

## **Streszczenie**

Awatary w grach cyfrowych pełnią coraz istotniejszą rolę ze względu na swoją wszechobecność oraz różnorodność przybieranych form.

Głównymi celami niniejszej dysertacji są: zmapowanie obszarów użytkowania awatarów przez graczy, stworzenie złożonej i wyczerpującej definicji awatarów oraz utworzenie typologii awatarów użytecznej w dyskursie groznawczym.

W ramach pracy badawczej przeprowadzone zostały badania jakościową metodą wywiadów narracyjnych z osobami grającymi. Została stworzona definicja awatarów oraz stosowna typologia oparta o pięć wymiarów.

Praca składa się z siedmiu rozdziałów. Pierwszy poświęcony jest analizie dyskursu groznawczego w obrębie kulturoznawstwa, drugi skupia się na definicjach awatarów, trzeci omawia awatara w środowisku gry. W czwartym rozdziale wprowadzona zostaje metodologia wywiadów narracyjnych wśród graczy. Piąty jest opracowaniem i omówieniem wywiadów. Szósty zawiera definicję oraz typologię, natomiast ostatni, siódmy, analizuje tropy awatarów w popularnych narracjach nie-growych.

## Summary

Avatars in digital games play more important part in human life, mostly due to they pervasiveness and diversity in forms.

Main aims of this dissertation are: to map areas of avatar uses, create complex and comprehensive avatar definition as well as typology useful for game studies discourse.

Research among players was conducted with using narrative interview qualitative method. Avatar definition was constructed as well as relevant typology based on five continua.

The dissertation consists of seven chapters. First chapter is dedicated to analysis of game studies discourse within cultural studies, the second one focuses on definitions of avatar present among scholars, and chapter number three discusses avatar's place in game environment. Chapter four introduces qualitative methodology of narrative interviews. Chapter five is a study and discussion of aforementioned interviews. Chapter six contains new definition and typology, finally, chapter seven analyses various avatar tropes in non-game avatar based narrative present in popular culture.