

Weronika Wawszczyk

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID 0009-0003-7721-6547

Świat guślarzy, biesów i południc. Elementy dawnych wierzeń słowiańskich w powieściach Andrzeja Sapkowskiego i grach komputerowych

Wprowadzenie

Mitologie dawnych ludów, baśnie i podania w różnych czasach inspirowały wielu twórców. Legendy przekazywane z pokolenia na pokolenie odcisnęły istotne piętno również na współczesnej kulturze popularnej. Czytelnik, słuchacz czy widz dopatrzeć może się często wielu nawiązań do znanej mu choćby ze szkoły – mitologii. Artykuł ma na celu ukazanie, jak dużo elementów mitologii starosłowiańskiej Andrzej Sapkowski zawarł w swojej sadze o wiedźminie oraz jak współczesne media, a głównie bazujące na niej gry komputerowe (wideo), wykorzystują dawne wierzenia, obyczaje, obrzędy oraz mitologicznych bohaterów. W każdym z tomów opowieści o przygodach wiedźmina Geralta spotykamy wiele zjaw, potworów, demonów i historii, których pierwowzorów doszukać się można właśnie w mitologii słowiańskiej. Drugim powodem wyboru tematu niniejszego artykułu jest fakt, iż mimo wciąż panującej „mody na wiedźmina”, nadal mało osób interesuje się tymi zagadnieniami. Nie jesteśmy bowiem świadomi, jak bardzo polskie są historie zawarte w sadze o Geralcie z Rivii.

Mimo ogromnej popularności gier komputerowych powstałych na podstawie sagi, same opowieści Sapkowskiego nie zdobyły jeszcze takiego uznania, na jakie zasługują. Za główną hipotezę badawczą przyjęto, że saga Andrzeja Sapkowskiego, a także media stworzone w klimacie literackiego uniwersum o wiedźminie, w dużym stopniu nawiązują do dawnych wierzeń Słowian, a co za tym idzie – prezentują prastare zwyczaje, obrzędy, zabobony i legendarne postaci. Artykuł ukazuje ponadto, na ile te zagadnienia mogą być atrakcyjne dla współczesne-

go czytelnika, widza, słuchacza, a zwłaszcza gracza komputerowego. W artykule przedstawione zostały zarówno opinie krytyków, jak i własne spojrzenie autorki na sagę o wiedźminie, o której powstało wiele opracowań naukowych; niektóre z nich wymieniono w dalszej części artykułu i okazały się pomocne do jego przygotowania. W celu przeprowadzenia badań konieczna była krytyczna analiza źródeł (twórczość Andrzeja Sapkowskiego) i literatury przedmiotu. Jako metodę badawczą zastosowano również analizę jakościową zawartości mediów¹, a zwłaszcza nowych mediów. W artykule przeanalizowano fabułę gier wideo powstałych na bazie sagi o wiedźminie, czyli: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* oraz *Wiedźmin 3: Dzikie Gon.* Badacze gier komputerowych wśród innych metod wskazują też na tzw. czytanie gry².

Saga o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego w mediach i kulturze popularnej

Andrzej Sapkowski jest jednym z czołowych polskich twórców fantastyki. Urodził się 21 czerwca 1948 roku w Łodzi. Jego ojciec pochodził z okolic Wilna, a matka urodziła się w podkieleckiej wsi. Sapkowski z wykształcenia jest ekonomistą i 22 lata życia poświęcił pracy w handlu zagranicznym. Pracował w branży futrzano-skórzanej, a następnie w tekstylnej. Do dziś wspomina, jak ojciec usilnie przekonywał go do edukacji w zawodzie inżyniera. Drogę kreowaną przez rodziców rozpoczął od nauki w XXI Liceum Ogólnokształcącym w Łodzi. Następnie podjął studia wyższe na Wydziale Ekonomicznym Uniwersytetu Łódzkiego, które ukończył zdobywając tytuł magistra handlu zagranicznego. Dziś pytany co dały mu studia, humorystycznie odpowiada, że umiejętność korzystania ze źródeł. Przygoda z literaturą rozpoczęła się dla Sapkowskiego w sposób nieoczekiwany. Z literaturą fantastyczną zetknął się bowiem podczas wyjazdów służbowych. Przebywając za granicą jako handlowiec, nabywał coraz więcej literatury fantastycznej. Czytanie książek w językach obcych ułatwiała mu znajomość trzech z nich. Kariera literacka Andrzeja Sapkowskiego nabrała tempa wraz z rozpoczęciem pracy jako tłumacza w czasopiśmie „Fantastyka”. Początkiem pracy twórczej był przekład opowiadania amerykańskiego pisarza, urodzonego w rodzinie polskich Żydów, Cyrila M. Kornblutha *Słowa Guru*, który to przekład opublikował w numerze 6 „Fantastyki” z 1986 roku. Andrzej Sapkowski zadebiutował opowiadaniem *Wiedźmin* w konkursie ogłoszonym na łamach tegoż czasopisma. Opowiadanie powstało wcześniej i zostało napisane przez Sapkowskiego dla jego syna Krzysztofa. W konkursie zajęło trzecie miejsce. Później powieść kontynuowana była w kolejnych częściach, nadal na ła-

¹ Zob. S. Michalczyk, *Uwagi o analizie zawartości mediów*, „Rocznik Prasoznawczy” 2009, nr 3, s. 95-109.

² Szerzej zob. P. Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 210-228.

mach „Fantastyki”. Dalsze przygody bohatera opowiadania – wiedźmina Geralta – ukazywały się w „Nowej Fantastyce”³.

Opowiadania Andrzeja Sapkowskiego zaczęły powoli tworzyć większą historię fabularną. Zakończenie sagi o wiedźminie poskutkowało ich wspólną edycją, którą zajęło się specjalizujące się w gatunku fantastycznym wydawnictwo superNOVA. Popularność sagi o przygodach Geralta z Rivii przynosiła stopniową sławę autorowi. Jego książki zostały przetłumaczone na niemal 20 języków: angielski, białoruski, bułgarski, chiński, czeski, estoński, fiński, francuski, hiszpański, holenderski, niemiecki, portugalski, rosyjski, serbski, słowacki, szwedzki, ukraiński, węgierski i włoski⁴.

Oprócz opowiadań osadzonych w „wiedźmińskim świecie”, Andrzej Sapkowski jest także autorem wielu innych utworów. Jednym z tych, które cieszą się sukcesem jest *Trylogia husycka*. Akcja toczy się podczas wojen husyckich w XIV wieku. Wydarzenia mają miejsce na ziemiach polskich i czeskich⁵. W 2009 roku Sapkowski napisał powieść *Żmija* i jest to kolejny bestseller, opowiadający historię radzieckich interwencji w Afganistanie.

Talent pisarza został wielokrotnie nagrodzony. Lista nagród jest długa, a pojawiają się na niej zarówno polskie jak i zagraniczne wyróżnienia. Pierwszą z otrzymanych jest nagroda Fundacji Literackiej im. Natalii Gall⁶ w 1990 roku.

³ E. Głębicka, *Andrzej Sapkowski*, w: *Polscy pisarze i badacze literatury przełomu XX i XXI wieku*, http://www.ppihl.ibl.waw.pl/mediawiki/index.php?title=Andrzej_SAPKOWSKI, [dostęp: 1 marca 2024]; *10 ciekawostek o Andrzeju Sapkowskim*, <https://niestatystyczny.pl/2017/02/24/10-ciekawostek-o-andrzeju-sapkowskim/>, [dostęp: 15 listopada 2022]; J. Mazur, *Andrzej Sapkowski*, <https://obliczaludzi.com/andrzej-sapkowski/>, [dostęp: 1 marca 2024].

⁴ Zob.: A. Amenta, *O tłumaczeniu literatury fantastyki na podstawie włoskiego przekładu cyklu wiedźmińskiego Andrzeja Sapkowskiego*, „Przekładaniec” 2020, nr 4, s. 7-21; M. Dziwisz, *Nazwy realiów w przekładzie literatury fantastyki – analiza wybranych utworów Andrzeja Sapkowskiego i ich tłumaczeń na język rosyjski*, „Acta Polono-Ruthenica” 2018, nr 2, s. 43-54; A. Gałkowski, *Świat onimiczny sagi o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego w przekładzie na język włoski*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2017, t. 17, s. 210-219; A. Kaczmarek, *Wiedźmiński świat nad Sekwaną. O francuskim przekładzie opowiadań Andrzeja Sapkowskiego („Ostatnie życzenie”)*, „Kwartalnik Opolski” 2008, nr 1, s. 69-86; M. Koszarska, „Wiedźmin” czy bruj? Kilka uwag o tłumaczeniu neologizmów, „Studia Iberystyczne” 2008, nr 8, s. 287-299; I. Marciniak, *Humorystyczna funkcja nazw własnych w opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego oraz w ich rosyjskim przekładzie (na materiale zbiorów opowiadań Ostatnie życzenie oraz Miecz przeznaczenia)*, „Sławistyka” 2010, nr 11, s. 65-70; Z. Obertová, M. Zakrzewska-Verdugo, *Striga strzydze nierówna? Słowiańska demonologia w zbiorze opowiadań Ostatnie życzenie A. Sapkowskiego oraz jego przekładzie na język słowacki*, „Jazyk a Kultura” 2018, nr 36, s. 58-67; J. Wesoła, *La traducción de neologismos en la versión española de la prosa de Andrzej Sapkowski*, „Romanica Cracoviensis” 2011, nr 11, s. 449-456.

⁵ Zob.: A. Grajcar, *Formy narracji w Trylogii husyckiej Andrzeja Sapkowskiego*, „Studia Słowianoznawcze” 2015, t. 11, s. 133-149; też, *Przestrzeń fantastyki w „trylogii husyckiej” Andrzeja Sapkowskiego*, w: *Fantastyka w literaturach słowiańskich. Idee, koncepty, gatunki*, pod red. A. Polaka przy współpr. M. Karwackiej, Katowice 2016, s. 221-232; J. Muszyńska, *Wyrażanie „drwiny” w idiolekcie Andrzeja Sapkowskiego. (Na podstawie „Trylogii husyckiej”)*, w: *Socjolekt – idiolekt – idiosyl. Historia i współczesność*, pod red. U. Sokólskiej, Białystok 2017, s. 185-196.

⁶ Natalia Gall (1934-1981) – powieściopisarka, dziennikarka. Pisała powieści psychologiczno-obyczajowe o elementach fantasmagorii. Zob. *Natalia Gall*, <https://lubimyczytac.pl/autor/30614/>

Następnie Andrzej Sapkowski został pięciokrotnie nagrodzony za opowiadania, w kolejności chronologicznej: za *Mniejsze zło* w roku 1990, dwa lata później za *Miecz przeznaczenia*, następnie za opowiadanie *W leju po bombie* (1993), a także za *Krew elfów* (1994) i *Narrenturm* w 2002 roku. Pisarz został także sześciokrotnie wyróżniony polską Nagrodą Sfinks, Paszportem „Polityki” w kategorii „Literatura” oraz Nagrodą Miasta Łodzi w 2004 roku. Za całokształt twórczości, w roku 2008, został Honorowym Obywatelem Łodzi. Oprócz nagród lokalnych i ogólnopolskich, otrzymał także kilka międzynarodowych. Pierwsza z nich została wręczona na gali World Fantasy Award w 2016 roku w kategorii „Osiągnięcie życia” za całokształt twórczości, ale głównie za sagę o wiedźminie. Kolejna to Nagroda Davida Gemmella⁷ za powieść *Krew elfów* należąca do sagi. Oprócz tego Andrzej Sapkowski został wyróżniony także w Izraelu, Czechach, Hiszpanii, Grecji, Wielkiej Brytanii oraz Rosji⁸.

Głównym bohaterem sagi⁹ jest wspomniany już Geralt z Rivii – wiedźmin, czyli mutant zajmujący się zabijaniem potworów. Jego zadaniem jest chronić ludzi przed monstrami, a jedynym sposobem na zdobycie pieniędzy jest przyjmowanie zleceń na zabijanie potworów od mieszkańców wsi, w których się zatrzymuje. Często potworami okazują się ludzie, a monstra zdarzają się być ich ofiarami. Jednak fabuła skupiająca się jedynie na potworach nie zapewniłaby zainteresowania i tylu wywołanych emocji u czytelników, jak historia, która została

natalia-gall, [dostęp: 1 marca 2024].

⁷ David Gemmell – brytyjski pisarz fantasy oraz powieści historycznych połączonych z tym gatunkiem. Zadebiutował w 1984 roku powieścią *Legenda*. Zob. David Gemmell, https://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=David_Gemmell, [dostęp: 11 marca 2024].

⁸ E. Głębička.

⁹ Na temat sagi o wiedźminie pisali m.in.: M. Filip, *Geneza popularności „Wiedźmina” – interpretacje*, „Kultura Popularna” 2004, nr 2, s. 95-103; A. Flamma, *Wiedźmin. Historia fenomenu*, Wrocław cop. 2020; K. Gawlińska, *W magicznym świecie Wiedźmina. Szkice o prozie Andrzeja Sapkowskiego*, Łódź 2018; M. Grandke, *Trucizny, eliksiry i napoje magiczne w literackim uniwersum fantasy Andrzeja Sapkowskiego*, w: *Trucizny, trucicielki i truciele. Medyczne i kulturowe aspekty trucicia na przestrzeni dziejów*, red. W. Korpalska, W. Ślusarczyk, R. Wilczyńska, Bydgoszcz 2017, s. 181-188; K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, cop. Gdańsk 2006; P. Nalewajko, *O dynamiczności struktur pojęciowych. Sceny walki w opowiadaniu „Wiedźmin” A. Sapkowskiego w oryginale i w przekładzie na język angielski w ujęciu gramatyki kognitywnej Langackera*, w: *Dociekania kognitywne*, red. A. Libura, D. Bębeniec, H. Kowalewski, Kraków cop. 2018, s. 199-222; J. Płoszaj, *Krew i brud. Uwagi na temat estetyki oraz poetyki opisów śmierci w cyklu o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego*, „Literatura i Kultura Popularna” 2020, t. 26, s. 127-149; M. Roszczyńska, *O mottach w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego. Wprowadzenie*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2004, nr 4, s. 139-155; też, *Nowa baśń. „Strzyga” Romana Zmorskiego i „Wiedźmin” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2003, nr 3, s. 257-266; też, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009; też, *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2002, nr 1, s. 179-187; J. Zając, *Światy (nie)przedstawione. O twórczości Andrzeja Sapkowskiego*, w: *Skład osobowy. Szkice o prozaikach współczesnych*, cz. 3, red. nauk. A. Nęcka, D. Nowacki, J. Pasterska, Katowice 2019, s. 363-385; P. Żołądź, *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków cop. 2018; E. Żukowska, *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2011.

stworzona przez Sapkowskiego. Wiedźmini nie biorą się znikąd. Chłopcy, porywani w celu zmutowania ich na te istoty, w trakcie tegoż procesu, magicznie, za pomocą eliksirów i wielu bolesnych zabiegów, pozbawiani są wszelkich uczuć, emocji i zdolności do miłości. Ponadto, poprzez mutacje, zmienia się także ich organizm i śmiało można powiedzieć, że z człowieka powstaje bezwzględny, płatny morderca. Z założenia wiedźminów powinna cechować obojętność, chęć zysku i żądza krwi, ale postać głównego bohatera odbiega od pozostałych mutantów. Kreacja Geralta wzbudza w czytelnikach pozytywne odczucia. Wiedźmin zawiera wiele przyjaźni, pomaga spotkanym na szlaku ludziom, elfom i innym stworzeniom. Między głosem serca, a obowiązkami, niejednokrotnie stacza wewnętrzne rozterki, jak należy postąpić, a pomimo wcześniejszych mutacji, wciąż jest zdolny do miłości i zakochuje się w czarodziejce Yennefer. Mamy tu więc do czynienia z bohaterem wyjątkowym, wywołującym sympatię u czytelników. Oprócz głównego bohatera, w sadze o wiedźminie, spotykamy wiele innych, równie ciekawych postaci: połączona z Geralem z Rivii więźmi przeznaczona księżniczka Cirilla; stale wprowadzający zamieszanie bard Jaskier; elokwentny wampir Regis; rycerz Cahir; egoistyczna, ale kochająca czarodziejka Yennefer. Wszyscy oni towarzyszą białowłosemu mutantowi podczas ekscytujących przygód, a fenomen sagi trwa do dziś.

