Polska bibliografia groznawcza (do 2018 roku)

STANISŁAW KRAWCZYK

Bibliografia zawiera uporządkowane chronologicznie dane o monografiach autorskich oraz artykułach naukowych polskich badaczek i badaczy gier wideo. Doprowadzona została do końca 2018 roku. Pominięto monografie zbiorowe, recenzje i sprawozdania, a także (anglojęzyczne bądź tłumaczone) teksty autorek i autorów zagranicznych. W pojedynczych przypadkach wskazano publikacje, które jedynie w części dotyczą gier wideo.

Monografie autorskie

Łukasz, Sławomir (1998), *Magia gier wirtualnych*, Warszawa: Mikom.

Sitarski, Piotr (2002), *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków: Wydawnictwo Rabid.

Braun-Gałkowska, Maria, Iwona Ulfik-Jaworska (2002), *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Lublin: Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium".

Szeja, Jerzy Z. (2004), *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Wydawnictwo Rabid.

Stasieńko, Jan (2005), *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP.

Noga, Henryk (2005), *Bohaterowie gier komputerowych. Implikacje pedagogiczne*, Kraków: nakładem autora.

Braun-Gałkowska, Maria, Iwona Ulfik-Jaworska (2005), *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.

Filiciak, Mirosław (2006), *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Prajzner, Katarzyna (2009), *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Urbańska-Galanciak, Dominika (2009), *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Krzystanek, Katarzyna (2011), *Oddziaływanie „agresywnych" gier komputerowych na dorastającą młodzież*, Kielce: Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego.

Kochanowicz, Rafał (2012), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Filiciak, Mirosław (2013), *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe „Katedra".

Matusiak, Ireneusz (2013), *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa: Wolters Kluwer Polska.

Bomba, Radosław (2014), *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Babecki, Miłosz (2016), *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego. Analiza efektywności, struktury, tematyzacji, funkcji*, Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego.

Kubiński, Piotr (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.

Garda, Maria B. (2016), *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Marak, Katarzyna, Miłosz Markocki (2016), *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: Studia przypadków*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Frelik, Paweł (2017), *Kultury wizualne science fiction*, Kraków: Universitas.

Kania, Marta M. (2017), *Perspectives of the Avatar: Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games*, Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.

Gałuszka, Damian (2017), *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*, Kraków: Wydawnictwo Libron.

Kłosiński, Michał (2018), *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa: Wydawnictwo IBL PAN.

Prósinowski, Piotr, Piotr Krzywdziński (2018), *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo*, Kraków: Wydawnictwo Libron.

Szpyt, Kamil (2018), *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, Warszawa: Wydawnictwo C.H. Beck.

Artykuły w czasopismach

Toruńskie Studia Dydaktyczne

Kikulska, Mirosława (1995), 'Walory dydaktyczne wybranych gier komputerowych', *Toruńskie Studia Dydaktyczne*: 2 (4), ss. 117-124.

Piszkalski, Piotr (1995), 'Możliwości wykorzystania gry komputerowej SIM CITY w edukacji dzieci klas młodszych', *Toruńskie Studia Dydaktyczne*: 2 (4), ss. 125-133.

Kwartalnik Filmowy

Wałaszewski, Zbigniew (1997), 'W elektronicznym labiryncie strachu. *Wolfenstein 3D* i *Spear of Destiny*', *Kwartalnik Filmowy*: 3-4 (20), ss. 330-343.

Sitarski, Piotr (2001), 'Zagraj w to jeszcze raz. Powtarzalność w grach komputerowych', *Kwartalnik Filmowy*: 3-4 (24), ss. 277-284.

Wałaszewski, Zbigniew (2001), 'Ja, wampir (Dracula, c'est moi)', *Kwartalnik Filmowy*: 3-4 (24), ss. 285-300.

Filiciak, Mirosław (2006), 'Zagraj w to jeszcze raz, Sam. Kino jako jeden z elementów systemu rozrywkowego', *Kwartalnik Filmowy*, 4 (29), ss. 170-180.

Pitrus, Andrzej (2010), 'Narracja w deszczu. O *Heavy Rain*, przełomowej grze studia Quantic Dream', *Kwartalnik Filmowy*: 3-4 (33), ss. 281-290.

Uherek, Paweł (2010), 'Pierwszy Sojusznik, czyli Trzeci Człowiek: historia i inni', *Kwartalnik Filmowy*: 1 (33), ss. 131-138.

Cielecka, Magdalena (2014), 'Wieczne teraz? Analiza tedmporalności gier komputerowych', *Kwartalnik Filmowy*: 2 (37), ss. 171-182

Zabawy i Zabawki

Konopacki, Andrzej (1997), 'Lalka wirtualna', *Zabawy i Zabawki*: 3 (1), ss. 77-84.

Jasiak, Sylwia (2010), 'Wspólnota zabawy. Wirtualna społeczność skupiona wokół gry *Ragnarok Online*', *Zabawy i Zabawki*, 1-4 (8), ss. 153-172.

Maciejewska-Mroczek, Ewa (2010). '„Ty jedynie musisz dobrze celować". Zabawki militarne, zabawa w agresję a współczesny model dziecka', *Zabawy i Zabawki*: 1-4 (8), ss. 57-68.

Adamczyk-Bębas, Wioleta (2015), 'Rola gier komputerowych w życiu dziecka', *Zabawy i Zabawki*: 1 (13), ss. 261-271.

Bębas, Sylwester (2015), 'Zagrożenia dla dzieci i młodzieży płynące z nadmiernego grania w gry komputerowe', *Zabawy i Zabawki*: 1 (13), ss. 108-124.

Błaszkiewicz, Ryszard (2015), 'Bezpieczne gry komputerowe – problem klasyfikacji ratingów wiekowych', *Zabawy i Zabawki*: 1 (13), ss. 89-107.

Paleczny, Tadeusz (2015), 'Typy tożsamości ludycznej w cyberprzestrzeni', *Zabawy i Zabawki*: 1 (13), ss. 77-88.

