

Utjecaj slavenske mitologije na popularnu kulturu

Koletić, Lucija

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:723841>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-08**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ETNOLOGIJU I KULTURNU ANTROPOLOGIJU

Diplomski rad

Utjecaj slavenske mitologije na popularnu kulturu

Lucija Koletić

Zagreb, studeni 2023.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ETNOLOGIJU I KULTURNU ANTROPOLOGIJU

Diplomski rad

Utjecaj slavenske mitologije na popularnu kulturu

Lucija Koletić

Mentor: dr. sc. Goran Pavel Šantek
Komentor: dr. sc. Tibor Komar

Zagreb, studeni 2023.

Izjavljujem pod punom moralnom odgovornošću da sam diplomski rad “Utjecaj slavenske mitologije na popularnu kulturu” izradila potpuno samostalno uz stručno vodstvo mentora dr. sc. Gorana Pavela Šanteka i komentora dr. sc. Tibora Komara. Svi podaci navedeni u radu su istiniti i prikupljeni u skladu s etičkim standardom struke. Rad je pisan u duhu dobre akademske prakse koja izričito podržava nepovredivost autorskog prava te ispravno citiranje i referenciranje radova drugih autora.

Lucija Koletić
Studen 2023. Zagreb

Lucija Koletić

Sažetak

*Rad je deskriptivna studija slučaja provedena analizom obilježja slavenske mitologije u svjetski poznatoj franšizi *The Witcher*. Polazi se od objašnjavanja slavenske mitologije i najistaknutijih slavenskih mitoloških bića. U nastavku se kroz analizu u području književnosti i medija videoigara te streaming serijala ističu reference na slavenska mitološka bića i njihov prikaz. U ovom radu također se analizira kroz koje procese te na koji način slavenska mitologija utječe na popularnu kulturu.*

Ključne riječi: slavenska mitologija, popularna kultura, *The Witcher*

Abstract

*The paper is a descriptive case study conducted by analyzing the features of Slavic mythology in the world-famous *The Witcher* franchise. It starts from explaining Slavic mythology and the most prominent Slavic mythological beings. In the following, through an analysis in the field of literature and the media of video games and streaming series, references to Slavic mythological creatures and their depiction are highlighted. This paper also analyzes the processes through which Slavic mythology influences popular culture.*

Keywords: Slavic mythology, popular culture, *The Witcher*

Popis korištenih kratica

RPG	Igra igranje uloge
3D	Trodimenzionalan model
2D	Dvodimenzionalna umjetnost

Sadržaj

POPIS SLIKA.....	I
1. Uvod.....	1
2. Metodologija.....	3
3. Mitologija.....	4
3.1. Slavska mitologija.....	7
4. Slavenski panteon	9
4.1. Perun i Veles	11
4.2. Slavska mitološka bića	13
4.2.1. Baba Jaga (Yaga)	14
4.2.2. Rusalka.....	16
4.2.3. Vampir (Upir)	19
4.2.4. Kikimora	22
4.2.5. Leshy.....	24
5. Slavska mitologija u popularnoj kulturi	27
5.1. Književnost	29
5.2. Slavska bića u serijalu romana The Witcher, Andrzeja Sapkowskog.....	32
5.2.1. STRZYGA : STRIGA.....	33
5.2.2. WILKOŁAK : VLKOLAK.....	35
5.3. Videoigre.....	37
5.3.1. The Witcher 3: Wild Hunt (TW3)	42
5.3.2. Leshy u The Witcher 3.....	45
5.3.3. Vještice u The Witcher 3	47
5.3.4. Etnografija u The Witcher 3	49
5.4. Netflix The Witcher serija	54
6. Zaključak.....	56
LITERATURA	57

POPIS SLIKA

Slika 1 Umjetnička interpretacija Baba Jage;	15
Slika 2 Umjetnička interpretacija Rusalke;.....	18
Slika 3 Umjetnička interpretacija Vampira (Upira);.....	21
Slika 4 Umjetnička interpretacija Kikimore;	23
Slika 5 Umjetnička interpretacija Leshy-a;.....	26
Slika 6 Andrzej Sapkowski;.....	30
Slika 7 Umjetnička interpretacije Strzyga-e;	34
Slika 8 Umjetnička interpretacija WILKOŁAK : VLKOLAK;	36
Slika 9 CD Projekt Red logo;.....	41
Slika 10 The Witcher 3, The Wild Hunt;	44
Slika 11 Umjetnička interpretacija Leshy-a unutar video igre;	46
Slika 12 Umjetnička interpretacija vještica unutar videoigre;	48

1. Uvod

„Mitologija (mito- + -logija) je sustavno proučavanje mitova, njihova sadržaja, oblika, značenja i postanka. U tom smislu mitologija se razlikuje od mitografije, tj. bilježenja mitova. Budući da naziv mitologija znači i predmet proučavanja (skup mitova) i disciplinu koja se njime bavi, nije uvijek terminološki prikladan. U potonjem značenju najčešći je naziv komparativna mitologija: ona komparativno proučava različite mitologije. Osim toga, proučavanjem mita i pojedinih mitologija bave se uglavnom pomoćne discipline, npr. filozofija, povijest religijâ, sociologija, psihologija, etnologija i kulturna antropologija. Mitologijom se naziva i skup mitova neke religije, etnije ili civilizacije, pa se govori o grčkoj, rimskoj, egipatskoj, asirskoj, babilonskoj, indijskoj, kineskoj, japanskoj, germanskoj, slavenskoj, keltskoj, aztečkoj mitologiji i sl.“ (mitologija 2021 <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=41255>)

Mitovi su u našem društvu uvijek imali određeni značaj. Kako Krajcar navodi, to su “složene, ali do u detalje razrađene priče o postanku svijeta, o bogovima, o pothvatima heroja, lutanjima junaka, bogat su materijal za maštanje, poticaj za prepuštanje nekom imaginarnom, ali ne i idealiziranom svijetu” (Krajcar 1987:105). Stoga ne čudi što svatko u mitovima može pronaći nešto svoje: jedne zanima odnos „savršenog i svemogućeg“, druge sustav u cjelini, treći se pronalaze u proučavanju pojedinačnih likova i njihovih osobina, dok će neki tražiti filozofske ili društvene temelje postojanja mitologije. Mnogi su ljudi inspirirani mitovima da izraze svoju kreativnost. (usp. Krajcar 1987:105) To podrazumijeva opis kozmologije, fizički i karakterni opis bogova i boginja u mitološkom panteonu te njihovu ulogu, razne mitove o sudbonosnim događajima, o međusobnoj interakciji božanstava i božanstava sa običnim smrtnicima. Štovanje mitskog panteona također je podrazumijevalo razne običaje, obrede i rituale koji su se izvodili ovisno o dobu godine i božanstvu uz koje se određeni običaj, obred ili ritual vezao. Najpoznatije mitologije na području Europe su grčka, nordijska i rimska (koja je doduše velik dio preuzela iz grčke mitologije), a na ovom području se još nalazi nešto manje poznata ali jednako bogata slavenska mitologija. Budući da su Grci, Rimljani i (nešto manje) nordijski narodi bili vični zapisivanju svojih religijskih praksi, o njihovim mitologijama ima više pisanih izvora. S druge strane, Slaveni gotovo uopće nisu zapisivali svoje religijske prakse. Stoga ne čudi da je inspiracija za književna djela prvenstveno

uzeta iz tih većih mitologija. Kada se govori o slavenskoj mitologiji, Bulat smatra kako ju se ne smije shvaćati u uobičajenom i popularnom smislu mitologije naroda sa staroklasičnom kulturom primjerice Grka i Rimljana. Bulat navodi kako je kršćanstvo spriječilo Slavene u njihovu autentičnom svestranom kulturnom razvoju, „a u prvom je redu prekinulo u njih nit s obzirom na razvoj prirodnoreligijskog života i osjećanja“ (Bulat 1922:56). Prema Bulatu

„kršćanstvo je zbog ne uvijek radikalnog istupa u borbi oko duševnog podjarmljivanja i osvajanja primitivnijih barbarskih naroda i njihovih kultura omogućilo, da bivši pogani ponesu sa sobom u kršćansku zajednicu dobar, dapače najveći dio svoje prirodnoreligijske baštine i prošlosti“. (Bulat 1922:57)

S vremenom, i razvojem tehnologije, mitološka književna inspiracija proširila se na filmsku industriju, odnosno na male i velike ekrane. Polako ali sigurno, mitologija je ponovno zauzela neko značajnije mjesto u modernom društvu zahvaljujući brzo rastućoj i sveprisutnoj popularnoj kulturi. Tako je u književnosti nastalo mnogo beletristike inspirirano mitologijom poput “Children of Ragnarok” od Cinda Williams Chima, na filmskom platnu jedan od poznatijih filmova inspiriran nordijskom mitologijom je Marvelov “Thor”, dok je od televizijskih serija jako popularna bila serija “Vikinzi”. Uz već spomenute platforme, ovdje je važno napomenuti kako je i industrija videoigara vrlo zaslužna za popularizaciju određene tematike, u ovom slučaju mitologije. Mnoge studije, pa shodno tome i videoigre, nadahnula je upravo mitologija. Neki od primjera su: nordijska mitologija: Assassin's Creed Valhalla (2020., Ubisoft Montreal), God of War franšiza (2005.-2022., Santa Monica Studio); grčka mitologija: Assassin's Creed Odyssey (2018., Ubisoft Quebec), Hero of Sparta (2008., Gameloft); rimska mitologija: Gods & Heroes: Rome Rising (2011., Heatwave Interactive).

Cilj ovog interdisciplinarnog diplomskog rada je kroz istraživanje dostupnih znanstvenih i internetskih izvora prikazati kakav i koliki je utjecaj slavenske mitologije na popularnu kulturu na primjeru franšize *The Witcher*. Budući da sve započinje u književnosti, te se nastavlja u videoigrama i završno *streaming* seriji, pitanje je kako su elementi slavenske mitologije i kulture prikazani kroz ta tri medija, te uolikoj mjeri su adaptirani ili izmijenjeni. Pokušati ću na to odgovoriti deskriptivnom komparacijom najistaknutijih slavenskih bića koja se spominju u sva tri medija. Nadalje, zanima me uolikoj mjeri je eksponiranost elemenata slavenske mitologije u medijima književnosti, videoigrama i *streaming* seriji utjecala na popularizaciju same slavenske mitologije u popularnoj kulturi. Cilj ove teze je prikaz porasta interesa za slavensku mitologiju

prvenstveno kroz medij videoigra zbog kojeg je franšiza *The Witcher* i stekla globalnu popularnost. Ovdje ću se voditi studijom Kušníerek “The Witcher 3: Wild Hunt. The study of playability through the case of Slavic lore for immersion in English and Spanish editions of the game” koju ću dopuniti podacima relevantnim za moj diplomski rad.

2. Metodologija

Slavenski mitovi ukorijenili su se u svijesti ljudi ne toliko kao istinita vjerovanja, koliko kao nadnaravni element prisutan, na primjer, u izmišljenim književnim likovima. Prema Obertovoj, na primjer, poljski su se čitatelji susreli sa slavenskim nadnaravnim bićima u serijalu fantastičnih knjiga “Wiedźmin” (eng. “The Witcher”; hrv. “Vještac”) Andrzeja Sapkowskog. Međutim, kako piše Obertová, od književnosti se ne može očekivati da tako vjerno prikazuje praznovjerja i demone kao u legendama i vjerovanjima. Smještanjem djela Sapkowskog u kontekst etnografskih zapisa vjerovanja i mitova iz slavenske mitologije rasvjetljavaju se različiti aspekti interkulturalnih i intertekstualnih odnosa u književnim djelima popularne kulture, televizijskim serijama i serijama videoigara. Obertová također navodi da postoji nekoliko modela književne obrade slavenskih mitova. To uključuje prilagodbe folklornih vjerovanja, poricanje praznovjerja, korištenje popularnih mitova za stvaranje iluzija i korištenje imena zlih duhova, ali i materijala iz ostalih izvora, uključujući popularnu kulturu. (usp. Obertová 2022:119)

Zbog uporabe pojedinih elemenata i bića iz slavenske mitologije postoje jake implikacije kako je slavenska mitologija poslužila kao izvor inspiracije za nastanak svjetski poznate franšize *The Witcher*. Prilikom istraživanja slavenskih elemenata u franšizi *The Witcher*, prvenstveno sam se vodila dostupnim znanstvenim člancima, internetskim člancima, videoigramama, serijalom na Netflixu te ostalim dostupnim materijalima na internetu. U istraživanju se kroz građu nastoje uvidjeti razlike i sličnosti u raznim medijima u popularnoj kulturi i njihovim predstavljanjem slavenske mitologije. Budući da su fantastična bića (čudovišta) jedna od glavnih elemenata unutar same videoigre, knjiga i serije prvo će se usporediti razlike i način prikaza slavenskih bića u raznim medijima popularne kulture, dok će glavni fokus prikaza utjecaja i popularizacije slavenske mitologije biti na videoigramama.

3. Mitologija

Bajoslovlje ili mitologija? Kako Belaj (usp. 2007:17) navodi u svojoj knjizi, navikli smo na uobičajenu međunarodno prihvaćenu tuđicu grčkoga podrijetla mitologija. Stoga objašnjava kako “bajoslovlje nije do li hrvatski prijevod grčke riječi *μυθολογία*, mitologija” (Belaj 2007:17) koja je pak složenica od *μύθος*; + *λόγος*;, *mýthos* i *logos*, otprilike onako kao što je to u učenoj složenici *εθνολογία*, etnologija, iskovanoj koncem XVIII. stoljeća iz riječi *ἔθνος*; i *λόγος*;, *ethnos* i *logos*.² Mitologija je, prema Belaju, “razumsko objašnjavanje inače po svojem suču nerazumljivih pripovijesti o bogovima.” (Belaj 2007:19) Belaj proširuje objašnjenje mitologije pišući kako je u klasičnoj Grčkoj, u Heladi, “bila disciplina ne o mitovima samim, nego o pjesničkim motivima, proizašlima iz mitskih kazivanja, koje su pisci upotrebljavali u svojim djelima. Ona je bila disciplinom gramatike!” (Belaj 2007:20)

Stoga spominje kako je Belostenec (usp. Belaj 2007:20) riječ *myth* protumačio kao pripovijest, *quod fabula*. Nadalje, Belostenec fabulu definira kao pripovijest koja je izmišljena, naučna; drugim riječima fabula je, dakle, izmišljena (nije nužno logična), a služi za podučavanje. S druge strane, hrvatske riječi praslavenskoga podrijetla bajali i sloviti stoje jedna prema drugoj u značenjskom smislu jednako kao *mythos* i *logos*. (usp. Belaj 2007:20-21) Belaj stoga smatra kako nema boljeg prijevoda grčke mitologije od hrvatske riječi *bajoslovlje*. “Bajoslovje je, dakle, slovo o basnama, razumski govor o pripovijedanju o bogovima.” (Belaj 2007:21)

S druge strane, Ledić tvrdi da ne postoji niti jedna knjiga u kojoj je mitologija Slavena cjelovito prikazana. Unatoč tome, postoje hvale vrijedni i poučni zapisi čeških, poljskih i ruskih književnika, pa i naših povjesničara i mitologa, koji su često u svojim djelima vrlo potanko pripovijedali o staroj vjeri Slavena. No ovdje Ledić kritizira što te knjige nisu obuhvaćale po njemu mnoga važna događanja koja su se odvijala u 7. i 8. stoljeću, za vrijeme prodora vojske franačkih i saskih križara predvođenih Karlom Velikim u slavenska područja. Tijekom tih pohoda uništena su i spaljena slavenska sveta mjesta Polabja, Lužice i Češke. (usp. Ledić 1969:19)

Katičić spominje poredbenu mitologiju za koju navodi da je zamišljena kao i poredbena gramatika. No on kritizira takav pristup jer je s vremenom poredbena gramatika doživjela veliki uspjeh, dok poredbena mitologija, nakon početnih spoznaja, nije davala obećavajuće rezultate, već se sve više gubila na sporednim putevima. Stoga i komparativna slavistika doseže svoje granice. Komparativna mitologija u svom izvornom obliku nije mogla postići ništa, iako je, prema Katičiću, fonetski sličan naziv "Nebo otac" na vedskom, grčkom i latinskom u početku obećavao mnogo. (usp. Katičić 2005: 65) Nadalje, Katičić smatra kako su Grimm i njegova škola izvršili jak utjecaj na slavenske učenjake. "Istraživači su na temelju bogate usmene književnosti slavenskih naroda rekonstruirali prvobitne mitske motive i religiozne sadržaje njihove poganske starine." (Katičić 2005:66) Za prepoznavanje elemenata mitološkog naslijeđa tipološki uzorci uzimani su iz poznatih predaja, starih dokumenata ili suvremenih terenskih zapisa. Naime, tekstovi usmene književnosti u onom obliku u kojem su napisani nisu mitovi, već spadaju u one vrste narodne književnosti koje poznaje svaka narodna tradicija: epske ili lirske pjesme, bajke, vjerovanja, izreke, poslovice, zagonetke itd. Oni dosad, prema Katičiću, nisu bili prepoznati kao elementi sakralne poezije i ritualnih formula autentične poganske tradicije, niti kao vrsta književnih spolija ukorijenjenih u folklornim tekstovima. Stoga Katičić smatra kako rekonstrukciju ne treba samo mitologija, nego i tekstovi koji mogu poslužiti kao izvor znanja. (usp Katičić 2005:66)