W skład sagi głównej, skupiającej się na losach wiedźmina oraz przeznaczonego mu na zasadach prawa niespodzianki – dziecka¹⁰ – księżniczki Cirilli¹¹, wchodzi pięć książek: *Krew elfów* (1994), *Czas pogardy* (1995), *Chrzest ognia* (1996), *Wieża jaskółki* (1997) i *Pani jeziora* (1999). Oprócz wymienionych, do wiedźmińskiego uniwersum Andrzeja Sapkowskiego należy także: *Miecz przeznaczenia* (1992), *Ostatnie życzenie* (1993), *Coś się kończy, coś się zaczyna* (2000) oraz *Sezon burz* (2013).

Ponadto miesięcznik „Nowa Fantastyka” wraz z wydawnictwem superNOVA, z okazji trzydziestolecia premiery sagi przygotowały wyjątkowe wydarzenie. W 2016 roku zorganizowały bowiem konkurs dla czytelników, polegający na napisaniu własnych opowiadań o wykreowanych przez Andrzeja Sapkowskiego bohaterach. Zwieńczeniem projektu stało się wydanie kolejnego tomu, pt. *Szpony i kły* (2017). Przedmową opatrzył go dziennikarz Marcin Zwierzchowski, a na czwartej stronie okładki znajduje się podsumowująca notatka, sporządzona przez Andrzeja Sapkowskiego. W *Szponach i kłach* czytelnik odnajdzie 11 nagrodzonych opowiadań: *Kres cudów* Piotra Jedlińskiego, *Krew na śniegu*. *Apokryf Koral* Beatrycze Nowickiej, *Ironię losu* Sobiesława Kolankowskiego, *Co dwie głowy...* Nadii Gasik, *Skalę powinności* Katarzyny Gielicz, *Bez wzajemności* Barbary Sze-

¹⁰ Zob. np. K. Lewestam, *Kwestia ceny. O wiedźminie, skali i kapitalizmie*, <https://www.gazetaprawna.pl/wiadomosci/artykuly/1371684,kwestia-ceny-o-wiedźminie-skali-i-kapitalizmie.html>, [dostęp: 1 marca 2024].

¹¹ K. Kasperek, *Ciri – dziecko, dziewica, cyborg*, w: *Literatura popularna*, t. 2, *Fantastyczne kreacje światów*, pod red. E. Bartos, D. Chwoliaka, P. Majerskiego i K. Niesporek, Katowice 2014, s. 245-261; K. Gawlińska, *Ciri – schemat inicjacji szamańskiej w konstrukcji postaci z sagi Andrzeja Sapkowskiego*, Łódź 2018.

ląg, *Lekcję samotności* Przemysław Gula, *Nie będzie śladu* Tomasza Zliczewskiego, *Dziewczynę, która nigdy nie płakała* Andrzeja W. Sawickiego, *Balladę o kwiatuśku* Michała Smyka oraz tytułowe *Szpony i kły* Jacka Wróbla¹².

W 2013 roku został natomiast wydany kolejny zbiór, tym razem ośmiu opowiadań, na podstawie twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Jego popularność jest jednak znacznie mniejsza, niż wcześniej wspomnianych *Szponów i kłów*. Rosyjscy oraz ukraińscy pisarze (Maria Galina, Michaił Uspienski, Oleksandr Zolotko, Wołodmyr Arieniew, Władimir Wasilijew, Leonid Kudriawcew, Siergiej Legieza, Nik Pierumow, Andriej Bielanin) napisali *Opowieści ze świata Wiedźmina*. W przeciwieństwie do poprzednich książek, wydaniem zbioru nie zajęła się superNOVA, a Solaria. Saga o wiedźminie cieszy się wciąż ogromną popularnością, a kolejni pisarze swoimi utworami oddają hołd literackiemu geniuszowi Sapkowskiego¹³.

Perypetie wiedźmina Geralta doczekały się również adaptacji filmowych. Pierwsza z nich powstała na początku XXI wieku. W 2002 roku Telewizja Polska rozpoczęła emisję składającego się z 13 odcinków serialu pt. *Wiedźmin*. Pierwszy z nich widzowie mogli obejrzeć 22 września, a ostatni 15 grudnia. W rolę tytułowego bohatera Geralta z Rivii wcielił się aktor filmowy i teatralny Michał Żebrowski. Oprócz niego w serialu zagrali m.in.: Andrzej Chyra (rycerz Borch Trzy Kawki), Zbigniew Zamachowski (Jaskier), Grażyna Wolszczak (Yennefer z Vengerbergu) i Marta Bitner (Ciri). Reżyserem był Marek Brodzki¹⁴. Twórcy serialu inspirowali się opowiadaniem ze zbiorów *Ostatnie życzenie* oraz *Miecz przeznaczenia*. Warto podkreślić, iż serial nie stworzył oddzielnej linii fabularnej, a ukazane w nim historie ściśle pokrywają się z pierwotnymi, przedstawionymi przez Andrzeja Sapkowskiego. Oczywiście, ze względu na ówczesne możliwości techniczne, serial nie zawiera tak widowiskowych efektów specjalnych, jakie występują w produkowanych obecnie filmach z gatunku fantasy, ale mimo to „wyciąga” z twórczości Sapkowskiego sedno i morał historii o wiedźminie. Dzięki znakomitej grze aktorskiej, rozbudowanym, ale jednocześnie nieskomplikowanym dialogom i właściwie zbudowanemu słowiańskiemu klimatowi, serial zgromadził przed telewizorami rzeszę widzów¹⁵.

Druga adaptacja została wyprodukowana przez platformę streamingową Netflix. Pierwszy sezon był emitowany w 2019 roku, drugi w 2021 roku, a trzeci w 2023 roku. Do chwili obecnej trwa produkcja kolejnych. Serial zyskał popularność na skalę światową, jednak gromadzi zarówno rzeszę fanów, jak i krytyków.

¹² Szerzej zob. *Szpony i kły. Opowieści z wiedźmińskiego świata*, wybór i oprac. D. Górka, M. Kowalski, M. Zwierzchowski, Warszawa 2017.

¹³ Szerzej zob. *Opowieści ze świata wiedźmina. Hołd pisarzy rosyjskich i ukraińskich dla Andrzeja Sapkowskiego*, wybór i red. P. Laudański, W. Sedeńko, Stawiguda 2013.

¹⁴ *Wiedźmin serial*, <https://vod.tvp.pl/serie/18/wiedzmin-odcinki,308469>, [dostęp: 29 listopada 2022].

¹⁵ J. Maja, *Czy polski wiedźmin jest lepszy od serialu Netflix – analiza w 7. punktach*, <https://www.eurogamer.pl/czy-polski-wiedzmin-jest-lepszy-od-serialu-netflix-analiza>, [dostęp: 29 listopada 2022].

W roli głównej występuje znany z roli Supermana, amerykański aktor – Henry Cavill, u którego boku wystąpili Freya Allan jako Ciri, Anya Chalotra w roli Yenifer oraz Joey Batey jako Jaskier. Na platformie Filmweb produkcja zebrała niemal 14 tysięcy ocen, a ich średnia wynosi 7,1 na 10 możliwych punktów¹⁶.

Serial budzi ogromne kontrowersje. Fani sagi Andrzeja Sapkowskiego zarzucają mu szereg błędów w zakresie fabuły, a postać samego wiedźmina oceniana jest na zbyt zbliżoną do postaci superbohaterów z wytwórni Marvel. Jednak na odbiorcach mniej zaznajomionych z twórczością Sapkowskiego, którzy nie mieli styczności z jego literackim uniwersum, a Geralta poznają dopiero dzięki Netflixowi, produkcja wywiera pozytywne odczucia, a najbardziej zainteresowani wyczekują już kolejnego sezonu. W serialu tym zobaczyć można wszystko to, co podoba się współczesnemu widzowi, czyli najwyższej jakości efekty specjalne, widowiskowe sceny walk, szeroko ukazywane krajobrazy czy właściwy, skupiający uwagę dobór światła i kolorów. Dodatkową ciekawostką stanowi fakt, iż twórcy nie zapomnieli o polskich korzeniach wiedźmińskiego świata, gdyż część zdjęć była realizowana w Zamku Ogrodzieniec w Podzamczu na Śląsku¹⁷.

Oprócz świata prozy oraz kinematografii, wiedźmińskim uniwersum zainteresowali się także twórcy komiksów i gier komputerowych. Na podstawie przegód wiedźmina Geralta powstały też słuchowiska, które można odtworzyć na telefonie za pomocą aplikacji do audibooków, gry planszowe i karciane oraz musical. Dostępnych jest również wiele gadżetów przedstawiających bohaterów sagi, ich modele czy też akcesoria używane przez wykreowane w sadze postaci z serialu, czy gier RPG¹⁸. Redaktor i publicysta, ale przede wszystkim autor komiksowych opowiadań i scenariuszy – Paweł Deptuch, w artykule opublikowanym na łamach internetowego magazynu „Badloopus” trafnie zauważył, iż uniwersum wiedźmina od niemal dwóch dekad jest flagowym produktem eksportowym polskiej popkultury¹⁹.

Wydawnictwo Prószyński i S-ka w latach 1993-1996 opublikowało sześć komiksowych albumów o perypetiach Białego Wilka. Pierwsze pięć stanowią wierne kopie opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. Komiksowych wersji doczekały się następujące z nich: *Droga bez powrotu*, *Geralt*, *Mniejsze zło*, *Ostatnie życzenie* i *Granica możliwości*. Ostatni, szósty z albumów, nie jest inspirowany treścią sagi, a jedynie tworzy własną, nie spisana historię życia tytułowego wiedźmina przed rozpoczęciem akcji pierwotnej sagi. Twórcami komiksów są krytyk, były redaktor miesięcznika „Fantastyka” i twórca fantastyki naukowej

¹⁶ *Sezon 1: Wiedźmin*, <https://www.filmweb.pl/serial/Wied%C5%BAm-in-2019-724464/season/1>, [dostęp: 29 listopada 2022].

¹⁷ J. Maja.

¹⁸ Gry RPG (z ang. *Role-Playing Games*) – rodzaj fabularnej, narracyjnej gry komputerowej, opierający się przede wszystkim na opowiadanej przez twórców historii. Zob. M. Juza, *Gry fabularne RTG jako szczególnie przykładowy przykład adaptacji tekstów kultury popularnej*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2013, t. 5, s. 226.

¹⁹ P. Deptuch, *Historia komiksowego wiedźmina*, <https://badloopus.pl/komiksowy-wiedzmin/>, [dostęp: 30 listopada 2022].

Maciej Parowski wraz z Andrzejem Sapkowskim. Za szatę graficzną odpowiada Bogusław Polch²⁰. Po latach komiksy zostały wydane samodzielnie w dwóch tomach, w twardej oprawie.

W latach 2000-2001 w magazynie Krakowskiego Klubu Komiksu pojawiła się kolejna seria komiksów autoryzowana przez Sapkowskiego. Niestety nie doczekała się ona wydania poza magazynem. Twórcami rysunków czternasto-częściowej serii byli: Krzysztof Korzeniak, Mateusz Skutnik, Mariusz Macheta, Mariusz Zabdyr, Rafał Sacha, Sławomir Daniec, Przemysław Truściński, Nikodem Cabała oraz Robert Adler²¹.

W czasopiśmie do gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* pt. „Komiksowe Hity”, w 2011 roku, ukazał się natomiast dwuczęściowy komiks Michała Gałka (scenariusz) oraz Arkadiusza Klimka i Łukasza Pollera pt. *Racja stanu*. Przedstawione w komiksie historie nie stanowią adaptacji sagi o wiedźminie, a ich celem było zachęcenie odbiorców do zakupu gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*. Grafika wzorowana była na projektach z tej gry, a komiks dodatkowo został wydany w wersji cyfrowej w Stanach Zjednoczonych²²:

Racja stanu w założeniach nie była opowieścią z Geraltem, a stanowiła autorski projekt osadzony w świecie słowiańskich mitów zatytułowany *Dzieci Peruna*, dopiero rozmowa z naczelnym wydawnictwa Egmont Polska, Tomaszem Kołodziejczakiem, skierowała fabułę w stronę wiedźmińskiej mitologii oraz nawiązania kontaktu ze studiem CD Projekt RED²³.

Kolejną, wartą przypomnienia serią komiksów jest ta pochodząca od wydawnictwa Dark Horse Comics, które jest także wydawcą gier CD Projekt RED. Zawarte w komiksach opowieści stworzył Paul Tobin – scenarzysta gier, we współpracy m.in. z Aleksandrą Motyką, Piotrem Kowalskim i Marianną Strychowską. Komiksy tego wydawnictwa powstają od 2014 roku²⁴. Dodatkowo seria została wydana w językach niemieckim, rosyjskim oraz angielskim.

Komiksy z przygodami wiedźmina Geralta w 2022 roku doczekały się również wersji alternatywnej, stworzonej przez Rafała Jakiego, Bartosza Sztybora, Satoru Hommy, Adityi Bidikar i rysownika posługującego się pseudonimem Hataya. Całości patronował wspomniany już wcześniej CD Projekt RED. Komiks (manga) zatytułowany został *The Witcher. Ronin*. Głównym bohaterem jest oczy-

²⁰ Tamże.

²¹ Tamże.

²² *Racja stanu (komiks)*, [https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Racja_stanu_\(komiks\)](https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Racja_stanu_(komiks)), [dostęp: 2 marca 2024]; *Nowy komiks o Wiedźminie*, <https://www.empik.com/pasje/nowy-komiks-o-wiedzminie,9025,a>, [dostęp: 2 marca 2024].

²³ R. Pisula, Ł. Słoński, *Geralt w niewoli kadru. Strategie adaptacyjne i recepcja polskich komiksów o wiedźminie*, w: *Wiedźmin. Polski fenomen popkultury*, pod red. R. Dudzińskiego i J. Płoszaj, Wrocław 2016, s. 134, https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/13692/Wiedzmin_polski_fenomen_popkultury.pdf?sequence=1&isAllowed=y, [dostęp: 2 marca 2024].

²⁴ P. Deptuch, *CD Projekt RED będzie współpracował z wydawcą komiksów Dark Horse Comics*, <https://forsal.pl/artykuly/736870,cd-projekt-red-wspolpraca-z-dark-horse-comics-komiksy.html>, [dostęp: 2 marca 2024].

wiście Geralt z Rivii, jednak w nieco odmienionej wersji, gdyż z wyglądu przypomina on japońskiego wojownika²⁵.

Wśród najpopularniejszych słuchowisk, według portalu Audioapetyt, na czwartym miejscu (stan na 9 lutego 2024 roku) znalazły się słuchowiska z uniwersum wiedźmina, liczące ponad 70 godz. słuchania. Czyta je 80 aktorów, narratorem jest Krzysztof Gosztyła, a Geraltem Krzysztof Banaszyk²⁶.

Ekipie Teatru Muzycznego im. Danuty Baduszkowej w Gdyni udało się w 2017 roku przygotować musical na podstawie opowiadań pochodzących ze zbiorów *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia*. Widowisko muzyczne o przygodach wiedźmina przepelnione zostało „fascynującą muzyką, akrobacją i zapierającą dech w piersiach charakteryzacją głównych bohaterów”. Wykorzystane zostały także efekty dymne i pirotechniczne²⁷.

W 2001 roku powstała natomiast fabularna gra towarzyska (gra wyobraźni):

Gra rozgrywa się w świecie wykreowanym przez Andrzeja Sapkowskiego. Nie nawiązuje ona bezpośrednio do fabuły książek, nie jest też ich alternatywną kontynuacją. Saga jest tylko tłem dla graczy, w którym oni sami mają stworzyć niepowtarzalne historie. Autorzy gry proponują wybrać czas poprzedzający fabułę książek, tak, aby postacie takie jak Geralt czy Jaskier nie były rozpoznawalne przez ogół. [...] Do gry, jak w każdym RPG-u, potrzebna jest osoba prowadząca, znająca ciąg zdarzeń, w jaki wplątani będą bohaterowie stworzeni przez resztę graczy. Człek ten określany jest w „Wiedźminie” mianem Bajarza. Osoba, pragnąca wcielić się w tę rolę powinna znać dobrze twórczość Sapkowskiego oraz [...] orientować się w meandrach mechaniki [...]. Bajarz nie tworzy swojej postaci, za to odpowiedzialny jest za fabułę, postacie niezależne [...] oraz świat przedstawiony. Słowem, jest zmysłami bohaterów, opisuje co widzą, słyszą, a nawet co czują w podświadomości. A co z resztą graczy? Każdy z nich ma za zadanie stworzyć swoją postać, którą będzie poruszał się w świecie „Wiedźmina”. Bohater może wywodzić się z następujących ras: Człowieka, Elfa, Krasnoluda, Gnoma, Niziołka oraz Wiedźmina (dodatki pozwalają na wcielenie się np. w Driady czy Półelfy). Wiedźmin istnieje tu jako osobna rasa, a nie na przykład, jako klasa dla Człowieka. Zresztą system ten nie zna w ogóle pojęcia „klasy” jako takiej. Po prostu ich nie posiada. Gracz sam poprzez odpowiednie rozdanie punktów na cechy i umiejętności kreuje swą postać. Oczywiście tą zasadą można stworzyć „typowego” wojownika czy czarodzieja. [...] System według autorów ma być bardziej zbliżony do idei gry opowiadanej [...], niż do rozgrywki opartej na mechanice. Terminy takie jak „Bajarz” i „gra wyobraźni” mają za zadanie wyróżnić „Wiedźmina” spośród innych gier fabularnych. Opiera się ona na prostej, używanej w grach typu Chińczyk, kości

²⁵ P. Bicki, *Geralt w starożytnej Japonii – zapowiedziano komiks The Witcher. Ronin. Manga o Białym Wilku*, <https://www.eurogamer.pl/geralt-w-starozytnej-japonii-zapowiedziano-komiks-the-witcher-ronin/>, [dostęp: 2 marca 2024].

