

**Recenzja rozprawy doktorskiej
Pani magister Jagody Marii Kościelniak
zatytułowanej**

Językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny w grach cyfrowych

I. OCENA MERYTORYCZNA PRACY

Rozprawa doktorska Pani magister Jagody Marii Kościelniak powstała na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Gdańskiego pod opieką naukową prof. dr hab. Krystyny Szcześniak. Dysertacja została przygotowana w języku polskim i liczy 272 strony dwustronnego znormalizowanego wydruku komputerowego. Struktura opracowania jest tradycyjna. Tworzą ją: wstęp, pięć rozdziałów, zakończenie oraz addenda (dwa dodatki, dwa spisy, rozwiązanie skrótów, dwa wykazy literaturowe, streszczenie w języku angielskim). Ryciny przeplatające narrację stanowią graficzne uzupełnienie rozprawy, a ich obecność uważam za uzasadnioną.

1. Tytuł rozprawy i jej struktura

Tytuł rozprawy sformułowano czytelnie, aczkolwiek budzi on kilka zastrzeżeń. Po pierwsze, w takiej samej postaci pojawia się jako nazwa rozdziału piątego, co burzy hierarchię wypowiedzi. Temat dysertacji ma za zadanie ogarniać całą problematykę zawartą w rozprawie, a nie brzmieniowo nakładać się na jedną z jej części. Po drugie, w tytule rozprawy nie widzę problemu badawczego, który ujawniłby się bezpośrednio, gdyby Doktorantka ujęła go na przykład za pomocą przyimka „jako”, powiedzmy: *Gry cyfrowe jako językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny*. Po trzecie wreszcie, tytuł opracowania można byłoby doprecyzować — i nie byłoby to działanie ze szkodą dla niego — przez dodanie, że chodzi o Słowiańszczyznę dawną — przedchrześcijańską, pogańską. Wtedy: *Gry cyfrowe jako językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny pogańskiej / przedchrześcijańskiej*. Sądzę, że takie uściślenie już na samym początku wywodu zdecydowanie ukierunkowałoby strategię narracji i oddaliło wiele pytań w odniesieniu do poruszonych przez Autorkę kwestii teoretycznych oraz praktycznych związanych z analizowanymi przez nią grami.

Szczegółowy plan dysertacji wygląda następująco:

Wstęp, s. 6–11.

Rozdział I. Groznawstwo (podrozdziały: 1.1. Historia badań gier cyfrowych i wybrane koncepcje; 1.2. Badania nad grami cyfrowymi w Polsce), s. 12–31.

Rozdział II. Językowo-kulturowy obraz świata (podrozdziały: 2.1. Wczesne badania różnic odbioru świata; 2.2. Badania nad JOS w Polsce; 2.3. Inne badania etnolingwistyczne –

ośrodek moskiewski; 2.4. Językowo-kulturowy obraz świata w badaniach nad mitologią; 2.5. Wstępne uwagi o JOS w badaniu gier), s. 32–49.

Rozdział III. Mitologia słowiańska (podrozdziały: 3.1. Historia badań od XX wieku; 3.2. Charakterystyka *mitu* i *mitologii*; 3.3. Mitologia a folklor), s. 50–63.

Rozdział IV. Opis poszczególnych gier, s. 64–85.

Rozdział V. Językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny w grach cyfrowych (podrozdziały: 4.1. Bóstwa słowiańskie; 4.2. Mityczne krainy; 4.3. Inne elementy mityczne; 4.4. Postaci związane z obrzędami; 4.5. Święta, rytuały, obrzędy; 4.6. Podsumowanie), s. 86–205.

Zakończenie, s. 206–210.

Dodatek nr 1. Słowniczek, s. 211–215.

Dodatek nr 2. Tabele, s. 216–247.

Spis tabel, s. 248.

Spis ilustracji, s. 249.

Rozwiązanie skrótów, s. 250.

Ludografia, s. 252–253.

Bibliografia, s. 254–271.

Abstract, s. 272.

Taki plan opracowania jest zasadniczo poprawny. Jeśli przyjąć, że tytułem wprowadzenia Autorka poświęciła strony od 6 do 85 (wstęp, rozdziały od I do IV), wówczas na samą część analityczną (umieszczoną w rozdziale piątym) przypadło 120 stron, a więc znacznie więcej od partii inicjującej dyskusję, czyli — właściwie.

2. Trafność podjętej problematyki

Pomysł napisania rozprawy doktorskiej na temat świata pogańskiej Słowiańszczyzny we współczesnych, a ściślej XXI-wiecznych grach cyfrowych — uważam za trafny i interesujący poznawczo, samo zaś przedsięwzięcie — za bardzo ambitne badawczo. O ile bowiem dysponujemy dzisiaj wieloma cennymi opracowaniami zarówno zagranicznymi, jak i krajowymi, poświęconymi grom cyfrowym jako takim, o tyle funkcjonowanie motywów słowiańskich w grach wideo nie jest ani dogłębnie, ani szeroko zbadane w literaturze rodzimej, tym bardziej — obcojęzycznej. Inaczej, jeśli chodzi o samą Słowiańszczyznę, szczególnie dawną, i ten właśnie fakt traktuję jako główny punkt odniesienia w ocenie teoretycznych ustaleń Doktorantki. Innymi słowy, mgr Jagoda Maria Kościelniak wykazała się znajomością klasycznej i nieklasycznej, akademickiej i pozaakademickiej, cudzej i polskiej literatury na temat Słowiańszczyzny i z tej znajomości zrobiła właściwy użytek, chociaż nie zawsze wykazała się większą śmiałością, by pełniej wyrazić sprzeciw wobec (dużo) wcześniejszych ustaleń koryfeuszy, do czego upoważniały ją przecież zarówno najnowsze badania antropologiczne, kulturologiczne, filologiczne czy medialne, jak i wnioski płynące z literatury na temat teorii gier cyfrowych.

Uwagi do „Wstępu”

„Wstęp” zajął tutaj 6 stron, od 6 do 11. Zewnętrznie — raczej niewiele, gdy się uwzględní, że zwykle wprowadzenia do dysertacji stanowią istotne badawcze *credo*, wizytówkę, a więc

dostarczają wyczerpujących informacji o samym problemie, stanie badań nad nim, motywacji podjęcia się opracowania określonego zagadnienia, wyborze skutecznej metodologii. Tutaj także przedstawia się strukturę dzieła, hipotezy, osadza własne stanowisko na tle literatury przedmiotowo-podmiotowej, wskazuje cele i formułuje obiektywne ograniczenia w eksploatacji problemu, w tym — literaturowe i pozaliteraturowe, jak chociażby dostępność gier wideo na rynku polskim i ich — nie zawsze satysfakcjonującą profesjonalistę — stronę merytoryczno-językową.

W wersji zaproponowanej przez Doktorantkę zaczynem narracyjnym jest stwierdzenie, że „Mitologię różnych kultur świata można znaleźć w grach cyfrowych niezwykle często” (s. 6) i że „Gry o tematyce słowiańskiej pojawiały się sporadycznie już od lat 90. XX wieku, ale przełomem stała się (wydana w 2007 roku) produkcja *Wiedźmin* – czyli *The Witcher*, inspirowana częściowo Słowiańszczyzną” (s. 6). Wprawdzie Autorka wskazała, że pisząc o grach cyfrowych, korzysta z popularnych definicji tychże gier, obecnych w dwóch opracowaniach (Mäyrä, 2008; Marak, Markocki, 2016), ale żadnej z tych definicji na żywo nie przywołała, a należało to uczynić, aby czytelnik mógł poznać, które ze stanowisk badawczych było Autorce bliższe i czy konsekwentnie postępowała w toku dyskusji w myśl obranej koncepcji.

Ocena stanu badań nad problemem badawczym została sprowadzona do niepopartego literaturowo zdania: „(...) zagadnienie to [tj. gry z obszaru Słowiańszczyzny – G.O.] jest jednak bardzo rzadko poruszane przez badaczy, mimo, że¹ gry są obecnie największym i najbardziej dochodowym działem przemysłu rozrywkowego, a przy tym – nośnikiem treści kulturowych na całym świecie” (s. 6). Dużo w tym jednym zdaniu zapewnień typu „bardzo rzadko”, „największym”, „najbardziej”, ale mających na szczęście (internetowe) odniesienie dowodowe u Richtera (2022) i Wessinga (2023).

Po tym akapicie — z pominięciem uzasadnienia tytułu rozprawy — Autorka od razu określiła cel dysertacji, którym uczyniła „przede wszystkim porównanie elementów duchowej kultury Słowian, występujących w wybranych grach cyfrowych z wiedzą, którą dysponujemy na ich temat, a także utworzenie ich definicji kognitywnej, biorąc pod uwagę nie tylko cechy podstawowe, ale wszystkie aspekty pojawiające się w treści gier” (s. 6). Mówiąc o celach „przede wszystkim”, należałoby podać też cele inne niż główne. Nie podano. Ponadto majestatyczne i nieprecyzyjne „my” nie zawsze się sprawdza w wypowiedzi naukowej, ponieważ nawet po lekturze rozprawy wciąż nie wiem, z kim się identyfikowała Doktorantka, pisząc o wiedzy, „którą dysponujemy”: my — badacze czy na przykład my — przeciętni użytkownicy gier.

Dalej mgr Kościelniak wskazała już na szczegóły techniczne postępowania badawczego, gdy oznajmiła, że zamierza podkreślać „powtarzalność niektórych cech, co (jak sądzę) wskazuje na pewną stabilizację semantyczną danej jednostki, tworzącą jej stereotyp w badanym materiale” (s. 6). Nie do końca jednak jest dla mnie jasne, o jakie (czyje?) cechy tutaj chodzi i czy za każdym razem „stabilizacja semantyczna danej jednostki” na pewno prowadzi do tworzenia stereotypu. A jeśli nawet prowadzi, trzeba byłoby tę myśl rozwinąć w odpowiedniej części rozprawy.

¹ Tu i dalej zachowuję w cytatach pisownię zgodną z rozprawą.

Następnie Doktorantka poinformowała o sposobie prowadzenia narracji w dysertacji, do czego wybrała „tryb hasłowy” (s. 6), oszczędny w warstwie słownej, inspirując się współczesnymi słownikami etnolingwistycznymi i mitologicznymi. Podzieliła więc hasła na kategorie i przedstawiła je nie w porządku hierarchicznym, lecz alfabetycznym. Nie ma w takim rozwiązaniu niczego nagannego. Po tym podała, jak pojmuje Słowiańszczyznę, o której napisała: „*Słowiańszczyznę*² rozumiem w rozprawie w dość powszechnie spotykany, wręcz potoczny sposób – jako dawną, mitologiczną, panslawistyczną, co wynika przede wszystkim z charakterystyki materiału, gdyż w większości zebranych przeze mnie gier poruszających ten temat – właśnie tak zostaje przedstawiona” (s. 6–7). Powiem szczerze, że zdanie to budzi we mnie spory opór merytoryczny: jak bowiem Słowiańszczyznę można utożsamić ze sposobem? „Jako dawną, mitologiczną, panslawistyczną” — tzn. jaką ostatecznie? Jeśli dawną, jak dawną? Jeśli mitologiczną, jakiego typu? Jeśli panslawistyczną, po co zatem dokonano w rozprawie podziału na Słowiańszczyznę Zachodnią, Wschodnią, Południową z myślą o zaakcentowaniu podobieństw i różnic kulturowych na wymienionych obszarach geograficznych? I co znaczy uściślenie „w dość powszechnie spotykany, wręcz potoczny sposób”? Czy potoczne rozumienie zjawisk kulturowych jest najwłaściwszą ścieżką postępowania metodologicznego w rozprawie doktorskiej? Według mnie — nie.

