CENTRALNA KOMISJA EGZAMINACYJNA

Arkusz zawiera informacje prawnie chronione do momentu rozpoczęcia egzaminu.

WYPEŁNIA ZDAJĄCY

KOD

PESEL

Miejsce na naklejkę.
Sprawdź, czy kod na naklejce to **E-100**.
Jeżeli tak – przyklej naklejkę.
Jeżeli nie – zgłoś to nauczycielowi.

EGZAMIN MATURALNY Z JĘZYKA POLSKIEGO

1

POZIOM PODSTAWOWY
TEST

WYPEŁNIA ZESPÓŁ NADZORUJĄCY

Uprawnienia zdającego do:

☐ dostosowania zasad oceniania.

DATA: **23 sierpnia 2022 r.**
GODZINA ROZPOCZĘCIA: **9:00**
CZAS PRACY: **170 minut** (łącznie na napisanie testu i wypracowania)
LICZBA PUNKTÓW DO UZYSKANIA ZA TEST: **20**

Instrukcja dla zdającego

1. Upewnij się, że otrzymałaś/otrzymałeś dwa arkusze egzaminacyjne, oznaczone **1** i **2** – jeden z testem, drugi z wypracowaniem.
2. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny z testem zawiera 9 stron (zadania 1–12). Ewentualny brak zgłoś przewodniczącemu zespołu nadzorującego egzamin.
3. Odpowiedzi zapisz w miejscu na to przeznaczonym przy każdym zadaniu.
4. Pisz czytelnie. Używaj długopisu/pióra tylko z czarnym tuszem/atramentem.
5. Nie używaj korektora, a błędne zapisy wyraźnie przekreśl.
6. Pamiętaj, że zapisy w brudnopisie nie będą oceniane.
7. Możesz korzystać ze słownika ortograficznego i słownika poprawnej polszczyzny.
8. Na tej stronie oraz na karcie odpowiedzi wpisz swój numer PESEL i przyklej naklejkę z kodem.
9. Nie wpisuj żadnych znaków w części przeznaczonej dla egzaminatora.

EPOP-P1-**100**-2208

Układ graficzny
© CKE 2021

Przeczytaj uważnie teksty, a następnie wykonaj zadania umieszczone pod nimi. Odpowiadaj **tylko na podstawie tekstów** i tylko **własnymi słowami** – chyba że w zadaniu polecono inaczej. Udzielaj tylu odpowiedzi, o ile Cię poproszono.

Tekst 1.

Małgorzata Łukasiewicz
Krytyk jako czytelnik

Korzystając do woli z osiągnięć dyscyplin naukowych, krytyka literacka zasadniczo się od nich różni, skoro jej zadaniem jest nie tylko opis, ale i ocena. Zalecana w nauce neutralność aksjologiczna[1] nie stosuje się do krytyki, wręcz przeciwnie – to, co w nauce uchodzi za grzech, dla krytyki jest powinnością: ma oceniać, wystawiać stopnie, ferować[2] wyroki. Jeśli istnieją niekwestionowane, ścisłe i spójne reguły uprawiania sztuki, sprawa jest prosta. Tyle że wtedy krytyka nie jest potrzebna, w zupełności wystarczą kompetencje bramkarza, który sprawdzi, czy dzieło spełnia przyjęte kryteria, a jeżeli nie spełnia, to ląduje w koszu. Zresztą można mieć zasadne wątpliwości, czy coś, co daje się ująć w tak precyzyjny system punktacji, zasługuje w ogóle na miano sztuki, w jakimkolwiek rozumieniu. Chyba raczej nie.

Miejsce krytyki lokalizuje się zwyczajowo pomiędzy literaturą a publicznością. Krytyka śledzi rozwój literatury, opisuje nowe zjawiska, ocenia je, a tym samym wskazuje publiczności, co warto wziąć do ręki, a co omijać z daleka. W odróżnieniu od krytyki artystycznej, muzycznej, filmowej, teatralnej – krytyka literacka operuje tym samym medium[3] co dziedzina wyznaczona jej do krytykowania. W tym kontekście podział na literaturę i publiczność, na autorów i odbiorców, na piszących i czytających, nie jest rozłączny. Bo czy w krytyku literackim nie cenimy przede wszystkim jego talentu czytelniczego i kunsztów pisarskich?

