

Wpływ gier komputerowych na dzieci i młodzież

Zestawienie bibliograficzne w wyborze

Wydawnictwa zwarte:

ANDRZEJEWSKA Anna, BEDNAREK Józef : *Wirtualny świat alternatywą tradycyjnej zabawy dzieci* // W: Homo kreator czy homo ludens? : twórcy – internauci – podróżnicy / red. nauk. Wojciech Muszyński, Marek Sokołowski – Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2008. – S. 119-130

Sygn. **98606**

Dotyczy m.in. gier komputerowych jako źródła agresji i przemocy.

BEDNAREK Józef : *Multimedia w kształceniu*. – Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2006. – S. 125-163: Jak racjonalnie stosować media

Sygn. **94471**

Dotyczy m.in. gier komputerowych.

BRAUN-GAŁKOWSKA Maria, ULFIK-JAWORSKA Iwona : *Zabawa w zabijanie : oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*. – Lublin : Wydawnictwo „Gaudium”, 2002. – S. 11-36: Telewizja i gry komputerowe jako czynnik oddziaływania na dzieci; S. 97-173: Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na orientację wobec rzeczywistości; S. 188-194: Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na kształtowanie orientacji typu „mieć”

Sygn. **93032**

Sygn. **29079 – Filia w Bełchatowie**

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

Sygn. **93328**

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

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

Sygn. **95743**

Dotyczy m.in. uzależnienia od gier komputerowych.

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

Sygn. **98308**

Dotyczy przemocy w grach komputerowych.

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

Sygn. **94964**

Sygn. **34218 – Filia w Radomsku**

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

Sygn. **101855**

GRĘBOWIEC Jacek : *Gry strategiczne forów, komunikatorów i portali społecznościowych – o niektórych ludycznych aspektach komunikacji w Internecie* // W: Homo kreator czy homo ludens? : twórcy – internauci – podróżnicy / red. nauk. Wojciech Muszyński, Marek Sokołowski – Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2008. – S. 163-170

Sygn. **98606**

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

Sygn. **98989**

IZDEBSKA Jadwiga : *Dziecko w świecie mediów i multimediiów – 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

Sygn. **90943**

Dotyczy przemocy w grach komputerowych.

JĘDRZEJKO Mariusz : *Nowe obszary zaburzeń wychowawczych i anomii wśród młodzieży* // W: Problemy współczesnej resocjalizacji / red. nauk. Lesław Pytka, Beata Maria Nowak. – Warszawa : Wydawnictwo „Pedagogium”, 2010. – S. 66-77

Sygn. **100390W**

Dotyczy gier komputerowych i ich wpływu na człowieka.

KAMIŃSKA Krystyna : *W stronę wielokulturowości w edukacji przedszkolnej.* – Warszawa : WSiP, 2005. – S. 91-94: Przekaz multimedialny

Sygn. **94950**

Dotyczy m.in. gier komputerowych.

KASZA Bolesław : *Nie bójmy się gry komputerowej* // W: Zagadnienia funkcjonowania z ograniczoną sprawnością / red. Jerzy Rottermund. – Kraków : Oficyna Wydawnicza „Impuls”. 2009. – S. 89-94

Sygn. **97510W**

Dotyczy wpływu gier komputerowych na brutalizację życia.

KONOVALUK Helena : *Media elektroniczne jako czynnik wczesnej edukacji wychowawczej. Uwagi pedagoga i rodzica* // W: Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz zagrożeń / red. Jadwiga Izdebska. – Białystok : Trans Humana Wydawnictwo Uniwersyteckie, 2008. – S. 53-60

Sygn. **96537**

Dotyczy m.in. gier komputerowych.

KOZAK Stanisław : *Patologie komunikowania w Internecie : zagrożenia i skutki dla dzieci i młodzieży.* – Warszawa : Wydawnictwo „Difin”, 2011. – S. 102-155: Internetoholizm, gry komputerowe i hazard internetowy

Sygn. **99744**

KOZAK Stanisław : *Patologie wśród dzieci i młodzieży : leczenie i profilaktyka.* – Warszawa : Centrum Doradztwa i Informacji „Difin”, 2007. – S. 166-175: Przestępczość nieletnich w rodzinie – źródła tkwiące w rodzinie, w środkach masowego przekazu i Internecie

Sygn. **95715W**

Dotyczy negatywnego wpływu telewizji, Internetu i gier komputerowych na zachowania dzieci i młodzieży.

KRUSZKO Krzysztof : *Pedagogiczne aspekty bezpieczeństwa dzieci w wieku wczesnoszkolnym*. – Lublin : Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2010. – S. 55-69: Zagrożenia ze strony telewizji, komputera i prasy
Sygn. **41376 – Filia w Tomaszowie Maz.**

KRZYSTANEK Katarzyna : *Postawy rodzicielskie a reakcja chłopców, a „agresywne” gry komputerowe* // W: *Agresja dzieci i młodzieży : uwarunkowania indywidualne, rodzinne i szkolne* / red. Irena Pufal-Struzik. – Kielce : Wydawnictwo Pedagogiczne ZNP, 2007. – S. 59-68
Sygn. **97425**

KUREK-KOKOCIŃSKA Stanisława : *System informacyjny dla dzieci i młodzieży o książkach, filmach i grach : studium teoretyczne*. – Łódź : Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 1999
Sygn. **27612 – Filia w Opocznie**
Dotyczy m.in. gier komputerowych dla dzieci i młodzieży.