Błaszkiewicz, Ryszard (2016), 'Playing with digital hypertext literature', *Zabawy i Zabawki*: 1 (14), ss. 98-108.

Ciszek, Przemysław (2016), 'Plansza z pikseli. Cyfrowe adaptacje gier planszowych', *Zabawy i Zabawki*: 1 (14), ss. 109-121.

Wojtkowiak, Monika (2016), 'Zabawa w grę w (nie)istniejących światach Internetu', *Zabawy i Zabawki*: 1 (14), ss. 75-97.

Wojtkowiak, Monika (2017), 'Dziecko na wirtualnym podwórku', *Zabawy i Zabawki*: 1 (15), ss. 78-93.

Kultura Popularna

Janicki, Jakub T., Tomasz Z. Majkowski (2002), 'Cywilizacja w sosie barbecue', *Kultura Popularna*: 1 (1), ss. 183-186.

Siwczyk, Agnieszka (2004), 'Wiara z krzemu i pikseli. Teologia gry komputerowej', *Kultura Popularna*: 1 (3).

Filiciak, Mirosław (2004), 'Dlaczego gry wideo zawsze są „złe"', *Kultura Popularna*: 1 (3).

Wiśniewski, Wojciech (2005), '*The Sims* – ucieczka w codzienność', *Kultura Popularna*: 1 (3).

Urbańska-Galanciak, Dominika (2006), 'Gry komputerowe i edukacja. O edukacji pokolenia dorastającego w środowisku nowych mediów', *Kultura Popularna*: 1 (5).

Biała, Alina (2006), 'Gry w literaturze – literatura w grach. Gry komputerowe coraz ekspansywniej wkraczają w życie – także literackie', *Kultura Popularna*: 3 (5).

Filiciak, Mirosław, Agata Nowotny, Mateusz Halawa (2008), 'Czasami nawet im zazdroszczę. O przyjemnościach zabawy z Simsami', *Kultura Popularna*: 2 (6).

Drab, Ewa (2014), 'Technologized Culture or Cultured Technology? Video Games as a New Form of Storytelling', *Kultura Popularna*: 1 (12), ss. 72-81.

Felczak, Mateusz (2014), 'Przyjemność upodmiotowionych przedmiotów. Dziedzictwo brytyjskich studiów kulturowych, realizm spekulatywny i gry wideo', *Kultura Popularna*: 1 (12), ss. 82-101.

Markocki, Miłosz (2015), 'Machinima jako przejaw kina niezależnego w Sieci', *Kultura Popularna*: 1 (13), ss. 106-113.

Marak, Katarzyna (2015), '*Beyond: Two Souls* jako medialna hybryda filmu i gry wideo', *Kultura Popularna*: 1 (13), ss. 114-122.

Rosińska, Ewa (2015), 'Kontrola nad doborem, selekcją i wykorzystywaniem gier przez dzieci i młodzież', *Kultura Popularna*: 2 (13), ss. 130-140.

Androsiuk, Łukasz (2015), 'Gry wideo w perspektywie klasyfikacyjnej teorii sztuki masowej. Noël Carrol kontra ludolodzy', *Kultura Popularna*: 3 (13), ss. 132-143.

Schweiger, Bartłomiej (2015), 'Dyskursy a gry. Analiza kilku przykładów wspierania dominujących dyskursów przez gry', *Kultura Popularna*: 3 (13), ss. 144-155.

Teksty Drugie

Szczerbakiewicz, Rafał (2002), '*Cywilizacja* vs cywilizacja. Kłopoty gier strategicznych z historią', *Teksty Drugie*: 6 (13), ss. 158-166.

Sterczewski, Piotr (2012), 'Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych', *Teksty Drugie*: 6 (23), ss. 210-228.

Kubiński, Piotr (2012), 'Borges vs. Pac-Man. Zderzenie materii literackiej i struktur gier wideo', *Teksty Drugie*: 3 (26), ss. 261-279.

Maj, Krzysztof M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 6 (23), ss. 368-394.

Błaszkowska, Marta (2017), 'Pan/i Detektyw. Tożsamość protagonisty w grach typu Hidden Object Puzzle Adventure', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 332-345.

Felczak, Mateusz (2017), 'Dyskursy pracy i zabawy w wysokobudżetowym segmencie gier wideo: fokalizacja i logika operacyjna', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 210-224.

Fizek, Sonia (2017), 'Człowiek i algorytm. Ku automatyzacji rozgrywki w grach crowdsourcingowych', przekł. Monika Wasilewska, *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 15-31.

Garda, Maria B., Stanisław Krawczyk (2017), 'Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 69-86.

Kania, Marta M. (2017), 'Mówi we mnie Się', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 321-331.

Kłosiński, Michał (2017), 'W stronę hermeneutyki gier komputerowych', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 51-68.

Kominiarczuk, Mateusz (2017), 'Gra w grze – problem paraludyczności', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 381-396.

Krawczyk, Stanisław, Piotr Sterczewski, Mateusz Kominiarczuk (2017), 'Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 251-266.

Kukulak, Szymon P. (2017), 'Czołgi Orientu. Azja w strategiach *Command & Conquer* w świetle teorii postkolonialnej', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 294-320.

Maj, Krzysztof M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 192-209.

Majkowski, Tomasz Z. (2017), 'Święci i psy. Wątki karnawałowe w grach typu sandbox', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 155-177.

Marak, Katarzyna, Miłosz Markocki (2017), 'Walka z fantazmatami: odpowiedź na tekst *Groznawstwo, którego nie było'*, *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 267-275.

Maryl, Maciej (2017), 'Wielka gra [wstęp do numeru]', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 9-13.

Mochocki, Michał (2017), 'Polska a nordycka larpologia stosowana 2010-2016', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 397-416.

Petrowicz, Marcin (2017), 'Dynamiki w grach – definicje i wykorzystanie w analizie', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 178-191.