²⁶ *Najlepsze słuchowiska*, <https://www.audioapetyt.com/najlepsze-sluchowiska/>, [dostęp: 11 marca 2024].

²⁷ *Wiedźmin. Pierwszy musical na postawie powieści Andrzeja Sapkowskiego*, <https://www.muzyczny.org/pl/spektakle/9-wiedzmin.html>, [dostęp: 2 marca 2024]; *Wiedźmin (musical)*, [https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%BAm_in_\(musical\)](https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%BAm_in_(musical)), [dostęp: 2 marca 2024].

szczęśliwej. Postacie opisywane są przez szereg cech, oraz umiejętności przypisanych do każdej z nich. Cechy określane są w skali 1-5, gdzie 1 w przypadku Intelaktu, oznacza kompletnego idiotę, zaś 5, wybitnego geniusza. Umiejętności, których gracz nie nabył, nie posiadają żadnej wartości, zaś te, które potrafi, posiadają skalę podobną do cech. Aby sprawdzić, czy udało nam się wykonać jakieś zadanie, należy wykonać test rzutu kośćmi. I tak, rzucamy taką ilością kostek, jaki mamy poziom cechy, po czym liczymy liczbę tzw. sukcesów (czyli wyników 4, 5 i 6). Wcześniej należy jednak określić poziom trudności zadania, a także zredukować go o wartość testowanej umiejętności²⁸.

Do gry dołączony był podręcznik, pt. *Wiedźmin. Gra wyobraźni. Według Andrzeja Sapkowskiego*²⁹.

W pierwszym kwartale 2025 roku premierę będzie miała gra karciana *Wiedźmin. Ścieżka przeznaczenia*. Adresowana jest do osób mających ukończone 14 lat. W grze może uczestniczyć 1-5 graczy, a autorem scenariusza jest Łukasz Woźniak. Gracz staje się jedną z postaci kultowego uniwersum i może wcielić się w postać Geralta z Rivii, Ciri, Yennefer lub Jaskra³⁰.

Łukasz Woźniak jest także autorem przygodowej gry planszowej, przeznaczonej dla osób powyżej 16 lat, pt. *Wiedźmin. Stary świat*:

Akcja gry toczy się w uwielbianym przez fanów uniwersum Wiedźmina, wiele lat przed wydarzeniami z sagi o Geralcie z Rivii, w czasach, gdy plaga potworów trawiła Kontynent. Przeciwdziałac jej byli zdolni tylko wiedźmini – profesjonalni zabójcy szkoleni do walki z istotami wrogimi ludziom. [...] W trakcie rozgrywki, gracze tworzą unikalną talię kart, wybierając z puli dostępnych umiejętności: ataków, uników i wiedźmińskich znaków. Gracze korzystają z talii w walce, gdzie łączą karty w potężne kombinacje ataków i używają specjalnych zdolności wiedźmińskiej szkoły, do której należą. Zadania, potyczki, a nawet kościany poker pozwolą im zaś zdobywać nowe przedmioty i pieniądze oraz rozwijać swoje umiejętności³¹.

O przygodach Geralta z Rivii trzy odsłony gier komputerowych wyprodukował CD Projekt RED. Początkowo twórcy nie byli w stanie określić, jak produkcja zostanie przyjęta na rynku, a sam Andrzej Sapkowski nie wierzył w potencjalny sukces, co wywołało konflikt między wytwórnią, a autorem sagi. Z czasem jednak Sapkowski, obserwując wzrastającą popularność produkcji, a szczególnie *Wiedźmina 3: Dziki Gon*, zaczął domagać się od CD Projekt RED znacznego

²⁸ *Fantastyka – Gry fabularne. Wiedźmin. Gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*, <http://www.rpg.sztab.com/gry-fabularne,Wied%C5%BAMin--Gra-Wyobra%C5%BAni-wed%C5%82ug-Andrzeja-Sapkowskiego,2635.html>, [dostęp: 2 marca 2024].

²⁹ Szerzej zob. *Wiedźmin. Gra wyobraźni. Według Andrzeja Sapkowskiego*, [aut. gry M. Marszałik i in., tekst Ł.A. Czyżewski i in.], Warszawa 2001.

³⁰ *Wiedźmin. Ścieżka przeznaczenia*, <https://planszeo.pl/gry-planszowe/wiedzmin-sciezki-przeznaczenia/opis#tab>, [dostęp: 2 marca 2024].

³¹ *Wiedźmin. Stary świat*, <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/wiedzmin-stary-swiat-2003250.html>, [dostęp: 2 marca 2024].

dopłacenia do pierwotnie ustalonej gaży. Ostatecznie strony podpisały ugodę, a Sapkowski otrzymał kwotę satysfakcjonującą obie strony³².

Pierwsza z serii gier nosi tytuł *Wiedźmin*³³ i została wydana w 2007 roku. Jej fabuła ma jednak swój początek kilka lat po zakończeniu sagi, czyli w momencie śmierci głównego bohatera wskutek odniesionych ran podczas bitwy w Białym Sadzie. CD Projekt RED zdecydował, aby finałowa śmierć Geralta w ostatniej części sagi Sapkowskiego okazała się pomyłką. Grając w *Wiedźmina*, gracze wcielają się w postać Geralta i razem z nim przemierzają krainy, spotykając na swojej drodze krwiożercze bestie i mniej czy bardziej wpływowe postaci. Warto zaznaczyć, iż podczas gry w określonych sytuacjach, gracz musi podejmować decyzje dialogowe, które wywierają wpływ na to, co czeka go w dalszej części. Istnieją trzy główne ścieżki pozwalające opowiadać się graczowi, będącemu w roli wiedźmina: wsparcie Zakonu Płonącej Róży (rasa ludzi); wsparcie komanda Scoia'tael (przyjęcie strony elfów); neutralność (najbardziej odpowiednia według kodeksu wiedźmińskiego). Podczas akcji wiedźmin popada w konflikt z tajną organizacją – Salamandrą, podejmuje wiele trudnych moralnie decyzji, a w części finałowej szykuje się do walki z głównym antagonistą – Magistrem, czyli płatnym zabójcą, pozostającym na usługach czarodzieja Azara Javeda. W polskiej wersji dubbingowej Geraltowi głosu użyczył aktor Jacek Rozenek. Na stronie Filmweb gra otrzymała 6,8 na 10 możliwych do uzyskania punktów³⁴.

W dniu 17 maja 2011 roku pojawiła się druga część gry komputerowej, inspirowana sagą Sapkowskiego, pt. *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*. Akcja gry rozpoczyna się po zakończeniu, jakie nastąpiło w pierwszej jej odsłonie. Jak sugeruje tytuł, w tym przypadku gracz zmierzy się nie tylko z potworami, ale również z królobójcami. Część druga, choć przypomina pierwszą, różni się jednak od niej. Schemat sterowania, grafika czy wygląd głównego bohatera jest podobny do gry *Wiedźmin* z 2007 roku. Największą różnicą jest fabuła. Akcja *Wiedźmina 2: Zabójcy królów* dzieje się w 1271 roku, a na całość gry składa się prolog i trzy akty, zakończone stosownym do wyborów gracza epilogiem. Poza Geraltem, a właściwie u jego boku, najczęściej pojawiają się: ruda czarodziejka Triss Merigold, dowódca temerskich sił zbrojnych Vernon Roche, bard Jaskier, krasnolud Zoltan Chiway i elfi bandyta Iorweth. Z pomocą wymienionych bohaterów, gracze znów przemierzają świat w roli zabójców potworów, a celem gry jest odnalezienie królobójcy i pokonanie go w walce podczas ostatniego aktu. Na produkcję gry prze-

³² Robert W, *Historia gry wiedźmin, czyli od zera do milionera*, <https://bigbaddice.pl/historia-gry-wiedźmin-czyli-od-zera-do-milionera/>, [dostęp: 30 listopada 2022].

³³ Szerzej o niej i kolejnej jej części zob. *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* pisał Patryk Miernik w pracy licencjackiej, przygotowanej pod kierunkiem dr Izabeli Krasińskiej, pt. *Oswoić nowe medium. Jak premiera gry „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów” wpłynęła na wizerunek gier komputerowych? Na podstawie badań ankietowych z 2013 r.* Informacja uzyskana od promotorki pracy.

³⁴ *Wiedźmin 2007*, <https://www.filmweb.pl/video-game/Wied%C5%B4min-2007-608108>, [dostęp: 30 listopada 2022].

znaczono ponad 30 mln zł i warto zaznaczyć, że kwota ta jest o 8 mln wyższa niż budżet części pierwszej³⁵.

Ostatnią, jak do tej pory odsłoną gry, cieszącą się największym, globalnym sukcesem, jest *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Istotnym jest fakt, że produkcja pochodzi z roku 2015, więc jakość grafiki i sposób sterowania zostały znacznie ulepszone w porównaniu do poprzednich odsłon. Gra trafiła do milionów odbiorców, a sprzedaż od 2015 do kwietnia 2022 roku przekroczyła 40 mln sztuk. Według badań sprzedaży z 2019 roku na różnych kontynentach, największy udział ma Europa (37,2%), za nią plasuje się Azja (27,9%) oraz Ameryka Północna (25,6%). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* to jedna z najczęściej wyróżnianych gier komputerowych w historii, bowiem otrzymała 280 różnych, światowych nagród; 94 z nich to nagrody przyznane przez samych graczy, a pozostałe 186 stanowią nagrody przyznawane przez redakcje portali branżowych. Mimo że z upływem czasu *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* przestawały cieszyć się popularnością, to po pojawieniu się *Wiedźmina 3: Dziki Gon* na platformie Netflix, zainteresowanych użytkowników przybyło, a dzięki temu gry zyskały tzw. „drugą młodość”. Udostępniona została też 14 grudnia 2022 roku nowa wersja *Wiedźmina 3: Dziki Gon* z next-genową aktualizacją³⁶.

Fabula trzeciej części skupia się na wydarzeniach, w centrum których odnaleźć można wiedźmina Geralta oraz księżniczkę Cintry – Cirillę. Zadaniem gracza jest ochronić ją przed prześladowającym upiornym Dzikim Gonem. Podobnie jak w poprzednich odsłonach, o zakończeniu gry rozstrzygają podejmowane przez graczy decyzje. Istnieją trzy możliwe finały rozgrywki: w pierwszym z nich waleczna Cirilla zostaje cesarzową Nilfgaardu, w drugim wkracza na drogę Geralta i zostaje wiedźminką, natomiast w trzecim – ginie podczas ostatecznej walki z Dzikim Gonem. Za dubbing głównego bohatera niezmiennie odpowiada Jacek Rozenek. Dynamika, szczegółowość, a także grafika na wysokim poziomie sprzyjają przeżyciom odczuwanym przez graczy. Zdaniem Adama Kicińskiego, zasiadającego w zarządzie CD Projekt RED, budżet przeznaczony na realizację przekroczył 45 mln zł, natomiast 25 mln dol. zostało przeznaczone na promocję projektu³⁷. Poza głównym wydaniem, na rynek „weszły” również dwa dodatki do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Pierwszy z nich to *Serca z kamienia*, a drugi *Krew*

³⁵ *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%Bamin_2:_Zab%C3%B3jcy_Kr%C3%B3l%C3%B3w, [dostęp: 30 listopada 2022].

³⁶ M. Jeżewski, *Wiedźmin 3 – CD Projekt ujawnia dane sprzedaży*, https://ithardware.pl/aktualnosci/wiedzmin_3_cd_projekt_ujawnia_dane_sprzedazy-20808.html, [dostęp: 30 listopada 2022]; T. Mileszko, *Wiedźmin 3 w liczbach. Sześć lat po premierze hit CD Projektu wciąż ma się czym pochwalić*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/wiedzmin-3-w-liczbach-szesc-lat-po-premierze-hit-cd-projektu-sisica-sie-czym/sqez0kl>, [dostęp: 30 listopada 2022]; D. Madejski, *Kiedy aktualizacja Wiedźmin 3 next-gen? Jest godzina udostępnienia na PC, PS5 i Xbox Series*, <https://planetagraca.pl/wiedzmin-3-next-gen-aktualizacja-patch-kiedy-godzina/>, [dostęp: 2 marca 2024].

³⁷ *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%Bamin_3:_Dziki_Gon, [dostęp: 30 listopada 2022].

i wino. Opowiadają odbiegające od wątku przewodniego historie, ale ich popularność jest równie wysoka jak wersji głównej.

Adam Kiciński zapowiedział powstanie czwartej części gry komputerowej z wiedźmińskiej serii opartej na nowej technologii. Prace nad nią trwają od początku 2023 roku. *Wiedźmin 4* zadebiutuje najprawdopodobniej dopiero pod koniec 2026 roku³⁸.

Bóstwa, bożki, demony i inne legendarne oraz magiczne istoty w wierzeniach dawnych Słowian

Słowianie to wspólnota etniczna, językowa oraz kulturowa. Należą do ludów indoeuropejskich. Źródła nie podają czasu, w którym się wyodrębnili, ani miejsca pierwotnego osiedlenia. Nazwa „Słowianie” po raz pierwszy pojawiła się w VI wieku w tekstach historyka i kronikarza rzymskiego Jordanesa. Lud słowiański nie znał pisma, dlatego głównym źródłem wiedzy o ich życiu czy wierzeniach są odkrycia archeologiczne i późniejsze zapiski kronikarskie³⁹.

W źródłach mitologii słowiańskiej występuje większa, w porównaniu do innych religii, liczba bogów i istot magicznych. Bóstwa słowiańskie znane są z nielicznych kronik i latopisów. Często były odpowiednikami konkretnych bogów z mitologii starożytnej Grecji. Bogowie kojarzeni byli z wojowniczością oraz heroizmem i często stanowili odzwierciedlenie sił natury. Walcząc o przetrwanie, właśnie w odpowiednio wykreowanych bóstwach, upatrywali Słowianie tak bardzo potrzebnej nadziei i wsparcia. Według slawisty oraz historyka kultury i literatury polskiej Aleksandra Brücknera, w taki właśnie sposób powstawały kolejne mitologiczne postacie, a wierzenia dopasowywane były do aktualnych potrzeb ludzi. Słowianie w bogach szukali pomocy, stąd obecność tak wielu bożków odpowiedzialnych za konkretne dziedziny; od dobrotliwych dawców ciepła ogniska domowego po bezlitosnych, broniących ludzi wojowników⁴⁰.

Swaróg był np. mitologicznym dawcą ognia i bogiem słońca, uważano go również za dawcę życia. Uznaje się go za odpowiednika greckiego Hefajstosa – boga kowalstwa. Według podań to właśnie Swaróg zapoczątkował wśród ludzi uprawę roli, zrzucając z nieba pierwszy pług. Przypisuje mu się również stworzenie świata. Według legend i podań Swaróg zapadł w sen i to właśnie jego sny kreowały otaczającą rzeczywistość prastarych Słowian. Przerwanie jego snu równoznaczne było z końcem doczesnego świata⁴¹.

Istotne miejsce pośród bogów zajmował Perun – bóg niebios i piorunów. Oprócz nadludzkiej siły i potęgi, jego przymiotem był również dar podtrzymy-

³⁸ T. Mileszko, *Wiedźmin 4. Znamy wstępną datę premiery. Zrzedną wam miny*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/aktualnosci/wiedzmin-4-cd-projekt-ujawnil-wstepna-date-premiery-gry/q5lnmzk>, [dostęp: 2 marca 2024].

