

Dr hab. Piotr Złotkowski

Lublin, 26.07.2023

Katedra Językoznawstwa Słowiańskiego

Instytut Językoznawstwa i Literaturoznawstwa

Wydział Filologiczny

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Jagody Marii Kościelniak "Językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny w grach cyfrowych"

Promotor: prof. dr hab. Krystyna Szcześniak

Przedłożona do oceny praca doktorska składa się ze wstępu, pięciu rozdziałów: 1) *Groznawstwo*, 2) *Językowo-kulturowy obraz świata*, 3) *Mitologia słowiańska*, 4) *Opis poszczególnych gier*, 5) *Językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny w grach cyfrowych*, dwóch dodatków, zakończenia, ludografii i bibliografii.

Punktem wyjścia rozważań Autorki dysertacji jest umieszczenie przedmiotu dociekań w odpowiednim kontekście badawczym. Zakreślona w rozdziale pierwszym zatytułowanym *Groznawstwo* (s. 12-31) tematyka koncentruje się na badaniu gier, podjęto w nim również próbę zdefiniowania istoty tego zjawiska. Doktorantka odnotowuje, że jednym z pierwszych badaczy, który starał się ustalić formalne cechy zabawy był holenderski antropolog Johan Huizinga (s. 13). Następnie wyszczególniono najważniejsze cechy, określone przez Rogera Cailloisa, pozwalające uściślić definicję formalną gry i zabawy, co jest rozszerzeniem koncepcji Huizingi. Omawiane dalej założenia badawcze (Janet Murray, Espena Aarsetha, Gonzala Frasca, Iana Bogosta) dotyczą już bezpośrednio teorii gier cyfrowych (s. 15-21). Istotne w kontekście rozważań wstępnych jest również przedstawienie statusu i stanu badań groznawstwa w Polsce. Autorka zaznacza, że początek polskich badań nad zagadnieniem zabawy datuje się na okres międzywojenny, lecz grami cyfrowymi zajęto się naukowo dopiero w latach 90. XX

wieku (s. 25). Interesująca jest też jej konkluzja, że w środowisku rodzimych badaczy gier cyfrowych dochodzi do konfrontacji różnych punktów widzenia i ścierają się różne koncepcje, co niewątpliwie sprzyja wymianie poglądów (s. 28-29). Przywołanie przez Doktorantkę owych polemik i dyskusji świadczy, że omawiana dyscyplina jest w fazie wypracowywania metodologii badawczej i niewątpliwie ma przed sobą perspektywy rozwoju.

Rozdział drugi rozprawy (s. 32-49) poświęcony jest omówieniu założeń koncepcji językowego i kulturowego obrazu świata. Autorka przedstawia tu skrótowo zarys badań JOS i KOS, skupiając się na elementach ważnych dla pracy i jest to, według mnie, podejście słuszne, albowiem tematyka ta doczekała się bogatej bibliografii i prezentowanie całości osiągnięć badawczych byłoby niecelowe. Uwaga Doktorantki koncentruje się na istotnych, w kontekście jej rozważań, terminach: *definicja kognitywna, stereotyp, profilowanie, faset, punkt widzenia*. Znajdujemy tu m.in. odwołania do prac Jerzego Bartmińskiego, Stanisławy Niebrzegowskiej-Bartmińskiej, Ryszarda Tokarskiego, Jadwigi Puzyniny i wielu innych badaczy. Autorka omawia również najważniejsze ośrodki (lubelski, wrocławski i moskiewski), których badacze zajmują się analizą JOS i KOS (s. 71-47).

Z punktu widzenia tematyki pracy istotny jest rozdział trzeci pt. *Mitologia słowiańska* (s. 50-63). Autorka odwołuje się tu do ustaleń w zakresie mitologii słowiańskiej poczynionych przez badaczy różnych dyscyplin naukowych: historyków, archeologów, filologów, czy etnografów, które będzie w dalszej części dysertacji konfrontować z wynikami własnych analiz wybranych gier cyfrowych. Doktorantka, tak jak w poprzednim rozdziale, prezentuje najbardziej przydatne dla jej analiz hipotezy, co również uważam za słuszne. Nie ma potrzeby przywoływania tu nazwisk wszystkich omówionych przez Autorkę badaczy mitologii słowiańskiej, wypada tu jednak wymienić tak wybitnych uczonych, jak: Aleksander Brückner, Stanisław Urbańczyk, Aleksander Gieysztor, Władimir N. Toporow. W tej części pracy Doktorantka omawia również poglądy badaczy na relację mitologii do folkloru.

Przydatny w kontekście całości rozprawy jest rozdział czwarty zatytułowany *Opis poszczególnych gier* (s. 64-85). Zamieszczono w nim artykuły hasłowe opisów gier, które zawierają podstawowe informacje, jak: tytuł, nazwa studia, rok wydania, kraj produkcji oraz skrót używany w rozprawie. Pozytywnie należy ocenić to, że w opisach Autorka szczególną uwagę poświęciła sposobowi w jaki Słowiańszczyzna została przedstawiona w każdej z gier. Doktorantkę interesowały także informacje o tym, z jakich źródeł korzystali autorzy gier, jeśli one były dostępne. Z metodologicznego punktu widzenia takie podejście jest jak najbardziej uzasadnione, gdyż pozwala na osiągnięcie dobrych rezultatów badawczych. Dodajmy, że opisy poszczególnych gier zawierają również wskazanie ich gatunku i mechaniki.

