

Spis treści

Podziękowania	7
Wprowadzenie. Wirtualna światopowieść	11
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. Światopowieść	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 asambliżu światopowieści gry wideo	103
Czas jako aktant asambliżu gry wideo	109
III. Emergencja w asambliżach 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