

**Ocena rozprawy doktorskiej mgr Joanny Janickiej pt.
*Modifikationen semantischer Strukturen in Wortbildungsspielen***

Gry językowe jako specyficzny sposób wykorzystania języka przez zamierzone naruszanie reguł nim rządzących znane są każdemu użytkownikowi i stosowane są w różnych sytuacjach komunikacyjnych w sposób bardziej lub mniej świadomy. Jako przedmiot badań znane są w językoznawstwie od dawna, a związana z nimi literatura jest stosunkowo obszerna i różnorodna. Mogłoby się więc wydawać, że podejmowanie tego zagadnienia po raz kolejny przyniesie w większym lub mniejszym stopniu częściowe powielenie teorii i wyników, nie wnosząc przy tym istotnych nowości. Przedłożoną pracą mgr Joanna Janicka udowodniła jednak bezspornie, że nie musi tak być i warto to podkreślić już na wstępie. W dotychczasowych opracowaniach na temat gier językowych gry słowotwórcze są uwzględniane i analizowane jako jedne z wielu i nie poświęca się im odrębnej uwagi także dlatego, że ich świadome stosowanie i rozpoznanie w tekście wymaga dodatkowych, specyficznych umiejętności. Tymczasem uczyniła z nich główny przedmiot badawczy swej rozprawy Autorka przesunęła nie tylko punkt ciężkości rozważań na słowotwórstwo, ale jednocześnie podporządkowała temu rodzajowi gier językowych rozważania teoretyczne oraz metodologię badań, co zaowocowało stworzeniem niewątpliwie nowej perspektywy badawczej i uzyskaniem wyników inaczej sprofilowanych niż w opracowaniach dotychczasowych i znacznie pogłębionych. Uzyskanie jakościowo innych wyników jest przede wszystkim skutkiem zastosowanej strategii badawczej. Umieszczenie gier słowotwórczych w centrum rozważań pozwala bowiem na postawienie pytania, jakie konkretnie środki i mechanizmy są niezbędne do uzyskania efektu gry słowotwórczej i jakie aspekty formalne i semantyczne muszą być przy tym uwzględnione. Praca mgr Janickiej przynosi nie tylko dobrze uzasadnioną teoretycznie i zweryfikowaną praktycznie odpowiedź na obydwa pytania, ale stanowi także przykład odważnego i efektywnego wykorzystania kombinacji dwóch metodologii badawczych do zupełnie nowych celów analizy kontekstowej.

Rozprawa składa się ze wstępu określającego jej założenia i cel, pięciu rozdziałów i podsumowania. Ten trzon poprzedza wykaz ilustracji, tabel i skrótów, a pracę zamykają obszerne streszczenia w języku polskim, niemieckim i angielskim, bibliografia oraz dwa aneksy z ilustracjami tekstowymi uporządkowanymi według rodzaju gry słowotwórczej oraz kolejności ich wystąpienia w tekście rozprawy.

Bibliografia obejmuje około 150 pozycji i uwzględnia zarówno prace z zakresu gier językowych jak i wybranej metodologii badawczej bazującej na strukturach predykatywno-argumentowych i gramatyce dependencyjnej. Choć rozprawa dotyczy tylko języka niemieckiego Autorka odwołuje się także do wiodących prac polskich i kontrastownych, jak choćby D. Buttlerowa czy Z. Tęcza, co świadczy o dobrym rozeznaniu Autorki w literaturze przedmiotu.

Każda gra słów funkcjonuje tylko w określonym kontekście językowym i komunikacyjnym i jest zjawiskiem parole, nie langue. Stąd nie tylko wyraźne odniesienie teorii do filozofii językowej Wittgensteina, ale także mocne osadzenie analizy w różnych tekstach językowych od literackich po dziennikarskie, rozrywkowe i czysto użytkowe. Ta różnorodność w doborze tekstów jest zasadna, ponieważ dobrze ilustruje założenie, że gry słowotwórcze są wbrew pozorom zjawiskiem ponadczasowym o szerokim zastosowaniu i licznych funkcjach nie tylko ludycznych, ale również retorycznych. Kolejnym założeniem jest uznanie formacji słowotwórczych, a w każdym razie derywatów i złożzeń, za struktury predykatywne, których składniki pozostają ze sobą w określonych relacjach i podlegają ścisłym restrykcjom semantycznym.

