Michał Rogoż

Polskojęzyczna przestrzeń internetowa wokół cyklu "Igrzyska śmierci" Suzanne Collins

Bibliotheca Nostra : śląski kwartalnik naukowy nr 1, 75-88

2016

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

MUZEUM HISTORII POLSKI

Bibliotheca Nostra.
Śląski Kwartalnik Naukowy
nr 1 (43) 2016, s. 75-88

Michał Rogoż[1]

Polskojęzyczna przestrzeń internetowa wokół cyklu powieściowego *Igrzyska śmierci* Suzanne Collins

Internet jest środowiskiem komunikacyjnym, które dobrze odzwierciedla współczesny rozwój kultury popularnej. Pomimo dużej liczby i różnorodności rozpowszechnianych za pośrednictwem globalnej sieci komputerowej informacji, występujące tu zjawiska dają się rozpoznawać i opisywać m.in. dzięki naturalnej dla zasobów cyfrowych możliwość rafinacji danych (Gogołek, 2014, s. 27–46). Nic więc dziwnego, że analiza treści internetowych jest coraz częściej wykorzystywana w badaniach socjologicznych, antropologicznych i humanistycznych. Z całą pewnością może też mieć zastosowanie przy rozpoznawaniu zainteresowania bestsellerowymi utworami literackimi oraz ich adaptacjami, stanowiącymi rodzaj wielokanałowych produktów totalnych, oddziałujących na odbiorcę nie tylko w postaci prymarnego przekazu, ale całej medialnej otoczki tworzącej w konsekwencji system wzajemnie wzmacniających się komunikatów (Zając, 2000, s. 163–164).

Celem podjętych badań było opisanie struktury, treści oraz czasowego wymiaru zjawiska związanego z recepcją w polskojęzycznej cyberprzestrzeni trylogii science-fiction *Igrzyska śmierci* (*The Hunger Games*) Suzanne Collins[2]. Poszczególne tomy jej polskiej edycji ukazały się zaledwie z kilkumiesięcznym opóźnieniem względem pierwodruków: *Igrzyska śmierci* (2009), *W pierścieniu ognia* (2009) oraz *Kosogłos* (2010), a ich wydawcą była poznańska oficyna Media Rodzina.

Do dużej popularności utworu przyczyniły się adaptacje filmowe poszczególnych tomów[3], a także powstałe w nawiązaniu do fabuły gry kom-

[1] Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Instytut Nauk o Informacji.

[2] *The Hunger Games* (2008), *Catching fire* (2009), *Mockingjay* (2010).

[3] Podobnie, jak w przypadku innych bestsellerowych cykli powieściowych dla młodzieży (*Harry Potter* J.K. Rowling czy *Zmierzch* S. Meyer), ostatni tom postanowiono zekranizować w dwóch częściach.

puterowe o zróżnicowanym poziomie złożoności – od prostych „ubieranek" polegających na dopasowaniu określonego stroju do konkretnej postaci, poprzez „zręcznościówki" wymagające umiejętności sprawnego przemieszczania się w świecie wirtualnym (*endless runner*), po gry fabularne w popularnej ostatnio formule MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), pozwalającej na udostępnienie platformy jednocześnie wielu graczom, np. za pośrednictwem konta na Facebooku.

Różnorodność informacji dotyczących *Igrzysk śmierci* w cyberprzestrzeni związana jest m.in. ze strukturalnymi cechami samej powieści. Collins w swej trylogii nawiązuje z jednej strony do modnej w ostatnich latach stylistyki *reality show*, stawiając pytania o granice widowiska w konfrontacji z rzeczywistością, z drugiej – pomimo futurystycznej fabuły – przedstawia wydarzenia podobne do tych, które miały miejsce w przeszłości, np. w czasie rzymskich walk gladiatorów. Sama nazwa kraju Panem zaczerpnięta została z łacińskiej sentencji Juwenalisa *panem et circenses* („chleba i igrzysk"), a idea daniny składanej w ludziach pochodzi z mitologii starożytnej, np. z mitu o Minotaurze (Czernow, 2009, s. 72). Świat przedstawiony utworu wykreował przynajmniej kilkanaście pojęć, które w przyszłości mogą przekroczyć ramy utworu, stając się zwrotami funkcjonującymi w nieco szerszym kontekście[4].

Zasięg i struktura treści w sieciosferze

Odpowiednio dobrane terminy wyszukiwawcze związane z kontekstem powieści pozwalają uzyskać na postawie algorytmów wyszukiwarki Google pewien dynamiczny ranking stron dotyczących interesującego nas zagadnienia. O ich wyłonieniu decydują wszelkie elementy wpływające na pozycjonowanie treści w Internecie, nie tylko dobór oraz bliskość semantyczna słów kluczowych, ale też częstotliwość tagowania do konkretnych witryn, ich aktualność, liczba linków, zasięg terytorialny oraz inne współczynniki złożone. W przeprowadzonych badaniach do określenia zasięgu interesującej nas sieciosfery wykorzystano sześć fraz: imię i nazwisko autorki, tytuł całej sagi, a zarazem pierwszego jej tomu, tytuł tomu ostatniego, a także imię głównej bohaterki (utworzone na potrzeby powieści) oraz imiona i nazwiska dwóch najważniejszych bohaterów pobocznych: pozytywnego i negatywnego[5].

