

DAWID BOLKA

Uniwersytet Rzeszowski
ORCID: 0009-0008-2229-1917
dawid_bolka@o2.pl

Gra komputerowa *Wiedźmin 3: Dziki Gon* jako narzędzie motywowania młodzieży do poznawania polskiej literatury i kultury

Streszczenie

Współcześni uczniowie coraz częściej napotykają trudności w odbiorze klasycznych lektur. Archaiczny język oraz odmienne realia kulturowe dawnych epok stanowią dla nich istotną barierę interpretacyjną. Dodatkowo presja egzaminacyjna sprawia, że czytanie bywa postrzegane przede wszystkim jako narzucony im obowiązek i nic poza tym. Tempo życia oraz przyzwyczajenie do skrótowych form komunikacji osłabiają zdolność koncentracji młodych odbiorców. System edukacji nierzadko nie zapewnia wystarczającej przestrzeni na pogłębione obcowanie z literaturą. W konsekwencji wielu uczniów zastępuje pełne dzieła ich streszczeniami. Jedną z możliwych strategii motywowania młodzieży jest włączenie do edukacji popularnych tekstów kultury, takich jak gry komputerowe. Nauczyciele powinni uwzględnić zainteresowania uczniów i dobierać materiały, które mogą stać się dla nich atrakcyjnym punktem odniesienia. Szczególnie przydatna w tym kontekście okazuje się gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, inspirowana twórczością Andrzeja Sapkowskiego oraz polską kulturą. Zawarte w niej liczne nawiązania do tradycji literackiej i mitologii słowiańskiej mogą ułatwić uczniom zrozumienie dawnych obyczajów. Przykładami takich odwołań są m.in.: motywy rytuału oraz magii, archetypy szlachcica, rycerza i kochanka czy parodie postaci znanych z literatury. Proponowane zajęcia dydaktyczne mogą polegać na porównaniu obrzędów z *Dziadów* Mickiewicza z ich interpretacją w grze oraz dyskusji o funkcji adaptacji. Takie działania pozwalają skutecznie łączyć klasyczne dziedzictwo literackie z nowoczesnymi formami kultury, wzmacniając zaangażowanie i kompetencje interpretacyjne uczniów.

Słowa kluczowe: *Wiedźmin*, gra komputerowa, motyw, nawiązanie, parodia, lektura, mitologia słowiańska

Wstęp

Tematem niniejszej pracy jest wykorzystanie gry komputerowej *Wiedźmin 3: Dziki Gon* na lekcjach języka polskiego w celu sprawniejszego poznawania tekstów kultury przez uczniów. W związku z coraz szybciej rozwijającą się i wszechobecną technologią wśród młodzieży zanika zamiłowanie do czytania. Gra firmy CD Projekt Red zawiera wiele nawiązań do polskiej twórczości literackiej i nie

tylko, co może zachęcić uczniów do sięgania po teksty oryginalne i zgłębianie ich. *Wiedźmin* w porównaniu z innymi grami, skupiającymi się na dynamicznej i nieprzerwanej akcji, a co za tym idzie, dostarczaniu graczowi dopaminy, jest powolniejszy i wymaga skupienia, zapamiętywania wątków oraz postaci i podejmowania wyborów wynikających z własnych analiz czy osądów.

Celem prezentowanej pracy jest ukazanie roli nowszej twórczości na lekcjach języka polskiego oraz udowodnienie, że wykorzystanie jej ma pozytywne skutki. Motywacją do podjęcia tematu jest uznanie dla sagi wiedźmińskiej oraz gier komputerowych, a także przekonanie, że te drugie już od dłuższego czasu stały się pełnoprawnymi tekstami kultury na równi z książkami czy filmami.

