


## Zofia Wosio

Uniwersytet Łódzki

Katedra Informatologii i Bibliologii

e-mail: zofia.wosio@edu.uni.lodz.pl


 <https://orcid.org/0009-0001-9472-9286>

## pod red. dr hab. prof. Uł Magdaleny Przybysz-Stawskiej

Uniwersytet Łódzki

Katedra Informatologii i Bibliologii

e-mail: magdalena.przybysz-stawska@uni.lodz.pl

 <https://orcid.org/0000-0001-5868-6840>

# [ Poza *tu i teraz*, czyli alternatywne rzeczywistości w kulturze popularnej (na przykładzie uniwersum Gwiezdných Wojen)

DOI: <https://doi.org/10.18778/0860-7435.40.07>

**Abstrakt:** Chęć mentalnego przeniesienia się do fikcyjnych rzeczywistości towarzyszy ludzkości od wieków. Jednak stanowi to nie tylko formę ucieczki od problemów codzienności, ale również sposób na chwilowe ukojenie i odpoczynek. W tym procesie zasadniczą rolę odgrywa popkultura, umożliwiającą twórcom kreowanie wyobrażonych miejsc, szczególnie w dziełach fantastycznych. Przykładem jest filmowa saga Gwiezdných Wojen, w której George Lucas stworzył kosmiczne uniwersum o cechach allotopii. Otóż świat Galaktyki jest całkowicie inny od znanej ludziom rzeczywistości i możliwy do samodzielnego poznania. Entuzjaści mogą go eksplorować poprzez liczne filmy, książki, gry czy tytuły prasowe. Celem artykułu jest omówienie problematyki kreacji fikcyjnych światów alternatywnych oraz ich funkcjonowania w kulturze popularnej. Przeprowadzone badania mogą stanowić inspirację do podjęcia kolejnych działań naukowych w tym zakresie.

**Słowa kluczowe:** rzeczywistość alternatywna, kultura popularna, światotwórstwo, allotopia, Gwiezdne Wojny

## Wstęp

Dla człowieka otaczająca rzeczywistość stanowi nie tylko źródło cennych doświadczeń i radosnych chwil, ale również problemów oraz niepokoju. W obliczu tych komplikacji część ludzi poszukuje miejsca, które nie tyle pozwoli im na ucieczkę, co umożliwi chwilowe wyjście poza codzienne ramy. Chętnie wybieraną ścieżką radzenia sobie w takich przypadkach staje się mentalna podróż do wyobrażonych światów alternatywnych, w których wszystko, co było dotąd znane człowiekowi, okazuje się tylko niewielką częścią możliwości życia. Tego rodzaju konceptualne przeniesienie się daje poczucie względnego bezpieczeństwa i wytchnienia od trudnych chwil. Dodatkowo, pozwala na nieograniczoną swobodę, a także poszukiwanie egzystencjalnych inspiracji. Możliwość eksploracji tych przestrzeni umożliwia poznanie niespotkanych dotychczas przez człowieka krain. W dobie kultury popularnej tworzenie fikcyjnych czasoprzestrzeni stało się przedmiotem licznych tekstów fantastycznych. Do grona tych wyobrażonych miejsc należy uniwersum Gwiezdných Wojen, stworzone przez amerykańskiego reżysera i producenta filmowego, George'a Lucasa (1944—).

Celem niniejszego artykułu jest przybliżenie problematyki kreowania wymyślonych światów alternatywnych w popkulturze, ze szczególnym uwzględnieniem czasoprzestrzeni Gwiezdných Wojen. W ramach tego skupiono się na zjawisku eskapizmu, a także jego roli w dążeniu do poszukiwania przez naukowców światów równoległych. Zagadnienie to rozwinięto w kontekście współczesnej twórczości fantastycznej, w której zapoczątkowano sztukę budowania fikcyjnych wymiarów. Przeanalizowano również koncepcyjne podstawy allotopii (czyli tzw. „miejsca innego”), będącej przykładem narracji światotwórczej. Jej założenia posłużyły następnie jako kryteria weryfikacji, czy uniwersum Gwiezdných Wojen można uznać za jej reprezentacyjny przykład. Sformułowano następujące pytania badawcze: (1) Czym jest eskapizm? (2) Jak kształtuje się opinia na temat tego zjawiska? (3) Jak definiuje się fikcję opartą na wymyślonym uniwersum? (4) Czym są światy alternatywne z perspektywy naukowej i literackiej? (5) Czym jest kultura popularna? (6) Jakie cechy charakterystyczne posiadają wykreowane rzeczywistości w odniesieniu do gatunku, jakim jest fantastyka? (7) Czym jest immersja oraz jaki ma wpływ na popularność fikcyjnych czasoprzestrzeni równoległych? (8) W jaki sposób teoria światów alternatywnych zaznacza swoją obecność w kręgu popkultury? (9) Jakie narracje kompozycyjne wyróżnia się w różnego rodzaju utworach?

(10) Czym jest światotwórstwo i jakie posiada typy? (11) Czym jest allotopia? (12) W jakim kontekście przestrzeń Gwiezdných Wojen nawiązuje do tej teorii? By odpowiedzieć na tak postawione pytania, wykorzystano metody: analizy oraz krytyki piśmiennictwa (Krajewski, 2020, s. 64), a także studium przypadku (Grzegorzczuk, 2015, s. 9–10). W artykule przyjęto jednolity sposób zapisu nazwy uniwersum Gwiezdných Wojen (bez użycia kursywy) oraz tytułu całości filmowej sagi (z kursywą), mający na celu uniknięcie szumu informacyjnego. Dla zapewnienia możliwie pełnego i rzetelnego opracowania podjętego tematu wykorzystano zasoby portali naukowych EBSCOhost oraz Mendeley, wyszukiwarki Google Scholar, katalogów Biblioteki Narodowej w Warszawie i Biblioteki Uniwersytetu Łódzkiego, platform Biblioteka Ossus i Star Wars Databank, jak również bazy danych Filmweb.

Ze względu na objęty przedmiot badań, niniejszy artykuł ma charakter przyczynkarski. Może bowiem stanowić inspirację do podjęcia nowych lub rozwinięcia obecnych już wątków dotyczących fikcyjnych światów alternatywnych. Trafnie ten kierunek refleksji oddaje wypowiedź bohatera gwiezdного uniwersum, Mistrza Qui-Gon Jinn: „Wszyscy musimy samodzielnie interpretować kodeks, bo inaczej przestaje być żywą mową, a staje się tylko więzienną celą” (Gray, 2022, s. 164). Kontynuowanie dalszych analiz we wspomnianym zakresie miałoby znaczenie nie tylko naukowe i poznawcze, ale także odpowiadałoby na potrzeby osób poszukujących wytchnienia w kreowanych światach wyobrażonych.

### **Poszukiwanie odmiennej rzeczywistości przez człowieka**

Od początku dziejów ludzkość zmagą się z różnymi problemami codzienności. Dzięki rozwojowi cywilizacyjnemu społeczeństwa część tych trudności udało się ograniczyć lub całkowicie wyeliminować, aczkolwiek (jak wynika z realiów), niektóre osoby wciąż borykają się z dyskomfortem w sytuacjach wymagających podjęcia konkretnych działań (Eskapizm, 2024). Niezdolność radzenia sobie z długotrwałym stresem oraz narastającymi oczekiwaniami otoczenia sprawia, że nie potrafią one zmierzyć się z większością (nawet potencjalnie) trudnych problemów. Niemożność konfrontacji z rzeczywistością powoduje, że coraz częściej tacy ludzie starają się od niej odseparować. Jak zauważył Krzysztof M. Maj, to właśnie otaczający świat wręcz ich do tego nakłania (Maj, 2021). Chcąc przynajmniej na chwilę odizolować się od nieprzyjemności życia, poszukują oni odpowiedniego substytutu, który dałby im poczucie bezpieczeństwa i uwolniłby od zmartwień. Najczęściej takie schronienie znajdują w: jedzeniu (nadmierne spożywanie posiłków oraz dbanie o ich kaloryczność); pracy (zatrącenie się w niej, brak zachowania *work-life balance*); alkoholu lub innych używkach (nadużywanie ich, co prowadzi do zmiany funkcji poznawczych);

duchowości (ucieczka w praktyki modlitewne lub medytacyjne); prokrastynacji (odkładanie planowanych zadań na przyszłość); uzależnieniu od mediów społecznościowych i nadmiaru informacji; aktywnościach fizycznych, zakupach bądź stosunkach płciowych (działania podnoszące poziom dopaminy, emocje oraz samoocenę); podróżowaniu (poprawa nastroju w wyniku zmiany otoczenia); książkach, grach, filmach lub serialach (symboliczne przejście do świata wymyślnego) (Eskapizm, 2024).

