

**GRY FABULARNE (RPG)**  
**Zestawienie bibliograficzne w wyborze**  
**za lata 2003-2014**

**ARTYKUŁY DOSTĘPNE**  
**W CYFROWEJ WYPOŻYCZALNI MIĘDZYBIBLIOTECZNEJ**  
**ACADEMICA**

Publikacje chronione prawem autorskim są dostępne na dedykowanych terminalach w bibliotekach należących do systemu Academica (cyfrowej wypożyczalni międzybibliotecznej książek i czasopism naukowych z zasobów cyfrowych Biblioteki Narodowej). System rezerwacji online pozwala zarejestrowanemu użytkownikowi zarezerwować wybrane publikacje na określoną godzinę w wybranej bibliotece. Rejestracji użytkowników systemu Academica dokonują biblioteki.

Artykuły nw. są dostępne online w Bibliotece Pedagogicznej, po zarejestrowaniu użytkownika przez bibliotekę.

**ARTYKUŁY Z CZASOPISM**

BARAN Elżbieta : *Duchowość w grach fabularnych RPG* // **Nomos.** – Nr 43/44 (2003), s. 93-104

BUSSE-BRANDYK Aleksandra, CHMIELEWSKA-ŁUCZAK Dorota : *Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości* // **Homo Ludens.** – 2009, nr 1, s. 61-73

CHMIELNICKA-KUTER Elżbieta : *Gry fabularne : prezentacja i psychologiczna analiza zjawiska na gruncie teorii wartościowania H. J. M. Hermansa* // **Roczniki Psychologiczne.** – T. 6 .-(2003) , s. 151-171

CHMIELNICKA-KUTER Elżbieta : *Gry fabularne w badaniach psychologicznych* // **Polskie Forum Psychologiczne.** – T. 9, nr 2 (2004), s. 124-138

CHMIELNICKA-KUTER Elżbieta : *Wyobrażone postacie i ich autorzy : analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych* // **Przegląd Psychologiczny.** – T. 48, nr 1 (2005), s. 53-73

DUSZYŃSKI Henryk : *Choroby w narracyjnych grach fabularnych : charakterystyka wątków i perspektywy badawcze / Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej. Uniwersytet Kazimierza Wielkiego Bydgoszcz* // **Lud (Lwów).** – T. 95 (2011), s. 293-302

GARDA Maria B. : *Neo-rogue and the essence of roguelikeness* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier.** – 2013, nr 1, s. 59-72

GÓRSKA Karolina : *Związki literatury fantasy i gier fabularnych (na przykładzie Kronik Smoczej Lancy Margaret Weis i Tracy'ego Hickmana)* // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna.** – [Nr] 13, (2006), s. 133-148

Podobieństwa i różnice pomiędzy literaturą fantasy i grami RPG (Role Playing Game).

KOCHANOWICZ Rafał : *"Cybernetyczne doświadczenia" : fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier.** – 2013, nr 1, s. 119-128

KOTUŁA Krzysztof : *Od cRPG do gier logicznych : rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier.** – 2013, nr 1, s. 129-137

KRAWCZYK Stanisław : *Analiza konwencji tematycznych gry fabularnej Changeling : the lost* / Akademia Artes Liberales, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Międzywydziałowe Indywidualne Studia Humanistyczne // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna. – Nr 17 (2011), s. 85-97**

KRAWCZYK Stanisław : *Badacz z fanem w jednym domu : o potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi grami fabularnymi* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2010, nr 1, s. 61-75**

KRAWCZYK Stanisław : *Ciągle ta sama historia? : o powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2009, nr 1, s. 137-153**

KRAWCZYK Stanisław : *Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych : o relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2013, nr 1, s. 139-164**

KUCHCIŃSKI Bartłomiej : *Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2013, nr 1, s. 165-172**

MAZURKIEWICZ Adam : *Role playing games wobec tradycji : na przykładzie aktualizacji figur gotyckiej wyobraźni w serii gier komputerowych Diablo* / Zakład Dydaktyki Języka Polskiego i Literatury Uniwersytetu Łódzkiego // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna. – Nr 17 (2011), s. 25-44**

MICHALAK Kamila : *Intertekstualność jako jedna z możliwych narzędzi badawczych metodologii ludologicznej : wybrane zagadnienia* // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna. – Nr 17 (2011), s. 7-24**

MOCHOCKI Michał : *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2009, nr 1, s. 177-189**

OLKUSZ Ksenia : *Niebezpieczne rozrywki : motyw gry w zbiorze opowiadań "Sępy" Roberta Cichowlasa i Jacka M. Rostockiego* / Instytut Neofilologii Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Raciborzu // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna. – Nr 17 (2011), s. 99-111**

PAJĄCZKOWSKI Olaf : *Aksjologia Role-Playing Games na przykładzie wybranych scenariuszy* // **Literatura Ludowa. – 2014, nr 4-5, s. 77-86**

PITRUS Andrzej : *Narracja w deszczu : o "Heavy Rain", przełomowej grze studia Quantic Dream* // **Kwartalnik Filmowy. – R. 32, nr 71/72 (2010), s. 281-290**

RUDOLF Edyta : *Role Playing Games – między literaturą a grą towarzyską* // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna. – [Nr] 12 (2005), s. 61-70**

Charakterystyka gier RPG (gier fabularnych) – opis zasad, motywów literackich w nich występujących, historia powstania, rola mistrza gry.

RUSNAK Marcin : *Ludzie i nieludzkie, a piksele te same : dyskryminacja rasowa w komputerowych grach fabularnych* / Instytut Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna. – Nr 17 (2011), s. 69-83**

SMEJLS Tomasz : *Pulp era w grach fabularnych* // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna. – [Nr] 17 (2011), s. 45-57**

Nawiązywanie w grach RPG do wczesnego etapu rozwoju literatury science fiction i fantasy, a konkretnie do amerykańskiej kultury popularnej okresu pulp era.

SMEJLS Tomasz : *W kręgu blogosfery RPG* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2010, nr 1, s. 161-174**

STERCZEWSKI Piotr : *Retoryka porażki : semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w "serious games", "art games" i grach głównego nurtu* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2013, nr 1, s. 23-34**

SZEJA Jerzy Zygmunt : *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2011, nr 1 (3), s. 215-235**

SZEJA Jerzy Zygmunt : *Retoryczne gry* // **Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2013, nr 1, s. 307-311.**

Polem. z: Czytanie gry : o proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych / Piotr Sterczewski. W: *Teksty Drugie.* - 2012, nr 6.

WAŁASZEWSKI Zbigniew : *Element darmowy w RPG : zarys projektu przemiany gracza* / Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna. – Nr 17 (2011), s. 59-68**

ZARZYCKA Agata : *"Mage: the ascension" by Phil Brucato and Stewart Wieck : a role-playing game handbook as a "poststructure"* // **Acta Universitatis Wratislaviensis. Anglica Wratislaviensia. – Nr 43 (2005), s. 55-71**

**Zob. też zestawienia bibliograficzne:**

Gry fabularne (RPG) – 2-2016

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

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