Trudności uczniów ze zrozumieniem lektur szkolnych

Obecnie uczniowie mogą mieć problemy z percepcją starszych tekstów oraz ze zrozumieniem dawnego języka polskiego. Jako przyczynę najczęściej podają nieatrakcyjny i niezrozumiały styl, w jakim lektura została napisana. Właśnie przez różnicę w budowaniu zdań, archaizmy i przenośnie, które zdążyły już zaniknąć nie rozumieją zamysłu autora. Niestety z tych powodów nauczyciel po zapytaniu o refleksje najczęściej usłyszy opinie negatywne. Problem mogą sprawiać również konwenanse społeczne, zachowania i kultura minionych wieków, np. zaloty i obietnica Zbyszka z Bogdańca wobec Danusi czy grzybobranie w *Panu Tadeuszu*. Młodzi ludzie często patrzą na postępowanie naszych przodków jak na coś nielogicznego, zabawnego, a czasem nawet niemądrego.

Obserwacje polonistów i metodyków nauczania pokazały kilka zasadniczych powodów, dla których tak bywa¹. Najważniejszym z nich jest to, że chodzi o zupełnie nowe pokolenie, które dorastało w okresie dynamicznego rozwoju technologicznego. Dzięki łatwemu dostępowi do Internetu i urządzeń elektronicznych generacja ta może w nieograniczony sposób sprawdzać wszelkie wiadomości i informacje. Młodzi ludzie nie muszą wychodzić z domu, aby poszukać informacji przy pomocy tradycyjnych źródeł wiedzy. Współcześnie wszystko jest skracane tak, aby można było to przekazać w jak najkrótszy sposób. Dotyczy to nawet interakcji międzyludzkich – rozmowy twarzą w twarz są wypierane przez wszelkiego rodzaju komunikatory, a pełne zdania przemieniają się w wymiany emotikonów czy memów. Taki stan rzeczy sprawia, że uczniowie coraz rzadziej obcują z literaturą. Zostali przyzwyczajeni do tego, że wszystko w ich życiu dzieje się szybko i trwa krótko, przez co mają problemy ze skupieniem się na kilkudziesięciminutowym czytaniu dzieła pisanego, które niestety najczęściej ich nie interesuje. Ponadto do obcowania z lekturą nie zachęca niewspółmierny do ich wysiłku sposób omawiania książek. Należy przyznać im rację, ponieważ szkolna presja czasu faktycznie nie pozwala na powolne delektowanie się słowem oraz dokładne analizowanie tekstu.

¹ A. Kucharska-Babula, „*Grające*” lektury dla młodych muzyków. *O oczekiwaniach czytelniczych w ogólnokształcących szkołach muzycznych II stopnia*, Rzeszów 2019, s. 53.

Kolejną przeszkodą z pewnością jest to, że szkolne czytanie kojarzy się z przymusem. Niechęć do lektur może zatem być rodzajem buntu wobec systemu szkolnego, zasad i dorosłych wydających polecenia. Przez pytania egzaminacyjne wymagające jedynie lakonicznych odpowiedzi oraz krótkiego wypracowania na podstawie podanego wcześniej tekstu uczniowie doszli do wniosku, że lektura całej książki jest nieopłacalna. Twierdzą, że do osiągnięcia dobrego wyniku wystarczy wiedza zaczerpnięta z krótkich opracowań. Wiąże się to jednak z kilkoma problemami. Anna Janus-Sitarz zauważyła, że osoby, które nie czytają, najczęściej wyrażają się na temat lektur w negatywny sposób, ponieważ powtarzają informacje i opinie zaczerpnięte z opracowań. Natomiast młodzi ludzie znający lektury w całości stwierdzają, że traktują o problemach im bliskich, a co za tym idzie, pomagają im przemyśleć nurtujące ich kwestie². Obecny system edukacji stawia nauczycieli w trudnej sytuacji, gdyż muszą nadążać za narzuconymi im oraz wciąż zmieniającymi się wytycznymi, nieuwzględniającymi preferencji młodzieży i pracowników szkół. Zamiast przeżywać i delektować się dziełem literackim, trzeba spieszyć się z tematami i poświęcać czas na lekcji tylko tym zagadnieniom, które mogą pojawić się na egzaminie. Skutkuje to patrzyeniem przez uczniów na lektury jak na listę faktów do zapamiętania, np. „(przebieg wydarzeń, charakterystykę postaci, związki z epoką, czyli wszystko to, co mogą znaleźć w bryku)”³. Omawianie tekstów odbywa się w sposób schematyczny, bardzo często bez udziału uczniów, zamiast tego nauczyciel wygłasza wykład i opisuje książkę. Skutkuje to niechęcią do literatury, jak również znudzeniem i brakiem koncentracji na lekcji. Wiadomości monotonicznie podawane w punktach nie zostaną zapamiętane przez uczniów, ponieważ potrzebują oni bodźców, które przykują ich uwagę. Poza tym sami preferują lekcje wymagające od nich zaangażowania i własnej inwencji twórczej.

