

Оглавление

Предисловие 5

Часть первая. Генеалогия видеоигр

Глава первая. Видеоигры и визуальные исследования 13

Глава вторая. Философские и культурологические исследования игры 31

Глава третья. Набросок формальной истории видеоигр 47

Глава четвертая. Видеоигры и теория медиа 57

Часть вторая. История игровой индустрии

Глава первая. Древность 75

Глава вторая. Античность 87

Глава третья. Средневековье 99

Глава четвертая. Возрождение 111

Глава пятая. Новое время 123

Глава шестая. Новейшее время 135

Глава седьмая. Игровая индустрия в России 145

Часть третья. Обретение собственного языка

Глава первая. Конец воображения: взгляд извне 161

Глава вторая. Конец воображения: взгляд изнутри 173

Глава третья. Краткая история игрового ужаса 187

Часть четвертая. Академические исследования видеоигр

Глава первая. Рождение *GAME STUDIES* 205

4 ИГРОДРОМ

Глава вторая. Процедурная риторика и людогерменевтика	215
Глава третья. Критическая теория видеоигр	225
Глава четвертая. На пути к новому пониманию геймификации	235
Глава пятая. Контргейминг	247
Глава шестая. Метафизика видеоигр	257
Послесловие	266
Библиография	268