ŁUKASIK Magdalena : *Czarodziejski świat mediów* // W: *Media – przyjaciel czy wróg dziecka? Program informacyjno-edukacyjny* / red. Wioletta Tuszyńska-Bogucka. – Poznań : Wydawnictwo eMPI2, 2006. – S. 23-72
Sygn. **94201W**
Dotyczy m.in. gier komputerowych.

MATYJAS Bożena : *Dzieciństwo w kryzysie : etiologia zjawiska*. – Warszawa : Oficyna wydawnicza „Żak”, 2008. – S. 92-108: Zagrożenie dzieciństwa przez cyberkulturę
Sygn. **30130 – Filia w Bełchatowie**
Sygn. **35312 – Filia w Radomsku**
Dotyczy wpływu gier komputerowych i Internetu na dziecko.

MEDIA – przyjaciel czy wróg dziecka? : program informacyjno-edukacyjny / red. Wioletta Tuszyńska-Bogucka. – Poznań : Wydawnictwo „eMPI2”, 2006. – S. 60-77: Dziecko w świecie gier komputerowych
Sygn. **94201W**

MIKLICZ Marta : *Gra w kupowanie* // W: *Dziecko w świecie mediów i konsumpcji*. – Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2006. – S. 101-120
Sygn. **94587**

PIĄTEK Katarzyna : *Młodzi „no live” – gdy świat wirtualny pochłania świat realny. Szkic socjologiczny na temat wpływu gier komputerowych na życie młodego człowieka* // W: *Homo kreator czy homo ludens? : twórcy – internauci – podróżnicy* / red. nauk. Wojciech Muszyński, Marek Sokołowski – Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2008. – S. 154-162
Sygn. **98606**

PULAK Irena : *Komputer w życiu dziecka – implikacje pedagogiczne* // W: *Edukacja – szkoła – nauczyciele. Promowanie rozwoju dziecka* / red. Józef Kuźma, Janusz Morbitzer. – Kraków : Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, 2005. – S. 150-153
Sygn. **93850**
Dotyczy m.in. gier komputerowych.

SITARCZYK Małgorzata : *Dziecko w świecie gier komputerowych* // W: *Media – przyjaciel czy wróg dziecka? : program informacyjno-edukacyjny* / red. Wioletta Tuszyńska-Bogucka. – Poznań : Wydawnictwo „eMPI2”, 2006. – S. 60-72
Sygn. **94201W**

SOMMER Hubert, SOMMER Hanna : *Media jako nośnik informacji i ich wpływ na współczesną młodzież – agresja i przemoc w środkach masowego komunikowania* // W:

Dziecko i rodzina : społeczne powinności opieki i wychowania / red. Urszula Gruca-Miąsik. – Rzeszów : Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2007. – S. 108-121

Sygn. **95666**

Dotyczy m.in. gier komputerowych.

SZYKOWNA Sylwia : *User sieci – odbiorca gier komputerowych w dyskursie audiowizualnym* // W: „Cudne manowce?” : kultura czasu wolnego we współczesnym społeczeństwie / red. nauk. Wojciech Muszyński. – Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2008. – S. 357-369

Sygn. **98615W**

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

Sygn. **95221**

Dotyczy m.in. przemocy w grach komputerowych.

TEOPLITZ-WINIEWSKA Małgorzata : *Gry komputerowe a agresywność młodzieży* // W: Przystępczość nieletnich : dziecko jako ofiara i sprawca przemocy / red. Bożena Gulla, Małgorzata Wysocka-Pleczyk. – Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009. – S. 137-144

Sygn. **97695**

TISSERON Serge, CANUEL Brigitte : *Dziecko w świecie obrazów.* – Warszawa : Instytut Wydawniczy Pax, 2006. – S. 115-130: Gry wideo i komputerowe, RPG i Internet

Sygn. **95193**

ULFIK-JAWORSKA Iwona : *Komputerowi i mordercy : tendencje konstruktywne destruktywne u graczy komputerowych.* – Lublin : Wydawnictwo KUL, 2005

Sygn. **29758 – Filia w Bełchatowie**

URBAŃSKA-GALANCIĄK Dominika : *Homo players : Strategie odbioru gier komputerowych.* – Warszawa : Wydawnictwa akademickie i Profesjonalne, 2009

Sygn. **100366**

Sygn. **30585 – Filia w Bełchatowie**

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

Sygn. **98308**

ZIERKIEWICZ Edyta : *Zagadka rozwiązana! Przygody detektywki Nancy Drew jako przykład powieści i gier komputerowych dla dziewczynek* // W: Media. Kultura popularna. Edukacja / red. Witold Jakubowski. – Kraków : Oficyna Wydawnicza „Impuls”, 2005. – S. 139-185

Sygn. **92749**

Zobacz także zestawienia:

Cyberprzemoc – wydawnictwa zwarte – 35/2011

Cyberprzemoc – artykuły z czasopism – 36/2011

