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 ***Formuła 2015***

JĘZYK POLSKI

ARKUSZ 1

Poziom podstawowy
Test

Symbol arkusza
EPOP-P1-**100**-2508

DATA: **19 sierpnia 2025 r.**

GODZINA ROZPOCZĘCIA: **9:00**

CZAS TRWANIA: **170 minut**

(łącznie na rozwiązanie testu i napisanie wypracowania)

LICZBA PUNKTÓW DO UZYSKANIA: **20**

WYPEŁNIA ZESPÓŁ NADZORUJĄCY

☐ Uprawnienie zdającego do dostosowania zasad oceniania.

Przed rozpoczęciem pracy z arkuszem egzaminacyjnym

1. Sprawdź, czy nauczyciel przekazał Ci **dwa właściwe arkusze egzaminacyjne**, tj. arkusze we **właściwej formule**, z **właściwego przedmiotu** na **właściwym poziomie**, oznaczone 1 i 2 – jeden z testem, drugi z wypracowaniem.
2. Jeżeli przekazano Ci **niewłaściwe** arkusze – natychmiast zgłoś to nauczycielowi. Nie rozrywaj banderol.
3. Jeżeli przekazano Ci **właściwe** arkusze – rozerwij banderole po otrzymaniu takiego polecenia od nauczyciela. Zapoznaj się z instrukcją na stronie 2.

Układ graficzny
© CKE 2022

Instrukcja dla zdającego

1. Sprawdź, czy ten arkusz egzaminacyjny (z testem) zawiera 11 stron (zadania 1–12). Ewentualny brak zgłoś przewodniczącemu zespołu nadzorującego egzamin.
2. Na pierwszej stronie arkusza oraz na karcie odpowiedzi wpisz swój numer PESEL i przyklej naklejkę z kodem.
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. Nie wpisuj żadnych znaków w części przeznaczonej dla egzaminatora.
7. Pamiętaj, że zapisy w brudnopisie nie będą oceniane.
8. Możesz korzystać ze słownika ortograficznego i ze słownika poprawnej polszczyzny.

Zadania egzaminacyjne są wydrukowane na następnych stronach.

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.

Marcin Zdrenka

Czy gry komputerowe to strata czasu?

Gry komputerowe są od dawna ważnym elementem kultury. Odwracanie od nich wzroku przez filozofię w oczekiwaniu na mądrość przylatującej od zmierzchu sowy Minerwy[1] jest niepoważne. Oczywiście, może być rozważnym oczekiwaniem na moment nabrania stosownego dystansu historycznego, który pozwoli sformułować uniwersalne sądy. Ale może także maskować pewną nieudolność w podążaniu za zmianami w kulturze. Skoro jednak filozofia uznała, że nie sposób dłużej lekceważyć literatury pięknej, fotografii czy filmu – czy nie nadszedł moment, by tak samo zająć się grami komputerowymi?

Gry komputerowe bardzo się zmieniają i dojrzewają. Rynek gier, obok prostszych „zabawek" na urządzenia mobilne, to także wysokobudżetowe gry dla dorosłych. Wbrew pozorom owi dorośli to nie tylko „młodzi dorośli" czy tak zwani *digital natives*[2], lecz także ci pamiętający jeszcze czasy maszyn do pisania. Nie musi to od razu oznaczać, że mamy do czynienia z jakąś falą infantylizacji dorosłych, lecz raczej, że gry oferują im coś, co przekracza granice tradycyjnego rozumienia dziecięcej gry i zabawy (świetnie spiętej jednym angielskim słowem *play*).

Podam tylko jeden przykład. Wielkie produkcje, jak rodzimy *Wiedźmin*, […] oferują ciekawą, angażującą gracza, wielowątkową i wielokontekstową, a często nawet intertekstualną (odwołującą się do różnych innych tekstów kultury) opowieść. To atrakcyjna narracja, pozwalająca na głęboką immersję, czyli zanurzenie się w świecie gry, na identyfikację z bohaterem czy bohaterką (po angielsku *character*, a po grecku… *ethos*). Tym samym tak budowane gry funkcjonują jak dobra powieść (a może nawet epos), film czy serial. Nie trzeba od razu odwoływać się do teorii narratywistycznych (ujmujących wszelkie przejawy twórczości, a nawet całość ludzkiego działania jako snucie narracji, opowiadanie historii) czy ostatnich wypowiedzi naszej najmłodszej noblistki, by docenić, jak ważną funkcję kulturową pełni opowieść. Choćby z tego powodu filozofowie powinni uważniej przyjrzeć się grom komputerowym.

