

„Jestem matką smoków”: Edukacyjny potencjał *Sagi pieśń lodu i ognia* George’a R.R. Martina oraz serialu *Gra o tron*

“I am the mother of dragons”: The educational potential of the song of Ice and fire saga
George R.R. Martin and the series *Game of thrones*

Key words: popular culture, education, *A Song of Ice and Fire*, *Game of Thrones*

Abstract: Among the numerous functions of popular culture, the educational function has great potential to be used in various contexts of education and upbringing. The attractiveness of series, such as, for example, *Game of Thrones* (based on G.R.R. Martin’s *A Song of Ice and Fire* saga) is not only due to their effective advertising, but also to the way they tell about the world. At the center of these stories are interesting characters and their complex motives and personalities. The perception of these stories is accompanied by the recipient’s pleasure, which affects cognitive processes - attention, memory, motivation to learn. Stories of popular culture can be an inexhaustible source of inspiration and ideas for the educator. If the essence of education is to expand the semantic field of students, works of popular culture are a good tool that enables the implementation of this intention. The aim of the considerations contained in the article is to answer the question: “To what extent can works of popular culture be used as an educational space?”. The subject of the analysis are selected heroes of the *A Song of Ice and Fire* series and the series entitled *Game of Thrones*.

Słowa kluczowe: kultura popularna, edukacja, *Pieśń lodu i ognia*, *Gra o tron*

Streszczenie: Wśród licznych funkcji kultury popularnej, funkcja edukacyjna stanowi ogromny potencjał do wykorzystania w różnych kontekstach kształcenia i wychowania. Atrakcyjność seriali, takich jak na przykład *Gra o tron* (na podstawie sagi G.R.R. Martina *Pieśń lodu i ognia*), nie wynika jedynie z ich skutecznej reklamy, ale ze sposobu, w jaki opowiadają o świecie. W centrum tych opowieści znajdują się interesujący bohaterowie oraz ich skomplikowane motywy działania i osobowości. Percepcji tych opowieści towarzyszy przyjemność odbiorcy, co wpływa na procesy poznawcze – uwagę, pamięć, motywację do uczenia się. Opowieści kultury popularnej mogą być dla pedagoga niewyczerpanym źródłem inspiracji i pomysłów. Jeśli istotą edukacji jest poszerzanie pola semantycznego uczniów, dzieła kultury popularnej są dobrym narzędziem, które umożliwi realizację tego zamiaru. Celem rozważań zawartych w artykule jest odpowiedź na pytanie: „W jakim zakresie dzieła kultury popularnej mogą być wykorzystane jako przestrzeń edukacji?”. Przedmiotem analizy są wybrani bohaterowie cyklu *Pieśń lodu i ognia* i serialu pt. *Gra o tron*.

Wprowadzenie

Współczesna pedagogika rozumiana jako nauka o wychowaniu, kształceniu i samokształtowaniu człowieka w ciągu całego życia¹ szuka wciąż języka i innych narzędzi oddziaływania, które będą w sposób inspirujący i ciekawy zachęcały jednostki do uczenia się, zdobywania kompetencji czy zmiany postaw: „Cele kształcenia zostają dziś na nowo zdefiniowane, dzięki czemu pojawiają się idee nadania szkole nowego znaczenia i, *de facto*, zmiany funkcji edukacji. Ucieczka od mechanicznego przekazu wiedzy każe poszukiwać alternatywnych form edukacyjnych”².

Wiedza o społeczeństwie – o mechanizmach życia w grupie, o procesach zachodzących w zbiorowościach, o komunikacji i zjawiskach obecnych w relacjach interpersonalnych, konieczna do prawidłowego funkcjonowania jednostki w świecie, to domena psychologii społecznej, socjologii czy nauki o komunikacji. Można zdobywać tę wiedzę analizując teorie wpływu społecznego, komunikacji, postaw, procesów grupowych etc. Można również uczyć tego (uczyć się życia społecznego) inaczej, sięgając do potocznego doświadczenia i do kultury popularnej. Zbyszko Melosik od dawna zachęca do wykorzystania w edukacji potencjału kultury popularnej:

„W przeszłości kultura popularna etykietowana była jako »niedojrzała« forma kultury, dlatego niedostrzegana – funkcjonowała poza pedagogiką. (...) Lawrence Grossberg twierdzi w tym kontekście, że kultura popularna stanowi potężny czynnik edukacji i socjalizacji, jest jednym z najważniejszych sposobów wykorzystywanych przez ludzi dla nadania sensu sobie samym, swojemu życiu i światu. Nie można zredukować jej statusu do »fantazji« na temat świata”³.

Celem rozważań zawartych w artykule jest odpowiedź na pytanie: „W jaki sposób dzieła kultury popularnej mogą być wykorzystane jako przestrzeń edukacji?”. Przedmiotem analizy są wybrani bohaterowie cyklu powieści *Pieśń lodu i ognia* G.M.M. Martina⁴ i serialu pt. *Gra o tron*⁵ (który powstał na kanwie tych powieści).