³⁹ M. Mikołajczak, *Tajemnice słowiańskich bogów*, Wrocław 2001, s. 2-3.

⁴⁰ A. Brückner, *Mitologia słowiańska i polska*, wyd. 2, Warszawa 1985, s. 205.

⁴¹ *10 najważniejszych słowiańskich bogów*, <https://www.greelane.com/pl/humanistyka/historia-i-kultura/slavic-gods-4768505/>, [dostęp: 20 lutego 2023].

wania życia. Słowianie wierzyli, że każdy zesłany z nieba piorun to błogosławieństwo. Przedmioty uderzone przez błyskawice natychmiast stawały się dla nich relikwiami, a ludzi rażonych piorunem uznawano za boskich wybrańców. Zbierano popiół ze spalonych podczas burzy drzew i uznawano go za cudowne antidotum na wszelkie dolegliwości. Z upływem czasu kronikarze zaczęli porównywać Peruna do greckiego ojca bogów – Zeusa. W wielu podaniach Perunowi towarzyszyła Perperuna, odpowiedzialna za nadejście potrzebnych deszczy⁴².

Innym, często uważanym za ogólnosłowiańskie bóstwo był Weles, łączony z władzą nad zaświatami i chwilą ludzkiej śmierci, jednak w ruskich kronikach nazywa się go jeszcze „bydłęcym bogiem”. Atrybutem Welesa był raróg – ogniasty ptak drapieżny, przypominający mitycznego feniksa⁴³.

Swarożyc, nazywany także Dażbogiem lub Radogostem, to kolejne z bóstw, według wielu źródeł uznawane za syna Swaroga. Jego kreacja i obchodzone na jego cześć święto ludzako przypominają narodziny Jezusa Chrystusa i obchodzone w trakcie trwania przesilenia zimowego Boże Narodzenie⁴⁴.

Świętowit, zwany wcześniej nieprawidłowo Światowidem, to kolejne istotne, ogólnosłowiańskie bóstwo – bóg wojny i urodzaju. Stanowił naczelnego boga plemienia Ranów, zamieszkującego wyspę Rugię (obecnie Niemcy). Na wyspie miał miejsce jego zorganizowany kult oraz wybudowana była świątynia na przylądku Arkona⁴⁵.

Oprócz bogów wyobrażanych jako mężczyzn, wierzono również w Rodzаницe. Były to boginie urodzenia, życia, śmierci i losu. Uważane były za patronki życia rodzinnego oraz rodzących kobiet. Według historyka mediewisty Aleksandra Gieysztor, były to „niewidzialne istoty żeńskie, rozstrzygające zaraz po urodzeniu człowieka o jego losie”. Rodzanicom w ofierze składano ser, chleb i miód, a kobiety gotowały dla nich kaszę. Oprócz wyżej wymienionych, wierzono również w Dolę – ducha opiekuna, czuwającego nad dziećmi i ziemskim dobytkiem. Jego życzliwość zapewniała dobrobyt w życiu codziennym. Bóstwo towarzyszyć miało człowiekowi od narodzin do śmierci⁴⁶.

Smoki i inne latające stworzenia występują w wielu wierzeniach i mitologiach. Nawet w *Biblii* odnaleźć możemy fragmenty mówiące o pojawieniu się smoka. Obecność potwora zazwyczaj zwiastowała nieszczęście i nadchodzącą katastrofę. W mitologii słowiańskiej również występuje stworzenie przypominające smoka. Jednak źródła podają, że różni się od tradycyjnych smoków. Żmij, bo o nim mowa, to skrzydlate stworzenie przypominające przerośniętego węża z kilkoma głowami. W folklorze występuje pod postacią różnych ptaków. Może

⁴² *Bogowie Słowian*, <https://www.slavoslaw.pl/bogowie/>, [dostęp: 20 lutego 2023].

⁴³ M. Mikołajczak, s. 14-15; *Bogowie słowiańscy. Swaróg*, <https://bogowieslowianscy.pl/swarog/>, [dostęp: 20 lutego 2023].

⁴⁴ K. Gołdowski, *Syn Swaroga – Swarożyc, Dażbóg, Radogost*, <https://www.slavoslaw.pl/historia-syna-swarozego-swarozyca-dazboga-radogosta/>, [dostęp: 20 lutego 2023].

⁴⁵ *Bogowie słowiańscy. Świętowit*, <https://bogowieslowianscy.pl/swietowit/>, [dostęp: 20 lutego 2023].

⁴⁶ A. Gieysztor, *Mitologia Słowian*, wyd. 2, Warszawa 1985, s. 83-84.

być orłem, żurawiem czy przydomowym kogutem. Wyobrażano go sobie nawet jako człowieka z ogonem, łuskami i małymi skrzydłami poniżej ramion. Charakteryzował się nadludzką siłą i nie zawsze był antagonistą człowieka. Zdarzają się mity, w których monstrum wykorzystuje swoje możliwości dla dobra ludzi. Źródła wspominają również o jego kulcie jako bóstwa pomocniczego, odpowiedzialnego za cykl wegetacyjny. Według legend Żmij dbał o ochronę zasiewów, wód oraz o przyjście potrzebnej ulewy po okresie długotrwałej suszy. Jego obecności dopatrywano się w meteorytach i kometach. Określano go również jako króla węży i pogromcę przestępczości. Legendy mówią także o heroicznej walce żmija z innymi złymi smokami, oczywiście w obronie ludzkości. Zdarzały się też sytuacje, gdy żmij okradał jednego gospodarza, aby pomóc innemu w potrzebie. Posiadamy także informacje o żmijach odbywających stosunki płciowe z kobietami. Z takich połączeń rodzić się mieli herosi, czyli półbóstwa o nadludzkiej sile⁴⁷.

Dla współczesnego człowieka określenia „wiedźma” i „czarownica” oznaczają to samo. Język polski często stosuje je bowiem w charakterze synonimów. Jednak w minionych stuleciach, szczególnie u ludów słowiańskich, wyobrażenie czarownicy i wiedźmy znacznie się różniło.

Według źródeł, wiedźmy były kobietami nauki i przez całe życie edukowały się na uboczu, z dala od ludzi. Kojarzone były z brzydotą i odpychającą aparycją, gdyż zazwyczaj pochłonięte nauką nie przykładały uwagi do swojego wyglądu. Jak podaje muzealnik i pisarz Marek Wiatrowicz, wiedźmy znały się na toksykologii, ziołolecznictwie i medycynie naturalnej. Całkowicie rozumiały świat zwierząt i roślin. Ze względu na nietuzinkowe umiejętności, często kojarzone były z siłami nieczystymi. W sytuacjach kryzysowych ludzie udawali się po pomoc do wiedźm, ale na ogół wywoływały one strach i obawy⁴⁸.

Czarownice korzystały natomiast z tzw. białej i czarnej magii. Początkowo mówiono jedynie o czarownikach, ale z upływem czasu ich miejsce w legendach i podaniach zaczęły zajmować kobiety. Specjalizowały się w rzucaniu uroków, klątw i chorób. Określane były także mianem kobiet zajmujących się czarcimi sztukami. Wierzono, że zdolne były nie tylko zaszkodzić, ale też uleczyć, przywrócić dziewictwo lub przywołać pożądaną miłość. Czarownice często pomagały ludziom przy odpędzaniu złych duchów. Powszechne było przekonanie, że po Nocy Kupały, (21-22 lub 23-24 czerwca, a w przypadku Słowian wschodnich 6-7 lipca), czarownice udawały się nad ranem do wsi i tam zbierały z traw rosę, a mit głosił, że gdzie czarownica rosę zbierze, w tym gospodarstwie krowa będzie dawała mało mleka lub nie da go już wcale. Podobnie jak wiedźmy, korzystały z magicznych właściwości ziół lub wody czerpanej podczas odpowiedniej fazy

⁴⁷ Miron, *Żmij – słowiański smok*, <https://wiaraprzyrodzona.wordpress.com/2015/11/24/zmij-slowianski-smok/>, [dostęp: 20 lutego 2023]; K. Gołdowski, *Żmij – słowiański smok*, <https://www.slawoslav.pl/zmij-slowianski-smok/>, [dostęp: 20 lutego 2023].

⁴⁸ *Słowiańskie wierzenia – wiedźmy, czarownice, szeptunki*, oprac. M. Wiatrowicz, <https://www.muzeum.stalowawola.pl/pl/edukacja/cykle-edukacyjne/item/2845-s%C5%82owia%C5%84skie-wierzenia-wied%C5%BAmy-czarownice-szeptunki>, [dostęp: 21 lutego 2023].

księżycy, bądź pory roku. W odróżnieniu od wiedźm, kojarzone były z wizerunkiem pięknej, zadbanej kobiety. Określenie czarownica zaczęło funkcjonować dosyć późno, bo w średniowieczu. Wcześniej Słowianie nazywali je złotymi babami lub ciotami. Źródła nie podają wielu informacji o praktykach stosowanych przez czarownice, wiele jest jednak wzmianek o ich wędrowności w poszukiwaniu roślin, ich zbieraniu i odpowiednim przechowywaniu. Następstwem powyższych czynności było przygotowywanie posiadających nadzwyczajną moc eliksirów i lekarstw. Zajmujące się magią czarownice rzadko odgrywały kluczową rolę w świecie Słowian. Wyjątkami były tereny Rusi i podnóże Gór Świętokrzyskich. Niektóre legendy głosiły również o sabatach czarownic; miały być to ich zloty organizowane w określonych, stałych porach roku. Tam gromadziły się, aby wspólnie odprawiać czary i świętować. Źródła mówią o dużym prawdopodobieństwie funkcjonowania sabatów, ale bajka o przylatywaniu czarownic na Łysą Górę na miotłach – zdecydowanie odzwierciedlenia nie posiada. Gdy dziecko nie chciało przestać płakać, uważano, iż winę za to ponosi demon zwany nocnicą. Nocą za duszności dorosłych odpowiedzialne miały być natomiast dusiołki⁴⁹.

Oprócz czarownic i wiedźm, Słowianie mogli liczyć również na pomoc szep-tunek, zwanych również szeptuchami. Zajmowały się one zdejmowaniem klątw i leczeniem rozmaitych dolegliwości. Wierzono, że wszelkie nieszczęścia biorą się od wyrażonych złych życzeń (przekleństw), a ich wyeliminowanie zapewni dostatek, szczęście i zdrowie. Formuły uzdrawiające szeptuchy wypowiadały po cichu, często stosowały przy tym różne przedmioty lub wykonywały dziwne czynności, np. sypały ziarnem, uderzały brzożowymi witkami, spalały coś lub używały do odczyniań jajek, chleba, wody, soli, ognia i wielu innych artefaktów⁵⁰.

Przed przyjęciem w Europie religii chrześcijańskiej Słowianie wierzyli nie tylko w wielu bogów, ale również w upiory i złowrogie demony. Warto zaznaczyć, że chrystianizacja nie zakończyła pogańskich rytuałów. Według historyka i orientalisty Bohdana Baranowskiego, jedynie „zepchnęła je do podziemia”. Od-tąd prasłowiańskie kultury odbywały się w sposób tajny, tak aby władza państwa ani Kościół się o nich nie dowiedziały. W XIX wieku rozpoczęły się obiektywne badania nad religią słowiańską. Jednak do dziś nie posiadamy pełnego obrazu słowiańskości. Dodatkowym utrudnieniem dla badaczy jest wzajemne przenikanie wiary pogańskiej z szerzącym się chrześcijaństwem. Pomocną w analizie kwestii demonologii jest książka Baranowskiego *W kręgu upiorów i wilkołaków. Demonologia słowiańska*⁵¹. Autor usystematyzował w niej najważniejsze potwory i duchy, korzystał przy tym z wcześniejszych opracowań naukowych i zbiorów legend.

Zacznijmy od upiorów zwanych strzygoniami. W Polsce, w zależności od regionu, nazywano je: wypiórami, wąpierzami, wampierzami lub właśnie strzygo-

⁴⁹ A. Brückner, s. 56-57, 299-301, 310.

⁵⁰ *Słowiańskie wierzenia – wiedźmy...*

⁵¹ Zob. B. Baranowski, *W kręgu upiorów i wilkołaków. Demonologia słowiańska*, Poznań 2023.

niami. Mimo różnicy w nazewnictwie, cechy upiora powielały się w podaniach i literaturze. Występowały widma zmarłych, określane często jako upiory powracające na ziemię w słusznej sprawie. Wierzono, że strzygoń rodzi się z dwiema duszami, a czasem z dwoma sercami. Uważano, że jeśli podczas chrztu woda nie dotrze do ciała dziecka, to w przyszłości zamieni się w upiora. Za „kandydatów” na upiory brano również osoby z krzywym uzębieniem, zrośniętymi brwiami, schorzeniami oddechu czy odmiennym wyglądem. Osoby takie nie cieszyły się dobrą opinią, a inni ich unikali. Strzygoniem zostać miał także każdy, kto zginął w wypadku lub ten, którego doczesne szczątki długo zachowywały świeżość. Demonicznych zdolności dopatrywano się także w opuchniętych zwłokach, tłumacząc opuchliznę najedzeniem się do syta wyssaną krwią⁵².

Aby upiór nie opuścił trumny, wkładano do niej ciernie i ostre narzędzia. Jeśli zaś w myśl wierzeń wapiersz trumnę opuścił, wtedy zazwyczaj nie miał pleców, zachowywał ubrania, w których został pochowany, przybierał postać cienia, nieokreślonego potwora lub zwierzęcia: kozła, konia, psa, wilka, barana, kota czy wielkiego ptaka. Uważano, że zmarli wychodzą z grobów w konkretne dni. Mógł to być nów albo pełnia księżyca, rocznica śmierci zmarłego, dzień, w którym ktoś w okolicy się powiesił, wietrzny dzień, a nawet żydowskie święta. Zapadanie się mogiły mogło świadczyć o opuszczeniu miejsca pochówku przez nieboszczyka, dlatego podczas pogrzebu starano się mocno ubijać ziemię⁵³.

Słowianie wierzyli również w wilkołaki. Demonologia polska wymienia trzy podstawowe typy wilkołactwa. Pierwszy z nich to przypadek, gdy człowiek całkowicie kontrolował umiejętność przemiany w wilka. Zwykle zdolności takie posiadali tylko czarownicy i czarownice. Kolejny wariant stanowiła zdolność do przemieniania innych ludzi w wilkołaki (na określony czas albo na zawsze). Ostatni typ to grzeszne dusze, odpokutowujące złe uczynki w wilczym ciele. Wierzono również w to, że człowiek nieświadomie mógł zamienić się w wilkołaka. Winą za to obarczano rodziców chrzestnych, którzy niewłaściwie dopilnowali chrztu. Podania mówią także o sytuacjach, gdy z zemsty lub zawiści ludzie zlecali czarownicom zamianę innego człowieka w wilkołaka. Jednak takie przypadki stanowiły tylko nieszczęśliwe ofiary klątw, natomiast czarownica zmieniająca się w wilka odbierana była jako ogromne niebezpieczeństwo i uosabiała wyjątkowo silnego drapieżnika⁵⁴.

Dawni Słowianie wierzyli, że uprawianemu zbożu mogła zaszkodzić południca, czyli demon czyhający w polach w godzinach, gdy słońce znajdowało się na szczycie nieba; niekiedy nazywano je żytnimi babami. Zjawy te obwiniano również o śmierć chłopów z przemęczenia. Panowało powszechne przekonanie, że atakowały nie tylko pracujących w polach mężczyzn, ale również dzieci, które w południe biegały po polach. Najczęściej wyobrażano je sobie jako ubrane w białe szaty staruszki. Południce często zamiast głowy miały trupie czaszki

⁵² Tamże, s. 68-69.

⁵³ Tamże, s. 69-73.

⁵⁴ Tamże, s. 186-197.

z żelaznymi zębami. Według źródeł, najchętniej przebywały w uprawach żyta, pszenicy, owsa i jęczmienia. Wiejący w łanach zbóż wiatr także tłumaczony był obecnością tych zjaw na polu uprawnym. Wierzono, że po okresie żniw południce wracały do piekieł bądź zmieniały się w węże. Zimą występowały jako ubrane na biało kobiety spacerujące po polach i wprowadzające wędrowców w błąd, aby umierali z wycieńczenia lub zamarzali w zaspach śniegu. Podania mówią również o przypadkach pięknych południc, które uwodziły młodych mężczyzn i doprowadzały ich do śmierci, np. wskutek obłądu. W południce zamieniały się dusze starych panien o złych sercach, wyrodnym matek lub ludzi, którzy za życia nieuczciwie nabyli ziemię. Zdarzyć się mogło, że zamiast wersji żeńskiej, w roli tej zjawy występował ubrany na biało staruszek, a on według legend dusił żniwiarzy podczas pracy⁵⁵.