[4] Na przykład „Zmiechy", czyli zmutowane zwierzęta walczące na arenie igrzysk, stały się często używanym słowem na prywatnych profilach facebookowych związanych z sagą Collins. Niekiedy posługujący się tym terminem wtrącali go w cudzysłów akcentując jego kolokwialność w stosunku do oryginalnego pojęcia „zmieszańce". Podobnie słowo „awoksa" oznaczające osobę, która popełniła przestępstwo przeciwko Kapitolowi, stało się popularnym nickiem na rozmaitych forach internetowych i to nie tylko tych związanych bezpośrednio z cyklem *Igrzyska Śmierci*.

[5] Odrzucono natomiast tytuł drugiego tomu ze względu na dużą komplikację frazy oraz popularność występowania użytych w niej słów, co zgodnie z prawem Zipfa wpływa na zaburzenie uzyskiwanych wyników.

Największą częstotliwość występowania miało słowo „Katniss" odsyłające do ponad 11 milionów witryn internetowych a drugi w tym rankingu termin „Suzanne Collins" miał niespełna 1,5 mln wskazań (zob. tab. 1), jednak przy bezpośredniej weryfikacji okazało się, że liczba polskojęzycznych stron w każdym przypadku oscylowała w granicach kilkuset. Ranking witryn odnoszący się do haseł związanych z autorką i tytułami cechował się stosunkowo niewielką wariantywnością. Na wysokich miejscach plasowały się zazwyczaj domeny związane z funkcją informacyjną (*Wikipedia, Wikia* czy *Filmweb*), portal z recenzjami literackimi (*Lubimyczytac.pl*), a także platformy multimedialne oferujące dostęp do filmów. Z kolei w rankingach związanych z głównymi postaciami sagi znalazły się prywatne blogi, fora dyskusyjne a nawet konto na *Facebooku* (zob. tab. 1).

Za charakterystyczne należy uznać pojawienie się w wygenerowanym zestawieniu stron gazet (film.dziennik.pl), rozgłośni radiowych (eska.pl) czy stacji telewizyjnych (tvp.info, canalplus.pl), które zamieszczały informacje dotyczące książek lub ich ekranizacji, co potwierdza zainteresowanie różnych mediów recepcją fabuły.

Podobne analizy można przeprowadzić, zawężając wyszukiwanie do reprezentacji graficznej (tab. 2). Roboty sieciowe (*crawlery*) stosują jednak w takim przypadku nieco inne kryteria indeksowania, stąd rankingi dla poszczególnych fraz odznaczają się znacznie wyższym poziomem wariantywności.

Przekaz graficzny w znacznie większym stopniu wiązał się z prywatnymi blogami założonymi na platformach blogspot.pl, blog.pl, blox.pl, blog.interia.pl oraz pinger.pl. Pojawiał się też na stronach o tematyce edukacyjnej i kulturalnej. Dominowały nawiązania do adaptacji filmowych, stąd w rankingu przeważają portale związane z kinematografią (filmweb.pl, stopklatka.pl), natomiast znacznie mniej jest witryn odnoszących się bezpośrednio do tematyki literackiej. Przy wykorzystaniu imienia i nazwiska pisarki jako frazy wyszukiwawczej większość wyników stanowią jej fotografie (zazwyczaj zbliżenia twarzy), a znacznie rzadziej okładki książek i czasopism z artykułami traktującymi o *Igrzyskach śmierci*. W odniesieniu do tytułów poszczególnych tomów najliczniejsze są zdjęcia okładek oraz plakatów i fotosów filmowych. W przypadku poszczególnych postaci dominują ich filmowe wizerunki (fotosy, grafiki, rzadziej animacje). Katniss Everdeen ma zatem twarz Jennifer Lawrence, podobnie Peeta Melark – Josha Hutchersona, a prezydent Snow – Donalda Sutherlanda. Nawet odpowiadające fotografiom rysunki węglem oraz kompozycje graficzne przedstawiają aktorów odtwarzających poszczególne postacie. Nie znaczy to jednak, że w Internecie brak innych konterfektów głównych bohaterów. Wiele blogów, a zwłaszcza stron facebookowych prezentuje twórczość fanów opartą nie na hollywoodzkim schemacie, jednak te ilustracje nie są zwykle wysoko pozycjonowane w algorytmach wyszukiwarki Google.

Tab. 1. Lista frekwencyjna najpopularniejszych witryn związanych z cyklem *Igrzyska Śmierci* według wyszukiwarki Google [data dostępu: 08.06.2015]

