

# Spis treści

Andrzej Pitrus <b>Olbrzym wychodzi z cienia: gry wideo jako awangarda współczesnej kultury audiowizualnej</b>	VII
Błażej Augustynek <b>Potencjał narracyjny gier wideo</b>	I
Andrzej Pitrus <b>Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo</b>	19
Jerzy Zygmunt Szeja <b>Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną</b>	29
Jan Argasiński <b>Sztuczna Inteligencja w grach wideo</b>	39
Katarzyna Prajzner <b>Gracz, postać, obecność i tożsamość</b>	55
Radosław Bomba <b>Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?</b>	67
Bartosz Kłoda-Staniecko <b>Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym</b>	91
Marta Raczek <b>Subwersywna rzeczywistość artystycznych gier - gry komputerowe jako inspiracja taktyk polskich artystów</b>	103
Anna Nacher <b>Między grą a codziennością - mobilne gry w przestrzeni hybrydowej</b>	115
Monika Górską-Olesińska <b>Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje</b>	135
Agnieszka Kamrowska <b>Synergia anime i gier wideo</b>	151

<b>Paweł Uherek</b> <i>Szkolna gra</i>	<b>167</b>
<b>Tomasz Majkowski</b> <i>Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne</i>	<b>177</b>
<b>Filip Kondrak</b> <i>Alan Wake, czyli podróż do źródeł twórczości</i>	<b>191</b>
<b>Michał Żmuda</b> <i>Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horror</i>	<b>205</b>
<b>Andrzej Pitrus</b> <i>Heavy Rain, Move Edition. Narracja w deszczu v.l.l</i>	<b>217</b>
<b>Andrzej Pitrus</b> <i>The Night Journey Billa Viola jako artystyczne zawłaszczenie interfejsu gry</i>	<b>229</b>