Kako Belaj navodi

„Mit je kao osnovni predmet zanimanja bajoslovlja (mitologije) logička i čvrsto strukturirana, usustavljena predaja kojom se objašnjava ustrojstvo svijeta i čovjekov položaj i uloga u njemu. Mit je pripovijedanje o zgodama bogova; on pripovijeda o događajima koji su se dogodili izvan našega svakodnevnog svijeta, izvan našega, vremena: dogodili su se prije početka vremena, događaju se mimo njega, ili će se dogoditi nakon njegova isteka, ali ti događaji bitno utječu na tijek našega vremena. No, mit sam po sebi nije imao pravog smisla, već je, zajedno s obrednim činom - dromenonom (grčki *δρῶμενον*, od *δράω* "činiti"), sastavni dio obreda, rituala. Tek u toj sprezi mit ispunjava svoju pravu ulogu. Osnovna je uloga obreda oponašanje događaka o kojima upravo sada, kada se obavlja obred, pripovijeda mit (i o kojima ovisi tijek našega vremena), kako bi se osigurao red u svijetu. Mit je, dakle, sveti tekst koji se pripovijeda uz obrede, a ne lijepa književnost.“ (Belaj 2007:21)

Kropej piše kako je

“William Bascom izjavio da su mitovi prozne priče koje se, u društvu u kojem se pričaju, smatraju istinitim prikazima onoga što se dogodilo u dalekoj prošlosti. primaju se na vjeru; oni se uče da im se vjeruje, i oni se mogu citirati kao autoritet kao odgovor na neznanje, sumnju, nevjerovanje. Mitovi su utjelovljenje dogme; obično su sveti i često su povezani s teologijom i ritualima. njihovi glavni likovi obično nisu ljudska bića, ali često imaju ljudske atribute; oni su životinje, božanstva ili kulturni heroji, čija su djela smještena u raniji svijet, kada je zemlja bila drugačija od onoga što je danas, ili u drugom svijetu, poput neba ili podzemlja.” (Kropej 2012:9)

Mitovi su dakle, kako piše Belaj (usp. 2007:23), priče koje pripovijedaju vrlo važne događaje, ključne događaje za povijest i sudbinu čitavog svemira i narodu kome ta mitska tradicija pripada. Kada su mitovi još uvijek imali središnje mjesto u duhovnom životu društva, oni su predstavljali iskonsku istinu, skup iznimno starih simbola i opseg ljudskog poimanja svijeta. Tek kasnije su se počeli povezivati s izmišljotinama, neistinama, zastarjelim pogledima na svijet, bajkama, vjerovanjima i proricanjima.

Budući da istraživač mora “ući u kulturu” koji želi ispitivati, odnosno mora ju sam proživjeti i osjetiti, Belaj (usp. 2007:25) smatra kako je “pogled izvana” jedini mogući pristup hrvatskoj mitologiji. S obzirom da nitko, ni uz najveće napore, ne može promatrati skupinu koja prakticira izvorni hrvatski poganski obred temeljen na drevnim poganskim mitovima, istraživač prahrvatske i praslavenske mitologije može se osloniti samo na oskudne pisane podatke o slavenskim i bitno preoblikovanim fragmentima praslavenskih mitova i obreda koji su do nas došli tradicijom u obliku raznih folklornih tvorevina.

3.1. Slavenska mitologija

Prema Belaju, nemamo hrvatsku mitologiju koju bismo mogli predstaviti i protumačiti. Hrvatske poganske mitske predodžbe valja nam tek rekonstruirati. Želimo li rekonstruirati hrvatske mitske predodžbe i proučavati njihovu povijest, nužno moramo prići poredbeno tome poslu. Zbog ograničenih spoznaja i brojnih, iako neprepoznatljivih, praslavenskih mitova čije ostatke nalazimo u folkloru raznih slavenskih naroda, moramo mukotrpno rekonstruirati izlomljene i izbljedjele slike (usp. Belaj 2007:37).

Jedno od najznačajnijih obilježja Slavena je njihova podjela u nekoliko različitih skupina tijekom šestog i jedanaestog stoljeća ranog srednjeg vijeka. Radi se o tri slavenske jezične obitelji, koje su se razvile u to vrijeme, uglavnom na temelju zemljopisnog položaja: istočni Slaveni, zapadni Slaveni, te južni Slaveni. Rekonstrukcija slavenskih religijskih ideja izazovna je zbog svoje složenosti ponajviše zato što su se znanja i spoznaje prenosile usmeno i postoji jako malo izvora koji ih opisuju. (Tolentino 2023)

Teško je sa sigurnošću govoriti i pisati o slavenskoj mitologiji s obzirom na manjak pouzdanih povijesnih pisanih izvora. Upravo taj problem Ledić naglašava u svojoj knjizi jer

“osim nekoliko slavenskih starih kronika, od kojih se ističu stari ruski ljetopis Nestora iz 1100. godine i “Historija kraljevstva Češkog” od Kuzme iz 1051-1125. god., sve strane kronike u kojima je riječ o religiji starih Slavena, isključivo se sastoje iz zapisa stranih ljetopisaca i povjesničara germanskih, grčkih, franačkih i latinskih, i manje su pouzdani. (...) Ipak, jedan od najpotpunijih izvještaja o rujanskim Slavenima, kao i živi opis hrama arkunskoga i obreda koji su se tu obavljali u čast boga Svantevida, ostavio nam je danski kroničar Sakso Gramatik u svojoj kronici “Historia Danica” iz god. 1208.” (Ledić 1969:17)

Zanimljiva je i primjedba Horvata koji govori kako su podaci o religiji starih Slavena oskudniji nego oni o njihovom svakidašnjem životu; znanost je, nastojeći dati suvislu sliku njihovoga vjerovanja, naišla na problemom koji još nije uspjela riješiti, a malo je vjerojatno da će ga ikad uspjeti sasvim rasvijetliti (usp. Ledić 1969:19).

Prema Katičiću “o pokrštenju Hrvata pod izravnim utjecajem Franaka kao vladarskom činu rječito svjedoči vladarsko groblje u Crkvinu na području Biskupije s kneževskim, nekadašnjim poganskim i mladim kršćanskim ukopima” (Katičić 2017:11). On nadalje navodi kako

“vjeru koje su se tada odrekli obično zovemo poganskom. Kako je taj politički organiziran hrvatski narod po svim oskudnim vijestima koje imamo o najstarijem razdoblju njegove povijesti sasvim nedvojbeno govorio slavenskim jezikom i imao slavensko ustavno uređenje, slavenski zakon i običaj, kako to zovu autentična vrela, a u zemlji hrvatskih knževa i kraljeva vladao slavenski sud i red, s dobrim se razlogom o tome govori kao o slavenskom poganstvu. Vjera je naime izvorno neodvojivo vezana uz jezik.” (Katičić 2017:11-12)

Zato smatra da se ne zove uzalud slavensko poganstvo, jer je izvorno vjera bila neraskidivo povezana s jezikom. Nadalje, ljudi u crkvi doživljavali su kao prljavo, smrdljivo i užasno. Nešto što treba što brže baciti, nešto čemu ne treba pridavati nikakvu pažnju, a kamoli nešto čemu se treba pozabaviti (usp. Katičić 2017:11-12). Danas više ne koristimo riječ “poganski” u ovom smislu, iako ima takve konotacije i značenja. Zbog toga Katičić više ne smatra nužnim “govoriti o poganstvu jer nismo franački misionari, nego radije govorim o našoj staroj vjeri”. (Katičić 2017:12)

4. Slavenski panteon

Vidljivo je, kako piše Belaj, da

“u temeljima drevnih mitologija leži predodžba o borbi dvaju kozmičkih načela. Uvjerljivo je rekonstruirana i za slavensku mitologiju. Konstruktivnom, stvaralačkom Redu mjesto je gore, destruktivnom Neredu dolje, a čovjek je u sredini. Ovo je već mala tročlana, trinitarna struktura konstruirana u ljudskoj svijesti da bi si čovjek predstavio svoj odnos prema Svijetu. Tako je uređen Svijet. Gore u krošnji stanuju Nebesnici, bogovi koji uređuju svijet, dolje u korijenju je svijet sila Nereda i svijet mrtvih, a u sredim živimo mi.“ (Belaj 2007:27)

Dugo razdoblje dvovjerja iznjedrilo je fenomen za proučavanje i poznavanje antičkih vjerovanja koji Katičić smatra posebno važnim. On piše da su “u novoj vjeri sveci i njihove svetkovine raspoređene po kalendaru crkvene godine predstavljali pravi panteon. U doba dvovjerja stali su se mjesto imena i likova bogova i božica stare vjere uzimati pojedini kršćanski sveci i svetice, i to ne nasumce, nego tako da im po nekim bitnim svojstvima i značajkama budu slični.” (Katičić 2017:16) Tako se u novoštokavskim pjesmama umjesto Perunova groma spominjao grom svetog Ilije ili gromovnika Ilije. No, umjesto “Peruna spominju i drugi sveci, osobito sveti Mihovil, vojskovođa vojske nebeske, koji je prema Otkrivenju Ivanovu kopljem ubio zmaja, pa je po tome lako prepoznatljiv kao Perun.” (Katičić 2017:17) S druge strane, umjesto drugog velikog boga Velesa, boga stoke i protivnika Peruna, pojavljuje se sveti Nikola. Umjesto njega se pak često pojavljuje sveti Blaž, a u Dubrovniku sveti Vlaho. (usp. Katičić 2017:16-17)

Veliku važnost Katičić je pridavao toponimima i njihovim vezama u krajoliku. Gdje imamo planinu ili vrh čije ime možda asocira na grmljavinu, a ispod njega, po mogućnosti uz vodu, mjesto koje se može povezati s njegovim protivnikom, možemo kako navodi Katičić razmišljati o poganstoj mitologizaciji sredine. Značajnu ulogu može imati i toponim koji označava hrast ili raštiku (dub, dubravu) kao mjesto mitskog sukoba. (usp. Belaj 2007:95-96)

Belaj je u svojoj knjizi rekonstruirao sliku koja prikazuje svijet prahrvatskih bogova u kojima se oni jednostavno ponašaju kao ljudi oko nas.

“Vrhovni je bog poistovjećen s gospodarom seoskoga imanja, njegova su djeca mladež iz našega susjedstva. Zbivaju se prijevare, krađe, preljubi, ubojstva. Pa ipak, ti su naši susjedi istodobno nebeska tijela, Nebesnici, i o njihovu djelovanju ovisi naš život. Ono što je mene najviše začudilo, je pomanjkanje magijskih elemenata, Naši bogovi nisu čarobnjaci. Oni jesu sveti, oni svojim svetim činovima obnavljaju svetost u svijetu, no, to ne čine nikakvim štapićima, napicima, čarobnim riječima. Oni, jednostavno, djeluju svojim životom: rođenjem, ljubavlju, žrtvom. Na ljudima je samo da ih nasljeđuju u svojem životu. Filozofija i teologija (ako ih na toj razini smijemo odvajati jednu od druge) prahrvatskoga društva imale su dobro promišljen i ozbiljno obrazložen sustav. Naše uvriježene predodžbe o neznabožackoj religiji barbarskih pogana, punoj besmislica i praznovjerja, raspadaju se pred našim očima kao kule od karata.“ (Belaj 2007:458)

4.1. Perun i Veles

Bog Perun je onaj kojeg razna slavenska plemena najčešće nazivaju vrhovnim božanstvom. Prekršćanski povijesni zapisi često spominju Peruna kao boga gromovnika i kao najštovanije božanstvo među Slavenima. Drugi bog, Veles, često se povezivao s Perunom, obično djelujući kao suprotnost prvome. Obojica se smatraju važnim slavenskim božanstvima i vrhunskim predstavnicima slavenskog panteona. Veles je božanstvo podzemlja i kaosa, dok je Perun bog groma i neba. U legendarnom kozmičkom sukobu, Perun i Veles obično se vide kao suprotstavljene sile. Ideja o uspostavljanju ravnoteže između ekstrema reda i kaosa te svjetla i tame povezana je sa štovanjem suprotstavljenih bogova, što je rašireno u mnogim indoeuropskim religijama. (Uzelac 2023)

Uzelac daje kratak i zanimljiv prikaz dvaju bitnih božanstava slavenskog panteona. S obzirom na sažetu formu i iznošenje, sudeći po načinu pisanja, najbitnijih činjenica, dolazimo do problema. Osoba koja se zainteresirala ili je tek nedavno otkrila slavensku mitologiju putem primjerice franšize *The Witcher*, uvijek će prvo nabasati na internetske članke slične ovome koji je napisao Uzelac. Iako Uzelac iznosi i neke istinite tvrdnje, cijeli članak (koji se dioma ozbiljnim) više naginje interpretaciji onoga što autor zna ili što je istražio iako nigdje ne navodi izvore. Naravno, ukoliko osoba želi ući u dubinu slavenske mitologije potruditi će se naći vjerodostojne izvore. Međutim, većina će se ipak zadovoljiti ovakvim, naizgled znanstvenim člankom.

Baš kao i germanski Hor, skandinavski Odin i baltički Perkunas, Perun je bio slavensko božanstvo neba i Velesov suparnik, stoga Kropelj naglašava kako je temeljni mit i rekonstrukcija stvaranja borba sa zmajem ili zmijom. Ovaj sukob između dviju suprotstavljenih sila simbolizira glavni čin kozmološkog mita i mita o plodnosti, te se zbog toga se mnogi mitološki junaci, a kasnije i protagonisti bajki, tijekom života bore sa zmajevima. Kropelj također ističe kako se slično baltičkom Velniu u slavenskoj mitologiji smatralo da Veles može poprimiti različita obličja, uključujući one zmaja ili zmije. Slavenski bog groma i munje Perun, poznat i kao Gromovnik, bio je vrhovno božanstvo i stvoritelj. Uspomena na Peruna i Velesa, sukob između nebeskog božanstva i htonskog boga, sačuvana je u narodnoj predaji (usp. Kropelj 2013:34). Perun koristi svoju zlatnu sjekiru ili čekić, prikaz groma, da udari neprijateljsku zmiju, slično kao što Thor čini sa svojim

mjölrirom (čekićem). Perunov suparnik bio je slavenski bog podzemlja, rata i stoke Veles ili Volos kojem su ljudi podizali hramove u dolinama jer je simbolizirao podzemni svijet. S obzirom da je Perun bio bog neba, hramovi su mu građeni na brdima. Veles je u narodu bio poznat i kao Trdoglav, Črt, Potoglav ili Velikan Vouvel (div Vouvel), a kako Kropelj navodi, skriva nevjestu ili krdo ovaca od svog rivala Peruna u svom kamenom, pustom dvorcu, koji se obično naziva "zlatni dvorac", kako bi povećao svoje bogatstvo. Veles je zimi čuvao stada stoke iako je često tjerao životinje u svoje podvodne posjede, ugrožavao stoku ili bogatstvo zemlje. U narodu su ga štovali kao branitelja stoke jer je kao 'vučji pastir' izabran da igra ulogu čuvara ovaca i goveda, kao i da posjeduje iscjeliteljske moći. (usp. Kropelj 2013:34-35)

4.2. Slavska mitološka bića

Slaveni su osim bogova i značajnih božanstava vjerovali u različita niža nadnaravna bića, duhove, demone i druga mitološka bića. Češće nego viši bogovi spominju se u narodnim pričama. Brojna mitološka bića vezana su za dom i obitelj, bilo kao branitelji ili kao moguća prijatelj. U slavenskoj mitologiji nalaze se brojni ekološki duhovi, posebice oni povezani sa šumama i vodom. Mitska bića povezana s vodom često se doživljavaju kao zlonamjerna i demonska. Rijeke i druge vodene površine su opasne, što se odražava i na vjerska uvjerenja. (Uzelac 2023)

