

Spis treści

Rozprawy i szkice

Agata Zarzycka, <i>Gra w autokreację</i>	1
Tomasz Z. Majkowski, <i>Różnorodność gier wideo a sytuacja gracza. Rozpoznanie wstępne</i>	23
Mateusz Felczak, <i>Sprawczość i tożsamość w grach eksploracyjnych</i>	41
Andrzej Pitrus, <i>Czas grać jeszcze raz! O nowych parafilmyowych strategiach temporalności gier wideo</i>	53
Justyna Janik, <i>Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora przestrzeni współczesnego miasta</i>	63
Piotr Sterczewski, <i>Young man, put your pride on the shelf. Odgrywanie płci, kamp i ironiczna męskość w serii gier tanecznych „Just Dance”</i>	75
Radosław Bomba, <i>Simowie na wspak. Gra „This War of Mine” w perspektywie retoryki proceduralnej</i>	87
Piotr Kubiński, <i>Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, „The Stanley Parable” oraz „The Talos Principle”</i>	97

Recenzje i omówienia

Tomasz Cieślak, <i>Szyborska raz jeszcze. O książce „Niepojęty przypadek. O poezji Wisławy Szyborskiej” pod redakcją Joanny Grądziel-Wójcik i Krzysztofa Skibskiego</i>	111
Paweł Łyżwiński, <i>Obraz rozproszony. O książce „Próba rekonstrukcji. Szkice o twórczości Tadeusza Różewicza” pod redakcją Tomasza Kunza i Joanny Orskiej</i>	121

Noty o autorach	129
------------------------------	-----