

SPIS TREŚCI

Wstęp. Wzrost roli gier w kulturze	7
Rozdział 1. W stronę ugrówienia. Wybrane etapy genezy i rozwoju refleksji nad ludycznymi aspektami kultury	25
1.1. Johan Huizinga. Ludyczne fundamenty kultury	26
1.2. Roger Caillois. Ludyczność zwierciadłem społeczeństwa	33
1.3. Janet Murray. Cyfrowa ludyczność kwintesencją ponowoczesnego świata	41
1.4. Espen Aarseth. Gry (komputerowe) i gracze	42
1.5. Jesper Juul. Ludologia zaangażowana	45
1.6. Katie Salen i Eric Zimmerman. Od projektowania gier do kultury	47
1.7. Gonzalo Frasca i Ian Bogost. Retoryczny potencjał gier	48
1.8. Jane McGonigal. „Growość” aplikowalna w życiu	50
1.9. Inne badawcze perspektywy na ludyczność kultury	51
Rozdział 2. Praktyka grania i kompetencje gracza	53
2.1. Dyspozytyw, interfejs, platforma	53
2.1.1. Dyspozytyw – ujęcia teoretyczne	53
2.1.2. Interfejsy – ujęcia teoretyczne	57
2.1.3. Dyspozytyw i interfejs w perspektywie platform do grania	61
2.1.4. Dystrybucja cyfrowa	75
2.2. Sytuacja rozgrywki	75
2.2.1. Granie indywidualne	77
2.2.2. Granie kolektywne – wprowadzenie	80
2.2.3. Granie kolektywne. <i>Multiplayer</i> „miejscowy”	82
2.2.4. Granie kolektywne. <i>Multiplayer</i> „zdalny”	86
2.2.5. Granie społecznościowe. Granie rodzinne, gry przeglądarkowe, <i>social gaming</i>	92
2.3. Typy graczy	96
2.3.1. Wizerunek gracza w kulturze popularnej, stereotypy dotyczące graczy	97
2.3.2. Gracz zaangażowany a <i>casual</i>	99
2.3.3. Gracz implikowany a subwersywny	101
2.3.4. Typy graczy gier sieciowych	104
2.4. Gracz jako twórca gry, kompetencje poszerzone	106
2.4.1. Edytory	107
2.4.2. Scena modderska	109
2.4.3. Game jamy	112
2.4.4. Oprogramowanie dla programistów	116
2.4.5. Nauka oprogramowania na etapie nauczania początkowego jako <i>signum temporis</i>	118
Rozdział 3. Kultura graczy, zjawiska kulturowe zorientowane na gry i graczy	125
3.1. Oferta kulturowo-rozrywkowa gier i graczy w przestrzeni miejskiej	125
3.1.1. Od salonów gier do pubów dla graczy	126
3.1.2. Eventy gamingowe, festiwale	130

3.1.3. E-sport	133
3.1.4. Gry w przestrzeni miejskiej (i nie tylko)	136
3.1.5. Gry w przestrzeni muzealnej	139
3.2. Publicystyka i mass-media dla graczy	142
3.2.1. Prasa specjalistyczna, obecność w prasie ogólnotematycznej, niebranżowej	142
3.2.2. Telewizja	156
3.2.3. Internetowe serwisy i portale	167
3.2.4. Internetowe telewizje i vlogi	180

Rozdział 4. Wokół kultury graczy, zjawiska kulturowe świadomie bazujące na grach i graczach

4.1. Zastosowanie gier do celów innych niż sama gra	195
4.1.1. Marketing w grach oraz za pomocą gier	195
4.1.2. Gry w zastosowaniach treningowych	202
4.1.3. Gry w procesach edukacyjnych	205
4.1.4. <i>Serious games</i>	214
4.1.5. <i>Gamification</i> i zjawiska powiązane. Grywalizacja praktyk społecznych	218
4.1.6. <i>Hardware</i> gier w obsłudze innych zjawisk	228
4.2. Strategie gry w sztuce. Gra jako dziedzina artystyczna. Sztuka jako gra?	230
4.2.1. <i>Machinima</i>	230
4.2.2. Filmy dla graczy, filmy wykorzystujące poetykę gier	233
4.2.3. Strategia gry w sztuce	239
4.2.4. Sztuka inspirowana grami	241
4.2.5. Gry jako temat działań artystycznych	245
4.2.6. Intencjonalne zdystansowanie. Ambiwalencja kontekstu	249

Zakończenie. Podsumowanie rozważań. Wnioski końcowe i obserwacje	257
---	------------

Bibliografia	265
---------------------------	------------

Indeks osób	281
--------------------------	------------