

SPIS TREŚCI

<i>Łukasz Androsiuk, Wprowadzenie</i>	9
<i>Marcin M. Chojnacki, „Jak za dawnych dobrych lat”</i> – demake a medium gier wideo	13
<i>Dominika Staszenko, Mechaniczne kino grozy</i> – jak nakręcić horror w grze?	31
<i>Marzena Falkowska, Między immersją usytuowaną</i> <i>a podwójną świadomością: wizja gier i wirtualnej</i> <i>rzeczywistości w eXistenZ Davida Cronenberga</i>	45
<i>Bartosz Murawski, Gry w kinie. Filmowe próby</i> <i>adaptacji gier wideo</i>	59
<i>Łukasz Androsiuk, Retoryczna teoria ideologii</i> <i>w kontekście studiów nad grami wideo</i> <i>na przykładzie gry Until Dawn.</i> <i>Zachęta do refleksji</i>	85
<i>Marta Tymińska, Kultura awatarów – strategie gry</i> <i>i tożsamość</i>	105
<i>Marta M. Kania, Niekomfortowa perspektywa.</i> <i>O trudnych związkach graczy i gry</i>	121
<i>Sztuka na zamówienie. Czy gry są tekstami</i> <i>autorskimi? Rozmowa z Michałem Walkiewiczem</i> . .	137