

Weronika Wawszczyk

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

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

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