	Terminy wyszukiwawcze					
	„Suzanne Collins”	**„Igrzyska Śmierci”**	**„Kosogłos”**	**„Katniss”**	**„Peeta Melark”**	**„Coriolanus Snow”**
LO	1450000	558000	442000	11200000	523000	284000
LP	320	212	251	343	298	190
1	wikipedia.org	mediarodzina.pl	filmweb.pl	igrzyskasmierci.wikia.com	filmweb.pl	igrzyskasmierci.wikia.com
2	lubimyczytac.pl	filmweb.pl	cda.pl	filmweb.pl	igrzyskasmierci.wikia.com	naekranie.pl
3	filmweb.pl	wikipedia.org	wikipedia.org	tvn24.pl	katnissipeetadal-szeycie.blox.pl	facebook.com
4	empik.com	cda.pl	empik.com	katnissipeetadalszeycie.blox.pl	wikipedia.org	webook.pl
5	igrzyskasmierci.wikia.com	lubimyczytac.pl	film.onet.pl	poigrzyskach.blox.pl	kozaczek.pl	warofdragons.pl
6	wikiquote.org	empik.com	igrzyskasmierci.wikia.com	poigrzyskach.pl	oczamipeetymellark.blogspot.com	wikipedia.org
7	audioteka.pl	hungergames.pl	multikino.pl	peetniss-love-story.blogspot.com	allegro.pl	filmweb.pl
8	merlin.pl	igrzyskasmierci.wikia.com	focus.pl	dontwantoforget.blog-spot.com	film.dziennik.pl	igrzyskasmierci--plum.ugu.pl
9	secret-books.blog-spot.com	multikino.pl	cinema-city.pl	katnisspeetazawsze.blogspot.com	tollery.wroclaw.pl	thehangergames.blogspot.com
10	cytaty.info	ceneo.pl	lubimyczytac.pl	katniss-i-peeta-po-rebe-lii.blog.pl	canalplus.pl	panem.forumpl.net
11	kacikzksiazka.pl	ipla.tv	eska.pl	tvp.info	kwejk.pl	metro.gazeta.pl
12	wiadomosci24.pl	igrzyskasmierci.blogspot.com	hungergames.pl	ubieranki.jeja.pl	thewriting.bloog.pl	karolinka.art.pl

LO – całkowita liczba odwołań podawana przez wyszukiwarkę Google, LP – liczba odwołań wyszukiwarki Google po bezpośredniej weryfikacji z autopsji wyników stron w języku polskim. Źródło: opracowanie własne

Tab. 2. Lista rankingowa stron WWW dotyczących *Igrzysk śmierci* w wyszukiwarce Grafika Google (data dostępu: 10.07.2015)

	Terminy wyszukiwawcze					
	„Suzanne Collins"	**„Igrzyska śmierci"**	**„Kosogłos"**	**„Katniss"**	**„Peeta Melark"**	**„Coriolanus Snow"**
1	Igrzyskasmierci.wikia.com	Filmweb.pl	Edibazzar.pl	Igrzyskasmierci.wikia.com	Igrzyskasmierci.wikia.com	Shippuuden.pl
2	Ksiazkopedia.wikia.com	Empik.com	Kobiecehoryzonty.blogspot.com	Kinga181.pinger.pl	Kickiciunia.pinger.pl	Naekranie.pl
3	Filmweb.pl	Mediarodzina.pl	Filmweb.pl	Filmweb.pl	Katnissipeetadal-szeycie.blox.pl	Igrzyskasmierci.wikia.com
4	Myszamovie.pl	Strefaapokalipsy.pl	Igrzyskasmierci.wikia.com	Mystic_falls_ vampires.czo.pl	Graphicpoison.blogspot.pl	Filmweb.pl
5	Nefis.blog.pl	Magazynt3.pl	Mediarodzina.pl	Igrzyskasmiercitrylogia.fora.pl	Harry-potter.net.pl	Hungergames.pl
6	Mediarodzina.pl	Canalplus.pl	Diqart.pl	Naekranie.pl	Igrzyskasmierci.blogspot.pl	Karaaz2000.pinger.pl
7	Dancerguitar.blog.interia.pl	Igrzyskasmierci.wikia.com	Zszywka.pl	Ninawum.com	Zszywka.pl	Thehungergames.pinger.pl
8	Booklips.pl	Chomikuj.pl	Film.onet.pl	Zpopk.pl	Kathyrutter.pinger.pl	Stopklatka.pl
9	Lmoptics.2ap.pl	mdk.czechowice--dziedzice.pl	Bravo.pl	Hungergames-fan.blog.pl	Hungergames.pl	Samequizy.pl
10	Poczytajmy-razem.blogspot.pl	Dobregimnazjum.pl	Qexe.pl	Joemonster.org	Qultqultury.pl	Wyborcza.pl
11	Bestsellery.net	Film.onet.pl	Dobreksiazki.pl	Cieszynnaobcasach.pl	Filmweb.pl	Filmline.pl
12	Strefarpg.pl	Loveit.pl	Dlageeka.pl	Kosoglos.blox.pl	Quizme.pl	Co-obejrzec.pl

Źródło: Opracowanie własne na podstawie wyszukiwarki Grafika Google

Ważnym elementem przekazu dotyczącego cyklu Collins była ocena jego wartości literackiej. Liczne recenzje zamieszczano na różnych portalach związanych z książkami, np. lubimyczytac.pl czy biblionetka.pl. Chętnie porównywano *Igrzyska śmierci* do cieszącego się wcześniej wielką popularnością *Zmierzchu*. Zapewne nie bez znaczenia był fakt, że Stephenie Meyer obok Stephena Kinga była autorką jednej z częściej przywoływanych rekomendacji *Igrzysk śmierci*. Wywoływało to jednak ambiwalentne reakcje, utwór przez wielu internautów został bowiem sklasyfikowany jako popularny bestseller oferujący tanią sensację i prymitywne skróty psychologiczne:

> Pod głośnym hasłem: „To lepsze niż *Zmierzch*!" *Igrzyska śmierci* wkroczyły na arenę. Pierwszy tom trylogii, ekranizacja którego ma przyćmić Bellę i Edwarda, ich brokat i blady puder. Młodzieżówka. Odrzuca na kilometr, prawda? Bo wszystko brzmi jak kolejny tandetny *paranormal romance*, którego ma się już dość (Korzeniewska, 2012).

