

Biblioteka Pedagogiczna
w Piotrkowie Trybunalskim
Wydział Wspomagania Pracy Szkół
i Placówek Oświatowych
Oprac. Ewa Bińkiewicz

PRZEMOC I AGRESJA W GRACH KOMPUTEROWYCH

Zestawienie bibliograficzne w wyborze
za lata 2002-2017

WYDAWNICTWA ZWARTE (książki)

(Książki dostępne w Bibliotece Pedagogicznej w Piotrkowie Trybunalskim i/lub jej Filiach)

FEIBEL Thomas : ***Zabójca w dzieciennym pokoju : przemoc i gry komputerowe.*** – Warszawa : Instytut Wydawniczy "Pax", 2006

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 94964

Wypożyczalnia Radomsko: sygnatura 34218

ARTYKUŁY Z PRAC ZBIOROWYCH / ROZDZIAŁY

(Książki dostępne w Bibliotece Pedagogicznej w Piotrkowie Trybunalskim i/lub jej Filiach)

BRAUN-GAŁKOWSKA Maria, ULFIK-JAWORSKA Iwona : ***Zabawa w zabijanie : oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci.*** – Lublin : Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej : „Gaudium”, 2002. – **S. 97-173** : Rozdział III, *Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na orientację wobec rzeczywistości*

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 93032

Wypożyczalnia Bełchatów: sygnatura 29079

BRAUN-GAŁKOWSKA Maria, ULFIK-JAWORSKA Iwona : ***Zabawa w zabijanie : oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci.*** – Lublin : Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej : „Gaudium”, 2002. – **S. 175-194** : Rozdział IV, *Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ obrazów przemocy medialnej na psychikę odbiorców*

W rozdziale m.in. :

- Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na kształtowanie orientacji typu „mieć”;
- Wpływ agresji w mediach (w tym w grach komputerowych) na kształtowanie postawy agresywności;
- Mechanizmy oddziaływania agresji w mediach (w tym w grach komputerowych) na dzieci;
- Nieświadomiane przez odbiorców oddziaływanie mediów (w tym gier komputerowych).

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 93032

Wypożyczalnia Bełchatów: sygnatura 29079

CHYBICKA Aleksandra : *Uzależnienie od multimediiów // W: **Wokół pedagogiki ucznia w centrum*** / redakcja Andrzej Krajna, Jan Lesz, Krystyna Sujak-Lesz. – Wrocław : Wydawnictwo „MarMar” : Centrum Edukacji Nauczycielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego, 2005. – **S. 219-230**

Dotyczy uzależnienia od komputera oraz przemocy w grach komputerowych i ich wpływu na dziecko.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 93328

DREWNIAK Halina : *Prze-grane dzieci i bezradni rodzice // W: **Przemoc : konteksty społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty zjawiska*** / redakcja Wiesława Walc. – Rzeszów : Wydawnictwo uniwersytetu Rzeszowskiego, 2007. – **S. 139-149**

Wpływ mediów na postawy i zachowania dzieci. Tajemnice gier komputerowych. Przemoc w grach komputerowych. Skutki psychologiczne gier komputerowych. Wpływ gier komputerowych z punktu widzenia teorii dysonansu poznawczego. Przeciwdziałanie negatywnemu wpływowi gier komputerowych - rola rodziców.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 98308

GAJEWSKI Mariusz : *Brutalne gry komputerowe w życiu dzieci i młodzieży // W: **Psychologiczne konteksty Internetu*** / redakcja naukowa Barbara Szmigielska. – Kraków : Wydawnictwo WAM, 2009. – **S. 263-285**

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 101855

HOLTKAMP Jürgen : **Co ogłupia nasze dzieci? : nowe media jako wyzwanie dla rodziców** / tłumaczenie Laura Mohort-Kopaczyńska. – Kraków : Wydawnictwo Salwator, 2011. – **S. 75-89** : *Przyciągająca siła gier komputerowych*

W rozdziale m.in. o przemocy w grach komputerowych ergo-shooter.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 100520

IZDEBSKA Jadwiga : *Dziecko w świecie mediów i multimediów – relacje o charakterze pośrednim* // W: **Dziecko w rodzinie i w środowisku rówieśniczym : wybrane zagadnienia i źródła z pedagogiki społecznej.** – Białystok : Trans Humana Wydawnictwo Uniwersyteckie, 2003. – **S. 319-359**

Dotyczy przemocy w grach komputerowych.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 90943

KARBOWSKI Mariusz : *Agresja i jej wpływ na dzieci i nieletnich w wybranych grach komputerowych* // W: **Agresja wirtualna vs realna : poglądy i badania** / Zdzisław Majchrzyk ; redakcja Jan F. Terelak. – Białystok : Wyższa Szkoła Administracji Publicznej im. Stanisława Staszica, 2011 – **S. 45-54**

