

**Jacek Szymala**

Instytut Kulturoznawstwa, Uniwersytet Wrocławski

**760 prac dyplomowych na temat gier komputerowych  
wykonanych w jedenastu polskich uniwersytetach do wiosny 2019 r.**

Wersja do wczesnego cytowania

**„Homo Ludens”, rok 2020**

<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>

Niniejszy plik przedstawia wstępną wersję tekstu przyjętego do publikacji w piśmie „Homo Ludens”, przeznaczoną do wczesnego cytowania. W ostatecznej postaci zostanie udostępniony w wydaniu całościowym, gromadzącym materiały z danego roku kalendarzowego.

W przypadku powoływania się na artykuł prosimy zaznaczyć, że wykorzystywana była wersja do wczesnego cytowania. Może to być istotne m.in. ze względu na numerację stron, która w wydaniu całościowym zostanie zmieniona. Prosimy także o odwoływanie się do ostatecznej wersji tekstu, jeśli zastąpiła już ona wersję wczesną w odpowiednim wydaniu całościowym na stronie internetowej „Homo Ludens” (zazwyczaj ma to miejsce kilka miesięcy po dacie pierwotnej publikacji).

This is an early citation version of a paper accepted for publication in the journal “Homo Ludens”. In its final form the text will be available in a complete edition, encompassing all materials from the relevant calendar year.

When referring to the paper, please include information that the early citation version has been used. This may be relevant, e.g., when determining the page numbers, which will be altered in the complete edition. Moreover, please refer to the final version of the text if it has already replaced the early version in the relevant complete edition on the “Homo Ludens” website (this happens normally several months after the first publication date).

**Jacek Szymala**

Uniwersytet Wrocławski

**760 prac dyplomowych na temat gier komputerowych  
wykonanych w jedenastu polskich uniwersytetach do wiosny 2019 r.**

**760 bachelor's and master's theses on computer games  
written at eleven Polish universities until the spring of 2019**

Sugestię, że prace dyplomowe zawierają olbrzymi potencjał badawczy i powinny być katalogowane i udostępniane, nawet niekoniecznie dzięki drukowanym zestawieniom, wysunął już piętnaście lat temu Józef Andrzej Gierowski w krótkim referacie podsumowującym pierwszą konferencję wrocławskich historyków nowożytności z cyklu „Staropolski ogląd świata”<sup>1</sup>. Profesor Gierowski wspominał, że z badaniami dotyczącymi historii mentalności zetknął się w 1959 r. w Paryżu, wprowadził je następnie (m.in. sugerując tematy prac studentom) na Uniwersytecie Jagiellońskim i Uniwersytecie Wrocławskim:

W sumie powstało w ten sposób kilkadziesiąt prac magisterskich, które w najlepszym razie leżą w archiwach Uniwersyteckich lub po domach magistrów, a tylko niewielka ich część została w formie artykułów wydrukowana [...]. Może warto byłoby je zinwentaryzować, by ułatwić pracę późniejszym badaczom. Nie dotyczy to rozpraw doktorskich, które na ogół bywają drukowane [...]. A może już czas pomyśleć o bardziej ogólnym inwentarzu (czy bibliografii) prac dotyczących mentalności polskiej lub raczej ludności zamieszkującej ziemię Rzeczypospolitej? Przy dzisiejszych udoskonaleniach technicznych inwentarz taki nie musiałby być drukowany<sup>2</sup>.

W czasie gdy opublikowano wyżej przywołane słowa, zarówno rynek, jak refleksja badawcza dotycząca gier komputerowych dopiero nabierały rozmachu. Zaczęły także powstawać w kraju pierwsze prace dyplomowe na ten temat. Po upływie piętnastu lat można już nabrać obiektywnego dystansu i spróbować odpowiedzieć na apel Gierowskiego.

---

<sup>1</sup> J.A. Gierowski, *Kilka uwag o staropolskim oglądzie świata*, [w:] *Staropolski ogląd świata. Materiały z konferencji. Wrocław, 23–24 października 2004 r.*, red. B. Rok, F. Wolański, Wrocław 2004, s. 396.

<sup>2</sup> *Ibidem*.

Prezentowane zestawienie bibliograficzne stanowi rezultat autorskiego projektu dotyczącego uporządkowania takich wykonanych w państwowych uniwersytetach prac dyplomowych, które w słowach kluczowych zawierają określenie „gry komputerowe”<sup>3</sup>. Jako że nie wszystkie uczelnie prowadzą internetowe Archiwum Prac Dyplomowych<sup>4</sup>, badania ograniczyłem do jedenastu ośrodków dysponujących taką bazą. To Uniwersytet Śląski (216 prac)<sup>5</sup>, Uniwersytet Warszawski (139 prac), Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (99 prac), Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (87 prac), Uniwersytet Wrocławski (53 prace), Uniwersytet Marii-Curie Skłodowskiej w Lublinie (44 prace), Uniwersytet Warmińsko-Mazurski (29 prac), Uniwersytet Opolski (35 prac), Uniwersytet Łódzki (22 prace), Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza (8 prac). Łącznie w wymienionych uniwersytetach do wiosny 2019 r. powstało zatem przynajmniej 760 prac dyplomowych dotyczących gier komputerowych.

Prac wykonanych w uczelniach klasyfikowanych jako techniczne (np. politechniki) nie uwzględniłem. Niektóre z nich również korzystają z systemu Archiwum Prac Dyplomowych. Nie wykonano w nich zbyt wielu prac dotyczących gier komputerowych (przykładowo na Politechnice Warszawskiej – 8 prac, na Politechnice Białostockiej – 15). Nie uwzględniłem także prac wykonanych w uczelniach artystycznych (akademie sztuk pięknych, wyższe szkoły plastyczne, muzyczne itd.). Przykładowo, Akademia Muzyczna im. Karola Lipińskiego we Wrocławiu, niekorzystająca z systemu APD, nie ma w swym katalogu żadnej pracy tytułem zapowiadającej problematykę gier komputerowych. Ze względu na powyższe można przyjąć, że w wykazie ująłem większość polskich prac dyplomowych na temat gier komputerowych (760 z ponad 1000). Jeśli nawet to założenie jest mylne, z pewnością przedstawione zestawienie jest reprezentatywne i daje pogląd na tematy prac o tych grach.

---

<sup>3</sup> W prezentowanym zestawieniu nie ująłem prac opatrzonych słowami kluczowymi „gry wideo”. Często autorzy prac zamieszczali zarówno określenie „gry komputerowe”, jak „gry wideo”, jednakże pewna liczba prac zawiera w słowach kluczowych tylko „gry wideo”, a dotyczy tej samej problematyki. Jeśli w najbliższym czasie nie powstanie aplikacja służąca wygodnemu filtrowaniu tytułów wszystkich prac, zestawienie będzie więc wymagało uzupełnień.

<sup>4</sup> Z innych systemów archiwizacji prac korzystają m.in. następujące uniwersytety: Uniwersytet Zielonogórski, Uniwersytet Gdański, Uniwersytet Szczeciński, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Katolicki Uniwersytet Lubelski, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach.

<sup>5</sup> Dane w nawiasie obrazują stan na koniec marca 2019 r. Przykładowo na Uniwersytecie Śląskim po pół roku (weryfikacja z końcem września 2019 r.) liczba wzrosła z 216 do 234, czyli o około 8 proc. Jeśli we wszystkich uczelniach nastąpił proporcjonalny przyrost prac o tematyce gier komputerowych, jesienią 2019 r. mielibyśmy przynajmniej 760 + 60, tzn. w sumie 820 prac.

Ze względu na to, że nie trzeba już współcześnie przekonywać, iż gry komputerowe stanowią pełnoprawny przedmiot badań, głównym celem jest nie zwrócenie uwagi na te badania, a raczej zorientowanie badaczy, w tym kierujących pracami dyplomowymi oraz studentów, zwłaszcza przed wybraniem tematu, na już wykonane prace licencjackie, inżynierskie i magisterskie podejmujące tę tematykę. Przedstawione zestawienie służyć zatem powinno rozwojowi nauki. Często bowiem, co widać na poniższej liście, dochodzi do sytuacji wyważania otwartych drzwi – tematyka prac się powtarza, niejednokrotnie nawet w jednym ośrodku; powstają one niezależnie, a energia, która mogła być skierowana na eksplorację aspektów dotąd niepodjętych, marnowana jest na to, co już jest opracowane.

Zasadność podjęcia tego tematu wynika również z rosnącego zainteresowania problematyką gier komputerowych i w związku z tym z malejącej możliwości uporządkowania materiału przez jednego badacza. Spodziewać się można dalszego wzrostu liczby prac dyplomowych zawierających w słowach kluczowych „gry komputerowe”. Ponadto w miarę postępu technologicznego wnioskować można o rozszerzeniu jednolitego systemu archiwizowania prac dyplomowych także na inne ośrodki. Potrzebna jest też aplikacja służąca bardziej zaawansowanym możliwościom filtrowania danych. Powstałe w tym celu Ogólnopolskie Repozytorium Pisemnych Prac Dyplomowych (ORPPD) w chwili obecnej nie umożliwia jeszcze przeglądania tytułów prac i funkcjonuje jako system antyplagiatowy.

Aby zwiększyć czytelność zestawienia, przyjąłem system zapisywania podobny do prac zbiorowych, a więc rozpoczynając od tytułów. Zrezygnowałem z podawania nazwisk autorów prac, ograniczając się do wymienienia promotorów. W przeważającej mierze tytuły wystarczająco informują o zawartości prac. Argumentem za ukryciem tożsamości autorów jest zapis w instrukcji do archiwizowania prac o „ukryciu własnego nazwiska przez autora pracy”. Innym argumentem za takim rozwiązaniem jest to, że lepiej znane badaczom są nazwiska promotorów oraz nie zawsze po studiach pierwszego stopnia kontynuuje się naukę, jeszcze rzadziej zaś absolwenci studiów licencjackich zostają samodzielnymi naukowcami (a jeśli – to dopiero po latach, a więc sporo po publikacji tego zestawienia). Ponadto nie zawsze zatwierdzenie tematu pracy jest tożsame z jej wykonaniem, a zwłaszcza obroną (w zestawieniu podane są daty roczne wykonania, tj. złożenia prac, w tym także tych, które otrzymały negatywne recenzje). Wreszcie kontakt z promotorem danej pracy to jedna z możliwości uzyskania dostępu do niej (alternatywnie można skontaktować się z administratorem archiwum lub udać do katalogu kartkowego biblioteki/archiwum, gdzie prace są umieszczone).

Zastosowałem szereg skrótów, których wyjaśnienie znajduje się poniżej. Zrezygnowałem także z podawania nazw uczelni, zamiast tego wypisałem tylko miejsca: prace wykonane w Cieszynie, Chorzowie, Katowicach i Sosnowcu należą do Uniwersytetu Śląskiego, prace wykonane w Opolu – do Uniwersytetu Opolskiego, wykonane w Łodzi – do Uniwersytetu Łódzkiego, wykonane w Bydgoszczy – do Uniwersytetu im. Kazimierza Wielkiego, wykonane w Krakowie – do Uniwersytetu Jagiellońskiego<sup>6</sup>, wykonane w Poznaniu lub Kaliszu – do Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, wykonane w Lublinie – do Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, wykonane w Olsztynie – do Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, wykonane w Toruniu – do Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, wykonane w Warszawie – do Uniwersytetu Warszawskiego, a wykonane we Wrocławiu – do Uniwersytetu Wrocławskiego<sup>7</sup>.

Najbardziej ogólną konkluzją jest to, że pracownicy naukowci wciąż niechętnie i rzadko powołują się na ustalenia zawarte w pracach magisterskich i zwłaszcza licencjackich oraz inżynierskich. Być może wynika to głównie z przekonania o ich niskim poziomie merytorycznym lub z obaw o odtwórczy charakter (i/lub wręcz nieufności względem sumienności ich wykonania), natomiast można przyjąć hipotezę, że są one po prostu nieznanne badaczom. Trzeba także zauważyć naganną praktykę, gdy promotor jest jednocześnie jednym (a czasami jedynym) recenzentem pracy (przynajmniej wynika tak z katalogów). Należy mieć nadzieję, że, także dzięki temu zestawieniu opisane wyżej sytuacje ulegną zmianie, zwłaszcza ze względu na dynamikę problemu badawczego – wiele wymienionych prac powstało w ostatniej dekadzie. Analiza tytułów wymienionych prac, a tym bardziej ich treści, wymaga badań zakrojonych na szerszą skalę<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Spośród wszystkich wymienionych ośrodków tylko katalog prac wykonanych w Uniwersytecie Jagiellońskim nie umożliwia wyszukiwania zaawansowanego, a jedynie szybkie, co powoduje niekompletność wykazu.

<sup>7</sup> W przeciwieństwie do innych internetowe archiwum prac wykonanych na Uniwersytecie Wrocławskim jest dostępne tylko dla zalogowanych użytkowników.

<sup>8</sup> Pelen wykaz prac dostępny jest na stronie internetowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier: <[www.PTBG.org.pl](http://www.PTBG.org.pl)>.

## Wykaz skrótów

AEur. – Instytut Ameryk i Europy  
CKN – Centrum Kształcenia Nauczycieli Języków Obcych i Edukacji Europejskiej  
Fil. – Wydział Filologiczny  
FilPol.Klas – Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej  
IDKS – Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej  
IKP – Instytut Kultury Polskiej  
Inż. – praca inżynierska  
KWE – Katedra Wczesnej Edukacji  
Lic. – praca licencjacka  
MatInf. – Wydział Matematyki i Informatyki  
Mgr. – praca magisterska  
NeoFil. – Wydział Neofilologii  
PiP – Wydział Pedagogiki i Psychologii  
WA – Wydział Artystyczny  
WDIB – Wydział Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii  
WFS – Wydział Filozofii i Socjologii  
WH – Wydział Humanistyczny  
WHist. – Wydział Historyczny  
WLS – Wydział Lingwistyki Stosowanej  
WMat.Inf. – MatInf..  
WMIM – Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki  
WNE – Wydział Nauk Ekonomicznych  
WNH – Wydział Nauk Historycznych  
WNHiP – Wydział Nauk Historycznych i Pedagogicznych  
WNP – Wydział Nauk Pedagogicznych  
WNPiD – Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa  
WNPSM – Wydział Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych  
WNS – Wydział Nauk Społecznych  
WNSR – Wydział Stosowanych Nauk Społecznych i Resocjalizacji  
WNW – Wydział Nauk o Wychowaniu  
WPA – Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu  
WPad. – Wydział Prawa i Administracji  
WPed. – Wydział Pedagogiczny  
WPol. – Wydział Polonistyki  
WPolit. – Wydział Politologii i Studiów Międzynarodowych  
WSE – Wydział Studiów Edukacyjnych  
WSP – Wydział Sztuk Pięknych  
WZ – Wydział Zarządzania

- A case study of world-building and storytelling strategies in a video game series 'Dark Souls'. Considering the role of objects and evocative environments* (pol. *Studium strategii budowania świata przedstawionego i formowania opowieści w serii gier komputerowych „Dark Souls”. Z uwzględnieniem ról przedmiotów i sugestywnego otoczenia*), lic., Fil., prom. Lebek K., Katowice 2019<sup>9</sup>.
- A Cognitive Approach to Computational Narrative System in the Video Game “Baldur’s Gate: Enhanced Edition”* (pol. *System narracji komputacyjnej w świetle lingwistyki kognitywnej na przykładzie gry komputerowej „Baldur’s Gate: Enhanced Edition”*), mgr., WH, prom. Augustyn R., Lublin 2016.
- A comparative analysis of Polish, English and French localized version of the Video Game “The Witcher 2 Assassins of Kings”* (pol. *Analiza porównawcza lokalizacji gry komputerowej Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w polskiej, angielskiej i francuskiej wersji językowej*), lic., WLS, prom. Szarkowska A., Warszawa 2016.
- A Moral Quandary: Analysing the Problem of Ludonarrative Dissonance in video games with moral-based systems* (pol. *Moralne Rozterki: Analiza Problemu Dysonansu Ludonarracyjnego w Grach Opartych na Systemach Moralności*), lic., Fil., prom. Podruczna A., Katowice 2019.
- A sociolinguistic analysis of gamers’ discourse* (pol. *Dyskurs graczy. Analiza socjojęzykowa*), mgr., Fil., prom. Garcarz M., Wrocław 2018.
- Acquisition of English through computer games in proficient young adults* (pol. *Nabywanie języka angielskiego poprzez gry komputerowe u młodych dorosłych*), lic., CKN, prom. Sielanko-Byford E., Warszawa 2015.
- Affordances of digital games for improving L2 proficiency of students between 18 and 26 years old* (pol. *Możliwości wykorzystywania gier komputerowych w poprawie kompetencji językowych uczniów języka obcego w wieku 18–26 lat*), mgr., WLS, prom. Leńko-Szymańska A., Warszawa 2018.

