

## **GRY FABULARNE (RPG – role-playing game) Zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 1997-2015**

**Gra fabularna** (RPG, z ang. *role-playing game*, nieraz zwana grą wyobraźni, potocznie erpegiem lub rolplejem) – gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranego zestawu reguł, zwanego mechaniką gry. Oprócz tradycyjnych gier fabularnych, tzw. „pen nad paper”, istnieją też ich elektroniczne odpowiedniki – komputerowe gry fabularne [za Wikipedia].

Książki oraz artykuły z czasopism dostępne są w Bibliotece Pedagogicznej w Piotrkowie Tryb.

### **WYDAWNICTWA ZWARTE (KSIĄŻKI)**

BRUCATO Phil, WIĘĆK Stephan : **Mag : Wstąpienie : duma, moc, paradoks : narracyjna gra na krawędziach rzeczywistości** / [tł. Adam Golański]. – Wyd. 2. – Warszawa : "ISA", 1999  
**Sygnatura: 106414**

CLIMATI Carlo : **Ekstremalne zabawy młodych : moda, hobby i pragnienie przekraczania wszelkich granic**. – Kielce : Wydawnictwo „Jedność”, 2007. – **S. 115-128** : *Gry komputerowe i gry fabularne – uwięziona fantazja*

Gry komputerowe i fabularne, które banalizują przemoc – zagrożenia dla rozwoju dziecka.

**Sygnatura: 95743**

**D20 Modern : gra fabularna** / Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan ; tł. Remigiusz Wilk. – Warszawa : "ISA", cop. 2006. – (Podręcznik Źródłowy)  
**Sygnatura:106412**

**Earthdawn : księga wiedzy** / [przekł. Jacek Brzeziński [i in.] ; oprac. wersji oryg. Louis J. Prospero ; red. Tomek Kreczmar, Andrzej Miskurka]. – Warszawa : "IMP" : "Mag", cop. 1998

**Sygnatura: 106413**

HOPFINGER Maryla : **Literatura i media : po 1989 roku**. – Warszawa : Oficyna Naukowa, 2010. – **S. 250-280** : *Paralele audiowizualne : gry komputerowej*

Gry fabularne: Wiedźmin, Lara Croft, The Sims, Second Life.

**Sygnatura: 98989**

**Monastyr : fabularna gra dark fantasy** / Ignacy Trzewiczek [i in.] ; il. Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz, Marcin Ściolny. – Gliwice : "Portal", [200?]

**Sygnatura: 103812 Inf**

RUSZKOWSKA Katarzyna : **Poza czasem : wrota do świata wyobraźni** / [pomysł i wykonanie Katarzyna Ruszkowska, Marcin Kuczyński]. – Warszawa : "Menhir", cop. 2004

**Sygnatura: 103809 Inf**

SZYMECZKO Kazimierz : *Naturalny wróg książki, czy mimowolny sprzymierzeniec? : o wadach i zaletach wykorzystania gier komputerowych w bibliotekach szkolnych // W: Internet w bibliotece dla dzieci i młodzieży : od teorii do praktyki : poradnik : praca zbiorowa* / pod red. Grażyny Lewandowicz-Nosal. – Warszawa : Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, 2009. – (Biblioteczka Poradnika Bibliotekarza ; nr 12). – **S. 89-104**

M in. o grach RPG.

**Sygnatura: 101450**

SZYMECZKO Kazimierz : *Nie tylko „Hobbit”, czyli gry RPG tam i z powrotem : możliwości zastosowania gier fantasy w bibliotekach i centrach multimedialnych // W: Internet w bibliotece dla dzieci i młodzieży : od teorii do praktyki : poradnik : praca zbiorowa* / pod red. Grażyny Lewandowicz-Nosal. – Warszawa : Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, 2009. – (Biblioteczka

Poradnika Bibliotekarza ; nr 12). – **S. 105-117**  
Definiowanie gier RPG. Rozwój RPG w epoce komputerów i Internetu.  
**Sygnatura: 101450**

TISSERON Serge : ***Dziecko w świecie obrazów.*** – Warszawa : Instytut Wydawniczy PAX, cop. 2006. – (Wychowanie bez Porażek). – **S. 115-130** : *Gry wideo i komputerowe, RPG i Internet*  
**Sygnatura: 95193**