¹ K. Klimek, *Podstawy pedagogiki: Podręcznik akademicki*, Wydawnictwo Wojskowej Akademii Technicznej, Warszawa 2019, s. 10.

² P. Mikiewicz, *Socjologia edukacji: Teorie, koncepcje, pojęcia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016, s. 53.

³ K. Klimek, *Podstawy pedagogiki...*, *op. cit.*, s. 22.

⁴ *Pieśń lodu i ognia* to cykl powieści zaliczanych do gatunku fantastyki, autorstwa George'a R.R. Martina. Składa się z pięciu części (w nawiasach podano daty ich pierwszego wydania w Polsce): *Gra o tron* (1998), *Starcie królów* (2000), *Nawałnica mieczy. Część I: Stal i śnieg* (2002), *Nawałnica mieczy. Część II: Krew i złoto* (2002), *Uczta dla wron. Część I: Cienie śmierci* (2006), *Uczta dla wron. Część II: Sieć spisków* (2006), *Taniec ze smokami. Część I* (2011), *Taniec ze smokami. Część II* (2012). Planowane jest wydanie dwóch kolejnych tomów: *Wichry zimy* i *Sen o wiosnie*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Pie%C5%9B%C5%84_lodu_i_ognia (03.01.2023).

⁵ *Gra o tron* – serial (dramat, fantasy, przygodowy) wyprodukowany przez HBO na motywach sagi G.R.R. Martina *Pieśń lodu i ognia*. Jego twórcami są David Benioff, D.B. Weiss. Obejmuje 8 sezonów. Premiera 1 sezonu odbyła się w grudniu 2010 r. Ostatni sezon wyemitowany został w 2019 r. Serial został bardzo dobrze przyjęty przez widzów, zyskał, niemal od początku emisji, miliony fanów. Został także doceniony przez reżyserów, scenarzystów etc., czego pokłosiem było przyznanie nagród w rozmaitych kategoriach. Otrzymał, między innymi, Złoty Glob dla najlepszego aktora drugoplanowego – Petera

Kultura popularna i edukacja

Edukację można pojmować w kategoriach instytucji społecznej umożliwiającej nabywanie umiejętności, wiedzy, rozwijanie osobistych horyzontów jednostki⁶. Edukacja przebiega w rozmaitych kontekstach społecznych. Jej odmianą jest edukacja formalna, szkolna, rozumiana jako proces przekazywania uczniom wiedzy i umiejętności, zgodnie z wytycznymi i celami kształcenia przygotowanymi odgórnie dla szkół⁷. Socjologiczne ujęcie edukacji podkreśla jej związki z socjalizacją, pozwala bowiem zinternalizować normy społeczne, ważne dla funkcjonowania zbiorowości. Edukacja spełnia również inną funkcję – przygotowuje jednostki do wykonywania coraz bardziej złożonych ról zawodowych⁸. Krzysztof Klimek wymienia wiele odmian edukacji, między innymi edukację ustawiczną (permanentna, nieustająca), edukację wczesnoszkolną, edukację alternatywną, edukację dorosłych (andragogikę), edukację równoległą, edukację dialektyczną etc. Edukacja może odbywać się pod kontrolą instytucji. Może być realizowana jako nauczanie mimowolne (nieświadome) oraz jako nauczanie intencjonalne, w którym jednostka sama reguluje sposób kształcenia, czyli samokształcenie⁹.

Piotr Mikiewicz wskazuje na problemy współczesnej edukacji będące konsekwencją zmiany społecznej:

„Przemiany gospodarcze i społeczne, stymulowane przede wszystkim przez rozwój technologii masowej komunikacji, stwarzają dziś wyzwanie dla funkcjonowania systemów edukacji zaprojektowanych i wdrożonych na początku ery industrialnej. (...) Obserwujemy odchodzenie od przygotowywania pracowników fizycznych [*blue-collar jobs*] na rzecz kształcenia szerszych kompetencji poznawczych, umożliwiających zatrudnienie w tzw. pracach umysłowych [*white-collar jobs*]. (...) Społeczeństwo trzeciej fali, społeczeństwo postindustrialne czy gospodarka oparta na wiedzy potrzebuje osób elastycznych, kreatywnych, mobilnych, otwartych. Są to słowa wytrychy powtarzane jak mantra. Jednocześnie można odnieść wrażenie, że nie bardzo wiadomo, jak wprowadzić to w życie, w praktykę funkcjonowania instytucji edukacyjnych”¹⁰.

W badaniu edukacji zwraca się uwagę na istnienie szczególnego rodzaju dysonansu pomiędzy standaryzacją wprowadzaną przez instytucje edukacyjne a postępującą indywidualizacją jednostek. Szkoła utraciła monopol na posiadanie i szerzenie wiedzy. Wynalazek Internetu i mediów masowych ułatwiły znacząco czerpanie wiedzy w sposób bardziej ekonomiczny, atrakcyjny, interesujący, lepiej dopasowany

Dinklage'a (2012 r.), Nagrody Emmy, Nagrody Saturna, Nagrody Gildii Aktorów Amerykańskich i wiele innych, <https://www.filmweb.pl/serial/Gra+o+tron-2011-476848/awards> (03.01.2023).