Dalej jest miejscami równie zagadkowo: „Rozprawa porusza przede wszystkim zagadnienie Słowiańszczyzny duchowej, co umożliwi metodologiczną spójność badań i całościowo etnolingwistyczny charakter materiału – z tego względu poruszonymi tematami są przede wszystkim mitologia, obrzędy i postaci z nimi związane, występujące powszechnie w etnolingwistycznych słownikach hasłowych” (s. 7). Czy rozprawa może cokolwiek poruszać? Nie jestem zwolennikiem personifikowania rzeczy martwych, dlatego stawiam wyżej formy osobowe, np. „W rozprawie poruszam” niż bezosobowe: „W rozprawie poruszono”. Nie brzmi to zdanie ponadto w pełni gramatycznie, poza tym dostrzegam powtórzenie w jego obrębie słów o identycznym temacie: „porusza”, „poruszonymi”.

Prawem Kandydatki była eliminacja określonych pól badawczych w dążeniu do większej precyzji w przedstawianiu tego, co uznała za priorytetowe. Stąd rezygnacja z problematyki etnograficznej (wzornictwo, zdobnictwo, stroje ludowe), literaturoznawczej (analiza gatunku baśni), językoznawczej (kwestia alfabetów gładolickiego i cyrylicznego) oraz demonologicznej (poza pewnymi wyjątkami). Z tego kroku strategicznego nie czynię Doktorantce zarzutu, chociaż zajęcie się wymienionymi zagadnieniami wzbogaciłoby bezsprzecznie jej pracę, lecz jednocześnie wymuszałyby wprowadzenie metodologii odrębnej od językowo-kulturowego obrazu świata. A o „wojnę światów” wtedy nietrudno.

Obiektem dociekań uczyniła Doktorantka „wszystkie gry dostępne w sklepie popularnej platformy *Steam*, zawierające w swych opisach nawiązania do Słowiańszczyzny (...), a wydane w latach 2000–2020”, wybierając ostatecznie do analizy 20 tytułów (s. 7). W rzeczywistości cezura w dysertacji obejmuje produkcje cyfrowe z lat 2003–2023. Badaczka wskazała także na problemy związane z wyborem tytułów gier oraz rezygnację ze szczegółowego analizowania pewnych onimów „ze względu na niejednorodność wersji językowych” gier.

W ostatniej części „Wstępu” Autorka omówiła syntetycznie zawartość poszczególnych części rozprawy. Podała, że w **rozdziale pierwszym** uzasadni posługiwanie się terminem

² Tu i dalej wszystkie wyróżnienia kursywą jak w oryginale.

„groznawstwo”, a nie „game studies” i „ludologia”, wyjaśni też różnice między tymi pojęciami. Zapowiedziała, że omówi początki badań nad grą i zabawą, co miało wymagać od niej nawiązań do wybranych koncepcji gier, jak na przykład ergodyczność i retoryka proceduralna. Napisała, że zarysuje stan badań nad problemem (ujęty w tytule rozprawy) w Polsce i wskaże na niektóre kwestie terminologiczno-metodologiczne w obszarze groznawstwa wciąż nieuznawanego powszechnie w środowiskach akademickich za samodzielną dyscyplinę naukową.

Rozdział drugi — zgodnie z zapowiedzią Autorki — został zaplanowany w celu zilustrowania badań „nad językowo-kulturowym obrazem świata (JOS) i historią tego zagadnienia” (s. 8). Tutaj miały się znaleźć terminy i definicje związane z wymienioną metodologią (faseta, stereotyp, profilowanie, definicja kognitywna), wypracowaną w Polsce przede wszystkim przez lubelski ośrodek akademicki, któremu przewodził w swoim czasie profesor Jerzy Bartmiński. Metodologia ta nie jest jednak wyłącznie domeną lubelską, co słusznie zauważyła Doktorantka i wskazała na inne placówki krajowe oraz zagraniczną zajmujące się daną problematyką.

W rozdziale trzecim Badaczka zaprojektowała syntetyczne omówienie historii badań nad mitologią słowiańską z przywołaniem nazwisk najważniejszych — jej zdaniem — badaczy oraz ich fundamentalnych prac. Z powodu obszerności materiału źródłowego, jak i większej jego wiarygodności naukowej, mgr Kościelniak ograniczyła eksplorację kwestii mitologii słowiańskiej do dwóch wieków: XIX i XX. Zapowiedziała ponadto, że poda wybrane definicje mitu i zwróci uwagę na niektóre zagadnienia z nim związane przez odwołanie się do tła folklorystycznego.

W rozdziale czwartym znajdują się z kolei krótkie opisy analizowanych w dysertacji gier w funkcji „swoistej literatury podmiotu” (s. 9).

Zasadniczą częścią rozprawy Autorka nazwała **rozdział piąty**, wewnątrz podzielony na kategorie i zwieńczony podsumowaniem. Każda kategoria w zamiarze Badaczki miała zawierać odpowiedni zbiór haseł i być poprzedzona wstępnym opisem obranej metodologii. Tutaj też zostało uczynione zastrzeżenie, że przy omawianiu mitologii słowiańskiej Autorka będzie się odnosić „do opracowań, a nie do bezpośrednich źródeł, takich jak *Kronika Helmonda* czy *Słowo o wyprawie Igora*, ze względu na istniejące już obszerne analizy tych tekstów” (s. 10). W „Bibliografii”, stanowiącej część rozprawy, nie odnalazłem jednak adresów ani do *Kroniki Słowian Helmonda* z Bozowa (1122–1177), ani *Słowa o wyprawie Igora*.

We „Wstępie” pada też ważne zdanie, bo związane ze strategią działań badawczych, w którym Doktorantka nazywa językowy obraz świata zmodyfikowaną — w stosunku do poprzednich jej zastosowań we własnych opracowaniach naukowych — metodologią, jaką posłużyła się w rozprawie. Głębszego uzasadnienia sięgnięcia po tę metodę, jej mocne i słabe strony, jak i sformułowania istoty indywidualnej modyfikacji tejże metody w dysertacji nie odnalazłem.

Po przeczytaniu „Wstępu” moje zaniepokojenie wzbudziła obniżona staranność językowa danej partii tekstu, co uwidoczniło się najbardziej w powtarzaniu tych samych słów w różnych lub identycznych formach gramatycznych w obrębie pojedynczego zdania lub akapitu (tu i dalej miejsca wrażliwe zaznaczam przez pogrubienie). Dwa przykłady:

1. ze s. 8: „(...) w części **tej** wyjaśniam również różnice między **tymi** terminami. Omówiłam tam początki badań z **tego** zakresu (...)”.

2. Ze s. 9: „W trzecim rozdziale omówiona **została** krótka historia badań nad mitologią słowiańską (...). Zakres tego opracowania ograniczony **został** do ostatnich dwóch stuleci, ze względu na wyższą wiarygodność badań z tego okresu, kiedy to **zostały** określone konkretne ich zasady naukowe. Przytoczone **zostały** również wybrane definicje mitu (...)”.

Po przedstawieniu „Wstępu” wypada teraz sprawdzić, czy i jak Autorka wykonała w dalszej części rozprawy to, co w nim zapowiedziała, i czy usterki stylistyczne obecne w początkowej części wypowiedzi pojawiają się również w kolejnych fragmentach pracy.

Rozdział I. Groznawstwo

Rozdział zatytułowany „Groznawstwo” budują dwa podrozdziały: 1.1. Historia badań gier cyfrowych i wybrane koncepcje; 1.2. Badania nad grami cyfrowymi w Polsce. Zajął on 20 stron (s. 12–31). Chciałoby się napisać — zaledwie 20 stron, gdy spojrzysz się na to, co rozdział ten zawiera i czego w nim nie ma, a w moim odczuciu być powinno. Historia badań gier cyfrowych i wybranych koncepcji (Autorka nie podała — koncepcji czego?) ma nietypową konstrukcję, co może stanowić walor kompozycyjny rozprawy, ale równie dobrze pułapkę w referowaniu podstaw teoretycznych gier cyfrowych. Nietypowość konstrukcji utożsamiam z odwoływaniem się przez mgr Kościelniak do nazwisk badaczy w podtytułach tego podrozdziału i punktowaniu najważniejszych, jej zdaniem, założeń wybranych koncepcji odnoszących się do teorii gry i/lub zabawy. Tak więc zostali tutaj przywołani oprócz Johana Huizingi (1872–1945) jeszcze Roger Caillois (1913–1978), Janet Horowitz Murray (1946–), Espen Aarseth (1965–), Gonzalo Frasca (1972–) i Ian Bogost (1976–), a podrozdział 1.1. zamknęły spostrzeżenia na temat groznawstwa jako dyscypliny naukowej. Z kolei podrozdział drugi został zredukowany do uwag na temat geografii badań nad grami cyfrowymi w Polsce i wypełnienia tego fragmentu rozprawy obszernymi cytatami, które według mnie bardzo niewiele wnoszą do metodologii zastosowanej w rozdziale piątym.

Uwagi do „Rozdziału I”

1. Referowanie wybranych aspektów ludologii/groznawstwa według klucza chronologicznego — od Johana Huizingi do Iana Bogosta — świadczy, że Doktorantka miała świadomość następowania w czasie określonych inicjatyw badawczych w zakresie teorii gier i zabaw. To na plus. Nie wiem jednak, z jakich powodów nie wymieniła w tym ciągu autorów ani jednego specjalisty polskiego. To na minus. Czyżby ich nie było lub ich wkład w tę rodzącą się w bólach dyscyplinę naukową był znacznie mniejszy od dokonań badaczy zagranicznych? Amerykański projektant gier Ian Bogost urodził się w 1976 roku, a po nim mamy już nowe pokolenie trzydziestokilkulatków, także w Polsce, którzy występują z konkurencyjnymi teoriami na temat gier cyfrowych. Tego faktu nie należy lekceważyć.

2. Gdyby Badaczka podawała wraz z nazwiskami przywoływanych postaci ze świata nauki ich lata życia (bądź rok urodzenia, jeśli żyją), klucz narracyjny byłby, jak sądzę, bardziej przejrzysty dla czytelnika. Nie każdy przecież na przykład wie, że Johan Huizinga urodził się w 1872 roku, a zmarł w 1945 i że formalnie należy do dwóch stuleci, a to, co było atrakcyjne intelektualnie prawie 100 lat temu, dzisiaj, w dobie rozbudowanych mediów społecznościowych, może na tejsze atrakcyjności wiele stracić.

3. O Johanie Huizinga Doktorantka pisze, że był holenderskim antropologiem, podczas gdy częściej świat nauki postrzega go jako historyka, filozofa, kulturologa, językoznawcę, a nie antropologa.

4. Dlaczego w tytule książki Johana Huizingi *Homo ludens* słowo „ludens” jest napisane wielką literą (s. 12), a w bibliografii człon „Homo ludens” został pominięty (s. 257)?

5. Przykłady osłabionej staranności językowej: „Trudno przecenić rolę jego pracy w **badaniach** groźnawczych, **których** jeden z nurtów – ludologia – zyskał swoją nazwę właśnie od dzieła **badacza**, **który** jest też najczęściej cytowanym autorem wśród polskich **badaczy** zabawy”, s. 12; „**Powiększył przy tym cechy** pozwalające zdefiniować grę i zabawę, mówiąc, że są to czynności (...)”, s. 14; „Kolejnym istotnym **badaczem** w historii **badania** tej dyscypliny jest Espen Aarseth (...)”, s. 16; „(...) Frasca szczególnie podkreślił w **swojej** pracy, że nie traktuje **swojego** ludologicznego podejścia do gier (...)”, s. 18; „dość fundamentalny problem”, s. 22; Groźnawstwo „staje się tą dyscypliną, nauczana chociażby na uniwersytetach”, s. 23; „(...) **grupa** badaczy z Uniwersytetu Jagiellońskiego zrzeszona w **grupie** (...)”, s. 28; „W takiej perspektywie sensowniejsze byłoby raczej wprowadzenie zwrotu ludycznego bądź zabawowego, zachowującego podejścia **badawcze** wypracowane w ciągu ostatnich lat przez tę młodą dyscyplinę, jednakże **badacz** stwierdza, że mówienie o nurcie jest jeszcze przedwcześnie (...). Inni **badacze** również zauważają na pojawienie się w polskich **badaniach** nurtu podobnego do anglojęzycznej dyscypliny *game studies* (...)”, s. 30.

