

SPIS TREŚCI

Wstęp	9
Rozdział 1. Narratologia vs. ludologia.....	11
1.1. Narratologia vs. ludologia jako ideologiczny konstrukt.....	11
1.2. „Stare” narzędzia i nowa tekstualność.....	13
1.3. Ludologia – definiowanie pojęcia.....	26
1.4. Radykalna ludologia	29
1.5. „Zimowe umysły”.....	33
1.6. Ludologia – problemy praktyczne	36
1.7. Spór na temat sporu.....	39
1.8. Polemika z ludologią	42
1.9. Ostatnie słowo	52
Rozdział 2. Gry i komputery	57
2.1. Reguły.....	57
2.2. Kompetencje gracza	62
2.3. Operacje jednostkowe	64
2.4. Silniki w grach komputerowych.....	67
2.5. Remediacja i remiks.....	69
2.6. Silniki w grach – próba rozwiązania problemu	78
2.7. Proceduralna retoryka	79
2.8. <i>JFK Reloaded</i>	84
Rozdział 3. Immersja, interaktywność i tożsamość.....	89
3.1. Interaktywność – definiowanie pojęcia	89
3.2. Immersja – definiowanie pojęcia	101
3.3. Gracz i postać	108
3.4. Przestrzeń i tożsamość.....	111
3.5. Tożsamość tworzy miejsce	115
3.6. Gracz, postać, obecność	116
3.7. Obecność w środowiskach wirtualnych.....	120
3.8. Gracz pozbawiony roli.....	121
3.9. Aktor jednej roli.....	123
3.10. Aktywny uczestnik w różnych rolach.....	126
Rozdział 4. Gry komputerowe i kultura konwergencji	129
4.1. Opowiadanie transmedialne i kultura konwergencji.....	129
4.2. Kultura uczestnictwa	132

4.3. Relacje między grami a kinem.....	133
4.4. Gracze w przestrzeni społecznej.....	135
4.5. Interteksty i interpretacje – gracze jako autorzy przekazu.....	137
4.6. Gracz w kontekście dynamicznego opowiadania.....	138

Rozdział 5. Reprezentacja 151

5.1. Znaki i teksty.....	151
5.2. Medium i narracja.....	155
5.3. Reprezentacja i kulturowe znaczenie.....	156
5.4. Teksty w połowie rzeczywiste.....	159
5.5. Reprezentowanie czasu.....	162
5.6. <i>Her Story</i>	165

Zakończenie 173

Bibliografia 175

Nota bibliograficzna 179

Indeks nazwisk 181