Tendencje te określono w psychologii terminem „eskapizm” (od ang. escape, czyli ucieczka). W polskojęzycznej wersji Słownika Glosbe pojęcie to tłumaczy się jako „psychologiczna ucieczka od problemów codzienności i życia społecznego” (Znaczenia i definicje...), co podkreśla aspekt mentalny oraz powody zaistnienia tego zjawiska.

Bardziej rozbudowaną definicję terminu przedstawiła w 2023 r. Marta Urbaniak-Piotrowska. Według polskiej pisarki oraz dziennikarki, eskapizm to „rodzaj emocjonalnej i mentalnej ucieczki w świat iluzji i wyobrażeń, która ma nas uchronić przed problemami codzienności” (Urbaniak-Piotrowska, 2023). Autorka skoncentrowała się na konkretnej formie eskapizmu, czyli poszukiwaniu azylu w wymiarach marzycielskich, wyraźnie odbiegających od zastanej rzeczywistości. Zaprezentowana myśl jest najbardziej adekwatna do filozoficzno-kulturowego charakteru niniejszego artykułu. Dlatego też będzie ona stanowić podstawę do dalszych rozważań na temat problematyki światotwórstwa.

Warto zauważyć, że fikcyjne czasoprzestrzenie alternatywne odpowiadają na różne motywacje człowieka, nie tylko chęć ucieczki od codziennych trudności. Pomocna w zrozumieniu tego zjawiska okazuje się teoria hierarchii potrzeb, sformułowana w 1943 r. przez Abrahama Masłowa. Według tej koncepcji ludzkie pragnienia można uszeregować w pięć segmentów: fizjologiczne, bezpieczeństwa, przynależności, uznania i szacunku, a także samorozwoju (por. Ilustracja 1). Jak zauważył wspomniany badacz, podstawę tego zestawienia tworzą potrzeby niższego rzędu, które muszą zostać zaspokojone, zanim pojawi się możliwość realizacji tych wyższych (Kawecka, 2023). Fikcyjne światy alternatywne mogą pośrednio wspierać człowieka w uzupełnieniu tych braków.

W przedstawionej strukturze najniższy poziom tworzą potrzeby fizjologiczne, których zaspokojenie jest konieczne do dalszej egzystencji. Zalicza się do nich: jedzenie, sen czy kwestie zdrowotne i seksualne (tamże). Konceptualne przeniesienie się do wyobrażonych miejsc umożliwia odprężenie, regenerację psychiczną lub fizyczną, oferuje zastępcze doznania zmysłowe (np. pobudza wyobraźnię, zwracając uwagę na realne potrzeby ciała) i wspomaga zasypianie (m.in. poprzez słuchanie audiobooków lub podcastów).

Kolejną część schematu tworzą potrzeby bezpieczeństwa, czyli zyskanie stabilizacji życiowej i finansowej, a także przekonanie o zdolności radzenia

sobie z trudnościami (tamże). Fikcyjne czasoprzestrzenie pozwalają na oderwanie się od uciążliwej rzeczywistości, a tym samym znalezienie ukojenia i emocjonalnego schronienia. Ponadto, dają poczucie kontroli nad własnym życiem, której niekiedy brakuje ludziom na co dzień.

Ilustracja 1. Hierarchia potrzeb człowieka [tzw. piramida Maslowa]



Źródło: Piramida motywacji Maslowa, 2020

W piramidzie Maslowa uwzględniono także potrzeby przynależności, które dotyczą zawierania relacji społecznych i uzyskania akceptacji przez otoczenie (tamże). Zaspokajane są one we wspólnotach fanów danego uniwersum, gdzie możliwe jest poznanie osób o podobnych zainteresowaniach, jak i uczestnictwo w podejmowanych przez nich działaniach.

Z kolei potrzeby uznania i szacunku dotyczą budowania poczucia własnej wartości i osiągania sukcesów. Wyobrażone czasoprzestrzenie (głównie za sprawą gier komputerowych) pozwalają nie tylko doświadczyć bycia wyjątkowym, ale również zdobyć uznanie wśród innych członków społeczności.

Najwyższy poziom hierarchii Maslowa tworzą potrzeby samorealizacji, które wiążą się z rozwojem osobistym oraz poszukiwaniem sensu egzystencji (tamże). Wyimaginowane światy oferują przestrzeń do refleksji i poznania

rozmaitych wariantów życia. Warto podkreślić, iż dla niektórych osób to proces kreacji tych miejsc jest formą realizacji własnego potencjału.

Jak wynika z hierarchii potrzeb Masłowa, konceptualne przenoszenie się do fikcyjnych czasoprzestrzeni może stanowić zarówno formę ucieczki od codzienności, jak i źródło nawiązywania relacji, twórczej ekspresji czy samodoskonalenia. Można zatem stwierdzić, że wyobrażone światy alternatywne pozwalają chociaż częściowo zaspokoić niezrealizowane potrzeby ludzi.

Na przestrzeni lat zasadność przyjmowania przez człowieka eskapistycznej postawy, a tym samym mentalnego eksplorowania fikcyjnych czasoprzestrzeni, była przedmiotem licznych dyskusji (głównie w kręgach artystycznych). I chociaż eskapizm uznaje się obecnie [2025] za tendencję kulturową powszechnie akceptowaną przez społeczeństwo, to należy zaznaczyć, że nie zawsze tak było. W przeszłości, zgodnie z dominującym stanowiskiem głoszone, że działanie to prowadzi wyłącznie do zaistnienia szkodliwych dla ludzi następstw. W zachodniej kulturze „eskapizm” kojarzono z formą dziecinnej ucieczki przed życiem, tchórzliwą prokrastynacją oraz marzycielstwem (Andruczyk, 2023). Takie podejście było jednak dla wielu osób krzywdzące, ponieważ umniejszało korzyści wspomnianej metody radzenia sobie z rzeczywistością. Na tej podstawie zwolenników eskapizmu bardzo często określano jako infantylnych, pozbawionych odwagi i wycofanych społecznie. Zmiana tego stereotypu nastąpiła w latach 30. XX wieku, kiedy John Ronald Reuel Tolkien w swojej przemowie do krytyków literackich na uniwersytecie w Oxfordzie zapytał: „Czemuż gardzić człowiekiem, który, zamknięty w więzieniu, próbuje się z niego wydostać i powrócić do domu?” (Tolkien, 1998, s. 38). Wspomniana obrona eskapizmu spowodowała, że zaczęto rozpatrywać to zjawisko pod kątem jego pozytywnego wpływu na ludzką kondycję psychiczną. Co więcej, jak zauważył Andrzej Sapkowski, pochodzący z języka łacińskiego wyraz „exciparre” oznacza „oswobodzenie się od czegoś, co przeszkadza i ciąży”, nie zaś ucieczkę (Hernes, 2023). W tym rozumieniu eskapizm ma służyć znalezieniu emocjonalnego ukojenia w trudnych dla człowieka chwilach, relaksować umysłowo, inspirować, a niekiedy również wyrównywać życiowe braki lub doznane krzywdy. Reasumując, eskapizm ma pomóc w zachowaniu równowagi wewnętrznej (Urbaniak-Piotrowska, 2023). Podobne stanowisko reprezentował wspomniany J. R. R. Tolkien, głosząc: „Nie chcemy uciekać od życia, tylko od naszych czasów i nieszczęść, które sami sobie sprowadziliśmy” (Andruczyk, 2023). Według powieściopisarza mentalna podróż do krain wyobrażonych nie stanowi formy odrzucenia istoty egzystencji w świecie realnym. Eskapizm jest sposobem na przynajmniej chwilowe zapomnienie o codziennych trudach, będących często wynikiem oddziaływania cywilizacji. Należy zatem przyjąć, że postawa ta ma w swym założeniu przynieść ludziom spokój i wytchnienie od problemów otaczającej

ich rzeczywistości. Według J. R. R. Tolkiena w postawie eskapizmu ważne jest nie tyle odejście od czegoś, ile sam proces dotarcia dokądś. Tym samym, opisywane zjawisko byłoby przejawem chęci oddalenia się od tego, co „tu i teraz” na rzecz dobrowolnego poszukiwania miejsca, o którym można powiedzieć „tam i wtedy” (Sibierska, 2015, s. 145).

