

Spis treści
Wstęp.....7

ROZDZIAŁ 1

Problemy badań nad mediami, czyli założenia wstępne 23

Problem pierwszy - o wyjściu zza biurka 43
Problem drugi - społeczne czy techniczno- 50
Problem trzeci - pozycja badacza 57
Raz, dwa, trzy... i co dalej? 70

ROZDZIAŁ 2

Gra w kino

Gry i kino jako wydarzenia wizualne 84
Przyjemność (iluzji) kontroli 87
Filmo-gra renesans obrazów-działań 92
Immersja w kinie movie ride 94
Hybrydyzacja technologiczna machinima i interaktywne filmy 107
Film o innych mediach tematyzacja poprzez parateksty 115
Kino i symulacja 117

ROZDZIAŁ 3

W parku rozrywki: granice mediów 121

Pomiędzy mediami Universal Studios 129
Korekta perspektywy 147
Kino oswojonych atrakcji 165
Konwergencja 1.0, konwergencja 2.0 173

ROZDZIAŁ 4

Telewizja „po telewizji” 185

Mniej popularne, bardziej demokratyczne 191
Inaczej niż telewizja? 209
Gra o prestiż 215
Polak przed ekranem 222
Nowe pola.. 230

ROZDZIAŁ 5

Nieautoryzowane, nieformalne... marginalne? 237

Nieformalność i imperializm teorii 247
W stronę konkluzji 256
Podziękowania. 273
Indeks osób .. 295