W jaki sposób pomóc uczniom?

Wspomniane wyżej trudności można niwelować np. za pomocą zastosowania bliższego uczniowi środka przekazu. Jednym z narzędzi zachęcania uczniów do czytania lektur szkolnych jest kultura popularna. Edukacja „nie może pomijać lekceważącym milczeniem wytworów kultury masowej, a raczej je oswajać”⁴. Innymi słowy, nauczyciele w celu nakłonienia swoich podopiecznych do obco-

² A. Janus-Sitarz, *Udręka obowiązkowa. Trudne wybory lekturowe* [w:] *Trudne lekcje języka polskiego. Ku rozwiązaniom praktycznym*, red. A. Janus-Sitarz, A. Handzel, A. Kania, A. Kulig, Kraków 2015, s. 215–218.

³ Taż, *Nauczyciel w roli krytyka literackiego* [w:] *Doświadczenie lektury. Między krytyką literacką a dydaktyką literatury*, red. A. Janus-Sitarz, K. Biedrzycki, Kraków 2012, s. 81.

⁴ M. Latoch-Zielińska, *Doświadczenie buntu młodzieżowego i jego wpływ na odbiór tekstów kultury (opracowanie uczniowskich ankiet i interpretacji)* [w:] B. Myrdzik, I. Morawska, M. Latoch-Zielińska, *Przestrzenie rzeczywiste i wyobrażone. O roli kulturowego doświadczenia przestrzennosci. Szkice i studia z edukacji polonistycznej*, Lublin 2016, s. 152.

wania z dziełem literackim mogą sięgać po współczesną prozę i inne teksty kultury. Niestety, często nie są one przez nich wybierane ze względu na dodatkowy nakład pracy wymagany do zapoznania się z nimi. Poloniści o wiele chętniej sięgają po teksty, które znają i wiedzą, że mogą pojawić się na egzaminie. Nie zmienia to jednak faktu, że nauczyciel mógłby zapoznać się z czytelnictwymi preferencjami swoich uczniów i włączyć do listy lektur interesujące ich teksty. Młodzież otrzyma wtedy możliwość zagłosowania, które utwory chciałaby dodać do kanonu. Sławomir Jacek Żurek stwierdza, że nauczyciele rzadko korzystają z przywileju uzupełniania listy lektur własnymi propozycjami, a zamiast tego omawiają z uczniami utwory, które sami doskonale znają od lat⁵. Często nie orientują się w literaturze najnowszej i preferowanej przez swoich uczniów. Jest to błędne podejście, które trzeba za wszelką cenę zmienić i w miarę możliwości zacząć modyfikować obowiązujący kanon. To powinność przekazującego wiedzę, ponieważ „polonista, jeśli chce mieć rację bytu jako nauczyciel literatury, musi umieć do tej literatury przekonać swoją pasją, fascynacją, emocjonalnym zaangażowaniem”⁶. Mieczysław Inglot postuluje, aby w szkole istniał kanon lektur składający się z klasyków literatury polskiej i światowej⁷. Utwory te mają być łącznikiem między pokoleniami przez swój wpływ na naszą tradycję i kulturę. Obecnie młodzież jest na co dzień bombardowana antywzorcami etycznymi, moralnymi i estetycznymi przez media społecznościowe. Literatura powinna pokazywać im, jak odróżniać dobro od zła.