6. Przykłady nieczytelnej — przynajmniej dla mnie — znaczeniowo budowy zdania: „Interesującym spostrzeżeniem jest też (zdaniem wspomnianego badacza) samodzielność zabawy – choć bardzo powszechnie postrzegano ją w ramach pozornej dychotomii, w której zabawa stanowiła przeciwieństwo powagi, to Huizinga wskazuje jednak na błąd takiego rozumowania”, s. 12–13; „Aarseth zauważał pewne niezrozumienie przez teoretyków literatury (nieobeznanych z tego typu tekstami) idei nieliniowości, które w efekcie powoduje rozmaite zarzuty wobec używanych przez niego powyższych terminów”, s. 16–17; „W swoim artykule *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* przyjął dość krytyczny stosunek ówczesnego podejścia środowiska akademickiego do zagadnienia, co odbijało się głośnym echem wśród zainteresowanych tematem przez kolejne lata”, s. 17–18.

7. Z wymienionych tutaj ujęć i zreferowanych pojęć oraz terminów Doktorantka nie skorzystała w pełni podczas analizowania gier w rozdziale piątym, a po to chyba tworzyła podrozdział 1.1., by często i pewnie odwoływać się np. do formalnych cech zabawy (Huizinga), kategoryzacji gier i zabaw (Caillois), środowiska cyfrowego (Horowitz Murray), literatury ergodycznej (Aarseth), ludologii i narratologii (Frasca), retoryki proceduralnej (Bogost).

8. Zdecydowanie zabrakło mi w tej części rozprawy głębszego podłoża teoretycznego, które mogłoby się wyrazić przez podjęcie i wielostronne naświetlenie chociażby takich kwestii, jak: kultura i technologia gier, kultury ludyczne, odbiór produkcji cyfrowych a immersja, sens i znaczenie symulacji komputerowej, najnowszy status *homo players* i internetowego środowiska graczy, stały i zmienny język cyberrozrywki, awatar jako nośnik określonych informacji, czas i przestrzeń zabawy, podmiot/płeć w grze/zabawie, wreszcie — jeszcze bliżej problematyki dysertacji — gra komputerowa jako tekst medialny (magiczny, mityczny, fikcyjny), gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne czy jako media współtwórcze, style odbioru gier wideo i ich możliwości narracyjne itd., itp.

9. Metody i techniki badawcze stosowane w analizach gier cyfrowych są od co najmniej dwóch dziesięcioleci w badaniach rodzimych zadomowione i należało je w podrozdziale pierwszym zreferować oraz wskazać, które z nich znajdują lub nie znajdują — oraz z jakiego powodu — zastosowania w dysertacji.

Rozdział II. Językowo-kulturowy obraz świata

Rozdział II tworzy pięć podrozdziałów: 2.1. Wczesne badania różnic odbioru świata; 2.2. Badania nad JOS w Polsce; 2.3. Inne badania etnolingwistyczne – ośrodek moskiewski; 2.4. Językowo-kulturowy obraz świata w badaniach nad mitologią; 2.5. Wstępne uwagi o JOS w badaniu gier. Ta część dysertacji zajęła 18 stron (s. 32–49). Została zaplanowana jako tekst przeglądowy, ukierunkowany historycznie i geograficznie. Badaczka preferowała osiągnięcia polskie, uzupełniając je o uwagi o dokonaniach tartusko-moskiewskiej szkoły semiotycznej. Podjęte tutaj kwestie są ważne, zarówno w odniesieniu do koncepcji językowego obrazu świata, jak i jej poszerzenia o aspekt kulturowy, a także mitologiczny, miały służyć wkropleniu tej problematyki do badań nad grami cyfrowymi.

Uwagi do „Rozdziału II”

1. Może zamiast „Inne badania etnolingwistyczne – ośrodek moskiewski” należałoby raczej napisać „Zagraniczne badania etnolingwistyczne – ośrodki w Tartu i Moskwie”, bo z zapisu „Inne badania” — jako enigmatycznego — niewiele wynika wprost.

2. Przykłady nieporadności językowej: „**Jako** tego, który **jako** pierwszy zarysował podstawowe założenia JOS lingwiści wskazują (...)”, s. 32; „zdecydowałam się w tej części **swej** rozprawy przedstawić **dość skrótowo zarys** badań nad JOS”, s. 32; „W badaniach polskich najczęściej stosowane są **definicje określone** w 1986 roku (...)”, s. 33; „(...) JOS jest tematem, który poruszają badacze z terenu całej Polski i nie tylko”, s. 34; „W związku z **przyczoconymi** wyżej słowami zdecydowałam się **przyczozyć** kilka definicji (...)”, s. 34; „Lingwista ten zwracał też uwagę na rolę **wartościowania** w koncepcji stereotypu, mającego **wartość** poznawczą”, s. 37; „(...) **zawiązała się** też inna **koncepcja** badawcza, **skupiająca się** na ludowym systemie aksjologicznym, różniącym się od systemu ogólnonarodowego (...)”, s. 44; „Szczególnie istotną stroną gier **byłaby** strona akcyjna, gdyż najważniejszym ich aspektem jest interaktywność i sposób, w jaki gracz może wpływać na dany tytuł, jednak pomimo iż akcyjność **byłaby** najsilniejszym (...)”, s. 49.

3. Na s. 46 Autorka podaje w przypisie 26: „To podejście jest szczególnie ważne dla pewnych aspektów mojej rozprawy”. Należało uściślić, o jakie aspekty chodzi.

Rozdział III. Mitologia słowiańska

Rozdział ten tworzą trzy podrozdziały: 3.1. Historia badań od XX wieku; 3.2. Charakterystyka *mitu* i *mitologii*; 3.3. Mitologia a folklor, które zajęły 14 stron tekstu (s. 50–63). Otwiera go część rozpoznawcza, diachroniczna, ale mocno ograniczona w czasie, bo Autorka pomija dokonania sprzed okresu naukowego w badaniach mitologii słowiańskiej i skupia się na ustaleniach z ubiegłego stulecia. Przywołuje znaczące — obce i rodzime — nazwiska w tej sferze dociekań, jak np. Vatroslav Jagić, Lubor Niederle, Aleksander Brückner,

Kazimierz Moszyński, Stanisław Urbańczyk, Georges Dumézil, Wiaczesław Iwanow, Władimir Toporow, Aleksander Gieysztor, Nikita Tołstoj, Jerzy Strzelczyk, Andrzej Szyjewski, Artur Kowalik, Michał Łuczyński. Doktorantka poprawnie scharakteryzowała trzy znaczące obszary: mit, mitologię, folklor. Zostały one jednak za słabo powiązane z elementem organizującym — religią, a ta przecież dominuje w pogańskiej Słowiańszczyźnie obecnej w analizowanych w dysertacji grach cyfrowych.

Uwagi do „Rozdziału III”

1. Z analizy diachronicznej płynęły określone wnioski, które Doktorantka mogłaby z korzyścią dla rozprawy odnieść wprost do groznawstwa i powiązać je ze światem słowiańskim występującym w grach cyfrowych. Taki zabieg teoretyczny stanowiłby logiczne następstwo udanego przecież kompozycyjnie zreferowania fragmentu historii dociekań — głównie językoznawczych — o Słowiańszczyźnie.

2. Obszerna i bogata problematyka mitu oraz mitologii została tutaj sprowadzona do zreferowania wybranych ustaleń na ten temat kilku badaczy: Aleksandra Gieysztor, Andrzeja Szyjewskiego, Stanisława Rosika i Michała Łuczyńskiego. Zabrakło powiązania ustaleń na temat mitu i mitologii z groznawstwem.

3. Przykłady nieporadności językowej: „(...) wpływowy **badacz** tamtego okresu, o którym niektórzy z **badaczy** pisali (...)”, s. 50; „(...) na temat dziedziny, **które** wywodzonym przezeń raczej z polskiej inspiracji «neopogaństwem germańskim», **które** wywołało (...)”, s. 51; „(...) potrzeby **nadawania** sensu życiu i śmierci poprzez **dodawanie** im (...)”, s. 52; „Wydaje się raczej, że mamy tu do czynienia z próbami nazwania tego, co zwykle określa się jako mitologiczny obraz świata, a **który** jest różny od zbioru (ustnych czy wtórnie – pisanych) narracji, w **których ten** obraz (w skrócie MOS) jest jedynie tematem. W **ten** sposób **stwierdzenie że** elementy (...)”, s. 58; „(...) Rosik wskazywał na **istniejące założenia skłaniające się do uznania istnienia** pewnej wspólnej kolebki wierzeń (...)”, s. 59; „Jeśli chodzi zaś o **przykłady**, Gieysztor uznawał **na przykład** obrzędy (...)”, s. 62.

4. Na s. 62 Autorka, cytując Juliana Krzyżanowskiego, przypisała mu błąd językowy, którego w rzeczy samej w przywołaniu nie ma. Czytamy w dysertacji: „Niektórzy badacze, uważali folklor i mitologię za niezmiernie podobne, jak ujmował to chociażby Krzyżanowski, pisząc, że są to «pojęcia, które **na wskutek** nawyków myślowych tak zachodzą na siebie, iż poprawne ich rozgraniczenie jest prawie nieosiągalne» (Krzyżanowski 1965b: 233)”, s. 62. Sprawdziłem: u Krzyżanowskiego na pewno jest tylko „wskutek”.

5. W tej części rozprawy dyskusja toczyła się wyłącznie z udziałem polskich badaczy: Krzyżanowskiego, Gieysztor, Szyjewskiego i Łuczyńskiego. Zabrakło stanowiska klasyka w tym obszarze — Mircei Eliadego. To wielka szkoda. Autorka nie sformułowała ponadto wniosków na temat mitu, mitologii, folkloru i religii, które wprowadzałyby do następnych rozdziałów, zwłaszcza do piątego.

Rozdział IV. Opis poszczególnych gier

Opis gier wykorzystanych do analizy problemu zajął 22 strony (s. 64–85). Jego objętość była podyktowana przyjętym w tej części rozprawy postępowaniem, które Autorka przedstawiła na samym początku tekstu: „Poniżej zamieściłam krótkie streszczenia fabuł gier

cyfrowych uwzględnionych w pracy, wskazałam ich gatunki i mechanikę. Szczególną uwagę poświęcałam sposobowi, w jaki Słowiańszczyzna została przedstawiona w każdej z nich, a także źródłom, z których korzystali autorzy, o ile taka informacja jest dostępna” (s. 64). Narracja w rozdziale czwartym była konsekwentnie podporządkowana schematowi: „Tytuł gry (Nazwa studia, rok wydania, kraj produkcji, skrót używany w rozprawie) / Opis gry zawarty na platformie Steam / Właściwy opis gry, przedstawienie w niej Słowiańszczyzny w grze, wypowiedzi autorów gier na temat tytułu np. w wywiadach (punkt ten nie występuje w większości przypadków). / Opis każdej z gier poprzedzony jest opisem producenta, dostępnym na odpowiedniej stronie platformy Steam – z tego względu nie uwzględniam linków prowadzących do źródeł, gdyż każde z nich można łatwo znaleźć wpisując tytuł produkcji w wyszukiwarkę tej strony. / Pisownia niektórych nazw może różnić się między grami (np. nawia i Nawia), gdyż, w przeciwieństwie do kolejnego, analitycznego rozdziału, zachowuję zapis użyty w poszczególnych tytułach. / Niektóre terminy używane w opisach, szczególnie gatunki gier, zawarte zostały wraz z objaśnieniami w dodatku nr 1” (s. 64).

Uwagi do „Rozdziału IV”

1. Większość tytułów gier została przywołana w języku angielskim. Sądzę, że należało podawać (np. paralelnie na bieżąco lub w przypisach) ich postacie po polsku, znane i nieznanie, takie są bowiem standardy, nie każdy bowiem czytelnik musi znać określony język obcy. To samo odnosi się do anglojęzycznych cytowanych opisów gier zamieszczonych na platformie Steam.

2. Odnalazłem w tej części rozprawy element genderowy, a przy tym niezgodny z prawdą historyczną. Czytam bowiem na s. 65, że Mieszko II Lambert był synem „Bolesława i Chrobrego”, a nieco niżej, że w pewnych konfliktach wojennych „uczestniczyły wojska Mieszka I i Bolesława i Chrobrego” (s. 65); to drugie nie jest, oczywiście, genderowe.

