

Spis treści

Podziękowania	IX
Słowo wstępne redaktora serii	XI
1 Badając gry komputerowe	1
Czym jest kultura gier?	2
Teorie technologii	4
Interaktywność	7
Oglądanie a „problem” immersji	10
Przedstawienie i symulacja	13
Konsumpcja/produkcja	16
Technizacja	20
Praca i zabawa	24
Wnioski	25
Bibliografia	26
2 Zabawa, technologia i kultura	27
Zwrot ludologiczny	27
Historia teorii zabawy	28
Zasady	31
Czas i przestrzeń zabawy	35
Magiczny krąg i jego konteksty – siedem retoryk	36
Podmiot w zabawie	40
Podmiot społeczny w zabawie	42
Płeć a przestrzeń zabawy	44
Technozabawa	47
Kultury ludyczne i ich krytyczna analiza	49
Wnioski	50
Bibliografia	53
3 Kultury produkcji	55
Koń trojański w cyfrowym salonie	55
System gospodarczy	59
Deweloperzy	59
Wydawcy	63
Technolodzy w systemie ekonomicznym	64

System technologii	65
Kultura <i>apgrejdu</i>	66
Urzeczywistnianie	67
<i>Silniki gry</i>	72
System kulturowy	75
Wnioski	78
Bibliografia	79
4 Sieci technizacji	81
Tożsamość, kultura i technologia	81
Technizacja i hegemonia	82
Definiowanie technizacji – hakerzy i cyborgi	84
Etos i mit hakera	86
Cyborg – manifest i manifestacje	87
Od marginesu do centrum – dyskursy dominującej technizacji	89
Magiczne osobliwości	93
Zmysłność jako kapitał kulturowy	99
Płeć a technologia	102
Niewidoczni „inni” w cyberkulturze	103
„Inne” historie kultur gier komputerowych	105
Wnioski	106
Bibliografia	106
5 Gra komputerowa jako tekst medialny?	109
Czy grę komputerową można uznać za tekst?	109
Studia przypadku w analizie gry komputerowej	111
Gry komputerowe jako fikcyjne światy	114
Lara jako przedmiot i podmiot	115
Identyfikacja, inwestycja i immersja	117
Awatar jako „nośnik”	118
Przedstawienie i doświadczenie	119
Narracja i nawigacja	121
Bohater i potencjał	124
Przedstawienie i rytuał	127
Wnioski	130
Bibliografia	132
6 Ciała i maszyny: podmiotowość cyborga i grywalność	133
Przepływ, immersja i konfiguracja	133
Dlaczego ciało jest ważne w rozgrywce	135
Ciała i awatary	137
Dlaczego cyborg? – rozgrywka jako cybernetyka	138
Cyborg <i>przy</i> maszynie	140
Cyborg <i>w</i> maszynie	141
Rozgrywka i technizacja	145
Cyborgiczna rozgrywka	147

Cyborgiczne rozgrywki i swawolne osobowości	149
Heterotopie cyborgów	150
Wnioski	152
Bibliografia	155
7 Interwencja i integracja	157
Gry komputerowe jako media współtwórcze	157
Aspiracje, hołdy i taktyki	159
Produktywny paradoks – kobiety i <i>Quake</i>	163
Od piractwa do systemów otwartych – konfigurowanie jako lojalność wobec marki?	165
Krótką historia moddingu	167
Wiek mediów współtwórczych	169
Twórczość fanów	172
Sztuka mod(yfikacji)	175
Sztuki taktyczne	178
Zabawa z technizacją	181
Wnioski	182
Bibliografia	183
Słownik terminów	185
Materiały źródłowe	191
Lista gier/Ludografia	202
Indeks	205

Książka stanowi wprowadzenie do najważniejszych zagadnień i dyskusji, które mają wpływ na kształt dopiero powstającej dyscypliny badań nad grami. Autorzy analizują gry komputerowe w kontekście kulturoznawstwa i studiów nad mediami jako najpopularniejszą współczesną formę produkcji i konsumpcji nowych mediów.

Waga problematyki w obszarze kulturoznawstwa nie wymaga szerszego uzasadnienia: gra i zabawa plasują się w centrum kultury popularnej nastawionej na dostarczanie *Erlebnis* – doznań i przeżyć. (...) Książka jest ponadto znakomitym wprowadzeniem do technokultury, pokazuje, że uproszczeniem jest twierdzenie, iż technika wchłania kulturę, znamionując tym samym prymat technosfery: sprawności i kompetencji, nad logosferą – sferą wartości, sensów, znaczeń.

Z recenzji prof. dr. hab. Kazimierza Krzysztofka

Temat jest niezwykle trudny, bowiem nie tylko relatywnie nowy, mało więc eksplorowany, ale także zmienny i wielowymiarowy. Skupia jak w soczewce współczesne problemy mediamorfozy.

Z recenzji prof. dr. hab. Tomasza Gobana-Klasa

Jon Dovey – wykładowca w dziedzinie mediów ekranowych na Uniwersytecie Bristolskim. Jest także producentem filmów wideo i cyfrowym artystą, a jego prace skupiają się wokół nowych mediów i dzieł dokumentalnych.

Helen W. Kennedy pracuje jako starszy wykładowca i MA Award Leader na Wydziale Kulturoznawstwa Uniwersytetu Anglii Zachodniej w Bristolu. Obecnie zajmuje się badaniem relacji pomiędzy picią i technologią, a w jej dorobku znajdują się prace na temat Lary Croft oraz kobiet grających w Quake'a.