Pomocą w zmniejszaniu tych problemów może być gra komputerowa *Wiedźmin 3: Dziki Gon*⁸. Wydana w 2015 roku, stanowiła zakończenie historii Geralt z Rivii, bohatera prozy Andrzeja Sapkowskiego. Twórczość firmy CD Projekt Red była kontynuacją historii napisanej przez tego autora. W trzeciej części trylogii gier postawiono na zaprezentowanie rodzimej, polskiej kultury. Często słychać w niej archaizmy czy mowę stylizowaną na minione wieki; w tym wypadku nadają one głębi światu, w którym porusza się gracz, a w przypadku lektur oddają realia czasów życia autora lub okresu opisanego w utworze. Jeżeli młody odbiorca zauważy, że bliżsi mu twórcy gier sięgają po takie rozwiązania, skutkuje to zmianą jego spojrzenia na artystów obecnych w kanonie lektur szkolnych i nie tylko. Kolejnym atutem gry komputerowej firmy CD Projekt Red może być pomoc w zrozumieniu przez uczniów dawnych konwenansów społecznych. Dla przykładu, na początku historii Geralt z Rivii trafia do Wyzimy, stolicy Temerii okupowanej przez Cesarstwo Nilfgaardu. W owym czasie w tym mieście przebywał cesarz Nilfgaardu Emhyr var Emreis, który wezwał wiedźmina na audiencję. Zanim gracz będzie

⁵ S.J. Żurek, *Jak reanimować klasykę w szkole, czyli o medycynie i czytelnictwie* [w:] *Nowe odsłony klasyki w szkole. Literatura XIX wieku*, red. E. Jaskółowa, K. Jędrzych, Katowice 2013, s. 11–21.

⁶ A. Janus-Sitarz, *Nauczyciel w roli...*, s. 83.

⁷ M. Inglot, *Kanon i jego szkolne oblicza* [w:] *Horyzonty polonistyki. W kręgu edukacji, języka i kultury. Księga dedykowana profesor Barbarze Myrdzik*, red. M. Karwatowska, M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, Lublin 2010, s. 91–105.

⁸ *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt RED, 2015.

mógł stanąć przed koronowaną głową i wysłuchać jego żądań, zostanie najpierw umyty przez cesarskie służki oraz ogolony przez balwierza. Będzie również zmuszony do przebrania się w elegancki strój obowiązujący na dworze nilfgaardzkim. Na końcu szambelan nauczy gracza poprawnego ukłonu. Dopiero po tych wszystkich zabiegach stanie się możliwe wejście do komnaty zajmowanej przez cesarza. Doświadczenie to przedstawi i objaśni graczowi w interaktywny sposób ceremoniał dworski, który może pojawić się w lekturach szkolnych, np. w *Baladynie* Juliusza Słowackiego w scenie sądu wydawanego przez siedzącą już na tronie główną bohaterkę.

Inspiracje kulturą polską w grze

W trzeciej części *Wiedźmina* pojawia się wiele nawiązań do polskiej literatury i kultury, które mogą okazać się przydatne podczas zajęć szkolnych. Pierwsze na myśl przychodzi zadanie o nazwie „Dziady”. Jako Geralt zostajemy poproszeni przez Guślarza o pomoc przy rytuale, który ma się odbyć na wyspie Kłomnicy. W grze, tak samo jak w utworze Adama Mickiewicza, obserwujemy starca wymawiającego zaklęcia i kierującego całym przedsięwzięciem oraz tłum ludzi. Pojawia się też duch, ale tylko jeden zamiast trzech. Treść przywołania została oczywiście zmieniona ze względu na brak występowania w uniwersum *Wiedźmina* prawdziwych religii. Brzmi ona tak:

Guślarz: Czym jest życie? Sami wiecie.

Tłum: Krótką męką na tym świecie.

Guślarz: To, co po nim następuje.

Tłum: Każdy z nas sam decyduje.

Guślarz: Zaraz zjawią się przodkowie.

Tłum: Co ich dręczy, każdy powie.

Guślarz: Czy gotowiście na zwady?

