

SPIS TREŚCI

Augustyn SURDYK, <i>Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz perspektywy badań nad grami w Polsce</i>	7
---	---

Część I. Gry dawniej, dziś i w najbliższej przyszłości

Marian GOLKA, <i>Ucieczka od zabawy?</i>	17
Andrzej BEŁKOT, <i>Nowe formy gier i zabaw: edutainment, infotainment, docutainment</i> ..	29
Agnieszka DODA, <i>Stawka w grze – etyczny problem teorii gier</i>	37
Rafał KOSCHANY, <i>Gra i przypadek. Egzystencjalne obrazy alei w kulturze współczesnej</i>	43
Izabela MALMOR, <i>Pomiędzy magią a rozrywką – średniowieczne akcesoria gier z terenu Śląska. Próba interpretacji znalezisk archeologicznych i ich znaczenia dla badań nad społeczną i kulturową funkcją gier</i>	51
Jacek MOŚNY, <i>Gry i zabawy ruchowe na Górnym Śląsku w tworzeniu tradycji sportowej regionu</i>	61
Agata SKÓRZYŃSKA, <i>Mimicry jako laboratorium tożsamości refleksyjnej. Zabawa – teatr – sieć</i>	69
Maria ŚWIĄTKIEWICZ-MOŚNY, <i>Kulturotwórcza funkcja gier na przykładzie sienneńskiego palio</i>	79

Część II. Gry komputerowe

Piotr BOJKO, <i>Świat po katastrofie. Wykorzystanie konwencji fantastyki naukowej w grze komputerowej na podstawie serii Fallout</i>	89
Roman BUDZOWSKI, <i>Istota przemocy w grach komputerowych</i>	97
Mirosław FILICIAK, <i>Gry komputerowe jako przejaw kultury uczestnictwa</i>	107
Klemens FRANZ, <i>Parallels of Visual-Morphology in Painting, Child Drawing and Digital Games</i>	115
Klemens FRANZ, <i>Regenerating Narrative Structures in Digital Games The „Hänsel and Gretel” Scenario</i>	123

Jarosław JASIŃSKI, <i>Uczestnicy masowych gier internetowych „cyfrową awangardą” współczesnego społeczeństwa informatycznego</i>	131
Marta JUZA, <i>Różnorodne formy internetowych zabaw typu „agon”</i>	143
Piotr KONIECZNY, <i>Symbole, interfejs użytkownika i agenci interfejsu w dialogu pomiędzy użytkownikiem a komputerem na przykładzie komputerowych ekonomicznych gier strategicznych</i>	151
Marta MIKLICZ, <i>Rzeczywistość gry, gra w rzeczywistości. Alternate Reality Games</i>	161
Casey O'DONNELL, <i>The Utility of Science and Technology Studies in the Emerging Discipline of Game Studies</i>	173
Krzysztof OKOŃSKI, <i>Neonazizm w Niemczech a treść, przesłanie dydaktyczne i dystrybucja gier komputerowych</i>	181
Piotr SITARSKI, <i>Historia, założenia i praktyka klasyfikacji (ratingu) gier komputerowych w Europie i na świecie</i>	189
Jan STASIEŃKO, <i>Kategoria mimesis a gry komputerowe</i>	201
Magdalena SZPUNAR, <i>Społeczna percepcja gier komputerowych</i>	211
Dominika URBAŃSKA-GALANCIAK, <i>Czy damy radę? O walorach gier edukacyjnych dla dzieci w wieku przedszkolnym</i>	221
Zbigniew WAŁASZEWSKI, <i>Audiowizualność gier komputerowych</i>	227
Wojciech WIŚNIEWSKI, <i>Prawdziwe życie w nierzeczywistym świecie. MUD-y jako zjawisko społeczne</i>	235

Część III. Narracyjne gry fabularne

Dorota CHMIELEWSKA-ŁUCZAK, Cezar MATKOWSKI, <i>Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych</i>	247
Ewa GALIŃSKA, <i>Odgrywana postać a własne „ja” graczy RPG</i>	255
Diana KRYSIŃSKA, <i>Role-Playing Games a rozwój moralny graczy</i>	269
Krzysztof LESZCZYŃSKI, <i>Problematyka granicy w symulacji i grze</i>	277
Jadwiga A. PRZYBYŁOWSKA, <i>Psychodrama. Gra jako forma terapii</i>	287
Agata ZARZYCKA, <i>Paladyn u babci, księżniczka na zakupach. Kreacja postaci w narracyjnych grach fabularnych a wzorce osobowe we współczesnej kulturze zachodniej</i>	291
Noty o autorach	301