

Spis treści

Wstęp	7
-----------------	---

Część I. Interakcje międzyludzkie w cyberkulturze. Teoretyczne podstawy badań

Rozdział 1. Komunikacja w świecie dominacji kultury wizualnej	15
1.1. Komunikacja i kompetencje komunikacyjne – eksplikacja pojęć	17
1.2. Istota komunikowania się w perspektywie wybranych teorii komunikacji i wynikające z nich implikacje dla komunikacji w cyberprzestrzeni	21
1.3. Język multimediów	31
1.4. <i>Visual literacy</i> – nowa kompetencja komunikacyjna	41
Podsumowanie	45
Rozdział 2. Młodzi w epoce cyfrowej – w poszukiwaniu relacji z innymi i samym sobą	47
2.1. Indywidualne i społeczne tożsamości w cyberprzestrzeni	49
2.2. Bezpieczne i niebezpieczne obszary odgrywania ról	52
2.3. Wirtualne światy i gry wideo – bądź tym, kim (nie) jesteś, bądź tym, kim (nie) chciałbyś być	58
Podsumowanie	66
Rozdział 3. Kultura symulacji – wyzwanie dla ponowoczesnego świata „cywilizacji zabawy”	68
3.1. Zabawa i gra – eksplikacja pojęć w kontekście różnych ujęć teoretycznych	69
3.2. W świecie „cywilizacji zabawy” i „zabaw cywilizacji” – społeczne i podmiotowe determinanty ponowoczesnego bawienia się	78
3.3. Zabawa i gra w kulturze symulacji	83
Podsumowanie	88
Rozdział 4. Gra wideo jako medium kultury XXI wieku	89
4.1. Gry jako źródło kultury	90
4.2. Typologia gier wideo	99
4.3. Wirtualne grupy graczy	112
4.4. Edukacyjne konteksty gier – nowe perspektywy wielowymiarowego uczenia się	117
Podsumowanie	121

Część II. Gry wideo – przestrzeń komunikacji z samym sobą i innymi. Studium empiryczne

Rozdział 5. Metodologiczna charakterystyka badań własnych	127
5.1. Przedmiot i cele badań	127
5.2. Podstawowe problemy badawcze	129
5.3. Zmienne i ich wskaźniki	131
5.4. Strategia badań oraz narzędzia badawcze	137
5.5. Charakterystyka próby badawczej	141
5.6. Etyczny aspekt badań	149
Rozdział 6. Intermedialne relacje graczy gier wideo w obszarze kultury rozwijającej się w internecie i ich aktywnego udziału w życiu wirtualnym	151
6.1. Portale jako miejsce komunikacji graczy gier wideo	152
6.2. Blogi i vlogi – specyficzne miejsce komunikacji z innymi	162
6.3. Fan fiction, fanart i gry fanowskie – twórcza forma komunikacji graczy ze sobą i innymi	171
Podsumowanie	183
Rozdział 7. Tworzenie komunikatów i odpowiadanie na komunikaty innych graczy	185
7.1. Gracz w dyskursie z innymi graczami	186
7.2. Język graczy gier wideo i jego specyfika jako podstawa tworzenia relacji z innymi graczami w czasie gry	197
7.3. Kultura komunikacji w społecznościach graczy	209
Podsumowanie	217
Rozdział 8. Determinanty podmiotowe, społeczne i sytuacyjne warunkujące komunikowanie się z Ja graczy	219
8.1. Obraz Ja gracza jako jeden z czynników determinujących relacje z innymi	221
8.2. Indywidualna i społeczna tożsamość gracza oraz jej znaczenie dla relacji z innymi	229
8.3. Komunikaty werbalne i niewerbalne a sterowanie wrażeniem	241
8.4. Indywidualne konsekwencje zaangażowania w komunikację intra- i interpersonalną	253
Podsumowanie	267
Dyskusja – (nie)kompetencje inter- i intrapersonalne graczy	272
Implikacje dla praktyki pedagogicznej i rekomendacje co do dalszego kierunku badań	282
Zakończenie	289
Bibliografia	293
Netografia	308
Spis rycin, screenshotów, tabel i wykresów	315
Aneks	317
Summary. Video Games as a Medium of Communication. Modes and Dimensions of Interpersonal and Intrapersonal Communication among Gamers	321