Schweiger, Bartłomiej (2017), 'Reprezentacje władzy w grach komputerowych. Porównanie *Wiedźmina III* oraz *Dragon Age: Inqusition'*, *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 276-293.

Stasieńko, Jan (2017), 'Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 32-50.

Zarzycka, Agata (2017), '„Czy ja tak brzmię?" Autokreacja i immunizacja w serii *Mass Effect'*, *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 346-362.

Żmuda, Michał (2017), 'Parateksty gier cyfrowych – odbiór gry a paratekstualne funkcje i procesy', *Teksty Drugie*: 3 (28), ss. 363-380.

Homo Communicativus

Drews, Marcin M. (2008), 'Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny', *Homo Communicativus*: 2 (3), ss. 59-72.

Klimczuk, Andrzej (2008), 'Rozrywkowe skrzywienie – kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom?', *Homo Communicativus*: 2 (3), ss. 103-111.

Szeja, Jerzy Z. (2008), 'Świat graczy', *Homo Communicativus*: 2 (3), ss. 13-21.

Argasiński, Jan (2008), 'Gry jako media – o możliwej perspektywie badań nad nowymi mediami', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 161-167.

Jankowska, Aleksandra (2008), 'Gra komputerowa jako apoteoza konsumpcjonizmu (na przykładzie Desperate Housewives: The Game)', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 169-176.

Klimczuk, Andrzej (2008), 'Games 2.0 jako próba konstrukcji społeczno-kulturowego perpetuum mobile', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 177-187.

Pisarski, Mariusz, Dorota Sikora (2008), 'Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 189-197.

Szeja, Jerzy Z. (2008), 'Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 147-154.

Wardziński, Krzysztof (2008), 'Przegląd algorytmów sztucznej inteligencji stosowanych w grach komputerowych', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 249-255.

Wołkowski, Paweł (2008), 'Gry „browserowe" nowym wcieleniem masowej rozrywki elektronicznej', *Homo Communicativus*: 3 (3), ss. 155-159.

Kultura i Historia

Bartle, Richard, Mirosław Filiciak, Alek Tarkowski (2008), 'Gracze chcą lepszych gier – Z Richardem A. Bartle rozmawiają Mirosław Filiciak i Alek Tarkowski', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Falkowska, Marzena (2008), 'Publicystyka spotyka symulację: *newsgames* jako komentarz do aktualnych wydarzeń', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Filiciak, Mirosław, Radosław Bomba (2008), 'Gry są dla mnie rodzajem barometru – z Mirosławem Filiciakiem rozmawia Radosław Bomba', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Kwapiński, Adam (2008), 'Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Surdyk, Augustyn, Jerzy Z. Szeja, Radosław Bomba (2008), 'Wywiad z twórcami Polskiego Towarzystwa Badania Gier dr Augustynem Surdykiem i dr Jerzym Zygmuntem Szeją', *Kultura i Historia*: 1 (8).

Ilnicki, Rafał (2011), 'Episteme awatarów', *Kultura i Historia*: 1 (11).

Falkowska, Marzena (2011), 'Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze', *Kultura i Historia*: 1 (11).

Ilnicki, Rafał (2012), 'Pisarz jako twórca narracyjnej warstwy gry przygodowej *I have no mouth, and I must scream* Harlana Ellisona', *Kultura i Historia*: 1 (12).

Fizek, Sonia (2015), 'Od Pacmana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo?', *Kultura i Historia*: 1 (15).

Zyzik, Grzegorz (2015), 'Cyfrowi chuligani. Gracze i zjawisko griefingu', *Kultura i Historia*: 1 (15).

Gałuszka, Damian (2016), 'Nowy wymiar reklamy – *in-game advertising* oraz *advergaming*', *Kultura i Historia*: 1 (16), ss. 33-49.

Bakun, Martyna (2017), 'Elementy emersyjne w grach opartych na wyborach na przykładzie analizy *Life is Strange*', *Kultura i Historia*: 1 (17), ss. 212-219.

Bakun, Martyna (2017), What's LV Stand For? – dychotomia pomiędzy człowieczeństwem i potwornością w grze *Undertale*', *Kultura i Historia*: 2 (17), ss. 182-190.

Bomba, Radosław (2018), 'Figura zombi jako uosobienie krytyki kultury', *Kultura i Historia*: 1 (18), ss. 200-207.

Sosnowski, Hubert (2018), 'Zapożyczenia z kultury europejskiej i bliskowschodniej w sposobie kreacji demonów w serii *Diablo*', *Kultura i Historia*: 1 (18), ss. 275-281.

Homo Ludens

Stępnik, Andrzej (2009), 'E-sport z perspektywy teorii sportu', *Homo Ludens*: 1 (1), ss. 213-222.

Swacha, Jakub, Adam Skrzyszewski (2009), 'Nauczanie projektowania gier komputerowych. Oczekiwania studentów a doświadczenia profesjonalistów', *Homo Ludens*: 1 (1), ss. 245-256.

Szeja, Jerzy Z. (2009), 'Życie w grze, seks w grze', *Homo Ludens*: 1 (1) , ss. 257-267.

Garda, Maria B. (2010), 'Gra *The Witcher* w uniwersum Wiedźmina', *Homo Ludens*: 1 (2) , ss. 19-28.

Klimczuk, Andrzej (2010), 'Zastosowanie koncepcji kapitału społecznego w badaniach ludologicznych', *Homo Ludens*: 1 (2), ss. 51-60.

Kuipers, Erik-Jan (2010), 'Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych', *Homo Ludens*: 1 (2), ss. 77-86.

Marszałkowski, Jakub (2010), 'Problematyka pomiaru popularności gier przeglądarkowych jako przykładu serwisów internetowych', *Homo Ludens*: 1 (2), ss. 97-106.

Mochocki, Michał (2010), 'Lektury szkolne w ratingu PEGI', *Homo Ludens*: 1 (2), ss. 121-136.

Kowalczuk, Karol (2011), 'Gra komputerowa *Emergency* – skuteczny środek dydaktyczny w edukacji dla bezpieczeństwa', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 63-70.