---

<sup>9</sup> Ze względów dokumentacyjnych w polskich i angielskich tytułach prac nie były wprowadzane żadne zmiany poza typograficznymi (zapis dywizów i półpauz, apostrofów, cudzysłowów). Tytuły zachowują więc takie samo brzmienie, jak w bazach uczelnianych. [Przyp. redakcji].

Brak danych w niektórych opisach bibliograficznych wynika z tego, że u źródeł nie były dostępne. Dotyczy to przede wszystkim tłumaczenia tytułów części prac na język angielski. Ponadto w pewnych przypadkach brakowało nazwiska promotora (dotyczy to ośmiu przypadków prac napisanych na Uniwersytecie Śląskim). [Przyp. autora].

- Agresja i przemoc w grach komputerowych a rozwój dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Aggression and violence in computer games and the development of the child in the early school age*), mgr., PiP, prom. Huk T., Katowice 2015.
- Agresja i przemoc w grach komputerowych jako czynnik ryzyka w kształtowaniu się zachowań nieakceptowanych wśród dzieci i młodzieży* (ang. *Aggression and violence in video games as a risk factor in shaping the unacceptable behavior among children and adolescents*), mgr., PiP, prom. Wilk T., Katowice 2016.
- Aktywność fizyczna graczy w League of Legends* (ang. *Physical activity of players League of Legends*), mgr., Wydział Kultury Fizycznej, Zdrowia i Turystyki, prom. Napierała M., Bydgoszcz 2018.
- Aktywność konsumenta na rynku gier komputerowych jako przejaw prosumpcji* (ang. *Consumer activity on video games market as indication of prosumption*), lic., WE, prom. Bondos I., Lublin 2018.
- Aktywność uczniów w zakresie gier komputerowych a zainteresowania i osiągnięcia szkolne* (ang. *Elementary School Students game playing and thier interests and School achievements*), mgr., WSE, prom. Dylak S., Poznań 2015.
- Aktywność wyobrazeniowa współczesnej młodzieży – rzeczywistość i wyobrażenia*, mgr., WA, prom. Tarasiuk R., Lublin 2016.
- Algorytmy Neat w tworzeniu sieci neuronowych na potrzeby gier komputerowych* (ang. *NEAT algorithms in artificial neural networks for gaming purposes*), InfiM, prom. Jach T., Katowice 2017.
- Algorytmy sztucznej inteligencji w programowaniu gier* (ang. *Artificial intelligence algorithms in game programming*), inż., Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, prom. Grąbczewski K., Toruń 2015.
- Amerykańska wojna z terrorem we mediach w latach 2001–2011* (ang. *American war on terror as shown in media*), mgr., WHist., prom. Franz M., Poznań 2017.
- Amerykańskie imperium kulturowe. Amerykańska filozofia w grach komputerowych* (ang. *American culture empire. American philosophy in the computer games*), lic., WNS, prom. Czapnik S., Opole 2016.
- Amerykańskie imperium kulturowe. Analiza rozgrywek League of Legends i Championship Series pod kątem promocji i rozwoju e-Sportu* (ang. *American culture empire. Promotion and development of the eSport. Case of League of Legends and Championship Series*), lic., WNS, prom. Czapnik S., Opole 2015.



*Amerykańskie imperium kulturowe. Kulturowy i społeczny wymiar e-sportu amerykańskiego* (ang. *American culture empire. Cultural and social dimension of American eSport*), lic., WNS, prom. Czapnik S., Opole 2016.

*Amerykańskie imperium kulturowe. Wizerunek czarodzieja w książkach, filmach, serialach i grach amerykańskich* (ang. *American culture empire. Wizards in American books, movies, TV series and computer games*), lic., WNS, prom. Czapnik S., Opole 2016.

*An Analysis of video games translation based on the Polish translation of Planescape: Torment* (pol. *Analiza tłumaczenia gier komputerowych na podstawie polskiego przekładu Planescape: Torment*), lic., Fil., prom. Cetnarowska B., Katowice 2014.

*An English-Polish dictionary of terms related to competitive MOBA and FPS games* (pol. *Angielsko-polski słownik terminów związanych z turniejowymi grami typu MOBA i FPS*), mgr., WLS, prom. Petrashchuk O., Warszawa 2018.

*Analiza benchmarkingowa serwisów typu Wiki o grach Massively Multiplayer Online (MMO)* [ang. *Benchmark analysis of the Wiki-likes sites about massively multiplayer online games (MMOs)*], WNH, prom. Głowacka E., Toruń 2014.

*Analiza chińskiego rynku gier komputerowych* (ang. *Analysis of the Chinese computer games market*), lic., NeoFil., prom. Burkiewicz K., Poznań 2017.

*Analiza czasu i przestrzeni wirtualnego świata gry komputerowej* (ang. *Analysis of the time and virtual space in Computer Game*), WNF, prom. Ćwikliński K., Toruń 2012.

*Analiza czasu reakcji gracza dla wybranych typów sekwencji QTE* (ang. *Analysis of player's reaction time for selected types of QTE sequences*), mgr., Wydział Informatyki i Nauk o Materiałach, prom. Przybyła-Kasperek M., Katowice 2018.

*Analiza dyskursu wokół gier wideo w polskim Internecie* (ang. *The analysis of discourse around video games on the Polish Internet*), mgr., WNS, prom. Cichocki R., Poznań 2016.

*Analiza gier komputerowych jako dzieł na pograniczu sztuk na przykładzie Planescape: Torment* (ang. *Analysis of computer games as works on border of the arts for example Planescape: Torment*), mgr. FilPol.Klas., prom. Kochanowicz R., Poznań 2016.

*Analiza porównawcza ścieżek dźwiękowych z gier Battlefield 1942 i Battlefield 1* (ang. *Comparative analysis of two versions of music for student film Martwota based on soundtracks of Battlefield 1942 and Battlefield 1 video games*), WA, prom. Cienciała W., Katowice 2018.

*Analiza preferencji graczy w kontekście zmian zachodzących na rynku gier komputerowych* (ang. *Analysis of gamer's preference in context of ongoing changes on computer games market*), lic., WNE, prom. Kukła-Gryz A., Warszawa 2018.

*Analiza procesu tworzenia gry komputerowej w oparciu o framework LibGDX* (ang. *Analysis of computer game development based on LibGDX framework*), lic., MatFizInf., prom. Kuduk R., Lublin 2017.

*Analiza rynku gier wideo w celu wyłonienia najlepiej rokującego przedsiębiorstwa* (ang. *Gaming Industry analysis in order to determine the most promising company*), mgr., WPiA, prom. Przeszło E., Katowice 2016.

*Analiza socjologiczna funkcjonowania klanów w grze „Diablo 3” jako społeczności internetowych*, mgr., WNS, prom. Kajdanek K., Wrocław 2015.

*Analiza strategiczna firmy CD Projekt RED sp. z.o.o.*, (ang. *Strategic Analysis of CD Projekt RED*), lic., WZ, prom. Klincewicz K., Warszawa 2011.

*Analiza wizerunku ciała kobiecego na przykładzie bohaterek wybranych gier komputerowych z lat 2012–2017* (ang. *An analysis of woman's body image based on the characters of selected video games from years 2012–2017*), lic., IKP, prom. Szewczyk M., Warszawa 2017.

*Analizy metod wizualizacji rzeźby terenu w wybranych grach komputerowych*, lic., Wydział Nauk o Ziemi i Gospodarki Przestrzennej, prom. Siłuch M., Lublin 2016.

*Analysis of Polish translations of names of plants and mushrooms in the localisations of selected role playing video games* (pol. *Analiza polskich tłumaczeń nazw roślin i grzybów w wybranych grach RPG.*), lic., WLS, prom. Bałaga-Rubaj M., Warszawa 2015.

*Analysis of translation strategies and localization in Total War: Warhammer 2* (pol. *Analiza strategii tłumaczeniowych i lokalizacji w grze Total War: Warhammer 2*), lic., WH, prom. Mianowski J., Bydgoszcz 2018.

*Angielsko-polski słownik akronimów z zakresu informatyki i gier komputerowych* (ang. *English-Polish dictionary of arconyms related to information technology and computer games*), mgr., WLS, prom. Szadyko S., Warszawa 2012.

*Antyk w pikselach – klasyczna mitologia w grach komputerowych* (ang. *Antique depicted in pixels - classic mythology in computer games*), mgr., FilPol.Klas., prom. Piętka R., Poznań 2018.

*Aplikacja internetowa do oceniania i recenzowania gier* (ang. *Web application for games review and rating*), inż., WMat.Inf., prom. Narębski J., Toruń 2017.

*Aplikacja internetowa w ASP.NET nt. silnika gier id Tech*, lic., Mat., Katowice 2009.

*Archeologia w kulturze współczesnych gier komputerowych* (ang. *Archaeology in contemporary games culture*), lic., WHist., prom. Pawleta M., Poznań 2014.

*Archetypy bohaterów komputerowych gier fabularnych zrekonstruowane na podstawie ich wypowiedzi* (ang. *Archetypes of computer role playing games heroes reconstructed on the basis of theirs utterances*), mgr., WNPSM, prom. Marcjanik-Dąbkowska M., Warszawa 2009.

- Architektura gier sieciowych czasu rzeczywistego na przykładzie gry Munchkin* (ang. *Architecture of real-time network games based on game Munchkin*), mgr., WMIM, prom. Jabłonowski J., Warszawa 2015.
- Architektura informacji serwisów internetowych poświęconych grom komputerowym* (ang. *Information architecture of the web sites dedicated to computer games*), lic., Fil., prom. Pulikowski A., Katowice 2017.
- Architektura oraz implementacja silnika gier dwuwymiarowych przy użyciu biblioteki SFML* (ang. *Architecture and implementation of a 2D game engine using the SFML library*), inż., Wydział Matematyki, Fizyki i Techniki, prom. Czerniak J., Bydgoszcz 2018.
- Art, novelty, and social aspects of video games and controversies they caused in American media discourse* (pol. *Sztuka, innowacja i aspekty społeczne gier wideo oraz kontrowersje jakie wywołują one w amerykańskim dyskursie medialnym*), mgr., AEur., prom. Jarecka U., Warszawa 2013.
- Aspekty bezpieczeństwa w grach komputerowych* (ang. *Security aspects in computer games*), inż., Wydział Matematyki, Fizyki i Techniki, prom. Apiecionek Ł., Bydgoszcz 2018.
- Audyt finansowy spółek zajmujących się produkcją gier wideo* (ang. *Financial audit of companies involved in the production of video games*), lic., WZ, prom. Ambroziak M., Warszawa 2018.
- Autonomy and technology Learners' perceptions about the usefulness of computer games in EFL learning* (pol. *Autonomia a technologia: Spostrzeżenia uczniów o użyteczności gier komputerowych w nauce angielskiego jako języka obcego*), lic., WA, prom. Wach A., Poznań 2016.
- Avatar – realne zagrożenie? Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na funkcjonowanie społeczne młodzieży* (ang. *Avatar – real threat? The impact of violent computer games on the social functioning adolescents*), mgr., WNSR, prom. Kwaśniewski J., Warszawa 2014.
- Badanie demografii, postaw i preferencji graczy uczestniczących w wirtualnych światach i grach MMO* (ang. *Demographic, attitudes and play preferences research of players participating in Virtual Worlds and MMO games*), mgr., WInoM, prom. Boryczka U., Sosnowiec 2015.
- Badanie stanów emocjonalnych w grach komputerowych* (ang. *Investigating of emotional states in computer games*), mgr., MatFizInf., prom. Wójcik G., Lublin 2017.
- Badanie stopnia uzależnienia od sieci Internet i gier komputerowych wśród studentów informatyki i kognitywistyki*, mgr., Wydział Filozofii i Socjologii, prom. Wójcik G., Lublin 2018.

*Bezpieczne algorytmy generowania map w grach* (ang. *Secure map generation algorithms in games*), mgr., WMat.Inf., prom. Ren M., Poznań 2015.

*Biblioteka OpenGL jako narzędzie tworzenia gier komputerowych* (ang. *OpenGL Game Programming*), WMat.Inf., prom. Ziemkiewicz B., Toruń 2010.

„*Bohaterki gier komputerowych*”. *Analiza na wybranych przykładach*, lic., WH, prom. Głazewska E., Lublin 2018.

*Branża wydawców gier komputerowych na GPW i jej perspektywy. Wycena wartości spółek akcyjnych CD Projekt i 11 bit studios* (ang. *The video games industry on the WSE and its perspectives. Valuation of stock companies CD PROJEKT and 11 bit studios*), Wydział Ekonomiczno-Socjologiczny, prom. Gajdka J., Łódź 2018.

*Cechy dymorficzne płciowo a strategie graczy w środowisku wirtualnym* (ang. *Sexually dimorphic features and video gamers' strategies in virtual reality*), mgr., WNB, prom. Pawłowski B., Wrocław 2018.

*Cechy osobowości a osiągnięcie flow i immersji przez graczy komputerowych* (ang. *Personality Characteristics and Reach The Flow and Immersion States by The Computer Gamers*), lic., PiP, prom. Pilch I., Katowice 2015.

*Charakterystyka języka graczy komputerowych na przykładzie gry Margonem* (ang. *The Characteristics of the Players' Language Based on the Margonem Game*), Fil., prom. Wierzbicka A., Łódź 2018.

*Charakterystyka mediów e-sportowych w Polsce w kontekście nowych mediów* (ang. *Characteristics of e-sports media in Poland in the context of new media*), mgr., WNPiD prom. Cisak W., Poznań 2014.

*Charakterystyka możliwości podróżowania w czasie i przestrzeni wobec zobrazowań wirtualnej rzeczywistości* (ang. *Characteristic of the ability to travel in the time and space with the use of virtual reality*), mgr., Wydział Nauk o Ziemi, prom. Kozieł Z., Toruń 2016.

*Charakterystyka odbiorców gier komputerowych na polskim rynku. Na podstawie doświadczeń firmy Techland* (ang. *Characteristics of consumers of computer games on the Polish market. Based on the experiences of the Polish computer games company Techland*), mgr., SZUŚ, prom. Sławek T., Chorzów 2015.

*Code-switching in de taal van poolse en nederlandse computerspellers* (pol. *Code-switching w języku polskich i niderlandzkich graczy komputerowych*, ang. *Code-switching in the language of Polish and Dutch gamers*), lic., Fil, prom. Czerwonka-Wajda Z., Wrocław 2016.

- Comparison of English and Polish Localized Versions of The Witcher Video Game* (pol. *Porównanie polskiej i angielskiej wersji językowej gry komputerowej Wiedźmin*), lic., WLS, prom. Szarkowska A., Warszawa 2012.
- Competition between virtual entertainment developers and producers as a marketing device: A survey of video commercials* (pol. *Rywalizacja pomiędzy producentami i deweloperami produktów wirtualnej rozrywki jako mechanizm marketingowy: Przegląd reklam wideo*), lic., Fil., prom. Molek-Kozowska K., Opole 2015.
- Competitiveness and Piracy in Polish Computer Game Industry in 21st century* (pol. *Konkurencyjność a piractwo w polskiej branży gier komputerowych w XXI wieku*), Wydział Ekonomiczno-Socjologiczny, prom. Matera R., Łódź 2017.
- Computer educational game "Journey of Melody"* (pol. *Komputerowa gra edukacyjna „Journey of Melody”*), mgr., WA, prom. Cienciała W., Katowice 2017.
- Computer Games in Language Learning and Teaching of Teenagers* (pol. *Gry komputerowe w procesie uczenia się i nauczania nastolatków języka obcego*), lic., WLS, prom. Gajek E., Warszawa 2016.
- Computer Simulation Games as a Means to Teaching English to Teenagers* (pol. *Wykorzystanie komputerowych gier symulacyjnych w nauczaniu nastolatków języka angielskiego*), lic., WLS, prom. Gajek E., Warszawa 2018.
- Crowdfunding jako szansa dla mediów spoza głównego nurtu* (ang. *Crowdfunding as a chance for non-mainstream media*), mgr., Fil., prom. Jastrzębski J., Wrocław 2015.
- Cultural differences in American and Japanese video games* (pol. *Różnice kulturowe w Amerykańskich i Japońskich Grach Komputerowych*), mgr., Fil., prom. Gnat T., Katowice 2019.
- Cyberprzemoc jako zjawisko agresji wśród młodzieży* (ang. *Cyberbullying as a phenomenon of aggression among young people*), mgr., WNP, prom. Siemieniecki B., Toruń 2018.
- Cyberprzestrzeń jako źródło szans i zagrożeń* (ang. *Cyberspace as a source of opportunities and threats*), lic., WPed., prom. Kozdrowicz E., Warszawa 2014.
- Czas wolny młodzieży na łamach czasopisma „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze” w latach 2010–2015*, mgr., PiP., prom. Leppert R., Bydgoszcz 2016.
- Czasopisma o grach komputerowych w Polsce (na przykładzie „Neo Plus” i „PlayerStation Plus”)* [ang. *Magazines about computer games in Poland (on the example of Neo Plus and PlayerStation Plus)*], mgr., WNPSM, prom. Sonczyk W., Warszawa 2010.

