

# SPIS TREŚCI

## **AUGUSTYN SURDYK**

Sylwetka naukowa profesor Izabeli Prokop ..... 9

## **I. ARTYKUŁY / ARTICLES**

### **JOANNA ANDRZEJEWSKA-KWIATKOWSKA**

Polnische Kultur und Sprache-Seminar. Ein Vorschlag zur Förderung interkultureller Kompetenz der deutschen Studierenden mithilfe von Spielen..... 21

### **HENRYK DUSZYŃSKI**

Gry i zabawy na lekcjach języka niemieckiego w czeskiej szkole waldorfskiej ..... 31

### **WERONIKA GÓRSKA-WOLNIEWICZ**

Inne spojrzenie na czasowniki hiszpańskie w czasie teraźniejszym. Etapy tworzenia gry dydaktycznej ..... 43

### **ARKADIUSZ JABŁOŃSKI**

Stereotypy i egzotyka – gry jako aktywność bezproduktywna w komunikacji międzykulturowej (na przykładach współczesnego polskiego japonizmu) ..... 53

### **KAROL KOWALCZUK**

Gra komputerowa *Emergency* – skuteczny środek dydaktyczny w edukacji dla bezpieczeństwa ..... 63

### **MARCIN ŁĄCZYŃSKI**

Gry szkoleniowe w nauczaniu dorosłych. Metoda i zastosowanie na przykładzie gry komunikacyjno-decyzyjnej *MaxCom* ..... 71

### **PAWEŁ ŁUPKOWSKI**

Human computation – how people solve difficult AI problems (having fun doing it).... 81

<b>TOMASZ MAJKOWSKI</b>	
Gry wideo i kultura autentyczności.....	<b>95</b>
<b>JAKUB MARSZAŁKOWSKI</b>	
The importance of advertising exchange for marketing browser games .....	<b>103</b>
<b>ALEKSANDRA MOCHOCKA</b>	
<i>Alternate Reality Games</i> – gry rzeczywistości alternatywnej – zjawisko graniczne ....	<b>117</b>
<b>MICHAŁ MOCHOCKI</b>	
Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej <i>Dziki Pola</i> .....	<b>139</b>
<b>OLGA NOWAKOWSKA</b>	
Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy.....	<b>155</b>
<b>PAWEŁ OLSZEWSKI</b>	
Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium.....	<b>167</b>
<b>TOMASZ SMEJLIS</b>	
Konwencja <i>heroic fantasy</i> w grach fabularnych.....	<b>181</b>
<b>AUGUSTYN SURDYK</b>	
Aktywność towarzystw naukowych w internecie na przykładzie PTBG. Podsumowanie siedmiu lat bytności towarzystwa w sieci.....	<b>199</b>
<b>JERZY ZYGMUNT SZEJA</b>	
Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania .....	<b>215</b>
 <b>II. RECENZJE / REVIEWS</b>	
<b>MICHAŁ MOCHOCKI</b>	
<i>Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.</i> Jane McGonigal. 2011. New York: Penguin Press, ss. 388.....	<b>239</b>
 <b>III. SPRAWOZDANIA / REPORTS</b>	
<b>JAKUB MARSZAŁKOWSKI</b>	
Podsumowanie roku <i>Homo Ludens</i> 1/2009 w internecie.....	<b>249</b>