Poza powyższymi przykładami, w mitologii Słowian występuje szereg demonów domowych. Wierzono, że dziecko zmarłe w łonie matki lub chwilę po narodzinach mogło zamienić się w porońca. Według legend w kreatury te przeobrażało się dziecko, które nie zostało ochrzczone. Często martwe noworodki zakopywano w różnych, nieuczęszczanych miejscach. Wierzono bowiem, że ich dusze ukazywały się w lasach, zaroślach czy nad wodami. Winą za śmierć dziecka obarczano matkę, która przyczyniła się do zatrzymania funkcji życiowych płodu. Uważano, że dusza zmarłego dziecka w ramach zemsty błąkać się będzie po świecie i nawiedzać żywych, nie jest jednak duszą potępioną i skazaną na piekło. Porońce nie wyrządzały krzywdy, a objawiały się głośnym płaczem lub śmiechem noworodka. Często przyjmowały postać ptaka, rzadko zachowywały ciało, w którym zmarły. Wierzono, że pohukujące nocą puszczyki to dusze zmarłych dzieci. Niektóre źródła wspominają, gdy poroniec w odwecie za swój nieszczęśliwy los napadał i krzywdził brzemiennie kobiety; aby uniknąć konfrontacji z demonem, ciężarne nie mogły wykonywać wielu codziennych czynności, a nawet opuszczać domu. W celu pozbycia się porońca często zmarłe dziecko grzebano w progu domu i nadawano mu imię. Wierzono, że po pewnym czasie zamieniało się w kłobuka – domowego ducha, który zazwyczaj pomagał gospodarzowi. U skąpych właścicieli kłobuk mógł działać ze szkodą dla gospodarstwa⁵⁶.

Innym duchem – opiekunem było bożątko. Zjawia ta również kojarzyła się ze zmarłym, często nieochrzczonym dzieckiem, ale w przeciwieństwie do porońca, jego śmierć następowała później niż w okresie niemowlęcym. Sama nazwa bożątek pojawiła w czasach chrześcijańskich, gdyż wcześniej określano je mianem sąsiadów, duszyczek czy gospodarzy. W określonych porach domownicy składali im ofiary. Uważano, że wciąż przebywają w domostwie, najczęściej za piecem. Wierzono, iż na co dzień bożątko nie wpływało na sytuację domu, ale rozzłosz-

⁵⁵ Tamże, s. 129-135.

⁵⁶ K. Łabędzka, *Poroniec*, <https://www.slawoslaw.pl/poroniec/>, [dostęp: 23 lutego 2023]; *Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Poroniec*, <https://demonyslowianskie.pl/poroniec/>, [dostęp: 23 lutego 2023].

zione okazaniem braku szacunku było w stanie zaszkodzić. Źródła mówią też o pomocy bożątek w pracach domowych. Niektórzy uważali je za strażników domowego ogniska⁵⁷.

Kolejnym demonem występującym w środowisku domowym była kikimora. Najczęściej w podaniach występowała w parze z duchem domowikiem, lecz w odróżnieniu od wspomnianego, demon za cel obierał sobie szkodliwą działalność względem domostwa. Wyjątkowo złośliwe manewry kikimory skierowane były w stronę męskiej części domowników. To one również, według wierzeń, plotły pajęczyny, budziły śpiące noworodki i nękały kury. Raz przybierały postać dziewczyn, a innym razem kobiet w podeszłym wieku. Wyobrażano je sobie także jako istoty z chropowatą skórą, długim nosem i kurzymi odnóżami. Kikimora swoim śmiechem potrafiła zwabić Słowian na bagna, by tam odebrać im życie. Odgłos używanego kołowrotka uznawano za złą wróżbę i znak, że mara czyha w pobliżu⁵⁸.

Na terenie słowiańszczyzny znany był demon zwany biesem. Najczęściej występował w lasach, puszczech oraz na bagnach. Dopatrywano się w nim szatańskiego pochodzenia. Wyobrażano go sobie jako olbrzymią bestię z ognem, rogami i kopytami. Wierzono, że monstra pilnowały ukrytych bogactw. Ze względu na prymitywną w tamtych czasach medycynę, wiele schorzeń psychicznych tłumaczono „zbieszeniem”, czyli opętaniem ofiary przez biesa. Mówiono, iż kreatura równa z ziemią uprawy rolne oraz zjada zwierzęta hodowlane. W celu powstrzymania demona, należało rzucić w niego mieczem lub nożem skropionym wodą święconą. W niektórych podaniach bies przybierał formy dzikich zwierząt, był symbolem niezmiernych sił natury⁵⁹.

Według słowiańskich legend w lasach panował leszy, który na zachodnich terenach słowiańszczyzny nazywany był borutą. Określany był także mianem leśnego dziada, borowego, gajowego czy laskowca. Uznawano go za opiekuna leśnych terenów oraz przebywających w lasach zwierząt. Był swojego rodzaju „królem lasu”, kierował bytem flory i fauny. Funkcjonowało również wyobrażenie leszego jako zagrożenia dla człowieka. Zdarzały się sytuacje, gdy wchodzący do lasu ludzie nigdy nie wracali do domu i za to właśnie obarczano winą leszego. W przypadku uzyskania jego sympatii, potrafił uratować ludzi z opresji, obdarowywał sieroty, chronił przed napaściami dzikich zwierząt, pomagał w odnalezieniu drogi powrotnej z gęstwiny. Wyobrażano go sobie jako staruszka o bladej

⁵⁷ A. Gieysztor, s. 121; *Gdzieżeś się uchowalo, ubożę?*, <https://staraxbasn.wordpress.com/2016/03/27/gdziezes-sie-uchowalo-uboze/>, [dostęp: 23 lutego 2023]; *Bestiariusz wiedźmiński, a bestiariusz słowiański, część 2*, <https://pijanamorana.blogspot.com/2019/04/bestiariusz-wiedzminski-bestiariusz.html>, [dostęp: 23 lutego 2023].

⁵⁸ K. Gołdowski, *Kikimora – złośliwa prządka*, <https://www.slawoslaw.pl/kikimora-zlosliwa-przadka/>, [dostęp: 23 lutego 2023]; *Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Kikimora*, <https://demonyslowianskie.pl/kikimora/>, [dostęp: 23 lutego 2023].

⁵⁹ *Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Bies i czart*, <https://demonyslowianskie.pl/bies-czart/>, [dostęp: 23 lutego 2023]; *Bies*, <https://mitologia.fandom.com/pl/wiki/Bies>, [dostęp: 23 lutego 2023].

cerze. Potrafił jednak przemieniać się w inne stworzenia, najczęściej w niedźwiedzia albo wilka. Charakteryzowany był jako łatwo irytujący się i kapryśny. Często straszono nim dzieci, aby same nie wybierały się do lasu⁶⁰.

Inne demony napotkać można było również w okolicach jezior i rzek. Przerażenie budziły np. utopce. Były to duchy niebezpieczne dla osób zbliżających się do terenów wodnych, a szczególnie zagrażały korzystającym z kąpeli. W zależności od regionu, utopce określane były też jako wodniki, topielce czy wirniki. Za topielców najczęściej uznawano samobójców, nieochrzczone dzieci, a nawet dzieci niechciane (porzucone) przez matki. Zazwyczaj za cel demony te obierały sobie zabicie człowieka w wodnej toni. Najczęściej występowały pod postacią szczupłego, oślizgłego, pokrytego łuskami męczyzny ze szpetną twarzą i posklejanymi włosami⁶¹.

Oprócz paskudnych topielców, nad brzegami wód spotkać można było rusałki, które określano również jako boginki czy brzeginie. Zjawy te przybierały postać młodych, atrakcyjnych kobiet. Mimo niezwykle przyjemnej aparycji, z natury były okrutne i żądne krwi. Zazwyczaj rusałkami stawały się młode panny i mężatki, które zakończyły swój żywot w tragiczny sposób. Jednak na niektórych terenach słowiańszczyzny opisywane były także jako stare i brzydkie baby wodne. Według podań zwabiały młodych mężczyzn w okolice jezior i tam po inicjacji seksualnej czy podobnych „igraszkach” zabijały kochanków. Spotkać je można było również na leśnych polanach. Rusałki najczęściej ubrane były w białe koszule lub zielone sukienki. Zdarzały się podania, w których miały podmieniać dzieci, czy straszyć je podczas zabawy na łąkach. Odprawiały tańce w blasku księżyca. Niejednokrotnie posiadały koźle nogi, a ich głowy zdobiły barwne wianki. Mówiono również o przypadkach, gdy boginki wiązały się ze śmiertelnikami. Rusałka zadawała mężczyźnie zagadkę, a gdy ten udzielił poprawnej odpowiedzi, wówczas zmuszony był ją poślubić. Często były także przypadki, gdy mężczyźni celowo udawali się do rusałek w poszukiwaniu niecodziennych doznań. W kulturze bałkańskiej nosiły nazwę wiłów. Czasem ich ciała były zupełnie nagie, a innym razem przybierały postać sokoła. Ich zbrodnicza działalność zazwyczaj była skutkiem zbyt krótkiego życia na ziemi. Niezadowolone z doznań za życia, szukały ich po śmierci. Rusałki często strzegły ukrytych w jeziorach skarbów, a gdy rodziło się dziecko z niepełnosprawnością, uznawano takie za podmienione przez tę boginkę⁶².

⁶⁰ B. Baranowski, s. 202-203; *Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Leszy i dobrochoczy*, <https://demonyslowianskie.pl/leszy-dobrochoczy/>, [dostęp: 23 lutego 2023]; *Mity i legendy. Mity, legendy i wierzenia z całego świata. Leszy*, <https://mityczne.pl/leszy/>, [dostęp: 23 lutego 2023].

⁶¹ B. Baranowski, s. 106-109; *Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Utopiec i topielec*, <https://demonyslowianskie.pl/utopiec-topielec/>, [dostęp: 23 lutego 2023].

⁶² B. Baranowski, s. 120-127; A. Gieysztor, s. 116; *Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Rusałka i brzeginia*, <https://demonyslowianskie.pl/rusalka-brzeginia/>, [dostęp: 23 lutego 2023]; RanmaCMH, *Rusałka i brzeginia, wodne panny*, <https://blog.slowianskibestiariusz.pl/bestiariusz/demony-wodne/rusalka/>, [dostęp: 23 lutego 2023].

Nawiązania do mitologii słowiańskiej w twórczości Andrzeja Sapkowskiego oraz grach komputerowych o wiedźminie

Po scharakteryzowaniu uniwersum wiedźmina i jego obecności w mediach i kulturze masowej oraz opisaniu istotnych zagadnień mitologii słowiańskiej i demonologii ludowej, w tej części artykułu należy skupić się na konkretnych przykładach powiązań między twórczością Andrzeja Sapkowskiego i grami komputerowymi powstałymi na jej kanwie, a dawnymi wierzeniami Słowian, na bóstwach które czcili oraz demonach, zjawach i innych mitycznych postaciach, których się obawiali. Główne źródło stanowi „wiedźmińska” twórczość Sapkowskiego oraz fabuła gier *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* i *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

a. Królowna – strzyga

Jeden z kluczowych przykładów inspiracji Andrzeja Sapkowskiego mitologią słowiańską widoczny jest już w *Ostatnim życzeniu* – pierwszym tomie opowiadań, poprzedzających właściwą sagę. Główny bohater, Geralt z Rivii wskutek pewnych wydarzeń trafia do krainy o nazwie Wyzima. Podczas rozmowy z miejscowym grodoziercą Veleradem, wiedźmin poznaje historię przeklętej królowny. Panujący w Wyzimie król Foltest miał dopuścić się niegdyś kazirodztwa i spłodzić dziecko swojej siostrze Addzie. Następnie z rozkazu novigradzkiego króla Vizimira II Sprawiedliwego, mężczyzna poślubił jego córkę Dalkę, a Adda zmarła w czasie porodu. Nikt nie widział dziecka, które przyszło na świat, jednak według opowieści, obecne w komnacie rodzącej kobiety doznały szoku na jego widok. Jedna z nich ze strachu wyskoczyła przez okno, a druga doznała urazu psychicznego. Zwłoki noworodka pochowane zostały w podziemnym sarkofagu, co według grodoziercy było dużym błędem i rozpoczęło serię zaskakujących wydarzeń. Po siedmiu latach dziecko zamienione w potwora opuściło miejsce doczesnego spoczynku, siejąc na dworze przerażenie. Żadną krwi istotę określano mianem słowiańskiej strzygi⁶³. W drugim rozdziale potwór opisany został jako męska wersja strzygi – strzygoń; w słowiańskiej mitologii występowały wzmianki o upiorach obu płci. Aby poradzić sobie z zaistniałym zagrożeniem, zwoływano rady czarodziejów. Pokonać upiorną królownę próbowało również wielu śmiałków, jednak zawsze kończyło się to ich śmiercią. Grodozierca wspomina też o pewnym człowieku, uważającym, że królownę – strzygę da się odczarować. Aby tego dokonać należało przeżyć noc z upiorem w podziemiach, ale według Velerada był to czyn niewykonalny. Strzyga pożerała więc kolejne ofiary, a król przez lata bezradnie szukał rozwiązania. W dalszej części opowiadania Geraltowi udało się przetrwać noc w krypcie strzygi, a następnie zdjął z niej klątwę. Okazało się, że prawdziwą przyczyną tragedii zmarłej Addy nie było kazirodztwo, a klątwa rzucona przez zazdrosnego mężczyznę. Warto wspomnieć, że odczarowanemu dziecku nadano imię Adda, upamiętniając w ten sposób jego zmarłą matkę.

⁶³ A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa cop. 2014, s. 13-14.

Wątek królewny – strzygi pojawia się również w wyprodukowanej na podstawie opowiadań grze CD Projekt RED pt. *Wiedźmin*. W trzecim akcie gry, Geralt spotyka odczarowaną już królową na przyjęciu. Spotkanie okazuje się pierwszym, ale nie jedynym. Kobieta po raz drugi zostaje bowiem zamieniona w strygę. Jedno z zadań, jakie gracz ma do wykonania, nosi tytuł *Jej wysokość strzyga*. Podobnie jak w *Ostatnim życzeniu* Sapkowskiego, misją jest odczarowanie Addy. Jednak w przypadku gry, istnieje możliwość wyboru. Można odczynić klątwę lub zabić królową. Jeśli klątwa zostanie przez gracza zdjęta, królową Addę można spotkać jeszcze w drugiej części gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, jako żonę króla Radowida V Srogiego⁶⁴.

Andrzej Sapkowski niewątpliwie w swoich opowiadaniach wykorzystał znajomość mitologii słowiańskiej. W przypadku wątku z królową – strygą identyczna jest nie tylko nazwa upiora, ale również jego geneza. Wierzą bowiem, że grzeszne związki czy niewłaściwe pochówki prowadzą do powstawania upiorów lub złych duchów, takich m.in. jak strzygi.

b. Wiedźmińska Łysa Góra – czyli Słowo o wiedźmach

Eksporując trzecią część gry, zatytułowaną *Wiedźmin 3: Dziki Gon* trafiamy na wiele misji, których akcja dzieje się w słowiańskim otoczeniu. Wierzenia Słowian podają, że w dawnych czasach czarownice gromadziły się na Łysej Górze, aby tam odprawiać czary. Powszechnie obawiano się narazić wiedźmie, gdyż ta w odwecie mogła na przeciwnika rzucić złowrogą klątwę, a nawet odebrać mu życie. Dialogi i sceny z gry o przygodach pogromcy potworów wskazują na podobną sytuację. Ludzie niezbyt przychylnie odnoszą się do czarownic, a ich obecność budzi przerażenie. Niepokój wzbudza nawet samo wyobrażenie wiedźmy. Krwawy baron, jeden z bohaterów gry, wypowiada istotną dla potwierdzenia tej tezy kwestię: „Wieśniacy wszędzie widzą czary, wiedźmy, diabły”. Co ciekawe, na mapie świata w grze trafić można na wzniesienie oznaczone właśnie jako Łysa Góra. Mamy tu więc do czynienia z bezpośrednim nawiązaniem twórców do kultowego miejsca sabatów. Konwersacje gracza z mieszkańcami wsi wskazują jednoznacznie na zgodne z dawnymi wierzeniami przeznaczenie miejsca. Chłopi, których gracz spotyka na szlaku, ostrzegają go, aby na ową górę nie wchodził, bo czekają tam czarownice, bobołaki i wichty. Jednak mieszkańcy okolicznych wsi w trudnych sytuacjach udawali się po pomoc do wiedźm, często płacąc za to wysoką cenę⁶⁵.