Prema Conradu, južni Slaveni imali su dualističku perspektivu mitoloških bića koja su imala i pozitivne i loše osobine. To se primjerice odnosilo na zmije - bez obzira bile opasne ili ne, za većinu zmija se smatralo da su manifestacije demona koji žive u Podzemlju (Donji svijet) te ih je trebalo hitno otpremiti. S druge strane, za bijelu zmiju se smatralo kako predstavlja duh prvog muškog pretka obitelji i da živi ispod praga, u temeljima ili blizu kuće unatoč tome što se rijetko viđala (usp. Conrad 2001:3). Značajan udio (uglavnom ruralnog) stanovništva Bosne, Hrvatske, Srbije i Makedonije nakon Drugog svjetskog rata, prema studiji na terenu provedenoj nakon rata u tim zemljama, nastavlja uključivati mitološka bića u svoje sustave vjerovanja. Na primjer, antropološka istraživanja provedena u Bilogorju između 1950. i 1960., koje je oko 70 kilometara istočno od Zagreba i uključuje gradove Bjelovar, Koprivnicu, Viroviticu, Grubino Polje, i Križevce, otkrila su nekoliko ustrajnih vjerovanja koja potječu još iz pretkršćanske demonologije. Jedan takav primjer bio bi muški duh koji živi u šumi, poznat kao Ved. Njegovo ime izvedeno je iz protoslavenske riječi vědēti ("znati, vidjeti"). Smatra se da su Vēdi (množina) fizički usporedivi s muškarcima, ali prekriveni kosom i visoki poput kuće. (može ih se usporediti s ruskim lešijima, koji su se obično smatrali starcima veličine čovjeka i čija je glavna zanimacija bila plašiti usamljene izletnike u šumi.) Također se vjerovalo da hrvatski vedi žive u šumi, što se dugo smatralo kao prijelazna zona između našeg svijeta i "onog svijeta". Čak su živjeli u svojim gradovima ili u zajednicama. Moglo ih se "čuti" kako pjevaju i razgovaraju iz velike udaljenosti. Tradicija na tom području kaže da je bilo dobrih i loših Vēdi. Potonji su bili poznati kao šumski vedi, jer su često izbjegavali ljude i ostajali u šumi. Ako bi netko zalutao u šumu i naišao na jednog ili više Vēdi, mogli bi ga podvrgnuti mučenju, izgladnjivanju ili batinama prije nego što bi ga pustili. (usp. Conrad 2001:4-5)

4.2.1. Baba Jaga (Yaga)

Jedno od najpoznatijih čudovišta iz slavenske mitologije je Baba Yaga. U pitanju je vještica ili čarobnica koja boravi u kući koja se oslanja na kokošje noge i okružena je ogradom od ljudskih kostiju. Baba Yaga napada i proždire odrasle osim što uzima djecu i kuha ih u svojoj peći. (Uzelac 2023)

Bez sumnje, Baba Yaga je najpoznatija slavenska narodna bajka koja se održala u moderno doba. Likovi kao što je Baba Yaga jako su voljeni u medijima. Od *Dungeons & Dragons* do *John Wick* neo-noir serije filmova, posvuda joj se obraćaju. Možda postoji neki tajni šarm u njezinom (ponekad) majčinskom ponašanju. (Tolentino 2023)

Upravo zbog popularnosti Babe Yage, osobito u internetskim člancima, postoji mnogo interpretacija i pokušaja sinteze mita o njenom liku. Neki od primjera su gore navedeni Uzelac i Tolentino koji u kratkim crtama iznose najpoznatije činjenice o Babi Yagi, stavljene u kontekst popularne kulture kako bi se ovo mitsko biće približilo prosječnom čitatelju. No s obzirom na sažetu formu, ne doznaje se mnogo o ovom prepoznatljivom i popularnom mitskom biću. Tko je Baba Yaga? Baba Yaga je čuvar koji živi na ulazu u zemlju mrtvih. Njezina je koliba okrenuta prema zemlji mrtvih, stoga heroj (ili junakinja) mora upotrijebiti čarobnu formulu da okrene kolibu, umjesto da samo hoda na drugu stranu. Povremeno se koristilo usisavanje životinje kao znak inicijacije, a inicijacijska kuća izvorno je prikazivala životinju. Samo jedan dio kolibe - kokošje noge - zadržao je svoj zoomorfni izgled kroz cijelu narodnu priču. Baba Yaga zapaža herojev "ruski miris" kao miris živih, koji mrtvi smatraju odbojnim i iritantnim (usp. Johns 1998:24). Postoji mnogo varijacija njenog imena poput Iagaia, Iga, Ega, Iagaba, Iagabova i sl. Stoga postoje razne interpretacije njenog imena, poput primjerice one lingvista Vasmera i Trubacheva koji sugeriraju vezu s raznim indoeuropskim izrazima koji znače "bol", "mučiti", "briga", "sumnja" (usp. Johns 1998:21). Spomen njenog imena najčešće asocira na njene prepoznatljive karakteristike kao što je njezina kuća na kokošjim nogama pomoću kojih se kreće, mužar, tučak, krpa ili metla te nadimak "koščata noga". U svojoj kolibi često leži na štednjaku s tijelom rastegnutim od jednog kuta do drugog s nosom zabačenim prema stropu, te se naglašava grotesknost njenih fizičkih obilježja, posebice njenog nosa. Nadalje, većina prepoznatljivih likova u europskim narodnim bajkama - oni s prepoznatljivim imenom i nizom definirajućih osobina -

ponašaju se prema heroju ili heroini na predvidljiv i jasan način, pokazujući ili ljubaznost ili neprijateljstvo. Riječima Vladimira Proppa, kako piše Johns, ili su donatori ili zlikovci. Baba Yaga, međutim, služi kao donator, ali i negativac. Ponekad može biti vrlo agresivan darivatelj i može biti izazovno razlikovati ove dvije strane njezine osobnosti. Ona je "lik koji je težak za analizirati", prema Proppu, koji Baba Jagu dijeli u tri kategorije: donator, otmičar i borac. Propp koristi Baba Jagu kao ilustraciju neprijateljskog ili nevoljkog donatora u svojoj "Morfologiji narodne priče". U suštini, lik Babe Yage više je negativan nego pozitivan. (usp. Johns 1998:22)



Slika 1 Umjetnička interpretacija Baba Jage;

Izvor: <https://www.worldanvil.com/hero/7df339f0-3d96-492d-9132-99bb5f004204>

4.2.2. Rusalka

Za mitsko stvorenje poznato kao "rusalka" (množina: "rusalke" ili "rusalki") se kaže da nastanjuje jezera, rijeke i druge vodene površine. Prema legendi, rusalke su mlade žene duge kose, koje koriste zagonetke ili druge metode kako bi namamile žrtve, zatim ih ubile ili odvukle na dno rijeke. Smatra se da su ti zli duhovi duše mladih žena koje su umrle nasilno ili zbog počinjenog samoubojstva. Ponekad, obično za mladog Mjeseca, izranjaju iz vode i plešu kroz noć na livadama. (Uzelac 2023)

Preliminarno istraživanje na internetu uvijek prvo iznjedri popularne članke ili blogove koje najčešće pišu entuzijasti i zaljubljenici u, ovom konkretnom slučaju koji je i vezan za moj rad, *The Witcher* franšizu. Dakako, istraživači amateri neće se uvijek udubiti prilikom svog istraživanja, već se zadovoljiti s prvih nekoliko informacija koje pronađu i koje su im dostupne. Samo po sebi to nije nužno veliki problem budući da se (vrlo vjerojatno) nitko tko je obožavatelj knjiga, videoigara ili serije ozbiljno ili u znanstvenom smislu ne bavi slavenskom mitologijom. Doduše, ipak smatram da bi članci koji djeluju ozbiljnije i naizgled konkretno prikazuju elemente slavenske mitologije (općenito i pobliže vezano za bića u franšizi *The Witcher*) ipak trebali navesti [pouzdan] izvore prema kojima prenose napisano. U svojem radu često koristim Uzelca baš kao primjer ovakvog načina pisanja. Njegov članak objavljen je na internetskoj stranici CultureFrontier, zanimljivo je napisan i daje kratki pregled pojedinih elemenata iz slavenske mitologije, no problem je što nigdje (osim za slike) ne navodi izvore ili korištenu literaturu.

Kod ostalih slavenskih naroda rusalke su bile poznate kao vile koje žive u šumama ili poljima i donose vlagu zemlji, te su, kako su vjerovali Rusi i Ukrajinci, dolazile usred noći pored rijeka, jezera i mora. Stoga su dane oko Duhova neki slavenski narodi prozvali rusalijama (usp. Kropelj 2013:157-158). U Prekmurju su risali ili risalski svetki bili dani cvijeća, te je blagdan bio vezan uz biljna pića, običaje i ceremonije. Upravo Trstenjak govori o opisu rusalke iz Prekmurja:

“Odjevene su u zeleno, imaju zelene cipele, zeleni kaput i zelenu kosu. Njihov kaput bio je sličan dugom donjem rublju, koje su u prošlosti nosile žene. Prema većini predaja, Rusalke su živjele na dnu bistre vode, ostale su zauvijek mlade, a kada bi uzele mladića u svoje domove, i on bi ostao zauvijek mlad. Tko im se smije dok češljaju svoju zelenu kosu na obali rijeke bit će kažnjen ako ga dohvate jer će ga škakljati dok ne umre. U noćima jašu bijele ptice po zelenim gorama, jer tu stanuju Beliči, njihovi ljubavnici, koji štite čisto zlato.” (Kropelj 2013:157)

Obertová, uz prikaz u serijalu romana *The Witcher* Sapkowskog, daje kraći, ali sličan opis rusalke kod istočnoslavenskih naroda, navodeći kako je rusalka dobro poznata kao ženski demon prirode u poljskom i slovačkom folkloru. U folkloru je prikazana kao ljupka žena duge kose koja zavodi muškarce. U nekim se područjima smatralo da ili žive uz vodene površine i mame mladiće u vodu ili da su im staništa gusta šuma u blizini potoka i jezera. U Slovačkoj su vjerovali da ako im se mladić nađe na putu, natjerat će ga da pleše dok se ne onesvijesti usred noći, a može se spasiti jedino ako se obuče naopako ili kad pijetao zapjeva. Iako, prema Aleksandru Brückneru, ova predodžba potječe iz književnosti, u Poljskoj je prevladavalo vjerovanje da će Rusałka sjesti na drvo, namamiti mladiće, a zatim ih ubosti do smrti. Osobine rusalke slične su osobinama vile (vile), drugog ženskog demona, i u slovačkom i u poljskom folkloru, te se često koriste kao sinonimi (usp. Obertová 2022:122). Nadalje, Obertová uspoređuje mitološku rusalku s njenom reprezentacijom u djelima Sapkowskog. Vereena je žensko biće koje susrećemo u kratkom romanu *Ziarno prawdy* (Zrno istine), a koje izvorno pogrešno smatramo rusalkom. Mršava je, nosi bijelu haljinu i ima dugu crnu kosu. Ne govori niti jede ljudsku hranu, provodi puno vremena u šumi i istinski se užasava ljudi. Ona se konačno otkriva kao bruxa, vrsta vampira, koji se jednostavno pretvarao da je rusałka kako bi postao moćan. Promjena likova bila je taktika koju je koristio Sapkowski kako bi povećao ulog i otkrio zaplet. Osim ove nesigurnosti, može se reći da Sapkowskijev prikaz rusalke zadržava samo nekoliko općih aspekata izvornog vjerovanja — ženu duge kose u haljini i dvosmislenu vezu sa šumom. Strah od međuljudskog kontakta nemoguće je kategorizirati kao tipičan. Na kraju krajeva, zavođenje mladića, koje u potpunosti nedostaje u poljskom tekstu, ključni je element rusalke. Nivellen, Vereenin ljubavnik, s druge strane, siguran je da je rusałka s njim samo zato što je muškarac (usp. Obertová 2022:122). Budući da je slika nadnaravnog bića svedena na temeljne opće značajke te nema drugih poveznica s legendom o rusalki u narodnoj kulturi, Obertová smatra kako su neki elementi iz mitova i vjerovanja o rusalki preuzeti za potrebe književnog lika, ponajviše kako bi se postigao obrat u priči.



Slika 2 Umjetnička interpretacija Rusalke;

Izvor: <https://twitter.com/PixelGrotto/status/1107400666140626944/photo/1>

4.2.3. Vampir (Upir)

Među demonskim mrtvima, nalaze se i pokojnici koji se pojavljuju u lokalnoj sredini u kojoj su nekada živjeli, pijući ljudima krv i ugrožavajući njihove živote. Nakon što umru, njihove duše ostaju u njihovim preminulim tijelima, dok noću ustaju sa svojih počivališta i vraćaju se u grobove prije izlaska sunca ili prije nego što se oglasi prvi pijetao. Sisanjem esencije života, odnosno krvi iz živih, vampiri su u stanju sačuvati svoje tijelo od propadanja. Zbog svojih teških grijeha, vampiri se vraćaju u svijet živih i na mjesta gdje su nekada živjeli, a njihova tijela ostaju ukočena i obamrla u grobovima. Zbog toga su ih u Primorju ljudi prozvali premrl (ukočeni), a budući da su sisali krv nazivani su i krvopije (usp. Kroješ 2013:193). Vjerovalo se da su vampiri opasni uglavnom za one koji su ranjivi, primjerice djeca, te za ljude koji žive u kućama koje nemaju zaštitu od vampira. Nadalje, u opasnosti su bila i dojenčad u kolijevci koju obitelj prije izlaska iz kuće nije prekrizila, a jednako ugrožena bila su djeca koja su živjela na farmama gdje se ni pas ni pijetao nisu oglasili kad bi vampir bacio kamen s groblja preko kuće. Naime, takvom djetetu mogli bi biti isisani mozak i krv iz tijela. Vampiru je ugašena vatra na ognjištu davala moć, no ona bi nestajala pred crkvom ili raspelom. (usp. Kroješ 2013:194)

U različitim regijama mogu se pronaći razni nazivi poput upiór, wãpierz, wampierz u Poljskoj i upír, vampír, sotana u Slovačkoj. Unatoč različitim imenima, stvorenje iz legende ima mnogo toga zajedničkog. Krv, ljudsko meso i duša su ono čime se hrani duh umrle osobe ili živog mrtvaca. Kad je mjesec pun u ponoć, ustaje iz mrtvih; napada cijele obitelji i zatim se vraća kad pijetao ujutro zapjeva. Vjerovanje u vampire rašireno je u južnim i zapadnim slavenskim krajevima, koji također dijele metode borbe s njima, poput punjenja lijesa sjemenkama maka i skrivanja ispod kamena, probadanja tijela ili glave vampira jaskovim kolcem ili velikim čavlom, odsijecanje vampirove glave od tijela itd. (usp. Obertová 2022:125).

Koncept vampira postao je popularan diljem Europe, a danas je jedna od najzastupljenijih nadnaravnih tema u popularnoj književnosti i audiovizualnoj umjetnosti vampirizam. Autori se, naravno, moraju nositi s dobro poznatim stereotipom o vampirima u popularnoj kulturi, osim što u svoja djela ugrađuju izvorne narodne mitove.

Ovdje Obertová (usp. 2022:125) spominje vampira iz serijala romana Sapkowskog *The Witcher* po imenu Emiel Regis, koji se isprva izjašnjava kao alkemičar, te je jedan od Geraaltovih suputnika u knjizi *Vatreno krštenje* i značajan sporedni lik. Kad ga ne spali vatra, nema vlastite sjene, može nestati i letjeti i nema odraza u zrcalu, njegov pravi identitet na kraju postaje očit. Fascinantno je da je Sapkowski odlučio zadržati te osobine u liku Regisa jer proizlaze iz stereotipa o vampiru u popularnoj kulturi. Međutim, ovakav prikaz raspršuje mnoge priče o vampirima koje su izravno izvedene iz ranih narodnih praznovjerja. Ideja da je on živi mrtvac proizlazi iz ljudskog urođenog straha od bilo čega što se pojavljuje iz zagrobnog svijeta. Regis u knjizi otkriva da ljudska krv ne daje hranu vampirima, ali ima učinke na ljude usporedive s onima alkohola. Međutim, kako je krv tvar koja daje život ljudima, svaka životinja koja je konzumira predstavlja opasnost za ljude. Jasikovi kolci ne ubijaju vampire jer imaju znatno veći potencijal regeneracije od ljudi. Vampira ne peče ni sunčeva svjetlost. Ovaj mit je utemeljen na ideji da je sunčeva svjetlost mjesto gdje se odvija ljudski život. Dok svitanje označava pobjedu nad noćnim opasnostima, sve tamno povezano je s noći.