3. Przykłady nieporadności językowej: „**Opis** każdej z gier poprzedzony jest **opisem** producenta (...)”, s. 64; „Narracja pierwszej z nich **odgrywa się** z perspektywy chrześcijanina z otoczenia władcy Polan, **starającego się przynieść wiarę** na jego tereny (...)”, s. 65; „W grze podkreślona **jest** wprawdzie istotność rodzimej wiary Słowian i jej rola w konfliktach, jednak przyjęcie chrześcijaństwa przedstawione **jest** w pozytywnym świetle”, s. 65; „(...) dwie kampanie (...) ujmują **jedynie** Polskę, a inne tereny Słowiańszczyzny uwzględniają **jedynie** z perspektywy konfliktów (...)”, s. 65; „W grze pojawiają się również gobliny, **których różne formy można zbierać**, zastępujące w ten sposób kolekcjonerskie karty z pierwszej i trzeciej odsłony serii, **które** to zawierały informacje...”, s. 68; „(...) ponownie też pojawiają się ukryte karty z definicjami i ilustracjami, tym razem **dotyczącymi** różnych haseł z duchowego życia Słowian, przede wszystkim **dotyczące** panteonu (...)”, s. 69; „Grimgrad **jest** grą z gatunku city builder – zadaniem gracza **jest** (...)”, s. 69; „W świecie przedstawionym gry nie **pojawia się** nazwa «Słowiańszczyzna»” (...), choć oprócz elementów przytaczanych w tej rozprawie **pojawiają się** liczne (...)”, s. 70; „OUD **jest** produkcją polską stworzoną przez jednego autora (...). Główny bohater **jest** piratem, który po przejęciu jego statku przez wojska Kazimierza Wielkiego trafia do lochów króla. (...) zadaniem gracza **jest** przechodzenie kolejnych lokacji, gdzie atakowany **jest** przez zróżnicowanych przeciwników”, s. 74; „Warto zwrócić uwagę, że **choć** autor OUG starał się nawiązywać do mitologii słowiańskiej (...). Co więcej, **choć** pojawia

się...”, s. 74; „(...) z drobnymi modyfikacjami, jak **zmienione** atrybuty jednostek, dodanie np. wołchwów i guślarzy, różne biotopy mapy, możliwość eksploracji morza itd. Częściowo **zmieniony** został (...)”, s. 77; „Pierwsza odsłona serii (...) spotkała się z mocno **negatywnym** odbiorem, uzyskując liczne **negatywne** recenzje (...)”, s. 77; „**Oprócz** tego reszta uniwersum to oryginalne pomysły twórców, bez wyraźnego przedstawienia elementów innych kręgów kulturowych, **oprócz** pewnych (...)”, s. 78; „Ta część serii *Wiedźmin* jest jej trzecią odsłoną, **której** poprzedniczką była *The Witcher 2: Assassin's of Kings*, w przypadku **której** autorzy (...)”, s. 80; „Oprócz głównego **wątku** pojawiają się (tak jak w pierwszej części) także liczne **wątki** poboczne, składające się (...)”, s. 81; „Autorzy przyznają, iż przy **tworzeniu** gry nie **brali udziału** żadni konsultanci, a wszelkie nawiązania do kultury czy historii wynikają z tego, że przy jej **tworzeniu brali udział** pasjonaci-amatorzy (...). Mared Madej (...) potwierdza dużą inspirację Słowiańszczyzną przy **tworzeniu** tej produkcji”, s. 81; „Na początku rozgrywki gracz musi wybrać jedno z czterech bóstw **swojego** ludu – każde posiada **swoją** indywidualną talię kart, którą gracz wykorzystuje w trakcie **swoich** tur”, s. 82; „(...) wiary w bogów i **rozwojem** wyznającego ich ludu, jednak nigdy nie zostaje on **rozwinęty**”, s. 82; „(...) można **je** wykonać wykuwając **je** przy kowadle (...)”, s. 83 — na marginesie: raczej **na** kowadle; „Autorzy **gry** zwracają uwagę na **swoje** odmienne podejście do wykorzystania słowiańskiej mitologii i folkloru w **swojej grze** – Zima-Zegreanu, główny projektant **gry**, zauważa, że większość **gier** przedstawia (...)”, s. 83–84.

4. Przykład ekstremalny nagromadzenia tej samej jednostki w obrębie jednego akapitu: „Gracz wciela się w wiedźmina Geralta – głównego bohatera polskich powieści, **na których** produkcja jest częściowo oparta – **który** stracił pamięć i swoje umiejętności, **które** stopniowo odzyskuje podczas rozwoju tej gry i kolejnych jej części. Fabuła *Wiedźmina* opiera się przede wszystkim na konflikcie Geralta z bandą o nazwie Salamandra, **która** zamordowała jego przyjaciela, jednak oprócz tego w tytule znaleźć można wiele innych zadań i wydarzeń, **które** właściwie dominują nad wątkiem głównym. Ważnym elementem są tu także wybory moralne, **które** wpływają na przebieg rozgrywki i zakończenia poszczególnych rozdziałów”, s. 79.

5. Przykład „zagubionego” zdania: „Fabuła gry skupia się na poszukiwaniach dawno zaginionego miecza, gdyż **tylko ten, kto go zdobędzie** W produkcji tej pojawiają się przede wszystkim słowiańskie demony, ale znaleźć można też inne elementy powiązane z tym regionem, często będące zwykłymi przedmiotami z dodanym enigmatycznym określeniem słowiański, jak np. słowiańska moneta czy słowiański masaż., **może zostać następnym kniazem**”, s. 72.

6. Na s. 68 Doktorantka pisze, że Mistrz Twardowski rzekomo komunikował się ze zmarłymi za pomocą lustra. Są jednak przekazy historyczne, nie tylko w postaci legend, z których wynika, że Jan Twardowski uprawiał czarną magię i potrafił wywoływać duchy osób zmarłych. Najlepszym tego przykładem jest seans spirytystyczny polskiego króla Zygmunta Augusta z jego przedwcześnie zmarłą żoną, Barbarą Radziwiłówną.

7. Na s. 81 Badaczka znowelizowała nieco wiedzę o historii literatury polskiej, pisząc, że słynny cytat „Day, ut ia pobrusa, a ti poziwai / Daj, ac ja pobruszę, a ty poczywaj”, brzmi inaczej: „Daj, ac ja pobruszę, a **tu** poczywaj”. Tylko jedna literówka, a tak wiele nowych treści.

8. Na s. 84–85 Autorka napisała m.in.: „Choć gra toczy się raczej w świecie fikcyjnym, to motywy słowiańskie czasem pojawiają się, chociażby w postaci onimów, wierzeń czy **innych aspektów kultury** – znaleźć tu można np. nawiązanie do Wiedźmina”. Należało, biorąc pod

uwagę językowo-kulturowe konteksty dysertacji, uściślić, o jakie aspekty kultury może chodzić.

9. Nie jestem przekonany, czy zamieszczenie obszernego cytatu w języku angielskim na s. 85 było celowe, ponieważ główną jego myśl Autorka wyraziła wcześniej w dwóch zdaniach: „Należy podkreślić, że choć *Brave at Night* jest studium brytyjskim, to autorami gry są przedstawiciele Polscy, np. główny deweloper i scenarzysta Rafał Bryks i projektantka Alina Cebula. Większość czasu [podczas – G.O.] tworzenia gry spędzili oni w odludnej wiosce Kamienica w rodzimym kraju, zarówno ze względu na odpowiednią scenerię, jak i niższe koszty życia”, s. 85.

10. Na końcu rozdziału brakuje syntezy i wniosków, dzięki którym z jednej strony Doktorantka podsumowałaby omówione gry, z drugiej zaś — zapowiedziałaby na przykład hipotezy, jakie będzie weryfikować w rozdziale piątym.

Rozdział V. Językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny w grach cyfrowych

Tę część dysertacji tworzy sześć podrozdziałów: 4.1. Bóstwa słowiańskie; 4.2. Mityczne krainy; 4.3. Inne elementy mityczne; 4.4. Postaci związane z obrzędami; 4.5. Święta, rytuały, obrzędy; 4.6. Podsumowanie. Zajęła ona strony od 86 do 205. Została szczegółowo zaplanowana przez Badaczkę i konsekwentnie zrealizowana — ze świadomością obiektywnych ograniczeń interpretacyjnych — według zapowiedzianego modelu:

„W tej części rozprawy przedstawione są hasła podzielone na pięć kategorii (bóstwa słowiańskie; mityczne krainy; inne elementy mityczne; postaci związane z obrzędami; święta, rytuały, obrzędy), ułożone w kolejności alfabetycznej.

Każde z haseł analizuję według poniższego schematu:

Wybrany przeze mnie onim, którym posługuję się w treści hasła

- a) Wiadomości na temat hasła dostępne w literaturze przedmiotu. Zawieram tu warianty onimu, jego etymologię, źródła wiedzy na temat hasła, podstawowe informacje zawarte w literaturze i różne stanowiska badaczy wobec zagadnienia. Przytaczam również dane, które są istotne w kontekście przedstawienia bóstwa w badanych grach.
- b) Liczba gier, w których występuje hasło:
 - **Pelen tytuł gry – onim użyty w grze**Wiadomości o zagadnieniu, pojawiające się w jej treści. Staram się przytoczyć wszystkie informacje na temat hasła, które udało mi się znaleźć w zawartości gry. Przede wszystkim opieram się na danych tekstowych, pod uwagę biorę również elementy graficzne i wpływ [na – G.O.] mechanikę gry.
- c) Część analityczna. Przytaczam w niej głównie porównanie ilościowe cech, wyznaczające te powtarzające się, wraz z zaznaczeniem, czy odpowiadają literaturze przedmiotu. Oprócz tego zwracam uwagę na specyficzne elementy przedstawienia hasła w poszczególnych tytułach (np. szczegółowe nawiązania do obecnego stanu wiedzy, cechy wyjątkowo wyróżniające się).

W punkcie a) i c) nie wyróżniam poszczególnych kategorii cech hasła, przede wszystkim z powodu ich bardzo nierównej dystrybucji ilościowej w poszczególnych hasłach, aby zachować przejrzystość tekstu. Wyraźne porównanie cech zawieram natomiast w tabelach w dodatku nr 2”, s. 86–87.