Celem rozprawy jest po pierwsze zdefiniowanie, czym są gry słowotwórcze, ustalenie ich cech konstytutywnych i zaproponowanie odrębnej klasyfikacji tej grupy gier. Systematyzację gier Autorka rozpoczyna już we wstępie wydzielając grupę gier słowotwórczych związanych z modyfikacją istniejącej formy i grupę gier związanych z powstaniem nowej formy. Drugim celem jest ustalenie, jakie zmiany zachodzą w strukturze semantycznej wyrazów poddanych grze oraz jakie związki istnieją między rodzajem gry a rodzajem modyfikacji i w jaki sposób da się je uwidocznić w strukturze predykatywnej tkwiącej u podstaw struktury semantycznej danej formacji słowotwórczej. Lektura pracy ukazuje, że obydwie cele zostały w pełni zrealizowane.

Celowi pierwszemu poświęcone są dwa pierwsze rozdziały teoretyczne „Sprachspiel – Wortspiel – Wortbildungsspiel” (10-24) i „Theoretische Grundlagen der Wortbildungsspiele” (25-49), które z jednej strony ukazują stan badań dotyczący gier, a z drugiej prowadzą w sposób konsekwentny do wypracowania własnej definicji i klasyfikacji gier słowotwórczych. Zgodnie z trzema członami tytułowymi Autorka koncentruje się w rozdziale pierwszym na wyodrębnieniu w dotychczasowych opracowaniach definicji i różnic między grą językową, grą słów i grą słowotwórczą, wskazując jednocześnie na znaczną różnorodność terminologiczną utrudniającą interpretację i porównanie poglądów poszczególnych autorów. Prezentacja przeprowadzona jest w sposób krytyczny, uwypuklający te elementy omawianych badań, które są istotne dla dalszego wyводу Autorki, przy czym dokonane wybory są zawsze zwięzłe i logicznie uzasadnione. Na tle szerszego i węższego ujęcia gier słów Autorka umieszcza gry słowotwórcze na styku obu zakresów, a same gry słów rozumie jako świadome i zamierzone naruszenie norm językowych w celu osiągnięcia określonego celu komunikacyjnego, wnoszące przy tym do komunikacji dodatkowe informacje pragmatyczne i metajęzykowe. Rozdział pierwszy, porównywalny objętościowo z drugim, jako jedyny nie wydziela podrozdziałów, które podpowiada trójczłonowy tytuł, i w konsekwencji ginie trochę główny wątek gier słowotwórczych wyeksponowany dopiero w grafice kończącej wywód. W przypadku publikacji pracy drukiem warto przemyśleć wprowadzenie takiego podziału.