Łupkowski, Paweł (2011), 'Human Computation: How People Solve Difficult AI Problems (Having Fun Doing It)', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 81-94.

Majkowski, Tomasz Z. (2011), 'Gry wideo i kultura autentyczności', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 95-102.

Marszałkowski, Jakub (2011), 'The Importance of Advertising Exchange for Marketing Browser Games', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 103-116.

Mochocka, Aleksandra (2011), 'Alternate Reality Games – gry rzeczywistości alternatywnej – zjawisko graniczne', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 117-138.

Olszewski, Paweł (2011), 'Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium', *Homo Ludens*: 1 (3), ss. 167-180.

Jaśkiewicz, Grzegorz (2012), 'Funkcjonowanie botów w grze *Counter-Strike* na przykładzie bota E[POD]', *Homo Ludens*: 1 (4), ss. 97-108.

Muszyńska, Armina, Paweł Kapusta (2012), 'Projekt gry na telefony typu smartphone propagującej wiedzę o Polsce i kulturze polskiej wśród cudzoziemców', *Homo Ludens*: 1 (4), ss. 183-194.

Szeja, Jerzy Z. (2012), 'Przyszłość gier, przyszłość człowieka', *Homo Ludens*: 1 (4), ss. 229-241.

Felczak, Mateusz (2013), 'Praktyki odbioru komputerowych strategii czasu rzeczywistego w kontekście e-sportów', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 47-58.

Garda, Maria B. (2013), 'Neo-Rogue and the Essence of Roguelikeness', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 59-72.

Inglot, Krzysztof (2013), 'Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych fantasy – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 73-82.

Kamiński, Tomasz (2013), 'Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 109-118.

Kochanowicz, Rafał (2013), 'Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 119-128.

Kotuła, Krzysztof (2013), 'Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 129-138.

Kuchciński, Bartłomiej (2013), 'Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 165-172.

Sajna, Mateusz (2013), 'Translation of Video Games and Films: A Comparative Analysis of Selected Technical Problems', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 219-232.

Skok, Katarzyna (2013), 'Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 233-252.

Sterczewski, Piotr (2013), 'Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w *serious games*, *art games* i grach głównego nurtu', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 23-36.

Swacha, Jakub (2013), 'Współczesne modele komercjalizacji gier komputerowych: zasady funkcjonowania i opinie graczy', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 267-277.

Tuła, Magdalena (2013), 'Dlaczego mężczyźni grają w *FIFA*, a kobiety w *The Sims*? Przemoc symboliczna w grach komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 279-288.

Wardaszko, Marcin, Michał Jakubowski (2013), 'Projekt innowacyjnego programu nauczania i symulacyjnej gry decyzyjnej do przedmiotu „ekonomia w praktyce"' , *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 289-306.

Kleka, Paweł, Paweł Łupkowski (2014), 'Gamifying science – the issue of data validation', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 45-55.

Krawczyk, Stanisław (2014), 'Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 57-74.

Schreiber, Paweł (2014), 'Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch *notgames*', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 131-140.

Skok, Katarzyna (2014), 'Wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej w grach. Wnioski z badań nad iluzją gumowej ręki i obecnością', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 13-31.

Strużyna, Andrzej (2014), 'Artystyczne gry Anny Anthropy', *Homo Ludens*: 1 (6), ss. 187-198.

Flamma, Adam (2015), 'Sportowa (r)ewolucja: od *Fify* do Kinecta. Nowe przestrzenie wirtualnego sportu', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 69-86.

Grabarczyk, Paweł (2015), 'O opozycji *hardcore / casual*', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 89-109.

Łupkowski, Paweł, Patrycja Wietrzycka (2015), 'Gamification for Question Processing Research: The QuestGen Game', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 161-171.

Petrowicz, Marcin (2015), 'Prezentacja struktury formalnej MDA', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 173-189.

Sołtysiak, Michał (2015), 'Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 191-210.

Strużyna, Andrzej (2015), 'Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 213-226.

Wawrzyniak, Jakub, Jakub Marszałkowski (2015), 'Gamifikacja w edukacji: przegląd wymagań dla platformy gamifikacyjnej', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 229-247.

Ząbecki, Krzysztof (2015), 'Miejsce badań nad grami wideo w geografii', *Homo Ludens*: 1 (7), ss. 249-263.

Bednorz, Magdalena (2015), 'Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer" wobec popularyzacji gier komputerowych', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 10-21.

Chojnacki, Marcin M. (2015), 'Branded content a elektroniczna rozrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 22-32.

Janik, Justyna (2015), 'Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości w *Batman: Arkham City*', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 33-45.

Kominiarczuk, Mateusz (2015), 'Granie ergatyczne, czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy. Diablo III jako przypadek „gry zgamifikowanej"' , *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 46-62.

Krawczyk, Stanisław (2015), '„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę". Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?' , *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 63-79.

Kubiński, Piotr (2015), 'Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 80-88.

Kukulak, Szymon P. (2015), 'Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w RTS-ach', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 89-108.

Maciejewski, Maciej (2015), 'Dobry, zły i niemy. Meandry wyborów moralnych jako metody kreacji tożsamości w *The Walking Dead* studia Telltale Games', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 109-122.

Nawrocki, Maciej (2015), 'Strategia interakcji w *The Stanley Parable* w perspektywie narratologicznej', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 123-135.

Staszenko, Dominika (2015), '*Lollipop Chainsaw* Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gier wideo', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 153-162.

Żmuda, Michał (2015), 'Styl grania: pomiędzy czytaniem a odtwarzaniem cybertekstu gier wideo', *Homo Ludens*: 2 (7), ss. 163-173.

Dziedzic, Dagmara (2016), 'Dynamic difficulty adjustment systems for various game genres', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 35-51.

Jabłoński, Arkadiusz (2016), 'Japońskie alter ego. Jeszcze o antyinformacji w „narracjach niedbałych"', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 53-63.

Jacko, Jan (2016), 'Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 65-83.

Jański, Krzysztof (2016), 'Towards a Categorisation of Animals in Video Games', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 85-101.

