

Kreowanie tożsamości gracza a postaci LGBT w grach wideo

Plan pracy magisterskiej

Kreowanie tożsamości gracza a postaci LGBT w grach wideo

Spis treści:

Wstęp

Rozdział I. Wprowadzenie do kreowania tożsamości w grach wideo

1.1. Pojęcie tożsamości w kontekście cyfrowym

1.2. Przyjęte role i kreowanie postaci w grach wideo

1.3. Rola gier wideo w kształtowaniu tożsamości

Rozdział II. Reprezentacja LGBT w grach wideo

2.1. Historia i ewolucja reprezentacji LGBT w grach wideo

2.2. Znaczenie i wpływ reprezentacji LGBT w grach wideo

Rozdział III. Studium przypadków: Analiza reprezentacji i kreowania tożsamości graczy w kontekście postaci LGBT

3.1. „Dragon Age: Inquisition” – studium przypadku

3.2. „The Last Of Us Part II” – studium przypadku

3.3. „Life is Strange” – studium przypadku

Zakończenie

Bibliografia

Wstęp

Gry wideo, jako jedna z najmłodszych form narracyjnej sztuki, stanowią dzisiaj potężne medium, które umożliwia graczom kreowanie i eksplorowanie różnych tożsamości. Wzrastająca liczba gier wideo zawiera postacie LGBT, co otwiera nowe możliwości dla graczy identyfikujących się z tą społecznością, ale również wyzwania dla twórców gier. Celem tej pracy magisterskiej jest zbadanie, jak kreowanie tożsamości gracza

jest związane z postaciami LGBT w grach wideo.

W pierwszym rozdziale wprowadzimy pojęcie kreowania tożsamości w kontekście gier wideo, omówimy rolę gier wideo w kształtowaniu tożsamości i przyjrzymy się procesowi kreowania postaci w grach wideo. Drugi rozdział jest poświęcony reprezentacji LGBT w grach wideo – zbadamy jej historię, ewolucję oraz znaczenie i wpływ na społeczność graczy.

W trzecim rozdziale, poprzez studium przypadków trzech gier – „Dragon Age: Inquisition”, „The Last Of Us Part II” i „Life is Strange” – przeprowadzimy szczegółową analizę kreowania tożsamości gracza w kontekście postaci LGBT. Będziemy zwracać uwagę na to, jak gracze identyfikują się z postaciami LGBT, jakie wyzwania napotykają twórcy gier w tworzeniu autentycznych postaci LGBT, oraz jakie jest znaczenie tych postaci dla społeczności graczy.

Jeśli nie czujesz się na siłach, aby samodzielnie napisać swoją pracę i potrzebujesz w tym pomocy, to polecamy serwis [pisanie prac](#) - wszechstronna pomoc w pisaniu prac.