

nr 4 (54) 2022

**521 Justyna Janik, Daniel Vella** – Editorial: Games in a Time of Crisis?

---

w kręgu  
idei

**527 Mateusz Felczak** – “Tedious by Design.” Institutionalized Labor of Content Creators in the Game as a Service Model: The *Path of Exile* Case Study

**548 Ragnhild Solberg** – “Too Easy” or “Too Much”? (Re)imagining Protagonistic Enhancement through Machine Vision in Video Games

**570 Aleksandra Prokopek** – Avant-Garde, Emergency, and Digital Games Discourse

---

pejzaże  
kultury

**585 Kate Euphemia Clark** – Unravelling Narratives of Empire in *No Man’s Sky*

**599 Sandra Frydrysiak, Karolina Sikorska** – Płeć, sprawczość, siostrzeństwo: dwie wizje „Solidarności” kobiet w dokumentach filmowych. Analiza feministyczna

---

omówienia  
i rozbiory

**621 Andrew Barton** – Creating Climate Conscious Players: *Final Fantasy VII*’s Ecoactivist Fan Communities

**634 Karolina Sikorska** – W poszukiwaniu zaangażowanego kulturoznawstwa? Sprawozdanie z IV Zjazdu Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego (Wrocław, 15–17 września 2022 roku)

**641 Barbara Kita** – Recenzja książki Andrzeja Pitrusa *Przeblyski piękna. Spotkania z Jonasem Mekasem*

**649 Ewelina Jarosz** – Dyskursy naukowe jak VR-owa impreza? Recenzja książki Joanny Walewskiej-Choptiany *Cyfrowa dekada. Związki sztuki i technologii w latach 1960–1975*