Współczesne środowisko naukowe prezentuje ambiwalentny stosunek do przyjmowania eskapistycznej postawy. Jak twierdzą badacze, w swojej nadmiernej i niekontrolowanej formie prowadzi do poważnych zaburzeń na tle psychicznym. Efektami zaistniałego wówczas niezdrowego stosunku do rzeczywistości byłoby między innymi: zaniedbywanie codziennych obowiązków, odizolowanie się od rodziny lub popadnięcie w rozmaite uzależnienia. Z drugiej strony, część aktywności stanowi formę terapii, a ostatecznie, poprawia ludzki dobrostan i intelektualnie rozwija. Do takich przykładowych czynności zalicza się: gaming, słuchanie muzyki, czytanie książek, oglądanie filmów i seriali, a także uprawianie sportu (Urbaniak-Piotrowska, 2023).

Można zatem wywnioskować, że dla części osób jedynym skutecznym sposobem na radzenie sobie z trudami życia codziennego jest konceptualne przeniesienie się z aktualnej rzeczywistości do tej wyobrażonej. Sposobność ta pojawiła się, dzięki twórcom kultury popularnej kreujących w swych dziełach tzw. fikcyjne światy alternatywne. Poprzez istnienie tych wymiarów odbiorcy mogą nie tylko znaleźć schronienie od codziennych trosk, ale także rozpocząć konceptualną podróż w pozbawioną granic przestrzeń fantazji. To właśnie w tych przestrzeniach są oni w stanie zgłębić własne pragnienia i lęki, czyli ogólniej ujmując, samych siebie (Maj, 2021).

### **Fikcyjne światy alternatywne jako zjawisko popkultury**

Chęć ucieczki od przytłaczających sytuacji życia ma różnorodne źródła. W zależności od stopnia dyskomfortu oraz dostępnych możliwości, każda osoba decyduje się na inne środki zaradcze wobec doskwierających aspektów otaczającej rzeczywistości. Dla niektórych takim remedium stały się wewnętrzne podróże do fikcyjnych światów alternatywnych. Przestrzenie te mogą przyjmować wiele form: od nieistniejących państw, po magiczne krainy aż do międzygalaktycznych przestworzy (Sibierska, 2015, s. 145). Jednak, aby zrozumieć istotę tych wymiarów, najpierw należy zbadać podstawy teoretyczne ich całościowej koncepcji.

W celu interpretacji pojęcia „fikcyjne światy alternatywne” kluczowe jest określenie wymowy zasadniczego elementu tego sformułowania, mianowicie fikcji. Termin ten oznacza „coś, co zostało wymyślone i nie istnieje naprawdę” (Fikcja, 2014). Odnosząc się zatem do tego stwierdzono, że wszelkie wytwory

wyobraźni, których rzeczywiste powstanie nie jest prawdopodobne (z powodów, np. technologicznych, naukowych, ekonomicznych, kulturowych bądź etycznych) stanowią przejaw zdolności abstrakcyjnego sposobu myślenia ludzi.

Naukowcy specjalizujący się w badaniach nad fikcją analizują ją w rozmaitych kontekstach. Jednym z nich jest kreowanie wymyślonych światów, które Edgar Dubourg oraz Nicolas Baumard zdefiniowali jako:

[...] fictional environments that the recipients of the fiction could not have possibly explored in real life, be it far removed islands, locations in the future or the distant past, other planets, or environments in alternative history<sup>1</sup> (Baumard & Dubourg, 2022, s. 2).

Wskazane przestrzenie charakteryzują się częściowym lub całkowitym odrzuceniem znanej rzeczywistości na rzecz przedstawienia jej opcjonalnego wymiaru. Ponadto, istotnym aspektem tych światów jest umożliwienie poznania informacji na ich temat przez odbiorców (tamże). Zapewniają to chociażby mapy, kroniki, przewodniki, zbiory legend bądź podręczniki.

Idea tworzenia fikcyjnych czasoprzestrzeni ściśle wiąże się z koncepcją tzw. światów alternatywnych. W literaturze przedmiotu większą popularność zyskał jednak termin pokrewny, mianowicie „wieloświat” (ang. *multiverse*). Twórcą tego pojęcia jest Andy Nimmo, astronom i wiceprezes Szkockiego Oddziału Brytyjskiego Towarzystwa Międzyplanetarnego, który po raz pierwszy użył tego określenia w 1960 r. podczas swojego odczytu na temat wieloświatowej interpretacji fizyki kwantowej.

Według badaczy multiświat to hipotetyczny zbiór wielu odmiennych czasoprzestrzeni, istniejących równocześnie z zamieszkującym przez ludzi wymiarem. Byty te formują się różnorodnie. Mogą zatem koncentrować się na ukazaniu innej wersji obecnej rzeczywistości oraz przedstawiać światy całkowicie ze sobą niepowiązane. Chociaż powstało na ten temat wiele teorii, jak dotąd [2025] nie potwierdzono naukowo prawdziwości żadnej z nich (Piech, 2023). Brak jednoznacznego stanowiska w kwestii istnienia odmiennych rzeczywistości spowodowało, że twórcy fantastyki zaadaptowali ten motyw do tworzenia historii, których fabuła toczyłaby się w wymyślonych przez nich czasoprzestrzeniach (nieznanych dotychczas człowiekowi). To właśnie w obrębie popkultury koncepcja fikcyjnych światów alternatywnych zyskała najpełniejsze możliwości rozwoju i najszerszy odbiór społeczny. Dlatego też warto przyjrzeć się bliżej definicji kultury popularnej (tzw. popkultury), a także wskazać jej kluczowe przejawy. Jak podano w serwisie Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej:

---

<sup>1</sup> [...] fikcyjne środowiska, których odbiorcy nie mogliby poznać w prawdziwym życiu, nawet bardzo odległym, np. wyspy, lokalizacje w przyszłości lub odległej przeszłości, planety bądź środowiska w historii alternatywnej (tłum. wł.).

Kultura popularna jest swoistym fenomenem współczesnego świata – obecnym w każdym aspekcie życia społecznego człowieka. Jest zmienna, skupia w sobie najważniejsze zagadnienia z perspektywy kultury i społeczeństwa, jednocześnie stanowi filtr, przez który człowiek ogląda otaczający go świat (Ministerstwo Edukacji Narodowej).

Zgodnie z tym stwierdzeniem można przyjąć, że omawiana teoria kultury jest nieodłącznym i dynamicznie rozwijającym się elementem ludzkiego życia. Co więcej, wywiera istotny wpływ na sposób postrzegania oraz interpretowania rzeczywistości, kształtując ludzkie decyzje, czyny, a niekiedy również poczucie tożsamości. Według definicji zamieszczonej w przywołanym serwisie, kultura popularna to:

charakterystyczny typ kultury powszechnie dostępny i praktykowany przez „masy”, „lud”, czyli rzesze ludzi, przy tym zasadniczo jest to pojęcie zawężone do obszaru kultury symbolicznej, szczególnie tej związanej z działalnością intelektualną, artystyczną, zabawowo rozrywkową (tamże).

Zatem popkultura to dostępna dla ogółu społeczności forma kultury, odgrywająca istotną rolę w codziennym życiu ludzi. Jej główny obszar dotyczy przede wszystkim sfery symboli, znaczeń czy wzorów postępowania. Koncentruje się na działalności sztuki, rozrywki i intelektualnej aktywności człowieka.

Aspekt ten rozwinął Marek Krajewski, który wskazał, że chociaż kultura popularna kojarzona bywa najczęściej z rozrywką, to służy ona również celom społecznym, edukacyjnym, i popularyzatorskim. Co więcej, oprócz kwestii rozrywkowych, coraz większe zainteresowanie zyskują tematy naukowe, religijne czy artystyczne, które dzięki omawianej formie kultury mogą trafić do szerokiego grona odbiorców (Krajewski, 2005, s. 24).