Gry komputerowe – jak powieści czy inne wytwory kultury – mogą ponadto ciekawie wzbogacać „grę" z tą kulturą. Możemy więc w grach zobaczyć starożytny Egipt w czasach Kleopatry, Grecję z czasów Peryklesa, Florencję pod koniec XV wieku czy XIX-wieczny Londyn. Ekscytujące jest to, że możemy pobiegać po dachach florenckiej katedry di Santa Maria del Fiore, wdrapać się na przykatedralną dzwonnicę Giotta czy na wieżę Galata, wzniesioną przez Genueńczyków w Konstantynopolu. Możemy także porozmawiać ze sławnymi ludźmi, np. z Sokratesem lub z Leonardem da Vinci.

Pozwólcie więc filozofom trochę się poekscytować zagadnieniem gier. Wszakże sama filozofia jest dla swoich dzieci matką wielką i wspaniałą, ale także wymagającą i surową.

Na podstawie: Marcin Zdrenka, *Czy gry komputerowe to strata czasu?*, „Filozofuj!" 2021, nr 4 (40).

[1] Minerwa – w mitologii rzymskiej bogini mądrości, odpowiednik greckiej Ateny; ptakiem poświęconym tej bogini była sowa, do dziś symbol wiedzy i mądrości.

[2] *Digital natives* – cyfrowi tubylcy, tj. ludzie urodzeni w czasach powszechnego stosowania internetu w życiu codziennym i zawodowym.

Zadanie 1. (0–2)

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

1.	Gry komputerowe przedstawiające opowieść są ważniejszym elementem kultury niż film.	**P**	**F**
2.	Narracja jest elementem zarówno gier komputerowych takich jak *Wiedźmin*, jak i powieści jako gatunku literackiego.	**P**	**F**
3.	Granie przez dorosłych w gry komputerowe świadczy o infantylności tych ludzi.	**P**	**F**

Zadanie 2. (0–1)

Dokończ zdanie. Wybierz i zaznacz właściwą odpowiedź.

Marcin Zdrenka przekonuje w tekście, że gry komputerowe powinny stać się przedmiotem zainteresowań

A. historii.
B. filozofii.
C. literatury pięknej.
D. nauk społecznych.

Zadanie 3. (0–2)

Na podstawie tekstu Marcina Zdrenki sformułuj dwa argumenty potwierdzające słuszność stwierdzenia, że gry komputerowe są ważnym elementem kultury.

Argument 1.: .....

.....

.....

Argument 2.: .....

.....

.....

Zadanie 4. (0–1)

Na podstawie tekstu Marcina Zdrenki wyjaśnij, dlaczego gry komputerowe są atrakcyjne dla dorosłych.

.....

.....

.....

.....

.....

Zadanie 5. (0–2)

Spośród podanych określeń (A–E) wybierz i zaznacz trzy, które charakteryzują język tekstu Marcina Zdrenki.

A. posługiwanie się cytatami
B. stosowanie wyrazów obcych
C. nagromadzenie archaizmów
D. używanie wyrazów wartościujących
E. wykorzystywanie określeń metaforycznych

Zadanie 6. (0–2)

Jaka funkcja dominuje w podanych zdaniach z tekstu Marcina Zdrenki? Każdemu ze zdań A–B przyporządkuj po jednej nazwie funkcji wybranej spośród 1–4. Wpisz numer wybranej funkcji w odpowiednie miejsce w tabeli.

	Fragment	**Funkcja**
A.	*Możemy więc w grach zobaczyć starożytny Egipt w czasach Kleopatry, Grecję z czasów Peryklesa, Florencję pod koniec XV wieku czy XIX-wieczny Londyn.*	
B.	*Pozwólcie więc filozofom trochę się poekscytować zagadnieniem gier.*	

Funkcja

1. poetycka
2. impresywna
3. ekspresywna
4. informatywna

Tekst 2.