Cykl Collins uznawano jednak powszechnie za zdecydowanie poważniejszy, stawiający istotne egzystencjalne pytania i mniej pretensjonalny niż popularna historia miłości wampira i nastolatki. Kontrastując te dwa utwory, podkreślano odmienność gatunkową, odejście w *Igrzyskach śmierci* od świata czarów i cudowności ku nauce i konceptowi. W tym kontekście doceniano realizm opisu graniczący często wręcz z brutalnością, ale także to, że obrazy walki o życie na arenie dostarczają wzruszeń, śmiechu i zadumy. Chwalono nietuzinkowe, wielowymiarowe postacie bohaterów, nie tylko protagonistkę Katniss stojącą przed licznymi trudnymi wyborami, jej partnera i przyjaciela Peetę, pełną dziecięcego uroku Rue, ale również oryginalnego mentora Haymitcha, tylko pozornie zblazowanego alkoholika, w istocie swoistego morosophusa przekazującego niebanalną prawdę o życiu. Za interesujący zabieg literacki uznawano narrację pierwszoosobową prowadzoną w czasie teraźniejszym z perspektywy głównej bohaterki Katniss Everdeen, co pozwoliło znacznie zdynamizować przekaz. Doceniano spójność fabuły oraz nieoczekiwane zwroty akcji. Powieść odczytywano na wielu płaszczyznach: krytyki współczesnych mediów, antyutopii, a nawet aluzji politycznej[6]. Wskazywano na podobieństwa potyczek na arenie ze zmaganiami towarzyszącymi telewizyjnym *reality show*:

> Miałam wrażenie, że czytam bardziej brutalne wydanie Big Brother'a, w którym znalazły się dzieci oraz młodzi ludzie, zdani tylko na siebie i z jedną wskazówką: „nie dać się zabić". Mimo iż fabuła jest absurdalna i wręcz niedorzeczna, to ta książka wydaje mi się strasznie prawdziwa (Sara, 2009).

[6] Warto zauważyć, że w kontekście polityki Rosji względem Ukrainy pojawiło się w sieci kilka memów zawierających odwołania do *Igrzysk śmierci*.

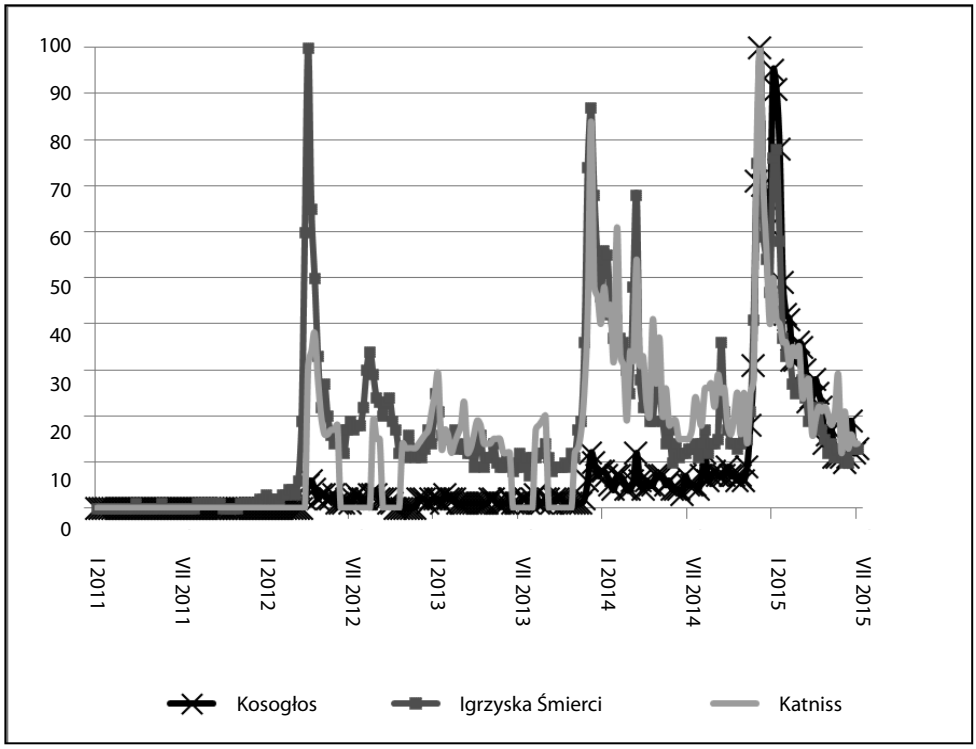
Egzystencjalny obraz walki o byt porównywano m.in. do współczesnej sytuacji społecznej, „wyścigu szczurów" w szkole czy pracy, a także politycznej – wzajemnych relacji między rozwiniętym Zachodem a państwami Trzeciego Świata. W miłosnym trójkącie pomiędzy bohaterami sagi doszukano się pewnego podobieństwa z utworami typu *paranormal romance*, np. *Zmierzchem*, jednak zauważono, że w trylogii Collins ten wątek nie został tak mocno wyeksponowany. Jego rozwiązanie miało przede wszystkim znaczenie metaforyczne i nie stanowiło głównej osi dramatu (Myers, 2013, s. 115–122). Relacje między głównymi bohaterami szeroko komentowano nie tylko w recenzjach utworu, ale również w dyskusjach prowadzonych na portalach literackich, blogach czy profilach facebookowych.