Żeby wykonywać obowiązki obserwatora, klasyfikatora, taksatora[4], selekcjonera, pośrednika – żeby robić to wszystko, krytyk musi być przede wszystkim czytelnikiem. Siedzi sobie taka/taki i czyta. Czytanie jako zawód – czy może być coś lepszego? Upierając się, że podstawowym warunkiem jest kompetencja czytelnicza, chciałabym jednak zwrócić uwagę na coś, co właśnie nie mieści się bez reszty w zasobach profesjonalizmu. Załóżmy, że krytyk jest do lektury przygotowany, dysponuje rozległą wiedzą, zdążył wyrobić sobie własne poglądy, zbudował jakiś system wartości, ma jakieś prywatne upodobania. Wszystko to oczywiście służy kompetencji czytelniczej. Źle jednak, jeśli to, co ma w głowie, zawodowe wyposażenie, znieczuli go na zasadniczą sprawę: że przed sobą ma książkę, indywidualne i niepowtarzalne dzieło, nieznany świat. Trzeba dopiero odkryć sekrety jego budowy, właściwości klimatu, warunki życia. Jeśli nie przystaje do tego, z czym już zdążyliśmy się oswoić, to tym lepiej: będzie okazja, żeby sobie uświadomić, jak ogromne możliwości kreacyjne tkwią w literaturze. Cóż smutniejszego niż krytyk, który do czytanej książki dobiera się mocno już wyślizganym kluczem interpretacyjnym i dostrzega w niej tylko realizację obiegowych schematów?

[1] Aksjologia – nauka o wartościach, ustala normy i kryteria wartościowania oraz hierarchię wartości.
[2] Ferować – wydawać, orzekać.
[3] Medium – tu: to, za pośrednictwem czego są przekazywane lub wyrażane jakieś treści.
[4] Taksator – tu: rzeczoznawca określający wartość czegoś.

Bywa, że krytyk, nawet najbardziej wytrawny i profesjonalny, całkiem niespodziewanie coś pochwali lub – przeciwnie – rozerwie na strzępy. Niespodziewanie, bo jego dotychczasowe sądy i upodobania, publicznie ujawniane, kazałyby oczekiwać innej reakcji. Krytyk z prawdziwego zdarzenia gotów będzie jednak kwestionować absolutność własnych dotychczasowych opinii, a także przesłanek ideowych i systemu wartości. Były trafne i ważne, dopóki jego statek nie natknął się na wyspę, która wymaga poszerzenia i przebudowy założeń. Żelazna konsekwencja w gustach literackich niekoniecznie jest cnotą. Cóż bardziej żałosnego niż krytyk zawsze przewidywalny w swoich sądach: nawet nie warto już zasięgać jego opinii, i tak z góry wiadomo, co zgani, a co skomplementuje.

Na podstawie: Małgorzata Łukasiewicz, *Krytyk jako czytelnik, czytelnik jako świadek*, „Polonistyka", nr 1/2013.

Zadanie 1. (0–2)

1.1. Na podstawie tekstu Małgorzaty Łukasiewicz sformułuj argument potwierdzający potrzebę istnienia krytyki literackiej.

.....

.....

.....

.....

1.2. Podaj – zgodnie z tekstem Małgorzaty Łukasiewicz – różnicę między krytyką literacką a nauką.

.....

.....

.....

Zadanie 2. (0–2)

Na podstawie tekstu Małgorzaty Łukasiewicz podaj dwie pułapki zawodowe, na jakie narażony jest krytyk literacki oraz wyjaśnij, na czym każda z nich polega.

.....

.....

.....

.....

Zadanie 3. (0–1)

Wyjaśnij sens metafory wyspy z ostatniego akapitu tekstu Małgorzaty Łukasiewicz.

.....

.....

.....

Zadanie 4. (0–2)

Oceń prawdziwość poniższych stwierdzeń odnoszących się do tekstu Małgorzaty Łukasiewicz. Zaznacz P, jeśli stwierdzenie jest prawdziwe, albo F – jeśli jest fałszywe.

1.	Pytania podkreślają punkt widzenia autorki tekstu.	**P**	**F**
2.	Zastosowanie sformułowań *Tyle że wtedy…*, *Źle jednak…*, *Trzeba dopiero* pomaga zachować spójność tekstu.	**P**	**F**
3.	Sformułowania wprowadzone po myślnikach stanowią wyjaśnienie terminów.	**P**	**F**

Zadanie 5. (0–1)

Dokończ zdanie. Zaznacz właściwą odpowiedź spośród podanych.