Małżeństwo Filipa i Anny Stenger dawno przestało istnieć. Główną przyczyną powolnego rozpadu relacji był alkoholizm i styl życia mężczyzny. Samotna Anna znalazła pocieszenie w ramionach innego mężczyzny, jednak gdy tylko Filip się o tym dowiedział, natychmiast zabił rywala. Wydarzenie to rozpoczęła

⁶⁴ *Adda Biała*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Adda_Bia%C5%82a, [dostęp: 29 marca 2023].

⁶⁵ A. Szczykutowicz, *Wiedźmin i mitologia słowiańska*, <https://histmag.org/Wiedzmin-i-mitologia-slowianska-14906>, [dostęp: 31 marca 2023].

serię zdarzeń, m.in. stosowanie przemocy domowej. W takiej sytuacji zrozpaczona, ciężarna kobieta udaje się po ratunek do okolicznych czarownic. Miejsce, gdzie odnajdziemy czarcie trio, twórcy gry nazwali Krzywuchowymi Moczarami. Anna błaga czarownice, aby sprawiły, żeby nigdy nie urodziła dziecka, które nosi w swoim łonie. Wieszczyki przystają na jej prośbę, jednak wbrew oczekiwaniom, ta nadal pozostaje ciężarna, ale niemowlę umiera po narodzinach. Zdesperowana opuszcza więc kasztel, ale napada na nią dzika bestia. Okazuje się, że potwór zaatakował Annę, by móc zabrać ją z powrotem na Krzywuchowe Moczary. Wiedźmy uznały bowiem, że nadeszła pora spłaty długu. Całkowicie ubezwłasnowolniona kobieta usiłuje wydostać się spod ich władzy, jednak każda taka próba kończy się niepowodzeniem. W zamian za pomoc otrzymaną od demonicznych staruch, kobieta zmuszona zostaje prowadzić sierociniec na bagnach. Sytuacja zaczyna ją jednak przytłaczać, a z upływem czasu popada w obłęd. Misją gracza jest uratowanie Anny, jednak niezależnie od podejmowanych przez niego decyzji, kobieta ostatecznie ginie⁶⁶. Wątek wiedźmina i Krzywuchowych Moczarów pojawia się kilkukrotnie w grze. Podczas innej misji, Geralt musi uratować porwane przez wiedźmy dzieci z prowadzonego przez Annę sierocinca.

W dalszej części gry twórcy zabrnęli jeszcze głębiej do słowiańskiego świata. Gracz, jako Geralt, wraz z towarzyszącą mu Ciri udają się na Łysą Górę, gdzie ma odbyć się sabat czarownic. Celem wyprawy jest ostateczne starcie z wiedźmami oraz jednym z głównych antagonistów Imlerithem, członkiem tytułowego Dzikiego Gonu⁶⁷. Na Łysej Górze, z rąk towarzyszki Geralta giną dwie wiedźmy; w jednym z zakończeń trzecia ginie później z jego rąk. Warunkiem jej pokonania jest jednak wcześniejsza śmierć księżniczki Cirilli. Sabat odbywał się wiosną każdego roku i czarownice w ludzkiej postaci, a wskazują na to ich zdolności do polimorfii⁶⁸, błogosławiły ludzi i rozdawały im magiczne przedmioty w celu poprawienia ich sytuacji materialnej. Darów było jednak za mało, aby wesprzeć wszystkich potrzebujących. Ze względu na organizowany sabat i udzielaną wówczas pomoc, część wieśniaków uważała wiedźmy za swoje opiekunki. Jednak nie trzeba było ich długo prosić o pomoc, aby zainteresowały się aktualnymi problemami. Według scenariusza gry ich uszy ciągle słyszały, co dzieje się we wsi. Wiedźmy wpływały również na przeznaczenie ludzi, a ich włosy miały moc wiązania ze sobą cudzych losów. Legenda głosiła, że swoją długowieczność zawdzięczały ludzkiemu mięsu. Fabuła gry podaje również genezę wiedźm. Twórcy umieścili w fabule legendę o pani lasu, która miała panować w Velen przed nimi. Czulią się jednak samotna, więc postanowiła stworzyć trzy córki. Chodzi o trzy czarownice, które po latach zdecydowały się zabić matkę, pochować ją na

⁶⁶ Anna Stenger, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Anna_Stenger, [dostęp: 31 marca 2023].

⁶⁷ *Łysa Góra (zadanie)*, [https://wiedzmin.fandom.com/wiki/%C5%81ysa_G%C3%B3ra_\(zadanie\)](https://wiedzmin.fandom.com/wiki/%C5%81ysa_G%C3%B3ra_(zadanie)), [dostęp: 31 marca 2023].

⁶⁸ Polimorfia – zdolność przybierania innej postaci, często używana przez demony w mitach słowiańskich. W fantastyce umiejętność przemiany w zwierzę. Przemiana w potwora. Zob.: *Polimorfia*, <https://pl-wiki.metin2.gameforge.com/index.php/Polimorfia>, [dostęp: 4 marca 2024]; *Polimorfia*, <https://sjp.pl/polimorfia>, [dostęp: 4 marca 2024].

Krzywuchowych Moczarach, a jej krew rozlać na szczycie Łysej Góry. Dzięki zbrodni zyskały powszechną, bezkonkurencyjną władzę. Kuchta, Prządka i Szepciucha, bo tak nazywają się bohaterki, z pewnością swoje „medialne” powstanie zawdzięczają zainteresowaniu Andrzeja Sapkowskiego i twórców gry słowiańskimi mitami i wierzeniami oraz legendarnym podaniom o czarownicach.

c. Poroniec

Podczas misji związanej z krwawym baronem (Filipem Stengerem) i jego zaginioną żoną Anną, przed graczem pojawia się kolejny wątek inspirowany wierzeniami słowiańskimi; jak wiadomo kobieta urodziła martwe dziecko. Niegdyś wierzone, że niemowlę pochowane bez nadania imienia i odpowiedniego obrzędu, zamienić się mogło w demona zwanego porońcem. Na tym właśnie micie skupia się historia ukazana w grze. Po porodzie, Filip Stenger bez namysłu udał się do ogrodu, aby tam zakopać ciało niemowlęcia. Na tym historia zmarłego dziecka chwilowo się kończy, a jej wznowienie następuje w trakcie rozwiązywania rodzinnych zagadek przez wynajętego wiedźmina. Wbrew źródłom słowiańskim, powodem rozpoczęcia odwrócenia klątwy jest jednak nie nawiedzanie domostwa przez porońca, a fakt, iż dziecko po przeobrażeniu w ducha-pomocnika pomoże graczowi odnaleźć trop zaginionej Anny. Jako Geralt z Rivii, uczestnik misji ma wykonać szereg działań, aby odczynić urok z przekłętego porońca. Według instrukcji udzielonej graczowi, doczesne szczątki niemowlęcia należy odkopać, nadać mu imię, przenieść do domostwa, a następnie ponownie zakopać w progu drzwi wejściowych. Ten schemat działań również pochodzi z demonologii słowiańskiej. Podsumowując, historia z porońcem stanowi kolejne interesujące odniesienie, zauważalne dla graczy zaznajomionych z wierzeniami Słowian. Co ciekawe, jeden z twórców gry, Paweł Sasko, otwarcie przyznał w jednym z wywiadów, że pomysł na porońca został zaczerpnięty z bestiariusza słowiańskiego⁶⁹.

d. Wątek południc

Słowiańską zjawą, która doczekała się wspomnienia w wiedźmińskim uniwersum, była też południca. W książkach Andrzeja Sapkowskiego o południcach nie pojawia się żadna wzmianka, jednak twórcy CD Projekt RED podjęli decyzję o włączeniu zjaw w fabułę trzeciej części gry. Zgodnie z demonologią słowiańską, zjawy te grasowały w rejonach pól uprawnych, gdzie czyhały na życie ludzi przebywających tam w południe. Nie zawsze jednak doprowadzały do śmierci ofiary. Podobnie jak w wierzeniach Słowian, również w grze południcami stawały się najczęściej młode kobiety. W grze jasno sformułowane zostało, że były to duchy kobiet nieszczęśliwie zmarłych po ślubie lub tuż przed nim. Południce są

⁶⁹ M. Rokosz, *Pomysł na Porońca w Wiedźminie wziął się z Bestiariusza Słowiańskiego*, <https://grynieznane.pl/2020/08/25/pomysl-na-poronce-w-wiedzminie-3-wzial-sie-z-bestiariusza-slowianskiego/>, [dostęp: 6 kwietnia 2023].

również trudnymi przeciwniczkami dla gracza i wbrew nazwie można je spotkać również w nocy⁷⁰.

W czasie rozgrywki misja związana z południcą czeka na gracza w Białym Sadzie. Geralt przyjmuje zlecenie, aby rozprawić się z budzącym niepokój potworem. Jednak w przeciwieństwie do mitologicznych źródeł południca nie grasuje w polu, ale przy studni. Miejsce pojawiania się zjawy nie jest przypadkowe, gdyż dalej w grze poznajemy historię i okoliczności jej powstania. Tutaj akcja pokrywa się z demonologią Słowian; młoda kobieta po śmierci przemieniła się w upiora. Twórcy gry nadali jej charakterystyczny trupi wygląd, a na paskudnym ciele dostrzec można resztki sukni ślubnej. Ma to na celu dodatkowe przysporzenie wrażeń graczowi, oczywiście zasada ta dotyczy wszystkich występujących zjaw. Wiedźmin, używając swoich nadludzkich zdolności rozprawia się z upiorem i w ten sposób gracz przechodzi do dalszej części⁷¹.

Misji, w których należy stoczyć walkę z przeciwnikiem inspirowanym postacią starosłowiańskiej południcy jest więcej. Kolejna, bardzo podobna do opisanej powyżej historii, czeka na szlaku w Novigradzie. Podczas podróży znaleźć można na tablicy ogłoszenie:

Zlitujcie się nad dołą chłopów. Pola pod miastem nawiedza upiór, co z wyglądu przypomina nieco kobietę, acz o licu strasznym. Kto się do niej zbliży, ten martwy pada. Nie możemy przeto upraw swych doglądać, przez co głód i bieda wielka nam grozi. Kto więc białą damę przepędzi bądź zabije, tego złotem obsypię⁷².

Historia bardzo przypomina zlecenie przy studni, jednak w tym przypadku dziewczyna, która zmieniła się po śmierci w upiora, popełniła samobójstwo podcinając sobie żyły. Wiemy ponadto, że po śmierci i mutacji nazywano ją Białą Damą. Wątek ten nie ma jednak znaczenia, co do dalszych losów fabularnych bohaterów⁷³.

Postać południcy pojawia się także w pierwszej części gry pt. *Wiedźmin*. Twórcy postawili przed graczem historię dwóch siostr. Warto wspomnieć, że fabuła zadania nawiązuje do losów Aliny i Balladyny z dramatu *Balladyna* Juliusza Słowackiego. Powieła się imię jednej z siostr, gdyż twórcy gry nazwali je Alina i Celina. W trakcie trwania gry, zadaniem jest również odnalezienie Aliny. Podczas misji wiedźmin jest świadkiem rytualnego obrzędu wielu południc, a jedną z nich nawet rozpoznaje. Wtedy okazuje się, że Alina jest południcą, z którą następnie, po krótkim dialogu, należy stoczyć walkę; dziewczyna zmieniła się w upiora po nieszczęśliwym wypadku, gdy została strącona ze wzgórza przez swoją siostrę Celinę. Dalsze wydarzenia prowadzą do odkrycia kolejnego sło-

⁷⁰ *Południca – opisy z książek i gier*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Po%C5%82udnica/Opisy_z_ksi%C4%85%C5%BCek_i_gier, [dostęp: 31 marca 2023].

⁷¹ *Zlecenie. Licho przy studni*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Zlecenie:_Licho_przy_studni#Przebieg_zlecenia, [dostęp: 31 marca 2023].

⁷² *Zlecenie. Biała Dama*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Zlecenie:_Bia%C5%82a_Dama, [dostęp: 31 marca 2023].

⁷³ Tamże.

wiańskiego upiora, w tym przypadku północnicy, w którą przemienia się zabita przez adoratora Aliny – Celina. Gracz ma jednak możliwość odczarowania Aliny, wręczając jej wianek z roślin⁷⁴. Tutaj historia różni się od tej pierwotnej, gdyż źródła mitologii słowiańskiej nie podają żadnych przypadków odczarowania zamienionej w zjawę kobiety.

e. Leszy – opiekun lasu

Jak już wiadomo, leszy w mitologii słowiańskiej pojawia się często. Zazwyczaj pełni rolę opiekuna lasu i potrafi przybierać wiele postaci. Jednak w przypadku świata wykreowanego pierwotnie przez Andrzeja Sapkowskiego, a następnie rozbudowanego przez twórców gier video o przygodach wiedźmina, leśny duch przybiera jednoznaczną postać. W bestiariuszu wiedźmińskim istnieje jednak wzmianka, iż potrafi się on teleportować i zmieniać kreację. W lasach lesze tworzą swoje totemy, których później strzegą⁷⁵. U Sapkowskiego wątek leśnego nie jest rozbudowany, a jedynie kilkakrotnie pojawia się jego nazwa. Termin „leszy”, jako określenie na czyhającego potwora, występuje trzykrotnie w *Ostatnim życzeniu*, a następnie wymieniony jest w *Wieży jaskółki*. Odmienna sytuacja ma miejsce w przypadku trzeciej odsłony gry. Na szlaku podczas rozgrywki można natknąć się bowiem na leśnego, i co więcej należy go pokonać. W wierzeniach słowiańskich również żyje on w ciemnych lasach i włada leśną florą⁷⁶.

Zarówno w wierzeniach, jak i w fabule gry, leszy stanowi demona, któremu ludzie składają ofiary. Jego wątek szczególnie poruszają misje *Opiekun lasu* oraz *W sercu lasu*. Mierząc się z potworem gracz poznaje detale, wskazujące na jawną inspirację tym mitologicznym stworzeniem. Jednym z nich jest ukazanie monstrum jako zbliżonego wyglądem do biesa, w drugim zaś przedstawia się go jako gigantycznego potwora ze zwierzęcą czaszką i układem ciała przypominającym dzikie drzewo. Różnica pomiędzy mitologicznymi podaniami, a kreacją leśnego w świecie Białego Wilka, jest jednak znacząca. Słowianie często uważali go nie tylko za potencjalne zagrożenie, ale również za dobrego ducha, pomagającego zagubionym wyjść z lasu i ratującego skrzywdzonych.

f. Wilkołaki

Legendy o wilkołactwie towarzyszyły plemionom słowiańskim niemal od początku. Według mitologii słowiańskiej wilkołactwo dotyczyło najczęściej osób obciążonych klątwą. Istnieją również wzmianki, że klątwę z potwora da się odczynić. Człowiek zamieniający się w wilkołaka, zazwyczaj wraca do swojej ludzkiej postaci. Jednak źródła mówią zarówno o przypadkach, gdzie przemiany można kontrolować, jak i o tych zależnych od pozycji księżyca i innych zjawisk,

⁷⁴ *W pełnym słońcu*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/W_pe%C5%82nym_s%C5%82o%C5%84cu, [dostęp: 31 marca 2023].

⁷⁵ *Leszy*, <https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Leszy>, [dostęp: 1 kwietnia 2023].

⁷⁶ *Leszy – opisy z księzek i gier*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Leszy/Opisy_z_ksi%C4%85%C5%BCek_i_gier, [dostęp: 1 kwietnia 2023].

na które przeklęty nie ma wpływu. Czasem zdolność przemiany bywała wrodzona⁷⁷:

Niewiasta i dwie pozostałe już się zmienić zdążyły. Na wiedźmina leciały w skoku trzy wilki, szara wilczyca i dwa wilczątko, z przekrwionymi ślepiami i wyszczerzonymi kłami. W skoku rozdzieliły się, isticie po wilczemu, atakując ze wszystkich stron. Uskoczył, na wilczycę pchnął ławę, wilczątko odtrącił ciosami pięści w nabijanych srebrem rękawicach. Zaskowyczały, przypadły do ziemi, szczerząc kły. Wilczyca zawyla dziko, skoczyła znowu⁷⁸.

