

# Spis treści

7	___	Od Autora
9	___	Zamiast wstępu: Jak interpretować gry cyfrowe?
35	___	Gra w <i>Orwella</i> – dekonstrukcje utopijnego podglądactwa
71	___	<i>Frostpunk</i> – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego
93	___	Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo
111	___	Cyfrowy recycling: retrotopia w reprezentacjach statków w <i>World of Warships</i>
143	___	Przedmiot daje do myślenia: hermeneutyka przedmiotów w <i>Disco Elysium</i>
169	___	Ontologie interfejsu: afordancja w światotwórstwie
197	___	Lustro i widmo: lęk przed pożarciem przez innego w grze <i>Cyberpunk 2077</i>
221	___	Mitologie grania: nowe struktury mitu współczesnego. <i>Horizon: Zero Dawn</i>
245	___	Zakończenie: Przygody cyfrowego tułacza
255	___	Bibliografia
281	___	Indeks osób
289	___	Summary