*Część artystyczna: Ale dlaczego; część teoretyczna: Nowe doświadczenia wizualne* (ang. *Artistic work: How Come?; theoretical work: New visual experience*), mgr., WSP, prom. Didkowska B., Stępak M., Toruń 2016.

*Część artystyczna: IBM. International Business Machines; część teoretyczna: Warstwa wizualna gier komputerowych – uwarunkowania kulturowe, prawa rynku* (ang. *IBM. International Business Machines; Visual design of video games – cultural conditionings, market rule*), WSP, prom. Pawłowski M., Kulpińska K., Toruń 2013.

*Część artystyczna: Nieświęty; część teoretyczna Funkcja czasu jako środek wyrazu artystycznego na przykładzie gier komputerowych* (ang. *Unholy; Time as the mean of artistic expression in case of computer games*), WSP, prom. Chmielewski W., Krzywka A., Toruń 2013.

*Czy gra komputerowa jest sportem? Zjawisko e-sportu na przykładzie League of Legends* (ang. *A computer games as a sport. E-sport phenomenon based on the example of "League of Legends"*), Fil., prom. Wróblewski M., Toruń 2014.

*Czy regulacja mowy nienawiści w sieciowych grach komputerowych jest cenzurą? Studium kilku przypadków* (ang. *Is the regulation of hate speech in online computer games a censorship? A study of several cases*), Fil., prom. Płuciennik J., Łódź 2018.

*Czynniki determinujące decyzje zakupowe na rynku gier komputerowych* (ang. *Actors determining purchase decisions in the computer games market*), Katedra Analizy Rynku I Marketingu, prom. Kowalkowski A., Olsztyn 2017.

*Czynniki wpływające na marzenia senne dzieci* (ang. *Factors influenced on children's dreams*), lic., WPed., prom. Sieńczewska M., Warszawa 2007.

*De nieuwe middeleeuwen in de Nederlandse fantasy op basis van Hex van Thomas Olde Heuvelt en computerspellen* (pol. *Nowe średniowiecze w niderlandzkiej fantastyce na podstawie Hex Thomasa Olde Heuvelta i gier komputerowych*, ang. *The New Middle Ages in the Dutch fantasy based on Hex by Thomas Olde Heuvelt and computergames*), lic., Wydział Anglistyki, prom. Drwal M., Poznań 2018.

*Digital Games Application in English Language Teaching in Poland and Armenia* (pol. *Stosowanie gier cyfrowych w nauczaniu języka angielskiego w Polsce i Armenii*), mgr., WLS, prom. Gajek E., Warszawa 2015.

*Digital Painting – sztuka przyszłości* (ang. *Digital Painting – Art of Future?*), mgr., Wydział Sztuki, prom. Banaszkiewicz G., Częstochowa 2017.

*Distortion of Space, Time, and Perspective in Contemporary Video Games* (pol. *Gry Komputerowe Łamiące Konwencje Przedstawiania Czasu, Przestrzeni i Perspektywy*), mgr., AEur., prom. Frelik P., Warszawa 2019.

- Dobro dziecka – służbie dziecku* (ang. *Welfare of the child – in the serving child*), WNP, prom. Wojciechowski A., Toruń 2012.
- Dyplom artystyczny Cztery pory roku; teoretyczna część dyplomu: Ponowoczesne wzory kobiecości w świecie gier komputerowych* (ang. *Artistic diploma: Four seasons; theoretic part of diploma: After modernity patterns of femininity in computer games world*), WSP, prom. Didkowska B., Stępak M., Toruń 2010.
- Dyplom artystyczny Identyfikacja wizualna eko-łezka; teoretyczna część dyplomu Film interaktywny na przykładzie filmu SUFFERROSA Dawida Marcinkowskiego* (ang. *Interactive movie based on Dawid Marcinkowski's Sufferossa*), WSP, prom. Stępak M., Didkowska B., Toruń 2009.
- Dyplom artystyczny: Jak powstają wodospady; część teoretyczna Surrealistyczne inspiracje we współczesnych grach komputerowych, na podstawie wybranych przykładów* (ang. *Artistic diploma: How waterfalls are formed; theoretical part: . Surreal inspirations in modern computer games based on selected examples*), mgr., WSP, prom. Białowicz K., Jaworski M., Toruń 2018.
- Dyplom artystyczny: Moja ekologiczna pracownia(makieta); teoretyczna część dyplomu Analogia między obrazem z filmu „Słoń” a grą komputerową* (ang. *The analogy between “Elephant” movie and the computer game*), WSP, prom. Didkowska B., Chmielewski W., Toruń 2010.
- Dyplom artystyczny: Wieża, praca teoretyczna: Architektura w grach komputerowych* (ang. *Artistic diploma: Tower, theoretical work: Architecture in computer games*), mgr., WSP, prom. Jaworski M., Kola A., Toruń 2017.
- Dystrybucja gier na platformie Steam – wskazówki praktyczne* (ang. *Steam game distribution – practical tips*), Wydział Ekonomiczno-Socjologiczny, prom. Zakonnik Ł., Łódź 2017.
- Dzieci w wieku wczesnoszkolnym a gry komputerowe – zagrożenia i szanse*, lic., PiP., prom. Lewandowska E., Bydgoszcz 2015.
- Dzieciństwo przed ekranem* (ang. *Childhood in front of the screen*), lic., WSE, prom. Przybyła T., Poznań 2015.
- Dziecko przedszkolne a wartości dobra i zła w bajkach* (ang. *Preschool child and the values of good and evil in fables*), WNP, prom. Leksicka K., Toruń 2011.
- Dziecko w mediach możliwości i zagrożenia* (ang. *Children in media – opportunities and threats*), mgr., WPed., prom. Szymański M., Warszawa 2010.
- Dziecko w wieku szkolnym w świecie Internetu. Zagrożenia i szanse dla rozwoju* (ang. *School-age child in the world of Internet. Threats and opportunities for development*), lic., WSE, prom. Jaskulska S., Poznań 2015.

- Dziedzictwo romantyzmu w fabularyzowanej grze komputerowej „Wiedźmin”* (ang. *The legacy of Romanticism in the fictionalized computer game “The Witcher”*), mgr., FilPol.Klas., prom. Kochanowicz R., Poznań 2016.
- Edukacyjna funkcjonalność gier online dla dzieci* (ang. *Educational functionality of online games for children*), lic., WSE, prom. Klichowski M., Poznań 2016.
- Edukacyjna rola gier komputerowych w życiu młodzieży gimnazjalnej* (ang. *The educational role of computer games in the lives of youth high school students*), Katedra Pedagogiki Opiekuńczej, prom. Olubiński A., Olsztyn 2015.
- Edukacyjne gry komputerowe w nauczaniu* (ang. *Educational computer games in teaching*), mgr., WSE, prom. Dylak S., Poznań 2015.
- Edukacyjne właściwości gier komputerowych* (ang. *Educational value of computer games*), mgr., WSE, prom. Skrzydlewski W., Poznań 2017.
- Edukacyjne zastosowanie elementów e-sportu w nauczaniu zintegrowanym* (ang. *Educational use of e-sports elements in elementary education*), mgr., WSE, prom. Topol P., Poznań 2017.
- Edukacyjno-wychowawczy potencjał popularnych gier komputerowych* (ang. *Educational and tutorial potential of popular computer games*), lic., WSE, prom. Iwanicka A., Poznań 2016.
- Einsatz von interaktiven Computerspielen und Simulationen bei der Förderung des Sprechens im Fremdsprachenunterricht mit Jugendlichen* (pol. *Wspieranie sprawności mówienia za pomocą interaktywnych gier i symulacji komputerowych na lekcji języka obcego z młodzieżą*, ang. *Usage of interactive computer games and simulations for improvement of the speaking proficiency in foreign language classes with teenagers*), mgr., NeoFil., prom. Adamczak-Krysztofowicz S., Poznań 2018.
- Ekologia gier: Ekspansywna wirtualność i kolonizacja czasu*, mgr., Polit., prom. Celiński P., Lublin 2018.
- El encuentro de dos mundos Mesoamerica en videojuegos* (pol. *Spotkanie dwóch światów: Mezoameryka w grach komputerowych*, ang. *The encounter of two worlds: Mesoamerica in computer games*), lic., Instytut Studiów Iberyjskich i Iberoamerykańskich, prom. Brylak A., Warszawa 2016.
- Electronic Sports phenomenon in the contemporary USA in the EFL classroom* (pol. *Fenomen sportów elektronicznych we współczesnych Stanach Zjednoczonych w klasach EFL.*), lic., CKN, prom. Romaniuk D., Warszawa 2012.
- Elektroniczne media a dziecko* (ang. *Electronic media and the child*), mgr., WPed., prom. Szymański M., Warszawa 2006.



*Elementy edukacji ekonomicznej w grach komputerowych* (ang. *Elements of economical education in computer games*), lic., Wydział Ekonomiczny, prom. Bogdanov D., Opole 2018.

*English-Polish Dictionary of Terminology Related to Video Games and of Vocabulary Characteristic of Gamers* (pol. *Angielsko-polski słownik terminów związanych z grami wideo oraz słownictwa charakterystycznego dla graczy*), lic., WLS, prom. Saloni Z., Warszawa 2013.

*Environmental Imagination in Contemporary Anglophone Video Games*, mgr., WH, prom. Frelik P., Lublin 2018.

*Ergodyczność w konstruowaniu świata, postaci i rozgrywki w grze Mass Effect*, lic., WH, prom. Bomba R., Lublin 2017.

*E-Sport – sport czy chwilowa moda* (ang. *E-Sport – sport or temporary fashion*), mgr., WNS, prom. Piątkowska-Stępnia W., Opole 2016.

*E-Sport jako kanał komunikacji i reklamy* (ang. *E-sport as a channel of communication and advertising*), Fil., prom. Warzecha A., Katowice 2018.

*E-sport jako nowa platforma współpracy międzynarodowej* (ang. *E-sports as a new platform for international co-operation*), lic., WPolit., prom. Karpus Z., Toruń 2015.

*E-sport jako przyszłościowa gałąź turystyki, na przykładzie IEM Katowice 2016* (ang. *E-sport as a futuristic branch of tourism, based on IEM Katowice 2016*), Filia UŁ w Tomaszowie Maz., Instytut Turystyki i Rozwoju Gospodarczego, prom. Rouba R., Łódź 2017.

*E-sport jako zjawisko kulturowe* (ang. *E-sport as Cultural Phenomenon*), lic., Fil., prom. Gorska-Olesińska M., Opole 2016.

*E-sport, a Zarządzanie Zasobami Ludzkimi na przykładzie League of Legends* (ang. *E-sport and Human Resource Management, based on League of Legends*), lic., WZ, prom. Ochowski T., Warszawa 2014.

*E-sport. Fenomen rozrywki hybrydowej* (ang. *E-sport. The phenomenon of hybrid entertainment*), mgr., Polit., prom. Celiński P., Lublin 2017.

*E-sport. Próba określenia tożsamości e-kibica* (ang. *E-sports. An attempt to characterise the identity of an e-sports fan*), mgr., Fil., prom. Zeler B., Katowice 2017.

*Estetyka gier komputerowych* (ang. *The aesthetics of video games*), mgr., WNS, prom. Górka-Olesińska M., Opole 2015.

*Etyka gier komputerowych* (ang. *Ethics of computer games*), mgr., WT, prom. Stachewicz K., Poznań 2015.

*Etyka w społecznościach gier internetowych* (ang. *Ethics in online gaming societies*), mgr., WFS, prom. Bober W., Warszawa 2009.

- Ewolucja awatara we współczesnych grach komputerowych. Na przykładzie gier „Mass Effect” i „Dragon Age”* (ang. *Avatar evolution in modern computer games. Base on the game “Mass Effect” and “Dragon Age”*), mgr., Fil., prom. Miczka T., Katowice 2013.
- Ewolucja gier z gatunku MMORPG w kontekście rozwoju komunikacji sieciowej – analiza wybranych przykładów*, mgr., Polit., prom. Biernacka-Ligieża I., Lublin 2017.
- Ewolucja pisma „CD-Action” w latach 1996–2016. Zmiany i perspektywy rozwoju* (ang. *Evolution of CD-Action magazine in years 1996–2016. Changes and the perspective of development*), IDKS, prom. Szydłowska M., Olsztyn 2017.
- Ewolucja postaci gamera w kontekście rozwoju kultury gier sieciowych* (ang. *The evolution of gamer character in the context of network games culture development*), lic., WNS, prom. Kamińska M., Poznań 2015.
- Ewolucja wizerunku diabła w kulturze, literaturze, filmie i grach komputerowych* (ang. *The image of the devil in culture, literature, movie and computer games*), mgr., Fil., prom. Biniewicz J., Wrocław 2017.
- Fabula i narracja w grze komputerowej „Metro 2033” w kontekście literackiego pierwowzoru* (ang. *Story and narrative in the computer game “Metro 2033” in the context of the literary original*), mgr., WPol., prom. Wroczyński T., Warszawa 2012.
- Fabularne gry komputerowe przez pryzmat interaktywności na podstawie gier „Wiedźmin” (2007) i „Life is Strange” (2015)* [ang. *Computer role-playing game through the prism of interactivity, based on games: “The Witcher” (2007) and “Life is Strange” (2015)*], lic., FilPol.Klas., prom. Otto W., Poznań 2016.
- Fenomen e-sportu. Ujęcie antropologiczne* (ang. *The e-sports phenomenon. Anthropological approach*), lic., WNH, prom. Beszterda R., Toruń 2015.
- Fenomen gier online na przykładzie Farmeramy* (ang. *The phenomenon of online gaming. On example of Farmerama*), lic., WHist., prom. Dobrzelewski S., Warszawa 2014.
- Fikcja a rzeczywistość II wojny światowej w wybranych grach komputerowych*, lic., WH, prom. Kopciowski A., Lublin 2017.
- Film fabularny jako adaptacja gry komputerowej. Analiza zjawiska na wybranych przykładach* (ang. *Feature Film as a Computer Game Adaptation: An Analysis of Selected Examples*), Fil., prom. Skrzypczak P., Toruń 2009.
- Filmowość trailerów gier komputerowych* (ang. *The Use of Film Aesthetics in Game Trailers*), mgr., FilPol.Klas., prom. Mąka-Malatyńska K., Poznań 2015.
- Filozofia w grach komputerowych*, lic., WNS, prom. Szotek B., Katowice 2012.

*Finansowanie spółek działających w branży gier komputerowych* (ang. *The financing of companies operating in the video game industry*), WZ, prom. Walińska E., Łódź 2018.

*Funkcje gier komputerowych wykorzystywanych przez dzieci w wieku wczesnoszkolnym*, mgr., WNHiP, prom. Wawrzak-Chodaczek M., Wrocław 2017.

*Funkcje muzyki w grach video na przykładzie gatunków cRPG oraz survival horror* (ang. *The Function of Music in Video Games Using cRPG and Survival Horror as Examples*), lic., WHist., prom. Nowak T., Warszawa 2015.

*Funkcjonalność edukacyjna gier komputerowych typu role play* (ang. *Educational functionality of role-playing game*), lic., WSE, prom. Klichowski M., Poznań 2015.

*Funkcjonalność środowiska rodzinnego uzależnionego gracza komputerowego*, mgr., WNHiP, prom. Szerłaż A., Wrocław 2017.

*Funkcjonowanie dzieci i młodzieży wobec świata mass mediów* (ang. *Behaviour of children and youth towards the world of mass media*), WNP, prom. Kwieciński K., Toruń 2014.

*Funkcjonowanie dziecka w wieku wczesnoszkolnym w otoczeniu mediów*, mgr., PiP, prom. Huk T., Katowice 2013.

*Funkcjonowanie poznawcze osób korzystających z gier komputerowych* (ang. *Cognitive functioning of people using computer games*), mgr., WNS, prom. Skałacka K., Opole 2015.

*Game Localization as a challenge for a translator. An analysis of translation of idioms from Polish into English in Wiedźmin 3 Dziki Gon* (pol. *Lokalizacja gry jako wyzwanie dla tłumacza. Analiza tłumaczenia idiomów z języka polskiego na język angielski na podstawie produkcji Wiedźmin 3: Dziki Gon*), lic., WLS, prom. Bałaga-Rubaj M., Warszawa 2016.

*Game localization on the example of a role-playing video game The Witcher 2* (pol. *Lokalizacja gier komputerowych na przykładzie gry fabularnej Wiedźmin 2*), mgr., WH, prom. Bączkowska A., Bydgoszcz 2015.

