

GRY KOMPUTEROWE

Czasopisma:

- **Marketing w Praktyce.** – 2012, nr 5 Temat numeru „Grywalizacja w marketingu”

Gra(nic) nie ma? Wpływ świata cyfrowego na dzieci / Ewelina Jankowska-Robak // **Wychowanie w Przedszkolu.** – 2023, nr 6, s. 6-9

Realne potrzeby twórców wirtualnej rzeczywistości: doświadczenia z pracy badawczej w ramach spółki z branży gamedev / Paweł Strojny // **Przegląd Psychologiczny.** – 2021, nr 2, s. 73-85

Odpowiedzialność karna za czyny popełnione za pośrednictwem gier komputerowych – wstęp do problematyki / Aleksander Łosek // **Prokuratura i Prawo.** – 2022, nr 2, s. 65-99

Cała Polska gra w gry / Filip Kowalik // **Forbes.** – 2022, nr 2, s. 56-63

Wykorzystanie poważnych gier cyfrowych w profilaktyce przemocy rówieśniczej / Aleksandra Tłuściak-Deliowska. – **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze.** – 2021, nr 3, s. 68-80

Wirtualne zniewolenie w świecie gier komputerowych / Karol Kowalczyk // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze.** – 2020, nr 7, s. 20-28

Cena i treść gry komputerowej – ile to zbyt mało, ile zbyt dużo / Krzysztof Krej // **Zeszyty Naukowe / Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie.** – 2019, nr 15, s. 143-153

Odpocznij przed walką / Michał R. Wiśniewski // **Polityka.** – 2020, nr 22, s. 50-51

Gry na poważnie / Stephanie Pappas // **Charaktery.** – 2020, nr 3, s. 44-47

Jak ocenić, czy gra nadaje się dla dziecka / Bogna Białecka // **Wychowawca.** – 2019, nr 10, s. 18

Gorączka Geralta / Adam Grzeszak // **Polityka.** – 2019, nr 36, s. 43-45

W co pograć za darmo? / Eryka Ubaka // **Mixer**. – 2019, nr 3, s. 8-9

Jasna strona gier / Agata Jankowska // **Wprost**. – 2019, nr 12, s. 42-46

Gra toczy się dalej / Jan Fraczyk // **Bank**. – 2018, nr 11, s. 98-100

W pułapce gry / Maja Ruszpel // **Terapia. Uzależnienia i Współuzależnienia**. – 2018, nr 2, s. 3-4

Razem na wroga! / David R. Ewoldsen // **Charaktery**. – 2016, nr 10, s. 66-67

Ludyczne, poznawcze, społeczne wartości gier komputerowych w kontekście wyzwań dla organizowania środowiska edukacyjnego dziecka / Mateusz Muchacki // **Journal of Modern Science**. – 2015, nr 4, s. 81-92

Edukacyjny wpływ gier komputerowych dla dzieci / Sylwia Polcyn // **Remedium**. – 2015, nr 11, s. 14-15

Wpływ gier komputerowych na rozwój psychiczny uczniów / Małgorzata Łaskot // **Głos Pedagogiczny**. – 2015, nr 73, s. 48-52

Niwelowanie emersji. Strategie estetyczne w projektowaniu graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo / Piotr Kubiński // **Nowe Media**. – 2014, nr 5, s. 177-197

Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo / Piotr Kubiński // **Nowe Media**. – 2014, nr 5, s. 161-176

Gry komputerowe typu *Multiplayer game online* w percepcji młodych graczy / Dominika Przybyszewska // **Wychowanie na co Dzień**. – 2014, nr 5, s. 8-14

Gry wideo i emocje / Andrzej Pitrus // **Czas Kultury**. – 2015, R. 31 nr 2, s. 143-148

Ciało Lary Croft. Parodia i gry wideo / Tomasz Z. Majkowski // **Czas Kultury**. – 2015, R. 31, nr 2, s. 117-123

Gry komputerowe w opinii nastolatków / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze**. – 2015, nr 5, s. 49-53

Gamifikacja – zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // **Życie Szkoły**. – 2015, nr 6, s. 22-25

Wpływ gier komputerowych na zachowania seksualne młodzieży / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Remedium**. – 2015, nr 2, s. 10-11

Brutalność i destrukcja w grach komputerowych / Dominika Przybyszewska // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze**. – 2015, nr 2, s. 25-31

Mało zabawne oblicza zabawy / Ewa Kubala // **Hejnał Oświatowy**. – 2014, nr 2, s. 19-21

Imperium gier wideo / Benoit Breville // **La Monde Diplomatique**. – 2014, nr 1, s. 26-27

Gra komputerowa w szkole / Karol Kowalczyk // **Hejnał Oświatowy**. – 2013, nr 12, s. 25-27

Grywalizacja i gry oraz ich potencjał do wykorzystania w strategiach marketingowych / Katarzyna Wrona // **Marketing i Rynek**. – 2013, R. 20, nr 10, s. 25-31

Gry komputerowe i sieciolizm / Karolina Karbownik // **Wychowawca**. – 2013, nr 7/8, s. 16-17