Kao što je gore pokazano, Regis ne predstavlja slavenska narodna vjerovanja o vampirima; usprkos tome, Sapkowski ih namjerno iznosi, razotkriva i daje logično objašnjenje njihovog podrijetla. Istražuje ustaljene mitske obrasce dok ih istovremeno ismijava na satiričan način, što ga čini parodičnim prepričavanjem mita o vampirima. Kao temelj ove interpretacije vidi se želja Sapkowskog da prikaže tako popularan lik kao što je vampir na svjež, neočekivan način. (usp. Obertová 2022:126)



Slika 3 Umjetnička interpretacija Vampira (Upira);

Izvor: <https://monster.fandom.com/wiki/Upir?file=Upir.webp>

4.2.4. Kikimora

Kikimora je loš kućni duh koji se prvenstveno povezuje s istočnim slavenskim religijama. Kikimora može pomoći ljudima u radu pri brizi o domaćim životinjama, posebice peradi. To je stvorenje koje ipak može upasti u nevolje i napraviti pustoš, pogotovo noću. Narodna predaja smatra da je Kikimora nastala od mrtvorođene djece. Nekrštena su djeca također poslužila kao izvor za Kikimoru pod utjecajem kršćanstva. (Uzelac 2023)

Uzelac i za Kikimoru daje vrlo sažet opis, što je i tipično za internetski članak koji ukratko nastoji obraditi neku široku temu. No takvim sažimanjem najčešće se ispuštaju elementi i obilježja koji su bitne karakteristike bića, pa čitatelj može lako ostati zbunjen i pun nejasnoća o tome tko je i kakvo je [mitološko] biće zapravo.

Prema saznanjima iz etnografije i folklor, kikimora je mitološki lik u ženskom ruhu, koji živi ili se pojavljuje u kući, u dvorištu, ponekad u kupaonici, štali, praznim zgradama ili krčmama. Sam naziv kikimora mogao bi se odnositi na likove ili predmete koje su Ansimova i Golubkova podijelile u četiri skupine: 1) kućna/dvorišna kikimora; 2) šumska/barska kikimora; 3) lutka napravljena od krpa ili iverja (ponekad se koristi krv ili predmeti koji su bili u dodiru s mrtvim tijelom) u magijske svrhe (za izazivanje fantoma u kući, za nanošenje “ozljede” osobi); 4) predmet (usko grlo, zveckanje iverja i sl.) koji bi pečari ili stolari, nezadovoljni naplatom za svoj rad, mogli sakriti u dimnjak ili u zid kuće da se osvete vlasniku kuće (vjetar bi stvarao neugodnu buku u kući pušuci kroz taj objekt, “zavijao”, plašio ukućane). Za razliku od prve tri skupine, posljednja skupina nije bila vezana uz mitološka vjerovanja i magiju (usp. Ansimova i Golubkova 2016:133). Kikimora se javlja u mnogo oblića: kao mala, ružna, iskrivljena, neuredna žena; ružan patuljak; lutka koja pleše; djevojka; žena u bijeloj ili crnoj odjeći ili u crvenoj košulji; ponekad su je ljudi vidjeli голу; čak se znala pretvoriti u mačku, psa, patku, zeca ili prašćića, ali je ipak najčešće ostajala nevidljiva. Kućna kikimora bila je obdarena zlonamjernim osobinama: plašila bi ljude, zveckala, kucala, razbijala posuđe, kvarila kruh, trgala i zapetljala ručne radove, čupala kokoši ili tjerala konje (usp. Dimitrieva 1996:57). Trajno obilježje kikimore bila je njezina veza s pređenjem: znala je završiti pređenje za domaćicu, ali bi često zapetljala, potrgala, zaprljala ili spalila vlakna koja nisu bila blagoslovljena prije nego što je domaćica otišla na počinak.

Podrijetlo kikimore često se povezivalo s mrtvom nekrštenom dojenčadi (mrtvorodenom ili pobačenom) jer kako Ansimova i Golubkova navode:

“Dojenčad koja nije imala vremena živjeti na svijetu, osobito nekrštena, postala bi zli duhovi. Njihove duše nisu prihvaćene na drugom svijetu. Čine štetu i plaše ljude. Ako kikimora počne živjeti u kući, postoji samo smetnja od nje; ne možete očekivati nikakve dobre stvari jer je ovo zao duh, nekrštena duša”. (Ansimova i Golubkova 2016:134)

Vjerovanja o kikimori kao kućnom duhu vezanom uz ručni rad i mogućnosti utjecaja na žetvu lana, preživjela su u nekim sibirskim selima barem do sredine 20. stoljeća (usp. Ansimova i Golubkova 2016:134).



Slika 4 Umjetnička interpretacija Kikimore;

Izvor: <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Kikimora>

4.2.5. Leshy

Kako u kratkim crtama navodi Leeming: "Šumski duh slavenske mitologije, leshii, nešto je poput prevaranta koji može mijenjati svoj oblik po želji i koji uživa u nestašnim radnjama. Obično se prikazuje kao seljak." (Leeming 2005:238) No saznanja o Leshyju su puno dublja od Leemingovog kratkog opisa. Ovo zagonetno stvorenje živi u šumama (uglavnom šumama breza) te se pojavljuje i nestaje s promjenom godišnjih doba i rastom nove flore. Philpot piše kako Leshy izgledom podsjeća na "ljudski oblik, s rogovima, ušima i papcima koze, prsti su mu duge pandže, a prekriven je grubom dlakom, često zelene boje" (Varner 2012:20). Također ih karakterizira zelena koža i dlaka koja podsjeća na koru. Osim toga, Leshy ima sposobnost promjene svoje visine po želji, što mu omogućuje da bude nizak poput stabljika trave ili visok poput najvišeg stabla. Svakog proljeća, nakon što bi se Leshy probudio iz svog sna, počeo je tražiti putnike koji se kreću šumom kako bi ih prisilio da se izgube u bujnom novom rastu zelenila. On skakuće od drveta do drveta i njiše se naprijed-natrag na granama dok njišti, muče i laje. Prema Michaelu Kerriganu, "iščupana stabla, slomljene grane i druga šteta od oluje bili su jasan pokazatelj da su se Leshyji međusobno svađali." (Varner 2012:21). Dok se prolazi kroz šumu, jedina obrana od Leshyja bila je obući odjeću naopako, obuti cipele unatrag, nastaviti se križati ili dati hranu i duhan kao oblik mirovne ponude. Najugroženiji od Leshyjeva bijesa bio je drvosječa. Iako su se jako bojali ovog šumskog duha, ukoliko se netko usudio moglo ga se prizvati. Varner spominje i Porteousov opis rituala prizivanja Leshyja. Prema Porteousu, mlade breze su podrezane i raspoređene u krug sa svojim vrhovima prema sredini. Zatim se probiju unutar kruga i pozovu duha koji odmah izroni. Zatim stanu nogom na panj jednog od posječenih stabala, okrenuti su prema istoku, savijajući vratove kako bi provirili između svojih nogu, te govore "Ujače Leshy, uzdigni se, ne kao sivi vuk, ne kao žarka vatra, nego kao nalik sebi". Tada lišće zavibrira, a Leshy se pojavljuje u ljudskom obliku i nudi da izvrši zadatak za koji je pozvan u zamjenu za obećanje duše (Varner 2012:21).

Slično piše i Hirst prema kojem je Leshy (Leshii ili Ljeschi, jednina Leshiye) demonski bog, duh drveća koji u slavenskoj mitologiji čuva i brani bića u šumama i močvarama. On također piše o prevarantskim sklonostima Leshyja, poput već spomenutog usmjeravanja putnika koji se kreću šumom u krivom smjeru kako bi se izgubili. No Leshy je općenito dobar ili neutralan prema ljudima. Opis Leshyja također je vrlo sličan gore već navedenom uz neke manje razlike poput Histovog navoda kako je, kada Leshy izgleda kao stariji čovjek, izrazito senilan i prekriven dugom, zamršenom zelenom kosom ili krznom od glave do pete. Još jedna razlika u odnosu na opise drugih autora je ta što Hirst piše kako je Leshy div sa zvijezdama umjesto očiju, a dok se kreće, pokreće vjetar. Kao što je zapisao Varner, tako i Hirst navodi kako je Leshyjeva koža gruba poput kore drveta, rijetko ga se viđa, ali se često čuje kako pjeva, zviždi ili se smije među močvarama ili među drvećem. Prema nekim legendama, kako navodi Hirst, kada je u šumi, visok je kao planina, ali kada izađe van, postaje malen kao vlat trave. U nekima se izbliza čini ogromnim, ali se smanji na veličinu gljive kad je daleko. Uz to, Leshy često otima nekrštenu dojenčad i djecu koja idu u šumu skupljati bobice ili loviti ribu. Poznato je da posjećuje gostionicu uz cestu, popije kantu votke, a zatim povede svoj čopor vukova natrag u šumu nakon što je ljude zaveo na krivi put i beznadno ih izgubio. Kao metode obrane od Leshyja Hirst navodi oblačenje odjeće naopako, nošenje cipele na suprotnim stopalima, naizmjenična molitava i psovanje, te dodavanje soli na vatru kako bi ga se prestrašilo (usp. Hirst 2019).



Slika 5 Umjetnička interpretacija Leshy-a;

Izvor: https://stock.adobe.com/br/search?k=leshy&asset_id=576713483

5. Slavska mitologija u popularnoj kulturi

U kategoriju popularne kulture uključene su "narodne" ili "popularne" ideje, prakse i predmeti ukorijenjeni u regionalnim običajima kao i "masovna" vjerovanja, prakse i predmeti. Ono što se obično smatra dijelom popularne kulture su čitljive stvari, pisani ili vizualni materijali za koje postoje tradicije tumačenja i kritike. (usp. Mukerji 1986:48) Zapravo, popularna kultura već se smatra važnom u našoj kulturi jer se vjeruje da ima utjecaj na (mlade) ljude, kao i da određuje i odražava vrijednosti i uvjerenja generacije. Freccero piše kako se također smatra da služi kao politički forum na kojem se neke ideje podržavaju, a druge odbacuju. Budući da su politički problemi u pitanju kada politički vođe i drugi kritiziraju ili cijene njezine prikaze, slijedi da je proučavanje popularne kulture jasan način da postanete politički pismeni. (usp. Freccero 1999:3) Izvorne priče i modernizacija takvih priča dovele su, prema Thomas, do razvoja mitopejske fikcije. To je žanr koji prvenstveno piše u potpunosti izmišljene priče, ali imaju ton i format starih mitova i legendi. Takvi književni naponi, smatra Thomas, zadržavaju mitološko nasljeđe i značaj u umovima čitatelja. Slično ovome, suvremena prepričavanja mitova i legendi zadržala su svoju važnost među modernom publikom i pomogla da se održe na životu. 'Visoka umjetnost' i kanon uvijek su bili ugroženi popularnom kulturom i potrošnjom publike. Međutim, ovi su prikazi učinili dosad nepoznate aspekte ove mitologije očitijima. Ovo je, prema Thomas, ključna uloga narativa mitologije popularne kulture u interesu istraživanja i savjesnog bavljenja s tekstem. (usp. Thomas 2019:515) Dok se čini da neki mitovi uglavnom ostaju neprepoznati zbog svog mitološkog sadržaja, unatoč njihovom sveprisutnom prikazivanju u popularnim masovnim medijima, s druge strane neki mitovi su dobro prepoznati i istraženi od strane publike i akademika. Mit se, kako navodi Reid, obično smatra "svetom" pričom koja je slična bajkama i legendama, ali u modernoj popularnoj kulturi i medijima mitovi se često vide kao opravdanje za društvene strukture. U nastavku piše kako prema Tolsonu mitologija stvara kulturni sustav značenja koji, nakon dovoljno ponavljanja kroz kulturnu upotrebu, postaje "zdrav razum". Kada mitologiju ili mit redovito predstavljaju i razumiju čitatelji, i kada njegovo značenje postane standardno ili uobičajeno među većinom čitatelja, ne samo da ima široko prihvaćeno značenje, već se također naširoko smatra primjerom "načina na koji stvari stoje" ili "kako stvari trebaju biti." (usp. Reid 2008:82)

No, postoji bezbroj mitova koji su trenutno prisutni u popularnoj kulturi, a koji još nisu prepoznati i kritički analizirani. Neki od tih mitova dolaze iz slavenske mitologije, a u zadnjih nekoliko godina dobili su na popularnosti upravo zbog franšize *The Witcher*. Publika ih je prepoznala kao nešto zanimljivo i (njima) novo te vrijedno pažnje na svjetskoj pozornici. S obzirom da je ponovno otkrivanje slavenske mitologije i mitova zaintrigiralo širu publiku, polako se budi interes u akademskoj zajednici. Tijekom istraživanja nisam naišla na mnogo znanstvene literature, ali činjenica da već postoji nekolicina autora koji pišu o povezanosti *The Witcher* franšize i slavenske mitologije te prepoznaju da je vrijedno istražiti značaj toga u popularnoj kulturi svakako je obećavajuće.

Slavenska mitologija je opsežna, zamršena i raznolika. Uvelike se održala zahvaljujući folkloru i nekoliko običaja poput Ivanjskih krijesova, Jurjeva koji se i danas izvode u slavenskim narodima. Budući da o slavenskoj poganskoj vjeri postoji tako malo zabilježenih materijala, te su priče i običaji najbolji izvori za razumijevanje slavenskih vjerovanja. Ali folklor i običaji oslikavaju samo djelić staroslavenskog svjetonazora. Zbog ovih komplikacija slavenska religija i mitologija nisu toliko (pre)poznate kao neki drugi panteoni i religijski sustavi. Iako se njihovo podrijetlo često ne priznaje, neki elementi slavenske mitologije, poput vampira, dobro su poznati diljem svijeta. Popularna kultura pomogla je da neki elementi slavenske mitologije postanu poznatiji. Svijet mašte pod utjecajem slavenske mitologije može se pronaći u knjigama *The Witcher* poljskog autora Andrzeja Sapkowskog, kao i u vrlo popularnoj videoigri i TV seriji koja je uslijedila. Prikazana su brojna bića koja su izravno ili neizravno proizašla iz slavenske mitologije, primjerice mistična bića poput Leshyja ili Kikimore, kao i elemente okruženja koji podsjećaju na one iz slavenske mitologije. (Uzelac 2023) S obzirom na dubinu slavenske mitologije, ne čudi što su iz nje umjetnici crpili inspiraciju. Većina suvremenih interpretacija slavenske mitologije u popularnoj kulturi kreacije su ljudi koji su i sami odrasli uz nju. Slavenski scenaristi, kako piše Tolentino, počeli su sastavljati ljubavna pisma svojoj mladosti i kulturi, poput onih suvremenih dramatičara, te naglašava da trebamo imati na umu da je sadržaj prilagođen bez obzira na entuzijazam koji vlada u prilagođavanju slavenske tradicije za veliki ekran. (Tolentino 2023) No valja napomenuti kako su knjige, videoigre i serija *The Witcher* nadahnute slavenskom mitologijom, a ne precizne kopije drevnih mitova. Unatoč odudaranjima od konvencionalnog mita, čitatelji, igrači i gledatelji mogu ponešto i naučiti.

5.1. Književnost

Za analizu teme književnost, primarno koristim članak "Slavenska mitologija izgubljena u fantastici: književne prilagodbe slavenskih vjerovanja u romanima Andrzeja Sapkowskog i Juraja Červenáka" Zuzane Obertove. Pregled bića iz slavenske mitologije zasniva se na klasifikaciji Obertove koja se primjenjuje na analizu istih.

