

Dzień, w którym Gerard z Rivii spotkał
romantyków.

Gry komputerowe na języku polskim

Michał Jutkiewicz

XLIV LO im. ks. S. Konarskiego w Krakowie

Założenia: punkt wyjścia

- Gry są bardzo ważnym elementem krajobrazu kulturowego współczesności
- Gry komputerowe są interesującym przypadkiem opowiadania historii i prowadzenia narracji
- Nie powstają w próżni – wykorzystują motywy i toposy utrwalone w kulturze, pojawiają się w nich intertekstualne odniesienia do innych dzieł sztuki

Założenia: teoria

- Wittgenstein – teoria gier komunikacyjnych
- Umberto Eco – dzieło otwarte
- Teorie narratologiczne – partycypacja w tworzeniu opowieści

Zagadnienia

- Bezpośrednie wykorzystanie
- Aluzje i odwołanie intertekstualne
- Motywy
- Umiejętności

Zagadnienia

- **Bezpośrednie wykorzystanie**
- Aluzje i odwołanie intertekstualne
- Motywy
- Umiejętności

Bezpośrednie wykorzystania

Mitologia grecka



Hades, Supergiant Games

Bezpośrednie wykorzystania

Architektura gotycka

Assassin's Creed: Unity,
Ubisoft



Bezpośrednie wykorzystania

Postać Leonardo da Vinci



Assassin's Creed 2, Ubisoft

Zagadnienia

- Bezpośrednie wykorzystanie
- Aluzje i odwołanie intertekstualne
- Motywy
- Umiejętności

Ałuzje i gry intertekstualne

Guślarz

Wiedźmin 3: Dziki Gon,
CDProjekt Red



Aluzje i gry intertekstualne

Serce z kamienia: Pan
Twardowski, Wesele

Wiedźmin 3: Serce z kamienia,
CDProjekt Red



Zagadnienia

- Bezpośrednie wykorzystanie
- Aluzje i odwołanie intertekstualne
- **Motywy**
- Umiejętności

Motywy

Bohater bajroniczny

God of War 2018, Sony
Interactive Entertainment



Motywy

Sielanka

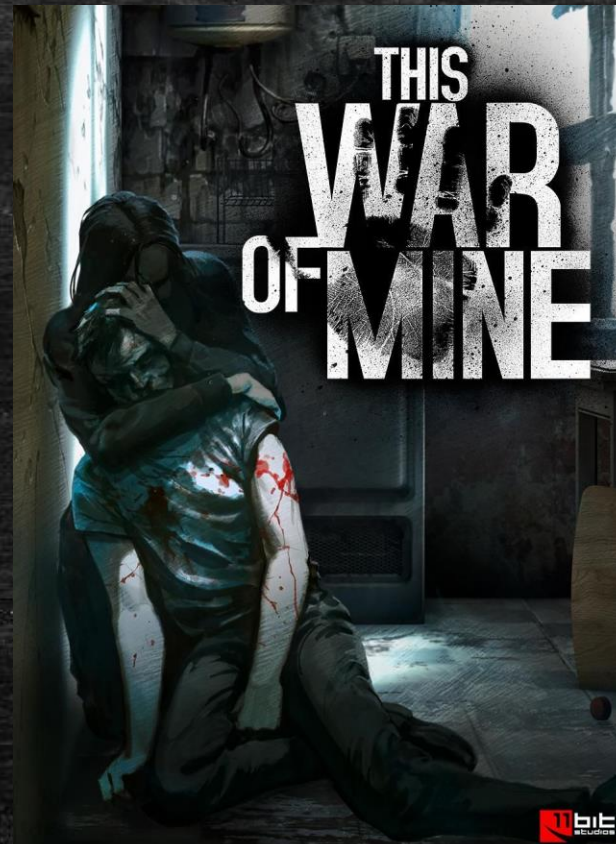


Animal Crossing, Nintendo

Motywy

Wojna

This War of Mine, 11 bit Studio



Motywy

Totalitaryzm



Passport please, Lucas Pope

Motywy

Umysł dziecka

Limbo, Playdead



Zagadnienia

- Bezpośrednie wykorzystanie
- Aluzje i odwołanie intertekstualne
- Motywy
- Umiejętności

Umiejętności

Retoryka
Erystyka

Among Us, InnerSoft



Dziękuję!

Michał Jutkiewicz