*Game localization: Translation of proper names in 'Heroes of Might and Magic'* (pol. *Lokalizacja gier komputerowych: Tłumaczenie nazw własnych w „Heroes of Might and Magic”*), lic., Fil. Prom. Bartłomiejczyk M., Katowice 2016.

*Gender stereotypes and stereotypical portrayal of male and female characters in video games* (pol. *Stereotypy płci i stereotypowe przedstawienie męskich i żeńskich postaci w grach komputerowych*), lic., NeoFil., prom. Owczarek D., Poznań 2019.

*Generacja Z – pokolenie technologii. Próba scharakteryzowania* (ang. *Generation Z – generation of technology. An attempt to characterize*), mgr., Fil, prom. Zawada A., Wrocław 2017.

- Ghosts in the Machines Artificial Intelligence and Robots in Video Games* (pol. *Dusze w maszynach: sztuczna inteligencja i roboty w grach komputerowych*), mgr., NeoFil., prom. Pochmara-Ryżko A., Warszawa 2018.
- Globalny rynek gier komputerowych. Analiza działalności CD Projekt S.A. oraz Activision Blizzard INC*, lic., WANS, prom. Skinder M., Bydgoszcz 2018.
- Glossar der polnischen, deutschen und englischen Gamer-Sprache* (ang. *Polish-German-English Glossary of the gamer-language*), mgr., WLS, prom. Bonacchi S., Warszawa 2012.
- Good guns and bad guns: The aesthetics and morality of weapons and military equipment in video games* (pol. *Dobre spluwy i złe spluwy: estetyka i moralność broni w grach wideo*), mgr., Fil., prom. Gnat T., Katowice 2019.
- Gra edukacyjna dla dzieci* (ang. *Educational game for kids*), Katedra Informatyki i Badań Operacyjnych, prom. Miatselski M., Olsztyn 2018.
- Gra komputerowa jako forma sztuki. Analiza i komparacja na przykładzie wybranych utworów literackich i ich adaptacji filmowych* (ang. *The computer game as a work of art. Comparative analysis on the example of novels and their adaptations*), Fil., prom. Skrzypczak P., Toruń 2014.
- Gra komputerowa z wykorzystaniem silnika graficznego Unity 3D* (ang. *Computer game using the Unity 3D graphics engine*), Katedra Multimediów i Grafiki Komputerowej, prom. Denisiuk A., Olsztyn 2019.
- Gra strategiczna zawierająca podstawy programowania* (ang. *Strategy game contain programing basics*), inż., WLiNoM, prom. U. Boryczka, Sosnowiec 2017.
- Gra z filmem. Filmowe adaptacje gier komputerowych na przykładzie twórczości Uwe Bolla*, mgr., WRiT, prom. Gębicka E., Katowice 2013.
- Gra: w poszukiwaniu definicji* (ang. *Game: In the Search for a Definition*), mgr., WFS, prom. Bober W., Warszawa 2011.
- Gracze 4Story jako przykład internetowej grupy społecznej* (ang. *4Story Players as an example of an Internet social group*), lic., Fil., prom. Miancki A., Toruń 2017.
- Gracze komputerowi jako grupa komunikacyjna. Wizerunek wewnętrzny na podstawie badań empirycznych* (ang. *Game players as a communication group. Internal image based on empirical research*), lic., Fil., prom. Graszewicz M., Wrocław 2016.
- Graczu skąd wiesz? – analiza wortalu i portali informacyjnych o grach komputerowych* (ang. *Gamer, how do you know that? The analysis of information vortals and portals about computer games*), WPolit., prom. Wojtkowski Ł., Toruń 2013.

*Grafika komputerowa jako czynnik atrakcyjności gier komputerowych na przykładzie gry cRPG Wiedźmin. Analiza netnograficzna*, lic., WH, prom. Bomba R., Lublin 2018.

*Gry „Wiedźmin” jako adaptacja sagi literackiej Andrzeja Sapkowskiego*, lic., Polit., prom. Ziółkowska-Kurczyk N., Lublin 2018.

*Gry komputerowe – analiza funkcjonalności edukacyjnej* (ang. *Computer games – analysis of educational functionality*), lic., WSE, prom. Klichowski M., Poznań 2014.

*Gry komputerowe – elementy ekonomizacji* (ang. *Video games – elements of economics*), mgr., WDIB, prom. Kowalski T., Warszawa 2018.

*Gry komputerowe – konsekwencje dla rozwoju dzieci w młodszym wieku szkolnym* (ang. *Computer games – consequences for the development of children in the more youthful school age*), mgr., WPed., prom. Karwowska-Struczyk M., Warszawa 2009.

*Gry komputerowe – zagrożenia i korzyści dla rozwoju dzieci w wieku wczesnoszkolnym*, lic., EiNoE., prom. Mitas A., Katowice 2010.

*Gry komputerowe (wideo) – analiza antropologiczna*, mgr., EiNoE., prom. Rusek H., Katowice 2012.

*Gry komputerowe a agresja dzieci i młodzieży* (ang. *Computer games and aggression of children and youth*), WNW, prom. Bołdyrew A., Łódź 2018.

*Gry komputerowe a agresja u dzieci w okresie adolescencji*, mgr., WNS, prom. Wódz J., Katowice 2010.

*Gry komputerowe a aktywność fizyczna i ruchowa dziecka w wieku wczesnoszkolnym (na przykładzie środowiska wiejskiego)* [ang. *Computer games and physical activity and movement of a child in early school age (on the example of rural environment)*], lic., EiNoE., prom. Ogrodzka-Mazur E., Katowice 2017.

*Gry komputerowe a czytelnictwo* (ang. *Computer games vs reading*), mgr., WDIB, prom. Sosińska-Kalata B., Warszawa 2017.

*Gry komputerowe a kształtowanie się cech osobowych dziecka w młodszym wieku szkolnym* (ang. *Video games and shaping of personal characteristic of the child in junior school age*), mgr., WNS, prom. Michalewski T., Opole 2015.

*Gry komputerowe a kształtowanie się postaw dzieci w klasach IV–VI*, mgr., PiP, prom. Huk T., Katowice 2012.

*Gry komputerowe a niedostosowanie społeczne licealistów* (ang. *Computer games and social maladjustment of high school students*), lic., WNP, prom. Skibińska M., Toruń 2017.

*Gry komputerowe a postawy społeczne dzieci w wieku 9 lat*, mgr., EiNoE., prom. Ogrodzka-Mazur E., Katowice 2013.

*Gry komputerowe a relacje interpersonalne między uczniami klas trzecich*, mgr., PiP, Katowice 2007.

*Gry komputerowe a społeczne funkcjonowanie dziecka w wieku wczesnoszkolnym (na przykładzie działań edukacyjnych w świetlicy szkolnej)* [ang. *Computer games and the social functioning of children in early school age (on the example of educational after-school club activities)*], mgr., EiNoE., prom. Ogrodzka-Mazur E., Katowice 2017.

*Gry komputerowe a sprawność manualna dzieci i ich pozycja w grupie rówieśniczej* (ang. *Computer games and childrens manual ability and the position in the peer group*), lic., WPed., prom. Piotrowska A., Warszawa 2010.

*Gry komputerowe a uczenie się języka angielskiego przez dzieci* (ang. *Computer games and learning English by children*), lic., WSE, prom. Klichowski M., Poznań 2014.

*Gry komputerowe a wyniki w nauce uczniów technikum informatycznego* (ang. *Computer games and IT students school results*), mgr., WSE, prom. Strykowski W., Poznań 2014.

*Gry komputerowe a zachowania agresywne dzieci dziesięcioletnich* (ang. *Computer games and ten years old children's aggressive behaviour*), lic., WPed., prom. Pierścieniak K., Warszawa 2014.

*Gry komputerowe a zachowania agresywne wśród gimnazjalistów*, mgr., PiP, prom. Kosek-Nita B., Katowice 2011.

*Gry komputerowe a zachowanie dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Computer games and behavior of a child in early school age*), lic., PiP, prom. Brosch A., Katowice 2017.

*Gry komputerowe a zachowanie się dzieci w klasach IV–VI*, lic., PiP, prom. Musioł M., Katowice 2013.

*Gry komputerowe czynnikiem rozwoju dziecka w wieku wczesnoszkolnym*, mgr., PiP, Katowice 2009.

*Gry komputerowe formą spędzania wolnego czasu przez dzieci dwunastoletnie* (ang. *Computer games as way of spending free time by twelve year old children*), mgr., WPed., prom. Szymański M., Warszawa 2010.

*Gry komputerowe i ich rola w rozwoju dzieci w edukacji elementarnej* (ang. *The influence of computer games on junior high school students*), mgr., WSE, prom. Strykowski W., Poznań 2015.

*Gry komputerowe i ich wpływ na uczniów klas I-III*, mgr., WNHiP, prom. Kościk E., Wrocław 2018.

*Gry komputerowe i ich wpływ na życie gimnazjalistów*, mgr., WSE, prom. Zamojska E., Poznań 2016.

*Gry komputerowe i portale społecznościowe jako źródło wiedzy i wzorców zachowań dla dzieci i młodzieży* (ang. *Computer games and social networks as a source of knowledge and patterns of behavior for children and teenagers*), mgr., WSE, prom. Zamojska E., Poznań 2015.

*Gry komputerowe i sieciowe we współczesnym świecie. Korzyści i zagrożenia* (ang. *Network and computer games in modern world. Benefits and risks*), lic., WPed., prom. Kozdrowicz E., Warszawa 2013.

*Gry komputerowe i wideo jako inspiracja dla dalszych działań twórczych* (ang. *Computer and video games as an inspiration for artistic activities*), mgr., WPA, prom. Garda M., Kalisz 2016.

*Gry komputerowe jako awangarda w sztuce XXI w., na podstawie gry komputerowej Wiedźmin 3* (ang. *Computer games as an avant-garde art in the 21st century based on the Witcher 3*), lic., WPolit., prom. Wojdyło W., Toruń 2018.

*Gry komputerowe jako element kultury popularnej* (ang. *Computer games as an element of popular culture*), lic., WNS, prom. Jacuński M., Wrocław 2015.

*Gry komputerowe jako element współczesnej kultury. Czy środowisko szkolne różnicuje profil gracza?* (ang. *Video games as a component of modern culture. Does school environment influence on gamer's profile?*), lic., WH, prom. Domalewski J., Toruń 2017.

*Gry komputerowe jako forma spędzania czasu wolnego dzieci w wieku wczesnoszkolnym (na przykładzie uczniów szkoły podstawowej w Trzyńcu)* [ang. *Computer games as a form of spending free time school children (for example, primary school children in Trinec)*], lic., WEiNoE, prom. Grabowska B., Cieszyn 2016.

*Gry komputerowe jako forma spędzenia czasu wolnego przez studentów*, mgr., WNS, prom. Żłobicki W., Wrocław 2018.

*Gry komputerowe jako forma wykorzystania nowych mediów* (ang. *Gameplay as a form of new media usage*), WNS, prom. Jachimowski M., Katowice 2017.

*Gry komputerowe jako narzędzia rozwoju uczniów w młodszym wieku szkolnym* (ang. *Computer games as tools of the development of schoolboys in the younger school age*), mgr., WSE, prom. Strykowski W., Poznań 2014.

*Gry komputerowe jako narzędzie współczesnej propagandy* (ang. *Computer games as a tool of modern propaganda*), lic., WNS, prom. Wielopolska-Szymura M., Katowice 2017.

*Gry komputerowe jako przykład zachowania agresywnego wśród młodzieży szkolnej*, lic., PiP, prom. Jarczyńska J., Bydgoszcz 2018.

*Gry komputerowe jako sposób na życie u progu XXI wieku* (ang. *Video games as the way of life in the beginning of XXI century*), mgr., WPolit., prom. Strzelecki M., Toruń 2015.

- Gry komputerowe jako współczesne źródło zaburzeń zachowania u dzieci klas IV–VI w procesie wychowania. Profilaktyka i kompensacja* (ang. *Computer games as a contemporary source of behavioral disorders in children, grades IV-VI, in the process of education. Prevention and compensation*), PiP, prom. Wilk T., Katowice 2018.
- Gry komputerowe jako zjawisko kulturowe w czasopiśmiennictwie polskim w latach 1985–2001* (ang. *Computer games as the cultural phenomenon in Polish press in between 1985–2001*), mgr., WHist., prom. Kamler A., Warszawa 2016.
- Gry komputerowe o charakterze społecznym a poziom, formy i przejawy buntu wśród młodzieży licealnej* (ang. *Social Computer Games and the Level, Forms and Symptoms of Rebellion Among High School Students*), mgr., Wydział Psychologii, prom. Czerwińska-Jasiewicz M., Warszawa 2014.
- Gry komputerowe preferowane przez dzieci w wieku 7–9 lat* (ang. *Computer games preferred by age 7–9 years children*), mgr., WPA, prom. Pluta A., Kalisz 2015.
- Gry komputerowe w czasie wolnym dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Computer games in the leisure time of children at the early school age*), lic., PiP., prom. Musioł M., Katowice 2017.
- Gry komputerowe w czasie wolnym dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Computer games in early school age child's free time*), mgr., PiP, prom. Huk T., Katowice 2015.
- Gry komputerowe w doświadczeniach dzieci* (ang. *Computer games in children's experiences*), KWE, prom. Nowicka M., Olsztyn 2018.
- Gry komputerowe w kształtowaniu zachowań społecznych dzieci, młodzieży i dorosłych* (ang. *Computer games in shaping the social behavior of children, adolescents and adults*), mgr., WNS, prom. Maniurka P., Opole 2015.
- Gry komputerowe w kulturze uczestnictwa – na przykładzie ruchu fanowskiego* (ang. *Computer games in the culture of participation – based on the example of fans movement*), Fil., prom. Aptacy P., Katowice 2018.
- Gry komputerowe w opinii dzieci, rodziców i nauczycieli* (ang. *Computer games in kids, parents and teachers opinion*), lic., WPed., prom. Nowakowska L., Warszawa 2007.
- Gry komputerowe w procesie rozwoju młodzieży w okresie wczesnej adolescencji*, lic., PiP., prom. Kubiak-Szyborska E., Bydgoszcz 2015.
- Gry komputerowe w rozwoju poznawczym, społecznym, fizycznym i emocjonalnym gimnazjalisty* (ang. *Computer games in cognitive social, physical and emotional development of students junior high school*), mgr., WSE, prom. Skrzydlewski W., Poznań 2015.



*Gry komputerowe w świadomości dzieci w starszym wieku szkolnym*, mgr., WEiNoE, prom. Murzyn A., Katowice 2013.

*Gry komputerowe w świecie dziecka w wieku przedszkolnym (4–5 lat)* [ang. *Computer games in the world of a child at preschool age (4–5 years)*], mgr., WPed., prom. Wiłkomirska A., Warszawa 2015.

*Gry komputerowe w życiu codziennym uczniów szkoły podstawowej* (ang. *Computer games in everyday life of primary school students*), KWE, prom. Kowalik-Olubińska M., Olsztyn 2018.

*Gry komputerowe w życiu dziecka w pierwszych latach szkoły podstawowej*, lic., EiNoE., prom. Dziadzia B., Katowice 2010.

*Gry komputerowe w życiu dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Computer Games in the early childhood education*), mgr., WSE, prom. Cywińska M., Poznań 2014.

*Gry komputerowe w życiu dziecka* (ang. *Computer games in a child's life*), mgr., WSE, prom. Cywińska M., Poznań 2015.

*Gry komputerowe w życiu uczniów klas IV–VI szkoły podstawowej* (ang. *Video games in life of students in class IV-VI of elementary school*), lic., WNS, prom. Gmoch R., Opole 2017.

*Gry komputerowe wśród uczniów klas gimnazjalnych na przykładzie PG 4 (Publiczne Gimnazjum Nr 4) w Opolu* (ang. *Computer games among teenagers in the middle school age on the example PG 4*), lic., WNS, prom. Lichtenberg-Kokoszka E., Opole 2015.

*Gry komputerowe, a agresja w opiniach gimnazjalistów oraz ich rodziców (na przykładzie gimnazjum aglomeracji wielkomiejskiej)*, mgr., PiP, prom. Walancik M., Katowice 2011.

*Gry komputerowe, a kształtowanie się cech osobowych dziecka w młodszym wieku szkolnym*, mgr., WNS, prom. Michalewski T., Opole 2015.

*Gry komputerowe: między subkulturą, biznesem i sportem*, mgr., Polit., prom. Hudzik J., Lublin 2017.

*Gry komputerowe: nowa jakość komunikowania* (ang. *Computer games: new quality of Communications*), mgr., WNPSM, prom. Świątecki A., Warszawa 2010.

*Gry Massive Multiplayer Online, ich wpływ na uczniów liceum i technikum* (ang. *Massive Multiplayer Online games and their influence on high school students and vocational students*), mgr., WNS, prom. Piątkowska-Stępiak W., Opole 2018.