Jedna od tri glavne komponente fantastične književnosti je mitologija. Dickerson i O'Hara (usp. Obertová 2022:120) tvrde da je "moderna fantastična književnost prožeta i ukorijenjena u drevnom mitu, srednjovjekovnoj herojskoj legendi i bajci". Prema Obertovoj, žanr suvremene fantastične fikcije pojavio se unutar anglofone književnosti, a većina tih mitova su keltski, nordijski i arturijanski. Različiti podžanrovi, uključujući keltsku fantastiku, nordijsku fantastiku i arturijansku fantastiku, uspostavljeni su kao rezultat inspiracije određenim mitovima. Tradicija se temelji na djelima J. R. R. Tolkiena i C. S. Lewisa, koji su dugi niz godina oblikovali fantastičnu književnost u zapadnoj Europi i anglo-američkom svijetu, ali i drugim područjima (usp. Obertová 2022:120). *Fantasy* književnost, kako piše Obertova, bila je poznatija u srednjoeuropskim zemljama poput Poljske i Slovačke, osobito od 1980-ih, zahvaljujući prijevodima njihovih djela. Srednjoeuropski autori prihvatili su stilove anglofone fantastične književnosti, kao i široku paletu zapadnoeuropskih mitova, folklora i narodnih priča (usp. Obertová 2022:120). Kratka priča Wiedźmin (Vještac), koju je poljski autor Andrzej Sapkowski objavio u časopisu *Fantastyka* 1986., i zbirka kratkih priča *Ostatnie życzenie* (Posljednja želja), koju je oslonio na poljska praznovjerja i narodne priče, označile su točku preokreta u žanru. Za Obertovu to označuje rođenje slavenske fantazije kao žanra u Poljskoj. Nadalje, ona smatra kako je Wiedźmin (Vještac) Sapkowskog poslužio kao inspiracija za druge poljske pisce, koji su počevši od 1990-ih počeli spominjati demone, praznovjerja i običaje iz poljske (ili šire smatrane slavenske) kulture. Slavenska fantazija sada je dobro uspostavljena kao književni podžanr, a koncept Sapkowskog proširio se izvan Poljske budući da, kako navodi Obertová, najpoznatiji pisac fantastičnih i pustolovnih knjiga u Slovačkoj, Juraj Červenák, otvoreno govori da ga je čitanje Sapkowskijevih djela nadahnulo za stvaranje slavenske fantastike. (usp. Obertová 2022:120)



Slika 6 Andrzej Sapkowski;

Izvor: <https://3seaseurope.com/andrzej-sapkowski-the-witcher-book-polish-roots/>

Kako Michelska (usp. 2020:31) navodi, eskapizam putem fantazije u ovom slučaju ima dvostruku svrhu: osim što dopušta čitateljima da se izgube u alternativnom, fantastičnom svijetu, također im pruža romantičan pogled na prošlost. *The Witcher* se ne temelji specifično na slavenskoj mitologiji, unatoč činjenici da zapadnjačka fikcija često crpi utjecaj iz mitova. Nažalost nema mnogo pisanih zapisa o slavenskoj mitologiji, a većina mitova koji su trenutno poznati izvedeni su iz preostalih ili usmenih izvora. Književna prisutnost slavenske mitologije ni na koji način nije jednaka onoj grčke ili rimske tradicije. Stoga je teško odlučiti se za jedno tumačenje slavenske mitologije zbog varijacija u regionalnim tradicijama i nedostatka podataka koji to podupiru. Kao rezultat toga, "slavenski" u kontekstu *The Witchera* bi se, prema Michelskoj (usp. 2020:32), možda mogao protumačiti kao "poljski". Uz to Michelska naglašava kako Sapkowski priznaje da je podrška čitatelja ključna za izgradnju uspješnog (književnog) brenda i tvrdi da su ga čitatelji "učinili onim što jest". Uspio je ući u zapadnu popularnu kulturu kao rezultat baze obožavatelja, točnije u uglavnom anglofonu popularnu kulturu, jer su njegove knjige već bile naširoko čitane i cijenjene u zemljama poput Njemačke i Francuske (usp. Michelska 2022:52). Važno je ne podcijeniti ovo njegovo postignuće jer je Sapkowski prvi koji je uspio razviti pop-kulturni brend koji bi se s obzirom na uspjeh, u idealnom slučaju, mogao usporediti s francuskim Asterixom ili švedskim Minecraftom.

5.2. Slavenska bića u serijalu romana *The Witcher*, Andrzeja Sapkowskog

Obertová (usp. 2022:120) u svojem članku također raspravlja o nadnaravnim stvorenjima inspiriranim slavenskim mitološkim bićima rusałka : rusalka, strzyga : striga, wampir : upír, wilkołak : vlkolak i Żywia : Živa, koja se pojavljuju u djelima Sapkowskog i Červenáka. Njihove izvorne osobine u narodnoj kulturi prvi su put opisane na temelju antropološke literature, međutim način na koji Sapkowski i Červenák opisuju entitete u svojoj seriji knjiga suprotstavljen je izvornom opisu. Sličnosti pokazuju da samo nekoliko književnih likova (slovačka rusalka i božica Żywia/Živa) odgovaraju karakteristikama nadnaravnih bića u narodnoj predaji koju bilježi etnografija. figure. Serija *Wiedźmin* (Vještac) Sapkowskog bila je prvo djelo poljske fantastične književnosti koje uključuje aspekte slavenske mitologije. Ova serija sastoji se od zbirki kratkih priča *Ostatnie życzenie* (Posljednja želja) i *Miecz przeznaczenia* (Mač sudbine) te pet romana objavljenih 1990-ih: *Krew elfów* (Vilenjačka krv), *Czas pogardy* (Vrijeme prezira), *Chrzest ognia* (Vatreno krštenje), *Wieża jaskółki* (Lastavičja kula) i *Pani Jeziora* (Gospodarica jezera). Glavni lik serije je vještac Geralt od Rivije, mutant koji je naučen boriti se protiv životinja koje predstavljaju prijetnju ljudima. Geralt se na putu do svoje sudbine susreće s raznim stvorenjima i čudovištima, a nekoliko njih je iz slavenske mitologije. Obertová u svojoj klasifikaciji spominje pet mitoloških bića (navedeno abecednim redom na poljskom i slovačkom): rusałka : rusalka, strzyga : striga, wampir : upír, wilkołak : vlkolak i Żywia : Živa (usp. Obertová 2022:121-122). Budući da su rusalka i upír (vampir) detaljnije već spomenuti u ovom radu, u nastavku će se analizirati striga i vlkolak (vukodlak).

5.2.1. STRZYGA : STRIGA

Strzyga je, prema poljskom folkloru, bila duh djeteta koje je rođeno sa zubima i potom prerano umrlo. Mit je, kako navodi Obertová, tvrdio da postoje brojni načini da se riješite strzyge poput probijanje njenog tijela šiljkom jasike i potom odsijecanjem glave. Striga je žensko polu-demonско, polu-ljudsko biće koje se nalazi u Slovačkoj i posjeduje nadnaravne osobine i moći koje su namijenjene da naudi onima oko sebe. Mogla bi biti djevojčica ili starija gospođa, posjedovati i intrinzične i naučene nadnaravne vještine, te oboje koristiti za razna zla djela. Imala je moć izazvati oluju, uništiti žetvu, lišiti zdravlja ljudima i životinjama i zaprljati kravlje mlijeko. U slovačkim praznovjernim pričama prevladavaju nazivi striga i bosorka, a zastupljeniji nazivi su čarodejnica i ježibaba. (usp. Obertová 2022:124)

Pripovijest o strzygi, prema Obertovoj, služi kao temelj za cijeli scenarij Sapkowskijeve novele Wiedźmin (Vještac). Ovdje se pak radi o mladiću koji je imao zube i druge urođene mane te je preminuo ubrzo nakon rođenja. S obzirom da se nastavio razvijati unutar lijesa, nakon sedam godina počeo je napadati ljude. Kratka pripovijest razlikuje se od folkloru po tome što je dijete postalo strzyga zbog prokletstva, a ne samo zato što je rođeno sa zubima i umrlo prije krštenja. Međutim narodna bajka i priča koriste se različitim strategijama za poraz strzyge. U kratkoj priči, prekidanje strzyginog ciklusa spavanja tijekom punog mjeseca razbit će prokletstvo. Sapkowski je također eksperimentirao s verzijom da se strzygi mora odrubiti glava, probosti jasikovim kolcem ili spaliti. Geralt sprječava da se prokletstvo razbije na taj način, a strzyga se na kraju pretvara u djevojku. Budući da su uvjereni da je strzyga trajna posljedica rodoskrnuća između brata i sestre, većina likova novele drži se opisanog nasilnog pristupa. To prema Obertovoj znači da je kratka priča sadržavala sve komponente legende o strzyga vjerovanju, od kojih su neke prikazane kao istinite, a neke kao lažne. Obertová također ističe kako se Sapkowski u svojoj kratkoj pripovijesti poslužio polemičkom reinterpetacijom tehnike strzyga. Polemička reinterpetacija dovodi u sumnju vjerodostojnost pojedinih mitoloških ili religijskih interpretacija i omogućuje manipulaciju njima. Geralta je potrebno reinterpetirati kako bi preuzeo ulogu protagonista i bio jedini koji može razbiti kletvu. Ideje vodilje herojske fantastične priče ovdje su ipak imale prednost nad mitom. (usp. Obertová 2022:124)

S druge strane Dekiert piše o sasvim drugačijim vjerovanjima o strigi. Kako navodi poljska riječ strzyga potječe od latinske striga, a latinska od grčke stri(n)ks, a primarno značenje ove riječi je "sova" i koristila se samo među zapadnim slavenskim narodima. Prema Brückneru (usp. Dekiert 2004:55) posuđena je u poljski jezik u ranom srednjem vijeku, a Dekiert smatra kako se s velikom vjerojatnošću može reći da je jezik Židova doseljenih na područje Poljske u to vrijeme mogao biti jedan medij preko kojeg je strzyga uvedena u suvremeni poljski jezik. Nadalje, Dekiert tvrdi kako je Slavenski opis za strigu, odnosno strzygu vampir. Stoga izjednačava strzygu s vampirom te ih koristi kao istoznačnice. S obzirom da postoje slične priče o vampirima i raznim načinima borbe s njima, koje poznaju i južni i zapadni Slaveni, prema Dekiertu vampir kao zlonamjernik ima vrlo dugu povijest i konglomerat je vjerovanja, narodnih praznovjerja i djelomično autentičnih događaja objašnjenih medicinom ili etnografijom. (usp. Dekiert 2004:55)

Iako je i strigi i vampiru zajedničko da se hrane ljudskom krvlju, to nužno ne znači da se radi o istom biću. Razlikuju se po načinima na koje mogu nastati, ali i po fizičkom i karakternom opisu. Dakako, moguće je da se ponegdje lokalno ova bića izjednačavalo s obzirom na njihovu krvožednu narav. Budući da se velika većina slavenskih mitova i priča o mitološkim bićima prenosi usmenom predajom, vrlo je moguće da su se neki elementi drugačije interpretirali.



Slika 7 Umjetnička interpretacije Strzyga-e;

Izvor: <https://brendan-noble.com/the-strzyga-striga-in-polish-mythology/>

5.2.2. WILKOŁAK : VLKOLAK

Mit o vukodlaku vrlo je star, a kako Obertová navodi, opisao ih je grčki povjesničar Herodot među plemenom Neuri, koji se smatraju precima Slavena, još u petom stoljeću prije Krista. Dakle, vukodlakom se naziva živo biće s nadnaravnom sposobnošću da se pretvori u vuka. Vukodlak može nastati kroz susret žene s vampirom, za vrijeme mladog mjeseca ili čak ukoliko se (dijete) rodi na noge, dok se u istočnoj Slovačkoj smatralo se da će se osoba s dva srca pretvoriti u vukodlaka (usp. Obertová 2022:127). Nakon što je osoba postala vukodlak, može se promijeniti u bilo kojem trenutku, ali to se obično događa oko zimskog ili ljetnog solsticija, u svojem vučjem obličju napadao je ljude i životinje. Slično kao i vampiri, vukodlaci su dobro poznati diljem Europe i često se koriste kao teme u popularnoj kulturi, no vukodlak se, kakao piše Obertová, samo kratko spominje u praktički svim spisima Sapkowskog budući da ga nije stvorio kao posebnu osobnost. U kratkoj se sceni spominje gladan i bijesan vukodlak koji se prikrada kaminu, no kad ugleda trubadura Maslačka kako pjeva, samo ga na trenutak poslušaj prije nego što ode. U spisima Sapkowskog osnovni opis vukodlaka kao čovjeka koji se pretvara u vuka ili nije prisutan ili se samo implicira jer je, kako smatra Obertová Sapkowski pretpostavio da je to biće dovoljno znano u svijetu. Stoga se nije pridržavao nikakvog lokalnog praznovjerja u vezi s počecima vukodlaka ili njegovim preobrazbama. Scena s osjetljivim vukodlakom, s druge strane, može se smatrati smiješnom i protiviti se stereotipu da su vukodlaci smrtonosne životinje. Stoga je korištena i parodijska reinterpretacija. (usp. Obertová 2022:127)

Budući da Sapkowski nije detaljnije pisao o narodnim tumačenjima vukodlaka, a Obertová daje kratki uvod o njemu, smatram da je važno spomenuti kako se zapravo tumačilo to mitološko biće. Dakle, u usmenoj predaji volkodlak se tumačio na različite načine, prikazujući ga kao nadnaravno biće i kao čovjeka koji se pretvara u vuka. Volkodlaka (vukodlaka) se zamišljalo kao biće koje se povremeno pretvara u vuka ili u polučovjeka i poluvuka ili kao osobu koja je već od rođenja označena da će se povremeno pretvarati u vuka. Neki od znakova koji ukazuju na to da je osoba vukodlak su primjerice tijelo prekriveno vučjim krznom i vučji zubi u ustima, sposobnost osobe koja se rodila 'na noge' da se po želji pretvori u vuka i sl. (usp. Kropiej 2013:196-197). Stoga se, ukoliko je to bilo moguće, nastojalo spasiti osobu na razne načine. Tako se primjerice, prema raširenom vjerovanju, novorođeni vukodlak koji je rođen još u posteljici može se izbaviti iz tog

stanja tako da mu se komad posteljice ušije u rame. Nadalje, ako je vukodlak bio beba rođena s nogama koje su se prve pojavile, mogao bi se spasiti ako bi se okrenuo pri rođenju. Vukodlak koji je uklet može se spasiti da mu se, u ime Boga, baci malo kruha da jede. Još jedan način na koji se osoba koja se preobrazila u vuka može spasiti je da mu razdere koža nakon što ju je skinuo (usp. Kropelj 2013:197).



Slika 8 Umjetnička interpretacija WILKOŁAK : VLKOLAK;

Izvor: https://stock.adobe.com/search/images?k=werewolf&asset_id=569807187

5.3. Videoigre

Industrija videoigara često je zanemarena u akademskim studijama iako ima značajan ekonomski utjecaj na suvremenu kulturu. Prema predviđanjima tvrtka za istraživanje tržišta Newzoo, povećat će se sa 159,3 milijarde dolara u 2020. na preko 200 milijardi dolara u 2023. godini. Oni također navode podatak kako u svijetu već postoji 2,3 milijarde igrača, a predviđa se da će taj broj samo nastaviti rasti. (usp. Kuśnerek 2021:11)

Iako je koncept videoigara stvoren u kasnim 1940-ima, tek kada su ih Nolan Bushnell i Atari popularizirali 1970-ih, bile su financijski održive na većem tržištu. Kao rezultat toga, 1970-ih brojni potrošački časopisi, koji su bili posvećeni određenim platformama konzola za videoigre i služili su kao reklame za te platforme, objavili su rudimentarne ocjene videoigara kao i recenzije videoigara te vodiče za igranje. Temeljitiye i rigoroznije procjene videoigara i igranja bile su relativno neuobičajene tijekom sljedećih 10 godina, a često su bile potaknute potrebama popularnih, a ne znanstvenih interesa. U znanstvenim bazama podataka od 1980. do 2010., reference na "video/računalne/digitalne igre" u cjelini pokazuju da je ovaj početni nalet istraživanja videoigara karakterizirao dugotrajno razdoblje referenci u 1990-ima, nakon čega su se sve takve reference dramatično i eksponencijalno povećale. Moguće je pratiti podrijetlo gotovo svih pitanja vezanih uz istraživanje videoigara unatrag do 1980-ih. Jedan od prvih doktorskih radova koji se bavi video igrama kao "interaktivnom fikcijom" kao i početak empirijskog proučavanja psiholoških i fizioloških učinaka igranja videoigara primjeri su istraživanja koja su se prvi put pojavila u akademskim publikacijama iz 1980-ih. Drugi primjeri uključuju rana razmišljanja o učinkovitosti videoigara kao alata za učenje, neke od prvih pregleda literature o znanstvenim studijama o videoigramama. (usp. Myers 2023:418)

Prijelaz sa stvaranja videoigara za jednog igrača za kućna osobna računala na stvaranje videoigara za više igrača i društvenih igara za okruženja temeljena na webu dogodio se istodobno s uvođenjem novih tehnologija videoigara, posebno tehnologija temeljenih na internetu, nakon što je industrija videoigara preživjela ekonomske poteškoće sredinom 1980-ih. Kada je Blizzard izdao *World of Warcraft* 2004., signalizirao je pomak prema zajedničkim igrama i aktivnostima. (usp. Myers 2023:418) U svojoj biti, teorija igara matematički analizira ljudsko odlučivanje pokušavajući maksimizirati igranje videoigre za sve igrače ignorirajući estetske ili kulturne implikacije. Iako je teorija igara proizvela termine i koncepte koji se koriste u istraživanju videoigara (kao što su "igre s nultim zbrojem" i "min-max rješenja"), optimizacija igranja videoigara u apstraktnom smislu nije se uspostavila kao konsenzualno visok prioritet za istraživanje videoigara, koje teorija igara često smatra da je "optimizacija" igranja pod značajnim utjecajem komercijalnih i kulturnih razloga. Iz sličnih razloga, tržišno istraživanje videoigara samo se povremeno i sporadično usredotočilo na ontološki status videoigara. Postojala je opsežna rasprava o tome jesu li videoigre fundamentalno paradoksalne u filozofskim časopisima i na simpozijima prije razdoblja 1980-ih kada je došlo do prve kontinuirane znanstvene objave istraživanja videoigara. Ova je rasprava poslužila kao podrška kasnijim publikacijama, iako formalna analiza ove vrste nikada nije zaživjela u studijama igara. (usp. Myers 2023:419-420)