Jaskuła, Jagoda, Augustyn Surdyk (2016), 'GRA-nice prawa – metody parascammingowe i retoryka konkursów, teleloterii i loterii SMS-owych', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 103-125.

Kliś-Brodowska, Agnieszka (2016), 'Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii game studies" Fransa Mäyry', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 13-30.

Łupkowski, Paweł, Dagmara Dziedzic (2016), 'Building Players' Engagement: A Case Study of Games With a Purpose in Science', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 127-145.

Mochocka, Aleksandra (2016), 'Blurring the Lines: *De Profundis: Letters from the Abyss* (2001) by Michał Oracz', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 147-164.

Mochocka, Aleksandra, Michał Mochocki (2016), '*Magia i Miecz* Magazine: The Evolution of Tabletop RPG in Poland and its Anglo-Saxon Context', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 167-194.

Mochocki, Michał (2016), 'From College of Wizardry to Witcher School: A Comparative Study of Franchise Larp Design', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 197-223.

Swacha, Jakub (2016), 'Wykorzystanie systemu planowania powtórek z elementami gamifikacji w nauczaniu podstaw programowania komputerów', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 225-241.

Witkowska, Maria (2016), 'Funkcjonowanie wykonawcze profesjonalnych graczy komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (8), ss. 243-257

Kania, Marta M. (2017), 'Skąd patrzy badaczka rozgrywki? Perspektywy egzystencjalnej estetyki gier komputerowych', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 13-23.

Kotuła, Krzysztof (2017), 'Rzeczywistość wirtualna w nauczaniu języków obcych – nowy paradygmat komunikacji w dyskursie szkolnym?', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 111-132.

Mochocki, Michał (2017), 'Gry sarmackie w ujęciu anglo-amerykańskich heritage studies', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 151-192.

Sołtysiak, Michał (2017), 'Mediewalizmy, neomediewalizm i rola archeologii w badaniu gier', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 217-238.

Sosnowski, Wojciech (2017), 'Dwa aspekty „youtubifikacji" gier video - analiza wybranych przykładów nowego zjawiska w branży gier wideo', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 239-254.

Ząbecki, Krzysztof (2017), 'Tubylcze gry wideo jako narzędzie do wspierania i ochrony kultur ludności rdzennej w Amerykach. Przykłady *Never Alone* i *Huni Kuin: Yube Baitana*', *Homo Ludens*: 1 (9), ss. 269-281.

Gałuszka, Damian, Agnieszka Taper (2018), 'Badania gier wideo z perspektywy edukacji medialnej. Analiza i rekomendacje', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 43-66.

Jankowski, Filip (2018), 'Inny świat, inny twórca. *Another World* Érica Chahiego jako przypowieść o Twarzy', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 103-115.

Jański, Krzysztof (2018), 'Creation of the Fictional World in *The Witcher 3: Wild Hunt*', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 117-133.

Kudła, Dominik (2018), 'Jak nie tłumaczyć gier na rosyjski. Analiza lokalizacji gry *Książę i Tchórz* z języka polskiego na język rosyjski', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 135-153.

Łupkowski, Paweł, Violetta Krajewska (2018), 'Immersion Level and Bot Player Identifcation in a Multiplayer Online Game: *The World of Warships* case study', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. - .

Mycka, Michał L., Adam Czajka (2018), 'Similar But Not the Same: Application of EEG Frontal Alpha Asymmetry to Game Research', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 173-187.

Literatura i Kultura Popularna

Wałaszewski, Zbigniew (2010), '*Fallout 2*: postmodernistyczna gra komputerowa', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (16), ss. 133-142.

Michalak, Kamila (2011), 'Intertekstualność jako jedno z możliwych narzędzi badawczych metodologii ludologicznej. Wybrane zagadnienia', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (17), ss. 7-24 .

Mazurkiewicz, Adam (2011), 'Role Playing Games wobec tradycji. Na przykładzie aktualizacji figur gotyckiej wyobraźni w serii komputerowych gier *Diablo*', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (17), ss. 25- 44.

Rusnak, Marcin (2011), 'Ludzie i nieludzie, a piksele te same — dyskryminacja rasowa w komputerowych grach fabularnych', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (17), ss. 69-83.

Jabłoński, Artur (2013), 'Gry komputerowe w praktyce dydaktycznej. Kilka uwag', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (19), ss. 71-77.

Krogulec, Jakub (2013), 'Popular Culture's Take on Modern Philosophy: Video Game *Bioshock* as a Criticism of Ayn Rand's Objectivism', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (16), ss. 79-91.

Wolski, Michał (2013), 'Więcej niż gra wyobraźni. Kilka uwag o komputerowych adaptacjach gier RPG', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (16), ss. 51-69.

Mycyk, Bartłomiej (2016), 'Czynniki wpływające na przemiany medium elektronicznej rozrywki. Wprowadzenie do problematyki', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (22), ss. 49-60.

Kochanowicz, Rafał (2018), 'Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (*Wiedźmin 3*)', *Literatura i Kultura Popularna*: 1 (24), ss. 313-327.

Dziennikarstwo i Media

Bednarska-Stec, Anna (2011), 'Postawy protestantów wobec świeckich gier komputerowych. Inne spojrzenie na obecność treści religijnych w kulturze popularnej', *Dziennikarstwo i Media*: 2 (1), ss. 133-148.

Myślicki, Mateusz (2015), 'Przepraszam, czy to sport? O profesjonalizacji e-sportów i jej skutkach', *Dziennikarstwo i Media*: 1 (5), 213-226.

Media i Społeczeństwo

Świątek, Paweł (2011), 'Zjawisko odwróconego product placement jako rodzaj strategii intertekstualnej w grze *Fallout 3*', *Media i Społeczeństwo*: 1 (1), ss. 120-125.

Taper, Agnieszka E. (2011), 'Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia', *Media i Społeczeństwo*: 1 (1), ss. 180-193.

