

Spis treści

Wstęp. Gry komputerowe – obszar znany i nieznany	7
1. Definicje, podziały, fabularyzowane możliwości	17
1.1. Intencja autorów	24
1.2. Intencje odbiorców	26
1.3. Intencja tekstów	28
1.4. Gry fabularyzowane	30
1.4.1. Powinowactwa filmowe	35
1.4.2. Literatura i komiks	40
1.4.3. Powinowactwa teatralne	44
1.4.4. Mechanika fabularyzowanych możliwości	45
2. Wtórny paradygmat kulturowy – fantastyka cyfrowa	51
2.1. Cyfrowa fantastyka grozy	52
2.2. Cyfrowa fantastyka naukowa	56
2.2.1. Eksploracja (opowieści o wyprawach badawczych)	60
2.2.2. Inwazja (opowieści o sytuacji konfliktowej)	62
2.2.3. Dystopia	66
2.3. Cyfrowa fantasy	69
2.3.1. Śladami Wiedźmina (literacki pierwowzór)	73
2.4. Cyfrowy „realizm magiczny”	78
2.5. Cyfrowa „mitologia”	80
2.5.1. Świat „Od – do”, czyli „topografia mitu”	82
3. „Wizje lokalne”, czyli świat „wirtualnych” problemów	102
3.1. Gra – Przekaz	114
3.2. Gra – Wybór	118
3.2.1. Wieżowiec Tenpennego	132
3.2.2. Dylemat Gangstera	136
3.2.3. Gra „w tekście”	140

3.2.4. Gra „z tekstem”	141
3.2.5. Gra „tekstem”	148
3.3. „To tylko gra...”	149
4. Kulturowe miscellanea	155
4.1. Pradawna skarbica w cyfrowym wydaniu	166
4.1.1. Od Hermesa do Xardasa i Krei	168
4.1.2. Imitacje „sacrosfery”	176
5. Podsumowanie. „Komputerowa rzeczywistość” a polonistyczna prak- tyka	182
5.1. Od czego zatem zacząć?	190
5.2. „Biały wywiad”	196
5.3. Różnice w grach komercyjnych i dydaktycznych	197
5.4. Gra jako „interaktywne opowiadanie”	199
5.5. Gra jako „przeżycie”	200
5.6. Interpretacja gry	202
5.7. Bariera poznawcza	203
Bibliografia	207
Indeks osobowy	213
Indeks gier komputerowych	217