Wypowiedzenie *W tym kontekście podział na literaturę i publiczność, na autorów i odbiorców, na piszących i czytających, nie jest rozłączny* to

A. zdanie pojedyncze.
B. równoważnik zdania.
C. zdanie złożone podrzędnie.
D. zdanie złożone współrzędnie.

Zadanie 6. (0–3)

Napisz streszczenie tekstu Małgorzaty Łukasiewicz *Krytyk jako czytelnik*, liczące 40–60 wyrazów.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tekst 2.

Adam Regiewicz

Narracje literackie gier komputerowych

Kwestia narracyjności gier budzi wciąż wiele emocji i dzieli badaczy na zwolenników teorii ludycznej[5] i narratologicznej. Ci pierwsi przyznają pierwszorzędną rolę w grze działaniu i symulacji, dzięki którym gracz nie tyle śledzi fabułę, ile jej doświadcza. W takim ujęciu elementy narracyjne odgrywają niewielką rolę, zazwyczaj sprowadzają się do nakreślenia kontekstu dziejących się wydarzeń, ramy fabularnej, wprowadzenia w akcję oraz do funkcji informacyjnej lub motywującej gracza. Nurt narratologiczny prezentuje odmienne stanowisko, broniąc literackości gier komputerowych poprzez uwypuklenie funkcji opowiadania historii i traktowania gry jako medium narracyjnego. I nie chodzi tu tylko o klasyczne „przygodówki", których atutem była niewątpliwie rozwijająca się w trakcie gry fabuła, ale także o tekstowy charakter gry. Wszak sami przeciwnicy ujęcia narratologicznego uznają, że istotną rolę odgrywają jeszcze dwa poziomy: tekstowy i narracyjny. Już sam fakt, że gra ma strukturę tekstową, ponieważ wszystko, co pojawia się w programie (obraz, dźwięk, animacja), jest efektem opisu zdarzeń w programie, konotuje[6] pewną narrację.

Przejście, które dokonało się w grach od tekstu do audiowizualności, nie zmienia jednak faktu, że pierwotny i naturalny kontekst gry to narracja.

Innym zagadnieniem pozostaje rozważanie, w jaki sposób narracja ta pojawia się w grze komputerowej. Już tylko pobieżna analiza gier wykazuje, że sposób opowiadania świata zbieżny jest z narracjami filmowymi, wykorzystującymi subiektywne i dynamiczne ujęcia opowiadanej historii poprzez zmiany planów, punktów widzenia kamery czy montażu. Gracz, wchodząc w menu, ma możliwość przyglądania się opowieści poza czasem i przestrzenią wydarzeń, kiedy jednak wchodzi w świat przedstawiony, staje się jego częścią i sam współtworzy ową opowieść. Poszczególne sekwencje wydarzeń łączone są spoiwem narracyjnym (w postaci narratora trzecioosobowego), wprowadzającym gracza w dalszą część historii. Rola tekstu w grze pełniłaby podobną funkcję do tej, jaką przypisywano średniowiecznym bardom, towarzyszącym zmaganiom rycerskim, których śpiewane opowieści dawały moment wytchnienia rywalizującym ze sobą bohaterom turniejów czy innych potyczek. Tekst literacki jest także obecny w postaci zapisu – w dymkach stylizowanych na komiksową animację – należącego do narracji zewnętrznej wobec świata

[5] Ludyczny – zabawowy, rozrywkowy. Teoria ludyczna odnosi się do rozrywkowej funkcji gier komputerowych.

[6] Konotować – znaczyć.

przedstawionego. Multimedialność tworzywa, za pomocą którego tworzona jest narracja, pokazuje, że opowiadanie dokonuje się poprzez słowo pisane, obraz i dźwięk.

Na zakończenie warto przywołać kilka refleksji na temat wykorzystania źródeł literackich do budowania fabuły czy konstruowania opowieści w grach komputerowych. W większości przypadków budowane światy wirtualne sięgają raczej do źródeł audiowizualnych (filmowych, telewizyjnych) lub komiksowych, rzadziej do literackich, chyba że wtórnie – poprzez żywotne wątki kultury popularnej: mitologiczne, biblijne czy mediewalistyczne[7] (motywy Graala[8] i rycerzy Okrągłego Stołu[9] czy Robin Hooda) lub adaptacje filmowe tekstów literackich jak w przypadku *Wiedźmina*, którego wirtualna realizacja to efekt popularyzacji filmowej, nie zaś czytelniczej. Zresztą przypadek *Wiedźmina* wydaje się symptomatyczny dla gier komputerowych, wśród których najbardziej popularnym gatunkiem od lat pozostaje fantasy. Udomowione przez twórczość fantasy mity bohaterskie, popularne motywy literatury brukowej, bohaterowie komiksów i innych przekazów popkulturowych stały się niezwykle interesującym materiałem wyjściowym do konstruowania gier fabularnych.