Wybrane grupy gier komputerowych zawierające sceny agresji. Wpływ gier komputerowych na postawy wobec rzeczywistości oraz obraz siebie. Gry komputerowe i ich wpływ na interakcje społeczne. Hipotezy odnoszące się do angażowania w agresję poprzez gry : katharsis, desentyzacja, zastępowanie rzeczywistości, socjocentryczność, adaptacja.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 100584

KRAHÉ Barbara : **Agresja.** – Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2006. – **S. 90-115** : *Przemoc w mediach a agresja*

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 97220

Wypożyczalnia Opoczno: sygnatura 29392

Wypożyczalnia Tomaszów: sygnatura 40104

KRZYSTANEK Katarzyna : *Postawy rodzicielskie a reakcja chłopców, a „agresywne” gry komputerowe* // W: **Agresja dzieci i młodzieży : uwarunkowania indywidualne, rodzinne i szkolne** / redakcja Irena Pufal-Struzik. – Kielce : Wydawnictwo Pedagogiczne ZNP, 2007. – **S. 59-68**

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 97425

KRZYSTANEK Katarzyna : *Wpływ agresywnych gier komputerowych na poziom agresywności gracza* // W: **Agresja w szkole : spojrzenie wieloaspektowe** / pod redakcją Andrzeja Rejznera. – Warszawa : WSP TWP, 2004. – **S. 145-152**

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 93349

Wypożyczalnia Bełchatów: sygnatura 29535

Wypożyczalnia Radomsko: sygnatura 34056

KUDŁAK Grzegorz, TOKARSKI Stanisław, WICŃSKI Cezary: *Gry komputerowe a wybrane elementy osobowości młodzieży gimnazjalnej* // W: **Agresja wirtualna vs realna : poglądy i badania** / Zdzisław Majchrzyk ; redakcja Jan F. Terelak. – Białystok : Wyższa Szkoła Administracji Publicznej im. Stanisława Staszica, 2011 – **S. 55-70**

Gry komputerowe – rodzaje, zawarta w nich treść. Wpływ przemocy w grach komputerowych na osobowość młodzieży (samoocenę, poziom lęku i agresji) – wyniki badań.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 100584

MAJCHRZYK Zdzisław : *Realna i wirtualna rzeczywistość* // W: **Agresja wirtualna vs realna : poglądy i badania** / Zdzisław Majchrzyk ; redakcja Jan F. Terelak. – Białystok : Wyższa Szkoła Administracji Publicznej im. Stanisława Staszica, 2011 – **S. 17-36**

Antropologiczne doświadczenie kulturowe a teleobecność. Media elektroniczne. Moralny wymiar czasu w rzeczywistości wirtualnej. Cyberbullying a agresja w cyberprzestrzeni. Motywacja cyberagresorów. Przemoc w grach komputerowych.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 100584

RIVERS Ian, CHESNEY Thomas, COYNE Iain : *Cyberbulling* // W: **Przemoc i mobbing w szkole, w domu, w miejscu pracy** / redakcja naukowa Claire P. Monks, Iain Coyne ; redakcja naukowa polskiego wyd. Małgorzata Gamian-Wilk, – Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012. – **S. 226-245**

Krótką historią cyberbullyingu. Wnioski z badań nad cyberbullyingiem. Cyberbullying w teorii. Zwalczanie cyberbullyingu. Gry on-line i wirtualne światy. Griefing jako jedna z postaci cyberbullyingu.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 101470, 107666

Wypożyczalnia Bełchatów: sygnatura 32680

Wypożyczalnia Tomaszów: sygnatura 42143

SARZAŁA Dariusz, JĘDRZEJKO Mariusz : *Cyberagresja w grach komputerowych* // W: Jędrzejko Mariusz, Taper Agnieszka : ***Dzieci a multimedia***. – Warszawa : Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR ; Dąbrowa Górnicza : Wyższa Szkoła Biznesu, 2012. – **S. 99-103**
Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 101649

SIUDEM Ireneusz : *Preferencje gier komputerowych zawierających przemoc a cechy osobowości gracza* // W: *Rodzina w mediach, media w rodzinie* / redakcja naukowa Małgorzata Sitarczyk. – Warszawa : "Difin", 2013. – **S. 162-181**

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 106483
Wypożyczalnia Radomsko: sygnatura 36886

TABOŁ Sebastian : *Niebezpieczny komputer i Internet* // W: ***Zaniedbane i zaniechane obszary edukacji w szkole*** / redakcja Małgorzata Suświłło. – Olsztyn : Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, 2006. – **S. 338-348**

Dotyczy m.in. przemocy w grach komputerowych.
Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 95221

WALAT Wojciech : *Zjawisko przemocy w mediach na przykładzie reklam i gier komputerowych dla dzieci i młodzieży* // W: ***Przemoc : konteksty społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty zjawiska*** / red. Wiesława Walc. – Rzeszów : Wydawnictwo uniwersytetu Rzeszowskiego, 2007. – **S. 165-174**

"Miękką" przemoc wobec dzieci w reklamie telewizyjnej. Reklama dla dzieci jako krótki film fabularny. Reklama zmnożona jako totalne oddziaływanie na dziecko. Reklama telewizyjna w świetle badań. Przemoc i agresja w grach komputerowych.