Uwagi do „Rozdziału V”

1. Jest to relatywnie najciekawszy, najlepiej skonstruowany i wykonany rozdział na tle całej dysertacji. Autorka swobodnie odwołała się tutaj do różnych — starszych i najnowszych — źródeł, opracowań i stanowisk badaczy polskich i obcych, poszukując w nich i u nich potwierdzenia lub zaprzeczenia wysuwanych przez siebie interpretacji dla słowiańskiego świata bóstw, krain, rytuałów. Czyniła to przekonująco, a argumenty, chociaż bardzo oszczędne narracyjnie, odznaczają się poprawną logiką.
2. Odczuwalnie zabrakło mi w tym rozdziale nawiązania przez Doktorantkę do książki Tomasza J. Kosińskiego (1970–) *Wiara Słowian* (Warszawa: Bellona, 2020), który bardzo udanie zrekonstruował panteon słowiański i stworzył wiele różnorodnych tabel, w jakich zawarł istotę własnych badawczych poszukiwań i ustaleń (s. 433–498). Chcę przez to podkreślić, że z rozprawy nie wynika, jakie bóstwa tworzyły kompletny słowiański panteon i które z nich (ewentualnie — z jakiego powodu) nie wystąpiły w grach cyfrowych. Sądzę, że opracowanie Tomasza J. Kosińskiego mogłoby się stać ważnym źródłem inspiracji dla Autorki i wzbogaciłoby jej spostrzeżenia o Słowiańszczyźnie np. o to, co na temat dziejów Słowian zostało powiedziane w *Wierze Słowian*.
3. Hasła, które występują w rozdziale piątym w układzie alfabetycznym, nie odzwierciedlają, rzecz jasna, zależności hierarchicznych słowiańskiego panteonu, a takie informacje — w celu stworzenia pełnego obrazu — powinny się raczej znaleźć, chociażby w postaci tabeli.
4. Na s. 89 zabrakło przypisu, w którym znalazłby się adres bibliograficzny dwóch staroruskich tekstów: *Powieść minionych lat* i *Słowo o wyprawie Igora*. Utwory te nie występują również w bibliografii.
5. Na s. 90 Autorka pisze o zapachu świeżej krwi i nocnego powietrza. O ile zapach świeżej krwi jest raczej łatwy do skonfrontowania, o tyle nie potrafię sobie wyobrazić standardowego zapachu nocnego powietrza. Podobnie — na s. 99: „Miejsce jej czci pachnie świeżością dzikiego lasu”. Jak pachnie świeżość dzikiego lasu?
6. Na s. 101 zabrakło nie tylko adresu bibliograficznego *Kroniki Sasów*, ale Doktorantka popełniła błąd przez wskazanie na nieistniejącego **Hermena** Bothego jako autora tego dzieła. Jego rzeczywiste imię to **Konrad**. Utwór ten nie został odnotowany w bibliografii.
7. Na s. 105 pojawiają się po raz pierwszy rodzanice, w innych opracowaniach pisane wielką literą, ale wyjaśnienie, kim były, znajduje się dopiero na s. 130. Zabrakło informacji, że boginki Rodzanice zostały zrodzone z kazirodczego związku Mocoszy z synem Rodem.
8. Na s. 107, charakteryzując Ładę, Doktorantka wskazuje na postać kobiety o długich włosach i z wiankiem na głowie, ale nie podaje, że miała ona ważny atrybut kobiecości: wydatne piersi, o czym przekonuje ilustracja 9 (s. 108).
9. Na s. 109 coś się nie zgadza w cytacie: „He recognised that **i** do not seek power, but understanding, so he offered to become my father. **i** accepted”.
10. Na s. 113, Autorka pisząc o Morenie, wskazała, że na „jej ręce siedzi kruk”. Można było dodać, że chodzi o **lewą** rękę, a nie prawą, bo w świecie białej i czarnej magii układ lewe/prawe ma niebagatelne znaczenie.
11. Na s. 184 pojawia się słowo „aspid” w zdaniu: „Wołchw pomaga także w walce z aspidem, głównie wykazując się wiedzą na temat tego stworzenia i sposobu postępowania

z nim”. Byłbym w tym miejscu znacznie ostrożniejszy i napisałbym ten wyraz wielką literą, ponieważ jest to imię czwartego w panteonie demonicznym — po Szatanie, Veligorze, Versualu — Wielkiego Księcia. W tradycji starosłowiańskiej występuje powszechnie jako demon wody.

12. Przykłady nieporadności językowej: „**Na ilustracji jego wygląd przypomina** nieco jaszczurkę, posiada spiczaste uszy i jest umięśniony”, s. 89; „W jednym wydarzeniu (...) pod krwawym księżycem słycać wycie, a **gdy się nim podąży, trafia się do miejsca, w którym (...)**; s. 90; „Nie istnieje jego utrwalony stereotyp w badanych **grach**, gdyż występuje w zbyt małej liczbie **gier (...)**”, s. 91; „Czarnobóg godzi się ze **swoim bratem**, gdy postać gracza daje mu zaginiony amulet, który bóg niegdyś otrzymał w prezencie od **swojego brata**, dzięki czemu przypomina sobie, że **bracia** niegdyś się ze sobą przyjaźnili”, s. 93; „**Jako** osobnego boga opisywali **go** np. Iwanow i Toporow, określając **go jako** wschodniosłowiańskiego boga (...)”, s. 94; „Znaleźć go można w **postaci** ołtarza, gdzie jego posąg ma **postać** głowy (...)”, s. 97; „W KnightShift utożsamiony **jest** ze Swarozycem, co **jest** bodajże (...). Inaczej **jest** w przypadku (...). W TWWH powiązany **jest** z ogniem, który **jest** jego atrybutem (...)”; s. 97; „**Jej** domenami są zwierzęce zmysły, harmonia i natura. Miejsce **jej** czci pachnie świeżością dzikiego lasu (...)”, s. 99; „W żadnej z gier nie **jest** wspomniany **jej** związek z Marzanną. Raczej przypadkowe **jest jej** powiązanie (...)”, s. 100; „Co ciekawe [– G.O.] **jego** nazwa miała pochodzić od faktu, że **jego** idol (...)”, s. 101; „Na temat Jarowita bądź Jaryły pojawia się w **grach** niewiele bezpośrednich informacji. W dwóch **grach (...)**”, s. 103; „Kresnik (też Krsnik, Krstnik) **jest** istotą o charakterze bóstwa pojawiającą się w folklorze Słowian południowych, głównie Słowenii, gdzie **jest** uznawany (...)”, s. 104; „Kresnik jest bohaterem **niektórych** słoweńskich opowieści, w **których** jest bogaczem (...)”, s. 104; „Szaman **okazuje się** samym bóstwem – **okazuje się**, że była (...)”, s. 109; „Ocena postaci Marowita **jest** wręcz niemożliwa ze względu na fakt, iż **jest** to pseudobóstwo (...)”, s. 110; „Aby zdobyć **jej** przychylność, należy wybudować **jej** idola”, s. 112; „Określona **jest** jako bogini śmierci i odrodzenia oraz zimy. Powiązana **jest** ogólnie z porami roku, przemianami i postępem, zaś jej głównym atrybutem **jest** mądrość (...)”, s. 113; „W trzech **grach jej** atrybutem jest sierp (ELL, GPSM, Grimgrad), być może w nawiązaniu do **przypisania jej** roli bogini zbiorów przez Długosza. TTA i TTS **przypisują jej** (...)”, s. 115; „(...) chroni też przed Ciemnością, która **jest** swoistym antagonistą gry. Powiązany z nią **jest** martwy (...)”, s. 119; „(...) jedynie wspomniane **jest**, że jej postać «(...) spokojnie stoi»”. Przedstawiona **jest** jako (...)”, s. 120; „(...) kiedyś **była** służącą bogów śmierci, którzy **byli** od niej (...)”, s. 122; „(...) ze względu na **fakt**, jak mało o niej wiemy i **faktu**, że raczej (...)”, s. 123; „W grze znajduje się idol Peruna, **któremu** można złożyć w ofierze monety, w zamian, za **które** daje on (...)”, s. 125; „Jedna z postaci wspomina **też** o wielkim lęku przed idolem Peruna. W KTD pojawia się **też** broń (...)”, s. 126; „Choć nazwa Perun nie **pojawia się w grze** bezpośrednio, wspomniany jest Bóg Grzmotu, wyraźnie tożsamy ze słowiańskim bóstwem. **W grze pojawia się** Święty Dąb (...)”, s. 128; „(...) był bogiem **bardzo** starym i zajmował **bardzo** wysoką pozycję na Rusi, wskazuje też na XV/XVI-wieczny zapis o Rodzie, **który** rzuca z nieba grudy na ziemię, z **których** rodzą się ludzie (...)”, s. 130; „(...) **posiada** on kilka twarzy (ELL, Mira, OUD), choć w ELL mimo nazwy i wizerunku tożsamego ze Światowidem, **posiada** opis (...)”, s. 145; „Miał **posiadać** trzy głowy ze względu na to, że władał trzema państwami (...). **Posiadał** karego konia (...)”, s. 146; „Występuje **w postaci** amuletu, gdzie opisany jest jako bóg **w postaci** czarnego konia”

s. 156; „(...) zaprzeczał **jego** istnienia na Bałkanach, choć Gieysztor z kolei wskazuje na **jego** występowanie (...)”, s. 149; „(...) wspomina się **też** o jego zamieszkiwaniu w wyraju. Prawdopodobnie **też** zajmuje się (...)”, s. 149; „(...) również **był** patronem bydła (...)”. W *Słowie o wyprawie Igora* **był** nazywany (...)”, s. 149; „(...) niedźwiedź również **jest** w kulturze kojarzony **jest** ze światem (...)”, s. 150; „W pewnym momencie fabularnym gracz trafia **też** do świątyni Welesa, gdzie musi zdobyć Berło Żmijów (...). W grze znaleźć można **też** kartę z Welesem(...) – nie **ma** tam jednak określonej przyczyny tej nienawiści. Na dołączonej ilustracji **ma** postać szczupłego mężczyzny (...) obejmującego kulę ziemską, wyciągającego z niej **duże** drzewo, po którym zostaje **duża** dziura w ziemi”, s. 150–151; „W grze znaleźć **można** idola Welesa, któremu **można** złożyć (...)”, s. 152; „(...) Wyspiański nazwany **jest** ludzką postacią Welesa, jego twórczość również **jest** (...)”, s. 152; „Nadal wyznają **go** więdzmy, które czekają na **jego** powrót. **Jego** sługą jest łapiduch”, s. 153; „**Jego** atrybutami są najemnicy, mistrzostwo i społeczeństwo. Talia **jego** kart (...)”, s. 153; „(...) jego ołtarz, na którym **jego** posąg (...)”, s. 153; „(...) nie **jest** podana przyczyna tego sporu. Interesującym przypadkiem **jest** gra Worshippers, gdzie Weles **jest** powiązany (...)”, s. 154; „(...) w której to **grze** ma postać kobiety, szczególnie, iż w **grze** występuje (...)”, s. 155; „(...) **choć** prawdopodobnie miała inne, właściwe imię (...). Nazwa przytaczana przez Długosza, **choć** Gieysztor (...)”, s. 162; „(...) Toporow wiązą **ją** i **jej** domniemany kult połabski z lokalnym wariantem Mokoszy. W **jej** nazwie widzą (...)”, s. 162; „Aby zdobyć **jej** przychylność można wybudować **jej** idola, a także urządzić festiwal płodności na **jej** cześć”, s. 162; „(...) **jest** ilustracja przedstawiająca kobietę o długich jasnych włosach, czarnych oczach i z niebieskim kryształem na szyi, jednak nie **jest** to raczej (...)”, s. 163; „**Głównym** miejscem akcji gry ELL jest właśnie kraina wyraj, do której można dostać się po tęczy, a **główna** bohaterka (...)”, s. 167; „Jest symbolem osi świata (*axis mundi*), od **którego** zaczęło się całe stworzenie i na **którym** wspiera się wszechświat. Oś, na **której** (...)”, s. 170; „**Jego** rodzina pozwala wołchwowi **go** nauczać, jednak dziecko wymyka się spod **jego** kontroli (...)”, s. 185; „**Jest** postacią poboczną – mówi jedynie, że słońce **jest** głównym bogiem jego wioski (...)”, s. 187; „Postrzyżyny przedstawione **są** w wymienionych grach dość jednoznacznie – we wszystkich tytułach **są** swojego rodzaju (...)”, s. 194; „(...) związane **jest** z kwiatem paproci – w trzech tytułach **jest** to (...)”, s. 196; „Pary kojarzone **były** przede wszystkim przez swatów i rodziców, a wola młodych zwykle nie **była** brana pod uwagę”, s. 199; „Całe wydarzenie **jest** bardzo wyraźnym nawiązaniem do utworu *Wesele* Stanisława Wyspiańskiego. Jego głównym miejscem akcji **jest** wieś (...)”, s. 201; „Interesujące jest też **pojawianie się** bóstw rzekomych, szczególnie Marowita, który **pojawia się** w dwóch grach (...)”, s. 204; „(...) **choć** często są to jedynie dwie czy trzy cechy, to **często** rzeczywiście (...)”, s. 204.

13. Dwa przykłady ekstremalnego nagromadzenia tych samych jednostek w obrębie pojedynczego zdania: „Mimo tego, że **jest** tożsama z nadzieją, miłością i dobrocią, to **jest** też bardzo waleczna, a jej ścieżka do pokoju **jest** rzadko pokojowa”, s. 107; „Pojawia się też motyw **jej** zdrady, przez którą zostaje odebrany **jej** status bogini i żony, a także zesłanie **jej** na ziemię, podziemia czy w wody chthoniczne”, s. 117.

