**Gry RPG**

KSIĄŻKI

1. Baker R.: Przewodnik gracza po Faerunie. Warszawa : ISA, cop. 2007.
2. Eckelberry D., Selinker M.: Władcy dziczy : przewodnik dla barbarzyńców, druidów i tropicieli. Warszawa : ISA, cop. 2004.
3. Kochanowicz R.: Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej : analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury. Poznań : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2012.
4. Kulturotwórcza funkcja gier : gra jako medium, tekst i rytuał. T. 1. Red. nauk. Augustyn Surdyk. Poznań : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2007.
5. Kulturotwórcza funkcja gier : gra jako medium, tekst i rytuał. T. 2. Red. nauk. Augustyn Surdyk, Jerzy Szeja. Poznań : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2007.
6. LARP : myśli i szkice. Pod red. Krzysztofa Chmielewskiego. Gdańsk : Gdański Klub Fantastyki, 2012.
7. Mearls M.: Księga potworów. Warszawa : ISA, cop. 2008.
8. Poradnik budowniczego twierdz. Warszawa : ISA, cop. 2005.
9. Sieradzki A.: Podręcznik przygód epickich. Warszawa : ISA, cop. 2005.
10. Skarka G.M.: Sensacja i przygoda. Bielany Wrocławskie : Gramel Justyna Koryś, cop. 2011.
11. Szeja J. Z.: Gry fabularne - nowe zjawisko kultury współczesnej. Kraków : „Rabid”, 2004.

ARTYKUŁY

1. „Gry mogą wiele człowieka nauczyć”, czyli młodzież o grach komputerowych i wideo : w odpowiedzi na ankietę. „Nowa Polszczyzna” 2005, nr 3, s. 3-7.
2. Baran E.: Duchowość w grach fabularnych RPG . „Nomos” 2003, nr 43/44, s. 93-104.
3. Busse-Brandyk A., Chmielewska-Łuczak D.: Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości. „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 61-73.
4. Chmielewska-Łuczak D., Matkowski C.: Kilka uwag o niewchodzeniu w rolę. „Homo Communicativus” 2008, [nr] 3, s. 199-211.
5. Chmielnicka-Kuter E.: Wyobrażone postacie i ich autorzy : analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych. „Przegląd Psychologiczny” 2005, T. 48, nr 1, s. 53-73.
6. Chmielnicka-Kuter E.: Gry fabularne w badaniach psychologicznych. „Polskie Forum Psychologiczne” 2004, T. 9, nr 2, s. 124-138.
7. Cywińska-Dziekońska M., Świderek K.: Motyw wilka i jednorożca w wybranych systemach gier RPG. „Albo albo” 2007, z. 3, s. 117-127.
8. Górska K.: Związki literatury „fantasy” i gier fabularnych : (na przykładzie „Kronik Smoczej Lancy” Margaret Weis i Tracy'ego Hickmana). „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna” 2006, Nr 13, s. 133-148.
9. Górska W.: RPG na lekcji języka hiszpańskiego : poszukiwacze skarbów. „Homo Communicativus” 2008, [nr] 3, s. 89-99.
10. Krawczyk S.: Ciągle ta sama historia? : o powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych. „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 137-153.
11. Krusiński W.: Dekada gier. „Kino” 2004, R. 38, nr 11, s. 48-49.
12. Marszalik M.: Gracze w fantomie ; rozm. przepr. Witold Siekierzyński. „Nowa Fantastyka” 2004, nr 7, s. 12.
13. Matkowski C.: Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych. „Homo Communicativus” 2008, [nr] 3, s. 213-227.
14. Mochocki M.: Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych. „Homo Communicativus” 2008, [nr] 3, s. 229-237.
15. Mochocki M.: Nauczyciel na "Dzikich Polach". „Mówią Wieki” 2006, nr 5, dod. „Mówią Wieki w Szkole” nr 4, s. 6-7.
16. Mochocki M.: Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym. „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 177-189.
17. Narecki M.: Gry komputerowe i RPG - atrakcyjność i zagrożenia. „Zeszyty Społeczne KIK” 2007, R. 15, nr 15, s. 203-216.
18. Panak P., Drzewiecka O.: Gry fabularne. Mit a rzeczywistość : potencjalne wykorzystanie technik narracyjnych gier fabularnych w dydaktyce, pedagogice i terapii. „Szkoła Specjalna” 2005, T. 66, nr 1, s. 19-29.
19. Pisarski M., Sikora Do.: Czas bohaterów : badania postaci w komputerowej grze fabularnej. „Homo Communicativus” 2008, [nr] 3, s. 189-197.
20. Pitrus A.: Narracja w deszczu : o „Heavy Rain”, przełomowej grze studia Quantic Dream. „Kwartalnik Filmowy” 2010, R. 32, nr 71/72, s. 281-290.
21. Podręczny generator scenariuszy do gier fabularnych (fantasy). Oprac. F. Haka. „Nowa Fantastyka” 2008, nr 9, s. 40-41.
22. Rudolf E.: Role Playing Games - między literaturą a grą towarzyską. „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna” 2005, nr 12, s. 61-70.
23. Surdyk A.: Autonomizująca funkcja techniki gier fabularnych. „Języki Obce w Szkole” 2008, R. 52, nr 6, s. 167-174.
24. Surdyk A.: Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych. „Homo Communicativus” 2008, [nr] 2, s. 115-125.
25. Uherek P.: Strach ma oczy wideo. „Nowa Polszczyzna” 2005, nr 3, s. 8-9.
26. Urbańska-Galanciak D.: Dzisiejszy homo player. „Polonistyka” 2005, [R.] 58, nr 3, s. 60-62.
27. Wałaszewski Z.: Gry fabularne - oswajanie nieznanego. „Przegląd Humanistyczny” 2006, R. 50, nr 4, s. 120-123.