Pozytywne i negatywne aspekty gier komputerowych / Katarzyna Pyszczyk-Michalak // **Wychowawca**. – 2013, nr 7/8, s. 14-15

Gry online – korzystanie i nadużywanie wśród młodzieży. Wyniki badania EU NET ADB / Szymon Wójcik // **Dziecko Krzywdzone**. – 2013, Vol. 12, nr 1, s. 81-98

Pracownik tworzący gry komputerowe / Jacek Kędziński // **Gdańsko-Łódzkie Roczniki Prawa Pracy i Prawa Socjalnego**. – 2012, nr 2, s. 97-106

Cztery pancerni i sieć – edukacja walory gry *World of Tanks* / Karol Kowalczyk // **E-Mentor**. – 2013, nr 1, s. 52-55

Rola gier komputerowych w czasie wolnym młodzieży w wieku adolescencji / Mirosława Wawrzak-Chodaczek // **Chowanna**. – 2012, T. 2, s. 237-252

Gry komputerowe – czy to tylko zabawa? / Radosław Mysior // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze**. – 2012, R. 52, nr 10, s. 28-32

Uzależnienie od gier komputerowych / Mira Prajsner // **Remedium**. – 2012, nr 10 Wkładka tematyczna

Fikcja i reguły w grach komputerowych / Katarzyna Prajzner // **Przegląd Kulturoznawczy**. – 2011, nr 1, s. 180-186

Indie games: fenomen niezależnych gier komputerowych / Maria B. Garda, Bartosz Lewandowski // **Przegląd Kulturoznawczy**. – 2011, nr 1, s. 143-153

Solo i globalnie / Jacek Jankowski // **Marketing w Praktyce**. – 2012, nr 1, s. 30-32

Advergaming jako internetowe źródło strategii marketingowych / Leszek Michalczyk // **Marketing i Rynek**. – 2011, R. 18, nr 12, s. 20-24

Wielka gra o wielkie pieniądze / Sylwia Czubkowska // **Dziennik Gazeta Prawna**. – 2011, R. 17, nr 195, s. M9

Gry komputerowe – złe czy dobre? / Iwona Ulfik-Jaworska // **Wychowawca**. – 2011, nr 7-8, s. 28-31

Video Games and Adolescent Fighting / Michael R. Ward // **The Journal of Law & Economics**. – 2010, Vol. 53, nr 3, s. 611-628

Fascynacja młodzieży grami komputerowymi / Stanisław Jaszczuk // **Edukacja i Dialog**. – 2010, nr 9/10, s. 47-51

Wirtualne spacerzy / Katarzyna Prajzner // **Kultura Współczesna**. – 2010, nr 3, s. 151-163

Walka o cyfrową godność. Bliskowschodnie i muzułmańskie gry komputerowe / Katarzyna Górak-Sosnowska // **Media, Kultura, Społeczeństwo**. – 2010, nr 1 (5), s. 107-125

Batalia o komputerowe gry wojenne / Jan M. Długosz // **Polityka**. – 2010, nr 50, s. 85-87

Media & Marketing Polska. – 2010, nr 20 Dodatek *Gry w marketingu. Poradnik*

Gra ciałem / Piotr Stasiak // **Polityka**. – 2010, nr 47, s. 90-92

Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa? / Joanna Kulesza, Jan Kulesza // **Prokuratura i Prawo**. – 2009, nr 3, s. 23-40

Bezpieczne gry komputerowe / Konrad Zuwała // **Hakin9**. – 2009, nr 7/8, s. 64-70

„Czasami nawet im zazdroszczę”: o przyjemnościach zabawy z Simsami / Mirosław Filiciak, Mateusz Halawa, Agata Nowotny // **Kultura Popularna**. – 2008, nr 2, s. 5-20 *Projekt badawczy dot. doświadczeń użytkowników gry „The Sims”*

Kultura zabawy / Mary Flanagan; tł. Małgorzata Bernatowicz // **Kultura Popularna**. – 2008, nr 2, s. 21-26

Second Life w nauczaniu / Sarah Robbins rozm. przepr. Deb Antoine // **E-Mentor**. – 2007, nr 4, s. 88-89

Zetnij głowę Azjacie / Tomasz Walat // **Polityka**. – 2007, nr 12, s. 60-61

Komputer w rodzinie – wyzwaniem dla edukacji medialnej / Małgorzata Więczkowska // **Edukacja Zdrowotna Wyższej Szkoły Edukacji Zdrowotnej w Łodzi**. – 2006, Vol. 3, nr 4, s. 97-110

Przemoc w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej / Anna Brosch // **Edukacja**. – 2006, nr 2, s. 94-102

Licencja na zabijanie / Ewa Wesołowska // **Newsweek Polska**. – 2006, nr 4, s. 44-45

Gra bez granic / Mirosław Filiciak // **Polityka**. – 2006, nr 28, s. 68-69

Tak zwane gry komputerowe / Piotr Sitarski // **Kultura Współczesna**. – 2005, nr 1, s. 158-166

Ekran monitora czarodziejskim lustrem? Pytanie o tożsamość mordującego myszką... / Marta Anna Sałapata // **Edukacja**. – 2005, nr 2, s. 103-116