Nie zabrakło też oczywiście głosów zdecydowanie krytycznych. Zwracano w nich uwagę m.in. na „amerykanizm" powieści polegający na narzuceniu wzorca obyczajowego typowego dla hollywoodzkiego światka celebrytów. Wyrażano obawę, że swoista bezrefleksyjność głównej bohaterki zabijającej na arenie stanowi dość ryzykowny rys charakterologiczny. W jej konstrukcji psychologicznej dominowały cechy typowo męskie i zapewne była ona wzorowana na postaciach antycznych herosów takich jak Tezeusz czy Spartakus (Miller, 2013, s. 123–135). Zauważano też, że zakończenie utworu jest gorzkie w swojej wymowie i odbiega od standardów literatury młodzieżowej.

Chronologia i zmiany struktury sieciosfery

Chociaż od pojawienia się w Polsce pierwszej książki z cyklu *Igrzyska śmierci* minęło dopiero kilka lat, ten krótki okres cechował się wyraźnie różną dynamiką zainteresowania tematem w polskojęzycznej przestrzeni Internetu. Jego apogeum przypadało na okresy premier kolejnych filmów, natomiast wpływ edycji książkowych na ruch sieciowy był niewielki. Jest rzeczą znamienną, że hasła związane z treścią książki pojawiły się w algorytmach wyszukiwarki Google praktycznie dopiero w 2011 r., a więc rok po tym, kiedy cała polskojęzyczna wersja trylogii trafiła na rodzimy rynek (zob. wykres 1).

Najchętniej przy wyszukiwaniu wykorzystywano frazy odpowiadające tytułom poszczególnych tomów, natomiast te związane z pobocznymi elementami świata przedstawionego w praktyce nie wpływały na rozkład trendu. Przykładem może być hasło „Kapitol", istotne dla fabuły utworu, ale przez ogół internautów kojarzone raczej z parlamentem amerykańskim, ewentualnie rzymskim wzgórzem. Poszczególne hasła zyskiwały szczytową popularność w innym okresie (wykres 1). Fraza „Igrzyska śmierci" była najczęściej wpisywana w wyszukiwarkę w 2012 r., co jest zrozumiałe ze względu na tytuł ekranizacji, która była emitowana w Polsce właśnie od tego roku. W czasie kolejnych premier adaptacji filmowych zainteresowanie wzrastało, ale nigdy nie osiągnęło poziomu z okresu emisji pierwszej części. Fraza „Kosogłos" była

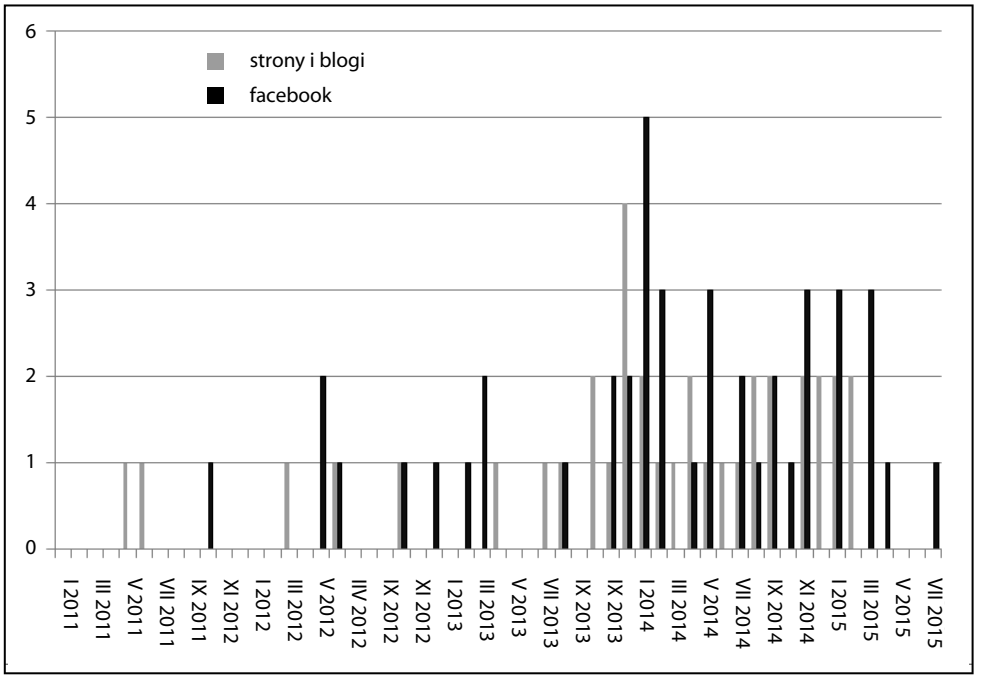


Wykres 1. Względny ruch sieciowy wokół haseł „Igrzyska śmierci", „Kosogłos" i „Katniss" w polskojęzycznej przestrzeni Internetu na podstawie oszacowania wpisów w wyszukiwarkę Google. Źródło: Opracowanie własne na podstawie Google Trends

szczególnie popularna w 2014 r. w związku z wyświetleniem trzeciej części megaprodukcji filmowej o tym tytule. Warto przy tym zauważyć, że *Kosogłos* to tytuł filmu i książki, ale także nazwa fantastycznego ptaka pojawiającego się w powieści Collins[7]. Popularność terminu „Katniss" zwiększała się wraz z kolejnymi premierami, co świadczy o stopniowym wzroście rozpoznawalności tej postaci. Wygaszanie zainteresowania było tu najwolniejsze, ponieważ powód wyszukiwania nie był tak jednoznacznie związany z konkretnym wydarzeniem medialnym, jak to miało miejsce w przypadku terminów wyszukiwawczych stanowiących tytuły filmów.