Jędrzejko, Mariusz (2011), 'Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne)', *Media i Społeczeństwo*: 1 (1), ss. 165-179.

Świątek, Paweł (2012), 'Immersja w grach MMO, czyli o „farmieniu expa" słów kilka', *Media i Społeczeństwo*: 1 (2), ss. 94-100.

Łabądź, Justyna W. (2013), '„Serious games", play as science and education: A Polish perspective', *Media i Społeczeństwo*: 1 (3), ss. 185-194.

Kubas, Katarzyna (2016), 'Wirtualny haczyk na graczy. O marketingu gier w Internecie', *Media i Społeczeństwo*: 1 (6), ss. 198-206.

Przegląd Kulturoznawczy

Lewandowski, Bartosz, Maria B. Garda (2011), 'Indie games: fenomen niezależnych gier komputerowych', *Przegląd Kulturoznawczy*: 1 (6), ss. 143-153.

Prajzner, Katarzyna (2011), 'Fikcja i reguły w grach komputerowych', *Przegląd Kulturoznawczy*: 1 (6), ss. 180-186.

Kopecka-Piech, Katarzyna (2014), 'Użytkownik jest królem!? Status użytkownika przeglądarkowych gier społecznościowych w obliczu personalizacji', *Przegląd Kulturoznawczy*: 1 (9), ss. 56-72.

Felczak, Mateusz (2016), 'Obiekt i kod. Badanie gier wideo w perspektywie *software studies* oraz realizmu spekulatywnego', *Przegląd Kulturoznawczy*: 3 (11), ss. 305-317.

Felczak, Mateusz (2018), 'Digitally Globalized Landscapes: The Evolution of Dataveillance Practices: Digital Distribution and Streaming Platforms', *Przegląd Kulturoznawczy*: 4 (13), ss. 562-574.

Ekrany

Nacher, Anna (2011), 'Pervasive Games jako filmowe parateksty', *Ekrany*: 1-2 (1), ss. 74-75.

Majkowski, Tomasz Z. (2011), 'Rozrywka wykluczonych', *Ekrany*: 1-2 (1), ss. 78-79.

Majkowski, Tomasz Z. (2011), 'Kontynuacje gier wideo', *Ekrany*: 3-4 (1), ss. 81-84.

Felczak, Mateusz (2012), 'E-sport: inny wymiar gry', *Ekrany*: 3 (2).

Majkowski, Tomasz Z. (2012), 'Granie z pieprzykiem', *Ekrany*: 4 (2), ss. 23-25.

Felczak, Mateusz (2012), 'Cena nowości', *Ekrany*: 5 (2), ss. 23-25.

Drab, Ewa (2013), 'Przeżyć katastrofę – Postapokalipsa w grach wideo', *Ekrany*: 1 (3), ss. 26-27.

Sterczewski, Piotr (2013), 'Udana rewolucja. O grach niezależnych', *Ekrany*: 2 (3), ss. 22-24.

Majkowski, Tomasz Z. (2013), 'Fatalne zauroczenie. Gry wideo a kino przygodowe', *Ekrany*: 2 (3), ss. 84-87.

Sterczewski, Piotr (2013), 'Podążaj za czerwonym królikiem, czyli kolor w grach', *Ekrany*: 6 (3), ss. 82-85.

Majkowski, Tomasz Z. (2014), 'Opowiem ci, co zrobiłeś. Głos w grach wideo', *Ekrany*: 1 (4), ss. 27-30.

Sterczewski, Piotr (2014), 'Przyjemność walki. O wojnie w grach wideo', *Ekrany*: 5 (4), ss. 14-18.

Sterczewski, Piotr (2015), 'Machinima. Gra wideo jako plan filmowy', , *Ekrany*: 1 (5), ss. 82-84.

Petrowicz, Marcin (2015), 'Wirtualny realizm gier', *Ekrany*: 2 (5), ss. 82-85.

Felczak, Mateusz (2015), 'Stawka większa niż gra', *Ekrany*: 3-4 (5), ss. 88-91.

Sterczewski, Piotr (2015), 'Polska szkoła growa?', *Ekrany*: 5 (5), ss. 88-91.

Felczak, Mateusz (2015), 'Cyfrowe demony codzienności', *Ekrany*: 5 (5), ss. 12-15.

Felczak, Mateusz (2015), 'Steam Greenlight. Sen o zielonej wyspie', *Ekrany*: 6 (5), ss. 88-90.

Chojnacki, Marcin M. (2016), 'Myszka, klawiatura i stoper', *Ekrany*: 1 (6), ss. 94-96.

Garda, Maria B. (2016), 'Nowa historia gier wideo?' , *Ekrany*: 2 (6), ss. 106-109.

Petrowicz, Marcin (2016), 'Statyści w cyfrowych plenerach', *Ekrany*: 3-4 (6), ss. 110-114.

Sitek, Wojciech (2016), 'Cyfrowe déjà vu', *Ekrany*: 5 (6), ss. 94-99.

Schweiger, Bartłomiej (2016), 'Seks, groza i rzewne opowieści. Japońskie *visual novels*', *Ekrany*: 6 (6), ss. 98-101.

Cielecka, Magdalena (2017), 'Horror złożoności. Koprodukcje w grach wideo', *Ekrany*: 1 (7), ss. 92-95.

Majkowski, Tomasz Z. (2017), 'Przechadzki po widmowej Florencji', *Ekrany*: 2 (7), ss. 98-102.

Staszenko, Dominika (2017), 'Miłość budowana na pikselach', *Ekrany*: 3-4 (7), ss. 102-107.

Podwalny, Maksym (2017), 'Budowa apokalipsy w jednym kraju', przekł. Agnieszka Seweryn, *Ekrany*: 5 (7), ss. 98-103.

Janik, Justyna (2017), 'Gra/cz. Idea bio-obiektu w grach wideo', *Ekrany*: 6 (7), ss. 100-103.