Tłum: Przybywajcie! Już czekamy!

Guślarz: Zaczynamy tedy Dziady!

Guślarz: Kto z was wietrznym błądzi szlakiem,

nie opuścił tego świata. Tego lekkim, jasnym znakiem, przyzywamy, zaklinamy.

Tłum: Przyzywamy! Zaklinamy!

Guślarz: Czy się mylę? Dobrze słyszę?

Tłum: Duch przerywa nocy ciszę!

Guślarz: Niechaj kądziel płonie w żarze!

Tłum: Niechaj duch się nam pokaże!

Guślarz: Przyzywamy, zaklinamy. Każdą duszę przebadamy.

Tłum: Ciemno wszędzie, głucho wszędzie. Co to będzie, co to będzie?

Guślarz: Cosik szemrze, cosik piska. Ktoś się zbliża do ogniska.

Tłum: Ciemno wszędzie, głucho wszędzie. Co to będzie, co to będzie?

Powyższy tekst przedstawi uczniom problematykę lektury: motyw życia i śmierci, rytuał nocą, pomoc zbłąkanym duszom. Następnie, po obronieniu uczestników rytuału przed potworami, padają takie słowa:

Guślarz: Czy się mylę? Dobrze słyszę?

Duch przerywa nocy ciszę!

Tłum: Niechaj kądziel płonie w żarze!

Niechaj duch się nam ukáže!

Guślarz: Niechaj duch zabierze głos.

Wnet poznamy ducha los!

Geralt: Kim jesteś?

Duch: On wie.

Geralt: Mam go przegnać?

Guślarz: Nie.

Duch: Przyszedłem po ciebie, ojcobójco.

Ten fragment rozgrywki może posłużyć za wprowadzenie do omawiania drugiej części *Dziadów* oraz jako zachęta do sięgania po inne lektury. Kiedy udowodnimy uczniom, że teksty te nadal są żywe w kulturze i popkulturze, będą bardziej chętni do ich zgłębiania.



Ilustr. 1. Guślarz odprawiający rytuał *Dziadów*

Źródło: Wiedźmin Wiki – Fandom.

Kolejnymi dwoma utworami, z których czerpali twórcy trzeciej części *Wiedźmina*, są *Pani Twardowska* Adama Mickiewicza i *Potop* Henryka Sienkiewicza. Wykorzystano je jako podstawę do napisania fabuły dodatku do gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon – Serca z Kamienia*⁹. Poznajemy tam Olgierda von Everec, który jest połączeniem postaci Pana Twardowskiego i Andrzeja Kmicica. Szlachcicowi z podupadłego rodu nie było dane poślubić jego ukochanej Iris Billewitz, której rodzice znaleźli jej innego narzeczonego, księcia z Ofiru. Zrozpaczony Olgierd upił się w karczmie i poznał tam wędrownego sprzedawcę luster imieniem Gaunter o’Dim, przeżywanego Pan Lusterko. Handlarz zgodził się mu pomóc i spełnić jego życzenia. W ten oto sposób książę został zamieniony w ropuchę, szlachcic stał się nieśmiertelny i odzyskał Iris, ale ich życie przepełnione było nieszczęściem. Nieśmiertelność Olgierda zamieniła jego serce w kamień – nie czuł już niczego, nawet miłości do

⁹ *Wiedźmin 3: Dzikie Gon – Serca z Kamienia*, CD Projekt Red, 2015.

swojej żony. Porzucił ją w swoim dawnym domu, pozostawiając jej przerażające demoniczne sługi. Kobieta zmarła przez to z tęsknoty i samotności. Gaunter okazał się pradawną istotą przewijającą się w kulturach wszystkich cywilizacji, personifikacją zła, ewidentnie wzorowaną na Mefistofelesie z *Pana Twardowskiego*. W zamian za pomoc zawsze życzył sobie duszy osoby proszącej go o przysługę. Pan Lusterko mógł jednak odebrać zapłatę tylko po spełnieniu trzech kolejnych życzeń Olgierda. Gracz zostaje zmuszony przez o'Dima do pomocy w doprowadzeniu szlachcica do spłacenia długu. Na końcu wszyscy trzej spotykają się w ruinach świątyni Lilwani, a kiedy Pan Lusterko żąda duszy Olgierda, ten protestuje i przypomina, że wedle umowy mieli spotkać się na księżycu. Gaunter zdmuchuje wtedy kurz z posadzki i ukazuje pod ich stopami mozaikę z półksiężycem.