*Gry niezależne w kulturze gier komputerowych* (ang. *Independent games in the culture of video games*), lic., WNHiP, prom. Marczyk M., Wrocław 2016.

*Gry planszowe w świecie ucznia w młodszym wieku szkolnym* (ang. *Board games in a pupil world in a young school age*), lic., PiP, prom. Hetmańczyk H., Katowice 2017.

- Gry sieciowe – wspólnota zabawy czy wirtualna samotność?*, lic., EiNoE., prom. Odoj G., Katowice 2012.
- Gry sieciowe w opinii uczniów szkoły podstawowe* (ang. *Network games, in the opinion of primary school pupils*), mgr., WPed., prom. Tanaś M., Warszawa 2011.
- Gry wideo – nowe/stare medium. Próba opisu socjologicznego* (ang. *Video games – a new/old medium. Attempt of sociological description*), Katedra Socjologii, prom. Sokołowski M., Olsztyn 2017.
- Gry wideo kontra rzeczywistość – zjawiska i zależności zachodzące w społeczności graczy komputerowych* (ang. *Video games versus reality – phenomenons and dependencies of video gaming society*), lic., Fil, prom. Bratuń M., Wrocław 2017.
- Gry wideo w badaniach naukowych* (ang. *Studies on video games*), lic., WH, prom. Pacholik-Zuromska A., Toruń 2014.
- Gry wideo w konwergentnych mediach na przykładzie serii „Wiedźmin”* (ang. *Video games in converged media by the example of ‘Witcher’ series*), lic., WNS , prom. Sarna P., Katowice 2017.
- Gry wideo w prawie autorskim* (ang. *Videogames in copyright law*), mgr., WPA., prom. Sikorski R., Poznań 2016.
- Gry z serii Wiedźmin jako adaptacje literatury fantastycznej* (ang. *Video games of The Witcher series as adaptation of fantasy literature*), lic., Fil., prom. Nowacki D., Katowice 2013.
- High fantasy and re-writing the narratives of revenge for contemporary audience the analysis of the theme of revenge in Warcraft universum* (ang. *High fantasy oraz odczytania na nowo motywu zemsty dla współczesnego odbiorcy: analiza motywu zemsty w uniwersum „Warcraft”*), Fil., prom. Ostalska K., Łódź 2018.
- Hiperrzeczywistość w grach komputerowych* (ang. *Hyper-reality in the computer games*), mgr., WNS, prom. Piątkowska-Stępnia W., Opole 2017.
- Historia gier komputerowych i polskie badania nad nimi* (ang. *History of video games and polish studiem on them*), mgr., Fil., prom. Aptacy P., Katowice 2014.
- Historia gier video*, mgr., WH, prom. Szczepański J., Lublin 2016.
- Historia i rozwój gier komputerowych i e-sportu w Republice Korei* (ang. *The history and development of the video games and e-sport in the Republic of Korea*), lic., Orient., prom. Pradowska A., Warszawa 2015.
- Historia polskiego dziennikarstwa komputerowego poświęconego rozrywce elektronicznej* (ang. *History of polish computer journalism focused on digital entertainment*), lic., WHist., prom. Werner W., Poznań 2018.

*Historia, oraz społeczne aspekty gier sieciowych*, mgr., WHist., prom. Muraszkiewicz M., Warszawa 2010.

*Historiozofia na pececie. Gry z serii Civilization i ich refleksja na temat historii* (ang. *The PC philosophy of history. Sid Meier's Civilization franchise and its notion of history*), mgr., WHist., prom. Malewska-Szałygin A., Warszawa 2012.

*„Historyczne” gry komputerowe* (ang. *“Historical” computer games*), WNH, prom. Sieradzan W., Toruń 2012.

*Horror video games and the idea of haunted media* (pol. *Gry wideo w gatunku horroru a idea nawiedzonych mediów*), mgr., Fil., prom. Gnat T., Katowice 2019.

*I meccanismi di formazione delle parole nel linguaggio dell'informatica* (pol. *Mechanizmy słowotwórcze w języku informatyki*), lic., WH, prom. Szantyka I., Lublin 2017.

*Immersja w grach komputerowych* (ang. *Immersion in computer games*), mgr., WHist., prom. Mędrzecki W., Warszawa 2011.

*Implementacja gry platformowej dla systemu Windows, łączącej elementy logiczne i zręcznościowe* (ang. *Implementation of the platform game for Windows, that combines elements of logic and arcade*), inż., WliNoM, prom. Boryczka M., Sosnowiec 2017.

*Implementacja gry przy użyciu silnika Unity sterowanej kontrolerem według własnego pomysłu* (ang. *Implementation of the game using the Unity engine controlled by the controller created according to my own idea*), Mat., prom. Dziewit B., Katowice 2018.

*Implementacja modułu strategicznego w grze Total Tank Simulator* (ang. *Implementation of the strategic module in the game Total Tank Simulator*), lic., WMIM, prom. Durnoga K., Warszawa 2018.

*Implementacja turowej gry strategicznej z uwzględnieniem gracza komputerowego* (ang. *Implementation of turn-based strategy game with computer player*), mgr., Wydział Informatyki i Nauk o Materiałach, prom. Boryczka M., Sosnowiec 2018.

*Innowacje światowego rynku gier wideo* (ang. *Innovation of the global video game market*), lic., WPAiE, prom. Niklewicz-Pijaczyńska M., Wrocław 2016.

*Innowacyjność polskiej gospodarki na przykładzie wybranych przedsiębiorstw*, mgr., WPAiE, prom. Szalonka K., Wrocław 2017.

*Instytucjonalizacja e-sportu w Polsce próba charakterystyki fenomenu kulturowego* (ang. *Institutionalization of e-sport in Poland: an attempt to characterize the cultural phenomenon*), lic., WH, prom. Pietrowicz K., 2018.

*Intel Extreme Masters jako widowiska e-sportowe XXI w.* (ang. *Intel Extreme Masters as a e-sport spectacle twenty first century*), mgr., Fil., prom. Wąchocka E., Katowice 2016.

*Inteligencja emocjonalna a wybór gier komputerowych* (ang. *Emotional intelligence and the selection of computer games*), lic., WPed., prom. Piotrowska A., Warszawa 2012.

*Inteligencja stadna w grach komputerowych*, mgr., InfiM, prom. Boryczka U., Katowice 2012.

*Interakcje społeczne w grach komputerowych* (ang. *Social Interactions in Video Games*), mgr., Polit., prom. Maj E., Lublin 2016.

*Interaktywność – nowe pole aktywności. Kultura-sztuka-gry komputerowe* (ang. *Interactivity – a new field of activity. Culture-art-video games*), WA , prom. Solik R., Katowice 2018.

*Interaktywność użytkowników gier sieciowych: Duma Taernu i Smoki Nightwood* (ang. *Interactivity of online game players: case study of Duma Taernu and Smoki Nightwood*), lic., Fil., prom. Żydek-Bednarczuk U., Katowice 2011.

*Internet – zagrożenia i korzyści na podstawie badań przeprowadzonych w Gimnazjum im A. Mickiewicza w Starczy* (ang. *Internet – risks and benefits based on researches conducted in A. Mickiewicz’s Gymnasium*), mgr., Ped., prom. Siedlaczek-Szwed A., Częstochowa 2015.

*Internet i gry komputerowe w życiu dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Games and the Internet in the life of an early school-age child*), lic., WNS, prom. Smak E., Mamroł A., Opole 2016.

*Internet i gry komputerowe w życiu uczniów klas 4–6 szkoły podstawowej*, lic., PiP, prom. Huk T., Katowice 2013.

*Internet i gry komputerowe, jako czynniki stymulujące i blokujące funkcjonowanie dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Internet and computer games, as stimulating and blocking factors for the children functioning in an early-school age*), mgr., WSE, prom. Krauze-Sikorska H., Poznań 2014.

*Internet jako zagrożenie dla prawidłowego rozwoju dzieci w młodszym wieku szkolnym* (ang. *Internet as Threat for the Development of the Early-School Children*), lic., WNS, prom. Gmoch R., Opole 2015.

*Internet w czasie wolnym nastolatków*, mgr., WNHiP, prom. Kowalczyk D., Wrocław 2017.

*Internet w życiu codziennym dzieci w wieku wczesnoszkolnym na przykładzie uczniów szkoły podstawowej we wsi Zielkowice* (ang. *The Internet in daily life of children at early childhood age based on examples of children from the primary school in Zielkowice*), lic., WPed., prom. Kossowski P., Warszawa 2016.

*Internetowi gracze jako społeczność. Zgromadzeni wokół gry Aion na serwerze Tiamat*, mgr., WNHiP, prom. Kłosek E., Wrocław 2016.

*Intertextuality in video games localisation (based on the "Heartstone" video game)* [pol. *Intertekstualność w lokalizacji gier komputerowych (na podstawie gry komputerowej „Hearthstone”)*], lic., Fil., prom. Gumul E., Katowice 2017.

*Inwestowanie w akcje producentów gier komputerowych w Polsce (ang. Investing in stocks of computer games producers in Poland)*, mgr., WNE i Zarządzania, prom. Buszko M., Toruń 2016.

*Inwestycje w e-sporcie (ang. Investments in esport)*, lic., WNE i Zarządzania, prom. Karaszewski W., Toruń 2018.

*IT i rekreacja. Preferencje wyboru gatunków gier komputerowych a zachowanie dzieci i młodzieży (ang. IT and recreation. Preferences of choice of species of computer games versus the behavior and development of children and youth)*, Katedra Ichtiologii, prom. Wiśniewska A., Olsztyn 2015.

*"It's not the end of the world, but you can see it from here": Dystopia and post-apocalypse in modern audiovisual media* (pol. *„To nie koniec świata, ale już stąd można go dojrzeć”. Dystopia i post-apokalipsa we współczesnych mediach audiowizualnych*), mgr., Fil., prom. Kalaga W., Katowice 2014.

*Język jako element kreacji świata w grach komputerowych (ang. Language as a component of presented world in computer games)*, mgr., Fil., prom. Janowska A., Katowice 2018.

*Język solucji gier komputerowych*, lic., WH, prom. Czechowski W., Bydgoszcz 2015.

*Język społeczności graczy komputerowych (ang. The language of the community of computer players)*, lic., FilPol.Klas., prom. Szczyszek M., Poznań 2018.

*Język uczestników rozgrywek w wybranych współczesnych grach planszowych, karcianych i komputerowych (ang. The language of participants of selected modern tabletop and computer games)*, mgr., WPol., prom. Piotrkowska E., Warszawa 2015.

*Kanały o grach na polskim YouTube (ang. Channels about games on Polish youtube)*, lic., WNS, prom. Barański M., Katowice 2015.

*Kapitał Społeczny w wieloosobowych grach komputerowych online (ang. Social capital in multiplayer online computer games)*, lic., Instytut Socjologii, prom. Mandes S., Warszawa 2016.

*Kiedy dobrzy ludzie dokonują złych czynów. Gry komputerowe a podstawy moralne (ang. When good people do bad things. Computer games and moral attitudes)*, WA, prom. Dziadzia B., Katowice 2018.

*Klipy cloud rapowe: produkt kultury masowej i narzędzie artystyczne* (ang. *Cloud rap music videos: product of mass culture and artistic mean*), mgr., Fil., prom. Popczyk M., Katowice 2016.

*Kompetencje emocjonalne graczy komputerowych*, mgr., PiP., prom. Gawda B., Lublin 2016.

*Komputer i Internet w opinii uczniów Szkoły Podstawowej nr 20 w Warszawie* (ang. *A computer and the Internet in students from Primary School number 205 in Warsaw opinion*), lic., WPed., prom. Rusakowska D., Warszawa 2009.

*Komputer, Internet, gry komputerowe – uzależnienie i inne niebezpieczeństwa*, mgr., WNS, Katowice 2007.

*Komputerowe gry akcji a agresja* (ang. *Action computer games and aggression*), mgr., WH, prom. Pacholik-Żuromska A., Toruń 2018.

*Komputerowe gry dydaktyczne w opinii uczniów, rodziców i nauczycieli*, lic., PiP., prom. Trzos P., Bydgoszcz 2017.

*Komunikacja czytelników magazynu „CD-Action” dotycząca wybranych typów gier komputerowych* (ang. *Communication of “CD-Action” magazine readers on selected types of computer games*), mgr., WNHiP, prom. Wawrzak-Chodaczek M., Wrocław 2016.

*Komunikacja i relacje kulturowe wśród młodzieży szkolnej dotyczące wchodzenia w dorosłość* (ang. *Communication and cultural relations among school youth concerning going to adulthood*), mgr., WPA, prom. Wojnowski K., Poznań 2017.

*Komunikacja marketingowa w grach wideo*, lic., WPAiE, prom. Winiarski M., Wrocław 2016.

*Komunikacja niewerbalna we współczesnych grach komputerowych* (ang. *Nonverbal communication in contemporary video games*), lic., Fil., prom. Borkowski I., Wrocław 2016.

*Komunikacyjne aspekty seksualizacji i hiperseksualizacji w grach komputerowych* (ang. *Sexualisation and hipersexualisation aspects of computer games communication*), IDKS, prom. Babecki M., Olsztyn 2015.

*Korzystanie z gier komputerowych i internetowych wśród wczesnych adolescentów*, mgr., PiP, prom. Roter A., Katowice 2012.

*Korzystanie z gier komputerowych przez młodzież jako forma spędzania wolnego czasu*, lic., WNS, prom. Gnieciak M., Katowice 2013.

*Korzystanie z Internetu przez gimnazjalistów w czasie wolnym* (ang. *Use of Internet by High School Students in their free time*), mgr., WSE, prom. Jachimczak B., Poznań 2015

*Korzystanie z Internetu w opiniach najmłodszych uczniów* (ang. *Educational game for kids*), KWE, prom. Kalinowska A., Olsztyn 2018.

*Korzystanie z komputera i z Internetu przez dzieci z klas I–III* (ang. *Using a computer and the Internet by children from classes I-III*), lic., WPA, prom. Sobczyk-Gąsior A., Kalisz 2014.

*Kryminalistyka a wizualne przekazy rozrywkowe* (ang. *Forensic science and visual entertainment broadcasting*), WPAd., prom. Wójcikiewicz J., Toruń 2010.

*Kryteria wyboru gier komputerowych przez rodziców dla dzieci w klasach 1–3* (ang. *Criteria for the selection of computer games by parents for children in grades 1–3*), lic., PiP, prom. Musioł M., Katowice 2016.

*Kształtowanie mentalnej reprezentacji osi liczbowej za pomocą matematycznej gry komputerowej i treningu poznawczo-ruchowego* (ang. *The development of a mental number line with the use of the mathematical computer game and cognitive-motor training*), mgr., WH, prom. Gut M., Toruń 2017.

*Kształtowanie przewagi konkurencyjnej w wybranych przedsiębiorstwach branży gier wideo* (ang. *Shaping a Competitive Advantage in Selected Enterprises of the Video Game Industry*), mgr., WNE i Zarządzania, prom. Glabiszewski W., 2018.

*Kształtowanie się relacji interpersonalnych w grach komputerowych na przykładzie World of Warcraft* (ang. *Development of interpersonal relationships in video games based on World of Warcraft*), mgr., WSE, prom. Skrzydlewski W., Poznań 2014.

*Kształtowanie światopoglądów w polskich czasopismach komputerowych* (ang. *Shaping worldviews in Polish computer magazines*), lic., WPolit., prom. Szulakiewicz M., Toruń 2014.

*Kształtowanie umiejętności matematycznych uczniów klas III szkoły podstawowej za pomocą gier i zabaw komputerowych*, mgr., PiP, Katowice 2008.

*Kształtowanie więzi społecznych za pomocą komputerowych gier sieciowych na przykładzie gry Lineage 2*, mgr., WNS, prom. Wódz J., Katowice 2011.

*Kultura gier komputerowych w XXI w. (aspekt kulturowy, społeczny i medialny)* [ang. *Video game culture in XXI century (cultural, social and media aspects)*], lic., Fil., prom. Czapiga M., Wrocław 2016.

*Kultura ludowa w popkulturowej odświeżeniu na przykładzie wybranych gier komputerowych – Wiedźmin* (ang. *Folk culture in a popculture issue on the example of selected computer games – The Witcher*), mgr., WEiNoE, prom. Rusek H., Cieszyn 2017.

*Kultura pod bronią. Wpływ wojskowych propagandowych gier komputerowych na polskich graczy* (ang. *Arming culture. Influence of military propaganda in video games on Polish players*), mgr., WNS, prom. Patrzalek W., Wrocław 2016.