Marek Kochan

Pojedynek na słowa

Eris to grecka bogini niezgody, uosobienie kłótni, waśni, sporu. Od jej imienia wywodzi się, licząca już prawie dwa i pół tysiąca lat, erystyka – sztuka prowadzenia sporów, dyskutowania, przekonywania.

Co niezwykle ważne, erystyka zajmuje się głównie sporami toczonymi przed publicznością, która ma wydać osąd o sprawie i przyznać rację jednemu z rozmówców.

Erystyka służy przekonywaniu, ale nie rozmówcy, tylko publiczności przysłuchującej się debacie. Głównym celem w takich dyskusjach jest pozyskanie publiczności: zrobienie korzystnego wrażenia, a przez to wywarcie wpływu na poglądy odbiorców – przekonanie ich do swoich racji lub zniechęcenie do racji prezentowanych przez kogoś innego. Najczęściej chodzi więc nie o przekonanie, lecz o pokonanie rozmówcy: wykazanie, że jest się kimś od niego lepszym, mądrzejszym, lepiej znającym się na rzeczy. A nawet nie tyle wykazanie, że jest się lepszym, ile stworzenie takiego wrażenia.

To pokonywanie rozmówcy było zawsze obecne w sporach. Tyle że jeśli na przykład w jednym z dialogów napisanych przez Platona[1] Sokrates dyskutuje z Gorgiaszem[2] i jego uczniami, można mówić o równoległym oddziaływaniu na rozmówców i na publiczność. Sokrates chce ośmieszyć retorów w oczach ludzi przysłuchujących się dyskusji, ale też wydaje się, że ma na celu udowodnienie im samym, że nie mają racji. Współcześnie element przekonywania rozmówcy jest właściwie nieistotny.

Kiedyś publicznością, którą należało przekonać, byli sędziowie wyrokujący o wygranej jednego z uczestników sporu czy obywatele decydujący o poparciu któregoś ze spierających się polityków. Dziś mogą to być również na przykład członkowie zarządu firmy, która ma wybrać jedną z dwóch propozycji wykonania jakiegoś zadania, zgłoszonych przez dwa różne departamenty firmy.

Pozyskanie publiczności dla swoich poglądów nie jest jedynym celem dyskutantów. Drugim ważnym celem uczestniczenia w publicznych debatach, zwłaszcza tych medialnych, jest zdobycie możliwości zaprezentowania własnych poglądów. Zarówno tam, gdzie dyskutuje kilku czy kilkunastu rozmówców (i w związku z tym trudno przebić się z własną opinią), jak i w rozmowie z dziennikarzem, którego trudno do końca traktować jak przeciwnika (choć takie sytuacje też się zdarzają), najważniejszą sprawą jest dotarcie do odbiorcy z własnymi poglądami. Odbiorca nie zawsze musi je podzielać – ważne, by przynajmniej mógł się z nimi zapoznać.

Wreszcie, po trzecie, w mediach liczy się tak zwany czas antenowy, czyli sama obecność w radiu czy telewizji. Zarówno dla polityków, jak i dla przedsiębiorców przestrzeń medialna jest poszukiwanym dobrem i każdy dąży do tego, by go jak najczęściej czytano, słuchano, oglądano. Uczestnictwo w publicznych debatach nie jest jedynym sposobem zdobycia „czasu antenowego", ale za to sposobem bardzo skutecznym. O ile zwykła wypowiedź, na przykład w programie informacyjnym, zajmuje średnio kilkanaście sekund, o tyle rozmowa z dziennikarzem trwa kilka minut, a dyskusja z udziałem kilku rozmówców może toczyć się przez pół godziny czy nawet godzinę. Zyski każdego z uczestników są proporcjonalne do tego, jak długo był oglądany oraz słuchany i prezentował własne poglądy.

Podsumowując: dziś pokonanie rozmówcy nie jest jedynym celem. Często chodzi też o to, by prezentować własne poglądy albo po prostu, żeby być oglądanym lub słuchanym.