14. Przykład „zagalopowania narracyjnego” i zagubienia właściwego odniesienia do podmiotu: „Daje bohaterom nasiona maku, które należy w nim wysiać dla przywrócenia jej sił”, s. 119. Podobnie na s. 159: „Córka Swaroga (brak wspomnienia o matce), która ujeżdża nocne niebo w jego nieskończoności”. Czy można ujeżdżać niebo?! Konie owszem, ale niebo...

15. Przykład braku konsekwencji ortograficznej, która prowadzi do błędu językowego: „Dadźbóg jest w tej grze opisany – u boku swojej żony **Żywi** – jako patron urodzaju (...). (...) bóg ten sprowadzony jest właściwie wyłącznie do roli męża **Żywii**”; s. 96.

Zakończenie

Zakończenie znajduje się na pięciu stronach: od 206 do 210. Autorka dokonała w nim podsumowania postępowania badawczego i podkreśliła, że osiągnęła postawione przed sobą cele. Sformułowała tutaj także kilka ogólnych wniosków na temat Słowiańszczyzny obecnej w analizowanych grach, zaakcentowawszy panslawistyczny wymiar przebadanych produkcji cyfrowych. Uznała w końcu, że przyjęta metodologia była właściwa i „dość skuteczna” (s. 209) w przybliżaniu czytelnikowi fragmentu pogańskiej Słowiańszczyzny, która stała się tłem dla 20 gier cyfrowych.

Uwagi do „Zakończenia”

1. Na s. 206 Doktorantka podała, że analizowała 18 gier cyfrowych, podczas gdy w rzeczywistości badaniem zostało objętych 20 produkcji komputerowych. Fakt ten znajduje potwierdzenie na s. 208, na której Autorka mówi już o 20 grach.

2. Na s. 208 Praga, stolica Czech, została zaliczona do państw słowiańskich: „Wprawdzie znaleźć można produkcje poruszające tematykę innych krajów słowiańskich (szczególnie Czech, a konkretnie Pragi), to ich akcja dzieje się (...)”.

3. Na s. 209 — personifikacja: „Choć rozprawa ta porusza dość szczegółowo (...)”.

4. Na s. 209 pojawiło się słowo „gopnik”. Ponieważ jest to wyraz wieloznaczny i wciąż aktywny w rosyjskiej (wcześniej: radzieckiej) gwarze więziennej, należało podać, którą semantykę „gopnika” Autorka miała na myśli. Bo „gopnik” wśród tamtejszych przestępców jest synonimem grabieżcy oraz włóczęgi, oberwańca, a sam rzeczownik powstał od akronimu ГОП — Городское общество призраения / МТО — Miejskie Towarzystwo Opiekuńcze.

5. Przykłady nieporadności językowej: „(...) obrzędy wiosenne i letnie są **ograniczone** wyłącznie do tych związanych z topieniem kukły Marzanny. Z kolei uroczystości weselne **ograniczone** zostały do (...)”, s. 207.

Dodatek 1. Słowniczek

Ten fragment rozprawy Doktorantka scharakteryzowała na s. 211 następująco: „Poniższy słowniczek składa się z dwóch części, którymi są: gatunki i terminy (hasła zostały ułożone alfabetycznie). Powstał on ze względu na to, że w trakcie rozprawy wielokrotnie posługiwałam się terminami, które wprawdzie były i są czytelne dla znających specyfikę gier i środowiska graczy, ale mogą być niezrozumiałe dla pozostałych osób. Warto przy tym zwrócić uwagę, że większość terminów występuje wyłącznie w języku angielskim, jednak w Polsce są one używane w tej właśnie formie w Polsce”.

Uwagi do „Dodatku 1. Słowniczek”

1. W moim odczuciu słowniczek terminów warto byłoby powiększyć o inne jeszcze słowa i wyrażenia, często występujące w dysertacji, by ułatwić nawigację po cyfrowej części

rozprawy, na przykład: aktywny idol, awatar, bóstwo rzekome, bóstwo solarne, degradacja bóstwa, panteon, pseudobóstwo, źerca.

2. Przykład nieporadności językowej: „(...) **grę rozgrywa** tylko jeden **gracz** (...)”, s. 211.

Dodatek 2. Tabele

Ta część dysertacji otrzymała na s. 216 następujący wstęp: „W dodatku tym umieszczam tabele odpowiadające każdemu hasłu z rozdziału czwartego, co (jak sędzę) pozwala na szybki i przejrzysty wgląd w jego treść. W tym przypadku zawieram również fasety, które nazwałam: forma (funkcja, którą podmiot hasła pełni w grze i sposób jego przedstawienie), atrybuty (cechy i związki danego hasła), wygląd (obraz wizualny), mechanika (wpływ hasła na mechanikę gry) a także inne aspekty. Wyjątkami w tej kwestii są hasła Nawia, Jawia i Prawia oraz wyraj, ze względu na brak konkretnego wyglądu i mechaniki. W przypadku braku elementów odpowiadających danej fasecie umieszczam w komórce myślnik.

Każda tabela kończy się zestawieniem najczęściej powtarzających się wartości, z wyjątkiem przypadków, w których hasło pojawia się tylko w jednej grze (przez oczywistą niemożność porównania cech nie umieszczam tego wiersza).

Wszystkie hasła umieszczone są w kolejności odpowiadającej ich występowaniu w rozdziale czwartym.

Komórki tabel posiadają różną szerokość, gdyż zdecydowałam się na użycie funkcji ich automatycznego dopasowania do zawartości, co zwiększa ich czytelność”.

Uwaga do „Dodatku 2. Tabele”

Tym, co pozytywnie odróżnia tabele zaproponowane przez Doktorantkę, od tabel zaprojektowanych przez Tomasza J. Kosińskiego, jest uwzględnienie aspektu gier cyfrowych — ich mechaniki.

Bibliografia

Doktorantka podzieliła odniesienia literaturowe na „Ludografię” i „Bibliografię”. Wewnątrz „Ludografii” wyodrębniła „Ludografię podmiotu”, liczącą 21 pozycji, i „Pozostałą ludografię” — 17 adresów. Z kolei „Bibliografia” została rozczłonkowana na kilka grup według klucza alfabetycznego i sieciowego: „Literatura zapisana łacinką” liczy 154 prace, „Literatura zapisana cyrylicą” — 31, „Dokumenty dostępne w Internecie” — 28, „Źródła internetowe” — 26.

Uwagi do „Ludografii” i „Bibliografii”

1. Bibliografia w sensie szerszym, bo obejmującym także „Ludografię”, liczy 277 pozycji polsko- i obcojęzycznych. Jest to spis bogaty i zróżnicowany, lecz zabrakło w nim kilku opracowań klasycznych zarówno z obszaru gier cyfrowych, jak i mitologii, mitu oraz wierzeń Słowian, o czym napisałem powyżej.

2. W tłumaczeniach tekstów na język polski nie uwzględniono danych o przekładowcach.

3. W adresach bibliograficznych nie ma informacji o wydawnictwach, pomijani są także niekiedy autorzy i ich dzieła, do których Badaczka nawiązuje w tekście.

4. Niektóre tytuły dzieł zostały zapisane w formie niepełnej. Dotyczy to zwłaszcza opracowań obcojęzycznych (zob. np. teksty W. Iwanowa i W. Toporowa: *Славянские*

языковые моделирующие семиотические системы: Древний период. Москва: Наука, 1965; Исследования в области славянских древностей: Лексические и фразеологические вопросы реконструкции текстов. Москва: Наука, 1974).

5. Na s. 263 tytuł pracy Joanny i Ryszarda Tomickich został zapisany wielkimi literami: *Drzewo Życia*. Grafik, gdy w 1975 roku zaprojektował okładkę, posłużył się małymi literami, rozpoczynając pewną grę z polską ortografią. Stąd wzięły się, jak zakładam, różne style podawania nazwy tego dzieła. Niemniej w katalogach Biblioteki Narodowej występuje postać wzorcowa: *Drzewo życia: ludowa wizja świata i człowieka*.

6. Są pomyłki w układzie alfabetycznym. Np. na s. 252 wszystko, co zaczyna się od „The House of Fables”, powinno się znaleźć po „Snkl Studio”. Podobnie na s. 263 „Tokarski” powinien być przed „Tolkien”, a na s. 264 — „Валодзінай” przed „Васілевіч”.

3. Uzyskane rezultaty oraz ich znaczenie dla nauki i praktyki

Rozprawa doktorska Pani magister Jagody Marii Kościelniak wnosi nową wiedzę do obiegu naukowego o językowo-kulturowym obrazie Słowiańszczyzny pogańskiej w grach cyfrowych i stanowi pod tym względem opracowanie nowatorskie. Tekst jest inspirujący i może stanowić podstawę do dalszych pogłębionych studiów w danym obszarze prowadzonych zarówno przez samą Autorkę, jak i innych badaczy, ponieważ Słowiańszczyzna przedchrześcijańska oraz chrześcijańska to bardzo bogate źródło poznawcze, obiektywnie trudne do całościowego ogarnięcia przez jednego naukowca.

4. Poprawność formalno-językowa, stylistyczna i interpunkcyjna

Rozprawa została napisana przeciętną polszczyzną, której nieobcy jest styl potoczny. W dysertacji występują nieporadności głównie natury stylistycznej. Usterki na innych poziomach — od gramatycznego po syntaktyczny i interpunkcyjny — utrudniają odbiór tego tekstu. Zdania eliptyczne opóźniają narrację, bo zmuszają czytelnika do wypełniania treścią tego, co zostało przez Autorkę przemilczane. Nigdy poza tym nie wiadomo, czy akurat to, co odbiorca podstawia za Badaczkę, jest zbieżne z jej zamysłem semantycznym. Doktorantka chętnie posługuje się słowami okazjonalnymi, które odzwierciedlają subiektywne odczucia i nie są poparte statystyką (np. dość, nieraz, wręcz, bardzo rzadko, niezwykle). Niektóre błędy interpunkcyjne są na poziomie elementarnym: chyba, że (s. 10); mimo, że (s. 123), mimo, iż (s. 112, 204), pomimo, iż (s. 22), mimo, iż (s. 204).

Przez niewłaściwe stosowanie czasowników w aspekcie dokonanym/niedokonanym dochodzi niekiedy do dwuznaczności. Z pewnością o pewnych czynnościach badaczy można napisać, że się powtarzały w czasie i przy różnych okazjach, ale większość z nich wystąpiła jednokrotnie, zaistniała i nie było już potrzeby jej aktywowania. Przykłady zdań budzących moje wątpliwości: „Bardzo często w źródłach przytaczana jest też definicja Renaty Grzegorzycowej, która **stwierdzała**, że JOS jest to (...)”, s. 35; „Tokarski z kolei **podkreślał** również podstawowe zadanie opisu kognitywnego (...)”, s. 36; „Wspomniany wyżej lubelski lingwista **podawał** w swej pracy przykład (...)”, s. 39; „Zapytany w wywiadzie o powód wykorzystania właśnie słowiańskich mitów, autor gry **stwierdzał**, że wcześniej planował (...)”, s. 66.

Nie jest błędem, lecz raczej usterką stylistyczną nadużywanie zaimka dzierżawczego „swój” w zdaniach, z których wprost wynika, co jest czyją własnością. Mam na myśli zdania

typu: „W **swojej** książce *Językowe podstawy obrazu świata* (2007) Bartmiński ponownie zdefiniował JOS (...)”, s. 35; „(...) podjął Łuczyński **w swoim** artykule (...)”, s. 49; „Stosował on w **swoich** badaniach przede wszystkim (...)”, s. 50; „Opisana jest również jako bogini życia, którego broni **swoją** tarczą i włócznią, zapuszcza swoje korzenie głęboko w ziemię”, s. 119.

Nie jestem zwolennikiem stosowania konstrukcji wprowadzających typu „Co ciekawe”, „Co interesujące”, „Interesującym spojrzeniem”, „Warto zwrócić uwagę”, „Co zaskakujące” itp., jeśli te narracyjne „zaczyny” pozostają bez rozwinięcia, jeśli nie dowiaduję się, dlaczego coś jest interesujące, dla kogo ciekawe, z jakiego powodu warto na coś zwrócić uwagę.