[7] Powstał on przez skrzyżowanie głoskółki – sztucznego osobnika wyhodowanego przez reżim do inwigilowania obywateli oraz żyjącego w naturze kosa. Jego przedstawienie w warstwie ikonicznej książki czy plakatu filmowego nawiązuje do charakterystycznych undergroundowych symboli związanych z ruchami nacjonalistycznymi i anarchistycznymi i pełni rolę swoistego fetyszu kulturowego (Trzcińska, 2013, s. 134-135).

Pierwsza polskojęzyczna strona WWW poświęcona interesującemu nas tematowi została utworzona z inicjatywy wydawnictwa Media Rodzina w maju 2009 r. po wydaniu pierwszego tomu trylogii. Większość witryn poświęconych *Igrzyskom śmierci* powstało jednak już w drugiej dekadzie XXI w. (zob. wykres 2).



Wykres 2. Rozwój sieciosfery związanej z cyklem *Igrzyska śmierci* Collins w polskojęzycznej przestrzeni Internetu. Źródło: obliczenia własne na podstawie dat wpisów oraz raportów programu Wayback Machine

Adekwatnie do zmiany poziomu zainteresowania określonymi zagadnieniami modyfikacjom ulegały także treści publikowane w sieci. Najstarsze w uzyskanym zestawieniu są oficjalne portale tematyczne przekazujące szerokie spektrum informacji dotyczących lektury, filmu oraz całej związanej z nimi otoczki medialnej. Pełniły one nie tylko rolę kompendiów wiedzy, ale także witryn społecznościowych gromadzących środowisko fanów i umożliwiających prowadzenie dyskusji.

Częstotliwość wpisów na portalach była nierównomierna, z jednej strony zależała od liczby newsów na konkretny temat pojawiających się w oficjalnych przekazach medialnych, z drugiej od indywidualnych preferencji i możliwości ich autorów. Na prywatnych stronach i profilach często

pojawiały się opowiadania o charakterze *fan-fiction.*, które prezentowały dalsze losy bohaterów sagi. Najczęściej kontynuowały one temat walki o lepsze jutro w świecie Panemu lub koncentrowały się na historii miłosnej pary Peeta Melark – Katniss Everdeen albo też przedstawiały przebieg znanych z trylogii wydarzeń z perspektywy innego bohatera niż miało to miejsce w oryginale. Strony fanowskie charakteryzowały się dość dużym zróżnicowaniem formalnym i różnorodnością szaty graficznej. Niektóre z nich posiadały nawet aplikacje uruchamiające podkład muzyczny[8].

Charakterystycznym zjawiskiem były liczne profile tematyczne na Facebooku. Miały one zróżnicowany charakter: informacyjny – poświęcony konkretnej części trylogii lub jej adaptacji filmowej, kont społecznościowych umożliwiających zaistnienie moderowanych grup dyskusyjnych (mogły mieć charakter otwarty lub zamknięty), profili osobowych (za awatarem ukrywała się realna osoba), wreszcie kont związanych z konkretnymi wydarzeniami kulturalnymi, np. premierą filmową. Najbardziej rozbudowane profile miały po kilka tysięcy wpisów i zgromadziły społeczność przekraczającą 1 000 osób. Warto zauważyć, że prezentowały one tematy powiązane głównie z kulisami produkcji filmowej oraz różnymi meandrami fabuły, nierzadko wykorzystywały zabawne memy nawiązujące do postaci lub motywów sagi, wskazywały też na rozmaite nawiązania oraz szeroko ilustrowały opisywaną tematykę wykorzystując materiały nadesłane przez internautów lub grafikę odnalezioną w zasobach sieciowych. Ciekawym elementem były tu interaktywne gry nawiązujące do formuły igrzysk i eliminacji kolejnych postaci. Profile facebookowe najczęściej aktywowano z początkiem roku kalendarzowego, co w jakiś sposób korespondowało z koncepcją wirtualnego pamiętnika stanowiącego kalendarz czy kronikę odnotowującą wszystkie ważne wydarzenia począwszy od określonej daty (por. ryc. 2).

Jak wynika z dokonanych ustaleń, istotną rolę w rozpowszechnianiu informacji na temat *Igrzysk śmierci* odegrały dwa pokrewne serwisy Wikipedia i Wikia. Hasło *Igrzyska śmierci* w polskojęzycznej Wikipedii jest jeszcze stosunkowo mało rozbudowane[9]. Oddzielne artykuły poświęcono autorce książek oraz poszczególnym tomom trylogii i ich adaptacjom filmowym (zob. tab. 3). Nie ma natomiast osobnych definicji opisujących poszczególne postacie[10]. Rolę takiej charakterystyki pełni najbardziej rozbudowane hasło „Igrzyska śmierci (książka)". Jest to najstarszy wpis do rodzimej Wikipedii związany z tą tematyką, który pojawił się w listopadzie 2009 r. i od tego

[8] Warto podkreślić, że zgodnie z fabułą książki muzyka stanowiła filar kulturowy dla mieszkańców Panemu. Dla wymowy tekstu istotne znaczenie ma m.in. *Kołysanka dla Rue* czy *Drzewo wisielców*. W serwisie YouTube możemy znaleźć próby rekonstrukcji tych kompozycji (Torkelson, 2013, s. 29–39).