Na podstawie: Marek Kochan, *Pojedynek na słowa. Techniki erystyczne w publicznych sporach*, Kraków 2005.

[1] Platon – grecki filozof; autor dialogów, których główną postacią jest Sokrates.
[2] Gorgiasz – grecki filozof, retor.

Zadanie 7. (0–1)

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

1.	W tekście został ukazany związek między sztuką prowadzenia sporów a prezentowaniem poglądów w debatach publicznych.	**P**	**F**
2.	Z prowadzonych rozważań wynika, że współcześnie erystyka jest mało przydatna.	**P**	**F**

Zadanie 8. (0–2)

Podaj trzy cele erystyki, o których mowa w tekście Marka Kochana.

1) .....

.....

2) .....

.....

3) .....

.....

Zadanie 9. (0–1)

Na podstawie tekstu Marka Kochana wyjaśnij, dlaczego we współczesnej debacie publicznej pokonanie rozmówcy nie jest wyłącznym celem.

.....

.....

.....

.....

.....

Zadanie 10. (0–1)

Wyjaśnij, jaką rolę w tekście Marka Kochana odgrywa odwołanie do bogini Eris.

.....

.....

.....

.....

Zadanie 11.

Przeczytaj poniższy fragment utworu literackiego.

„Pani – rzekł Hrabia – racz mej śmiałości darować […].
Sądź!" – tu ukląkł i podał swoje peizaże[1].

Telimena sądziła malowania proby […]:
„Brawo – rzekła – winszuję, niemało talentu.
Tylko Pan nie zaniedbuj; szczególniej potrzeba
Szukać pięknej natury! O, szczęśliwe nieba
Krajów włoskich! […]".

Zaczęli więc rozmowę o niebios błękitach,
Morskich szumach i wiatrach wonnych, i skał szczytach,
Mieszając tu i ówdzie, podróżnych zwyczajem,
Śmiech i urąganie się nad ojczystym krajem. […]

Pan Tadeusz kręcił się, nudząc niepomału[2]
Długą rozmową, w której nie mógł brać udziału;
Aż gdy zaczęto sławić cudzoziemskie gaje
I wyliczać z kolei wszystkich drzew rodzaje: […]
Cytryny, bluszcz, orzechy włoskie, nawet figi, […]
Tadeusz nie przestawał dąsać się i zżymać[3],
Na koniec nie mógł dłużej od gniewu wytrzymać.

Był on prostak, lecz umiał czuć wdzięk przyrodzenia[4]
I patrząc w las ojczysty rzekł, pełen natchnienia:
„Widziałem w botanicznym wileńskim ogrodzie
Owe sławione drzewa rosnące na wschodzie
I na południu, w owej pięknej włoskiej ziémi;
Któreż równać się może z drzewami naszymi? […]
Czemuż pan Hrabia, jeśli w malarstwie się kocha,
Nie maluje drzew naszych, pośród których siedzi?
Prawdziwie, będą z Pana żartować sąsiedzi,
Że mieszkając na żyznej litewskiej równinie,
Malujesz tylko jakieś skały i pustynie".

[1] Peizaże – pejzaże; tu: rysunek.
[2] Niepomału – bardzo.
[3] Zżymać się – oburzać się.
[4] Przyrodzenie – tu: przyroda.

Zadanie 11.1. (0–1)

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

Autor: .....

Tytuł: .....

Zadanie 11.2. (0–1)

Czy wypowiedź Tadeusza ma na celu osiągnięcie takiego samego oddziaływania na rozmówców, jakie chciał osiągnąć Sokrates w dyskusji z Gorgiaszem i jego uczniami? Uzasadnij odpowiedź, odwołując się do zacytowanego fragmentu utworu literackiego oraz do tekstu Marka Kochana.

.....

.....

.....

.....

.....

Zadanie 12. (0–3)

Napisz streszczenie tekstu Marka Kochana, liczące 40–60 wyrazów.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BRUDNOPIS *(nie podlega ocenie)*

JĘZYK POLSKI

Poziom podstawowy

Test

Formuła 2015

JĘZYK POLSKI

Poziom podstawowy

Test

Formuła 2015

JĘZYK POLSKI

Poziom podstawowy

Test

Formuła 2015