WICK John : ***Legenda Pięciu Kręgów : gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie*** / [napisał John Wick] ; tł. Krystyna Nahlik [i in.]. – Wyd. 2 uzup. – Kraków : Marcin Podsiadło, 2003  
**Sygnatura: 106421**

## ARTYKUŁY Z CZASOPISM

BALUCH Alicja : *Gry fabularne* // **Guliwer.** – 2000, nr 1, s. 5-8

BILSKA Agnieszka : *Tworzenie gier jako innowacyjna metoda nauczania* // **Meritum.** – 2013, nr 2, s. 35-36

BOGACZ Rozanna : *A gdyby jednak RPG?* // **Biblioteka - Centrum Informacji** – 2014, [nr] 3, s. 26-[27]

Pomysły na wykorzystanie RPG – role-playing games, czyli gier fabularnych w pracy nauczyciela bibliotekarza z uczniami.

CHMIELNICKA-KUTER : *Gra w świat* // **Charaktery** – 2004, nr 1, s. 26-28

Gry fabularne (RPG od ang. role-playing game) i ich wpływ na psychikę i zachowania. Zasady gier, motywacja, znaczenie. Wnioski z badań

CIEMNIEWSKI Paweł : *[Gry fabularne - recenzja]* // **Ruch Literacki.** – R. 45, z. 6 (2004), s. 660-662

Zawiera rec. książki: *Gry fabularne - nowe zjawisko kultury współczesnej* / Jerzy Zygmunt Szeja. - Kraków, 2004 )

CIEŚLA Jarosław : *Zabawy w detektywów* // **Psychologia w Szkole.** – 2015 , nr 1 , s. 124-125

DAWIDOWICZ Olga : *Gdy pisarzem jest grupa a pisanie gra : RPG jako model grupowej twórczości literackiej* // **Przegląd Humanistyczny.** – 2001, nr 1, s. 79-93

DAWIDOWICZ-CHYMŁOWSKA Olga : *Gra w życie* // **Charaktery.** – 2006, nr 3, s. 31-33

Fabularne gry terenowe, tzw. Role Playing Game, czyli RPG. Psychologiczne korzyści i zagrożenia związane z RPG.

FULIŃSKA Agnieszka, JANICKI Jakub T. : *Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych* // **Teksty Drugie.** – 2002, nr 6, s. 150-157

GÓRCZYŃSKA Monika : *Komputerowe gry dydaktyczne – sposób na atrakcyjne lekcje* // **Edukacja i Dialog.** – 2007, nr 10, s. 22-24

Badanie stopnia wykorzystania komputerowych gier dydaktycznych przez nauczycieli.

"Gry mogą wiele człowieka nauczyć", czyli młodzież o grach komputerowych i wideo : w odpowiedzi na ankietę // **Nowa Poliszczyna.** – 2005, nr 3, s. 3-7

JASIENIECKI Dariusz : *Nie taki diabeł straszny czyli czego Jaś może się nauczyć (...)* // **Wiadomości Historyczne.** – 2007, nr 1, s. 42-45

KOCHANOWICZ Rafał : *Cyfrowe antybaśnie* // **Polonistyka.** – 2012, nr 9, s. 26-30

KOCHANOWICZ Rafał : *Wobec gier komputerowych* // **Polonistyka.** – 2007, nr 2, s. 53-56

Cechy gier komputerowych, możliwości ich dydaktycznego wykorzystania.

KOREŃ Magdalena : *Wykorzystanie elementów RPG w pracy dydaktycznej* // **Katecheta.** – 2004, [nr] 4, s. 13-17

Gry dydaktyczne (ang. role playing games) wykorzystywane są coraz częściej w pracy dydaktycznej. Pomagają m. in. w rozwijaniu wyobraźni, lepszemu poznaniu siebie.

KUJAWSKA Iza : *Wyznawcy szatana czy kreatorzy? : nowa pasja nastolatków* // **Głos Nauczycielski.** – 1997, nr 12, s. 8

Popularność gier fabularnych wśród uczniów.

ŁOJKOWSKA Małgorzata : *Gwałt w grze : fantastyka spotyka się z realem* // **Gazeta Wyborcza.** – **2014, nr 72, dod. Duży Format nr 13, s. 18-20**  
Zasady gier RPG.