[9] Data dostępu: 28 lipca 2015.

[10] Takie hasła istnieją nie tylko w anglojęzycznej wersji tej encyklopedii, ale też w innych jej mutacjach, np. rosyjskiej czy portugalskiej.

czasu odnotował 140 rozmaitych korekt (tab. 3). Pierwotna notka zawierała tylko najbardziej podstawowe dane, a jej objętość była ograniczona zaledwie do 169 znaków. W stosunku do tej wersji hasło zostało wzbogacone o szczegółowy opis akcji, charakterystykę głównych bohaterów, informacje o ekranizacjach oraz przypisy.

Tab. 3. Daty powstania i liczba korekt poszczególnych haseł związanych z cyklem *Igrzyska śmierci* w polskojęzycznej wersji *Wikipedii*

Hasło	**Rok i miesiąc pojawienia się w *Wikipedii***	**Liczba korekt**
Igrzyska śmierci (książka)	listopad 2009	140
Suzanne Collins	listopad 2010	65
Igrzyska śmierci (film)	marzec 2012	61
Igrzyska śmierci: W pierścieniu ognia (film)	styczeń 2013	61
Igrzyska śmierci: Kosogłos część 1 (film)	grudzień 2013	47
Kosogłos (książka)	maj 2014	28
W pierścieniu ognia (książka)	lipiec 2014	18

Źródło: opracowanie własne na podstawie analizy działu „historia" w *Wikipedii*

Zdecydowanie więcej informacji zawiera Wikia – ponad 240 haseł poświęconych poszczególnym postaciom, miejscom oraz wydarzeniom, a także liczne ilustracje, krótkie fragmenty filmowe i nagrania muzyczne (m.in. fikcyjny hymn Panemu)[11]. Wikia stanowi jednocześnie forum dyskusyjne o charakterze eksperckim, w którym można zadać pytanie dotyczące oryginalnego utworu lub jego adaptacji. Znajdują się tu szczegółowe opisy poszczególnych postaci usystematyzowanych w różne grupy, np. kobiety, mężczyźni, trybuci, rewolucjoniści, mieszkańcy Kapitolu. Dzięki *snapshotom* można przeanalizować następujący tu przyrost treści oraz poszczególnych elementów graficznych w zakresie interesującej nas tematyki. Dynamika rozwoju treści nie była często skorelowana ze wzrostem zainteresowania witryną a przyrost haseł następował głównie w okresie premier kolejnych ekranizacji (tab. 4).

Strony i serwisy internetowe dotyczące *Igrzysk śmierci* i ich adaptacji realizowały różne funkcje, m.in. informacyjne (np. Wikipedia i jej rozmaite mutacje), komercyjne (np. strony wydawnictwa Media Rodzina, dystrybu-

[11] Data dostępu: 3 sierpnia 2015.

Tab. 4. Przyrost liczby haseł związanych z cyklem *Igrzyska śmierci* na portalu *Wikia*

Data zrzutu	Liczba haseł	Liczba obrazów
sierpień 2012	28	28
grudzień 2012	76	60
marzec 2013	132	204
maj 2013	146	284
wrzesień 2013	148	420
listopad 2013	149	427
listopad 2014	209	1249
kwiecień 2015	215	928
lipiec 2015	237	1123

Źródło: opracowanie własne na podstawie danych z Wayback Machine

tora adaptacji filmowych Forum Film Poland sp. z o.o., wirtualnych księgarni, a także platform proponujących dostęp do filmów czy gier flashowych nawiązujących do fabuły *Igrzysk śmierci*), hobbistyczno-rozrywkowe, często odwołujące się do koncepcji Web 2.0. (fora i grupy dyskusyjne, fanpage na portalach społecznościowych typu Facebook, Twitter, MySpace, a także prywatne blogi zakładane zazwyczaj w celu nawiązania kontaktów w świecie wirtualnym). Należy jednak zauważyć, że funkcje te niejednokrotnie były realizowane równolegle w obrębie tego samego serwisu[12].

Na podstawie przeprowadzonej analizy reprezentacji stron internetowych oraz zmian w ruchu sieciowym możemy wyróżnić kilka etapów w recepcji *Igrzysk śmierci*. Pierwszy, trwający od 2009 do 2011 r., cechował się stosunkowo niewielkim zainteresowaniem tematyką, pomimo ukazania się polskich edycji wszystkich tomów trylogii. Polskojęzyczne strony WWW zarówno formą, jak i treścią, nawiązywały zwykle wówczas do swych anglojęzycznych odpowiedników, a recenzje zamieszczano głównie na portalach poświęconych szeroko rozumianej problematyce literackiej i w księgarniach internetowych. Kolejne etapy wiązały się z premierami ekranizacji poszczególnych tomów (2012, 2013, 2014, 2015), co zaznaczało się m.in.

