

Spis treści

Wstęp	7
1. Metodologia i definicje	15
1.1. Metoda badań gier wideo	20
1.1.1. Lars Konzack – metoda analizy warstw	20
1.1.2. Espen Aarseth – style gry a badania naukowe	22
1.1.3. Jasper van Vught i René Glas – strategie badań gier wideo	26
1.1.4. Fenomenologiczna metoda badań	32
1.1.5. Metody badań Romana Ingardena	39
1.1.6. Podsumowanie przyjętej metodologii	44
1.2. Czym są gry wideo?	47
1.2.1. Johan Huizinga – wstęp do badań ludycznych	47
1.2.2. Roger Caillois – klasyfikacja gier	51
1.2.3. Jesper Juul – klasyczny model gier wideo	57
1.2.4. David Myers – gra minimalistyczna	63
1.2.5. Wybrane definicje polskich badaczy	66
1.2.6. Roman Ingarden – podstawy definicji	69
1.2.7. Dyskusja Ingardena ze współczesnymi badaczami	73
1.2.8. Definicja gier wideo	86
2. Gry wideo a Ingardenowska struktura dzieła sztuki	89
2.1. Przedmiot intencjonalny	90
2.1.1. Gra wideo jako przedmiot intencjonalny	102
2.2. Pierwszy wymiar gier wideo – budowa warstwowa	112
2.2.1. Kod gry	112
2.2.2. Warstwa wyglądu	116
2.2.3. Warstwa językowa	125
2.2.4. Warstwa przedmiotów przedstawionych	141
2.3. Drugi wymiar gier wideo – porządek następstw	156

3. Przekraczając Ingardena – gry wideo jako swoiste medium ..	169
3.1. Trzeci wymiar gier wideo	170
3.1.1. Problemy związane z trzecim wymiarem	172
3.1.2. Składniki trzeciego wymiaru gier wideo	182
3.1.3. Budowa trzeciego wymiaru gier wideo	188
3.1.3.1. Silnik gry	191
3.1.3.2. Zasoby gry wideo	193
3.1.3.3. Reguły	196
3.1.3.4. Mechanika gry	202
3.1.3.5. Interfejsy	214
3.2. Proces odbioru gry wideo	221
3.2.1. Konkretyzacja	222
3.2.1.1. Konkretyzacja przedmiotów intencjonalnych	223
3.2.1.2. Konkretyzacja techniczna	231
3.2.2. Ucieleśnienie gracza, czyli czego Ingarden nie wiedział o obcowaniu z grami wideo?	238
3.2.3. Kim jestem ja w grze wideo?	241
Zakończenie	259
Streszczenie	267
Abstract	269
Bibliografia	271
Indeks nazwisk	285