⁶ A. Giddens, *Socjologia: wydanie nowe*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012, s. 833.

⁷ Ibidem.

⁸ Ibidem, s. 834.

⁹ K. Klimek, *Podstawy pedagogiki...*, op. cit., s. 18.

¹⁰ P. Mikiewicz, *Socjologia edukacji*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016, s. 51.

do indywidualnych zainteresowań i preferencji jednostek. Wobec tego wydaje się, że większego znaczenia nabiera obecnie wykorzystanie w edukacji potencjału ujawniającego się w potocznym doświadczeniu jednostek, ich obcowaniu z kulturą popularną.

Pojęcie kultury popularnej nie jest jednoznaczne – czasem bywa utożsamiane z kulturą ludową lub masową, posiada jednak wyróżniające je cechy. Sens tego pojęcia trafnie oddaje opis Witolda Jakubowskiego:

„Analizy współczesnych badaczy pokazują, że dzisiejszy uczestnik życia kulturalnego »wykorzystuje« kulturę popularną w rozmaity sposób. Nie jest ona wyłącznie terenem rozrywki; jest obszarem, w którym żyje, tworzy znaczenia i negocjuje większość uczestników życia społecznego. (...) W moim przekonaniu znacznie bardziej interesujące jest uznanie przestrzeni kultury popularnej za miejsce uczenia się; pełni ona bowiem podobne funkcje jak kultura ludowa. W niej komentowany jest nasz świat, a wypracowane przez nią zjawiska często służą do przenoszenia edukacyjnych treści”.¹¹

W podobny sposób ujmuje znaczenie kultury popularnej Anna Nymś-Górna:

„Kultura popularna wywodzi się z życia codziennego i istnieje w jego ramach. Dokumentuje społeczne doświadczenia ludzi za pomocą tekstów i obrazów (na przykład filmów, piosenek, gier, programów telewizyjnych, czasopism, artefaktów medialnych), które są konsumowane, produkowane i rozpowszechniane w ramach udziału w kulturze popularnej. Obejmuje również dynamiczne kultury społeczności, takie jak festiwale, święta, koncerty, portale społecznościowe i wydarzenia sportowe. Reprezentuje zatem dyskursy życia codziennego lub sposób bycia wśród grup ludzi”¹².

Słuchanie muzyki, podcastów, czytanie książek, komiksów, oglądanie filmów i seriali, jest potocznym doświadczeniem niemal każdego człowieka, niezależnie od wieku, grupy, społecznej, wykształcenia, płci etc. Kontakt z kulturą popularną, przez swą powszechność i potoczność właśnie, umożliwia wdrożenie niektórych ważnych zasad, które teoria kształcenia wskazuje jako niezbędne ramy procesu dydaktycznego. Zasady kształcenia to ogólne ramy postępowania nauczyciela, realizującego określone cele. Ich zastosowanie pozwala przekazywać uczniom wiedzę, inspirować do rozwoju zainteresowań, do samokształcenia, rozwijać ich kompetencje poznawcze¹³. Potoczne doświadczenie jednostki obcujać z dziełami kultury popularnej pozwala zatem stosować:

¹¹ W. Jakubowski, *Kultura popularna, media i my... i pedagogika*, [w:] A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik (red.), *Kultura popularna: Konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2010, s. 51–52.

¹² A. Nymś-Górna, *Kultura popularna w edukacji i socjalizacji – możliwości i zagrożenia*, „Podstawy Edukacji. Dyskusje wokół kultury popularnej jako edukacyjnej przestrzeni”, 2020, nr 13, s. 119–120.

¹³ K. Klimek, *Podstawy pedagogiki ... op. cit.*, s. 91.

- zasadę pogładowości; widzowie oglądający serial mogą ujrzeć, usłyszeć, sensualnie poczuć, co robią i mówią inni ludzie w określonych kontekstach społecznych,
- zasadę świadomego i aktywnego uczestnictwa; każdy sam decyduje o tym, jakie książki (komiksy) czyta, jakie filmy (seriale) ogląda, w jakie gry gra etc., bo wie, co go bawi, interesuje, porusza;
- zasadę przystępności; jednostka intuicyjnie dokonuje wyboru, odrzucając treści i formy leżące poza jej kompetencjami poznawczymi, preferując te, które odpowiadają jej poziomowi intelektualnemu i zainteresowaniom;
- zasadę ustawiczności kształcenia; dzieła kultury popularnej są przedmiotem zainteresowania – „zajmują” jednostki, kolonizują ich codzienność, niezależnie od ich wieku życia. W tym sensie kultura popularna jest rezerwuarem wiedzy, znaczeń, z którego czerpać można przez całe życie¹⁴.

