

Spis treści

Wstęp

O grach, czyli o kulturze współczesnej	7
--	---

Wprowadzenie

Zabawa i komunikacja	12
----------------------------	----

Rozdział pierwszy

Nowe media i gry komputerowe	26
1. Jak badać gry sieciowe?	28
2. Nowe media	33
3. Gry wideo – w stronę definicji	41
4. Kluczowe pojęcia teorii gier wideo	48
4.1. Media interaktywne a fenomeny ergodyczne	48
4.2. Gry wobec starszych mediów: problem narracji	53
4.3. Immersja i teleobecność	62

Rozdział drugi

Gry sieciowe: klasyfikacja i teorie	66
1. Kategorie gier sieciowych	69
2. Rywalizacja i współpraca: e-sporty i MMOG	75
3. Poza identyfikację	85

Rozdział trzeci

Przemierzając Norrath. O masowej grze sieciowej <i>EverQuest</i>	92
1. Kilka słów o grze	94
2. Gracze	100
2.1. Liczba subskrybentów gier MMO	100
2.2. Wiek graczy	105
2.3. Płeć graczy, partnerzy i rodzina	106
2.4. Czas poświęcany grze	107

2.5. Preferencje: główne aktywności i stosunek do innych graczy	108
3. Relacje społeczne w EQ – grupy czasowe i stałe	112
4. Komunikacja werbalna – mechanizmy komunikacyjne oraz slang graczy	122
5. Nowe trendy – jeszcze większa otwartość?	131
Rozdział czwarty	
E-sporty i tworzenie znaczeń poza grą	134
1. Wirtualny plac zabaw	135
2. Ograniczone możliwości komunikacji i próby ich przezwyciężenia	140
3. Komunikacja poprzez twórczość – modyfikacja gier przez użytkowników	145
3.1. Historia zjawiska modyfikowania gier	149
3.2. <i>Doom</i> – gra jako metamedium	153
3.3. Świat zmodyfikowany	158
4. Kultura mediów cyfrowych – kultura fanowska?	168
4.1. Pojęcie kultury uczestnictwa	169
4.2. Korzenie kultury aktywnego odbioru	173
4.3. Przykłady aktywności odbiorców w różnych mediach	175
4.4. Koniec prostych dychotomii	179
Zakończenie	
Człowiek wobec nowych mediów	182
Indeks	196