
Spis treści

Marta Anna Raczek-Karcz

NARRATYWIZACJA TOŻSAMOŚCI POPRZEZ GRĘ. STUDIUM PRZYPADKU OPARTE NA PROJEKCIE <i>TROPICAL AMERICA</i>	9
---	---

*NARRATIVIZING IDENTITY THROUGH PLAY:
A CASE STUDY BASED ON THE TROPICAL AMERICA PROJECT*

Emanuel Jarząbek, Kacper Warzecha, Nicoletta Żmija

SENS GRANIE – ANALIZA GIER CYFROWYCH POD KĄTEM MYŚLI VIKTORA FRANKLA	29
---	----

*THE MEANING OF GAMING: AN ANALYSIS OF DIGITAL GAMES
THROUGH THE LENS OF VIKTOR FRANKL'S PHILOSOPHY*

Maksymilian Wojnarowski

LUDOTARIAT W <i>MINECRAFT</i> IE – SOCJOEKONOMICZNE ROZWAŻANIA NAD ROLĄ GRACZA WE WSPÓŁCZESNYCH TRYBACH DŁUŻSZEJ ROZGRYWKI	43
--	----

*LUDOTARIAT IN MINECRAFT – SOCIOECONOMIC REFLECTIONS
ON THE ROLE OF THE PLAYER IN MODERN LONG-TERM GAME MODES*

Matylda Szpila

SZPERAJĄC PO SZUFLADACH MARSZAŁKA, CZYLI WYKORZYSTANIE GIER CYFROWYCH W EDUKACJI NA PRZYKŁADZIE PUBLIKACJI MEN I IPN	55
--	----

*RUMMAGING THOROUGH MARSHAL'S DRAWERS –
THE USE OF DIGITAL GAMES IN EDUCATION
BASED ON PUBLICATIONS BY THE MINISTRY OF NATIONAL EDUCATION
AND THE INSTITUTE OF NATIONAL REMEMBRANCE*

Hanna Pachurka

NIE TYLKO PORTFOLIO: ZNACZENIE FORMALNEGO WYKSZTAŁCENIA W BRANŻY GIER KOMPUTEROWYCH	67
--	----

*NOT JUST A PORTFOLIO:
THE ROLE OF FORMAL EDUCATION IN THE GAME DEVELOPMENT INDUSTRY*

Krzysztof Olszamowski, Kacper Karwacki, Emilia S. Mazur

CLAIR OBSCUR JAKO PRZEJAW DYSONANSU SEMANTYCZNEGO W POSTRZEGANIU KATEGORII GRY NIEZALEŻNEJ	79
---	----

*CLAIR OBSCUR AS A MANIFESTATION OF SEMANTIC DISSONANCE
IN THE PERCEPTION OF THE INDIE GAME CATEGORY*

Weronika Olesiak

OBRAZ ZABURZEŃ PSYCHICZNYCH I TRAUMY W GRACH CYFROWYCH NA PRZYKŁADZIE HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE ORAZ MY CHILD LEBENSBORN REMASTERED	103
--	-----

*THE PORTRAYAL OF MENTAL DISORDERS AND TRAUMA IN DIGITAL GAMES,
AS EXEMPLIFIED BY 'HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE'
AND "MY CHILD LEBENSBORN REMASTERED"*

Kamil Kleszczyński, Sławomir Krężel

ZMIANY W KONSTRUKCJI ŚWIATA I JEGO EKSPLOKACJI W GRACH Z SERII „S.T.A.L.K.E.R.” W KONTEKŚCIE NOSTALGII, OBCOŚCI I ROZWOJU TECHNOLOGICZNEGO	117
--	-----

*CHANGES IN WORLD DESIGN AND EXPLORATION
IN THE S.T.A.L.K.E.R. SERIES IN THE CONTEXT OF NOSTALGIA,
STRANGENESS, AND TECHNOLOGICAL DEVELOPMENT*

Rafał Jakiel

REPREZENTACJE PRZESTRZENI WE FRANCZYZIE „BACK TO THE FUTURE”. NARRATOLOGICZNE I PROMOCYJNO-MARKETINGOWE EKSPLORACJE POSTAW NOSTALGICZNYCH	135
---	-----

*SPACE REPRESENTATION IN THE BACK TO THE FUTURE FRANCHISE:
NARRATIVE AND MARKETING EXPLORATION OF NOSTALGIC ATTITUDES*

Krzysztof Czyżak

GAG JAKO WYZWANIE – TRADYCJA ZACHODNIEJ KRESKÓWKI A GRY PRZYGODOWE	153
---	-----

*GAG AS A CHALLENGE –
THE TRADITION OF THE WESTERN CARTOON IN ADVENTURE GAMES*

Emilia Mazur

SUSHI-KOT – UROCZE HYBRYDY ZWIERZĘCO-SPOŻYWCZE W GRACH MOBILNYCH	165
---	-----

SUSHI CAT – CUTE ANIMAL-FOOD HYBRIDS IN VIDEO GAMES

Tomasz Gnat

„JUŻ KIEDYŚ W TO GRAŁEM”. PROCESUALNOŚĆ I NIEZMIENNOŚĆ RUIN GIER WIDEO	187
---	-----

*I HAVE PLAYED THESE GAMES BEFORE. THE PERSISTENCE
AND PERMANENCE OF VIDEO GAME RUINS.*

Notes for Contributors	201
------------------------------	-----

Informacje dla autorów	202
------------------------------	-----