Niezwykle ważną częścią recenzowanej dysertacji jest rozdział czwarty zatytułowany *Językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny w grach cyfrowych* (s. 86-202). Należy zauważyć, że jego nazwa jest tożsama z tytułem całej pracy. Wydaje się, że zabieg ten jest nieprzypadkowy i ma podkreślać wagę analizy dokonanej w tej części rozprawy. Tytuły poszczególnych podrozdziałów: 1) *Bóstwa słowiańskie*, 2) *Mityczne krainy*, 3) *Inne elementy mityczne*, 4) *Postaci związane z obrzędami*, 5) *Święta, rytuały, obrzędy*, nawiązują do kategorii, na które zostały podzielone analizowane nazwy.

Warto przyjrzeć się zaproponowanej przez Panią Jagodę Kościelniak trójstopniowej analizie jednostek językowych. Punktem wyjścia było zebranie dostępnych w literaturze przedmiotu informacji dotyczących nazwy (jej wariantów i etymologii). Autorka rozprawy podeszła do tego zadania kompleksowo, interesowało ją nie tylko pochodzenie badanych jednostek (w większości są to onimy) oraz ich wariantywność, lecz także różne stanowiska badaczy wobec zagadnienia ich genezy i zróżnicowania formalnego. Zainteresowanie Doktorantki omawianą tematyką jest kwestią oczywistą, lecz umiejętność konfrontacji hipotez i teorii badawczych i wyciągania na tej podstawie wniosków, świadczy o jej wnikliwości badawczej. Stojące przed nią zadanie nie było łatwe, ponieważ w literaturze przedmiotu występują duże rozbieżności w interpretacji językowych wyznaczników wierzeń i obrzędowości dawnych Słowian.

Należy również pamiętać o tym, że uczeni zajmujący się mitologią słowiańską nie dysponują taką ilością źródeł jaką rozporządzają np. badacze dawnych kultur śródziemnomorskich. Zgłębianie tej tematyki wymaga więc dużej wiedzy i umiejętności krytycznego podejścia do analizy materiału badawczego.

Kolejnym krokiem, mającym doprowadzić Autorkę do wytyczonego celu było zebranie wiadomości o mitologii, świętach, rytuałach i obrzędach dawnych Słowian, które pojawiły się w badanych grach komputerowych. Informacje te zawarte były w danych tekstowych i elementach graficznych gier oraz miały wpływ na ich mechanikę. Doktorantka zebrała jednostki językowe z poszczególnych gier i umieściła je w ramach artykułów hasłowych, wyodrębnionych wcześniej na podstawie analizy literatury przedmiotu. Inskrypcje te, zapisywane w różnych wersjach językowych (np. polskiej, rosyjskiej), zarówno alfabetem łacińskim, jak i cyrylicy, są niezwykle interesujące z językowego punktu widzenia. W badanym materiale występują również transkrypcje nazw na język angielski.

Ostatnim etapem pracy badawczej Pani Jagody Kościelniak była konfrontacja obrazu Słowiańszczyzny w grach komputerowych z wiadomościami uzyskanymi na podstawie analizy literatury przedmiotu. Doktorantka porównała cechy jednostek wyodrębnionych z gier komputerowych, wyznaczając te powtarzające się i ustaliła, czy odpowiadają one literaturze przedmiotu.

Zastosowana metodologia badawcza przyniosła bardzo interesujące rezultaty. Okazało się, co odnotowuje Autorka w zakończeniu, że fakty dotyczące Słowiańszczyzny w przytoczonych grach w zdecydowanej większości odpowiadają informacjom zawartym w literaturze przedmiotu (s. 207). Doktorantka formułuje także wniosek, że “występujące w grze motywy słowiańskie stanowią raczej inspirację dla świata fikcyjnego stworzonego przez autorów, niż rzeczywiste przedstawienie faktów historycznych, podobnie jak to ma miejsce również w literaturze czy filmie” (s. 207). Ważnym ustaleniem Autorki jest konkluzja, że głównym motywem przedstawionego w rozprawie obrazu Słowiańszczyzny okazał się panteon, co znalazło odbicie w objętości podrozdziału *Bóstwa słowiańskie* (s.

206). Należy również zwrócić uwagę na jeszcze jedno jej spostrzeżenie. Pani Jagoda Kościelniak pisze, że “zupełnie zamazane jest geograficzne rozdzielanie występujących motywów – szczególnie widać to w przypadku bóstw, których występowanie bywa wyraźnie rozgraniczone w opracowaniach naukowych, w grach są jednak zupełnie wymieszane, określone ogólnie jako “słowiańskie” lub też oderwane od Słowiańszczyzny zupełnie i umieszczone w innym świecie fikcyjnym” (s. 208).

Wartościowym uzupełnieniem rozprawy jest tabela, w której cechy jednostek z rozdziału czwartego uszeregowane są według poszczególnych gier. Wyodrębniono i zaznaczono w niej również cechy wspólne gier. Trzeba jednak odnotować, że w tabeli na s. 242 (hasło **Guślarz**) są mylnie przypisane cechy wspólne dla gier, w których pojawia się ta postać.

Podsumowując, należy stwierdzić, że Autorka dysertacji wywiązała się z postawionego zadania bardzo dobrze, a efektem jej dociekań przeprowadzonych z zastosowaniem odpowiednio dobranej metodologii jest właściwe określenie stereotypów terminów występujących w badanym materiale. Doktorantka dokonała tego drogą określenia definicji kognitywnej poprzez zebranie cech danego elementu, a następnie wydzielenia cech powtarzających się. Godne podkreślenia jest również to, że przedłożona do recenzji rozprawa jest pierwszą próbą badania gier cyfrowych przez pryzmat językowego obrazu świata. W moim przekonaniu jest to próba w pełni udana.

W związku z powyższym stwierdzam, że dysertacja “Językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny w grach cyfrowych” spełnia wymogi stawiane rozprawom doktorskim i wnioskuję o dopuszczenie Pani mgr Jagody Marii Kościelniak do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Dr hab. Piotr Złotkowski