MAŁOWIECKA Klara : *Przykłady, przykłady, przykłady...Drugie życie* // **Języki Obce w Szkole.** – **2007, nr 4, s. 84-86**

Przykład wykorzystania gry "Second Life" w nauczaniu języka angielskiego.

MIKOŁEJKO Anna : *O pożytkach z gier komputerowych* // **Edukacja i Dialog.** – **2002, nr 3, s. 67-70**

MILEWSKI, Piotr : *Gry i rzeczywistość rozszerzona : lekcje geografii z wykorzystaniem technologii mobilnych* // **Geografia w Szkole.** – **2014, nr 2, s. 32-34**

MIŃKOWSKA Karina : *Możliwości efektywnego wykorzystania gier* // **Edukacja i Dialog.** – **2002, nr 3, s. 65-67**

Autorka przeciwstawia się opinii, że gry komputerowe są szkodliwe, wskazuje na możliwości warte wykorzystania w edukacji.

MINKOWSKA Karina : *Uczestnik gier fabularnych* // **Edukacja i Dialog.** – **2000, nr 7, s. 49-53**

MOCHOCKI Michał : *Nauczyciel na "Dzikich Polach"* // **Mówią Wieki.** – **2006, nr 05, dod. Mówią Wieki w Szkole nr 4, s. 6-7**

Potencjał edukacyjno-wychowawczy narracyjnych gier fabularnych na przykładzie gry "Dzikie Pola".

MOSKAL Katarzyna : *Jasne strony gier* // **Psychologia w Szkole.** – **2015, nr 1, s. 72-77**

MOŹDŻEŃ Julia : *Miejska gra fabularna – sposób na interaktywną edukację regionalną* // **Wiadomości Historyczne.** – **2010, nr 5, s. 42-45**

PAJĄCZKOWSKI Olaf : *Wykorzystanie narracyjnych gier fabularnych (RPG) w procesie edukacyjnym* // **Edukacja Humanistyczna (Zielona Góra).** – **T. 9/10 (2013), s. 325-341**

PANAK Przemysław, DRZEWIECKA Olga : *Gry fabularne : mit a rzeczywistość : potencjalne wykorzystanie technik narracyjnych gier fabularnych w dydaktyce, pedagogice i terapii* // **Szkoła Specjalna.** – **2005, nr 1, s. 19-29**

Narracyjne gry fabularne (RPG). Zalety i możliwości wykorzystania jako techniki wspomagające w terapii indywidualnej i socjoterapii. Studium przypadków: terapia fobii i terapia depresji. Wykorzystanie RPG w edukacji.

PRZYBYSZEWSKA Agnieszka : *Wprowadzenie do literatury (roz)grywalnej* / Katedra Teorii Literatury. Instytut Kultury Współczesnej UŁ // **Poradnik Bibliotekarza.** – **2015, nr 3, s. 9-13**

SKRZYPCZAK Maciej : *RPG jako narzędzie pomocnicze w procesie edukacyjnym* // **Remedium.** – **2006, nr 7/8, s. 16-17**

Związki narracyjnych gier fabularnych z edukacją . Potencjał dydaktyczny i zagrożenia. RPG jako metoda edukacyjna.

SOŚNIERZ Magdalena : *Historyczne gry komputerowe – przewodnik dla nauczycieli* // **Wiadomości Historyczne.** – **2011, nr 3, s. 30-38**

SPOREK Paweł : *Komputerowe RPG w szkole* // **Polonistyka.** – **2010, nr 5, s. 24-30**

Problematyka aksjologii w grach komputerowych. Możliwość wykorzystania RPG w szkole. Opis specyfiki komputerowych gier RPG, ich schematów fabularnych, walorów edukacyjnych, zagrożeń i pułapek wychowawczych.

STAROŃ Przemysław : *Gry twórczo wykorzystane* // **Psychologia w Szkole.** – **2014, nr 2, s. 97-103**  
Gry "Dixit", "Mafia", "To the Moon".

SURDYK Augustyn : *Autonomizacja funkcji techniki gier fabularnych* // **Języki Obce w Szkole.** – **R. 52, nr 6 (2008), s. 167-174**

SZEJA Jerzy : *Nowe formy kształcenia : narracyjne gry fabularne* // **Polonistyka.** – **2000, z. 7, s. 401-406**

Klasyczna gra fabularna RPG (role playing game).