Wywód rozdziału drugiego koncentruje się wokół trzech wątków: stan badań jako podłoże do wypracowania definicji gier słowotwórczych, własna definicja i klasyfikacja tylko tej grupy gier. Również w tym rozdziale Autorka przeprowadza swój wywód w sposób konsekwentnie podporządkowany dążeniu do jasnego przedstawienia własnej koncepcji. Prezentując stan badań mgr Janicka wydziela dwa zakresy prac: nieliczne dotyczące gier słowotwórczych i liczniejsze dotyczące gier słów i humoru językowego ogólnie, wskazując wyraźnie, że nawet wiodące prace o systemie słowotwórczym problem gier słowotwórczych pomijają lub poruszają go marginalnie. Głównym źródłem wiedzy na ich temat pozostają więc prace z drugiego zakresu, zwłaszcza te dotyczące neologizmów i okazjonalizmów, ale również one eksponują przede wszystkim kreatywny aspekt języka, co nie pozwala na systematyczne wypracowanie regularności prowadzących do definicji i typologii. Autorka natomiast poszerza swoje rozważania dodatkowo o aspekty (glotto)dydaktyczne i translatoryczne, uczulając w ten sposób na kontekstualną zależność gier. Warto podkreślić, że grę słowotwórczą rozumie podwójnie, jako proces i jako jego rezultat, co wskazuje na bezpośredni związek takich gier z nominacją językową jako niezbywalną funkcją słowotwórstwa. Podana w rozdziale pierwszym szersza definicja gry słów zostaje tutaj logicznie zawężona do definicji gry słowotwórczej jako zamierzonego naruszenia reguł systemu słowotwórczego danego języka, niosącego z sobą informację o tym systemie. Argumentacja wywodu pozwala na przyjęcie takiej definicji, choć nie do końca jest jasne, czy każdy odbiorca jest w stanie odczytać taką informację metajęzykową i czy jest mu ona potrzebna do zrozumienia intencji przekazu. Jest ona natomiast niezbędna językoznawcy, bo pozwala na spójną klasyfikację gier słowotwórczych. Autorka wydziela dwie główne grupy systemowe z podziałem każdej z nich na dalsze podgrupy: a) gry motywacyjne obejmujące remotywacje, transmotywacje i pseudomotywacje, b) gry nowymi formami obejmujące powstanie formacji niekonwencjonalnych i kontaminacji oraz jako dodatkową grupę mieszaną powstałą z różnorodnego połączenia mechanizmów dwóch poprzednich grup.

Wywód całego rozdziału jest zilustrowany przykładami gier osadzonych w kontekście, a rozważania teoretyczne są logiczne, spójne i uzasadnione dobrze dobranymi cytataми. Są ponadto zwarte, ale w pełni wyczerpujące zagadnienie, a wypracowana definicja i klasyfikacja tworzą solidną podstawę do analizy materiału w rozdziale piątym.

Zwykle oczekuje się, że metodologia badań określona zostaje na początku pracy. Autorka czyni to w rozdziale trzecim po ustaleniu definicji i dokonaniu pierwszej klasyfikacji gier słowotwórczych. Przesunięcie to okazuje się słuszne z uwagi na terminologię, która została przybliżona czytelnikowi w dwóch pierwszych rozdziałach i pozwala łatwiej prześledzić argumentację za wybraną metodą badawczą. Autorka charakteryzuje i uzasadnia szeroką paletę tekstów, z których zaczerpnęła materiał analityczny, ogółem 150 gier słowotwórczych z zanurzeniem kontekstowym. Tutaj też Autorka wskazuje krótko na funkcje ko-

munikacyjne gier w zależności od rodzaju tekstu i rolę wiedzy pozajęzykowej w odbiorze gry. Interpretacja gry odbywa się w kontekście na płaszczyźnie powierzchniowej, ale zasadniczy trzon analizy językoznawczej przebiega na poziomie struktury głębokiej, aby ukazać zmiany zachodzące w strukturze predykatywnej danej formacji i wyjaśniające mechanizmy danego rodzaju gry słowotwórczej. Przyjmując wspomniane już założenie, że formacje słowotwórcze to – z nielicznymi wyjątkami – implicytne predykcje, analiza polega na ustaleniu struktur predykatywnych formacji pierwotnych i ukazaniu zmiany danej lub powstaniu nowej struktury predykatywnej jako efektu gry. Krok drugi to ukazanie wraz z restrykcjami relacji semantycznych zachodzących każdorazowo między elementami predykcji na płaszczyźnie opisu, czyli w strukturze głębokiej, a w konsekwencji między komponentami konkretnej formacji słowotwórczej poddanej grze. Metoda opisu przedstawiona jest wprawdzie wnikliwie krok po kroku, jednak dodanie kilku przykładów, zwłaszcza przy prezentacji parafraz, przyczyniłoby się do większej przejrzystości wyводу.