Ponadto, kultura popularna jest ważną częścią systemu kapitalistycznego, w którym dobra wytwarzane są jako towary konsumpcyjne. Poprzez funkcjonowanie w przestrzeni komercyjnej często podporządkowana jest dążeniu do zysku, a także masowej produkcji. To z kolei wpływa na jej formę i przekazywane treści (Siuda, 2011, s. 185–186). W tym kontekście popkulturę uznaje się za zbiór dóbr materialnych i niematerialnych adresowanych do masowego odbiorcy. Do tych produktów zalicza się m.in. literatura, filmy, seriale, programy telewizyjne, utwory muzyczne, audycje radiowe, gry wideo czy media społecznościowe (Żabicki, *Popkultura w otoczeniu...*).

Jak wynika z przedstawionej specyfiki kultury popularnej, posiada ona rozmaite funkcje. Należą do nich: rozrywkowa (dostarczanie zabawy oraz odpoczynku), komercyjna (dążenie do zysku), konsumpcyjna (wytwarzanie określonych dóbr), manipulacyjna (kształtowanie postaw odbiorców), unifikacyjna

(ujednocianie przekazów), społeczna (budowanie więzi i poczucia przynależności), edukacyjna (sprzyjanie rozwojowi osobistemu), a także kreatywna (rozwijanie ludzkiej twórczości).

Podsumowując, kultura popularna pełni wielowymiarową rolę, łącząc w sobie zarówno aspekty rozrywkowe, społeczne, jak i ekonomiczne. Dla niektórych twórców stanowi ona pole artystycznej bądź intelektualnej ekspresji. W jej ramach kreowane są rozmaite motywy, w tym koncepcja fikcyjnych światów alternatywnych. Najbardziej widoczne jest to w dziełach z gatunku fantastyki, gdzie teoria ta stanowi główne źródło inspiracji artystycznej, oferując skonkretyzowany model budowy utworu (Niewiadomski & Smuszkievicz, 2012). Powszechnie stosuje się ją do ukazania absolutnie lub fragmentarycznie odmiennej wersji ludzkiej rzeczywistości. Anika Radzka wyróżniła trzy podstawowe kreacje fikcyjnych czasoprzestrzeni: obecność jednego świata możliwego (np. *Śródziemie*, *Władca Pierścieni*, J. R. R. Tolkien); przedstawienie dwóch światów, czyli rzeczywistego i równoległego (np. *Narnia*, *Opowieści z Narnii: Lew, czarownica i stara szafa*, Clive Staples Lewis); istnienie wielu światów alternatywnych (np. multiwersum w produkcjach Marvela) (Radzka, 2002).

W pierwszej propozycji akcja danego utworu rozgrywa się w jednym konkretnym wymiarze i tylko o nim jest informowany odbiorca. Wykluczone jest prawdopodobieństwo styczności z dzieloną przez ludzkość rzeczywistością. Jeśli fabuła obejmuje kilka różnych planet lub gdy wraz z jej rozwojem zaczynają pojawiać się zjawiska nadprzyrodzone, to wciąż konstrukcje te stanowią jedno spójne uniwersum. W obydwu przypadkach byty egzystują w identycznej przestrzeni, a także doświadczają tego samego upływu czasu. W ramach tego typu narracji mieszczą się również wszelkiego rodzaju historie alternatywne dotyczące ludzkiej rzeczywistości (tamże).

Koncept „jeden do jednego” odnosi się z kolei do sytuacji, w której możliwe jest przenoszenie się między realnym światem a tym równoległym lub na odwrót. Wymiary te ze sobą koegzystują oraz wzajemnie oddziałują na siebie, jednak sam proces przejścia nie ma przypadkowego charakteru. Przekroczenie granicy musi zawsze podlegać pewnym warunkom i restrykcjom. Dodatkowo, obydwa światy posiadają znamienne różnice dotyczące zarówno formy czasu, miejsca położenia, jak i rządzących nimi praw (tamże).

Ostatnią z wymienionych przez badaczkę teorii jest założenie występowania jednocześnie kilku wymiarów alternatywnych. Przenoszenie się między nimi staje się możliwe wyłącznie po spełnieniu określonych zasad. Warto zaznaczyć, że przestrzenie te są wobec siebie rozbieżne, m.in. z uwagi na niejednakowe aspekty czasowe, terytorialne, kulturowe, prawne, technologiczne, społeczne, a także okultystyczne (tamże).

Wszystkie przedstawione dotychczas typy kreacji fikcyjnych czasoprzestrzeni łączy jeden wspólny czynnik, tzw. immersja. K. M. Maj zdefiniował to pojęcie jako rodzaj procesu „zanurzenia” odbiorcy w innej rzeczywistości, który eskaluje wraz z czasem spędzonym w tej przestrzeni oraz rosnącym zasobem wiedzy na jej temat (Maj, 2021). Jak stwierdził powieściopisarz, Jacek Dukaj, w głównej mierze od stopnia immersji zależy sukces lub niepowodzenie wymyślanego świata (Dukaj, 2010). Widoczne jest to w globalnych rankingach m.in. gier, filmów, seriali czy książek, gdzie najlepiej sprzedającymi się tytułami są produkcje fantastyczne, bazujące na koncepcji fikcyjnych światów alternatywnych. Z uwagi na rosnące zainteresowanie publiczności tym tematem, zaczęto wokół niego budować cały system przemysłowy (Sibierska, 2015, s. 146). Uwzględnia on nie tylko aspekty marketingowe, licencyjne bądź handlowe, ale także transmedialność tekstów kultury<sup>2</sup> (np. tworzenie dzieł kinematograficznych na podstawie literatury lub gier wideo). Do najbardziej znanych oraz cenionych produkcji odnoszących się do teorii odmiennych czasoprzestrzeni zalicza się m.in.: *Avatar* (Stany Zjednoczone, lata 2009–, reż. James Cameron), *Avengers* [główne filmy kinowe] (Stany Zjednoczone, lata 2012–, reż. Anthony i Joe Russo, Joss Whedon), *Diuna* (Kanada, Stany Zjednoczone, Węgry i Wielka Brytania, lata 2021–, reż. Denis Villeneuve), *Gra o tron* (Stany Zjednoczone, lata 2011–2019, produkcja HBO), *Gwiezdne Wojny* [główne filmy kinowe] (Stany Zjednoczone, lata 1977–2019, reż. Jeffrey Jacob Abrams, Rian Johnson, Irvin Kershner, George Lucas oraz Richard Marquand), *Harry Potter* (Stany Zjednoczone i Wielka Brytania, lata 2001–2011, reż. Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell oraz David Yates), *Opowieści z Narnii* (Stany Zjednoczone i Wielka Brytania, lata 2005–, reż. Andrew Adamson oraz Michael Apted), *Wiedźmin* (Polska i Stany Zjednoczone, lata 2019–, reż. Charlotte Brändström, Alex Garcia Lopez oraz Alik Sacharow), a także *Władca Pierścieni* (Nowa Zelandia i Stany Zjednoczone, lata 2001–2003, reż. Peter Jackson). Różnorodność koncepcji wyobrażonych czasoprzestrzeni wymusiła potrzebę ich uporządkowania. Tym samym, chociaż teoria światów alternatywnych ma charakter naukowy, z czasem znalazła ujście w kulturze popularnej, stając się istotnym komponentem rynku. W efekcie zaczęły powstawać typologie fikcyjnych wymiarów, które dostosowano do zjawisk popkultury. Przykładową klasyfikację gatunków tych czasoprzestrzeni zamieszczono w Tabeli 1.

---

<sup>2</sup> Zagadnienie to wiąże się z opowieścią transmedialną (ang. *transmedia storytelling*), którą zdefiniował amerykański medioznawca Henry Jenkins.