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna

Babecki, Miłosz (2012), 'Problematyka neutralizowania strategii reklamowych produktów i usług na przykładzie odwróconej gamifikacji', *Media – Kultura – Społeczeństwo*: 1 (8), 9-28.

Babecki, Miłosz (2013), 'Funkcje epizodycznych gier internetowych w procesach modelowania wirtualnego wizerunku terrorysty i terroryzmu. Analiza aspektowa', *Media – Kultura – Społeczeństwo*: 1 (9), 38-58.

Perspektywy Kultury

Gizella, Jerzy (2012), 'Internet i gry komputerowe jako narzędzia transgresji', *Perspektywy Kultury*: 2 (4), ss. 57-74.

Chojnacki, Marcin M. (2015), 'Przestrzeń wirtualna i jej funkcje w medium gier wideo', *Perspektywy Kultury*: 1 (7), ss. 69-80.

Gałuszka, Damian (2015), '*Gold farming* – wstępna rozprawa na podstawie studium przypadku polskiego gold farmera', *Perspektywy Kultury*: 1 (7), ss. 91-109.

Staszenko, Dominika (2015), 'Gry cyfrowe w przestrzeni rozproszonej', *Perspektywy Kultury*: 1 (7), ss. 81-90.

Replay

Chojnacki, Marcin M. (2014), '*Flâneur* w piaskownicy – o doświadczeniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych', *Replay*: 1 (1), ss. 59-68.

Cielecka, Magdalena (2014), 'Brzemię interaktywności – erotyka i seksualność w grach komputerowych', *Replay*: 1 (1), ss. 39-47.

Garda, Maria B. (2014), 'Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe', *Replay*: 1 (1), ss. 119-128.

Kłeczek, Jakub (2014), 'Lokacje teatralne w cyfrowych grach fabularnych jako przyczynek do refleksji nad remediacją teatru w obrębie gier komputerowych', *Replay*: 1 (1), ss. 69-80.

Olczyk, Adam (2014), '„Your Character Has Been Robbed. Do You Want to Sue the Other Player?" Polskie prawo karne a „kradzież" przedmiotu w grze komputerowej', *Replay*: 1 (1), ss. 107-117.

Petrowicz, Marcin (2014), 'Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią', *Replay*: 1 (1), ss. 81-91.

Sitarski, Piotr (2014), ' *Mortal Kombat*, czyli jak uratować świat', *Replay*: 1 (1), ss. 9-18.

Staszenko, Dominika (2014), 'Motyw „yūrei" w japońskich survival horrorach — analiza wybranych przykładów', *Replay*: 1 (1), ss. 29-38.

Sterczewski, Piotr (2014), 'Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych', *Replay*: 1 (1), ss. 49-58.

Szczęsny, Tomasz (2014), 'Sposoby funkcjonowania odniesień intertekstualnych oraz konsekwencje remediacji formuły gatunkowej westernu w grze *Call of Juarez*', *Replay*: 1 (1), ss. 19-28.

du Vall, Marta (2014), 'W stronę nowej kultury gier komputerowych — od komputeryzacji do smartfonizacji', *Replay*: 1 (1), ss. 93-106.

Felczak, Mateusz (2015), '*El Presidente* doświadcza. Mechanizmy kapitalizowania produktywności graczy w seriach *Tropico*, *Torchlight* oraz *Diablo*', *Replay*: 1 (2), ss. 7-19.

Janik, Justyna (2015), 'Miasto-poza-miastem. Przejawy współczesnego flâneuryzmu w medium gry wideo', *Replay*: 1 (2), ss. 21-33.

Petrowicz, Marcin (2015), 'Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry', *Replay*: 1 (2), ss. 35-49.

Strużyna, Hanna (2015), 'Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo', *Replay*: 1 (2), ss. 51-63.

Mochocki, Michał (2016), 'Gamedec.UKW in IGDA Curriculum Framework', *Replay*: 1 (3), ss. 121-139.

Pamuła, Izabela (2016), 'Gram, więc jestem. Instancja autorska a konwencja let's play w serii „File System Aging" Roberta Florence'a, *Replay*: 1 (3), ss. 143-152.

Czas Kultury

Czemiel, Grzegorz (2015), 'Scumm i ooo. Świecki okazjonalizm a interfejs gier komputerowych, czyli przedmiot i przyczynowość w "przygodówkach" typu point-and-click', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 124-129.

Filiciak, Mirosław (2015), 'Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 91-97.

Kubiński, Piotr (2015), '*The Last Door* w kontekście twórczości Edgara Allana Poego', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 130-135.

Majkowski, Tomasz Z. (2015), 'Ciało Lary Croft. Parodia i gry wideo', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 117-123.

Marcela, Mikołaj (2015), 'Na skraju jutra. Kino a przyszłość gier komputerowych', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 136-1242.

Montfort, Nick, Piotr Marecki (2015), 'Materialność twórczego programowania. Z Nickiem Montfortem o badaniach platform, współczesnych game studies oraz interaktywnej fikcji rozmawia Piotr Marecki', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 74-83.

Pitrus, Andrzej (2015), 'Gry wideo i emocje', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 143-148.

Schweiger, Bartłomiej (2015), 'Relacje władzy w polu wytwórstwa gier komputerowych', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 104-110.

Stasieńko, Jan (2015), 'Wolność, równość, braterstwo? – Gry i posthumanizm', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 111-116.

Sterczewski, Piotr (2015), '*Game studies*, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 84-90.

Tabaczyński, Michał (2015), 'Gdzie jest gracz, kiedy gra? Retoryki cielesności a gry wideo', *Czas Kultury*: 2 (31), ss. 98-103.

Wielogłos

Zarzycka, Agata (2015), 'Gra w autokreację', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 1-21.

Majkowski, Tomasz Z. (2015), 'Różnojęzyczność gier wideo a sytuacja gracza. Rozpoznanie wstępne', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 23-39 .

Felczak, Mateusz (2015), 'Sprawczość i tożsamość w grach eksploracyjnych', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 41-51.

Pitrus, Andrzej (2015), 'Czas grać jeszcze raz! O nowych parafilmowych strategiach temporalności gier wideo', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 53-62.