- La localización de nombres propios en los videojuegos de tipo fantasy* (pol. *Lokalizacja nazw własnych w grach wideo z gatunku fantasy*, ang. *The localisation of proper nouns in the fantasy video games*), mgr., NeoFil., prom. Waluch de la Torre E., Warszawa 2018.
- La localización de videojuegos: el análisis contrastivo de las traducciones del inglés al polaco y al español de los videojuegos «Heroes of Might and Magic III», «Warcraft III: Reign of Chaos» y «Warcraft III: The Frozen Throne»* (pol. *Lokalizacja gier komputerowych: Tłumaczenie nazw własnych w „Heroes of Might and Magic”, ang. Game localization, the contrastive analysis of translations from English into Polish and Spanish languages of the videogames “Heroes of Might and Magic III”, “Warcraft III: Reign of Chaos” and “Warcraft III: The Frozen Throne)*, lic., Fil., prom. Bartłomiejczyk M., Warszawa 2016.
- La naturalisation (domestication) comme stratégie de traduction de l’humour dans la version polonaise du jeu vidéo français* (pol. *Udomowienie jako strategia przekładu treści humorystycznych w polskim tłumaczeniu francuskiej gry wideo „Rayman 3: Hoodlum Havoc”, ang. Domestication as a strategy for translating humor: Analysis of the examples from the game ‘Rayman 3: Hoodlum Havoc’ in Polish and French versions)*, lic., WLS, prom. Karczewska D., Warszawa 2018.
- La traduction des noms propres dans les jeux vidéo Pokémon – analyse formelle et sémantique* (pol. *Przekład nazw własnych w grach komputerowych Pokémon – analiza formalna i semantyczna*, ang. *The translation of proper names in video games Pokémon – formal and semantic analysis*), Fil., prom. Szeflińska-Baran M., Łódź 2018.
- Labirynt – przedstawienie roli i przykładowych funkcji motywu w grach komputerowych* (ang. *Maze – examples and functions of the theme in computer games*), mgr., WA, prom. Wowrzeczka J., Cieszyn 2016.
- Language varieties in the Polish and English-language versions of “The Witcher 3: Wild Hunt” game* (pol. *Zróźnicowanie językowe w polskiej i angielskiej wersji gry „Wiedźmin 3 Dziki Gon”*), lic., Fil., prom. Gutfeld D., Toruń 2017.
- Languages used in literature and video games a comparison based on The Witcher saga* (pol. *Języki używane w literaturze i grach komputerowych: porównanie na przykładzie sagi Wiedźmin*), mgr., WA, prom. Stachura P., Poznań 2015.
- Lara Croft as the Final Girl in Tomb Raider (2013)* [pol. *Lara Croft jako Final Girl w Tomb Raider (2013)*], lic., AEur., prom. Frelik P., Warszawa 2018.
- Learning English through video games: The perspective of technical school students* (pol. *Nauka języka angielskiego przez gry komputerowe. Perspektywa uczniów technikum*), lic., Fil., prom. Latkowska J., Katowice 2019.



- Leksyka socjolektu użytkowników gier komputerowych* (ang. *Sociolects' lexis of computer games users*), mgr., FilPol.Klas., prom. Balowski M., Poznań 2018.
- Lemingi – gra zręcznościowa*, lic., WMIM, prom. Schubert A., Warszawa 2005.
- Les techniques provenant de la traduction de la littérature utilisées dans la traduction des jeux vidéo à l'exemple du jeu vidéo de rôle Planescape: torment* (ang. *Techniques taken from translation of literature used in translation of videogames on the example of computer role-playing game Planescape: Torment*), lic., Fil., prom. Warmuzińska-Rogóż J., Katowice 2011.
- Life after death: representations of post-apocalypse in selected video games* (pol. *Życie po śmierci: reprezentacja post-apokalipsy w wybranych grach komputerowych*), lic., Fil., prom. Mazurek M., Katowice 2013.
- Literackość komputerowych gier RPG, na przykładzie gry „Wiedźmin”* (ang. *Literary aspects of computer role-playing games, based on example of “The Witcher” game*), mgr., Fil., prom. Gontarz B., Katowice 2016.
- Literatura y nuevas tecnologías: creación de la literatura digital. Librojuego como ejemplo de ciberliteratura interactiva* (pol. *Literatura i nowe technologie: tworzenie literatury elektronicznej. Gry książkowe jako przykład cyberliteratury interaktywnej*, ang. *Literature and new technologies: creating electronic literature. Gamebooks as an example of interactive cyberliterature*), lic., Fil., prom. Śmiłej E., Katowice 2017.
- Literaty contexts of Ion Storm's Deus Ex* (pol. *Literackie konteksty gry Deus Ex*), mgr., WH, prom. Schreiber P., Bydgoszcz 2017.
- Localisation des jeux video* (ang. *Localisation of video games*), mgr., WLS, prom. Tryuk M., Warszawa 2009.
- Localisation of proper names in the English version of the computer game 'The Witcher'* (pol. *Lokalizacja nazw własnych w angielskiej wersji językowej gry komputerowej 'Wiedźmin'*), lic., WLS, prom. Bałaga-Rubaj M., Warszawa 2016.
- Localisation of the game "Overwatch" comparison of the bilingual elements in the English, Polish and Japanese language versions* (pol. *Lokalizacja gry Overwatch: porównanie elementów dwujęzycznych w angielskiej, polskiej i japońskiej wersji językowej*), lic., WLS, prom. Wąsowicz-Peinado A., Warszawa 2018.
- Localizing humor in computer collectible card games. Illustrated with the English-Polish translation of Hearthstone* (pol. *Lokalizacja humoru w komputerowych kolekcjonerskich grach karcianych. Na przykładzie tłumaczenia Hearthstone z angielskiego na polski*), mgr., NeoFil., prom. Szymańska I., Warszawa 2017.

- Lokalizacja gier komputerowych analiza porównawcza przekładów z języka angielskiego na język polski i hiszpański gier komputerowych „Heroes of Might and Magic III”, „Warcraft III Reign of Chaos” i „Warcraft III The Frozen Throne, lic., WLS, prom. Biernacka A., Warszawa 2013.*
- Lokalizacja gier wideo na przykładzie serii Gyakuten Saiban (ang. Video game localization. A case study of the Gyakuten Saiban series), mgr., NeoFil. prom. Matulewska A., Poznań 2016.*
- Lokowanie produktu a branża gier komputerowych – praktyki i perspektywy (ang. Product placement and the computer games industry – practices and prospects), mgr., Fil., prom. Woźny A., Wrocław 2015.*
- Lokowanie produktu jako forma promocji na przykładzie gier komputerowych z serii FIFA (ang. Product placement as a form of promotion on the example of computer games from the FIFA series), Wydział Ekonomiczno-Socjologiczny, prom. Papiernik-Wojdera M., Łódź 2018.*
- Lokowanie produktu w grach komputerowych i advergaming jako narzędzia promocji (ang. Product placement in video games and advergaming as a promotion tools), mgr., Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa, prom. Piontek D., Poznań 2018.*
- Ludonarracja gry wideo w kontekście narracyjnym (ang. Ludonarrative: video games in a narrative context), mgr., NeoFil., prom. Wiatrowski P., Poznań 2018.*
- Magazyn „CD-Action” w XXI wieku (ang. “CD-Action” magazine in XXIst century), WNH, prom. Gzella J., Toruń 2010.*
- Marketing na rynku gier wideo (ze szczególnym uwzględnieniem działań promocyjnych) [ang. Marketing on the video game market (with particular emphasis on promotion)], WZ, prom. Gregor B., Łódź 2016.*
- Masowe gry online jako zjawisko komunikowania na przykładzie gry World of Warcraft (ang. Massive Online Computer Games as a Communication Phenomenon), mgr., WNPSM, prom. Płonkowski T., Warszawa 2006.*
- Mass media – ich wpływ na wychowanie i agresywne zachowania młodzieży, mgr., PiP, prom. Kurzeja A., Katowice 2010.*
- Mechanics of Morality: Game Ethics and Player Ethics in Deterministic Worlds of Video Games (pol. Mechanika Moralności: Etyka Gry a Etyka Gracza w Deterministycznych Światach Gier Komputerowych), mgr., Fil., prom. Jędrzejko P., Katowice 2012.*

- Mechanika gry wideo w narracji filmowej na przykładzie cyklu Resident Evil* (ang. *Video game mechanics in a movie narration based on Resident Evil series*), lic., FilHist., prom. Regiewicz A., Częstochowa 2018.
- Mechanizm uzależnienia od gier MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) na przykładzie "World of Warcraft"* [ang. *The addiction mechanism of game MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) on the example of „World of Warcraft”*], mgr., WT, prom. Wuwer A., Katowice 2017.
- Media a kreowanie postaw społecznych młodzieży w wieku gimnazjalnym* (ang. *Media and the creation of anti-social behavior of young people in junior high school*), lic., WSE, prom. Iwanicka A., Poznań 2014.
- Media jako źródło zagrożeń w procesie wychowania dziecka*, mgr., PiP, prom. Huk T., Katowice 2012.
- Media w edukacji dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Media In education of children In early school age*), lic., WSE, prom. Ćwikliński A., Poznań 2018.
- Media w życiu dzieci w wieku przedszkolnym* (ang. *The media in the lives of pre-school children*), lic., WNS, prom. Jędrzejowska E., Opole 2018.
- Medialność imprez sportowych i e-sportowych na przykładzie trzech turniejów rangi międzynarodowej* (ang. *Media aspects of sport and e-sport events on instance of three international rank tournaments*), IDKS, prom. Frankowiak A., Olsztyn 2015.
- Medialny rynek gier komputerowych przez pryzmat e-sportu* (ang. *The media market of computer games through the prism of e-sport*), mgr., Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa, prom. Cisak W., Poznań 2018.
- Metadane dla gier wideo – standardy oraz pragmatyka w tradycyjnych i sieciowych polskich źródłach informacji* (ang. *Metadata for Video Games – Standards and Practice in Printed and Online Polish Sources of Information*), lic., WHist., prom. Roszkowski M., Warszawa 2015.
- Metody optymalizacji wirtualnego świata gry pod kątem trójwymiarowej grafiki komputerowej* (ang. *Techniques of optimizing the virtual game environment in terms of 3D graphics*), inż., WliNoM, prom. Boryczka U., Sosnowiec 2016.
- Metody usuwania niewidocznych powierzchni w grafice komputerowej czasu rzeczywistego* (ang. *Frustum culling techniques in real-time computer graphics*), inż., WMatFizInf., prom. Kozik A., Opole 2019.
- Miejsce i rola gier komputerowych w życiu dziecka w wieku wczesnoszkolnym*, mgr., PiP, prom. Czarnota-Palenik B., Katowice 2012.

*Miejsce Internetu i gier komputerowych w codzienności gimnazjalistów w opinii chłopców od czternastego do piętnastego roku życia*, mgr., PiP, prom. Krasoń K., Katowice 2009.

*Młody człowiek w świecie medialnej przemocy. Pułapki i zagrożenia*, mgr., PiP, prom. Wieczorek L., Katowice 2011.

*Młodzi ludzie w świecie gier komputerowych* (ang. *Young people in the world of computer games*), lic., WNS, prom. Glińska-Lachowicz A., Opole 2015.

*Młodzież w świecie wirtualnym. O zagrożeniach w sieci oraz zmniejszaniu negatywnego wpływu Internetu* (ang. *Young people in the virtual world. About the dangers on the Web and reducing the negative influence of the Internet*), lic., WSE, prom. Pawełek K., Poznań 2016.

*MOBA jako zjawisko kultury. Profil gracza komputerowego na przykładzie gry League of Legends*, lic., WH, prom. Malesa R., Lublin 2017.

*Modelowanie i animacja postaci 3D do gry komputerowej* (ang. *Creating and animating 3D character for computer game*), inż., WInoM, prom. Skinderowicz M., Katowice 2019.

*Modelowanie i renderowanie terenu w grach komputerowych* (ang. *Terrain modeling and rendering in computer games*), inż., MatFizInf, prom. Kozik A., Opole 2016.

*Modyfikacja gier na przykładzie modyfikacji TWISTED INSURRECTION* (ang. *Modyfications of video games, based on TWISTED INSURRECTION mod*), lic., WA, prom. Kopoczek R., Katowice 2015.

*Motyw grozy w literaturze, filmie i grach komputerowych* (ang. *Horror in literature, film and computer games*), WA, prom. Dziadzia B., Katowice 2018.

*Motyw katastrofy Elektrowni Jądrowej w Czernobylu w literaturze, filmie i grach komputerowych*, mgr., Fil., prom. Zawada A., Wrocław 2015.

*Motyw książki i biblioteki w grze The Elder Scrolls V: Skyrim* (ang. *Book and library theme in video game The Elder Scrolls V: Skyrim*), mgr., Fil., prom. Koredczuk B., Wrocław 2018.

*Motyw wybrańca w grze komputerowej „Fallout”*, lic., Polit., prom. Maj E., Lublin 2018.

*Motyw zombie w historii i popkulturze* (ang. *Zombie theme in history and popular culture*), mgr., WNPSM, prom. Pęczak M., Warszawa 2013.

*Możesz to zabić. Analiza sposobów kreacji potwornych postaci dziecięcych w grach komputerowych w perspektywie socjologicznej* (ang. *You can kill that. The analysis of ways of monstrous child characters creation in video games in sociological perspective*), mgr., WFS, prom. Włoch R., Warszawa 2017.

*Możliwości i zagrożenia rozwojowe dziecka we wczesnym wieku szkolnym korzystającego z gier komputerowych*, lic., WEiNoE, prom. Budniak J., Katowice 2014.

- Możliwości wykorzystania komputera w terapii logopedycznej* (ang. *The possibilities of using a computer in speech therapy*), WNP, prom. Błęszyński J., Toruń 2014.
- Multimedial recognition of percussion instruments with the use of computer game "Journey of Melody" by students of fourth grade primary school* (pol. *Multimedialne poznanie instrumentów perkusyjnych z udziałem komputerowej gry edukacyjnej „Journey of Melody” przez uczniów z klas IV. szkoły podstawowej*), mgr., WA, prom. Uchyła-Zroski A., Katowice 2017.
- Muzyka 8 bit na przykładzie własnego projektu* (ang. *8 bit music on the case of own project*), WA , prom. Cienciąła W., Cieszyn 2018.
- Muzyka w grach komputerowych na przestrzeni lat. Tworzenie muzyki 8 bit kiedyś i dziś* (ang. *Music in computer games over the years. Creating 8 bit music in the past and today*), WA , prom. Kopoczek R., Katowice 2018.
- Muzyka w służbie dramaturgii gier komputerowych*, lic., WNHiP, prom. Muszkalska B., Wrocław 2015.
- Myths concerning the relation between videogames and violence amongst modern American youth* (pol. *Mity powiązane z zależnością pomiędzy grami komputerowymi a przemocą wśród współczesnej młodzieży Amerykańskiej*), lic., AEur., prom. Szklarski B., Warszawa 2015.
- Nadużywanie gier komputerowych a agresywne zachowanie dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Abuse of computer games and the aggressive behavior of children in early school age*), lic., PiP, prom. Brosch A., Katowice 2016.
- Najpopularniejsze formy komunikacji internetowej między graczami gier komputerowych* (ang. *The most popular forms of communication in the Internet between players of computer games*), lic., Fil., prom. Bratuń M., Wrocław 2016.
- Narracja filmowa w nowych mediach – gry komputerowe; część praktyczna Film fabularny pt.: „4:13 do Katowic”*, mgr., WRiT, prom. Sałużanka E., Katowice 2013.
- Narracja w grach komputerowych. Główne problemy badawcze* (ang. *Narrative in Computer Games. Main Research Problems*), mgr., WPol., prom. Szczęśna E., Warszawa 2010.
- Narrative Elements in the Universe of Blizzard. Transmedial Perspective* (pol. *Elementy Narracji w Uniwersum Blizzarda z Perspektywy Transmedialnej*), mgr., Fil., prom. Gnat T., Katowice 2019.
- Narzędzia wspomagające proces budowania scen 3d (na przykładzie silnika Habanero)* [ang. *Tools supporting the process of building 3d scenes (the case of Habanero engine)*], mgr., WMIM, prom. Jabłoński J., Warszawa 2013.