**Tabela 1.** Przykłady gatunków fikcji opartych na wymyślonych światach

Lp.	GATUNEK	PRZYKŁADY
1.	Fantasy	<i>Dungeons and Dragons; Harry Potter; Kafka nad morzem; Magic: The Gathering; Pieśń lodu i ognia; The Legend of Zelda; Władca Pierścieni; World of Warcraft</i>
2.	<i>Science fiction</i> (fantastyka naukowa)	<i>2001: Odyseja kosmiczna; Autostopem przez Galaktykę; Blade Runner; Czarne lustro; Diuna; Gwiezdne Wojny; Park Jurajski; Potwór z bagien; Star Trek, Wehikuł czasu</i>
3.	<i>Adventure fiction</i> (fantastyka przygodowa)	<i>Odyseja; Podróże Guliwera; Robinson Crusoe; Księga dżungli; Wyspa skarbów; Dwa lata wakacji; Michał Strogow; Odlot; Zjawa</i>
4.	Uchronia	<i>Człowiek z Wysokiego Zamku; Ostatni statek z planety Ziemia; Pennego razu... w Hollywood</i>
5.	Utopia	<i>1776; Ecotopia; Ludzie jak bogowie; Nowoczesna utopia; Utopia; Wyspa</i>
6.	Dystopia	<i>Igrzyska śmierci; Mechaniczna pomarańcza; Nowy wspaniały świat; Opowieść podręcznej; Rok 1984</i>
7.	Superbohaterski	<i>DC Universe; Kamen Rider; Marvel Cinematic Universe; Naruto; Power Rangers; X-Men</i>
8.	Nadprzyrodzony	<i>Czarodziejki; Pamiętniki wampirów; Paranormal Activity; Stranger Things; Zamczysko w Otranto</i>
9.	Apokaliptyczny	<i>2012; Ostatni brzeg; Pojutrze; Threads; World War Z</i>
10.	Postapokaliptyczny	<i>Bastion; Fallout; Mad Max; Metro 2033; Wodny świat; Żywe trupy</i>

Źródło: oprac. własne na podst. Dubourg & Baumard, 2022, s. 3

W podanym zestawieniu uwzględniono dziesięć gatunków fikcji, stanowiących podstawę kreacji wyobrażonych światów alternatywnych. Fantasy to odmiana narracji oparta na elementach z tradycyjnych opowieści, pełna magii, czarów oraz mitycznych stworzeń (np. smoków, elfów lub wróżek). *Science fiction*, czyli fantastyka naukowa, obrazuje przyszłość bazującą na rozwoju technologicznym i naukowym. W jej ramach ukazywane są podróże kosmiczne,

roboty, wędrówki w czasie czy istoty obce. Fantastyka przygodowa, inaczej *adventure fiction*, koncentruje się na dynamicznej akcji, w której bohater podejmuje się określonej misji. Przeważnie fabuła rozgrywa się w egzotycznych lokalizacjach, na tle imponujących krajobrazów. To gatunek ukazujący alternatywny bieg historii oraz jego wpływ na teraźniejszość. Z kolei utopia przenosi odbiorcę do wizji idealnego, szczęśliwego i rozwiniętego społeczeństwa, pozbawionego codziennych trudności. W przeciwieństwie do tego znajduje się dystopia, która przedstawia świat pełen chaosu, opresji, przemocy i działań propagandowych. Fikcja superbohatera opowiada o losach rozmaitych postaci obdarzonych nadnaturalnymi mocami, które stają do walki z potężnymi złoczyńcami. Natomiast fikcja nadprzyrodzona skupia się na zjawiskach wykraczających poza racjonalny porządek, gdzie pojawiają się motywy duchów, demonów lub innych niewytłumaczalnych fenomenów. Gatunek apokaliptyczny pokazuje świat w obliczu globalnej katastrofy, m.in. wojny, epidemii lub kataklizmu. Tymczasem narracja postapokaliptyczna przedstawia życie bohaterów ocalałych po katastrofie, a także ich zmagania w nowej, zniszczonej rzeczywistości (Dubourg & Baumard, 2022, s. 3).

Dla wielu autorów kreowanie fikcyjnych światów alternatywnych to działanie zapewniające praktycznie nieograniczone możliwości twórcze. Mogą oni przenieść swoich odbiorców do rozmaitych miejsc nieznanych dotąd człowiekowi: krain magicznych, odległych rejonów kosmosu czy nawet dalekiej przyszłości. Należy jednak podkreślić, że budowanie wymyślonych światów alternatywnych nie jest działaniem pozbawionym trudności. Stworzenie interesującej oraz niecodziennej czasoprzestrzeni wymaga odpowiednich umiejętności, a także znajomości specjalistycznej wiedzy. Wspomnianą problematykę porusza się w zakresie tzw. sztuki światotwórstwa, która stanowi część kultury popularnej.

Kreowanie alternatywnych rzeczywistości jest procesem ogólnie wykorzystywanym w koncepcjach artystycznych. W głównej mierze nurt ten utożsamia się z tradycjami gatunku fantastyki, charakteryzującymi się tworzeniem przestrzeni innych od ludzkiej rzeczywistości. Tendencje te brały swoje początki w typologii narracji kompozycyjnych w utworach. W zależności od preferowanego przez twórcę dzieła kontekstu, odbiorcy dostarcza się odmienny zasób informacji. Marie-Laure Ryan wyróżniła w nauce trzy podstawowe kompozycje: personocentryczne (zorganizowane wokół bohatera oraz jego przeżyć); fabulocentryczne (budowane wokół interesującej fabuły); światocentryczne (skupione wokół świata wyobrazonego) (Myrdzik, 2018, s. 38). Spośród tych propozycji dla sztuki kreowania fikcyjnych przestrzeni alternatywnych najważniejsza jest ostatnia z wymienionych. W rozumieniu tej koncepcji to stworzona rzeczywistość determinuje wydarzenia prezentowanej historii, a nie na

odwrót (Dukaj, 2010). Wymiary te przestają być wyłącznie tłem opowiadanej fabuły. Stają się natomiast odrębnym elementem narracji, którego istotę każdy z odbiorców jest w stanie samodzielnie zgłębić (Światy przedstawione w..., 2023). W rozumieniu włoskiego intelektualisty Umberto Eco:

[...] narrator kreujący fantastyczny świat chce przekonać czytelnika do tego, iż nowo powstały twór jest bardziej realny niż sama rzeczywistość (nawet jeśli rządzi się on prawami, które normalnie nie mają racji bytu). Jednocześnie nie są ważne jego związki ze światem rzeczywistym (Dąbrowska, 2016, s. 216).

Jak podkreśla badacz, głównym celem twórców dzieł fantastyki jest sprawienie wrażenia, że przedstawiona czasoprzestrzeń cechuje się większą autentycznością, niż jest to zgodne z prawdą. Wobec tego, świat wyobrażony ma być wymiarem bardziej rzeczywistym, nie zaś dążącym do zachowania relacji z otaczającym człowieka środowiskiem.

Opisane dotychczas spostrzeżenia naukowców odwołują się do pojęcia „światotwórstwa”, czyli sztuki budowania fikcyjnych rzeczywistości alternatywnych (Maj, 2021). Jej charakterystycznym aspektem jest narracja światotwórcza, którą podzielono na trzy zasadnicze czynniki: eksplorowalność (wymyślona czasoprzestrzeń można swobodnie przemierzać), odniesieniowość (wewnętrzne punkty odniesienia tworzą wyobrażone uniwersum), a także zamieszkiwalność (wymagowany świat można zamieszkiwać lub udomowić) (Maj, 2019, s. 325). Poprzez uwzględnienie tych elementów w procesie kreowania fikcyjnego wymiaru, twórcy kultury mogą sprawić wrażenie, że dana przestrzeń jest równie bliska oraz realna, jak ta znana ludziom na co dzień. Kształt tego wyobrażonego świata zależy od preferowanego rodzaju narracji światotwórczej. Wśród nich U. Eco wyróżnił:

- utopię – wymyślony świat, który teoretycznie mógłby istnieć, lecz w rzeczywistości jest dla człowieka nieosiągalny,
- uchronię – fikcyjny wymiar ukazujący alternatywną wersję historii, czyli sytuacje, które mogły się wydarzyć, ale nigdy nie doszły do skutku,
- metatopię i metachronię – wymagowana czasoprzestrzeń ukazująca wizję przyszłości po radykalnych zmianach, np. ekologicznych lub cywilizacyjnych,
- allotopię – całkowicie odmienne uniwersum, nietożsame z prawdziwym światem (Krawiec, 2025).

Z uwagi na specyfikę badanej czasoprzestrzeni Gwiezdných Wojen, skupiono się na ostatniej z podanych kompozycji, czyli allotopii. W rozumieniu K. M. Maja stanowi ona jeden ze sposobów przeobrażenia znanej ludziom rzeczywistości. Termin ten tłumaczy się jako „miejsce inne” (Dąbrowska, 2016, s. 215). Za sprawą badań przeprowadzonych przez U. Eco przyjęto, że allotopia:

[zakłada, że] nasz świat jest istotnie odmienny od tego, jaki znamy, i dzieją się w nim rzeczy, które zwykle się nie zdarzają (zwierzęta mówią, istnieją czarnoksiężnicy i wróżki). Allotopia tworzy zatem świat alternatywny i sprawia, że jest on bardziej realny niż świat rzeczywisty, a narrator dąży wręcz do przekonania czytelnika, że świat fantastyczny jest jedynym prawdziwym. Allotopię wyróżnia to, że gdy już wykreowany zostanie świat fantastyczny, nie interesują nas jego związki ze światem rzeczywistym, chyba że mamy do czynienia z alegorią (Maj, 2015, s. 36).