Ilustr. 2. Olgierd cytujący pułkownika Jerzego Michała Wołodyjowskiego

Źródło: YouTube.



Ilustr. 3. Geralt cytujący Andrzeja Kmicica

Źródło: YouTube.

W rozszerzeniu fabularnym *Serca z Kamienia* pojawia się również nawiązanie do ekranizacji filmowej *Potopu* Jerzego Hoffmana. Geralt i Olgierd mają

stoczyć pojedynkę w deszczu przed posiadłością Garim. Wypowiadają wtedy kwestie filmowe pułkownika Jerzego Michała Wołodyjowskiego – „Może waść chcesz poczekać, aż siąpić przestanie?” i Andrzeja Kmicica – „Mnie wszystko jedno”.

Dzięki tym przykładom uczniowie w szybszy i sprawniejszy sposób zapamiętują archetypy wojownika, szlachcica, kochanka, diabła oraz motywy niespełnionej miłości, życzenia czy kłamstwa.



Ilustr. 4. Geralt, Olgierd i Gaunter na księżycu

Źródło: Wiedźmin Wiki – Fandom.

Inspiracje polską literaturą przejawiają się w grze również pod postacią parodii postaci z *Krzyżaków* Henryka Sienkiewicza i *Zemsty* Aleksandra Fredry. Ronvid z Małego Łęgu, którego możemy spotkać trzy razy w podstawowej wersji gry, to parodia Zbyszka z Bogdańca. Wyzywa on gracza na pojedynek, ponieważ obiecał swojej ukochanej pannie Jagódce stoczyć sto rycerskich potyczek z każdym, kto nie nazwie jej najpiękniejszą kobietą na świecie. Jest to oczywiste nawiązanie do bardzo podobnej obietnicy Zbyszka wobec Danusi Jurandówny.

W dodatku do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Krew i Wino* znajdujemy następną inspirację literaturą polską. Po spotkaniu dziewczyny imieniem Jacqueline prosi nas ona o odnalezienie jej narzeczonego, François¹⁰. Gra rozpocznie wtedy zadanie o nazwie „Jeśli nie chcesz mojej zguby”, które jest ewidentną aluzją do wymagań Klary wobec Papkina próbującego namówić ją do małżeństwa. Dziewczyna starała się go zbyć, każąc milczeć przez sześć miesięcy, pościć o chlebie i wodzie przez rok i sześć dni oraz przynieść jej żywego krokodyla. Po odnalezieniu François, który wcześniej nalegał, że przed ślubem musi zabić dla swej ukochanej potwora (sytuacja odwrotna w porównaniu do oryginalnego tekstu), okazuje się, że zwlekał z wyruszeniem do boju przez dwa tygodnie. Możemy mu pomóc w polowaniu na Grotnika, a kiedy wyjaśnimy sposób wywabienia bestii, niechętny do ożenku rycerz powie: „Niech się dzieje wola nieba”.

¹⁰ *Wiedźmin 3: Dziki Gon – Krew i Wino*, CD Projekt Red, 2016.

Oba te nawiązania można wykorzystać na lekcji języka polskiego jako pomoc naukową we wprowadzeniu i wytłumaczeniu pojęcia parodii czy karykatury. Może to również pomóc uczniom w utrwaleniu informacji na temat wspomnianych wyżej bohaterów literackich.



Ilustr. 5. Ronvid rzucający Geraltowi wyzwanie

Źródło: Wiedźmin Wiki – Fandom.



Ilustr. 6. Francois po obudzeniu przez Geralta

Źródło: The Witcher 3 Guide.