Wilkołaki pojawiają się u Sapkowskiego w *Czasie pogardy* i *Sezonie burz*. Pierwsza wzmianka dotyczy wilkołaka, któremu wiedźmin daruje życie. Potwór nie próbuje nawet walczyć z Geraltem, a jedynie chyli się ku ziemi na środku jaskini, czekając na mający nadejść cios mieczem. W obu mutantach dostrzegamy ludzkie odruchy i zachowania, gdyż wiedźmin powinien bezwzględnie zabić wilkołaka, po tym jak ten zgodnie ze swym usposobieniem i powszechną opinią, przystąpić miał do ataku. Do takiej sytuacji jednak nie dochodzi i wiedźmin z wilkołakiem rozstają się bez pojedynku. W *Sezonie burz* czytelnik poznaje kolejnego wilkołaka. Dzieje się to wówczas, gdy zabójca potworów otrzymuje zlecenie na pozbawienie go życia. Geralt, wbrew powierzonymu zleceniu, nie zabija jednak przeciwnika. Wilkołak nazywa się Otto Dussart, jest obdarzony nadludzkimi zdolnościami, ale nikogo nie pozbawił życia. Jako mężczyzna zmuszony był do opuszczenia rodzinnej wsi i rozpoczęcia tułaczkiej drogi. Poznaje wówczas Edwinę, która również mogła przemieniać się w wilka. Razem osiedlili się, założyli upragniony dom, a owocem miłości były trzy córki⁷⁹. Okazana łaska wraca do wiedźmina, ponieważ w późniejszych wydarzeniach Otto pomaga mu w misji, a nawet ratuje życie. W *Sezonie burz* mamy więc do czynienia z przykładami wilkołaków, które nie krzywdzą spotykanych ludzi, a jedynie starają się funkcjonować ze swoją odmiennością.

Jeśli mówić o sytuacji w grze, wilkołaki niczym nie różnią się od tych opisanych w wierzeniach słowiańskich czy przedstawionych przez Andrzeja Sapkowskiego. Istnieje jednak istotna różnica w kwestii ich przemiany. Dostępny dla graczy bestiariusz wiedźmiński podaje, iż wilkołak jako półczłowiek półwilk, do przemiany dochodzi wskutek klątwy. Co istotne, nigdy nie pamiętał tego, co działo się w czasie przemiany. Wilkołak charakteryzował się niesamowitą szybkością i umiejętnością regeneracji. Szczególną relację z nim gracz nawiązuje w pierwszej części gry o przygodach wiedźmina, gdzie kapitan straży miejskiej – Vincent Meiss jest lykantropem. Znika w nocy, aby pod postacią wilkołaka walczyć z przestępczością w mieście. Humanitarne potraktowanie Vincenta sprzyjać będzie dalszej rozgrywce.

⁷⁷ D. Winiarski, *Wilkołak*, <https://blog.slowianskibestiariusz.pl/bestiariusz/demony-lesne/wilkolak/>, [dostęp: 2 kwietnia 2023].

⁷⁸ A. Sapkowski, *Sezon burz*, Warszawa 2014, s. 302.

⁷⁹ *Otto Dussart*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Otto_Dussart, [dostęp: 2 kwietnia 2023].

g. Wampiry – od Transylwanii do Łodzi

W mitologii słowiańskiej, jak i w wielu innych wierzeniach, istniała postać wampira. Istota ta żywić się miała ludzką krwią i dzięki niej była nieśmiertelna. W domach wieszano więc czosnek, aby odpędzić demona. Uważano, że zabić go można wbijając drewniany kołek w serce. Choć samo słowo „wampir” ma prasłowiańskie korzenie, dawne ludy określenia „wąpierz” używały zamiennie ze „strzygą”, „strzygoniem” bądź „upiołem”. Jednak ze względu na rozwój znaczenia postaci wampira, jego odrębności w kulturze masowej, a także przez fakt, iż zarówno Andrzej Sapkowski, jak i twórcy gier wyraźnie oddzielili od siebie upiory, kwestia wampira również omówiona zostanie w tym artykule indywidualnie.

W wiedźmińskim uniwersum funkcjonuje rozbudowany podział wampirów. Bestiariusz dostępny w grze mówi o trzech ich rodzajach. Pierwszym z nich są wampiry bezrozumne, zwane również niższymi. Zalicza się do nich kreatury cechujące się znikomym ilorazem inteligencji. Wampiry niższe polegają na żądzach i pierwotnym instynkcie. Swoim wyglądem nie przypominają człowieka. Ich przykłady występują w grach o przygodach wiedźmina. Gracz mierzy się z flederami, ekkimami czy garkainami – czyli upiorami z gatunku bezrozumnych. Wszystkie wymienione powyżej cechuje niepohamowana rządza mordu i bezmyślne, chaotyczne działania. Kolejnymi są wampiry rozumne, które w przeciwieństwie do poprzedników, odznaczają się wyższą inteligencją i zdolnością asymilacji. Potrafią przybrać postać człowieka, ale wciąż pozostają zmutowanymi krwiopijcami. Ich przykłady to Alp, Bruxa, Katakani i Nosferat. Ostatni z nich posiada największe zdolności spośród rozumnych. Rzuca urok spojrzeniem, zmienia się w człowieka albo nietoperza i dysponuje umiejętnością niewidzialności. Trzecim, według klasyfikacji rodzajem są wampiry wyższe. Stanowią szczególnie inteligentną grupę, potrafią manipulować umysłami, przybierają różne formy, są odporne na czosnek, srebro i ogień. Charakteryzują je wyczulone zmysły oraz niewiarygodna szybkość i sprawność fizyczna. Potrafią się również regenerować, a w opinii wiedźminów uchodzą za jedno z najniebezpieczniejszych stworów. Zdarza im się tak bardzo maskować swoją naturę, iż nawet wiedźmińskie amulety nie wykrywają zagrożeń. Występują przypadki tak dużej zdolności do asymilacji, że wampiry te rezygnują z picia krwi i żyją wśród innych ras, w tym ludzi.

Saga Andrzeja Sapkowskiego, wśród wielu postaci, zawiera również dobrze rozwinięty wątek wampira wyższego. Można się nawet pokusić o stwierdzenie, iż to właśnie wampir jest jednym z głównych jej bohaterów. Geralt z Rivii przemierza świat, aby znaleźć księżniczkę Cirillę. Towarzyszy mu kompania, której członek – Emiel Regis – jest wampirem. Czytelnik podczas lektury może domyślać się tego, jednak nie zostało to od razu jasno powiedziane. Gdy wiedźmin poznaje prawdziwą naturę Regisa, nie okazuje względem upiora ufności, ale z biegiem wydarzeń zaczyna łączyć ich braterską więź. Wampir Regis przed wędrownką mieszkał pod Sodden i był cyrulikiem⁸⁰. Wyrzekł się jednak spożywania

⁸⁰ Cyrulik – niegdyś osoba zajmująca się nieskomplikowanym leczeniem, np. wyrywaniem zębów, zszywaniem ran czy nastawianiem złamanych kończyn, a także goleniem i stryżeniem. Zob.

ludzkiej krwi, a czytelnik odebrać go ma jako pełnego empatii oraz inteligencji mutanta. Historia wampira, mimo śmierci w trakcie wydarzeń z sagi, zostaje podtrzymana i odgrywa kluczową rolę w fabule trzeciej odsłony gry.

Kontynuując rozważania dotyczące *Wiedźmina 3: Dziki Gon* w kontekście wampirów, zaznaczyć warto, że twórcy wielokrotnie wplatają je w rozgrywki. Wątki z nimi związane pojawiają się na wielu etapach fabuły tej gry. Oprócz wspomnianego wyżej cyrulika, należy zauważyć liczne nawiązania do mitologicznych krwiopijców w dodatku do gry pt. *Krew i wino*. Poza wieloma upiorami, z którymi gracz musi się zmierzyć, poznaje on rozbudowaną historię kolejnego wampira wyższego – Dettlaffa. To właśnie on wskrzesza pokonanego w walce z czarodziejem Vilgefortzem – Emiela Regisa⁸¹. Mimo jednoznacznej opinii co do wampirów, monstra te zdolne są zarówno do bestialskich, jak i humanitarnych czynów. Być może twórcy gry w ten sposób chcieli zaznaczyć podobieństwo potworów do ludzi poprzez: ułomność, porywczość, emocjonalność, zdolność do popełniania błędów, ale także refleksję i wolę zmiany.

h. Pozostałe nawiązania

Oprócz wyżej wymienionych przykładów postaci inspirowanych mitologią dawnych Słowian, gracz eksplorujący świat *Wiedźmina 3. Dziki Gon* trafia na mniej ważne, ale równie widoczne nawiązania. Podczas jednej z misji w rozgrywce pojawia się bożątka. Według mitologii brało początek z nieochrzczonego dziecka, które zmarło zbyt wcześnie, ale później niż w przypadku porońca (chodziło tutaj o okres niemowlęcy). W dawnych czasach bożątkom należało składać ofiary. Nie były one szczególnie niebezpieczne, ale potraktowane w nieodpowiedni sposób, przysparzać mogły domownikom kłopotów. Treści mitów powielają się z bestiariuszem wiedźmińskim, w którym bożątka również przedstawiane są jako psotliwe istoty. Traktowane we właściwy sposób pomagały ludziom i troszczyły się o otoczenie. Niestety, przez swoją odmienną naturę były szykanowane i gnębione, a co za tym idzie, ich gatunek szybko wymierał. W grze bożątka spotykamy kilkakrotnie, jednak ich obecność nie wywiera wpływu na zakończenie głównego wątku rozgrywki.

W trzeciej odsłonie gry, w okolicach zbiorników wodnych grasują także utopce i baby wodne. Nie są to dla graczy silni przeciwnicy, ale ich obecność w tych konkretnych miejscach, wygląd oraz nazwa, sugerują nawiązanie do mitów. Zarówno bestiariusze słowiańskie, jak i bestiariusz dostępny w grze, opisują utopce jako ludzi, którzy stracili życie przez utopienie się. Spotkać ich można także w miejskich kanałach. Bez zastanowienia atakują wszystko, co znajduje się w pobliżu. Baby wodne to również istoty opisywane w mitologicznych źródłach i można śmiało określić je jako żeńskie odpowiedniki utopców.

Balwierz/cyrulik, <https://menland.pl/blog/balwierz-cyrulik>, [dostęp: 4 marca 2024].

⁸¹ *Wampir wyższy*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wampir_wy%C5%BCszy, [dostęp: 6 kwietnia 2023].

Twórcy gier z mitycznych podań zaczerpnęli również postać biesa – olbrzymiego stwora z kopytami, rogami i ogonem. Nierzadko mawiano o jego szatańskim pochodzeniu. W trakcie trwania rozgrywki, gracz mierzy się z nim, jednak jest to tylko dodatkowy epizod. W przypadku kikimor podobieństwo występuje tylko w nazewnictwie. W słowiańskich podaniach kikimora była bowiem demone nawiedzającym zamieszkiwane osady. Konstruowała pajęczyny, budziła ze snu noworodki lub szkodziła ludziom w inny sposób. Natomiast w grach kikimorami są olbrzymie stworzenia, przypominające pająki lub skorpiony.

Podsumowanie

W artykule ukazano obecność treści z mitologii słowiańskiej w twórczości Andrzeja Sapkowskiego oraz grach komputerowych, wyprodukowanych przez CD Projekt RED na podstawie jego fantastycznych opowieści o przygodach Geralt z Rivii. Wskazano ponadto na znaczną inspirację wiedźmińską twórczością Sapkowskiego przez współczesnych twórców.

Można stwierdzić, iż współczesne media w widoczny sposób czerpią inspirację z dawnych słowiańskich wierzeń. Badania wykazały, iż filmowi twórcy znacznie poszerzyli „słowiańskość” sagi Andrzeja Sapkowskiego i wykreowali gotowy, mityczny świat, pełen wierzeń, zabobonów, potworów, zjaw oraz czarownic. Co ciekawe, jeszcze więcej mitologicznych odniesień zawierają gry o wiedźminie. Ich twórcy na nowo odtworzyli pogańskie demony i bóstwa. W orbicie ich zainteresowań znalazły się: wampiry, biesy, wilkołaki, południce, kikimory, utopce, bożątka, porońce, wiedźmy, rusałki czy inne leśne lub przydomowe stworzenia, duchy, zjawy i potwory. Medialni twórcy wykorzystali słowiańskie legendy, budując z nich nowy, atrakcyjny dla graczy cyfrowy wymiar rozrywki. Oprócz mitologii, twórcy gier komputerowych o przygodach wiedźmina nawiązują również do klasyki polskiej literatury, m.in. *Balladyny* Juliusza Słowackiego.

Na podstawie analizy zgromadzonych materiałów drukowanych i multimedialnych potwierdza się hipoteza, iż współczesne media, w tym gry wideo, często wykorzystują mitologiczne treści i postaci. Zaznaczyć należy ponadto, iż świat wiedźmina wykreowany przez Andrzeja Sapkowskiego stanowi tylko przykład stosowania tego zabiegu, a inspiracje dawnymi wierzeniami przez współczesnych twórców literackich i cyfrowych to temat warty dalszych pogłębionych badań.

Bibliografia:

- Adda Biała*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Adda_Bia%C5%82a.
Amenta Alessandro, *O tłumaczeniu literatury fantasy na podstawie włoskiego przekładu cyklu wiedźmińskiego Andrzeja Sapkowskiego*, „Przekładaniec” 2020, nr 4, s. 7-21.
Anna Stenger, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Anna_Stenger.
Balwierz/cyrułik, <https://menland.pl/blog/balwierz-cyrułik>.

- Baranowski Bohdan, *W kręgu upiorów i wilkołaków. Demonologia słowiańska*, Poznań 2023.
- Bestiariusz wiedźmiński, a bestiariusz słowiański, część 2*, <https://pijanamorana.blogspot.com/2019/04/bestiariusz-wiedzminski-bestiariusz.html>.
- Bicki Piotr, *Geralt w starożytnej Japonii – zapowiedziano komiks The Witcher. Ronin. Manga o Białym Wilku*, <https://www.eurogamer.pl/geralt-w-starozytnej-japonii-zapowiedziano-komiks-the-witcher-ronin>.
- Bies*, <https://mitologia.fandom.com/pl/wiki/Bies>.
- Bogowie Słowian*, <https://www.slawoslaw.pl/bogowie/>.
- Bogowie słowiańscy. Swaróg*, <https://bogowieslowianscy.pl/swarog/>.
- Bogowie słowiańscy. Świątowit*, <https://bogowieslowianscy.pl/swietowit/>.
- Brückner Aleksander, *Mitologia słowiańska i polska*, wyd. 2, Warszawa 1985.
- David Gemmell, https://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=David_Gemmell.
- Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Bies i czart*, <https://demonyslowianskie.pl/bies-czart/>.
- Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Kikimora*, <https://demonyslowianskie.pl/kikimora/>.
- Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Leszy i dobrochoczy*, <https://demonyslowianskie.pl/leszy-dobrochoczy/>.
- Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Poroniec*, <https://demonyslowianskie.pl/poroniec/>.
- Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Rusalka i brzeginia*, <https://demonyslowianskie.pl/rusalka-brzeginia/>.
- Demony słowiańskie. Demony z wierzeń słowiańskich. Utopiec i topielec*, <https://demonyslowianskie.pl/utopiec-topielec/>.
- Deptuch Paweł, *CD Projekt RED będzie współpracował z wydawcą komiksów Dark Horse Comics*, <https://forsal.pl/artykuly/736870,cd-projekt-red-wspolpraca-z-dark-horse-comics-komiksy.html>.
- Deptuch Paweł, *Historia komiksowego wiedźmina*, <https://badloopus.pl/komiksowy-wiedzmin/>.
- 10 ciekawostek o Andrzej Sapkowskim*, <https://niestatystyczny.pl/2017/02/24/10-ciekawostek-o-andrzeju-sapkowskim/>.
- 10 najważniejszych słowiańskich bogów*, <https://www.greelane.com/pl/humanistyka/historia-i-kultura/slavic-gods-4768505/>.
- Dziwisz Marcin, *Nazwy realiów w przekładzie literatury fantasy – analiza wybranych utworów Andrzeja Sapkowskiego i ich tłumaczeń na język rosyjski*, „Acta Polono-Ruthenica” 2018, nr 2, s. 43-54.
- Fantastyka – Gry fabularne. Wiedźmin. Gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*, <http://www.rpg.sztab.com/gry-fabularne,Wied%C5%BAMin--Gra-Wyobra%C5%BAni-wed%C5%82ug-Andrzeja-Sapkowskiego,2635.html>.
- Filip Mariusz, *Geneza popularności „Wiedźmina” – interpretacje*, „Kultura Popularna” 2004, nr 2, s. 95-103.
- Flamma Adam, *Wiedźmin. Historia fenomenu*, Wrocław cop. 2020.
- Gałkowski Artur, *Świat onimiczny sagi o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego w przekładzie na język włoski*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2017, t. 17, s. 210-219.