Wbrew pozorom stosowanie wymienionych zasad kształcenia nie wyłącza sfery kultury popularnej. Przeciwnie – obcowanie z filmem, książką, komiksem, koncertem może być doświadczeniem ułatwiającym wdrażanie tych zasad, ponieważ jednostka przeżywa pozytywne emocje, wpływające na uwagę, pamięć, uczenie się. Innymi słowy – odczuwa przyjemność, co nie zawsze zachodzi podczas tradycyjnej nauki.

„Podobnie ważne znaczenie nadaje Fiske – niedocenianej przez pedagogów – kategorii przyjemności. Kultura popularna stanowi bez wątpienia płaszczyznę walki o kształt przyjemności w życiu codziennym; podejmowane są przy tym odgórne próby regulowania tego, co może być uznane za przyjemność, jej dyscyplinowania. W tradycyjnych badaniach kulturowych definiowano zwykle popularną przyjemność w kategoriach całkowicie negatywnych – jako manifestację fałszywej świadomości, jako społeczno-psychologiczny mechanizm, przez który dominujące ideologie są wprowadzane do subiektywności”¹⁵.

Aktywną rolę w „wytwarzaniu” przyjemności odgrywa odbiorca: „To czytelnicy tekstów kulturowych konstruują własną przyjemność za pomocą nadawania znaczeń percypowanym tekstom. Mass media mają nad tym procesem ograniczoną kontrolę”¹⁶. Oznacza to, że odbiorca nigdy nie jest bierny, może opierać się władzy mediów, konstruować własne znaczenia i tożsamość, w opozycji do tej, którą proponuje dominująca ideologia. Na tym również polega „przyjemność” obcowania z kulturą popularną.

Reasumując, płaszczyznę porozumienia edukacyjnego może być kultura popularna:

„Pedagogika kultury popularnej zakłada istnienie ważnej metodologicznej możliwości – bycia zdziwionym, zdobycia wiedzy, która nie jest przewidziana w jakimś

¹⁴ W dydaktyce opisywanych jest więcej zasad niż wymienione: zasada łączenia teorii z praktyką, zasada systematyczności, zasada kształtowania umiejętności uczenia się, zasada indywidualizacji i zespolowości, zasada trwałości wiedzy, zasada realizmu, K. Klimek, *Podstawy pedagogiki... op. cit.*, s. 92–95.

¹⁵ Z. Melosik, *Kultura popularna, walka o znaczenia i pedagogika*, [w:] A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik (red.), *Kultura popularna: Konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2010, s. 13.

¹⁶ Ibidem, s. 14.

stanowiącym punkt wyjścia paradygmacie. Podstawową kwestią byłoby tutaj badanie, w jaki sposób młodzież konstruuje poczucie sensu w ramach dostępnych jej przekazów kulturowych, przy odrzuceniu przekonania, że istnieje jakiegokolwiek niedwuznaczne, odwieczne prawdziwe stanowisko (...)”¹⁷.

Podążając tropem cytowanego wcześniej Z. Melosika, można rzec, że kultura popularna „wykorzystuje” rozmaite sposoby oddziaływania na odbiorców, którzy uczą się, jaki jest świat i jak w nim działać, bazuje na istniejącej w człowieku naturalnej ciekawości świata, gotowości do zanurzenia się w micie, opowieści, baśni. Różnorodność dzieł kultury popularnej, ich atrakcyjność poznawcza daje przewagę nad tradycyjną ofertą edukacji szkolnej. Pedagodzy jednak mają możliwość czerpania z obydwu sfer. Pod warunkiem, że kultura popularna zostanie potraktowana jako wartościowe pole inspiracji.

Uniwersum Westeros – o czym opowiada George R.R. Martin w *Pieśni lodu i ognia*?

Zapowiedzianą we **Wprowadzeniu** analizę należy poprzedzić krótkim opisem „realiów”, w których rozgrywają się wydarzenia opisywane przez autora sagi – George’a R.R. Martina. Akcja powieści rozgrywa się w krainie Westeros, w której znajduje się siedem Królestw (Kraina burzy, Królestwo Wysp i Rzek, Reach, Krainy zachodu, Dolina, Północ, Dorne). Historycznie zostały one zjednoczone przez Targaryenów – starożytny, szlachecki ród pochodzący od wielkich lordów zamieszkujących Włości Valyrii, władający smokami, hodujący je i podbijający kolejne ziemie przy ich pomocy¹⁸:

„Przodkowie Aegona Smoka uciekli przed zagładą Valyrii oraz chaosem i rzezią, które nastąpiły później, by osiedlić się na Smoczej Skale, kamiennej wyspie na wąskim morzu. Stamtąd właśnie Aegon wyruszył ze swymi siostrami Viseną i Rhaenys na podbój Siedmiu Królestw”¹⁹.