Janik, Justyna (2015), 'Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora przestrzeni współczesnego miasta', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 63-74.

Sterczewski, Piotr (2015), 'Young Man, Put Your Pride on the Shelf. Odgrywanie płci, kamp i ironiczna męskość w serii gier tanecznych *Just Dance*', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 75-86.

Bomba, Radosław (2015), '„Simowie" na wspak. Gra *This War of Mine* w perspektywie retoryki proceduralnej', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 87-95.

Kubiński, Piotr (2015), 'Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*', *Wielogłos*: 3 (7), ss. 97-110.

Forum Poetyki

Kubiński, Piotr (2016), 'W stronę poetyki gier wideo', *Forum Poetyki*: 2 (2), ss. 20-29.

Majkowski, Tomasz Z. (2016), 'Z archiwum XCOM: jak pokonać kosmitów i zachować rozsądek', *Forum Poetyki*: 2 (2), ss. 82-91.

Kubiński, Piotr (2017), 'Mikropoetyka wobec gier wideo, czyli minimalistyczna pochwała krótkowzroczności', *Forum Poetyki*: 2-3 (3), ss. 56-65.

Kulesza-Gulczyńska, Barbara (2017), 'Czytanie gier, gra w czytanie', *Forum Poetyki*: 2-3 (3), ss. 196-203.

Teksty opublikowane na łamach „Forum Poetyki" dostępne są również w wersjach anglojęzycznych.

Śląskie Studia Polonistyczne

Matuszek, Dawid (2016), 'Koniec męskości, albo Wiedźmina opisanie, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 185-200.

Gąska, Paweł (2017), 'Degeneracja, cyborgizacja, ewolucja – przedstawienia transhumanistycznych utopii i dystopii w grach komputerowych, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 153-170.

Kłosiński, Michał (2017), 'Zamieszkując wirtualne światy, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 69-88.

Kochańska, Agnieszka (2017), 'Parafrazy jako forma intertekstualności w nazwach osiągnięć wybranych gier wideo, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 123-134.

Lekszycka, Mariola (2017), 'Obraz gry, obrazy w grze – Ernst Bloch w kontekście gier komputerowych, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 135-151.

Maj, Krzysztof M. (2017), 'Jeden, by wszystkimi rządzić. Świat transmedialny (*transmedial world*) a uniwersum Wiedźmina, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 11-28.

Markocki, Miłosz (2017), 'Filmowa twórczość fanowska graczy MMORPG, *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 111-121.

Olkusz, Ksenia (2017), 'Geniusze, prostacy, psychopaci – stereotypizacja w prezentacjach gier i graczy (rekonesans) , *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 89-109.

Piotrowiak, Miłosz (2017), 'Nowe doświadczenie wojny. This War of Mine', *Śląskie Studia Polonistyczne*: 1 (7), ss. 51-68.

Kultura Współczesna

Felczak, Mateusz (2016), 'Ekrany i igrzyska. Związki gier z biznesem i sport elektroniczny', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 69-77.

Filiciak, Mirosław, Piotr Sterczewski, Bartłomiej Schweiger, Paweł Frelik, Stanisław Krawczyk (2016), 'Trybalizm, pominięcia, uprzedzenia. Badania gier z perspektywy krytycznej', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 9-19.

Kania, Marta M. (2016), 'Nieuchronność i przypadek', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 116-131.

Kopeć, Jarosław (2016), 'Władza cyfrowego interfejsu', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 89-102.

Krawczyk, Stanisław (2016), 'Perspektywa krytyczna w polskich badaniach gier cyfrowych. Analiza publikacji', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 20-32.

Majkowski, Tomasz Z. (2016), 'Pasja kartograficzna. Wyobraźnia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 33-54.

Nacher, Anna (2016), 'Gry wideo wchodzą w dorosłość: w stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 46-56.

Petrowicz, Marcin (2016), 'Podstępne wzorce projektowe w grach komputerowych. O tworzeniu gier wbrew interesom graczy', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 57-68.

Sitarski, Piotr (2016), 'Metody historii mówionej w badaniu gier cyfrowych w Polsce', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 78-88.

Szewerniak, Magdalena (2016), 'O krajobrazie wirtualnym', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 103-115.

Ślusareńka, Anna (2016), 'Bohater prekariatu. Fokalizacja ideologiczna gry *This War of Mine*', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 132-146.

Urbanowicz, Piotr (2016), '*Agar.io* i problem ewolucji jako schematu relacji społecznych', *Kultura Współczesna*: 2 (24), ss. 147-158.

Borek, Konrad (2017), 'Na wirtualnym stadionie – piłka nożna jako przestrzeń wyobraźni. Na przykładzie internetowego managera piłkarskiego *Hattrick*', *Kultura Współczesna*: 1 (25), ss. 179-192.

Bednarz, Tomasz (2017), '*Military shooters* – obraz wojny i polskiej armii w wybranych grach komputerowych', *Kultura Współczesna*: 2 (25), ss. 40-51.

Wieremiej, Bartosz (2018), 'Widzialność, kompensacja i kontrola. Niepełnosprawne postacie w grach wideo', *Kultura Współczesna*: 3 (26), ss. 98-106.

Transmissions: Journal of Film and Media Studies

Jankowski, Filip (2017), 'New American Patriotism in Games: WWII-Themed Military Shooters in the Shadow of Post-9/11 Politics', *Transmissions*: 1 (2), ss. 5-20.

Janik, Justyna (2017), 'Glitched Perception: Beyond the Transparency and Visibility of the Video Game Object', *Transmissions*: 2 (2), ss. 65-82.

Jankowski, Filip (2017), 'Political and Social Issues in French Digital Games, 1982-1993', *Transmissions*: 2 (2), ss. 162-176.

Majkowski, Tomasz Z. (2017), 'Feeling Good About Myself: Real-Time Hermeneutics and Its Consequences', *Transmissions*: 2 (2), ss. 1-16.