- Gawlińska Katarzyna, *Ciri – schemat inicjacji szamańskiej w konstrukcji postaci z sagi Andrzeja Sapkowskiego*, Łódź 2018.
- Gawlińska Katarzyna, *W magicznym świecie Wiedźmina. Szkice o prozie Andrzeja Sapkowskiego*, Łódź 2018.
- Gieysztor Aleksander, *Mitologia Słowian*, wyd. 2, Warszawa 1985.
- Głębińska Ewa, *Andrzej Sapkowski*, w: *Polscy pisarze i badacze literatury przełomu XX i XXI wieku*, http://www.ppib.lubl.waw.pl/mediawiki/index.php?title=Andrzej_SAPKOWSKI.
- Gołdowski Kamil, *Kikimora – złośliwa przadka*, <https://www.slawoslaw.pl/kikimora-zlosliwa-pradka/>.
- Gołdowski Kamil, *Syn Swaroga – Swaróżyc, Daźbóg, Radogost*, <https://www.slawoslaw.pl/historia-syna-swarozego-swarozycyca-dazboga-radogosta/>.
- Gołdowski Kamil, *Żmij – słowiański smok*, <https://www.slawoslaw.pl/zmij-slowianski-smok/>.
- Grajcar Agnieszka, *Formy narracji w Trylogii husyckiej Andrzeja Sapkowskiego*, „Studia Słowianoznawcze” 2015, t. 11, s. 133-149.
- Grajcar Agnieszka, *Przestrzeń fantazy w „trylogii husyckiej” Andrzeja Sapkowskiego*, w: *Fantastyka w literaturach słowiańskich. Idee, koncepty, gatunki*, pod red. Andrzeja Polaka przy współpr. Moniki Karwackiej, Katowice 2016, s. 221-232.
- Gdzieżeś się uchwalo, uboże?*, <https://staraxbasn.wordpress.com/2016/03/27/gdziezes-sie-uchwalo-uboze/>.
- Grandke Marta, *Trucizny, eliksiry i napoje magiczne w literackim uniwersum fantazy Andrzeja Sapkowskiego*, w: *Trucizny, trucicielki i truciele. Medyczne i kulturowe aspekty trucicia na przestrzeni dziejów*, red. Walentyna Korpalska, Wojciech Ślusarczyk, Rokszana Wilczyńska, Bydgoszcz 2017, s. 181-188.
- Jeżewski Marcin, *Wiedźmin 3 – CD Projekt ujawnia dane sprzedaży*, https://ithardware.pl/aktualnosci/wiedzmin_3_cd_projekt_ujawnia_dane_sprzedazy-20808.html.
- Juza Marta, *Gry fabularne RTG jako szczególnie przykłady adaptacji tekstów kultury popularnej*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2013, t. 5, s. 226-237.
- Kaczmarek Anna, *Wiedźmiński świat nad Sekwaną. O francuskim przekładzie opowiadań Andrzeja Sapkowskiego („Ostatnie życzenie”)*, „Kwartalnik Opolski” 2008, nr 1, s. 69-86.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk cop. 2006.
- Kasperek Kinga, *Ciri – dziecko, dziewica, cyborg*, w: *Literatura popularna*, t. 2, *Fantastyczne kreacje światów*, pod red. Ewy Bartos, Dominika Chwolika, Pawła Majerskiego i Katarzyny Niesporek, Katowice 2014, s. 245-261.
- Koszarska Maja, *„Wiedźmin” czy brujo? Kilka uwag o tłumaczeniu neologizmów*, „Studia Iberystyczne” 2008, nr 8, s. 287-299.
- Leszy*, <https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Leszy>.
- Leszy – opisy z książek i gier*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Leszy/Opisy_z_ksi%C4%85%C5%BCek_i_gier.
- Lewestam Karolina, *Kwestia ceny. O wiedźminie, skali i kapitalizmie*, <https://www.gazetaprawna.pl/wiadomosci/artykuly/1371684,kwestia-ceny-o-wiedzminie-skali-i-kapitalizmie.html>.
- Łabędzka Kamila, *Poroniec*, <https://www.slawoslaw.pl/poroniec/>.

- Łysa Góra (zadanie)*, [https://wiedzmin.fandom.com/wiki/%C5%81ysa_G%C3%B3ra_\(zadanie\)](https://wiedzmin.fandom.com/wiki/%C5%81ysa_G%C3%B3ra_(zadanie)).
- Madejski Darek, *Kiedy aktualizacja Wiedźmin 3 next-gen? Jest godzina udostępnienia na PC, PS5 i Xbox Series*, <https://planetagracza.pl/wiedzmin-3-next-gen-aktualizacja-patch-kiedy-godzina/>.
- Maja Jan, *Czy polski wiedźmin jest lepszy od serialu Netflix – analiza w 7. punktach*, <https://www.eurogamer.pl/czy-polski-wiedzmin-jest-lepszy-od-serialu-netflix-analiza>.
- Marciniak Ida, *Humorystyczna funkcja nazw własnych w opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego oraz w ich rosyjskim przekładzie (na materiale zbiorów opowiadań Ostatnie życzenie oraz Miecz przeznaczenia)*, „Sławistyka” 2010, nr 11, s. 65-70.
- Mazur Jakub, *Andrzej Sapkowski*, <https://obliczaludzi.com/andrzej-sapkowski/>.
- Michalczyk Stanisław, *Uwagi o analizie zawartości mediów*, „Rocznik Prasoznawczy” 2009, nr 3, s. 95-109.
- Miernik Patryk, *Oswoić nowe medium. Jak premiera gry „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów” wpłynęła na wizerunek gier komputerowych? Na podstawie badań ankietowych z 2013 r.*, Kielce 2013 [mps pracy licencjackiej napisanej pod kier. dr Izabeli Krasińskiej].
- Mikołajczak Mariola, *Tajemnice słowiańskich bogów*, Wrocław 2001.
- Mileszko Tomasz, *Wiedźmin 4. Znamy wstępną datę premiery. Zrzedną wam miny*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/aktualnosci/wiedzmin-4-cd-projekt-ujawnil-wstepna-date-premiery-gry/q5lnmzk>.
- Mileszko Tomasz, *Wiedźmin 3 w liczbach. Sześć lat po premierze hit CD Projektu wciąż ma się czym pochwalić*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/wiedzmin-3-w-liczbach-szesc-lat-po-premierze-hit-cd-projektu-sisija-sie-czym/sqez0kl>.
- Miron, *Żmij – słowiański smok*, <https://wiaraprzyrodzona.wordpress.com/2015/11/24/zmij-slowianski-smok/>.
- Mity i legendy. Mity, legendy i wierzenia z całego świata. Leszy*, <https://mityczne.pl/leszy/>.
- Muszyńska Joanna, *Wyrażanie „drwiny” w idiolekcie Andrzeja Sapkowskiego. (Na podstawie „Trylogii husyckiej”)*, w: *Socjolekt – idiolekt – idiostyl. Historia i współczesność*, pod red. Urszuli Sokólskiej, Białystok 2017, s. 185-196.
- Najlepsze słuchowiska*, <https://www.audioapetyt.com/najlepsze-sluchowiska/>.
- Nalewajko Paulina, *O dynamiczności struktur pojęciowych. Sceny walki w opowiadaniu „Wiedźmin” A. Sapkowskiego w oryginale i w przekładzie na język angielski w ujęciu gramatyki kognitywnej Langackera*, w: *Dociekania kognitywne*, red. Agnieszka Libura, Daria Bębeniec, Hubert Kowalewski, Kraków cop. 2018, s. 199-222.
- Natalia Gall*, <https://lubimyczytac.pl/autor/30614/natalia-gall>.
- Nowy komiks o Wiedźminie*, <https://www.empik.com/pasje/nowy-komiks-o-wiedzminie,9025,a>.
- Obertová Zuzana, Zakrzewska-Verdugo Magdalena, *Striga strzydze nierówna? Słowiańska demonologia w zbiorze opowiadań Ostatnie życzenie A. Sapkowskiego oraz jego przekładzie na język słowacki*, „Jazyk a Kultura” 2018, nr 36, s. 58-67.
- Opowieści ze świata wiedźmina. Hold pisarzy rosyjskich i ukraińskich dla Andrzeja Sapkowskiego*, wybór i red. Paweł Laudański, Wojtek Sedeńko, Stawiguda 2013.
- Otto Dussart*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Otto_Dussart.

- Pisula Radosław, Słoński Łukasz, *Geralt w niewoli kadru. Strategie adaptacyjne i recepcja polskich komiksów o wiedźminie*, w: *Wiedźmin. Polski fenomen popkultury*, pod red. Roberta Dudzińskiego i Joanny Płoszaj, Wrocław 2016, s. 128-140, https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/13692/Wiedzmin_polski_fenomen_popkultury.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Płoszaj Joanna, *Krew i brud. Uwagi na temat estetyki oraz poetyki opisów śmierci w cyklu o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego*, „Literatura i Kultura Popularna” 2020, t. 26, s. 127-149.
- Polimorfia*, <https://pl-wiki.metin2.gameforge.com/index.php/Polimorfia>.
- Polimorfia*, <https://sjp.pl/polimorfia>.
- Południca – opisy z książek i gier*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Po%C5%82udnica/Opisy_z_ksi%C4%85%C5%BCek_i_gier.
- Racja stanu (komiks)*, [https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Racja_stanu_\(komiks\)](https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Racja_stanu_(komiks)).
- RanmaCMH, *Rusalka i brzeginia, wodne panny*, <https://blog.slowianskibestiariusz.pl/bestiariusz/demony-wodne/rusalka/>.
- Robert W, *Historia gry wiedźmin, czyli od zera do milionera*, <https://bigbaddice.pl/historia-gry-wiedzmin-czyli-od-zera-do-milionera/>.
- Rokosz M., *Pomysł na Porońca w Wiedźminie wziął się z Bestiariusza Słowiańskiego*, <https://grynieznane.pl/2020/08/25/pomysl-na-poronca-w-wiedzminie-3-wzial-sie-z-bestiariusza-slowianskiego/>.
- Roszczyńska Magdalena, *Nowa baśń. „Strzyga” Romana Zmorskiego i „Wiedźmin” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2003, nr 3, s. 257-266.
- Roszczyńska Magdalena, *O mottach w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego. Wprowadzenie*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2004, nr 4, s. 139-155.
- Roszczyńska Magdalena, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009.
- Roszczyńska Magdalena, *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2002, nr 1, s. 179-187.
- Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, cop. Warszawa 2014.
- Sapkowski Andrzej, *Sezon burz*, Warszawa 2014.
- Sezon 1: Wiedźmin*, <https://www.filmweb.pl/serial/Wied%C5%BAm-in-2019-724464/season/1>.
- Słowiańskie wierzenia – wiedźmy, czarownice, szeptunki*, oprac. Marek Wiatrowicz, <https://www.muzeum.stalowawola.pl/pl/edukacja/cykle-edukacyjne/item/2845-s%C5%82owia%C5%84skie-wierzenia-wied%C5%BAm-y-czarownice-szeptunki>.
- Sterczewski Piotr, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 210-228.
- Szczykutowicz Anna, *Wiedźmin i mitologia słowiańska*, <https://histmag.org/Wiedzmin-i-mitologia-slowianska-14906>.
- Szpony i kły. Opowieści z wiedźmińskiego świata*, wybór i oprac. Danuta Górka, Mirosław Kowalski, Marcin Zwierzchowski, Warszawa 2017.
- W pełnym słońcu*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/W_pe%C5%82nym_s%C5%82o%C5%84cu.
- Wampir wyższy*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wampir_wy%C5%BCszy.

- Wesoła Justyna, *La traducción de neologismos en la versión española de la prosa de Andrzej Sapkowski*, „Romanica Cracoviensia” 2011, nr 11, s. 449-456.
- Wiedźmin. *Gra wyobraźni. Według Andrzeja Sapkowskiego*, [aut. gry Michał Marszałik i in., tekst Łukasz A. Czyżewski i in.], Warszawa 2001.
- Wiedźmin. *Pierwszy musical na postawie powieści Andrzeja Sapkowskiego*, <https://www.muzyczny.org/pl/spektakle/9-wiedzmin.html>.
- Wiedźmin. *Stary świat*, <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/wiedzmin-stary-swiat-2003250.html>.
- Wiedźmin. *Ścieżka przeznaczenia*, <https://planszeo.pl/gry-planszowe/wiedzmin-sciezki-przeznaczenia/opis#tab>.
- Wiedźmin 2: *Zabójcy królów*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%Bamin_2:_Zab%C3%B3jcy_Kr%C3%B3%C3%B3w.
- Wiedźmin 2007, <https://www.filmweb.pl/videogame/Wied%C5%Bamin-2007-608108>.
- Wiedźmin (musical), [https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%Bamin_\(musical\)](https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%Bamin_(musical)).
- Wiedźmin serial, <https://vod.tvp.pl/serie/18/wiedzmin-odcinki,308469>.
- Wiedźmin 3: *Dziki Gon*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%Bamin_3:_Dziki_Gon.
- Winiarski Damian, *Wilkołak*, <https://blog.slowianskibestiariusz.pl/bestiariusz/demony-lesne/wilkolak/>.
- Zając Jan, *Świąty (nie)przedstawione. O twórczości Andrzeja Sapkowskiego*, w: *Skład osobowy. Szkice o prozaikach współczesnych*, cz. 3, red. nauk. Agnieszka Nęcka, Dariusz Nowacki, Jolanta Pasterska, Katowice 2019, s. 363-385.
- Zlecenie. *Biała Dama*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Zlecenie:_Bia%C5%82a_Dama.
- Zlecenie. *Licho przy studni*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Zlecenie:_Licho_przy_studni#Przebieg_zlecenia.
- Żołądz Piotr, *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków cop. 2018.
- Żukowska Elżbieta, *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2011.

Weronika Wawszczyk

Świat guślarzy, biesów i południc. Elementy dawnych wierzeń słowiańskich w powieściach Andrzeja Sapkowskiego i grach komputerowych

W artykule ukazano elementy dawnych wierzeń słowiańskich w sadze o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego i powstałych na jej kanwie grach komputerowych. Analizą objęto twórczość pisarza. Przeanalizowano również fabułę trzech gier komputerowych o przygodach Geralta z Rivii: *Wiedźmin*, *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* oraz *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Ich producentem jest studio CD Projekt RED. Udowodniono, że współcześni twórcy, a wśród nich Andrzej Sapkowski oraz współczesne media, często wzorują się na dawnych słowiańskich wierzeniach, zwyczajach i zabobonach. Wiele mitologicznych odniesień zawierają gry o wiedźminie, których twórcy znakomicie odtworzyli pogańskie demony i bóstwa. W orbicie ich zainteresowań znalazły się: wampiry, biesy, wilkołaki, czarownice, rusałki i inne leśne lub przydomowe stworzenia oraz zjawy. Medialni twórcy znakomicie wykorzystali więc słowiańskie legendy oraz wierzenia i na nich oparli nowy i atrakcyjny dla graczy cyfrowy wymiar rozrywki. Wiedźmińskie uniwersum na stałe zagościło w mediach i wpłynęło na przemysł kulturowy.

Słowa kluczowe: wierzenia dawnych Słowian, Andrzej Sapkowski, saga o wiedźminie, gry komputerowe

The world of soothsayers, fiends and ladies midday. The elements of old Slavic beliefs in Andrzej Sapkowski novels and computer games.

In this article have been shown the elements of old Slavic beliefs in the saga about the Witcher by Andrzej Sapkowski and the computer games that were made on the basis of it. The body of work has been embraced by the analysis. The plot of three computer games about adventures of Geralt of Rivia; *The Witcher*, *The Witcher 2 (The Kings' Killers)* and *The Witcher 3 (The Wild Hunt)* has been studied too. Their producer is CD Project RED Studio. It has been proved that modern creators including Andrzej Sapkowski and present – day media often follows the old Slavic beliefs, habits and superstitions. Lots of mythological references contain games about the Witcher, whose producers have brilliantly reconstructed pagan's demons and gods. In the orbit of their interests have been located: vampires, fiends, werewolves, witches, painted ladies and the other woody or home creatures and spectres. The media designers have famously made use of Slavic beliefs and legends and they have built around them new, attractive, digital dimension of entertainment for players. The Witcher universe has permanently settled in media and has impacted cultural industry.

Key words: the beliefs of old Slavs, Andrzej Sapkowski, The Saga about the Witcher, computer games.

Data zgłoszenia tekstu: 24.03.2024

Data akceptacji tekstu: 15.04.2024