Analiza gier słowotwórczych z sięgnięciem do struktury predykatywnej i relacji dependencyjnych jest trudna i żmudna, ale pozwala Autorce na ukazanie mechanizmu poszczególnych rodzajów gier za pomocą weryfikowalnych ustaleń formalnych i semantycznych, a nie jak dotychczas jedynie na zasadzie interpretacji kontekstowej.

Rozdział czwarty „Komplexe Lexeme als prädikative Strukturen” (58-75) to obszerna prezentacja struktur predykatywnych złożań oraz innych formacji słowotwórczych wraz z ukazaniem relacji i ról semantycznych w obrębie poszczególnych formacji, przy czym Autorka analizuje tylko formy z niezatartą motywacją. Cel tego rozdziału jest porównywalny z celem rozdziału drugiego: jeden przynosi całościowy opis teoretyczny i klasyfikację gier słowotwórczych na poziomie powierzchniowej struktury tekstowej, drugi podobny opis predykcji i relacji semantycznych jej komponentów na poziomie struktury głębokiej. Nie wszystkie predykcje są proste i bezproblemowe, a ustalenie relacji semantycznych, zwłaszcza pośrednich, wymaga odpowiedniej wiedzy, także pozajęzykowej. Omówione relacje w predykcjach bazowych złożań i derywatów rzeczownikowych, przymiotnikowych i czasownikowych pozwoliły na ustalenie w każdym typie formacji ok. 30 różnych relacji zachodzących między ich komponentami. Ich zestawienie wraz z przykładami przynoszą dwie samodzielnie zmodyfikowane tabele powstałe na bazie teorii zaczerpniętej z prac Hanspetera i Lorelies Ortnerów. To wyodrębnione omówienie struktur predykatywnych i relacji semantycznych dobrze przygotowuje czytelnika do analizy przeprowadzonej w rozdziale piątym „Semantische Strukturen in Wortbildungsspielen” (75-115).

Jest to główny, najobszerniejszy rozdział pracy, w pełni samodzielny i autorski, wykorzystujący podłoże teoretyczne i metodologiczne przybliżone w rozdziałach poprzednich, a sama analiza stanowi ilustrację i potwierdzenie tych założeń i pozwala na ustalenie pewnych regularności w grach w zależności od formy podstawy słowotwórczej, jej struktury predykatywnej i zachodzących zmian.

Pierwszy podział gier słowotwórczych prowadzi do wyodrębnienia gier, w wyniku których powstaje nowa predykcja, oraz gier, w wyniku których istniejąca predykcja ulega zmianom dającym się dalej pogrupować. Analiza przeprowadzona jest w sześciu podpunktach zgodnych z rodzajami gier słowotwórczych wyodrębnionymi w rozdziale drugim. Przy każdym rodzaju gier Autorka stosuje dokładny podział na poszczególne modele struktur semantycznych z drobiazgowym opisem relacji i restrykcji semantycznych oraz ilustracją przykładem kontekstowym. Warto podkreślić, że mimo koncentracji uwagi na predykcji Autorka uwzględnia także w swojej analizie wykorzystanie w grach warstwy ortograficznej i fonetycznej (nie fonologicznej, jak podano na str. 124) leksemów, co wskazuje na to, że konstruując grę nadawca (a potem także odbiorca) kieruje się raczej uwarunkowaniami struktury zewnętrznej z grafią lub fonią włącznie, a nie ukrytej, semantycznej struktury predykatywno-argumentowej, która pozostaje domeną językoznawcy i weryfikowalnym instrumentem analizy i typologii gier. Dokonana analiza, uzyskane podgrupy i wyciągnięte wnioski są logiczne i spójne, mają dobre uzasadnienie i przejrzystą konstrukcję. Mam tu tylko drobne uwagi natury warsztatowej. Autorka podaje dane liczbowe, mające wskazać orientacyjnie na reprezentatywność poszczególnych rodzajów gier i ich podgrup. Są to jednak dane niepełne, bo podają wartości częściowe bez odniesienia do wartości całkowitej. W przypadku druku warto wyjść od ogólnej liczby określającej wielkość danej grupy, aby móc do niej odnieść wielkość poszczególnych podgrup.

