

Spis treści / Contents

- 5 *Awangarda. Wstęp do tomu Rules of games*
(Marek Kaźmierczak, Joanna Pigulak) **Rules of games**
- 9 Agnieszka Kula, Krzysztof Skibski, *Play it again – redundancy, literature and language games* **Perspektywy teoretyczne**
- 25 Miłosz Babecki, *Głęboka dystrakcja jako zasada semiotyczna w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej*
- 49 Augustyn Surdyk, *Ludologia – naukowe badania gier. Przeszłość, teraźniejszość, przyszłość*
- 71 Mikołaj Ołownia, *Literatura w grach wideo. Różnicowanie wstępne*
- 87 Rafał Kochanowicz, *Gameplayowe transgresje w grach cyfrowych* **Gameplay i jego zasady**
- 103 Marcin M. Chojnacki, *Gracz-turysta. Przewodniki po grach i kształtowanie doświadczenia użytkownika*
- 115 Miłosz Markocki, *Total conversion mods: expanding beyond the original game*
- 125 Dominika Staszenko-Chojnacka, *Postklasyczna groza. Przeobrażenia fuzji gatunkowej survival horroru*
- 139 Krzysztof Czyżak, *Motyw podróży w czasie w grach cyfrowych – podstawowe typy mechanik*
- 153 Marcin Pigulak, *The Polish demoscene – between the past and the future. Conversation with Łukasz Szalankiewicz* **Praktyki kultur cyfrowych**
- 163 Szymon Makuch, *Rola regulacji prawnych w kształtowaniu treści gier i mechanizmów ich promocji na przykładzie wybranych zagadnień ochrony konsumentów*
- 175 Mirosław Wobalis, *Mechanizmy zarządzania emocjami w grach wideo*
- 189 Joanna Pigulak, *Grofilia. Omówienie zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix*
- 217 Mateusz Felczak, *Sport elektroniczny i jego medialne interfejsy*
- 231 Krzysztof M. Maj, *Otwarty świat i narracja rozproszona w grze Elden Ring studia FromSoftware* **Case studies**
- 251 Karol Zaborowski, *„Nasze ścieżki staną się drogami”: Ekogroznawcze refleksje wokół Death Stranding Hideo Kojimy*

- 267 Katarzyna Marak, Nelly Strehlau, *Choices, affects and trans representation: An analysis of mechanics and gameplay in Tell Me Why*
- 281 Ewelina Repeć, *Queerowanie gier AAA na przykładzie serii Assassin's Creed – możliwości i zagrożenia*
- 307 Magdalena Bednorz, *Wysiłek emocjonalny jako podstawowa zasada miłości (dworskiej). Romans z Anomenem w Baldur's Gate II*
- 327 Mikołaj Bajew, *Dźwiękowość jako czynnik budujący spójność serii gier wideo (na przykładzie serii Assassin's Creed)*
- 349 Michał Mróz, *The Elder Scrolls V: Skyrim*
- 363 *Noty o autorach*
- 367 *Notes about authors*

Author Gallery