Czas w królestwach Westeros liczy się zatem jako okres przed podbojem Aegona i po podboju. Wydarzenia opisane w cyklu powieści *Pieśń lodu i ognia* dotyczą okresu po upadku rodu Targaryenów (w 283 roku po podboju, Król Aerys II został zabity przez Jaime’a Lannistera w Królewskiej Przystani, również jego cała rodzina, z wyjątkiem dzieci – księcia Viserysa i księżniczki Daenerys – została zamordowana²⁰). Akcja pierwszej części sagi, zatytułowanej *Gra o tron*²¹, rozpoczyna się w czasie panowania na tronie Westeros króla Roberta Baratheona. Król Robert ginie na polowaniu (w wyniku spisku żony – Cercei z rodu Lannisterów). Jego śmierć jest początkiem walki o tron, ponieważ prawa do sukcesji potomków Roberta zostają zakwestionowane. O tron upominają się dwaj bracia

¹⁷ Z. Melosik, *Kultura popularna, walka o znaczenia i pedagogika ...*, op. cit., s. 91.

¹⁸ G.R.R. Martin, E.R. Garcia jr, L. Antonsson, *Panowanie smoka: Ilustrowana Historia dynastii Targaryenów*, t. 1, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2022, s. 7–18.

¹⁹ G.R.R. Martin, *Starcie królów*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2012, s. 1014.

²⁰ Ibidem, s. 1015–1016.

²¹ G.R.R. Martin, *Gra o tron*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2011.

Roberta – Stannis Baratheon – lord Smoczej Skały i Renly Baratheon – lord Końca Burzy. Prawa do tronu rości sobie również potomstwo ostatniego króla dynastii Targaryenów – rodzeństwo _Viserys i Daenerys, które, uniknąwszy rzezi, przetrwało w ukryciu przez kilkanaście lat. W Westeros wybuchają wojny o władzę – okrutna, niszczycielska, bezwzględna. Walczące strony sięgają do różnych sposobów pozwalających zdobyć przewagę. Oprócz siły wyszkolonych ludzi jest to magia, a w przypadku Daenerys – ogień jej trzech młodych smoków: Drogon, Viserion i Rhaegala²². Podczas wojny okazuje się, że zagrożenie nie pochodzi jedynie ze strony zwaśnionych rodów. Z czasem do walczących dociera, że nowym wspólnym wrogiem dla całego Westeros są *Inni*, niemal niezniszczalne potwory nadciągające zza Muru, oddzielającego Północ od niedostępnych terenów, gdzie panuje wieczna zima. Można ich pokonać, jednocząc siły i używając broni z obsydianu lub ognia. Autor sagi snuje opowieść o wydarzeniach w Westeros, stosując podział na rozdziały zatytułowane imionami kluczowych bohaterów tej opowieści. Zabieg ten pozwala nie tylko uchwycić odmienne perspektywy widzenia świata oczami różnych postaci, ale również umożliwia pokazanie ich wielowymiarowych, skomplikowanych motywacji, bogactwa osobowości i sposobów działania w świecie.

Pieśń lodu i ognia jako „skarbnica” wątków edukacyjnych

Bohaterowie sagi mogą stanowić niewyczerpane źródło przykładów do wykorzystania w procesie edukacyjnym: w naukach o zarządzaniu, w psychologii społecznej, w psychologii osobowości, w socjologicznej analizie mechanizmów sprawowania władzy, w nauce o komunikacji. Zaproponowane niżej przykłady dotyczą wykorzystania powieści i serialu w analizie: problematyki przywództwa (na przykładzie Daenerys Targaryen i Stannisa Baratheona), wybranych motywacji społecznych (Tyrion Lannister) i społecznej tożsamości płci – gender (Brienne z Tarthu).

Problematyka przywództwa: Saga G.R.R. Martina koncentruje się w dużej mierze na walce o władzę. Uczestniczą w niej postaci, które lepiej lub gorzej radzą sobie z wyzwaniem przywództwa – sprawują je w różnym stylu. Daenerys Targaryen, zwana Matką Smoków, jest jedną z bohaterek, która dąży do objęcia Żelaznego Tronu w Westeros.

Danerys reprezentuje typ przywództwa charyzmatycznego. Jej charyzma wyraża się choćby w tytułach, które wymieniane są, gdy pojawia się w sytuacjach publicznych. Odzwierciedlają one złożoną biografię postaci, jej niezwykle doświadczenia oraz atrybuty:

„DAENERYS TARGARYEN, Pierwsza Tego Imienia, królowa Meereen, królowa Andalów, Rhoynarów i Pierwszych Ludzi, władczyni Siedmiu Królestw, *khaleesi*

²² G.R.R. Martin, *Nawałnica mieczy. Część I: Stal i śnieg*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2013, s. 690.

Wielkiego Morza Traw, zwana DAENERYS ZRODZONĄ W BURZY, NIESPALONĄ, MATKĄ SMOKÓW”²³.

