

Wszystko gra?

Współpraca merytoryczna: Krzysztof M. Maj,
Tomasz Z. Majkowski

WSTĘP		
9	MACIEJ MARYL	Wielka gra
SZKICE		
15	SONIA FIZEK	Człowiek i algorytm. Ku automatyzacji rozgrywki w grach crowdsourcingowych. Przeł. <i>M. Wasilewska</i>
32	JAN STASIEŃKO	Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania
51	MICHAŁ KŁOSIŃSKI	W stronę hermeneutyki gier komputerowych
69	MARIA B. GARDA, STANISŁAW KRAWCZYK	Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo
PREZENTACJE		
87	LISBETH KLASTRUP	Światowość <i>EverQuestu</i> : odkrywając dwudziestopierwszowieczną fikcję. Przeł. <i>K.M. Maj</i>
116	OLLI TAPIO LEINO	Pętla śmierci jako komponent. Przeł. <i>M. Nawrocki</i>
146	NAOMI ORESKES, ERIC M. CONWAY	Nadejście Wieku Półcienia. Przeł. <i>E. Bińczyk, J. Gużyński, K. Tarkowski</i>
DOCIEKANIA		
155	TOMASZ Z. MAJKOWSKI	Święci i psy. Wątki karnawałowe w grach typu <i>sandbox</i>
178	MARCIN PETROWICZ	Dynamiki w grach – definicje i wykorzystanie w analizie
192	KRZYSZTOF M. MAJ	Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji
210	MATEUSZ FELCZAK	Dyskursy pracy i zabawy w wysokobudżetowym segmencie gier wideo: fokalizacja i logika operacyjna

	ROZTRZĄSANIA I ROZBIORY	
225	TOMASZ GARBOL	Genezy – lektury
238	WIKTOR ROROT	Jak nie popularyzować kulturoznawczego badania gier. <i>Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków</i> Katarzyny Marak i Miłosa Markockiego
	POLEMIKI	
251	STANISŁAW KRAWCZYK, PIOTR STERCZEWSKI, MATEUSZ KOMINIARCZUK	Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosa Markockiego <i>Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze</i>
267	KATARZYNA MARAK, MIŁOSZ MARKOCKI	Walka z fantazmatami: odpowiedź na tekst <i>Groznawstwo, którego nie było</i>
	INTERPRETACJE	
276	BARTŁOMIEJ SCHWEIGER	Reprezentacje władzy w grach komputerowych. Porównanie <i>Wiedźmina III</i> oraz <i>Dragon Age: Inquisition</i>
294	SZYMON PIOTR KUKULAK	Czołgi Orientu. Azja w strategiach <i>Command & Conquer</i> w świetle teorii postkolonialnej
321	MARTA M. KANIA	Mówi we mnie <i>Się</i>
332	MARTA BŁASZKOWSKA	Pan/i Detektyw. Tożsamość protagonisty w grach typu <i>Hidden Object Puzzle Adventure</i>
346	AGATA ZARZYCKA	„Czy ja tak brzmię?” Autokreacja i immunizacja w serii <i>Mass Effect</i>
	PROPOZYCJE	
363	MICHAŁ ŻMUDA	Parateksty gier cyfrowych – odbiór gry a paratekstualne funkcje i procesy
381	MATEUSZ KOMINIARCZUK	Gra w grze – problem paraldyczności
	ARCHIWUM	
397	MICHAŁ MOCHOCKI	Polska a nordycka larpologia stosowana 2010–2016