CD Projekt Red czerpał nie tylko z polskich tekstów literackich, ale także z legend, jak na przykład o księciu Popielu w zadaniu „Mysia wieża”. W grze możnowładca Wszerad gościł na wyspie Kłomnicy czarnoksiężnika Aleksandra, który badał zarazę Catriony, roznoszoną przez szczury. Czarodziej, Wszerad i cała jego rodzina zostali zamordowani przez chłopów, którzy byli przekonani, że opływają oni w luksusy, podczas gdy sami muszą cierpieć biedę. Mordercy następnie umarli na zarazę, a gawiedź stwierdziła, że pan ich otruił. Geralt musiał zdjąć

kłatwę z wyspy, na której doszło do tragedii i w której straszyla córka szlachcica imieniem Anabelle, teraz zamieniona w morową dziewczycę.



Ilustr. 7. Wieża na Kłomnicy

Źródło: Wiedźmin Wiki – Fandom.

W trzeciej części *Wiedźmina* wykorzystano również mitologię słowiańską, a zwłaszcza występujące w niej demony. Gracz może się zmierzyć z utopcami, południcami, gryfami, bazyliškami i wieloma innymi poczwarami.



Ilustr. 8. Geralt walczący z gryfem

Źródło: PPE.pl

Godne podziwu jest też odwzorowanie w *Sercach z Kamienia* prawie w skali jeden do jednego Rydlówki, w której działa się akcja *Wesela* Stanisława Wyspiańskiego. W grze budynek, gdzie również odbywa się wesele inteligenta z chłopką, znajduje się w wiosce Bronovitz – oczywistym nawiązaniu do literackich Bronowic.



Ilustr. 9. Porównanie Rydlówki z budynkiem w grze

Źródło: Wiedźmin Wiki – Fandom.

Propozycja wykorzystania gry komputerowej *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* na lekcjach języka polskiego

Podczas zajęć poświęconych drugiej części *Dziadów* Adama Mickiewicza nauczyciel może przeprowadzić ćwiczenie z pomocą produkcji firmy CD Projekt Red. Najpierw wyświetli fragment z gry przedstawiający interpretację rytuału Dziadów, a następnie rozda karty pracy lub poprosi uczniów o rozrysowanie tabeli w zeszytach. Ich zadaniem będzie zanotowanie oraz zaprezentowanie podobieństw i różnic między obrzędami w obu tekstach kultury. Szczególną uwagę należy zwrócić na miejsce akcji, przebieg rytuału, charakterystykę duchów, powód ich przybycia oraz sposoby radzenia sobie z nimi. W ramach zakończenia warto również przeprowadzić krótką dyskusję na temat roli adaptacji w kulturze. Kwestie warte poruszenia to podtrzymywanie pamięci o utworach literackich, przekazywanie młodszemu pokoleniu motywów i morałów oraz uaktualnianie spisanych historii do realiów czasów współczesnych.

Podsumowanie

Niniejsza praca miała na celu przybliżenie znaczenia i zastosowania gry komputerowej *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* na lekcjach języka polskiego. Wybrano i zaprezentowano kilka najistotniejszych nawiązań do polskiej literatury i kultury, które najbardziej pomogłyby uczniom w zrozumieniu treści lektur i zachęciłyby ich do samodzielnego obcowania z dziełami pisanymi. Poruszono wątki problemów młodego pokolenia związanych z czytaniem i zaangażowaniem na lekcji. Zaproponowane ćwiczenie ma na celu w jak najlepszy sposób łączyć temat zajęć, a także wzorowany na nim wątek z gry, aby stworzyć bogate w treści merytoryczne, a zarazem angażujące i pobudzające do działania lekcje języka polskiego. Wykorzystanie dzieła firmy CD Projekt RED w trakcie nauczania w polskiej szkole rozwinie horyzonty uczniów, zachęci ich do dokładnego obcowania z lekturami szkolnymi i innymi tekstami kultury w celu poznania występujących w nich motywów. Wiedza ta będzie przydatna w zrozumieniu kolejnych lektur. Znajomość klasyki pomoże im w docenieniu występowania jej elementów w twórczości, z którą obcuja w wolnym czasie, a także nakłoni do samodzielnego poszukiwania i wywiązań.