Pojam "kultura" ima širok raspon primjena i tumačenja. Definicije u rječniku obično se fokusiraju na "umjetnost i kulturu" te "običaje, norme i ideje". Obje ove definicije mogu se pratiti do latinske riječi *cultura*, koja u svom etimološkom korijenu znači "uzgoj" ili "kultivaciju". Kultura nije nešto s čime se rađamo, već ju kao djeca učimo i upijamo iz svoje okoline. Svi ovi temeljni aspekti pojma relevantni su kada se uzme u obzir "kultura videoigara". Rasprave i studije o kulturi igre i kulturama igranja uzimaju u obzir kako poštovanje igara kao kulturnog fenomena ili umjetničkog djela, tako i običaje i prakse koje okružuju igrače. Prvi se pristup primarno bavi estetikom i humanističkim znanostima, dok se drugi uglavnom bavi društvenim znanostima, no danas su oni pomiješani i stapaju se u različitim pristupima "kulturi". (usp. Mäyrä 2023:370) Videoigre su bile predmet žustrih rasprava kao moderan i široko prihvaćen kulturni oblik, sličan onima koji su također bili usredotočeni na filmove, stripove i rock glazbu, te vezane uz dugu povijest "moralne panike". Čak su i romani kao zabavna fikcija nekoć bili sumnjičavi od strane moralnih i obrazovnih autoriteta. Dugo se tvrdilo da komercijalno stvorena popularna kultura nema sofisticirane

standarde koji se očekuju od "prave kulture" te je čak optužena kako ima štetne utjecaje. Te su rasprave poprimile političke prizvuke, a "masovna kultura" izazvala je kritike političke ljevice i desnice. (usp. Mäyrä 2023:370-371) Značajna ilustracija ove metode pristupa kulturi je Frankfurtska škola koja se sastojala od njemačkih neomarksističkih mislioca poput Theodora Adorna, Herberta Marcusea i Waltera Benjamina. Oni su svoju kritiku popularne kulture kao "masovne kulture" usredotočili na temeljnu dinamiku moći koja je prisutna u njezinom stvaranju i potrošnji. Prema tome je svatko tko konzumira masovno proizvedenu kulturu, poput videoigara, odmah izložen logici kapitalizma. Kritiku je od tada nastavio pokret kulturnih studija, koji je također uzeo u obzir sposobnost potrošača da odbace pasivno ispiranje mozga i razviju asertivnije stavove. Kao rezultat toga, argument oko kulturne vrijednosti videoigara dobio je novi značaj. Tako se videoigre mogu smatrati "dobrima" ili "lošima" u smislu njihove estetske vrijednosti, kao i zbog pozitivnog ili negativnog političkog ili ideološkog utjecaja koji navodno imaju na igrače. (usp. Mäyrä 2023:371) Kulturna antropologija je imala najveći utjecaj na proučavanje igara kroz svoje zagovaranje promatranja sa sudjelovanjem kao metode istraživanja. Unatoč činjenici da je povremeno bilo moguće objaviti akademska istraživanja o videoigrama i igračima videoigara bez da istraživač ima ikakvo osobno iskustvo u videoigrama, moderni etnografski pristupi videoigrama i igranju do sada su to promijenile. (usp. Mäyrä 2023:372) Proučavanje digitalne igre kao fenomena društvenog i kulturnog života zaostaje za brzo razvijajućim područjem videoigara i ponašanju igrača. Kada je postalo očito da se razvijaju novi oblici i prakse društvenog kontakta, razvoj online igara za više igrača bio je ono što je stvarno potaknulo istraživanje. Prvi istraživači koji su istraživali prakse i tradiciju online zajednica iz antropološke perspektive su oni s pozadinama u humanističkim znanostima i studijama računalno posredovane komunikacije. Kada su masovne igre uloga za više igrača (MMORPG) postale sve popularnije, razvila se velika grana proučavanja videoigara pomoću etnografskih studija temeljenih na promatranju sudionika u takvim virtualnim svjetovima. Brojni članci ispitivali su živote i kulture igrača koji žive u virtualnim svjetovima igara kao što su EverQuest (Verant Interactive, 1999.) i World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004.). (usp. Mäyrä 2023:373)

Serijski romani o vješcu Andrzeja Sapkowskog, koju je napisao prije tridesetak godina, od tada je služila kao inspiracija za druge masovne kreacije popularne kulture, uključujući filmove i multimedijске adaptacije za video igre. To je jedan od rijetkih primjera gdje su univerzalne poruke masovne kulture izgrađene na poljskoj originalnosti. Kao rezultat Netflixove produkcije, *The Witcher* brzo stječe popularnost. *The Witcher* je debitirao na svjetskoj pozornici 2007. godine. U isto vrijeme, CD Projekt je objavio svoju debitantsku videoigru koja je imala proračun od oko 19 milijuna PLN, a velika reklamna kampanja pokrenuta je zajedno s njezinim izdavanjem. Prema Gawrońskom i Bajoreku kritičari su hvalili *The Witcher* zbog njegove radnje, audio-vizualnog okruženja i borbe nakon što je objavljen. Pretjerana seksualizacija žena i brojni tehnički problemi u stvaranju poljskog studija bili su nedostaci, međutim većina potonjih je popravljena u Proširenom izdanju, koje je objavljeno u rujnu 2008., te je također sadržavalo dodatna iskustva za igrača. Nacionalni tisak bio je zainteresiran za *The Witchera* zbog njegovog značajnog financijskog uspjeha (gotovo dva milijuna primjeraka prodano je do lipnja 2011.). *The Witcher 2: Assassin of Kings* CD Projekt RED-a objavljen je 2011., a "*The Witcher 3: Wild Hunt*", posljednji dio trilogije, objavljen je 2015. Dok je "*The Witcher 2*" stvoren za PC i Xbox 360 sustav za igranje, treći dio igre također je objavljen na Xbox One i PlayStation 4. Igra je također debitirala na Nintendo Switchu 2019. (usp. Gawroński, Bajorek 2020:4).

U svojem istraživanju Kuśnierek (usp. 2021:2) dolazi do zanimljivog zaključka. Ona naime ističe kako rezultati njenog istraživanja pokazuju da se kulturno uranjanje igrača može usporediti s Malinowskijevim trima fazama znanstvenog terenskog rada i da se ono postiže ne samo kroz već opisane pojmove, već i kroz kulturne konotacije. Osim toga, studija tvrdi da igrivost ovisi o uključenosti i angažmanu igrača. Dodatno, pokazuje da se funkcionalne informacije stvaraju korištenjem informativnih i operativnih vrsta teksta, dok se kategorija ekspresivnog teksta koristi za stvaranje atmosfere igre. Ishodi interdisciplinarnog pristupa mogu igrati značajnu ulogu u poboljšanju iskustava igrača u lokaliziranim igrama. Industrija videoigara svjetski je fenomen u kojem prema Kuśnierek svaka igra mora proći kroz postupak lokalizacije kako bi bila objavljena i prodavana na raznim međunarodnim tržištima. Lokalizacija igre, prema Mangironu, je "proces njezine tehničke, jezične i kulturološke prilagodbe za tržište i prodaju na različitim teritorijima." To je kompliciran proces koji ne utječe samo na jezik već i na kulturne elemente (poput boja ili simbola) i praktične elemente (poput datuma i brojeva). Kako bi se izbjegle greške, lokalizirani

materijal može se povremeno u potpunosti preraditi. Tvrtke koje se bave razvojem i proizvodnjom videoigara često stvaraju inovativna tehnološka rješenja koja pomažu igračima da se još više udube u igru. Nove mogućnosti koje stvaraju kreatori videoigara značajno podižu razinu iskustva igranja. (usp. Kuśnierek 2021:12)



Slika 9 CD Projekt Red logo;

Izvor: <https://www.cdprojekt.com/en/media/logotypes/>

5.3.1. The Witcher 3: Wild Hunt (TW3)

Franšiza se sastoji od trilogije videoigara s daljnjim proširenjima, a kreirana je od strane poljske tvrtke za video igre, izdavača i distributera CD Projekt Red. Poljska kreacija dobila je pozitivne kritike i preko 251 nagradu u roku od godinu dana od svog debija 2015., što ju čini najcjenjenijom igrom u povijesti sektora. S više od 33 milijuna prodanih jedinica do kraja 2017., *The Witcher 3: Wild Hunt* bio je na vrhu ljestvica najprodavanijih knjiga. Čak je, kako piše Kuśnierek, tijekom državnog posjeta Poljskoj predsjedniku Baracku Obami CD Projekt Red darovao kolekcionarsko izdanje *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Videoigra je dovela do stvaranja značajnog maloprodajnog ekosustava za videoigre u Poljskoj, koje su kasnije postale poljski zaštitni znak. (usp. Kuśnierek 2021:12) Popularnost *The Witchera* često se pripisuje osobnom ugođaju okruženja igre. Bez obzira na kulturnu i povijesnu mješavinu korištenu za stvaranje igre, slavenska mitologija poslužila je kao značajna inspiracija. Premisa igre djelomično se temelji na istoimenoj seriji fantastičnih romana Andrzeja Sapkowskog. Romani, koji su objavljeni 1990-ih, bilježe podvige vješca po imenu Geralt od Rivije. Vještac (Vědmák) je vještac ili muška vještica u slavenskoj mitologiji, a pojam "Vědmák" izveden je iz praslavenskog glagola *vědět, što znači "znati". U usmenoj tradiciji, Vědmák je često bio lik s vještichjim anomalnim vještinama koji je uglavnom koristio bijelu magiju kako bi pomogao ljudima (usp. Kuśnierek 2021:13). Međutim, vještac je profesionalni, vješti lovac na čudovišta u romanu koji koristi svoj mač i magiju da otpremi svoj plijen. Andrzej Sapkowski u svojim pričama reciklira mnoge već postojeće fantazijske motivacije, slijedeći korake poznatih autora poput J.R.R. Tolkiena. On također stvara nove jezike temeljene na europskim jezicima (talijanski, švedski, velški i irski), kao što su "Common Speech" koji koriste ljudi i "The Elder Speech" koji koriste vilenjaci. Radnja romana smještena je na kontinent nalik Europi, a autor uključuje nekoliko vrsta koje ga nastanjuju poput vilenjaka i patuljaka. Uključivanje slavenske mitologije i kulture u njegova djela izdvaja ih od zapadne fantasy književnosti. (usp. Kuśnierek 2021:13)

Što se žanra tiče, *The Witcher 3: The Wild* se, kako pišu Franov i Tkalec (usp. 2023:112), može opisati kao fantastična i avanturistička igra uloga smještena u otvoreni svijet. RPG je kratica za *role-playing game*, videoigru u kojoj igrač preuzima ulogu jednog ili više likova videoigre i dovršava određene misije u svijetu mašte. Fantazija se kao i kod filma, kako navode Franov i Tkalec (usp. 2023:112), smatra podžanrom fantastike. Ovdje se oslanjaju na Gilića koji objašnjava da se

“filmska fantastika često pojavljuje i kao svijet fantazije, utemeljen na tzv. mitološkoj svijesti, sa specifičnim shvaćanjem vremena i uzročno-posljedičnih veza, koji se barem djelomično razvio iz bajke, dok avanturu (pustolovni film) promatra kao nadžanrovsku kategoriju, odnosno kao izrazito akcijske filmove, o zanimljivim događajima (pustolovinama), koji su često bizarni i bitno različiti od svakodnevnog iskustva.” (Franov i Tkalec 2023:112-113)

Iako se, prema njegovu objašnjenju, ova klasifikacija žanrova odnosi na filmove zbog odnosa kinematografije i videoigara, Franov i Tkalec (usp. 2023: 112-113) smatraju da se opis karakterističnih obilježja pustolovnog i fantastičnog filma može lako osmišljen prijenos videoigara, što potvrđuje Gilićevu tezu i naglašava da je većina žanrova multimedijски fenomen. Ističu i kako u narativu videoigre jasno izražavaju avanturu, akciju, različitost od svakodnevnih iskustava, bajki i mitologije, dok je tijekom same igre iznimno važna značajka uzročno-posljedični odnos između različitih misija. Drugim riječima, igra se može razvijati u više smjerova ovisno o odlukama igrača u svakoj misiji. Prema Franov i Tkalec (usp. 2023: 113), treba napomenuti da videoigre nisu vjeran prikaz nego adaptacije knjiga i predstavljaju razvoj ili nastavak priče te nude jednu od mogućih verzija onoga što se moglo dogoditi Geraltu nakon kraja knjige. Sam serijal videoigara *The Witcher* doživio je veliki uspjeh, što dokazuje i činjenica da se često pojavljuje na raznim listama najboljih videoigara. Primjer je Metacritic, gdje su korisnici ocijenili igru 9,2/10, a recenzenti su je ocijenili 92/100 za verziju za PS4, 9,4/10 i 93/100 za verziju za računalo i 9,2/10 i ocjenu 91/100 za verziju za Xbox (metacritic.com 2015). (usp. Franov i Tkalec 2023:112-113)

Kako primjećuje Maria Garda, izvor izgradnje svijeta u "Witcherovom svemiru" nepogrešivo se prebacio s romana Sapkowskog na nove medije, posebice videoigre. S obzirom na svoju veličinu, TW3 teži igrati značajnu ulogu u razvoju i aktualizaciji svijeta franšize *The Witcher*, i zapravo uspijeva u tome nudeći bogatstvo bitnog sadržaja: ogromnu, impresivnu virtualnu topografiju koja podržava mnoštvo događaja, likovi i dodatna predaja (usp. Jański 2018:120). Unatoč tome koliko je pisanje Sapkowskog moglo biti briljantno i popularno, ograničenja izvornog materijala i aspekata književnih izvornika (kao što je naglasak na dijalogu, šarena priroda stvorenog okruženja i poljski narod, koji strani igrači mogu smatrati "egzotičnim") predstavljao je brojne poteškoće za CD Projekt pri razvoju igre. Na primjer, kreatori su se morali pobrinuti da svijet koji prikazuju bude privlačan svim potencijalnim igračima: i onima koji su upoznati s pisanjem Sapkowskog i ranijim videoigrama u serijalu i onima koji su tek upoznati s njima. Jański ističe kako je to bilo osobito važno kada se određeno okruženje prenosi na drugi medij namijenjen međunarodnoj publici. Očekuje se da će igrač TW3 biti upoznat s glavnim likovima i detaljima lokacije. Novopridošlicama se nudi sažetak znanja u igri, bilo isporučen putem dijaloga (i posebice dugog izlaganja prirode, povijesti i politike *The Witcher* svijeta ponuđenog nakon uvodne sekvence) ili dnevničkog zapisa. Unatoč tome, Jański smatra kako bi u početku TW3 mogao biti neodoljiv i zbunjujući za novu publiku, jer zahtijeva određeni stupanj poznavanja okruženja. To se uglavnom može pripisati tome što je videoigra dio veće franšize. U tom smislu, TW3 je primjer situacije o kojoj govori Jenkins u kojoj videoigra nudi neovisno iskustvo (a njezini prostori za igru koristan su alat za razvijanje impresivnih i nezaboravnih narativa), a cjelovita naracija dostupna je samo kada proučimo druge medije koji tvore veći narativni sustav (usp. Jański 2018:124).