[12] Np. w ramach portalu filmweb.pl można nie tylko uzyskać szczegółowe informacje o treści kolejnych adaptacji filmowych, autorach scenariusza, reżyserii i obsadzie aktorskiej, ale także wymienić poglądy na temat seansu oraz obejrzeć jego fragmenty w postaci specjalnie zmontowanych trailerów reklamowych.

gwałtownymi wzrostami liczby wyszukiwań za pomocą terminów związanych z trylogią Collins w okresie ich premier oraz powstawaniem nowych stron i profili na portalach społecznościowych. Warto zauważyć, że fabuła była później popularyzowana za pośrednictwem nagrań dostępnych na platformach YouTube czy Dailymotion, do których nierzadko odsyłano na różnych powiązanych tematycznie stronach. Popularność przekazów multimedialnych była na ogół dość krótkotrwała, niemniej jednak niektóre zwiastuny filmowe miały po kilkadziesiąt tysięcy wyświetleń. Stopniowo wzrastała liczba materiałów eksplorujących poboczne konteksty, jakie generowała wielowątkowa i wielowymiarowa fabuła, np. odnoszące się do mody, map fantastycznego świata, zwyczajów jego mieszkańców. Wciąż brakuje szerszej refleksji w języku polskim odnoszącej się do wymowy ideologicznej *Igrzysk śmierci* (zob. bibliografia). Temat z pewnością jest nadal aktualny, gdyż dostępne w Internecie treści związane z utworem Collins podlegają dalszej dynamicznej ewolucji zarówno jeśli chodzi o wzbogacanie dyskursu o kolejne wątki, kształtowanie opinii, jak też zmiany struktury w obrębie sieciosfery w związku z aktualnymi wydarzeniami oraz narastaniem dystansu do pierwotnego źródła inspiracji.

Bibliografia

Brin S., Page, L. (1998). *The Anatomy of a Large-Scale Hypertextual Web Search Engine*. Pobrane 3 lipca 2015, z: http://infolab.stanford.edu/~backrub/google.html.

Czernow, A.M. (2009). Chleba i igrzysk! *Nowe Książki*, *8*, 72.

Gogołek, W. (2014). Informacyjny potencjał rafinacji zasobów sieciowych. *Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy*, 17, 27–46.

Korzeniewska, W. (2012). *Igrzyska śmierci – Suzanne Collins*. Pobrane 11 lipca 2015, z: http://czytac-nie-czytac.blogspot.com/2012/03/igrzyska-smierci-suzanne-collins.html.

Miller, J. (2013). Katniss i polityka gender. W: G.A. Dunn, N. Michaud (red.), *Igrzyska śmierci i filozofia. Rzecz o podglądactwie* (s. 123–135). Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Myers, A.E. (2013). Dlaczego Katniss wybiera Peetę? Spojrzenie na miłość oczami stoika. W: G.A. Dunn, N. Michaud (red.), *Igrzyska śmierci i filozofia. Rzecz o podglądactwie* (s. 115-122). Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Sara [pseudonim] (2009). *Suzanne Collins*. Pobrane 9 lipca 2015, z: http://sztukater.pl/ksiazki/item/7979-the-hunger-games.html.

Skowera, M. (b. d.), *Funny Hunger Games*. Pobrane 7 marca 2015, z: http://popmoderna.pl/funny-hunger-games/.

Skowera, M. (2015). „Harry Potter", „Igrzyska śmierci" i rzeczywistość. Dwie opowieści o kulturze popularnej i przemocy. *Maska. Magazyn Antropologiczno-Społeczno-Kulturowy*, *25*, 103–113.

Skweres, A. (2015). Marketingowy pragmatyzm w hybrydycznej adaptacji Igrzysk

śmierci Suzanne Collins. W: M. Wróblewski, E. Kruszyńska, A. Szwagrzyk (red.), *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media* (s. 213–226). Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Torkelson, A. (2013). Gdzieś między wstążkami do włosów a tęczą. Jak nawet najkrótsza piosenka może zmienić świat. W: G.A. Dunn, N. Michaud (red.), *Igrzyska śmierci i filozofia. Rzecz o podglądactwie* (s. 29–39). Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Trzcińska, I. (2013). Mit i narracja. *Przegląd Religioznawczy*, *1*, 127–139.

Zając, M. (2000). *Promocja książki dziecięcej*. Warszawa: Wydawnictwo SBP.

Michał Rogoż

The Polish InterWeb Users on The Hunger Games Series by Suzanne Collins

Summary

The structure, content and temporal scope of the reception of *The Hunger Games* series has been widely described on the Polish Internet. Evaluation of the literary value of the trilogy by Suzanne Collins was an important element of this communication. Commentators eagerly compared it to the *Twilight* series that had enjoyed great popularity recently. The novels by Collins were regarded as more serious work and less pretentious than the popular saga about the love between a vampire and a teenage girl as the author asks important existential questions. The non-cliché, multidimensional characters were especially praised. The novels were read on many levels: as a critique of contemporary media, a dystopia and even a set of political allusions. The similarities between battles in the arena and reality TV shows were pointed out. There were also critical voices recognizing the trilogy as a light and popular read of little literary value. Although it has only been a few years since the appearance of the first book of *The Hunger Games* in Poland, there has been distinct and changeable dynamics of interest in the topic. The apogee of this interest was associated with subsequent premieres of the novels' film adaptations and the impact of the book premieres on network traffic was negligible. The subject matter is certainly still valid as the available online content related to Suzanne Collins' series is undergoing further dynamic evolution.

Keywords: Internet, Suzanne Collins, *The Hunger Games*, reception, Poland.