Wobec tego, „miejsce inne” jest fikcyjną przestrzenią alternatywną, charakteryzującą się niewielkimi odniesieniami do otaczającego ludzi środowiska. Celem jego twórcy jest umocnienie w odbiorcach przekonania, że przedstawiany przez niego wymiar stanowi ten ostateczny. Światotwórstwo allotopijne posiada wielorakie tendencje, lecz do podstawowych z nich zalicza się: akcentowanie genezy świata, dołączanie do niego paradokumentów lub zbiorów częściowo autentycznych materiałów, podkreślanie realistyczności wykreowanego uniwersum za pomocą działań graficznych, przedstawianie jego wydarzeń w kategorii wiarygodnej wyłączności oraz eksponowanie sprawczości autora (Maj, 2015, s. 163). Wskazane cechy odpowiadają na eskapistyczne potrzeby odbiorców, oferując im sposobność „zanurzenia się” w fikcyjnym świecie alternatywnym. To właśnie popkultura zapewnia twórcom przestrzeń do kreacji takich rozbudowanych wymiarów. Do grona najbardziej rozpoznawalnych z nich należy uniwersum Gwiezdných Wojen.

### **Gwiezdne Wojny jako „miejsce inne”**

Według autora opracowania, omówione dotychczas zabiegi stanowią prawdopodobną konstrukcję budowy czasoprzestrzeni w świecie Gwiezdných Wojen. Uniwersum to powstało za sprawą premiery filmu *Gwiezdne Wojny* (z późniejszym podtytułem *Nowa Nadzieja*), która odbyła się 25 maja 1977 r. Twórcą tej produkcji był reżyser i producent filmowy, George Lucas (Denker, 1997, s. 9). W latach 1977–2019 powstało łącznie dziewięć głównych produkcji osadzonych w tej kosmicznej rzeczywistości. Każda z nich przedstawia dzieje rodziny Skywalkerów, czyli bohaterów głównego wątku narracyjnego sagi.

Historię tego rodzaju rozpoczyna pojawienie się Anakina Skywalkera, który jako młody Rycerz Jedi ulega wpływowi Ciemnej Strony Mocy, przybierając tożsamość Dartha Vadera. Jego dzieci, Leia i Luke, wyrastają na przywódców rebelii, stawiającej opór tyranii Imperium Galaktycznego. Luke pomaga ojcu powrócić na ścieżkę dobra. Rodzinne dziedzictwo kontynuuje Ben Solo (syn Lei), który podąża śladami dziadka i przechodzi na drogę zła, przyjmując imię Kyla Ren. Z czasem powraca jednak na Jasną Stronę Mocy. Równolegle

pojawia się Rey, wnuczka Imperatora Palpatine'a (przywódcy upadłej dyktatury), która szkoli się na Rycerza Jedi pod okiem Lei oraz Luke'a. Wraz z Benem stawia czoła ostatecznemu zagrożeniu, przywracając równowagę Mocy i pokój w całej Galaktyce.

W celu opowiedzenia historii rodu Skywalkerów, G. Lucas musiał najpierw wykreować odpowiednią do tego fikcyjną rzeczywistość alternatywną. By tego dokonać, istotne stało się wprowadzenie do niej kilku określonych elementów, wzmacniających u odbiorców przekonanie o realistyczności tej wymyślonej czasoprzestrzeni. Zabieg ten jest ściśle powiązany ze sztuką światotwórstwa, której odpowiednia realizacja pozwoliła założyć, że uniwersum Gwiezdných Wojen stanowi przykład allotopii.

Poprawność tego stwierdzenia rozpatrzono w oparciu o ustalone kryteria. Należały do nich zarówno aspekty ogólne, specyficzne dla fikcyjnych uniwersów, jak i czynniki szczegółowe wynikające z teorii kreowania tzw. „miejsca innego”. Analizując świat przedstawiony przez G. Lucasa, wzięto pod uwagę możliwość: występowania jednego, dwóch lub kilku czasoprzestrzeni; ewentualnego braku powiązań z ludzką rzeczywistością; tworzenia dzieł opisujących dany wymiar; zastosowanie narracji światocentrycznej oraz jej kluczowych elementów (zamieszkiwalność, odniesieniowość, eksplorowalność)<sup>3</sup>. Następnie zweryfikowano potencjalny kontekst allotopijny uniwersum Gwiezdných Wojen, opierając się na wytycznych zaproponowanych przez badacza, K. M. Maja. Wśród nich znalazło się: uwydatnianie genezy przedstawionego świata, dołączanie paradokumentów lub częściowo autentycznych tekstów, wzmacnianie prawdziwości dzieła poprzez elementy graficzne, ukazywanie wydarzeń w kategorii wiarygodnej wyłączności i podkreślanie władzy autora (Maj, 2015, s. 163).

Przeprowadzona analiza zgromadzonego materiału na temat Gwiezdných Wojen potwierdziła założenie, że wykreowane przez G. Lucasa uniwersum jest fikcyjną przestrzenią alternatywną, którą cechuje narracja allotopijna.

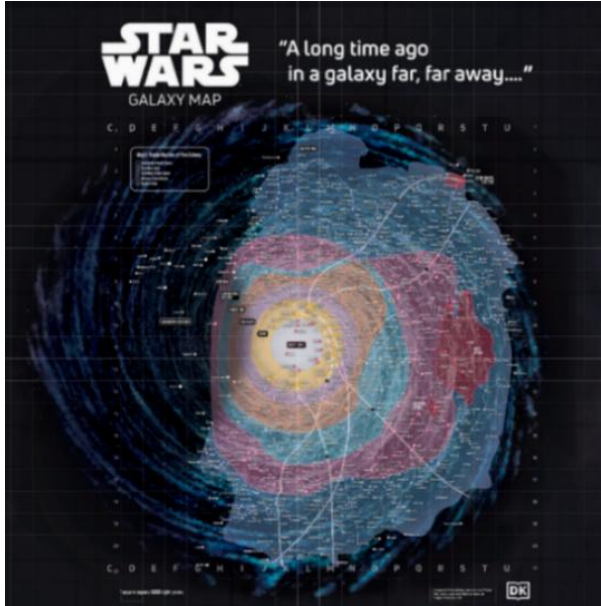
I tak, świat Gwiezdných Wojen znajduje się w fikcyjnej nienazwanej przestrzeni międzyplanetarnej, powszechnie określanej Galaktyką. Stanowi ona jednolitą rzeczywistość uwzględniającą istnienie tylko jednego wszechświata. Pomimo że składa się z wielu rozmaitych planet oraz sąsiadujących układów gwiazdnych, to wciąż stanowi pojedyncze spójne uniwersum. Dokładny czas jej powstania nie został określony (Galaktyka, 2017). Kosmiczną czasoprzestrzeń podzielono na dziewięć głównych stref: Głębokie Jądro, Jądro lub Światy Jądra (inaczej Planety Środka), Kolonie, Wewnętrzne Rubieże, Obszar

---

<sup>3</sup> Terminy „zamieszkiwalność”, „odniesieniowość” oraz „eksplorowalność” zaczerpnięto z prac naukowych K. M. Maja. Autor niniejszego artykułu używa ich zgodnie z ujęciem wspomnianego badacza.

Ekspansji, Środkowe Rubieże, Zewnętrzne Rubieże, Nieznane Regiony oraz Dzika Przestrzeń (por. Il. 2).

Ilustracja 2. Mapa Galaktyki



Źródło: The Star Wars Galaxy, 2025

Pomimo, że obszary uniwersum różnią się między sobą (np. pod względem populacji czy stopnia rozwoju), to łączy je obecność na nich życia. Jego początki związane są z Planetą Mocy, gdzie za sprawą midichlorianów, czyli mikroskopijnych organizmów w komórkach istot, nawiązano więź z tzw. Mocą (Force Planet). Niektóre osoby podjęły się jej kultywowania, przez co ukształtowały się dwa nurty: Jasna Strona Mocy, praktykowana przez Jedi i Strażników Whillów, a także Ciemna Strona, wyznawana przez Sithów (Galaktyka, 2017).