Slika 10 *The Witcher 3, The Wild Hunt*;

Izvor: <https://www.nintendo.co.uk/Games/Nintendo-Switch-download-software/The-Witcher-3-Wild-Hunt-1909183.html>

5.3.2. Leshy u The Witcher 3

Mitološki šumski duh glavno je slavensko obilježje koje se pojavljuje u "The Witcher 3", privlačeći pozornost igrača i stvarajući osebnju atmosferu videoigre. Drugim riječima, zvijer videoigre je Leszy, ili Leshy, staroslavensko čudovište; muški demon iz mitologije koji se naziva i zaštitnikom šuma. U folkloru ima nekoliko različitih imena, uključujući Laskowiec, Borowy i Boruta. (usp. Kuśnierek 2021:74) Poljski pojam Leszy, kako navodi Kuśnierek, još je uvijek predmet rasprave, no akademici poput Pełke i Gieysztor primjećuju da je ime izravna posuđenica ili iz ruskog (lešij) ili praslavenskog jezika (lěšъ). Riječ *lěšъ, sastoji se od korijena koji znači "šuma" ili "šuma", i *-jъ, sufiksa koji znači "pripadati". Stoga bi "onaj koji pripada šumi" mogao biti točan prijevod imena Leszy. (usp. Kuśnierek 2021:78) Prema Kuśnierek, Leshy može biti prikazan na mnogim slikama izgledajući kao humanoidno čudovište, stariji tip s dugom bijelom bradom ili se može pretvoriti u bilo koju životinju viđenu u šumi ili vjetru. Uz to, njegov stas može varirati ovisno o visini drveća oko njega (usp. Kuśnierek 2021:75). Kao i Kuśnierek, autori spomenuti u poglavlju 4.2.5. 'Lešij' također navode da se radi o šumskom duhu. Međutim, glavna razlika pri opisu fizičkih karakteristika je ta što i Verner i Hirst navode kako se radi o antropomorfiziranom biću koji nalikuje na starca duge zelene brade i kože poput kore drveta. Na ovom primjeru je zanimljivo vidjeti kako različiti autori različito interpretiraju čak i najosnovnije karakteristike i elemente. Leshy se često pojavljuje u knjizi *The Last Wish: Introducing the Witcher*, koja je dio serije knjiga o Witcheru. Kako Kuśnierek (usp. 2021:75) navodi, važno je zapamtiti da, iako se čudovište spominje nekoliko puta, vještac i Leshy zapravo ne komuniciraju. Kao rezultat toga, čitatelj ne dobiva opis Leshyjevih fizičkih osobina. Mitološko biće nije isto što i Leshy koji je prikazan u *The Witcher 3*. Prikazan je kao snažan duh stare šume, ali mu nedostaje inteligencija i ne nalikuje biću iz slavenske mitologije koje razmišlja. Ponaša se poput grabežljive životinje, napadajući svakoga tko uđe u njegovu oblast. Leshyjevi fizički izgled u videoigri odstupa od "standardnih" slavenskih prijevoda, ali unatoč tome ima mnogo mitoloških aluzija koje se sviđaju "slavenskoj" publici. Stoga njegovo predstavljanje odražava njegovu duboku povezanost s prirodom. Ima lubanju jelena, dok je ostatak njegovog kostura sastavljen od grana i grančica. Također putuje u pratnji divljih životinja poput gavrana ili vukova. Nadalje, Leshyjevi lik služi kao glavna ilustracija strategije globalizacije, pri čemu prevoditelji i dizajneri igre surađuju u zajedničkom stvaranju igre kako bi se zadovoljile potrebe igrača, kao i pravni zahtjevi za ciljno područje. Kreatori videoigre smanjili su adaptaciju lika, iako su inspiraciju većim dijelom crpili

iz slavenske mitologije. (usp. Kuśnerek 2021:76) Na primjeru Leshyja vidljivo je kako se igračima videoigre daje kulturni kontekst koji uključuje i ambijent i funkcionalne informacije. U ovom slučaju su, prema Kuśnerek, ambijentalne informacije zadužene za slavensku predaju uključenu u videoigru, dok funkcionalne informacije "dopuštaju igraču razumijevanje i kontrolu igranja". Kroz različite kanale videoigre, uključujući razgovore stvorenja, pripovjedačeva zapažanja, Geraltov monolog, zvučne efekte i grafičke prikaze, igrači postupno stječu obje vrste znanja. U ovom pristupu, igrači dobivaju mnogo znanja i razumiju granice virtualnog svijeta, čak i ako stvorenje odstupa od folklornog opisa (usp. Kuśnerek 2021:83).



Slika 11 Umjetnička interpretacija Leshy-a unutar video igre;

Izvor: <https://www.flickr.com/photos/gmms/34530029576>

5.3.3. Vještice u The Witcher 3

U raznim narodnim pričama i bajkama, kako navodi Kropelj, mogu se vidjeti ostaci procesa, kao i obredi inicijacije za one koji su primljeni u skriveni kult. Magijski kultovi bili su povezani s rimskim božanstvom Dijanom ili grčkom božicom Artemidom, dok su kasnije ti kultovi bili povezani s vjerovanjima u božice plodnosti i gospodarice divljeg lova, poput germanske Holde, slavenske Jage i slovenske Pehtre Babe. Prema Kropelj stariji izvori tvrde da su vještice i čarobnjaci u slovenskom folkloru mitska, demonska bića slična kresniku, vedomcu, lamiji, mokoši itd.; drugi izvori, međutim, tvrde da su obični ljudi mogli proučavati vještičarenje kao zanat. Podaci prikupljeni iz slovenskog folkloru, kako smatra Kropelj, omogućuju nam zaključiti da su se apotropejske radnje uglavnom koristile za izvođenje simpatičke magije, na temelju pravila "pars pro toto". Korištena je Vještice i čarobnjaci izvodili su svoju magiju koristeći vodu, ljekovite biljke, napitke i masti, te razne alate uključujući štapić, zvono, rog, zviždaljku ili drugi glazbeni instrument, a povremeno i ogledalo. Prema popularnom mitu, vještice su jahale na metlama, ljudima ili životinjama u kraljevstvo noći ili smrti. (usp. Kropelj 2013:210)

U slavenskoj kulturi mogu se naći brojne figure nalik vješticama, uključujući wiedzma (vještica), jędza (vještica/rovka/vještica), znachorka (nadriliječnica) i babka (babica). Obično su se smatrali izvršnima jer su mogli rađati, liječiti bolesti i koristiti amajlije. Kršćanstvo je imalo štetan utjecaj na narodni izgled vještice, promijenivši ga iz pozitivnog. Vještica je od tada stalno predviđala lošu sreću. Slaveni su vjerovali da će vještice sudjelovati na "sabatima", odnosno noćnim okupljanjima vještica na Čelavoj gori, gdje će se razmnožavati s vragom. Baba Yaga je jedna od najpoznatijih slavenskih vještica; može se vidjeti u nekoliko filmova i videoigara, posebice The Witcher 3. (usp. Kuśnierek 2021:87) Vještice u The Witcher 3, ili točnije Crones, prilično su slične svojim pandanima iz folkloru na mnogo načina; živeći povučeno u močvari, okruženi su djecom iz sirotišta koja će postati njihov obrok. Sestre Crone i dalje su dio prirode, a pridružuju im se korisna stvorenja poput vrana. Planiraju sabate na Čelavoj planini, slično vješticama u poljskom folkloru. Koriste magiju, izvode čarolije, pomažu lokalnom stanovništvu uzvraćajući usluge (kao kod Geralta), zahtijevaju od njih potpunu odanost ili prihvaćaju plaćanje (dijelovi tijela, na primjer). One koriste ritualne artefakte kao što su Zavjetni kamen i tapiserija ljudske kose kako bi dočarale svoju magiju. Što se tiče njihovog izgleda, dizajneri videoigre odlučili su se za klišej ružne starice

s magičnim sposobnostima da se preobrazi u zanosnu djevu (usp. Kuśnierek 2021:96). Teško je tvrditi da ove figure nisu inspirirane Baba Yagom, najpoznatijom slavenskom vješticom, budući da su poput nje sestre Crone karakterno i fizički zastrašujuće.



Slika 12 Umjetnička interpretacija vještica unutar videoigre;

Izvor: <https://gamerant.com/the-witcher-netflix-show-wild-hunt-crones-crookback-bog-theory/>

5.3.4. Etnografija u The Witcher 3

The Witcher 3: Wild Hunt osebujan je narativ koji se temelji na slavenskim i nordijskim kulturnim aluzijama. Ovi kulturni aspekti jačaju virtualno okruženje i daju igračima više razloga da vjeruju u njega. Ideja samo-drugosti (eng. self-othering) služi kognitivnoj svrsi dopuštajući igračima da zadrže svoj vlastiti identitet dok su u interakciji s likom videoigre, Geraltom od Rivije. Osim toga, pomaže u izgradnji odnosa igrača s ovim kulturnim komponentama videoigre. Zadržavajući familijarnost poljskoj publici, drugost skreće pozornost na tuđu prirodu slavenskih komponenti neslavenskoj ciljanoj publici. (usp. Kuśnierek 2021:47-48)

Agar (usp. Kuśnierek 2021:48-49) daje dvije definicije kulture: prva definicija opisuje kulturu kao "jedinствeno ljudski" entitet, ali druga je definira kao skup društvenih konstrukata koji razlikuju pojedinačne civilizacije po njihovim značenjima i ponašanjima. Zatim identificira pet aspekata kulture: mnogostrukost, etnografija odozdo prema gore, nejasnost, vidljivost i povezanost. Agar smatra kako je etnografija odozdo prema gore zajednička značajka kulture, stoga je treba promatrati kao "potragu za posebno bogatom točkom na više mjesta, na više razina". I na kraju, kultura se karakterizira po svojoj raznolikosti. Zbog toga, kada govorimo o kulturi, potrebno je uzeti u obzir da ih često ima više. Najprepoznatljiviji aspekti slavenske kulture prisutni u The Witcher 3 koji je najbogatiji elementima koji predstavljaju slavensku kulturu. Ti elementi vidljivi su autsajderu (prevoditelju ili igraču), kao što su nepromjenjive komponente glazbe ili vizualnih sadržaja, u njihovim lokaliziranim i nelokaliziranim oblicima. Granice slavenske jezične kulture (a time i slavenske kulture) nejasne su budući da se njezine komponente prevode. Zbog toga se neke komponente mogu činiti izmišljenim, a ne stvarnim, postojećim kulturama (jezična kultura videoigre). (usp. Kuśnierek 2021:48-49) Korištenje antropološke terminologije, kako smatra Kuśnierek (usp. 2021:49-50), opravdano je jer tijekom igranja videoigre igrači dolaze u dodir s materijalnom kulturom same videoigre (kao što su uobičajeni predmeti ili tradicionalni slavenski obrasci vidljivi na ekranu) i nematerijalnom kulturom (kao što su glazba, vjerovanja, i jezik kulture). Videoigra privlači igrače i uranja ih u korištenje staroslavenskog poganstva. Stoga ga treba ispitati i iz antropološke perspektive. (usp. Kuśnierek 2021:49-50)

U svojem radu Kuśnierek (usp. 2021:50) također spominje tri cilja znanstvenog terenskog rada Malinowskog kada se govori o konceptu *going native*. Kako i sam Malinowski piše

“Kao i obično, uspjeh se može postići samo strpljivom i sustavnom primjenom brojnih pravila zdravog razuma i dobro poznatih znanstvenih principa, a ne otkrivanjem bilo kakvog čudesnog prečaca koji vodi do željenih rezultata bez napora i muke. Načela metode mogu se grupirati pod tri glavna naslova; Prije svega, naravno, student mora imati stvarne znanstvene ciljeve, te poznavati vrijednosti i kriterije moderne etnografije. Drugo, trebao bi se staviti u dobre radne uvjete, to jest, uglavnom, živjeti bez drugih bijelaca, među domorocima. Konačno, mora primijeniti niz posebnih metoda prikupljanja, manipuliranja i fiksiranja svojih dokaza. Treba reći nekoliko riječi o ova tri kamena temeljca terenskog rada, počevši od drugog kao najosnovnijeg. Povoljni uvjeti za etnografski rad. Oni se, kao što je rečeno, uglavnom sastoje u tome da se čovjek odvoji od društva drugih bijelaca i da ostane u što je moguće bližem kontaktu s domorocima, što se zapravo može postići jedino kampiranjem u njihovim selima.” (Malinowski 1922:6)

Početni cilj je objasniti kostur zajednice, koji predstavlja njegove tradicije, institucije i organizacijsku strukturu. U sljedećoj fazi, ovaj će kostur dobiti meso i krv opisivanjem kako se zapravo odvija svakodnevni život i opisivanjem nemjerljivosti stvarnog života (*imponderabilia*). Drugim riječima: “Etnograf ima na terenu, prema netom rečenom, dužnost pred sobom sastaviti sva pravila i pravilnosti plemenskog života; sve što je trajno i fiksno; davanja anatomije njihove kulture, prikazivanja konstitucije njihova društva.” (Malinowski 1922:11).

Posljednja faza je zabilježiti tipične načine razmišljanja i osjećanja povezanih s institucijama i kulturom jer

“Postoji sva razlika između sporadičnog poniranja u društvo domorodaca i stvarnog kontakta s njima. Što ovo drugo znači? Sa strane etnografa, to znači da njegov život na selu, koji je isprva čudna, ponekad neugodna, ponekad jako zanimljiva avantura, ubrzo poprima sasvim prirodan tijek vrlo u skladu s okolinom. Ubrzo nakon što sam se nastanio u Omarakani (Trobriand Islands), počeo sam sudjelovati, na neki način, u seoskom životu, veseliti se važnim ili svečanim događajima, osobno se zanimati za tračeve i razvoj događaja male seoske pojave; probuditi se svako jutro u dan, predstavljajući mi se više-manje kao urođeniku.” (Malinowski 1922:7)

Kroz primjenu antropologije i etnografije za analizu kulturnih poruka, u mogućnosti smo odrediti određene obrasce koji se javljaju unutar grupa igrača i njihove učinke na cjelokupno iskustvo igranja. Stoga treba ispitati kako igrači percipiraju sebe i videoigru, te kako ju oblikuje jezik koji se koristi u igri da bismo shvatili što nadahnjuje igrače da urone u sebe. Malinowskijeva metoda *going native* može se učinkovito koristiti za pristup drugoj kulturi općenito ili za stvaranje impresivnog iskustva (knjige, filmovi i igre). (usp. Kuśnierek 2021:50) Igrači prolaze kroz taj proces na razne načine tijekom igranje videoigre. Mogu učiti metodom pokušaja i pogrešaka, aktivnim učenjem (na primjer, čitanjem udžbenika) i promatranjem. Bez obzira na žanr igre, Kuśnierek (usp. 2021:51) smatra kako se igrači na ovaj način upoznaju s određenom (stvarnom ili izmišljenom) [jezičnom] kulturom.

Druga faza terenskog rada uključuje detaljiziranje uobičajenih dijelova života, koji su značajni jer pomažu u odupiranju potrebi da se postane etnocentričan. U kontekstu videoigre, ova faza postaje kulturno uranjanje. Čitatelj i učenik je jedina funkcija na koju je svedena uloga igrača; dok programeri i prevoditelji preuzimaju ulogu etnografa. U ovom slučaju, slavenske komponente igre učinile bi igrače isključivo usredotočenima na etnocentrizam. Umjesto toga, kroz uspomene iz života stvorenja u igri, igrači uranjaju u drugu kulturu. To implicira da kako bi se igrači u potpunosti uronili u videoigru, daju im se informacije i znanja o životima stvorenja; ovo, prema Kuśnierek postaje jezična kultura video igre. (usp. Kuśnierek 2021:105)

Jedan od čimbenika koji pridonosi popularnosti TW3 je slavenska tradicija prikazana u igri, koja također služi kao prepoznatljivi aspekt brendiranja za CD Projekt Red. Kuśnierek (usp. 2021:151) navodi kako je prema Agar kulturni šok definiran kao "osjećaj duboke dezorijentiranosti" u području etnografije. Kada se radi o igrivosti videoigre, kulturni šok može biti bilo koja strana ili neuobičajena kulturološka značajka koja igrače ostavlja zbunjenima, nesigurnim ili čak s osjećajem nelagode. Takvo loše iskustvo kulturnog šoka uzrokuje prekidanje uronjenosti igrača. U najgoroj situaciji igrači su zbunjeni i ne znaju što se od njih očekuje, a priča gubi koheziju. Zbog toga dolazi do ometanja informacija o tome kako videoigra funkcionira. No važno je imati na umu da se kulturni šok može pojaviti u različitim stupnjevima i kako to nije uvijek binarni događaj. Kao rezultat toga, iako možda neće spriječiti igrača da igra, može smanjiti njihov osjećaj uronjenosti. Igračima je dana pojednostavljena verzija folkloru i mitologije, koja je žrtvovana zbog

igrivosti, a količina ovih informacija pažljivo je kalibrirana kako bi se poboljšalo uživanje igrača bez pretjeranog utjecaja na igranje putem kulturnog šoka ili utjecajem na druge aspekte videoigre (kao što je trajanje kinematografskih scena). (usp. Kuśnerek 2021:150-152)

Nadalje, kroz proces samo-drugosti i drugosti postiže se proces kulturnog uranjanja, te su obje ideje, prema Agar (usp. Kuśnerek 2021:159), kritične za proces kulturnog uranjanja. On također primjećuje da je kultura održiva samo kada je primjeti netko izvana i kako "drugost" djeluje kao specifična granica između dvije različite jezične kulture budući da drugost olakšava povlačenje granica između dviju različitih jezičnih kultura. Drugost nadalje priznaje da neslavenski igrači ne pripadaju ovoj (slavenskoj) kulturi, što im omogućuje da se uključe u atmosferu videoigre. Osim što pomažu igračima da prođu kroz "strani" dio igre, njegovi udomaćeni dijelovi naglašavaju drugost slavenskih predaja, posebno u slučaju engleskog. Definicija kulture kao "zajedničkog sustava značenja i radnji određenog društva, u kojem su naglašene razlike između specifičnih grupa", kako navodi Kuśnerek (usp. 2021:159), odgovara njenom prikazu u videoigri. Također trebamo uzeti u obzir grupe kao što su ljubitelji franšize ili širok raspon igrača jer će razina uranjanja za svaku od tih grupa varirati ovisno o nekoliko čimbenika poput prethodnog znanja o franšizi, romanima na kojima je temeljena videoigra, slavenskoj mitologiji i sl. (usp. Kuśnerek 2021:159)

Iako Kuśnerek u svom radu ne piše iz antropološke perspektive, dojmljivo je kako je u inače lingvističku komparativnu analizu dijelom uklopila i antropološku s obzirom da se *The Witcher* franšiza u velikoj mjeri temelji na slavenskoj mitologiji i kulturi. S druge strane, Franov i Tkalec u svom radu naglašavaju pojedine specifične elemente iz slavenske mitologije koje se koriste u videoigri *The Witcher 3: The Wild Hunt*.