Wypożyczalnia Piotrków: sygnatura 98308

ARTYKUŁY Z CZASOPISM

(Artykuły dostępne w Czytelni Biblioteki Pedagogicznej w Piotrkowie Trybunalskim i/lub jej Filiach)

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

GŁAZIŃSKI Sebastian : *Agresja w grach komputerowych* // **Edukacja i Dialog**. – 2007, nr 2, s.63-67

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

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

Dotyczy przemocy w grach komputerowych dla dzieci.

SIKORSKA Maria : *Wpływ telewizji i "agresywnych" gier komputerowych na psychikę dziecka* // **Wychowanie na Co Dzień**. – 2004, nr 6, s. 14-15

ZAJĄC Dorota : *Zabawa w zabijanie : gry komputerowe a dzieci* // **Życie Szkoły**. – 2012, nr 6, s. 16-18

WYDAWNICTWA INNYCH BIBLIOTEK DOSTĘPNE NA ZAMÓWIENIE CZYTELNIKA W RAMACH USŁUGI WYPOŻYCZEŃ MIĘDZYBIBLIOTECZNYCH

Wydawnictwa zwarte (książki)

LANIADO Nessia, PIETRA Gianfilippo : ***Gry komputerowe, Internet i telewizja : co robić, gdy nasze dzieci są nimi zafascynowane?***. – Kraków : Wydawnictwo eSPe, 2006

Artykuły z prac zbiorowych / rozdziały

JĘDRZEJKO Mariusz : *Gry komputerowe i sieciowe jako stymulator zachowań agresywnych dzieci i młodzieży* // W: **Przemoc i agresja w szkole : próby rozwiązania problemu** / praca zbiorowa pod redakcją Andrzeja Rejznera. – Warszawa : WSP TWP, 2008. – **S. 139-152**

KOWAL Renata : *Przemoc i agresja w świecie nowoczesnych mediów* // W: **Patologie w cyberświecie** / redakcja naukowa Sylwester Bębas, Jerzy Plis, Józef Bednarek. – Radom : Wyższa Szkoła Handlowa, 2012. – **S. 289-304**

SARZAŁA Dariusz : *Problem agresji i przemocy w multimediami elektronicznych : aspekty psychologiczne i etyczne* // W: **Cyberświat** / redakcja Józef Bednarek, Anna Andrzejewska. – Warszawa : "Żak", 2009. – **S. 243-284**

Artykuły z czasopism

BEDNARZ Tomasz : *Military shooters : obraz wojny i polskiej armii w wybranych grach komputerowych* // **Kultura Współczesna : teoria, interpretacje, krytyka.** – 2017, nr 2, s. 40-51

BROSCH Anna : *Przemoc w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej* // W: **Zeszyt Naukowy / Śląska Wyższa Szkoła Zarządzania im. gen. Jerzego Ziętki w Katowicach.** – Nr 16 (2007), s. 231-242

BRONOWSKA Agata : *Dziecko a agresja w komputerowych grach akcji* // **Oświata Mazowiecka.** – 2011, nr 1, s. 5-6

POZNANIAK Wojciech : *Przemoc w grach elektronicznych – wybrane skutki psychospołeczne* // **Prace Komisji Socjologicznej / Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk.** – T. 3 (2003), s. 151-163

POZNANIAK Wojciech : *Psychospołeczne skutki przemocy występującej w grach elektronicznych* // **Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny : organ Uniwersytetu im. A. Mickiewicza i Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Poznaniu.** – 2001, z. 1/2, s. 205-219

SZLENDAK Tomasz : *Suma niesprecyzowanych strachów [przemoc w kryminałach i grach komputerowych]* / rozmowę przeprowadziła Anna Sosnowska // **W Drodze.** – 2011, nr 8, s. 81-93

TUŁA Magdalena : *Dlaczego mężczyźni grają w "FIFA", a kobiety w "The Sims"? : przemoc symboliczna w grach komputerowych* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier.** – 2013, nr 1, s. 279-288

**WIĘCEJ TEMATYCZNYCH ZESTAWIEŃ BIBLIOGRAFICZNYCH
ZNAJDZIECIE PAŃSTWO W NASZYM INTERNETOWYM SERWISIE
POD ADRESEM
<http://www.pedagogiczna.edu.pl>**