

Wszystko gra?

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

<hr/>		
WSTĘP		
9	MACIEJ MARYL	Wielka gra
<hr/>		
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
<hr/>		
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>
<hr/>		
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. *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków* Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego

POLEMIKI

- 251 **STANISŁAW KRAWCZYK,**
PIOTR STERCZEWSKI,
MATEUSZ KOMINIARCZUK Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*
- 267 **KATARZYNA MARAK,**
MIŁOSZ MARKOCKI Walka z fantazmatami: odpowiedź na tekst *Groznawstwo, którego nie było*

INTERPRETACJE

- 276 **BARTŁOMIEJ SCHWEIGER** Reprezentacje władzy w grach komputerowych. Porównanie *Wiedźmina III* oraz *Dragon Age: Inquisition*
- 294 **SZYMON PIOTR KUKULAK** Czołgi Orientu. Azja w strategiach *Command & Conquer* w świetle teorii postkolonialnej
- 321 **MARTA M. KANIA** Mówi we mnie *Się*
- 332 **MARTA BŁASZKOWSKA** Pan/i Detektyw. Tożsamość protagonisty w grach typu *Hidden Object Puzzle Adventure*
- 346 **AGATA ZARZYCKA** „Czy ja tak brzmię?” Autokreacja i immunizacja w serii *Mass Effect*

PROPOZYCJE

- 363 **MICHAŁ ŻMUDA** Parateksty gier cyfrowych – odbiór gry a paratekstualne funkcje i procesy
- 381 **MATEUSZ KOMINIARCZUK** Gra w grze – problem paraldycznosci

ARCHIWUM

- 397 **MICHAŁ MOCHOCKI** Polska a nordycka larpologia stosowana 2010–2016