

Intro:

Wiesław Godzic Ruszyła Jedynka 5

Szklana muza:

Dagmara Romanowska Telegatunki. Zarys teorii 7

Andrzej Mańka „Wielki Brat” jako produkt reklamowy 15

Agnieszka Ogonowska Obnażeni. Ekshibicjonizm w talk i reality shows 19

Tomasz Pstrucha Rozmowy na ekranie. Talk show i okolice 27

Mateusz Halawa Ludzie listy piszą: e-mail do *Klanu* 37

E-kr@n

Grzegorz Kubiński Duchowość w cyberprzestrzeni 43

Agnieszka Sobol Postmortalne życie wirtualne 49

Remigiusz Szczechowicz Krwawy sport? Gry komputerowe a przemoc 57

Jerzy Szeja Między baśnią i dramą. Narracyjne gry fabularne i kulturowe konteksty 67

Łucja Teszner Magia Harry’ego, magia promocji 77

Graffiti

Mariusz Czubaj Leci z nami Małysz. Między bohaterem kulturowym a idolem popkultury 85

Agnieszka Leśniewska-Głowacka Definiowanie świata (szkic do współczesnego graffiti) 97

Małgorzata Tkacz-Janik Z archiwum polskiego konsumeryzmu.

Magazyn ilustrowany „Ty i Ja” 109

Marcin Rychlewski Rock i kanon 121

Albert Jawłowski Gry i zabawy hiphopowe. Subkultura hiphopowa jako wspólnota ludyczna 129

Tadeusz Zieliński-Wojniłowicz Sonet do cyfrowej lubej 141

Paulina Pawlak Maski, ciało, tożsamość. Ziggy Stardust – glamour dandys 149

Anna E. Kubiak Obcy z kosmosu. Opowieści o UFO 157

Dorota Wawryniuk-Kaczyńska Po co Kowalskiej telewizor? 167

Agnieszka Darbey „Nie rusz zboczeńcu moich kartofli...”, czyli boję się twojej inności 171

Tomasz Pędzikiewicz Dresem być 177

GryMas

Jakub T. Janicki, Tomasz Z. Majkowski Cywilizacja w sosie barbecue 183

Ring recenzentów

Mirosław Filiciak Niepotrzebne gry? O Zabawie w zabijanie 187

Agnieszka Ogonowska Zabawa w... badanie, czyli psychologiczne proroctwa 193

Joanna Łagoda W świątyniach konsumpcji 199

Galeria

Grzegorz Dryja, fotografie

Aleksander Ante, z cyklu „Łażnia”