

Spis treści

Wprowadzenie 7

Mirosław Filiciak

Część I Jak badać gry?

Badanie zabawy: metodologia analizy gier 13

Espen Aarseth

Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growość” 37

Jesper Juul

Od gry-opowiadania do cyberdramy 63

Janet Murray

Ludolodzy też kochają opowiadania - notatki

na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca 78

Gonzalo Frasca

Droga rzadziej uczęszczana — problem gier

komputerowych w naukach filologicznych 90

Julian Kucklich

Część II Gry jako teksty kultury

Przyjemność gier wideo 111

John Fiske

HalfLife: jeden neoliberalizm, wiele typów oporu 132

Dennis Redmond

Część III Estetyka, interfejs, uczestnictwo

Cynizm gracza komputerowego 161

Graeme Kirkpatrick

Gry komputerowe jako medialna kultura uczestnictwa 191

Joost Raessens

Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę
współczesną 229 Domenico Ouaranta

Kultura zabawy 246
Mary Flanagan

Część IV Gry jako narzędzia produkcji

0 wirtualnych ekonomiach 271
Edward Castronova

Od Ponga do Planet Quake, Postindustrialne zmiany
czasu wolnego w czas pracy 302 Hector Postigo

Modowanie gier komputerowych, intermedialność
1kultura uczestnictwa 322

Olli Sotamaa

Część V Społeczny aspekt gier

Gracze, którzy pasują do MUD-ów 363
Richard Bartle

Grając w Counter-Strike'a. Twórcze działania graczy
w sieciowych grach FPS 409

Talmadge Wright, Eric Boria, Paul Breidenbach

„To nie jest gra” - estetyka immersyjna i kolektywne
granie 430 Jane McGonigal

Wybrane fakty z historii gier komputerowych 457 Noty
o autorach 467