Spis treści

Podziękowania 7

Wprowadzenie. Wirtualna światoopowieść 9

I. Co to jest gra wideo? 17
II. Teoria asamblażu i obiekty 21
III. Konteksty, pojęcia i współczesne metody badania gier wideo 27
Proceduralizm i jego krytyka 32
Rozgrywka w centrum badań nad grami 38

Część pierwsza. Elementy asamblażu 41

Wprowadzenie 43
I. Strategie i taktyki oddziaływania 43
II. Światoopowieść 47
To nie jest twoja opowieść 58
III. Rozgrywka 61
Aktanci w rozgrywce 62
Awatar 63
System jako obiekt 66
Wojna z AI 68
Nie-ludzcy użytkownicy 70

Część druga. Badania w ruchu 73

Wprowadzenie 75
I. Terytorium, mapa i diagram 76
Terytorium 76
Mapa 80
Milieu rozgrywki 84
Układ obiektów w rozgrywce 90
Przykładowe modele organizacji obiektów w asamblażu 91

II. Czas w asamblażu światoopowieści gry wideo 103
Czas jako aktant asamblażu gry wideo 109
III. Emergencja w asamblażach gier wideo 116
Pierwszy poziom emergencji – nowe właściwości 120
Drugi poziom emergencji – zaburzenia i struktury 126
Trzeci poziom emergencji – adaptacja i zarządzanie 131

Część trzecia. Ekosystem dystrybucji gier wideo 139

Wprowadzenie 141
I. Spełnianie oczekiwań 142
II. Update 145
GTA a prawa autorskie 147
Gra jest usługą 148
Dodatki i DLC 151
Modowanie 155

Zakończenie. W stronę ekologii syntetycznych 163

Bibliografia 171