

Spis treści

Tomasz Gackowski, Karolina Brylska

Wprowadzenie do medialnego świata gier. 7

Karolina Brylska, Tomasz Gackowski

*Grywalizacja debaty publicznej w kampanii wyborczej –
w poszukiwaniu nowego paradygmatu komunikacji politycznej 15*

Radosław Prachnio, Michał Mijalski

*Zagrajmy w publicystykę – jak telewizja grywalizowała kampanię
prezydencką 2015? 53*

Maria Marczevska-Rytko

*Krytyczna analiza dyskursu „Gazety Wyborczej” na przykładzie
referendum ogólnokrajowego w Polsce w 2015 roku 75*

Iwona Leonowicz-Bukała, Anna Martens

*Twitter jako dziennikarska gra online – popularność kontra
efektywność, czyli propozycja indeksu skuteczności graczy. 97*

Marek Palczewski

Twitter jako gra dziennikarska 121

Maria Rajchert, Anita Kwiatkowska

*Narracje krymskie jako przykład grywalizacji stosunków
międzynarodowych 135*

Andrzej Postawa

*Rola odznak w komunikacji interpersonalnej i edukacji
uniwersyteckiej. 159*

Patryk Gałuszka

Platforma crowdfundingowa: między altruizmem a grą inwestycyjną . . . 175

Marcin Łączyński

*Komentarze czytelników jako forma informacji zwrotnej
dla dziennikarza – analiza reakcji czytelników na artykuły
w portalach internetowych* 191

Notki o autorach 205

Indeks osób 209