Kolejnym elementem charakterystycznym dla Galaktyki jest sposób odmiennego postrzegania czasu. Jest to bowiem system dwudzielny, którego punkt odniesienia stanowi bitwa o księżyc Yavin. Wobec tego wyróżnia się lata przed starciem (czyli BBY, ang. *Before Battle of Yavin*) i po walce (inaczej ABY, ang. *After Battle of Yavin*). Z uwagi na przyjętą teorię konstrukcji czasu wyodrębniono siedem er historycznych Galaktyki: Wczesna historia (ok. 26 000 BBY–501 BBY), Wielka Republika (ok. 500 BBY–100 BBY), Upadek Jedi (ok. 100 BBY–19 BBY), Panowanie Imperium (18 BBY–1 BBY), Era Rebelii (0–5 ABY), Nowa Republika (6 ABY– 27 ABY), a także Powstanie Najwyższego Porządku (28 ABY–35 ABY) (Baver i in., 2024, s. 6–7).

Dowodem na alternatywność tej przestrzeni jest również obecność w nim rozmaitych ras istot o unikalnych cechach. Mogą one posiadać aparycje o różnym stopniu humanoidalności lub zrobotyzowania. Galaktyka wyróżnia się także własnymi obyczajami, prawami i religiami. Ponadto, elementem budującym wiarygodność uniwersum jest sposób komunikowania się jego mieszkańców. Upowszechniono w nim język Basic (oparty na angielskim). Początkowo zapisywano go tylko w alfabecie łacińskim, znanym jako *High Galactic*. Choć zapis ten sięga czasów antycznych, to używa go niewielka część społeczeństwa (Sarek, 2010). Zastąpiono go nowym alfabetem Aurebesh, który składa się z unikalnych znaków graficznych (What is Aurebesh).

Zgodnie z teorią światotwórstwa uniwersum stwarza odbiorcom warunki do jego samodzielnego eksplorowania. Jest to możliwe nie tylko za sprawą tworzonych produkcji filmowych, ale również licznych dzieł literackich, komputerowych lub graficznych opisujących Galaktykę. Do przykładowych książek tego typu zalicza się: *Słowniczek najpopularniejszych skrótów w językach Gwiezdnych Wojen* (Ben Burt, Warszawa, 2002), *Ilustrowany przewodnik po rasach obcych istot wszechświata Gwiezdnych Wojen* (Ann Margaret Lewis, Randy Post, Warszawa, 2001) czy *Ilustrowany wszechświat Gwiezdnych Wojen* (Kevin James Anderson, Ralph McQuarrie, Warszawa, 2001). Z uwagi na fikcyjny charakter opisywana przestrzeń jest pełna wewnętrznych punktów odniesienia. Dotyczą one m.in. jej własnego nazewnictwa (tzn. terminologii Jedi i Sithów, planet, ras obcych), struktury czasu oraz chronologii zdarzeń.

Wymienione powyżej elementy świadczą o tym, że G. Lucas wykreował uniwersum Gwiezdnych Wojen zgodnie z przyjętymi normami sztuki budowania fikcyjnych światów. Co więcej, niektóre z nich uzasadniają allotopijność tego wymiaru. Przejawia się to w licznych odniesieniach do działań znamienych dla tego świata (m.in. konfliktu Jedi z Sithami czy nastania Wojen Klonów), a także jego początkach wynikających z ewolucji nadprzyrodzonej energii tzw. Mocy. Dodatkowo, wiarygodność przestrzeni umacniają rozmaite zabiegi graficzne, np. mapy, ilustracje fauny i flory kosmosu, planet, statków, ras istot oraz droidów. Tę specyficzność manifestuje się za sprawą włączania do przedstawionej rzeczywistości autentycznych dla niej dokumentów (np. materiałów znajdujących się w Archiwum Jedi) i umacniania roli twórcy Galaktyki, mianowicie G. Lucasa, który sprawował kontrolę nad formą świata oraz opowiadaną w jego ramach historią. Warto zaznaczyć, że każde dzieło osadzone w tej czasoprzestrzeni posiada wzmiankę o jej autorze.

Omówione dotychczas aspekty uniwersum Gwiezdnych Wojen pozwalają stwierdzić, że jest to tzw. „miejsce inne”. Charakteryzuje się ono bowiem własną spójnością, niepowiązaną z realną czasoprzestrzenią. Dla odbiorców

wymiar ten sprawia wrażenie autentycznego i niepodważalnego. W latach 70. XX w. ta fikcyjna rzeczywistość stała się nie tylko alternatywą w kinematografii, ale również równoległym światem dla wielu ludzi. Opowiedzianą w jej ramach historię rodu Skywalkerów zaczęto postrzegać jako symbol współczesnej mitologii, poruszającej tematykę walki dobra ze złem, miłości, przyjaźni, rodziny i poświęcenia dla bliskich. Uniwersum systematycznie rozbudowywano, wprowadzając nowe historie. Przedstawiono chociażby losy rebeliantów, żołnierzy-klonów czy Mandalorian, które pogłębiły wyrazistość Galaktyki. Dodatkowo, ta wielowątkowość, jednolitość i oryginalność sprawiły, że Gwiezdne Wojny osiągnęły rangę jednego z fenomenów kultury popularnej. W efekcie rzeczywistość ukazana w filmowej sadze została nie tylko alternatywnym światem, zaspokajającym ludzką potrzebę ucieczki od codzienności, ale również produktem komercyjnym generującym zyski, dzięki bogatej ofercie treści i artykułów licencjonowanych. Perspektywa ta nie wyczerpuje jednak roli uniwersum Gwiezdných Wojen, które funkcjonuje także jako obszar rozrywki, wymiany idei, budowania więzi społecznych czy kształtowania tożsamości jego entuzjastów.

Zainteresowanie międzygalaktycznym wymiarem dało bowiem początek rozbudowanej wspólnocie fanów, których aktywność przyczyniła się do rozwoju tytułów prasowych dedykowanych czasoprzestrzeni Galaktyki, m.in. magazynu „Star Wars Insider” (Wielka Brytania, 1987–). Periodyk ten, będący zarówno źródłem wiedzy o tym świecie, jak i przestrzenią dyskursu, wzmacnia rynkowy potencjał kreacji Gwiezdných Wojen. Na jego łamach twórcy kontynuują tworzenie obrazu tej fikcyjnej rzeczywistości jako tzw. „miejsca innego”. Zagadnienie to wymaga jednak dalszego zgłębienia w kolejnych pracach naukowych.

## **Podsumowanie**

W obliczu narastających trudności egzystencjonalnych oraz nasilenia psychicznego dyskomfortu, część osób poszukuje miejsc, które umożliwiłyby oderwanie się od rzeczywistości, a tym samym doświadczenie mentalnego wytchnienia. Dla wielu takim źródłem ukojenia jest konceptualne „przenoszenie się” do wyobrażonych światów alternatywnych. Ich konstruowaniem zajmują się głównie autorzy fantastyki, których wyobraźnia i zdolność budowania fikcyjnych czasoprzestrzeni pozwalają na tworzenie licznych uniwersów. Jednym z najczęściej wybieranych kierunków takich mentalnych podróży jest kosmiczny świat Gwiezdných Wojen, zwany Galaktyką.

Do przeanalizowania tego zjawiska niezbędne było odwołanie się do kwestii eskapizmu, teorii istnienia alternatywnych rzeczywistości, specyfiki kultury popularnej, światotwórstwa i charakterystyki uniwersum Gwiezdných Wojen.

W ten sposób zrealizowano cel opracowania, który dotyczył ukazania problematyki budowania fikcyjnych czasoprzestrzeni, a także ich miejsca w popkulturze. Szczególną uwagę poświęcono dziełu G. Lucasa. Zauważono, że przedstawienie wymiaru Galaktyki jako allotopii, czyli miejsca nietożsamego z otaczającą rzeczywistością i jego szerokie możliwości eksploracji, pozwalają ludziom na mentalne „przeniesienie się” do tego świata. Doświadczenie to zapewniają nie tylko rozmaite teksty literackie, albumy graficzne, encyklopedie, filmy, seriale czy gry poświęcone uniwersum, ale również tytuły prasowe (m.in. czasopismo „Star Wars Insider”).