- Nazwy marek gier komputerowych – analiza językoznawcza* (ang. *Brand names of video games – a linguistic analysis*), lic., Fil., prom. Mamet P., Katowice 2010.
- Nowe formy uzależnień na przykładzie telefonu komórkowego, gier komputerowych i Internetu* (ang. *New forms of addiction, presented based on examples of cellphone, video game and Internet addiction*), lic., WNS, prom. Wrzesień W., Poznań 2016.
- Nowe media w czasie wolnym gimnazjalistów z klasy III w Gimnazjum w Świdnicy*, mgr., WNHiP, prom. Wawrzak-Chodaczek M., Wrocław 2017.
- Nowe perspektywy w grach komputerowych cywil i uchodźca* (ang. *New Perspectives in Computer Games: Civilian and Refugee*), mgr., IKP, prom. Michera W., Warszawa 2017.
- Nowe spojrzenie na subkulturę. Streamowanie gier jako forma tworzenia i odbioru kultury, na przykładzie serwisów YouTube oraz Twitch.tv*, lic., WH, prom. Bomba R., Lublin 2018.
- Nowe technologie w życiu młodzieży* (ang. *New technologies in the life of the youth*), lic., WNP, prom. Majewska K., Toruń 2016.
- Nowoczesne technologie, a czas wolny dzieci w wieku 8–11 lat* (ang. *New technologies and the 8–11 year – old children’s free time*), mgr., WPed., prom. Mieszalski S., Warszawa 2017.
- Obraz i miejsce gier wideo w otaczającej nas rzeczywistości* (ang. *The place and image of video games in surrounding reality*), mgr., WNPiD, prom. Kowalczyk R., Poznań 2015.
- Obraz Indian Ameryki Środkowej i Południowej w grach komputerowych* (ang. *Indians of Central and South America in video games*), mgr., AEur., prom. Elbanowski A., Warszawa 2011.
- Obraz socjalizacji medialnej prezentowany przez źródła internetowe (na przykładzie stosunku dzieci do gier komputerowych)* [ang. *Image of media socialization presented by Internet sources (on the example of children’s relation to computer games)*], mgr., WPA, prom. Pluta A., Poznań 2018.
- Obraz świata i poziom agresywności młodzieży uczestniczącej i nieuczestniczącej w agresywnych grach komputerowych* (ang. *The picture of the world as well as the level of aggressions of youngsters who play and do not play aggressive computer games*), lic., WNSR, prom. Korwin-Szymanowska A., Warszawa 2008.
- Obraz wojny wietnamskiej w grach komputerowych na przykładzie Men of War: Vietnam, Shellshock 2: Ścieżka krwi oraz Magicka: Vietnam* (ang. *The image of the Vietnam War in computer games as illustrated by Men of War: Vietnam, Shellshock 2: Blood Trails and Magicka: Vietnam*), mgr., Fil., prom. Beres S., Wrocław 2017.

*Ocena jakościowo-heurystyczna z elementami benchmarkingu polskich stron dotyczących gier komputerowych* (ang. *The qualitative and heuristic evaluation of polish websites about computer games with element of benchmarking*), mgr., WNH, prom. Głowacka E., Toruń 2017.

*Ochrona prawnoautorska programów i gier komputerowych na gruncie prawa polskiego* (ang. *Copyright protection of computer programs and video games in polish law*), mgr., Wydział Prawa i Administracji, prom. Drzewiecki A., Opole 2016.

*Od Bajtka do TVGry.pl. Historia mediów growych w Polsce*, lic., WH, prom. Sajna R., Bydgoszcz 2017.

*Od pierwszej polskiej gry komputerowej do wprowadzenia prawa autorskiego. Historia wirtualnej rozrywki w Polsce 1960–1994* (ang. *From the first Polish computer game to introduce copyright law. The history of virtual entertainment in Poland, 1960–1994*), mgr., WHist., prom. Wojtyński M., Warszawa 2016.

*Odbiór zachowań agresywnych prezentowanych w grach komputerowych i telewizji przez dzieci i młodzież* (ang. *The reception of aggressive behaviors presented in computer games and television by children and teenagers*), PiP, prom. Borzucka-Śitkiewicz K., Katowice 2018.

*Oddziaływanie gier komputerowych* (ang. *Influence of computer games*), lic., WA, prom. Dziadzia B., Katowice 2018.

*Oddziaływanie gier komputerowych na dziecko w starszym wieku szkolnym*, mgr., WEiNoE, prom. Murzyn A., Katowice 2013.

*Oddziaływanie gier komputerowych na hierarchię wartości dziecka w wieku przedszkolnym w rodzinie niepełnej* (ang. *Influence of computer games on the hierarchy of values of child in preschoolers of one-parent familie*), WNP, prom. Siemieniecki B., Toruń 2014.

*Oddziaływanie gier komputerowych na osobowość dziecka* (ang. *The impact of computer games on the child's personality*), mgr., EiNoE., prom. Budniak J., Katowice 2017.

*Oddziaływanie gier komputerowych na rozwój adolescenta* (ang. *Influence of computer games on adolescent's growth*), lic., WSE, prom. Przybyła M., Poznań 2017.

*Oddziaływanie gier komputerowych na rozwój dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *The impact of computer games on the development of children in early-school age*), mgr., WSE, prom. Suchanek L., Poznań 2014.

*Oddziaływanie gier komputerowych na rozwój emocjonalny dziecka w wieku przedszkolnym* (ang. *The impact of computer games on the emotional development of the child in preschool age*), mgr., PiP, prom. Gałązka A., Katowice 2015.

*Oddziaływanie mediów na dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *The impact of media on children in the early school age*), mgr., PiP, prom. Zdybel J., Lublin 2016.

*Oddziaływanie rzeczywistości wirtualnej na funkcjonowanie poznawczo-emocjonalne jednostki na przykładzie MMORPG* (ang. *Influence of virtual reality on cognitive-emotional functioning of individual based on MMORPG*), mgr., WSE, prom. Skrzydlewski W., Poznań 2015.

*Oddziaływanie telewizji i gier komputerowych na młodzież z rodzin zagrożonych dysfunkcją i wykluczeniem*, lic., PiP., prom. Rutkowska A., Bydgoszcz 2016.

*Opinie rodziców dotyczące uzależnienia od gier komputerowych wśród młodzieży gimnazjalnej* (ang. *Parents' opinion concerning addiction to computer games among secondary school students*), lic., PiP, prom. Wendreńska I., Katowice 2015.

*Opis komunikacji językowej w grach on-line (na przykładach gry League of Legends)* [ang. *Description of linguistic communication in online games (on the example of League of Legends)*], lic., FilHist., prom. Wójcik U., Częstochowa 2018.

*Optymalizacja modeli 3D dla potrzeb gier komputerowych* (ang. *Optimization models 3D for computer games*), lic., WMFiC, prom. Dawid A., Katowice 2017.

*Osobowość i struktura wartości a preferencje typów gier komputerowych* (ang. *Personality and the structure of values and computer games preferences*), PiP, prom. Rudnicka P., Katowice 2017.

*Podstawowe techniki programowania grafiki 3d w tworzeniu gier komputerowych* (ang. *Essential techniques of 3d graphics programming in computer games development*), WMat.Inf., prom. Zwara G., Toruń 2012.

*Pojęcie sztucznej rzeczywistości i jego ewolucja w latach 1980–2016* (ang. *The concept of virtual reality and its evolution from year 1980 to 2016*), mgr., WRiT, prom. Chyliński M., Katowice 2016.

*Poligon i monitor – konstruowanie świata w wybranych grach wojennych* (ang. *Military training ground and computer monitor – constructing the world in some chosen war games*), mgr., WHist., prom. Wasilewski J., Warszawa 2011.

*Polish Localisation of the Dragon Age Video Games Trilogy* (ang. *Polska lokalizacja serii gier komputerowych pt. „Dragon Age”*), lic., WLS, prom. Szarkowska A., Warszawa 2015.

*Polityczna niepoprawność: łamanie stereotypów płci kulturowej na podstawie produktów kultury masowej* (ang. *Political incorecctness: breaking gender stereotypes on the basis of the products of popular culture*), mgr., Fil., prom: Kalaga W., Katowice 2012.

*Ponadczasowe wartości antyku w kulturze popularnej* (ang. *Timeless worth of antique in pop culture*), mgr., WPol., prom. Lehr-Spławiński P., Warszawa 2007.



*Popularność gier komputerowych a hierarchia wartości i układ antywartości młodzieży gimnazjalnej* (ang. *The popularity of computer games and the hierarchy of values and counter-values system of junior high school students*), mgr., WEiNoE, prom. Morszczyński W., Cieszyn 2016.

*Porównanie możliwości graficznych wybranych silników gier* (ang. *The comparison of graphic capabilities of selected game engines*), mgr., WINM, prom. Gdawiec K., Sosnowiec 2017.

*Porównanie możliwości wykorzystania ActionScript 3.0 i C++ do tworzenia gier komputerowych* (ang. *The comparison of possibilities of using ActionScript 3.0 and C++ in computer game creation*), mgr., WliNoM, prom. Trynda K., Sosnowiec 2016.

*Portret socjologiczny graczy komputerowych*, mgr., WNS, prom. Patrzalek W., Wrocław 2018.

*Postawy ludzi wobec gier komputerowych typu MMORPG na przykładzie gry World Of Warcraft*, mgr., WNS, Katowice 2007.

*Postawy młodzieży gimnazjalnej wobec gier komputerowych i gier typu RPG* (ang. *Middle school student's attitudes towards computer games and role playing games*), WNP, prom. Borowicz R., Toruń 2012.

*Potencjał marketingowy e-sportu* (ang. *Marketing potential of e-sports*), IDKS, prom. Dudziak A., Olsztyn 2017.

*Potencjalnie negatywne oddziaływanie edukacyjno-wychowawcze gier komputerowych na młodzież w wieku gimnazjalnym* (ang. *Potential negative impact of computer games on education and tutorial of youth in junior high school*), lic., WSE, prom. Iwanicka A., Poznań 2016.

*Potrzeba poznawczego domknięcia i podatność na nudę a zaangażowanie w gry LARP i MMO w kontekście współczesnej mentalności*, lic., PiP, prom. Mateusiak J., Katowice 2014.

*Powieści Game Related w Polsce* (ang. *Game Related Novels in Poland*), lic., WDIB, prom. Dobrzelewski S., Warszawa 2017.

*Powstanie i rozwój gier komputerowych w Polsce*, lic., Polit., prom. Wójcik A., Lublin 2018.

*Poziom rozwoju umiejętności samokształcenia a preferencje wyboru gatunków gier komputerowych przez studentów kierunków humanistycznych i ścisłych na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy*, mgr., PiP., prom. Marszałek K., Bydgoszcz 2016.

*Pozytywne i negatywne skutki gier komputerowych w opinii młodzieży w wieku gimnazjalnym i licealnym* (ang. *Positive and Negative Influence of Computer Games in the opinion of Junior High School and High School Students*), lic., PiP, prom. Kosek-Nita B., Katowice 2015.

*Praca teoretyczna: Wpływ kultury wizualnej na rysunek dzieci w wieku 10–11 lat. Praca artystyczna: Bodypainting jak kameleon* (ang. *The influence of visual culture on the children's drawing at age 10–11. Art: Like a kameleon*), mgr., WSP, prom. Didkowska B., Chmielewski W., Toruń 2014.

*Prawne aspekty publikowania w sieci. Streaming i gameplay'e* (ang. *Law aspects of publishing on the Internet. Streaming and gameplays*), lic., Fil., prom. Ogurek A., Wrocław 2018.

*Prawnoautorska klasyfikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór multimedialny* (ang. *Legal copyright classification of computer game – computer program or piece of multimedia*), Wydział Prawa i Administracji, prom. Grzybczyk K., Katowice 2018.

*Preferencje gatunków gier komputerowych a motywacja osiągnięć u studentów* (ang. *Computer games genre preferences and the achievement motivation among students*), mgr., WNS, prom. Chirkowska-Smolak T., Poznań 2017.

*Preferowane gatunki gier komputerowych a ich wpływ na wzrost agresji wśród dzieci i młodzieży*, mgr., PiP, prom. Wieczorek L., Katowice 2011.

*Problem agresji i przemocy wśród dzieci i młodzieży we współczesnej Polsce* (ang. *The problem of aggression and violence among children and youth in modern Poland*), mgr., WPolit., prom. Klimecki M., Toruń 2018.

*Problem moralności w grach MMORPG* (ang. *The issue of morality in MMORPG games*), lic., WNSR, prom. Środoń M., Warszawa 2015.

*Problem sicioholizmu na łamach czasopisma „Remedium” (2005–2013)* (ang. *The problem of Internet addiction disorder on the basis of journal “Remedium”*), WNP, prom. Wałęga A., Toruń 2014.

*Problem uzależnienia młodzieży ponadgimnazjalnej od komputera i gier komputerowych*, mgr., PiP., prom. Jarczyńska J., Bydgoszcz 2016.

*Problem uzależnienia od Internetu w świetle badań* (ang. *The problem of Internet addiction in the light of research*), mgr., WNP, prom. Siemieniecka D., Toruń 2018.

*Problem uzależnienia od Internetu wśród studentów*, mgr., PiP., prom. Latoś A., Bydgoszcz 2016.

*Proceduralne generowanie treści gier komputerowych* (ang. *Procedural computer game content generation*), Katedra Informatyki i Badań Operacyjnych, prom. Miatselski M., Olsztyn 2016.

*Proces tworzenia gier niezależnych*, inż., WliNoM, prom. Boryczka U., Katowice 2014.

*Product placement jako forma promocji. Lokowanie produktów w grach komputerowych* (ang. *Product placement as a form of promotion. The phenomenon of computer games*), WPolit., prom. Jeziński M., Toruń 2012

*Product placement na przykładzie serialu „Prawo Agaty”* (ang. *Product placement in TV series “Prawo Agaty”*), mgr., Fil., prom. Lewicki A., Wrocław 2015.

*Profil osobowościowy gracza komputerowego* (ang. *Personality of game player*), mgr., PiP, prom. Spindel Z., Katowice 2016.

*Profilaktyka uzależnień od gier komputerowych uczniów klas IV–VI szkoły podstawowej* (ang. *Prophylaxis of addiction to computer games for students in grades IV–VI elementary school*), lic., WNHiP, prom. Pilarska J., Wrocław 2015.

*Programowanie elementów interaktywnych do wykorzystania w grach komputerowych*, inż., WliNoM, prom. Boryczka U., Katowice 2014.

*Programowanie gier komputerowych*, lic., Mat., Katowice 2009.

*Programowanie inteligentnego sterowania jednostkami bojowymi w grze strategicznej* (ang. *Programing intelligent control of combat units in strategy game*), InfiM, prom. Boryczka M., Sosnowiec 2018.

*Projekt czasopisma poświęconego kulturze gier komputerowych na podstawie odpowiedzi respondentów. Kreacja szaty graficznej i tożsamości publikacji* (ang. *Design of the magazine about culture of computer games based on respondents’ answers. Creation of layout and identity of publication*), mgr., Fil., prom. Fleischer M., Wrocław 2016.

*Projekt i implementacja gry 2D w środowisku Gamemaker Studio* (ang. *Project and implementation of 2D game using Gamemaker Studio*), Katedra Metod Matematycznych I Informatyki, prom. Drozda P., Olsztyn 2019.

*Projekt i stworzenie aplikacji internetowej do zarządzania kolekcją gier komputerowych* (ang. *Design and creation of a web application to manage a collection of computer games*), inż., WMat.Inf., prom. Narębski J., Toruń 2015.

*Projekt retrofuturystycznego lotniska oraz jego obsługi do gry komputerowej* (ang. *Project of retrofuturistic airfield and its staff for video game*), lic., WA, prom. Łuszczak M., Katowice 2015.

*Projektowanie i implementacja poziomów w grach komputerowych* (ang. *Project and implementation of levels in computer games*), inż., MatFizInf, prom. Kozik A., Opole 2016.

*Projekty postaci do gry „Mombay 66”* (ang. *Character design for video game “Mombay 66”*), Instytut Sztuki, prom. Kroczek-Wasińska K., Katowice 2017.

*Promocja gier komputerowych w prasie i Internecie*, lic., WNS – Ośrodek Dydaktyczny w Rybniku, prom. Oniszczyk Z., Rybnik 2013.

*Promotional techniques of virtual entertainment products: Discursive strategies of targeting of various age groups* (pol. *Techniki promocji produktów z branży wirtualnej rozrywki: Dyskursywne strategie ukierunkowane na poszczególne grupy wiekowe*), lic., Fil., prom. Molek-Kozowska K., Opole 2015.

*Promowanie gier komputerowych na stronach internetowych*, lic., WH, prom. Laskowska E., Bydgoszcz 2018.

*Przeciwdziałanie zagrożeniom płynącym z cyberprzestrzeni u dzieci w wieku 10–12 lat w szkole podstawowej*, lic., WNHiP, prom. Pilarska J., Wrocław 2018.

*Przedstawienia postaci kobiecych w grach komputerowych na wybranych przykładach* (ang. *Depictions of female characters in video games based on selected examples*), lic., WA, prom. Marcela M., Katowice 2017.

*Przegląd wybranych funkcjonalności silnika do tworzenia gier – Unity 3D oraz ich zastosowanie* (ang. *Overview of selected functions of games engine Unity 3D and their use*), inż., MatInf., prom. Wisła M., Poznań 2017.

*Przejawy japońskiego soft power w grach komputerowych* (ang. *Japanese soft power in computer games*), Wydział Studiów Międzynarodowych i Politologicznych, prom. Żakowski K., Łódź 2017.

*Przekształcenia muzyki ludowej w wybranych grach cRPG* (ang. *Transformations of folk music in selected cRPG games*), WA, prom. Szyndler M., Katowice 2018.