Motywacja do zdobycia władzy u Daenerys opiera się na jej głębokim przekonaniu, że jako jedyna żyjąca potomkini Targaryenów ma niekwestionowane prawo do tronu. Mimo młodego wieku umie zjednywać sobie ludzi. Jest atrakcyjna fizycznie, szybko się uczy, potrafi używać trafnych metafor, posiada wyczucie miejsca i czasu, podejmuje ryzyko, jest odważna i zdeterminowana. Posługuje się magią i siłą smoków. Smoki jako stworzenia obdarzone ponadludzkimi właściwościami robią wrażenie wszędzie tam, gdzie się pojawiają. Dzięki smokom legenda Daenerys jest znana nawet tam, gdzie nikt jej nie widział. Jak przystało na charyzmatyczną przywódczynię, z czasem dosiada smoków i osobiście uczestniczy w walce. Ma wszelkie przymioty skutecznego przywódcy – nie boi się ryzyka, śmiałych rozwiązań, potrafi natchnąć podwładnych nadzieją i entuzjazmem. Ludzie kochają Daenerys, podziwiają i respektują jej przywództwo, co nie jest tak częstym zjawiskiem w patriarchalnym Westeros.

Innym typem przywódcy jest Stannis Baratheon. Stannis ma wiele zalet. Można by je opisać w kategoriach sumienności: przywiązania do zasad, waleczności i honoru. Nie potrafi jednak inspirować ludzi i skłaniać ich do zaangażowania, jak czyni to Daenerys. Jest zamknięty w sobie, posępny i ponury:

„Jego twarz przywodziła na myśl garbowaną skórę. Suszoną na słońcu tak długo, aż stała się mocna jak stal. Mówiąc o nim ludzie używali słowa »twardy« (...) Jego kwadratową szczękę i kościste, zapadnięte policzki pokrywał tylko niebieskoczarny cień. Brwi miał gęste, a oczy wyglądały jak otwarte rany, ciemnobłękitne niby morska toń nocą. Usta mogłyby doprowadzić do rozpaczki nawet najzabawniejszego z błaznów. Były stworzone do gniewnych grymasów i ostro wypowiedzianych rozkazów. Składały się tylko z wąskich, białych warg oraz zaciśniętych mięśni. Zapomniały, jak się uśmiechać, a nigdy nie umiały się śmiać”²⁴.

Tytuł do sprawowania przywództwa przez Stannisa wynika głównie z tradycji, niemniej jednak to zbyt mało, by porwać za sobą tłumy do walki. Stannis reprezentuje typ przywództwa autorytarnego, wzbudza strach i respekt u podwładnych – ludzie boją się siły jego miecza, ale go nie kochają.

Podstawowe motywacje społeczne: Motywacje, którymi kierują się jednostki w życiu społecznym, to potrzeba przynależności, rozumienia innych i przewidywania, potrzeba kontroli, potrzeba znaczenia i potrzeba zaufania²⁵. Bohaterowie *Pieśni lodu i ognia* działają pod wpływem pragnień, namiętności, potrzeb wynikających z ich społecznej natury. Jako przykład może posłużyć postać jednego z kluczowych bohaterów – Tyriona Lannistera. Potrzeba przynależności jest jedną

²³ G.R.R. Martin, *Taniec ze smokami. Część II*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2016, s. 672.

²⁴ G. R.R. Martin, *Starcie królów*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2016, s. 20.

²⁵ J. Aronson, E. Aronson, *Człowiek istota społeczna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2020, s. 42–45.

z najważniejszych motywacji rządzących jednostką. Objawia się ona jako pragnienie posiadania przez człowieka stabilnych, znaczących więzi, poczucia, że jest akceptowany, przynależy do grupy. Wykluczenie ze zbiorowości odczuwane jest jako „ból społeczny” i motywuje do działań przywracających dobrostan²⁶. Tyrion Lannister jest synem Tywina Lannistera, bratem bliźniaków – Cercei i Jaime’go. Z powodu wrodzonej niepełnosprawności (Tyrion cierpi na achondroplazję, z tego powodu potocznie nazywany jest „karłem” lub „półmężczyzną”) bardzo często odczuwa skutki niechęci, uprzedzeń, a nawet nienawiści ze strony innych ludzi. Można powiedzieć, że jest „koźłem ofiarnym” w swojej rodzinie. Jego ojciec – Tywin Lannister, nigdy nie zaakceptował kalectwa syna. Tyrion jest uważany za porażkę, najgorsze z dzieci, za obrazę dla lorda Tywina. Ponadto ojciec obwinia go za śmierć swojej żony, która zmarła w połogu, rodząc Tyriona. Z tego powodu lord Tywin nie potrafił docenić licznych zalet swojego syna, chociaż Tyrion jest najzdolniejszy ze wszystkich jego dzieci: błyskotliwy, inteligentny i dowcipny. Dobrze radzi sobie w nowych sytuacjach. Pomimo fizycznych ograniczeń w razie konieczności podejmuje walkę (uczestniczy w bitwie, staje na czele rycerzy broniących zamku przed atakiem). Trafnie ocenia ludzi, potrafi zainspirować innych do działania, w tym sensie posiada cechy dobrego przywódcy, jest mądrym i przenikliwym doradcą. Korzysta z logiki, analizy, ma dużą wiedzę o świecie. Tyrion niewątpliwie cierpi z powodu odrzucenia go przez ojca i siostrę. Jego ostania rozmowa z bezlitosnym Tywinem, który, nie mając dowodów zbrodni, zgodził się na uwięzienie syna, pozwala dostrzec niezaspokojoną potrzebę przynależności Tyriona:

„– Ukażesz mnie, jeśli cię nie posłucham, ojcze?