W kontekście podjętych rozważań istotnego znaczenia nabierają słowa galaktycznego pirata i rzezimieszka, Jod Na Nawooda: „To, na czym się skupiasz, kształtuje twoją rzeczywistość” (*Gwiezdne Wojny: Załoga Rozbitków*, 2024). Myśl ta wpisuje się w temat niniejszego artykułu, ponieważ właśnie koncentracja uwagi na wymaginowanych światach alternatywnych nadaje im realności i prawdziwości w umysłach odbiorców.

## Bibliografia

- Andruczyk, Krzysztof (2023). Rzeczywistość stała się więzieniem. Lekarstwem na zmore współczesności mogą być Tolkien i Sapkowski. W: *Holistic* [online]. Pobrano 7 stycznia 2023 r. z: <https://cutt.ly/9wH2o24O>
- Baumard, Nicolas, Dubourg, Edgar (2022). Why imaginary worlds? The psychological foundations and cultural evolution of fictions with imaginary worlds. *Behavioral and Brain Sciences*, **45**, 1–72.
- Baver, Kristin, Fry, Jason, Horton, Cole, Richau, Amy, Sandell, Clayton (2024). *Star Wars. Chronologia*. Ożarów Mazowiecki: Wydawnictwo Olesiejuk.
- Dąbrowska, Justyna (2016). Badanie światów fikcyjnych – allotopie. *Acta Humana*, **7**, 215–217.
- Denker, Oliver (1997). *Gwiezdne wojny. Jak powstawała kosmiczna trylogia*. Poznań: Wydawnictwo InRock.
- Dukaj, Jacek (2010). Stworzenie świata jako gałąź sztuki. W: *Tygodnik Powszechny* [online]. Pobrano 7 stycznia 2024 r. z: <https://www.tygodnikpowszechny.pl/stworzenie-swiatejako-galaz-sztuki-144587>
- Eskapizm (2024). W: *Mazowieckie Stowarzyszenie Psychologiczne* [online]. Pobrano 29 stycznia 2023 r. z: <https://tiny.pl/06kpcx69>
- Fikcja (2014). W: *Wielki słownik języka polskiego* [online]. Pobrano 7 stycznia 2024 r. z: <https://wsjp.pl/haslo/podglad/41903/fikcja/4506261/wymysl>
- Force Planet. W: *Star Wars Databank* [online]. Pobrano 10 kwietnia 2025 r. z: <https://www.starwars.com/databank/force-planet>
- Galaktyka (2017). W: *Biblioteka Ossus* [online]. Pobrano 10 marca 2025 r. z: <https://os-sus.pl/biblioteka/Galaktyka>
- Gray, Claudia (2023). *Star Wars: Mistrz i uczeń*. Ożarów Mazowiecki: Wydawnictwo Olesiejuk.
- Grzegorzczak, Wojciech (2015). *Wybrane problemy zarządzania i finansów. Studia przypadków*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

- Gwiezdne Wojny: Załoga rozbitków*, Stany Zjednoczone, 2024, reż. Kwan, Dan, Lowery, David, Schreier, Jake i in. [Disney+].
- Hernes, Michał (2023). Nocny Stolik #90. Andrzej Sapkowski: książki mnie ukształtowały i sprawiły, że sam zacząłem pisać. W: *Instytut Książki* [online]. Pobrano 29 stycznia 2023 r., z: <https://tiny.pl/c36bv>
- jSarek (2010). W: *StarWars.com Blogs* [online]. Pobrano 11 kwietnia 2025 r. z: <https://tiny.pl/rmj7xzsz>
- Krajewski, Marek (2005). *Kultury kultury popularnej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Krajewski, Mirosław (2020). *O metodologii nauk i zasadach pisarstwa naukowego*. Płock: WN NOVUM.
- Krawiec, Bartosz (2025). Było sobie Śródziemie – rzecz o Tolkienie. W: *Gazeta Kongresy* [online]. Pobrano 18 lipca 2025 r. z: <https://www.gazetakongresy.pl/bylo-sobie-srodzienie-rzecz-o-tolkienie/>
- Maj, Krzysztof M. (2015). *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*. Kraków: Universitas.
- Maj, Krzysztof M. (2019). *Światotwórstwo w fantastyce: od przedstawienia do zamieszkiwania*. Kraków: Universitas.
- Maj, Krzysztof M. (2021). Światotwórstwo i gry wideo. *Nowy Napis Co Tydzień* [online], **107**. Ministerstwo Edukacji Narodowej. Kultura popularna. W: *Zintegrowana Platforma Edukacyjna* [online]. Pobrano 30 lipca 2025 r. z: <https://tiny.pl/9yh3182p>
- Myrdzik, Barbara (2018). Czy immersja jest nową poetyką odbioru? *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Ad Didacticam Litterarum Polonarum Et Linguae Polonae Pertinentia*, **9**, 35–44.
- Niewiadomski, Andrzej, Smuszkiewicz, Antoni (2012). Świat alternatywny. W: *Encyklopedia Fantastyki* [online]. Pobrano 24 listopada 2023 r. z: <https://tiny.pl/c86pb>
- Piech, Wiktor (2023). Żyjemy w kilku światach jednocześnie? Teoria rozpała wyobraźnię naukowców! W: *Interia. Geekweek* [online]. Pobrano 28 stycznia 2023 r. z: <https://tiny.pl/rf299h4s>
- Piramida motywacji Masłowa (2020). W: *ABK UMED* [online]. Pobrano 15 lipca 2025 r. z: <https://abk.umed.pl/piramida-motywacji-maslowa/>
- Radzka, Anika (2002). Światy alternatywne w fantasy. W: *Hobbicka Norka* [online]. Pobrano 24 listopada 2023 r. z: <https://www.tolkien.com.pl/hobbickanorka/artykuly/alter.html>
- Sibierska, Marta (2015). Immersja a światy alternatywne: w poszukiwaniu nowego formatu dla literatury. W: Błaszowska, Marta, Kleczkowska, Katarzyna, Kuchta, Anna, Malita, Joanna, Pisarek, Izabela, Waczyński, Piotr, Wodyńska, Kama (red. nauk.), *Monografia naukowa – światy alternatywne* (s. 145–154). Kraków: AT Wydawnictwo.
- Siuda, Piotr (2011). Homogenizacja i amerykańizacja globalnej popkultury. *Kultura–Historia–Globalizacja*, **10**, 185–197.
- Światy przedstawione w grach: fantasy, realizm, sci-fi i gry z otwartymi światami (2023). W: *CAsfera* [online]. Pobrano 7 stycznia 2024 r. z: <https://www.casfera.pl/swiaty-przedstawione-w-grach-fantasy-realizm-sci-fi-i-gry-z-otwartymi-swiatami/>
- The Star Wars Galaxy (2025). W: *Star Wars* [online]. Pobrano 20 lipca 2025 r. z: <https://www.starwars.com/star-wars-galaxy-map>
- Tolkien, John Ronald Reuel (1998). *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Urbaniak-Piotrowska, Marta (2023). Eskapizm – na czym polega? Omawiamy przyczyny i objawy. W: *Zwierciadło* [online]. Pobrano 7 stycznia 2023 r. z: <https://cutt.ly/UwH2u0UA>
- What is Aurebesh. W: *Aurebesh.org* [online]. Pobrano 11 kwietnia 2025 r., z: <https://aurebesh.org/>

- Znaczenia i definicje „eskapizm”. W: *Słownik Głosbe* [online]. Pobrano 29 stycznia 2023 r.  
z: <https://pl.glosbe.com/pl/pl/eskapizm>
- Żabicki, Piotr. Popkultura w otoczeniu nauki. W: *Nauka UJ* [online]. Pobrano 30 lipca 2025 r.  
z: <https://tiny.pl/8hzs3xc6>

### **Beyond the *Here and Now*: Alternative Realities in Popular Culture (with the Star Wars Universe as an Example)**

**ABSTRACT:** The desire to mentally transfer to fictional realities has accompanied humanity for centuries. However, it is not only a form of escape from everyday problems but also a way to temporarily soothe and rest. Popular culture plays a crucial role in this process, enabling creators to develop imagined worlds, especially in fantasy works. An example is the Star Wars film saga, in which George Lucas created a cosmic universe with the characteristics of an allotopy. The Galaxy is completely different from the reality known to humans and can be explored independently. Enthusiasts can immerse themselves in it through numerous movies, books, games or the press. The aim of this article is to discuss the issue of creating fictional alternative worlds and their role within popular culture. The research conducted may serve as an inspiration for further scientific research in this field.

**KEYWORDS:** alternative reality, popular culture, worldbuilding, allotopy, Star Wars