One naime polaze od teze da se "intertekstualnost temelji na ideji kako niti jedno djelo nije u potpunosti originalno, nego je povezano s drugim djelima s kojima je autor svjesno ili nesvjesno bio u kontaktu" (Franov i Tkalec 2023:108). Stoga ističu kako je

"najizraženija intertekstualnost u videoigri primarno vidljiva u vizualnom prikazu svijeta, ali pojavljuje se i kao verbalna. Prvenstveno je povezana s mitologijom i srednjim vijekom, dok je na tematskoj razini izražena je povezanost s mitologijom, posebno slavenskom i nordijskom." (Franov i Tkalec 2023:115).

U serijalu videoigara nailazimo na razna mitološka bića poput vampira, zmajeva, vještica, vilenjaka, vukodlaka, a spoznaje o njima temelje se na mnogim legendama i mitovima. Među karakteristikama mitoloških likova Franov i Tkalec (usp. 2023: 115) izdvajaju tri vještice (engleski: Crones i Ladies of the Wood) koje žive u močvarama. Iako ih igrač susreće samo u nekoliko situacija, često se spominju u videoigrama i drugim zadacima te su cijelo vrijeme "prisutne" u regiji Velen. Kako pišu Franov i Tkalec to "naglašava njihovu istodobnu povezanost i distanciranost od imaginarnog svijeta u videoigri, čime se daje usporedba na *moire* iz grčke mitologije." (Franov i Tkalec 2023:115). Nadovezujući se na povezanost sa grčkom mitologijom, također navode kako postoji poveznica i sa slavenskom, поближе ruskom mitologijom na primjeru Babe Jage koja je poznata po tome što prebiva u šumi te, kako navode Franov i Tkalec, traži ljudske žrtve. Slavenska mitologija ogleda se, između ostalog, u korištenju imena slavenskih božanstva u imenima runa ugrađenih u oružje. Franov i Tkalec navode neka imena koja se pojavljuju u videoigri kao evidentne reference, poput: "Chernobog, Dazhbog, Devana, Morana, Perun, Stribog, Svarog, Triglav, Veles i Zoria." (Franov i Tkalec 2023:115). U nastavku spominju i nešto manje očitu vezu sa slavenskom mitologijom kod opisa črnošolca (grabancijaša dijaka) kao borca protiv čudovišta i "ponekad kao studenta trinaestog fakulteta", što se, kako one smatraju, "u videoigri može postaviti u odnos s raznim školama za vještice." (Franov i Tkalec 2023:115). Kropelj (usp. Franov i Tkalec 2023:115) u svojoj analizi opisa Geralta i bića iz mitologije poput Jarnika i Zelenog Jurja uočava slične karakteristike. Neke od njih su da se radi o vječitom lutalici, starcu jahaču slijepom na jedno oko. Osobine koje spominje Kropelj u velikoj mjeri odgovaraju opisu Geralta s obzirom da gotovo uvijek jaše na konju, a zbog sive kose i neodređene dobi mogao bi se opisati kao starac. Ipak, u videoigri se, prema napomeni Franov i Tkalec, implicira kako vještac ne stari jednako kao i 'obični' ljudi. Stoga je vjerojatnije da bi se Geralta moglo okarakterizirati starcem po godinama, a ne po fizičkom izgledu. (usp. Franov i Tkalec 2023:115)

5.4. Netflix The Witcher serija

Netflix je američka over-the-top pretplatnička usluga za video na zahtjev koju vodi i kontrolira Netflix, Inc. Ova usluga, koja se nudi globalno na mnogim jezicima, prvenstveno distribuira filmove i televizijske emisije iz različitih žanrova koje je napravio isti -imenovana medijska korporacija. Gotovo deset godina nakon što je Netflix, Inc. započeo svoj posao s DVD-om poštom, Netflix je predstavljen 16. siječnja 2007. To je najpopularnija usluga streaminga videa na zahtjev, s 238,39 milijuna pretplatnika u više od 190 zemalja. U Sjedinjenim Državama, originalni sadržaj činio je više od polovice Netflixove kolekcije do 2022. Tvrtka se također proširila na nova područja, poput objavljivanja videoigara putem svoje usluge Netflix. (netflix.com 2023)

Debi američko-poljske serije redateljice i scenaristice Lauren S. Hissrich nastala prema romanima A. Sapkowskog o vještcu Geraltu nedvojbeno je najznačajniji događaj vezan uz popularizaciju priče o vještcu. To je rezultat najave platforme Netflix u svibnju 2017., koja se poklopila s vijestima o produkciji serije na engleskom jeziku. (usp. Gawroński i Bajorek 2020:4) Bez sumnje, prikazivanje koje je planirao Netflix, a koje je debitiralo 20. prosinca 2019., prikupilo je najviše pažnje za *The Witcher* i Andrzeja Sapkowskog. Zahvaljujući mogućnostima filmske platforme, *The Witcher* je dobio na važnosti kao dio popularne kulture na globalnoj razini. Rasprava je je li *The Witcher* Andrzeja Sapkowskog uistinu dosegao višemilijunsku publiku kao rezultat serije i tiska koji je dobio, ili je to samo vizualno privlačna adaptacija koja nema mnogo sličnosti s originalom. Takvo pitanje ima neizvjesan odgovor. S jedne strane, čini se da je adaptacija vjerna izvornom materijalu na mnogo načina. Iznad svega, sjajno prikazuje bit glavnog lika, koji se bori da preživi u neprijateljskom okruženju dok tvrdoglavo podržava moralne standarde koje je uspostavio njegov ceh, što ga tjera da donosi riskantne odluke. *The Witcher* (Vještac) je čvrst i zajedljiv i uvijek spreman za bitku, ali je također nježan i čaroban/magičan. To je također čimbenik popularnosti *The Witcher*, koja je uspostavljena i u romanima i video igrama. Serija *The Witcher* na Netflixu jedinstvena je u usporedbi s drugim fantastičnim romanima. Ima obilježja epske priče, dajući publici pristup književnim sporednim pričama uz dominantnu liniju radnje. (usp. Gawroński i Bajorek 2020:5)

Publika prati tri priče koje se prirodno isprepliću. Ljubitelji pisanja Andrzeja Sapkowskog vjerojatno će imati dosta problema s pojedinačnim epizodama jer one uopće nisu prava adaptacija romana. Igrači, međutim, neće pronaći reprodukciju scenarija igre u seriji *The Witcher*. Osim što je stvorio produkciju koja se na mnogo načina uvelike razlikuje od originala, Netflix je predstavio i hibridni pristup koji je u velikoj mjeri koristio i originalne romane i videoigre. Ponekad gledanje serije zahtijeva više od gledatelja nego gledanje filma iz čiste zabave. Ne postoji jasna indikacija o tome jesu li prikazani prošli ili suvremeni događaji, a događaji nisu uvijek prikazani kronološkim slijedom. To, međutim, ilustrira koliko je čudna i složena proza Andrzeja Sapkowskog. (usp. Gawroński i Bajorek 2020:5) Michelska (usp. 2020:62) ističe da čak i ako kritičari serije nisu impresionirani, njezina golema baza obožavatelja nastavlja rasti. Vjerojatno percipiraju novu Netflixovu verziju više kao dodatak prijašnjim pričama nego kao jedinstveno djelo uvjerljivog sadržaja. Također navodi kako je *The Witcher* druga najgledanija serija na Netflixu 2019. (prema @netflix na bivšem Twitteru sada Xu), dok je *The Last Wish* Sapkowskog uzletjela na vrh popisa bestselera zahvaljujući novoj publici. Michelska (usp. 2020:62) također smatra kako se narativ koristi za stvaranje novog identiteta, pretvarajući naciju koja je bila potisnuta i marginalizirana u onu koja je sposobna proizvesti fascinantn materijal kojem se naširoko dive.

6. Zaključak

Kako što je prikazano u ovom radu, zahvaljujući inspiriranim pojedincima, slavenska mitologija utjecala je na mnoge načine na popularnu kulturu. Počevši od književnosti, od koje je sve krenulo i koja je potaknula razvoj drugih iteracija aspekata iz slavenske mitologije. Jako veliki skok u populariziranju dogodio se zahvaljujući studiju za razvoj videoigara CD Project Red i njihovoj franšizi *The Witcher* videoigara preko koje je šira publika izvan Europe upoznala, ali i stekla veći interes za slavensku mitologiju i kulturu, dok je vrhunac popularizacije nastanak Netflixove serije *The Witcher*. Upravo su ti moderni mediji u popularnoj kulturi poput videoigara i *streaming* servisa povećali interes i potaknuli širu publiku da dublje istraže svijet mnogima do sada nepoznate slavenske mitologije. To je najviše vidljivo po raznim forumima koje su kreirali obožavatelji franšize primjerice na službenoj stranici *The Witcher* videoigre i Redditu, te velikom broju popularnih internetskih članaka koji govore o (slavenskim) mitološkim bićima iz franšize kao primjerice već spominjani članci od Tolentino i Uzelca. Također igrači su, zahvaljujući interaktivnoj i bogatoj interpretaciji romana Sapkowskog u franšizi videoigara, uronjeni u [slavensku] kulturu budući da kroz RPG način igranja aktivno sudjeluju u *The Witcher* svijetu. Nadalje, zbog opisa izgleda i osobnosti osebujnih bića iz slavenske mitologije nastali su razni prikazi što u 3D (videoigre i Netflix serija), što u 2D (*fanart*) formatu. U nekoj budućoj studiji moguće je ovo još produbiti kroz razgovore s dugogodišnjim i novim obožavateljima franšize *The Witcher* primjerice kako bi se doznali motivi za konzumiranje ovakvog sadržaja, znanja koja su imali ili stekli prije ili uz pomoć franšize. Također bi se moglo istražiti pridaju li tome kakav značaj. Slavenska mitologija, iako povijesno manje zastupljena u medijima kao knjige, serije/filmovi i videoigre, postaje sve važnija u popularnoj kulturi, zahvaljujući modernoj tehnologiji što pomaže širenju svijesti o njoj i očuvanju kulturne baštine za buduće generacije.

LITERATURA

ANSIMOVA, O.K. i O.V. GOLUBKOVA. 2016. "Mythological Characters of the Domestic Space in Russian Folk Beliefs: Lexicographic and Ethnographic Aspects". *Archaeology, Ethnology & Anthropology of Eurasia* 44/3:130-138.

BELAJ, Vitomir. 2007. *Hod kroz godinu : pokušaj rekonstrukcije prahrvatskoga mitskoga svjetonazora / Vitomir Belaj. - 2. izmijenjeno i dopunjeno izd..* Zagreb : Golden marketing - Tehnička knjiga.

K. BULAT, P.. 1922. "Pučko praznovjerje i mitologija." *Narodna starina* 1/1: 56-61.
<https://hrcak.srce.hr/70387>

CONRAD, Joseph L. 2001. "Male Mythological Beings Among the South Slavs". *SEEFA Journal* 6/1:3-9.

DEKIERT, Dariusz. 2004. "The unknown Slavic glosses in "Sefer Hasidim"". U *Zagadnienia Rodzajów Literackich*. Łódzkie Towarzystwo Naukowe, 39-66.

DMITRIEVA, Svetlana Ivanovna. 1996. "The Mythological Ideas of the Russian People at Present and in the Past". *Anthropology & Archeology of Eurasia* 35/1:52-82.

FRECCERO, Carla. 1999. *Popular Culture: An Introduction*. New York: NYU Press.

FRANOV, Morana i Gordana TKALEC. 2023. "Od mitologije do pop-kulture: intertekstualnost u videoigri Vještac III". *Medij. istraž.* 29/1:107-129

GAWRÓNŃSKI, Sławomir i Kinga BAJOREK. 2020. "A Real Witcher—Slavic or Universal; from a Book, a Game or a TV Series? In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels "The Witcher" by A. Sapkowski". *Arts* 9/102:1-9

HIRST, K. Kris. 2019. "Leshy, Slavic Spirit of the Forest". ThoughtCo., 28. listopada. <https://www.thoughtco.com/leshy-4774301> (pristup 28.8.2023.)

JANŃSKI, Krzysztof. 2018. "Creation of the fictional world in The Witcher 3: Wild Hunt." *Homo Ludens* 1/11: 117-133.

JOHNS, Andreas. 1998. "Baba Iaga and the Russian Mother." *The Slavic and East European Journal* 42/1 : 21–36. <https://doi.org/10.2307/310050>

KATIČIĆ, Radoslav. 2005. "Mitovi naše poganske starine i Natko Nodilo." *Filologija* 44: 63-84. <https://hrcak.srce.hr/9910>

KATIČIĆ, Radoslav. 2007. *Naša stara vjera*. Zagreb: Matica hrvatska.

KRAJCAR, Nataša. 1987. "Mitologija I: kozmogonija i teogonija." *Latina et Graeca* 1/30: 105-108. <https://hrcak.srce.hr/223697>

KROPEJ, Monika. 2013. *Supernatural beings from Slovenian myth and folktales*. Ljubljana: Založba ZRC.

KUŚNIEREK, Joanna. *The Witcher 3: Wild Hunt. The study of playability through the case of Slavic lore for immersion in English and Spanish editions of the game*. 2021. Swansea University:Swansea.

LEDIĆ, Franjo. 1969. *Mitologija Slavena: tragom kultova i vjerovanja starih slavena*. Zagreb.

LEEMING, David. 2005. *The Oxford Companion to World Mythology*. Oxford UK: Oxford University Press

MALINOWSKI, Bronislaw. 1922. *Argonauts of the Western Pacific: An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea*. London : New York, G. Routledge & Sons.

MÄYRÄ, Frans. 2023. "Culture". U *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ur. WOLF, Mark J. P. i Bernard PERRON. New York, NY: Routledge, 370-373.

MELHUUS, Marit, Jon P. MITCHELL i Helena WULFF ur. 2010. "Uvod". U *Ethnographic Practice in the Present*. New York - Oxford:Berghahn Books, 1-16.

METACRITIC. 2023. <https://www.metacritic.com/> (pristup 28.8.2023.)

MICHELSKA, Anna. 2020. *Otherness and Intertextuality in The Witcher. The Duality of Experiencing Andrzej Sapkowski's Universe*. Utrecht University:Utrecht.

MUKERJI, Chandra and Michael SCHUDSON. 1986. "Popular culture". *Ann. Rev. Sociol.* 12:47-66.

MYERS, David. 2023. "Research". U *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ur. WOLF, Mark J. P. i Bernard PERRON. New York, NY: Routledge, 418-420.

OBERTOVIĆ, Zuzana. "Slavenska mitologija izgubljena u fantastici: književne prilagodbe slavenskih vjerovanja u romanima Andrzeja Sapkowskog i Juraja Červenáka." 2022. *Narodna umjetnost* 59/2:119-132. <https://doi.org/10.15176/vol59no206>

REID, Julie. 2007. "Mythological representation in popular culture today". *Communicatio: South African Journal for Communication Theory and Research* 33/2:80-98.

THOMAS, Akhila. 2019. "Rediscovering mythologies through popular culture". *JETIR* . 6/5:506-516. <https://www.jetir.org/view?paper=JETIRCJ06108> (pristup 10.10.2023.)

TOLENTINO, Cierra. 2023. "Slavic Mythology: Gods, Legends, Characters, and Culture". History Cooperative, 5. lipnja. <https://historycooperative.org/slavic-mythology/> (pristup 28.8.2023.)

UZELAC, Vladimir. 2023. "Slavic Paganism: Mythology, Gods, Creatures & Monsters". *Culture Frontier*, 15. svibnja. <https://www.culturefrontier.com/slavic-mythology/> (pristup 28.8.2023.)

VARNER, Gary R. 2012. *The Folklore of Faeries, Elves & Little People. A Study in a Cultural Phenomenon*. Raleigh: Lulu Press, Inc.

"About Netflix". *Netflix*, 2023. <https://about.netflix.com/en> (pristup 28.8.2023.)