– Ta ucieczka to szaleństwo. Nie zostaniesz stracony, jeśli tego się właśnie obawiasz. Nadal jest moim zamiarem wysłać cię na Mur, nie mogłem jednak uczynić tego bez zgody lorda Tyrella. Odłóż kuszę, to pójdziemy do moich pokojów i porozmawiamy o tym.

– Możemy porozmawiać tutaj. A może ja nie chcę jechać na Mur, ojcze? Tam jest cholernie zimno, a ja już mam dość chłodu od ciebie”²⁷.

W przywołanej wyżej scenie ucieczki z lochu Tyrion zabija swojego ojca, strzelając do niego z kuszy. W tym przypadku niezaspokojona potrzeba przynależności i pragnienie zemsty za doznane w ciągu całego życia krzywdy prowadzą do dramatycznych skutków.

Kulturowa tożsamość płci (gender): Wśród bohaterów sagi *Pieśń lodu i ognia* występują postaci wykraczające poza stereotyp rycerza, damy, wojownika, dziewicy etc. Autor stworzył wizerunki bohaterki i bohaterów, których tożsamości płciowe nie są jednoznaczne. Ich osobowościowa charakterystyka, cechy fizyczne, upodobania, identyfikacje – nie mieszczą się w binarnym schemacie męskości

²⁶ Ibidem, s. 42.

²⁷ G.R.R. Martin, *Nawałnica mieczy. Część II: Krew i złoto*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2014, s. 516.

i kobiecości. Jako jeden z przykładów może posłużyć postać Brienne, nazywanej Dziewicą z Tarthu.

Brienne jest szlachetnie urodzoną, wysoką, potężnie zbudowaną młodą kobietą, w ocenie otoczenia społecznego – brzydką i nieatrakcyjną. Nie cieszy się również miłością i akceptacją ojca. Z tego powodu opuściła dom rodzinny i przyłączyła się do lorda Renly'ego Baratheona, przysięgając mu wierną służbę. Brienne, opuszczając dom rodzinny, nie chciała realizować scenariusza typowego dla kobiet z jej pozycją. Nie wyszła za mąż, żeby rodzić kolejne dzieci – marzyła o roli rycerza. Historia dzieciństwa i dorastania dziewczyny naznaczona została odrzuceniem i szyderstwem, kiedy to nieustannie kwestionowano jej kobiecość. Wiele takich doświadczeń sprawiło, że Brienne zaczęła oceniać siebie w negatywnych kategoriach, nauczyła się zachowywać dystans do ludzi, nie ufać im. Nie czuła się ani kobietą, ani mężczyzną. Preferowała zwykle męskie ubranie (np. zbroję), ponieważ w kobiecych sukniach wyglądała groteskowo. W końcu odnalazła powołanie w walce na miecze. Uczestniczyła w turniejach rycerskich, a podczas wojny w Westeros – w prawdziwych walkach. Jej marzeniem było zostać rycerzem w służbie króla Renly'ego Baratheona. Niestety, śmierć Renly'ego pokrzyżowała te plany. Kobieta nie porzuciła jednak wymarzonej roli obrończyni słabszych. Stała się opiekunką lady Catelyn Stark i jej dwóch córek:

„Młoda, nieładna kobieta całą drogę trzymała się na uboczu. Większą część czasu spędzała z końmi, szczotkując je i usuwając kamienia z kopyt. Pomagała też Shaeddowi gotować i patroszyć zwierzynę, a wkrótce okazało się, że jest biegłym myśliwym. Każde zadanie, jakie zleciła jej Catelyn, Brienne wykonywała sprawnie i bez słowa skargi, a gdy ją o coś pytano, odpowiadała uprzejmie, lecz nigdy nie wdawała się w rozmówki, nie płakała, ani się nie śmiała. Za dnia podróżowała w ich towarzystwie, a nocą spała u ich boku, ale nie stała się jedną z nich”²⁸.

Brienne reprezentuje złożoną tożsamość, którą cechuje wrażliwość, prawość, poczucie obowiązku, a także odwaga, waleczność, poświęcenie i wierność. Sposób postrzegania Brienne przez otoczenie społeczne, a także jej autopercepcja, może stanowić interesujący przyczynek do analizy znaczenia definicji gender w procesie konstruowania jednostkowych i społecznych tożsamości.

Wyżej wymieniono przykłady zagadnień do analizy w naukach społecznych, ale ich lista jest o wiele dłuższa:

- pojęcie normy i patologii,
- mechanizmy władzy, techniki manipulacji społecznych,
- problematyka wartości i ich społecznych funkcji,
- kontrola społeczna, tabu,
- rola mitów w myśleniu i działaniu ludzi,
- typy osobowości,

²⁸ G.R.R. Martin, *Starcie królów*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2012, s. 570.