SZEJA, Jerzy Zygmunt : *Teatralna gra fabularna (LARP)* // **Polonistyka.** – **2011, nr 2, s. 54-60**  
Propozycja gry fabularnej "Bal u Senatora Wasylewa" do realizacji haseł programowych dot. Dziadów cz. II.

SZWARC Magalena : *Gra na emocje* // **Polityka.** – 2007, nr 44, s. 108-110

UHEREK Paweł : *Strach ma oczy wideo* // **Nowa Polszczyzna.** – 2005, nr 3, s. 8-9  
Gry fabularne – socjologia

URBAŃSKA-GALANCIAK Dominika : *Dzisiejszy homo player* // **Polonistyka.** – [R.] 58, nr 3 (2005), s. 60-62

Zawiera rec. książki: *Gry fabularne - nowe zjawisko kultury współczesnej* / Jerzy Zygmunt Szeja. - Kraków, 2004.

WAŁASZEWSKI Zbigniew : *Gry fabularne - osvajanie nieznanego* // **Przegląd Humanistyczny.** – R. 50, nr 4 (2006), s. 120-123

Zawiera rec. książki: *Gry fabularne - nowe zjawisko kultury współczesnej* / Jerzy Zygmunt Szeja. - Kraków, 2004.

WĘGRZECKA-GILUŃ, Janina : *Negatywna funkcja gier a korzyści* // **Remedium.** – 2010, nr 1, s. 16-17

WOJDON Joanna : *Gry, które uczą historii* // **Edukacja Medialna.** – 2002, nr 1, s. 45-48  
Rola gier komputerowych w nauczaniu historii.

ZWIEFKA Agnieszka : *Lochy wyobraźni* // **Wprost.** – 2000, nr 25, s. 102-103

ŻUCHELKOWSKA Krystyna : *Gry komputerowe – czy należy się ich obawiać ?* // **Wychowanie na co Dzień.** – 2010, nr 10, s. 24-29

ŻUREK Jakub : *Szatańskie gry* // **Polityka.** – 1998 , nr 17 , s. 48-49

## ARTYKUŁY DOSTĘPNE W CZASOPISMACH ONLINE

BRZEZIŃSKI Michał : *Obsługa wiertarki ręcznej czyli o grach fabularnych okiem psychologii* // **Dekada Literacka.** – 2003, nr 7/8, s. 44-49

<http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2003-nr-7-8-199-200.pdf>

CHMIELEWSKA-ŁUCZAK Dorota, MATKOWSKI Cezar : *Kilka uwag o niewchodzeniu w rolę* // **Homo Communicativus.** – 2008, [nr] 3, s. 199-211

Materiały z międzynarodowej konferencji "Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji. Rola gier we współczesności", Poznań.

<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/chmiellumatk.pdf>

FULIŃSKA Agnieszka, MAJKOWSKI Tomasz Z. : *Dyskretny urok wyobraźni : kilka uwag o naturze RPG wraz z krótkim przewodnikiem po grach wydanych w Polsce* // **Dekada Literacka.** – 2003, nr 7/8, s. 34-43

<http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2003-nr-7-8-199-200.pdf>

GÓRSKA Weronika : *RPG na lekcji języka hiszpańskiego : poszukiwacze skarbów* // **Homo Communicativus.** – 2008, [nr] 3, s. 89-99

Materiały z międzynarodowej konferencji "Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji. Rola gier we współczesności", Poznań

<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/gorska.pdf>

JARCZYK Małgorzata : *Działanie słowami na sesjach RPG* // **Dekada Literacka.** – 2003, nr 7/8, s. 28-33

[http://nowa.dekadaliteracka.com.pl/dzialanie\\_slowami\\_na\\_sesjach\\_rpg](http://nowa.dekadaliteracka.com.pl/dzialanie_slowami_na_sesjach_rpg)

<http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2003-nr-7-8-199-200.pdf>

MAJKOWSKI Tomasz Z. : *Gry fabularne a inne teksty kultury* // **Dekada Literacka.** – 2003 , nr 7/8 , s. 17-25

<http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2003-nr-7-8-199-200.pdf>

MAJKOWSKI Tomasz Z., SABAT Maciej : *Gry fabularne w pytaniach i odpowiedziach* // **Dekada Literacka.** – 2003, nr 7/8, s. 7-11

<http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2003-nr-7-8-199-200.pdf>