Autorka nie ustrzegła się także drobnych potknięć wynikających z określonego zasobu wiedzy językowej i pozajęzykowej. W przykładzie 45 umknęło Autorce podstawowe znaczenie internacjonalizmu *Barkasse* jako ‘Motorboot / barkasa’, które w kontekście *auf hoher See /na pełnym morzu* odebrane zostaje linearnie jako pierwsze, i dopiero dalszy kontekst przynosi tzw. „Aha-Effekt”, efekt zaskoczenia wynikający z innego możliwego skojarzenia. Kolejność skojarzeń wydaje się bowiem istotna w linearnym odbiorze komunikatu, oczywiście wsparta przez odpowiednią znajomość znaczeń leksemów i zasób wiedzy pozajęzykowej. Uwzględnienie linearności wpłynie lekko na kolejność segmentacji w przykładach 46, 48 i 49, nie zmieniając jednak przynależności do wydzielonych grup. Również w analizie przykładu 55 umknęło drugie ze znaczeń leksemu *Partei* jako ‘Gruppe von Menschen mit gemeinsamen Interessen / strona przeciwna, stronnictwo’, a na pierwszy plan wysunęło się znaczenie ‘politische Partei /partia polityczna’ jako skutek linearności w kontekście wcześniejszego leksemu *die Grünen*. *Partei* w znaczeniu drugim dopuszcza natomiast szerszą łączliwość, w tym także z przysłówkami, co dokumentuje słownik a tergo języka niemieckiego.

W rozdziale szóstym „Fazit und Ausblick” (116-119) Autorka udowadnia, że potrafi syntetyzować i wyciągać spójne wnioski, które potwierdzają, że zastosowana przez nią metoda opisu bazująca na analizie predykatywno-

argumentowej i dependencyjnej okazała się w pełni przydatna i pozwoliła na szczegółową klasyfikację gier słowotwórczych uzupełnioną o dane procentowe dotyczące wykorzystania czy może popularności poszczególnych typów gier. Tabelaryczne zestawienie typów gier z przypisanymi im rodzajami zmian struktury predykatywnej uzupełnia wnioski opisowe. Wynika z nich, że bezspornie najczęściej występują w tekstach gry motywacyjne (75%), z których ponad połowę stanowi transmotywacja, a gry nowymi formami to 25% ogółu gier ze zdecydowaną przewagą kontaminacji. Te proporcje są wynikiem działania zasad ekonomii językowej i stopnia trudności tworzenia danego typu gry, ponieważ naruszanie kompatybilności semantycznej komponentów złożenia czy derywatu jest trudniejsze także z uwagi na korygujący wpływ kontekstu sterującego interpretacją. W sumie Autorka wyciąga sześć istotnych, konkretnych wniosków, których wypunktowanie dodałoby im wyrazistości.

Uwypukliwszy liczne zalety pracy, chciałabym wspomnieć o kilku drobnych usterkach warsztatowych i literówkach oraz zasugerować pewne możliwości innych rozwiązań technicznych. Zwłaszcza w przypadku ewentualnego ogłoszenia pracy drukiem, co popieram, warto uczynić ją bardziej przyjazną dla czytelnika i ułatwić mu odbiór wywodu. Dla zachowania chronologii w prezentacji stanu badań i rozwoju teorii gier w wywodzie i bibliografii powinny być uwzględnione odniesienia do pierwszych wydań wiodących opracowań teoretycznych, np. Buttlerowa (¹1968), Schippan (¹1984), Fleischer/Barz (¹1995) czy Wittgenstein. Autorka zaznacza wprawdzie posługiwanie się wydaniem kolejnymi, ale informacji o roku wydania pierwszego nie umieszcza też w bibliografii. Sam zapis kolejnego wydania jest przy tym technicznie niekonwencjonalny. W analizowanych przykładach warto może uwypuklić różną czcionką te elementy leksemów i tekstu, które powodują powstanie w danym kontekście gry słowotwórczej.