Na podstawie: Adam Regiewicz, *Narracje literackie gier komputerowych*, [w:] Bogusława Bodzioch-Bryła, Grażyna Pietruszewska-Kobiela, Adam Regiewicz, *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Częstochowa 2014.

Zadanie 7. (0–2)

Oceń prawdziwość stwierdzeń odnoszących się do tekstu Adama Regiewicza. Zaznacz P, jeśli stwierdzenie jest prawdziwe, albo F – jeśli jest fałszywe.

1.	Problem przedstawiony przez autora dotyczy klasyfikowania różnych rodzajów gier komputerowych.	**P**	**F**
2.	Narracje w grach komputerowych są zbudowane z niejednorodnego tworzywa.	**P**	**F**
3.	Narracja w grach komputerowych sytuuje gracza jednocześnie jako obserwatora i uczestnika opowieści.	**P**	**F**

Zadanie 8. (0–1)

Na podstawie tekstu Adama Regiewicza wyjaśnij, na czym polega narracyjność gier komputerowych.

.....

.....

.....

[7] Mediewalistyczne – nawiązujące do średniowiecza.

[8] Graal – tu: drogocenny kielich poszukiwany przez rycerzy króla Artura, legendarnego władcy Celtów.

[9] Okrągły Stół – prezent ślubny, który legendarny król Artur otrzymał od teścia wraz ze stu rycerzami; kształt stołu miał wykluczyć wszelkie spory o pierwszeństwo miejsc między rycerzami.

Zadanie 9. (0–1)

Na podstawie tekstu Adama Regiewicza wyjaśnij, na czym polega podobieństwo między narracją gry komputerowej a narracją filmową.

.....

.....

.....

Zadanie 10. (0–1)

Wyjaśnij, w jaki sposób – zgodnie z tekstem Adama Regiewicza – twórcy gier komputerowych inspirują się literaturą.

.....

.....

.....

Zadanie 11. (0–3)

Przeczytaj poniższy fragment utworu literackiego.

W początkach roku 1878, kiedy świat polityczny zajmował się pokojem san-stefańskim, wyborem nowego papieża albo szansami europejskiej wojny, warszawscy kupcy tudzież inteligencja pewnej okolicy Krakowskiego Przedmieścia nie mniej gorąco interesowała się przyszłością galanteryjnego sklepu pod firmą J. Mincel i S. Wokulski. […]

Zatopieni w kłębach dymu cygar i pochyleni nad butelkami z ciemnego szkła, obywatele tej dzielnicy jedni zakładali się o wygranę lub przegranę Anglii, drudzy o bankructwo Wokulskiego; jedni nazywali geniuszem Bismarcka, drudzy – awanturnikiem Wokulskiego; jedni krytykowali postępowanie prezydenta MacMahona, inni twierdzili, że Wokulski jest zdecydowanym wariatem, jeżeli nie czymś gorszym...

11.1. Podaj autora i tytuł utworu, z którego pochodzi zacytowany fragment.

Autor: .....

Tytuł: .....

11.2. Które z funkcji narracji, wymienionych w akapicie 1. tekstu Adama Regiewicza, są realizowane także w zacytowanym powyżej fragmencie utworu literackiego? Wymień dwie i uzasadnij odpowiedź.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Zadanie 12. (0–1)

Do definicji (1–3) podanych w tabeli dobierz wyrazy wybrane spośród A–D. Wpisz do tabeli oznaczenia literowe właściwych wyrazów.

	Definicja	**Wyraz**
1.	Wykreowany na ekranie komputera lub telewizora, ale tak realistyczny, że wydaje się rzeczywisty.	
2.	Złożony z różnych form przekazu, np. tekstu, dźwięku, obrazu, animacji.	
3.	Dotyczący badań nad sposobem opowiadania historii.	

Wyrazy

A. wirtualny
B. fabularny
C. multimedialny
D. narratologiczny

BRUDNOPIS *(nie podlega ocenie)*