MATYKA Marzena : *Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych jako gatunek (próba rekonstrukcji wzorca)* / Uniwersytet Rzeszowski // **Słowo. Studia językoznawcze (Rzeszów).** – Nr 3

(2012), s. 125-138. [dostęp 30.03.2016]. Dostępny w:  
[http://ifp.univ.rzeszow.pl/slowo/slowo\\_3/Marzena\\_Matyka.pdf](http://ifp.univ.rzeszow.pl/slowo/slowo_3/Marzena_Matyka.pdf)

MOCHOCKI Michał : *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych* // **Homo Communicativus.** – 2008, [nr] 3, s. 229-237

Materiały z międzynarodowej konferencji "Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji. Rola gier we współczesności", Poznań.  
<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/mochocki.pdf>

MOCHOCKI Michał : *Gród Kazimierzowski – projekt* // **Homo Communicativus.** – 2008, [nr] 3, s. 239-247

Gry fabularne stosowane w nauczaniu historii.  
Materiały z międzynarodowej konferencji "Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji. Rola gier we współczesności", Poznań.  
<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/mochocki2.pdf>

PORCZYŃSKI Dominik : *Komputerowe gry fabularne – pogranicze światów rzeczywistego i wirtualnego* // **Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej.** – 2013, s. 329-342  
<http://www.woiz.polsl.pl/znwoiz/z65/porczynski.pdf>

SABAT Maciej : *Krótką historia gier fabularnych* // **Dekada Literacka.** – 2003, nr 7/8, s. 12-15  
<http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2003-nr-7-8-199-200.pdf>

WALAS Teresa : *Dlaczego RPG?* // **Dekada Literacka.** – 2003, nr 7/8, s. 3-5  
<http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2003-nr-7-8-199-200.pdf>

## ARTYKUŁY DOSTĘPNE ONLINE

*Gry bez prądu : jak w to grać – RPG.* [dostęp 30.03.2016]. Dostępny w:  
<http://www.gram.pl/arttykul/2008/03/05/gry-bez-pradu-jak-w-to-grac-rpg.shtml>

*Gry fabularne.* [dostęp 30.03.2016]. Dostępny w:  
<https://gexe.pl/gry-rpg/art/3214,gry-fabularne>

KLIMCZAK Dawid : *Polonista na erpegowym szlaku albo scenariusz gry fabularnej jako gatunek literacki.* [dostęp 30.03.2016]. Dostępny w:  
<http://esensja.stopklatka.pl/gry/publicystyka/tekst.html?id=5066&strona=2>

KRAWCZYK Stanisław : *Gry fabularne w polskich badaniach psychologicznych w latach 2001–2008.* [dostęp 30.03.2016]. Dostępny w:  
[https://www.academia.edu/4661705/Gry\\_fabularne\\_w\\_polskich\\_badaniach\\_psychologicznych\\_w\\_latach\\_2001\\_2008](https://www.academia.edu/4661705/Gry_fabularne_w_polskich_badaniach_psychologicznych_w_latach_2001_2008)

SZCZEPOCKA Magdalena : *RPG a filozofia spotkania, czyli metafizyka i etyka gry.* [dostęp 30.03.2016]. Dostępny w: <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=181&artykul=3881>

## STRONY INTERNETOWE

<http://www.gryfabularne.pl/>

## KOMPUTEROWE GRY FABULARNE

*Gry RPG.* [dostęp: 30.03.2016] Dostępny w <http://www.giercownia.pl/gry-online/kategoria/15/gry-rpg>

*Lista – najciekawsze gry w kategorii: RPG* [dostęp: 30.03.2016] Dostępny w : <http://www.gry-online.pl/S015.asp?KAT=6>

*RPG.* [dostęp: 30.03.2016] Dostępny w <http://store.steampowered.com/tag/en/RPG/#p=0&tab=NewReleases>

## Zob. też zestawienia bibliograficzne:

Gry fabularne (RPG) – artykuły dostępne w ACADEMICA – 3-2016

Gry fabularne (RPG) – wydawnictwa innych bibliotek – 4-2016

**WIĘCEJ TEMATYCZNYCH ZESTAWIENÍ BIBLIOGRAFICZNYCH  
ZNAJDZIECIE PAŃSTWO NA NASZYM INTERNETOWYM SERWISIE  
<http://www.pedagogiczna.edu.pl>**