

## SPIS TREŚCI

Wstęp

O grach czyli o kulturze współczesnej

Wprowadzenie

Zabawa i komunikacja

### **Rozdział pierwszy**

#### **Nowe media i gry komputerowe**

1. Jak badać gry komputerowe
2. Nowe media
3. Gry wideo – w stronę definicji
4. Kluczowe pojęcia teorii gier wideo
  - 4.1 Media interaktywne a fenomeny ergodyczne
  - 4.2 Gry wobec starszych mediów: problem narracji
  - 4.3 Immersja i teleobecność

### **Rozdział drugi**

#### **Gry sieciowe: klasyfikacja i teorie**

1. Kategorie gier sieciowych
2. Rywalizacja i współpraca: e-sporty i MMOG
3. Poza identyfikację

### **Rozdział trzeci**

#### **Przemierzając Norrath. O masowej grze sieciowej *EverQuest***

1. Kilka słów o grze
2. Gracze
  - 2.1 Liczba subskrybentów gier MMO
  - 2.2 Wiek graczy
  - 2.3 Płeć graczy, partnerzy i rodzina
  - 2.4 Czas poświęcony grze
  - 2.5 Preferencje: główne aktywności i stosunek do innych graczy
3. Relacje społeczne w EQ – grupy czasowe i stałe
4. Komunikacja werbalna – mechanizmy komunikacyjne oraz slang graczy
5. Nowe trendy – jeszcze większa otwartość

### **Rozdział czwarty**

#### **E-sporty i tworzenie znaczeń poza grą**

1. Wirtualny plac zabaw
2. Ograniczone możliwości komunikacji i próby ich przewycięzania
3. Komunikacja poprzez twórczość – modyfikacja gier przez użytkowników
  - 3.1 Historia zjawiska modyfikowania gier

- 3.2 *Doom* – gra jako metamedium
- 3.3 Świat zmodyfikowany
- 4. Kultura mediów cyfrowych – kultura fanowska
  - 4.1 Pojęcie kultury uczestnictwa
  - 4.2 Korzenie kultury aktywnego odbioru
  - 4.3 Przykłady aktywności odbiorców w różnych mediach
  - 4.4 Koniec prostych dychotomii

Zakończenie

Człowiek wobec nowych mediów

Indeks