Kilka przykładowych potknięć interpunkcyjnych: „(...) ten, kto nie ma odbitego w oczach drugiego **człowieka z którym** rozmawia, ten jest czarodziejem”, s. 38; „Bartmiński określał materiał, który może być poddany analizie **JOS jako** dość obszerny”, s. 39; „Ważna **zarówno** dla badań nad **JOS jak i** badań etnolingwistycznych jest (...)”, s. 41; „(...) 120 badaczy z kilkudziesięciu ośrodków naukowych, **zarówno krajowych jak i** zagranicznych, a jego centrum (...)” (s. 43); „(...) projekt równie **ważny co SSiSL i** zestawiał ze sobą (...)”, s. 46; „(...) spostrzeżenia Tołstoja, który podjął próbę analizy tekstów **kultury włączając** doń również czynności czy obrzędy (...)”, s. 46; „(...) cyfrowe **przedmioty z którymi** awatar gracza (...)”, s. 49; „(...) źródeł **zarówno** archeologicznych **jak i** pisanych (...)”, s. 53.

Wielokrotnie cytaty, zwłaszcza anglojęzyczne, są kończone błędnie: kropka poprzedza cudzysłów zamykający przytoczenie, np.: „God of Sun, Fire and Smithing. Once activated, every few turns turns world into darkness making enemies confused, often attacking each other.” (bez końcowej kropki), s. 138–139.

Zbędne są również cudzysłowy, jeśli przed nimi występuje zapowiedź w postaci „tzw.”: tzw. „czerwoną serię”, s. 41; tzw. „biała seria”, s. 44.

Usterki gramatyczne

Strona	Jest	Powinno być
18	przeciwstawiające się uznania	przeciwstawiające się uznaniu
44	w swojej ostatecznej formie	w ostatecznej formie
45	określając jako obiekt badań tzw. drugą rzeczywistość, czyli konstrukcji semiotycznej wytworzonej przez społeczeństwo	określając jako obiekt badań, tzw. drugą rzeczywistość, czyli konstrukcję semiotyczną stworzoną przez społeczeństwo
46	Swietłany M. Tołstojowej	Swietłany M. Tołstoj
56	zmiany przydzielenia do dyscyplin	zmiany w przydzieleniu do dyscyplin
60	gałąź etnografii, będącą dziedziną zajmującą się „zjawiskami kultury umysłowej danej grupy społecznej” (Krzyżanowski 1965b: 105), obejmujące zwyczaje i obrzędy	gałąź etnografii, będącą dziedziną zajmującą się „zjawiskami kultury umysłowej danej grupy społecznej” (Krzyżanowski 1965b: 105), obejmującą zwyczaje i obrzędy
61	Badaniami tyle zajmuje się folklorystyka	Badaniami tymi zajmuje się folklorystyka
77	około sto lat	około stu lat
77	Legenda Juracie i Kastytisie	legenda o Juracie i Kastytisie
92	Istnieją także podania o bogu Czarnogłowie, posiadającego funkcje (...).	Istnieją także podania o bogu Czarnogłowie, posiadającym funkcje (...).
94	części ciała potworów	części ciał potworów
149	zaprzeczał jego istnienia	zaprzeczał jego istnieniu

149	wieszczcy	wieszczów
157	których imiona odpowiadają porom, w które się urodzili	których imiona odpowiadają porom, w jakich się urodzili
206	zebranie danych dotyczące niektórych aspektów	zebranie danych dotyczących niektórych aspektów

Usterki leksykalne

1. Błędne posługiwanie się wyrazem „podziemie” w znaczeniu „świat podziemny”. Podziemie przecież jest częścią budowli znajdującej się częściowo lub całkowicie pod powierzchnią ziemi, jak np. lochy czy podziemia zamku. Oznacza także nielegalne zakonspirowane działanie lub tajną nielegalną organizację polityczną. W czarnej magii światem podziemnym jest piekło. Zob. np.: „W trójpodziale świata na niebo, ziemię i podziemia [Perun – G.O.] odpowiadał za niebo”, s. 127. Zob. jeszcze s. 147, 154, 170.

2. „Doń” to „do niego” — stosujemy tylko w odniesieniu do rzeczowników rodzaju męskiego, ale nie żeńskiego. Użycia w rozprawie: „Znacznie rozwijał przy tym koncepcję ekspresji proceduralnej, dodając **doń** manipulację symbolami (...)”, s. 20; „(...) spostrzeżenia Tołstoja, który podjął próbę analizy tekstów kultury włączając **doń** również czynności czy obrzędy (...)”, s. 46.

3. Na s. 82 jest „unikalnych”. Powinno być „unikatowych”.

4. Rusycyzmy: okazał się być (s. 37, 46), okazuje się być (s. 72); kluczowy dla rekonstrukcji (s. 37); Dla pełności obrazu (s. 48); szereg wierzeń (s. 55); szereg tekstów (s. 55); pod tym pojęciem (s. 58).

5. Na s. 158: „W grze pojawiają się kule bogini Zorzy, które zwiększają maksymalny poziom zdrowia”. Czy można zwiększać to, co już ma najwyższy poziom?

Usterki w łączliwości wyrazów

Strona	Jest	Powinno być
8	materiał przydatny dla opracowania	materiał przydatny do opracowania
20	wyróżnia komputery od innych mediów	odróżnia komputery od innych mediów
39	postulował o badanie	postulował badanie
64	o ile taka informacja jest dostępna	jeśli taka informacja jest dostępna
68	co jest o tyle trudne, że	co jest trudne z tego powodu, że
87, 94, 105, 123, 166, 182, 204	pełnić rolę	odgrywać rolę
107	postać kobiety z jasnymi włosami	postać kobiety o jasnych włosach
107	z jasnymi włosami	o jasnych włosach
112	postać kobiety o czarnych włosach i niebieskiej sukni	postać kobiety o czarnych włosach i w niebieskiej sukni
115	posiada czarne włosy	ma czarne włosy
120–121	pełni pozycję	pełni funkcję
125, 127	mężczyzna z długimi włosami	mężczyzna o długich włosach
135	wzniesiony do rangi	wyniesiony do rangi
138	kowala z długimi, ciemnymi włosami	kowala o długich ciemnych włosach
139	mężczyzna z długimi, białymi włosami	mężczyzna o długich białych włosach

144	z siwymi długimi włosami	o siwych długich włosach
159	posiada konflikt wewnętrzny	przeżywa konflikt wewnętrzny
173	o ile paproć rośla	jeśli paproć rośla
173	O ile wszystkie przeciwności	Jeśli/Gdyby wszystkie przeciwności
175	dla uzyskania	w celu uzyskania / do uzyskania
179	wąż z głową smoka	wąż o głowie smoka
183	był inspiracją niektórych elementów gry	był inspiracją do stworzenia niektórych elementów gry
207	wykluczone w tej rozprawie	wykluczone z tej rozprawy

Usterki syntaktyczne

Strona	Jest	Powinno być
13	Przeciwieństwem zabawy nie jest powaga, a praca	Przeciwieństwem zabawy nie jest powaga, lecz praca
78	Warto zwrócić tu uwagę na temat samych dzieł Sapkowskiego, a mianowicie tego, iż są one powszechnie (...).	Warto zwrócić tu uwagę na temat samych dzieł Sapkowskiego, a mianowicie na to, że są one powszechnie (...).
130–131	O ile nikt nie wie, która z tych wersji jest prawdziwa, to wszyscy mieszkańcy Nawii podświadomie czują (...).	O ile nikt nie wie, która z tych wersji jest prawdziwa, o tyle wszyscy mieszkańcy Nawii podświadomie czują (...).
189	przygotowywano także zmarłym wodę do kąpieli i rozsypując w łaźni popiół, aby pozostał po duszach jakiś ślad	przygotowywano także zmarłym wodę do kąpieli i rozsypywano w łaźni popiół, aby pozostał po duszach jakiś ślad

Literówki, pomyłki, opuszczenia

Strona	Jest	Powinno być
9	blogi internatowe	blogi internetowe
13	ograniczona od codzienności	odgraniczona od codzienności
39	rozszerzając niego powyższy cytat	rozszerzając nieco powyższy cytat
46	rozdzielające język i wiedzę i świecie	rozdzielające język i wiedzę o świecie
50	przeze wszystkim	przede wszystkim
52	Wieczesław	Wiaczesław
53	enologów	etnologów
73	jakielkolwiek	jakiegokolwiek
89	(Według nich)	(według nich)
98	widząc w tu raczej fitonim	widząc tu raczej fitonim
114	oddał jej swoje serca	oddał jej swoje serce
120	podparte naukowo	poparte naukowo
184	L'eksem	Leksem
211	kładzie się na walkę z potworami	kładzie się na walkę z potworami
226, 229	Weles	Welesa
231	pomyłką archeologiczna	pomyłką archeologiczną
235	Świętu Dąb	Święty Dąb

Skróty myślowe

Strona	Jest
21	(...) zasady gry umożliwiają mu [graczowi — G.O.] dokonywać nieetycznych działań, które zwiększają jednak produktywność (np. niszczenie lasu deszczowego w celu zwiększenia

	powierzchni pastwisk czy podawanie hormonów wzrostu krowom, co skutkuje większymi zyskami).
51	(...) Mircea Eliade i Georges Dumézil. Eliade prowadził badania głównie w oparciu o archetypy Carla Gustava Junga (...)
59	Jako ahisteryczną teologię polityczną Rosik określa tu konkretnie pracę Kosmologia (...)
60	W kategorii czasu Łuczyński podkreśla odmienną rozpiętość czasową od obecnej – mity dzieją się w „praczasie” (...)
63	Warto wspomnieć również, iż mitologia wciąż funkcjonuje w pewnej formie we współczesnej kulturze, choć, jak zwracają na to uwagę niektórzy rosyjscy badacze, jest to zbyt rzadko poruszany: (dalej cytaty – G.O.)
71	Jedyną walutą gry nadal jest mleko.
89	Łowmiański utożsamia Chorsa z Dadźbogiem, uznając go za bóstwo słoneczne, opierając się przede wszystkim na braku spójnika i pomiędzy tymi bogami w <i>Powieści minionych lat</i> (...).
127	Ponownie pojawia się jako kamień runiczny, zwiększając wzrost poziomu adrenaliny.
207	Zdecydowana większość haseł wykazywała się zaskakującą dla mnie znajomością tematu, nawet jeśli tylko powierzchowną (...)
207	(...) cechy poszczególnych haseł powtarzają się, tworząc pewne wyłaniające się stereotypy.