- autorytet,
- struktura społeczna, mechanizmy stratyfikacji,
- rodzina, role rodzinne,
- instytucje społeczne,
- i wiele innych.

Wnioski

Powieść i komiks są obecnie podstawą scenariuszy filmowych prezentowanych szerokiej publiczności na platformach streamingowych. Dzięki temu przesłanie tych dzieł, ich symbolika, bogactwo znaczeń, stają się wspólnym uniwersum wielu ludzi. Dotyczy to również, a może głównie, młodzieży, która często woli oglądać seriale niż czytać lektury szkolne.

Cykl powieści *Pieśń lodu i ognia* oraz nakręcony na podstawie sagi serial *Gra o tron*, emitowany od 2011 roku przez HBO, zyskały na świecie miliony zwolenników. Wymienione dzieła kultury popularnej stanowią obecnie przedmiot odniesienia dla wielu grup odbiorców – widzów, czytelników, graczy, miłośników talentu aktorów odtwarzających role w serialu. Powieści i serial tworzą uniwersum znaczeń, identyfikacji, co stwarza duże możliwości czerpania z niego w sposób dość dowolny i ograniczony jedynie wyobraźnią odbiorcy. Z tych możliwości korzystać mogą także pedagodzy poszukujący inspirujących pomysłów, aby realizować założone cele edukacyjne. Obszary oddziaływania pedagogicznego – problemy, które można omawiać, analizować, wykorzystując cykl powieści G.M.M. Martina oraz serial *Gra o tron* – są bardzo różnorodne: problematyka władzy i przywództwa, motywacje społeczne, mechanizmy wpływu społecznego, pojęcie kultury i jej składowych, osobowość, emocje, motywacja, i wiele innych – w zależności od potrzeb edukacyjnych, wyobraźni pedagoga i założonych celów kształcenia i wychowania.

Partnerskie podejście pedagoga do ucznia może zachęcać obydwie strony do dialogu. Przestrzenią tej rozmowy mogą być dzieła kultury popularnej. Wykorzystując powieść lub serial, pedagog bazuje na naturalnej tendencji ludzi do narracyjnego postrzegania swojego życia i tożsamości, do wyjaśniania świata w kategoriach spójnej opowieści. *Pieśń lodu i ognia* to piękna, interesująca opowieść, a *Gra o tron* to jej zachwycająca serialowa wizualizacja. Można w tych opowieściach dostrzec płaszczyznę, na której spotykają się różni aktorzy życia społecznego, również nauczyciel i uczeń. Pod warunkiem jednak, że nauczyciel zrezygnuje z funkcji wszechwiedzącego mentora, który przekazuje uczniom „ponadczasowe”, nienegocjowalne wartości i wiedzę.

Bibliografia

1. Aronson E., Aronson J. (2020), *Człowiek istota społeczna*, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa.
2. Giddens A. (2012), *Socjologia: wydanie nowe*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
3. Gromkowska-Melosik A., Melosik Z. (red.), (2010), *Kultura popularna: Konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe*, Wydawnictwo Impuls, Kraków.

4. Jakubowski W. (2010), *Kultura popularna, media i my... i pedagogika*, [w:] A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik (red.), *Kultura popularna: Konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe*, Wydawnictwo Impuls, Kraków.
5. Klimek K. (2019), *Podstawy pedagogiki: Podręcznik akademicki*, Wydawnictwo Wojskowej Akademii Technicznej, Warszawa.
6. Martin G.R.R. Garcia E.R. jr, Antonsson L. (2022), *Panowanie smoka: Ilustrowana Historia dynastii Targaryenów*, t. 1, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań.
7. Martin G.R.R. (2012), *Starcie królów*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań.
8. Martin G.R.R. (2011), *Gra o tron*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań.
9. Martin G.R.R. (2013), *Nawałnica mieczy. Część I: Stal i śnieg*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań.
10. Martin G.R.R. (2016), *Taniec ze smokami. Część II*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2016.
11. Martin G.R.R. (2014), *Nawałnica mieczy. Część II: Krew i złoto*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań.
12. Melosik Z. (2010), *Kultura popularna, walka o znaczenia i pedagogika*, [w:] A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik (red.), *Kultura popularna: Konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe*, Wydawnictwo Impuls, Kraków.
13. Mikiewicz P. (2016), *Socjologia edukacji*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
14. Nymś-Górna A. (2020), *Kultura popularna w edukacji i socjalizacji – możliwości i zagrożenia*, „Podstawy Edukacji. Dyskusje wokół kultury popularnej jako edukacyjnej przestrzeni”, nr 13.

Źródła internetowe

https://pl.wikipedia.org/wiki/Pie%C5%9B%C5%84_lodu_i_ognia (03.01.2023).

<https://www.filmweb.pl/serial/Gra+o+tron-2011-476848/awards> (03.01.2023).

Dr Beata Czuba

Wojskowa Akademia Techniczna, Warszawa