Bibliografia

Gry komputerowe

Wiedźmin 3: Dzikie Gon, CD Projekt RED 2015.

Wiedźmin 3: Dzikie Gon – Krew i Wino, CD Projekt Red, 2016.

Wiedźmin 3: Dzikie Gon – Serca z Kamienia, CD Projekt Red, 2015.

Opracowania

Inglot M., *Kanon i jego szkolne oblicza* [w:] *Horyzonty polonistyki. W kręgu edukacji, języka i kultury. Księga dedykowana profesor Barbarze Myrdzik*, red. M. Karwatowska, M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, Lublin 2010.

Janus-Sitarz A., *Nauczyciel w roli krytyka literackiego* [w:] *Doświadczenie lektury. Między krytyką literacką a dydaktyką literatury*, red. A. Janus-Sitarz, K. Biedrzycki, Kraków 2012.

Janus-Sitarz A., *Udręka obowiązkowa. Trudne wybory lekturowe* [w:] *Trudne lekcje języka polskiego. Ku rozwiązaniom praktycznym*, red. A. Janus-Sitarz, A. Handzel, A. Kania, A. Kulig, Kraków 2015.

Kucharska-Babula A., „*Grające*” lektury dla młodych muzyków. *O oczekiwaniach czytelniczych w ogólnokształcących szkołach muzycznych II stopnia*, Rzeszów 2019.

Latoch-Zielińska M., *Doświadczenie buntu młodzieżowego i jego wpływ na odbiór tekstów kultury (opracowanie uczniowskich ankiet i interpretacji)* [w:] B. Myrdzik, I. Morawska, M. Latoch-Zielińska, *Przestrzenie rzeczywiste i wyobrażone. O roli kulturowego doświadczenia przestrzenności. Szkice i studia z edukacji polonistycznej*, Lublin 2016.

Żurek S.J., *Jak reanimować klasykę w szkole, czyli o medycynie i czytelnictwie* [w:] *Nowe odsłony klasyki w szkole. Literatura XIX wieku*, red. E. Jaskółowa, K. Jędrzych, Katowice 2013.

***The Witcher 3: Wild Hunt* Computer Game as a Tool for Motivating Young People to Learn about Polish Literature and Culture**

Abstract

Modern students increasingly struggle to engage with classic literary works. The archaic language and the different cultural realities of past eras constitute a significant interpretive barrier for them. Additional exam pressure makes reading perceived primarily as an imposed obligation and nothing more. The fast pace of life and the habit of relying on concise forms of communication weaken young readers' ability to concentrate. The education system often fails to provide enough room for in-depth encounters with literature. As a result, many students replace complete works with summaries. One possible strategy for motivating young people is to incorporate popular cultural texts—such as computer games—into education. Teachers should take students' interests into account and select materials that may become an appealing point of reference for them. Particularly useful in this context is the game *The Witcher 3: Wild Hunt*, inspired by the works of Andrzej Sapkowski and Polish culture. Its numerous references to literary tradition and Slavic mythology can help students understand the customs of earlier times. Examples of such references include motifs of ritual and magic, the archetypes of the nobleman, the knight, and the lover, as well as parodies of characters known from literature. The proposed didactic activities may involve comparing the rituals in Mickiewicz's *Dziady* with their interpretation in the game and discussing the function of adaptation. Such activities effectively combine classical literary heritage with modern forms of culture, strengthening students' engagement and interpretive skills.

Keywords: The Witcher, video game, motif, reference, parody, reading, Slavic mythology

Dawid Bolka, lic. filologii polskiej. Obecnie kontynuuje studia magisterskie o specjalności nauczycielskiej na Uniwersytecie Rzeszowskim. Zainteresowania naukowe autora artykułu koncentrują się wokół dydaktyki literatury i języka polskiego oraz problematyki gier wideo jako pełnoprawnych tekstów kultury.