W dwóch pierwszych rozdziałach warto skorygować niedociągnięcia terminologiczne i ustalić, co jest pojęciem, a co terminem, i czy formantem stopniowania jest końcówka czy może sufiks (s. 49).

Wprawdzie celem pracy jest ukazanie w sposób stricte naukowy na płaszczyźnie struktury głębokiej struktur predykatywnych gry realizowanej na płaszczyźnie tekstowej, to jednak analiza językoznawcza ma zwykle również cele praktyczne odnoszące się do zachowań językowych i mechanizmów produkcji i recepcji tekstu. Autorka jest tego świadoma, o czym świadczą odniesienia do roli wiedzy pozajęzykowej i wiedzy o systemie językowym, do znajomości oraz świadomości reguł rządzących poszczególnymi podsystemami języka, a także wskazywanie na pragmatyczne aspekty gier. W tym kontekście warto może czasem poszerzyć wywód rozdziału analitycznego, piątego, o funkcje gier słowotwórczych w różnych rodzajach tekstów i kontekstowe mechanizmy powstawania oraz odbioru gier, o czym wspomina krótko rozdział trzeci dotyczący metodologii. Jest to o tyle istotne, że nawet najdoskonalsza gra słowotwórcza czy językowa ogólnie

nie spełni swego zadania, jeśli odbiorca nie rozpozna gry i intencji jej użycia. Uwzględnienie tego aspektu pozwoliłoby zmniejszyć poziom abstracji opisu, unaocznąć praktyczną przydatność przeprowadzonej analizy i poszerzyć krąg czytelników. Ponieważ materiał badawczy nie jest przytłaczający objętościowo, warto może ilustracje z usystematyzowanego aneksu pierwszego umieścić w odpowiednich miejscach rozdziału analitycznego. Nie wpłynie to na objętość pracy, a zachęci może czytelnika do przyjrzenia się dalszym przykładom i sprawdzenia mechanizmów gry słowotwórczej.

Podsumowując można stwierdzić, że rozprawa mgr Joanny Janickiej jest spójna i przemyślana, wywód przeprowadzony jest konsekwentnie i przynosi wiarygodne i udokumentowane ustalenia dotyczące istoty i klasyfikacji gier słowotwórczych oraz ich struktur predykatywnych wyjściowych i zmodyfikowanych w toku gry. Autorka wykazała się umiejętnością krytycznego doboru literatury i metodologii, dbałością o reprezentatywność materiału źródłowego i konsekwencją analityczną, a także zdolnością wyciągania istotnych wniosków.

Powyższe uwagi zezwalają na konkluzję, że **praca mgr Joanny Janickiej spełnia bez zastrzeżeń wymogi stawiane rozprawom doktorskim, pozwala na dopuszczenie jej Autorki do dalszych etapów postępowania przewodowego i może stanowić podstawę do nadania jej stopnia doktora nauk humanistycznych.**

Liczne pozytywne uwagi zawarte w niniejszej recenzji skłaniają ponadto do zarekomendowania rozprawy mgr Joanny Janickiej do wyróżnienia ze względu na

- uczynienie z gier słowotwórczych głównego problemu badawczego i udowodnienie tym samym, że odpowiednia metodologia badawcza jest w stanie przynieść nowe, oryginalne wyniki,
- wykorzystanie do analizy gier słowotwórczych uzależnionych od kontekstu połączenia metody predykatywno-argumentowej z metodą dependencyjną,
- uzyskanie wyników nie tylko na bazie interpretacji, ale weryfikowalnych przez konkretną analizę struktur predykatywnych i relacji semantycznych ich komponentów,
- uściślenie definicji gier słowotwórczych i opracowanie ich poszerzonej, spójnej klasyfikacji.

Poznań, 18.04.2015

prof. UAM dr hab. Czesława Schatte