

## Streszczenie rozprawy doktorskiej

### **Językowo-kulturowy obraz Słowiańszczyzny w grach cyfrowych**

Celem mojej rozprawy była analiza wybranych elementów kultury duchowej Słowian, występujących w grach cyfrowych, ich kategoryzacja i utworzenie definicji kognitywnych. Pod uwagę wzięłam dwadzieścia gier o motywach słowiańskich, wydanych w latach 2000-2020 (z wyjątkiem jednej gry wydanej w roku 2023) i dostępnych na platformie Steam. Ze względów objętościowych i metodologicznych z pracy wykluczone zostały takie motywy jak: demony, baśnie, legend i pismo słowiańskie (a mianowicie głagolica).

Niniejsza dysertacja składa się z pięciu rozdziałów. W pierwszym przedstawiłam zarys groznawstwa jako dyscypliny naukowej, a mianowicie jego historię i obecny stan badań. Drugi omawia charakterystykę językowego obrazu świata jako metodologii badawczej i najważniejsze ośrodki w Polsce, a także inne aspekty tego zagadnienia. W trzecim natomiast poruszam temat badań nad mitologią i folklorem słowiańskim, koncentrując się na XX i XXI wieku. Rozdział czwarty natomiast zawiera krótkie opisy wszystkich gier będących materiałem badawczym tej dysertacji – zwróciłam również uwagę to, jak przedstawiają one Słowiańszczyznę. Zasadniczym rozdziałem niniejszej rozprawy jest analityczny rozdział piąty. Podzielony jest on na pięć kategorii haseł: bóstwa słowiańskie mityczne krainy, inne elementy mityczne, postaci związane z obrzędami oraz święta, rytuały i obrzędy. Łącznie omówionych zostało czterdzieści haseł, z wyraźną przewagą bóstw (dwadzieścia sześć). Badane elementy okazały się umiarkowanie zgodne z literaturą przedmiotu. Interesującym wnioskiem wysnutym na podstawie badań jest całościowe traktowanie Słowiańszczyzny i brak rozróżnienia na poszczególne jej regiony w wymienionych grach.

Do pracy zostały również dołączone liczne wykonane przeze mnie zrzuty ekranu z badanych gier, a także dwa dodatki. Pierwszy z nich stanowi słowniczek, objaśniający podstawowe gatunki gier i inne terminy, których używam w rozprawie. Dość obszernym drugim dodatkiem są tabele, przedstawiające przeanalizowane hasła i ich podstawowe atrybuty, a także wyróżniające powtarzające się w badanych grach cechy przypisane do onimu. Warto zauważyć, że temat słowiańskiej mitologii wciąż zyskuje na popularności – ponad dwadzieścia tytułów ma ukazać się w samym roku 2023.

Abstract in English

**Linguo-cultural picture of Slavdom in digital games**

My dissertation aimed to analyze chosen motifs of Slavic spiritual culture found in digital games by categorizing them and making cognitive definitions of each element. As source material, I selected twenty digital games with Slavic themes, released in the years 2000-2020 (except for one title which premiered in 2023) that are available on the *Steam* platform.

Due to volume and methodological reasons, I excluded such motifs as demons, fairy tales, legends, and Slavic writing (mainly the Glagolitic alphabet).

This dissertation consists of five chapters. In the first one, I presented an outline of game studies as a scientific discipline, namely its history and the current state of research. The second discusses the characteristics of the linguistic picture of the world as a research methodology and its most important centers in Poland, as well as other aspects of this issue. In the third, I discuss the subject of research on Slavic mythology and folklore, focusing on the 20th and 21st centuries. The fourth chapter contains short descriptions of all games that are the research material of this dissertation – I also paid attention to how the Slavic motifs are presented in each title. The main chapter of this dissertation is the fifth analytical chapter. I divided it into five categories of entries: Slavic deities, mythical lands, other mythical elements, characters associated with rituals, and holidays, rituals, and ceremonies. In total, forty entries were discussed, with a clear preponderance of deities (twenty-six). The researched motifs proved to be moderately consistent with the literature on the subject. Also, I noticed a lack of distinction between individual Slavic regions in the mentioned games and the tendency of including Slavic elements in otherwise fictional worlds.

Furthermore, I added numerous screenshots from the games, and two annexes were also attached to the work. The first annex is a glossary explaining the basic game genres and other terms I use in the dissertation. An extensive second addition is the tables presenting the analyzed entries and their attributes, as well as distinguishing features of the entry that are repeated in the analyzed titles.

It is worth noting that the topic of Slavic mythology is still gaining popularity – over twenty more titles have been announced for 2023 alone.