Błędy ortograficzne

Strona	Jest	Powinno być
17	nie dosłownie	niedosłownie
24	performansem	performance'em
49	tekstów nie będących	tekstów niebędących
54	Pantelića	Pantelicia
56	Słowiańszczyzny południowej	Słowiańszczyzny Południowej
66, 72, 92, 130, 131, 138, 149, 152, 165, 166, 175, 180, 204, 240	Nawii	Nawi
67	Słowiańska Baśń	Słowiańska baśń
67	Słowiańszczyznę wschodnią	Słowiańszczyznę Wschodnią
68	Lustro Czarnoksiężnika	Lustro czarnoksiężnika
69	Dziedzictwo Legend	Dziedzictwo legend
73, 204	Jawii	Jawi
81	<i>Cztery Pancerni i Pies</i>	<i>Cztery pancerni i pies</i>
83	Car	car
96, 110, 162, 218	Żywii	Żywi
106	Chrztu	chrztu
106	Letniego Przesilenia	letniego przesilenia
113	Babę Jagę	Babę-Jagę
121	Słowiańszczyzny zachodniej	Słowiańszczyzny Zachodniej
130	Zdaniem Katičića	Zdaniem Katičića
142	zachodnio-słowiańskie	zachodniosłowiańskie
142	Chrześcijan	chrześcijan
164	Nyji	Nyi

164	nawii	nawi
169	Alatyr	alatyr
172	Kosmiczne Drzewo	Kosmiczne drzewo
174	Polsce południowo-wschodniej	Polsce Południowo-Wschodniej
174	Kwiatem Peruna	kwiatem Peruna
175	Kwiat Paproci	kwiat paproci
189	kościół zachodniego	Kościół zachodniego
194	Słowiańszczyzny wschodniej	Słowiańszczyzny Wschodniej
196	Noc Kupały	noc kupały
201	Gwint	gwint (nazwa gry w karty)
204	Prawii	Prawi
207	Baba Jaga	Baba-Jaga
208	Powstanie Warszawskie	powstanie warszawskie

Odrębna refleksja recenzyjna wiąże się z **aspektem translatorskim**. Zauważyłem bowiem w dysertacji skłonność Doktorantki do pozostawiania niekiedy pod zgubnym wpływem ortografii angielskiej. Fakt, że producenci gier lekceważą polszczyznę, wszczepiając do niej manierę obcą, która polega na stosowaniu wielkich liter tam, gdzie ich być nie powinno, nie może służyć usprawiedliwieniem odstępstw Badaczki od zasad poprawnej rodzimej pisowni. Tak więc, przynajmniej na dzisiaj, nie ma podstaw ortograficznych, aby nazwy cech („Nocny Drapieżnik”, „Opieka Matki”, „Okrzyk Wojenny”), umiejętności („Zwierzęce Zmysły”), atrybutu („Wzajemna Miłość”), błogosławieństwa („Ochrona Peruna”, „Dotyk Welesa”), laski („Gniew Trzygłowa”) czy funkcji („Kult Welesa”) naśladować bezrefleksyjnie i podążać za wzorem angielskim. Zresztą Autorka nie jest w tym postępowaniu językowym konsekwentna, gdyż raz pisze np. „Letnie Przesilenie” (s. 106), a zaraz potem „letnie przesilenie” (s. 108).

Inny problem stanowią nazwy Nawia/nawia, Jawia Żyvia, Prawia. Jeśli traktować je jako rodzime lub przyswojone, a są to przecież twory z gruntu słowiańskie — w dopełniaczu liczby pojedynczej powinno wówczas być jedno „i”, jak Karwia – Karwi. Bo czy znajdują się mocne argumenty, aby te słowa uznać za obce i pozwolić im na podwójne „i” w dopełniaczu liczby pojedynczej? A przecież w opracowaniu Stanisława Urbańczyka jest wyraźnie: „odejść do nawi” (s. 164 w dysertacji), u Andrzeja Szyjewskiego zaś — „Nawi” (s. 149 w dysertacji).

5. Usterki redakcyjne

Usterki redakcyjne uwidoczniły się w przypisach, które wielokrotnie nie zostały sporządzone według standardów. Zabrakło w nich często informacji o autorze odwołania lub tytułu przywołanego tekstu. Sporadycznie treść zawarta w przypisie miała rangę tekstu zasadniczego i powinna się w takich wypadkach znaleźć poza przypisem, w narracji zasadniczej.

6. Streszczenie

Doktorantka skupiła się tutaj głównie na przedstawieniu struktury opracowania, ale podkreśliła np. brak rozróżnienia poszczególnych regionów słowiańskich w przeanalizowanych grach.

II. OCENA METODOLOGICZNA PRACY

1. Dobór literatury

Autorka umiejętnie dobrała i wykorzystała zarówno literaturę podmiotu, jak i przedmiotu. Sięgnęła po źródła, teksty pisane i dostępne w wersji elektronicznej. Zaprezentowała dokonania badaczy zagranicznych i polskich, dawnych, współczesnych i z ostatnich dziesięcioleci XXI wieku. Zabrakło jednak w bibliografii opracowań, które według mnie należą do lektur obowiązkowych dla rodzimych groznawców, bo napisanych przez polskich badaczy średniego i młodszego pokolenia, a więc tych, którzy obecnie wyznaczają obszary badawcze rodzącej się (sub)dyscypliny naukowej. Podaję najważniejsze przykłady:

- a) *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Red. Andrzej Pitrus. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012.
- b) D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009.

W odwołaniach literaturowych zabrakło także klasyków obcych reprezentowanych przez chociażby takie dwa dzieła:

- a) I. Bogost, S. Ferrari, B. Schweizer, *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*. Przekł. J. Gilewicz. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011.
- b) J. Dovey, H. W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*. Przekł. T. Macios, A. Oksiuta. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011.

Nie było również kilku ważnych naukowo opracowań bezpośrednio powiązanych z problematyką mitów, mitologii słowiańskiej i wiary Słowian:

- a) B. Baranowski, *W kręgu upiorów i wilkołaków. Demonologia słowiańska*. Łódź: Wydawnictwo Łódzkie, 1981 i n.
- b) N. Helvin, *Rosyjska czarna magia. Wierzenia i praktyki heretyków i bluźnierców*. Przeł. M. Lewiński. Białystok: Illuminatio, 2021.
- c) T. J. Kosiński, *Wiara Słowian*. Warszawa: Bellona, 2020.
- d) W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kulturowych*. Warszawa: Bellona, 2006.
- e) W. Kopaliński, *Słownik symboli*. Warszawa: Wiedza Powszechna, 1991.

Pole obserwacji w zakresie mitologii słowiańskiej poszerzyłaby znajomość tekstów fabularyzowanych, ale blisko korespondujących z badaniami Doktorantki:

- a) J. Borowski, M. Wrona, *Mitologia słowiańska*. Olszanica: Wydawnictwo BOSZ, 2021.
- b) A. Kondratiew, *Na brzegu Jarynia. Powieść demonologiczna*. Przekład, opracowanie i wstęp Halyna Dubyk. Olsztyn: Stowarzyszenie Wspólnota Kulturowa „Borussia”, 2014.

2. Umiejętność wykorzystania źródeł

Autorka umiejętnie wykorzystała źródła, nie zawsze jednak zachowała czujność w podawaniu poprawnych tytułów dzieł lub imion ich twórców.

3. Poprawność formułowania problemów i hipotez (założeń badawczych)

W dysertacji nie znalazłem miejsc, w których wyraźnie sformułowano by problemy i hipotezy badawcze. Autorka ograniczyła się do przedstawienia celów badania. Przez ~~nieprzedstawienie~~ ^{sformułowanie} hipotez Doktorantka pozbawiła się możliwości ukierunkowanego dociekania w referowaniu świata Słowiańszczyzny obecnego w wybranych grach komputerowych. Zabrakło mi też syntez i wniosków wieńczących poszczególne rozdziały, które z jednej strony zamykałyby omówiony już etap rozprawy, a z drugiej wprowadzały do następnych jej części.

4. Trafność oraz umiejętność doboru metod i narzędzi badawczych

Doktorantka dokonała trafnego wyboru w zakresie metod i narzędzi badawczych, preferując aparat językowo-kulturowego obrazu świata. Miejscami zabrakło jednak śmiałości, by w trakcie interpretacji analizowanej rzeczywistości włączać i korzystać z metodologii dyscyplin pokrewnych. Takie zaś postępowanie mogłoby zapewnić szersze i głębsze spojrzenie naukowe na kwestie Słowiańszczyzny w grach cyfrowych.

III. PODSUMOWANIE

Nawiązując do tytułu japońskiej gry *Shadow of the Colossus* (*Cień olbrzyma*) z 2006 roku, która stała się światowym przełomem w historii rozrywki elektronicznej, można powiedzieć, parafrazując tenże tytuł, że olbrzym na pewno już wyszedł z cienia³. Udowodniła to zresztą sama Doktorantka. Moją skrupulatność w sferze języka — przez wskazanie na niedoskonałości przede wszystkim stylistyczne — należy potraktować nie tylko jako obowiązek recenzyjny, lecz także perspektywicznie, tj. jako stworzenie okazji szczególnej, dzięki której Badaczka obok Słowiańszczyzny i gier cyfrowych z równą pasją podejdzie teraz do piękna polszczyzny.

Czas na posłużenie się karcianym słowem „Sprawdzam!”, które weryfikuje przebieg gry, i na końcową syntezę dokonań badawczych Pani mgr Jagody Marii Kościelniak.

1. Aspekt merytoryczny

W ostatecznej ocenie aspektu merytorycznego rozprawy doktorskiej Pani mgr Jagody Marii Kościelniak bardzo pozytywnie oceniam zamiar badawczy: spojrzenie na gry cyfrowe przez pryzmat językowo-kulturowego obrazu świata w powiązaniu z pogańską Słowiańszczyzną. Temat w takim ujęciu jest wciąż świeży i atrakcyjny intelektualnie. Został ponadto podany według rozsądnego planu: od groznawstwa, przez językowy obraz świata do mitologii słowiańskiej i wreszcie do połączenia tych kwestii w ujęciu językowo-kulturowego obrazu przedchrześcijańskiej Słowiańszczyzny w grach cyfrowych. Nie wszystko, co można byłoby tutaj podnieść, a czasami nawet należałoby, znalazło się w dysertacji, co niestety obiektywnie osłabiło pewne partie tekstu, ponieważ pozbawiło je pogłębionego spojrzenia teoretycznego na określone kwestie. Autorka zrezygnowała również z poszerzenia pola pojęciowego i bogatszych odniesień literaturowo-terminologicznych w dziedzinie *game studies*.

Aspekt merytoryczny rozprawy otrzymuje w skali 2–5 ocenę 4.

³ Mam na myśli znaczące w rodzimym obiegu naukowym opracowanie *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Pod red. A. Pitrusa. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012.

2. Aspekt metodologiczny

Dokonując całościowej oceny aspektu metodologicznego recenzowanej dysertacji, zwracam przede wszystkim uwagę na trafność wyboru metody i rezultaty merytoryczne uzyskane dzięki jej zastosowaniu, a także ukierunkowaną konsekwencję badawczą. Po zakończeniu lektury odniosłem wrażenie, że obrona przez Doktorantkę ścieżka badawcza w jakiejś mierze ją jednak krępowała, bo chociaż JOŚ sam w sobie wiele obiecuje, narzuca mimo woli określony sposób postępowania w ramach języka i kultury, bardziej chyba języka niż kultury — jak tutaj — co bez sięgania po metodologie pokrewne JOŚ daje wyniki odczuwalnie skromniejsze od potencjalnych. Dzięki przyjętej metodologii Kandydatka stworzyła nie tylko hasła z obszaru Słowiańszczyzny aktywnej w 20 grach cyfrowych, lecz także 40 tabel, w których syntetycznie odbiło się to, o czym pisała na temat pogańskich bóstw, mitycznych krain, postaci związanych z obrzędami czy samych świąt, rytuałów i obrzędów.

Aspekt metodologiczny rozprawy otrzymuje w skali 2–5 ocenę 4.

3. Aspekt językowy

Strona językowa rozprawy należy w moim odczuciu do najsłabszych ogniw ocenianej dysertacji. Zabrakło tutaj lekkości pióra, precyzji znaczeniowej, staranności stylistycznej, interpunkcyjnej, ortograficznej. Autorka nie zawsze korzystała z bogatych zasobów synonimiki rodzimej i niekiedy bezrefleksyjnie kaleczyła narrację przez powtarzanie tych samych wyrazów w obrębie jednego zdania lub w bliskim sąsiedztwie w ramach wspólnego akapitu. Bez względu na typ rozprawy — językoznawczy, literaturoznawczy, kulturoznawczy itd. — wszędzie jest pożądana ścisłość i poprawność semantyczno-językowa. Obecność elips, potknięć składniowych, leksykalnych i gramatycznych zwykle utrudnia odbiór tekstu i pozostawia czytelnikowi margines dowolności interpretacyjnej, którego nie musiała przecież projektować Autorka.

Aspekt językowy rozprawy otrzymuje w skali 2–5 ocenę 3.

IV. KONKLUZJA

Dysertacja Pani magister Jagody Marii Kościelniak — pomimo przedstawionych zastrzeżeń — spełnia wymagania stawiane rozprawom doktorskim, ponieważ uzyskała oceny pozytywne w warstwach merytorycznej, metodologicznej i językowej, zawiera ponadto pierwiastek nowatorstwa poznawczego. Wszystko to upoważnia mnie, by na podstawie obowiązujących przepisów wnioskować o dopuszczenie Kandydatki do dalszych czynności w ramach postępowania doktorskiego i publicznej obrony.