*Przemoc i agresja w grach komputerowych. Popularność gier wśród dzieci* (ang. *Violence and aggression in computer games. Popularity of games among children*), WNP, prom. Dąbkowska M., Toruń 2012.

*Przemoc w mediach i jej wpływ na rozwój dzieci i młodzieży* (ang. *Violence in media and her influence on development of kids and teenagers*), mgr., WNPiSM, prom. Koniuk T., Warszawa 2011.

*Przestępczość nieletnich w Polsce po 1989 roku*, mgr., WH, prom. Frelik P., Lublin 2016.

*Przestrzeń w grach komputerowych* (ang. *Space in video games*), WA, prom. Dziadzia B., Katowice 2018.

*Przychody i koszty w branży produkującej gry komputerowe* (ang. *Revenues and costs in the computer games industry*), mgr., WZ, prom. Winter M., Warszawa 2018.

*Queer Video Games: Types, Themes, and Aesthetics*, lic., Polit., prom. Marzęda-Młynarska K., Lublin 2018.

- Real-money trading na gruncie prawa polskiego* (ang. *Real-money trading on the basis of polish law*), WPAAd., prom. Dragun-Gertner M., Toruń 2009.
- Recepcja historii i kultury starożytnej Grecji i Rzymu w wybranych komputerowych grach strategicznych* (ang. *Modern Reception of Ancient Greek & Roman History and Culture as Exemplified in Selected Strategy Computer Games*), mgr., Wydział „Artes Liberales”, prom. Marciniak K., Warszawa 2013.
- Recepcja wybranych elementów historii i kultury Cesarstwa Rzymskiego w grach komputerowych The Elder Scrolls IV: Oblivion oraz The Elder Scrolls V: Skyrim* (ang. *The reception of the selected elements of history and culture of the Roman Empire in computer games The Elder Scrolls IV: Oblivion and The Elder Scrolls V: Skyrim*), Fil., prom. Matusiak P., Katowice 2018.
- Reinterpretacje mitów greckich w kulturze popularnej na przykładzie wybranych gier komputerowych i konsolowych* (ang. *Reinterpretations of Greek myths in popular culture exemplified by chosen computer and console games*), lic., Instytut Badań Interdyscyplinarnych „Artes Liberales”, prom. Marciniak K., Warszawa 2011.
- Reklama w wirtualnym świecie gier komputerowych* (ang. *Advertisement in virtual world of computer games*), mgr., WNPSM, prom. Olędzki J., Warszawa 2007.
- Representation of the American Mafia in the Culture of the United States of America on the Example of Selected Titles* (pol. *Reprezentacja amerykańskiej mafii w kulturze Stanów Zjednoczonych Ameryki na przykładzie wybranych tytułów*), lic., Fil., prom. Sarnek M., Katowice 2016.
- Representations of Welsh mythological figures in computer games* (pol. *Przedstawienie walijskich postaci mitologicznych w grach komputerowych*), lic., WA, prom. Hornsby M., Poznań 2018.
- Representations of World War II in Contemporary Anglophone Video Games* (pol. *Wizerunek II Wojny Światowej we współczesnych grach komputerowych powstałych w anglojęzycznym kręgu kulturowym*), mgr., PiP, prom. Lewicka-Zelent A., Lublin 2018.
- Retos y problemas vinculados a la localización de videojuegos, con especialen fasis en los videojuegos de rol* (pol. *Wyzwania i problemy wiążące się z lokalizacją gier komputerowych, ze szczególnym uwzględnieniem gier RPG*, ang. *Challenges and problems concerning video games localisation, with special emphasis on the RPG games*), mgr., NeoFil., prom. Beltran-Cejudo G., Warszawa 2016.
- Retrowave* (ang. *Retrowave*), WA, prom. Dziadzia B., Katowice 2018.

*Rodzaje gier komputerowych preferowanych przez dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Types of computer games preferred by children in early school age*), mgr., WNS, prom. Wawrzak-Chodaczek M., Wrocław 2018.

*Rodzice versus gry komputerowe współcześni animatorzy czasu wolnego młodych ludzi* (ang. *Parents vs. computer games: contemporary animators of the leisure time of young people*), lic., WH, prom. Domalewski J., Toruń 2017.

*Rola dziadków w zagospodarowaniu czasu wolnego swoich wnucząt* (ang. *The role of grandparents in the use of leisure time their grandchildren*), WNP, prom. Kustra C., Toruń 2012.

*Rola gier komputerowych w kształtowaniu osobowości dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *The role of computer games in shaping the personality of children in early school age*), EiNoE., prom. Simo H., Katowice 2018.

*Rola gier komputerowych w rozwoju dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *The role of computer games on the development of the child in early school age*), mgr., WSE, prom. Segiet W., Poznań 2017.

*Rola gier komputerowych w rozwoju dziecka wczesnoszkolnego* (ang. *The role of computer games on child development*), mgr., WSE, prom. Skrzydlewski W., Poznań 2016.

*Rola gier komputerowych w rozwoju ucznia w wieku gimnazjalnym* [ang. *The Role of the Computer Games in the Development of Gymnasium's Student (teenagers of 13 to 16 years of age)*], mgr., WPed., prom. Tanaś M., Warszawa 2007.

*Rola gier komputerowych w wychowaniu dzieci w wieku przedszkolnym*, mgr., PiP, prom. Huk T., Katowice 2011.

*Rola gier komputerowych w życiu dziecka w wieku wczesnoszkolnym*, mgr., PiP, prom. Huk T., Katowice 2014.

*Rola gier komputerowych w życiu dziecka w wieku wczesnoszkolnym*, lic., PiP, prom. Huk T., Katowice 2010.

*Rola gier komputerowych w życiu młodzieży gimnazjalnej* (ang. *The Role of Computer Games in the Lives of Junior High School Youth*), lic., WPed., prom. Dąbrowska A., Warszawa 2014.

*Rola gier komputerowych w życiu uczniów klas 5–6*, lic., PiP, prom. Watola A., Katowice 2012.

*Rola gier komputerowych w życiu współczesnego dziecka* (ang. *The role of computer games in life of a contemporary child*), lic., WHist., prom. Grabowska D., Warszawa 2008.

*Rola gier komputerowych wśród uczniów w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *The role of computer games among early school children*), lic., WNP, prom. Skibińska M., Toruń 2018.

*Rola i znaczenie gier komputerowych dla dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *The role and*

- the meaning of computer games for kids in early childhood*), lic., WSE, prom. Iwanicka A., Poznań 2017.
- Rola i znaczenie interfejsu w rozwoju gier komputerowych* (ang. *The role and importance of the interface in the development of computer games*), mgr., Fil., prom. Konarska K., Wrocław 2017.
- Rola i znaczenie muzyki w grach komputerowych*, lic., WA, prom. Szyndler M., Katowice 2013.
- Rola ilustracji figuratywnej w dobie mediów cyfrowych* (ang. *The Role of Figurative Illustration in the Era of Digital Media*), mgr., WHist., prom. Juszczak W., Warszawa 2009.
- Rola Internetu i gier komputerowych w procesie wychowania dziecka w młodszym wieku szkolnym*, mgr., WEiNoE, prom. Różańska A., Katowice 2013.
- Rola komputera w rozwoju dziecka* (ang. *Computer role in development of the child*), lic., WPed., prom. Rudnicki J., Warszawa 2015.
- Rola marketingu relacji w branży gier wideo na przykładzie wybranych produktów firmy Blizzard Entertainment* (ang. *Prominence of relationship marketing in the video games industry on the example of the selected products of Blizzard Entertainment*), lic., WDIB, prom. Jupowicz-Ginalska A., Warszawa 2018.
- Rola mediów elektronicznych i gier komputerowych w procesie wychowania dzieci w wieku 7–9 lat* (ang. *The role of multimedia and computer games in upbringing primary children from 7 to 9 years old*), mgr., WPed., prom. Tanaś M., Warszawa 2008.
- Rola mediów w życiu rodziny. Pomoc i zagrożenie* (ang. *The Role of the Media in a Family's Life. Help and Danger*), mgr., WNSR, prom. Kwak A., Warszawa 2011.
- Rola społeczności fanów w popkulturze na przykładzie fanów anime i gier cyfrowych* (ang. *The role of the community of fans in popculture based on the example of anime and video games fans*), lic., Instytut Kultury Europejskiej, prom. Oleksy P., Poznań 2018.
- Rola świata wirtualnego w życiu dziecka* (ang. *The influence of the virtual world in a child's life*), mgr., WEiNoE, prom. Murzyn A., Katowice 2015.
- Rola światłocienia w tworzeniu nastroju w grach komputerowych* (ang. *The role of light and shadow in creating the mood in video games*), lic., WA, prom. Kopoczek R., Cieszyn 2016.
- Rola zainteresowań dzieci w wieku przedszkolnym w wyborze gier i programów komputerowych*, mgr., PiP, Katowice 2008.
- Rozwijanie sprawności psychomotorycznej dzieci w wieku przedszkolnym z wykorzystaniem gier komputerowych*, lic., WPed., prom. Sieńczewska M., Warszawa 2005.
- Rozwój dziecka w wieku wczesnoszkolnym a media elektroniczne* (ang. *A Pre-school Aged Child's Development and the Mass Media*), mgr., WPed., prom. Tanaś M., Warszawa 2009.

*Rozwój grafiki w grach komputerowych na przełomie lat* (ang. *Development of video game graphics over the years*), mgr., WInoM, prom. Gdawiec K., Sosnowiec 2016.

*Rozwój polskiej branży informatycznej po 1989 roku na wybranych przykładach* (ang. *The development of Polish IT industry since 1989 presented on selected examples*), mgr., NeoFil., prom. Górny M., Poznań 2017.

*Rynek gier komputerowych i miejsce w nim gier przeglądarkowych*, mgr., WZ, prom. Kisielnicki J., Warszawa 2008.

*Rynek oprogramowania i gier komputerowych w Polsce* (ang. *The common market of software environment and computer games in Poland*), lic., WNZKŚ, prom. Sikorski D., Wrocław 2017.

*Rysunki dzieci sześciolatek w dobie gier multimedialnych* (ang. *Children's drawings in the age of multimedia games*), lic., PiP, prom. Sacher W., Katowice 2015.

*Rzeczywistość rozszerzona – cyberświat w sztuce*, mgr., WArt., prom. Stępnik M., Lublin 2016.

*Rzeczywistość wirtualna. Rozwój interfejsów elektronicznych* (ang. *Rzeczywistość wirtualna. Rozwój interfejsów elektronicznych*), lic., Fil., prom. Aptacy P., Katowice 2016.

*Rzeczywisty i wirtualny świat uczniów i studentów* (ang. *Real and virtual world of schoolchildren and students*), mgr., WH, prom. Frelik P., Lublin 2018.

*Samotny w życiu, aktywny w sieci. Narracje internautów*, mgr., PiP., prom. Krawczyk-Bocian A., Bydgoszcz 2015.

*Scaring the Player versus Scaring the Viewer: A Case Study of Silent Hill 1999 and 2001 Horror Videogames and Christophe Gans's Movie* (pol. *Wywoływanie strachu u gracza versus wywoływanie strachu u widza: analiza gier komputerowych Silent Hill i Silent Hill 2 oraz adaptacji filmowej Christophe'a Gansa*), lic., Fil., prom. Kliś-Brodowska A., Katowice 2016.

*Schematy metadanych dla gier wideo* (ang. *Metadata Schemas for Video Game*), mgr., Wydział Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii, prom. Trafiłowski P., Roszkowski M., Warszawa 2018.

*Sektor gier komputerowych w Polsce. Analiza przypadku CD Projekt* (ang. *Polish video game industry. Study case of CD Projekt*), mgr., WNS, prom. Dudek A., Wrocław 2017.

*Sekty w grach komputerowych* (ang. *Sects in computer games*), lic., WNS, prom. Biliński K., Wrocław 2017.

*Selected issues regarding the translation of video games based on examples from World of Warcraft* (pol. *Wybrane problemy związane z tłumaczeniem gier komputerowych na podstawie przykładów zaczerpniętych z World of Warcraft*), mgr., NeoFil., prom. Kizeweter M., Warszawa 2014.



*Selected Problems Arising from the Polish Localization of Baldur's Gate II: Enhanced Edition* (pol. *Wybrane problemy wynikające z lokalizacji na język polski gry komputerowej Baldur's Gate II: Enhanced Edition*), mgr., WH, prom. Grabias M., Lublin 2017.

*Sieciowa gra akcji „Karramba!!!”* (ang. *Networking action game “Karramba!!!”*), lic., WMIM, prom. Ciebiera K., Warszawa 2005.

*Śmierć wirtualna i zabawa w zabójcę. Tożsamość i percepcja rzeczywistości graczy w wieku gimnazjalnym* (ang. *Playing a murderer and virtual death. Middle school gamers' identity and perception of reality*), Wydział Studiów Międzynarodowych i Politologicznych, prom. Wojtaszek M., Łódź 2016.

*Socjolekt użytkowników gier komputerowych* (ang. *Sociolect of video games' users*), Instytut Polonistyki i Logopedii, prom. Naruszewicz-Duchlińska A., Olsztyn 2016.

*Specificity of computer games translation – a case study*, mgr., WLS, prom. Hejwowski K., Warszawa 2005.

*Specyfika polskich czasopism o grach komputerowych* (ang. *Character of a Polish computer game magazines*), mgr., WNPSM, prom. Gogołek W., Warszawa 2007.

*Specyfika uzależnienia od gier komputerowych w opinii terapeutów uzależnień*, mgr., PiP., prom. Leppert R., Bydgoszcz 2015.

*Spoleczne uwarunkowania zajmowania się grami komputerowymi gimnazjalistów*, lic., WNS, prom. Kłopot S., Wrocław 2018.

*Sposoby korzystania z gier komputerowych wśród młodzieży a relacje rodzinne i wsparcie społeczne* (ang. *Ways of playing computer games among adolescents versus family relationships and social support*), PiP, prom. Spindel Z., Katowice 2018.

*Sposoby spędzania czasu wolnego przez dzieci i rola rodziców w jego organizacji* (ang. *Ways of spending free time by children and the role of parents in its organization*), lic., WPed., prom. Kossowski P., Warszawa 2015.

*Sposoby użytkowania komputera i Internetu wśród młodzieży gimnazjalnej szkoły wiejskiej na przykładzie Publicznego Gimnazjum im. gen. Aleksandra Krzyżanowskiego w Kadzidle* (ang. *The computer, Internet and contemporary youth*), Katedra Pedagogiki Ogólnej, prom. Grochalska M., Olsztyn 2015.

*Sprachliche Unterchiede zwischen den gewählten deutschen und polnischen Dialogen in dem Spiel The Last of Us* (pol. *Różnice językowe między wybranymi niemieckimi i polskimi dialogami w grze The Last of Us*, ang. *Lingual differences between the chosen German and Polish dialogues within the game The Last of Us*), mgr., NeoFil., prom. Frączek A., Warszawa 2017.

- Środki masowego przekazu w życiu dzieci dziewięcioletnich*, lic., WPed., prom. Sobierańska D., Warszawa 2005.
- Status cywilnoprawny dóbr wirtualnych w grach komputerowych* (ang. *Civil law status of virtual goods in computer games*), mgr., WPA., prom. Kocot W., Warszawa 2018.
- Stereotyp wojny nuklearnej i jej skutków w kulturze masowej* (ang. *The Stereotype of Nuclear War and its Effects in Popular Culture*), WPolit., prom. Knopek J., Toruń 2013.
- Stereotypy płci w treściach gier komputerowych* (ang. *Gender stereotypes in video games*), Katedra Pedagogiki Ogólnej, prom. Mizerek H., Olsztyn 2017.
- Storytelling w grach wideo* (ang. *Video game storytelling*), WA, prom. Dziadzia B., Katowice 2018.
- Stosunek adolescentów do gier multimedialnych* (ang. *Adolescents attitude towards multimedia games*), lic., WSE, prom. Przybyła M., Poznań 2016.
- Strategie marketingowe w branży gier komputerowych w warunkach polskich* (ang. *Marketing strategies in the computer games industry in polish conditions*), Wydział Ekonomiczno-Socjologiczny, prom. Sajnog A., Łódź 2018.
- Studenci o uzależnieniach od gier komputerowych*, mgr., PiP., prom. Latoś A., Bydgoszcz 2017.
- Stworzenie gry RPG z wykorzystaniem grafiki 2D* (ang. *Creation of an RPG game using 2D graphics*), Katedra Metod Matematycznych Informatyki, prom. Sopyła K., Olsztyn 2016.
- Subtitling in Computer Games*, lic., WLS, prom. Hejwowski K., Warszawa 2011.
- Świadomość historyczna w grach RPG na przykładzie serii Dragon Age* (ang. *Historical awareness in RPG games on the example of the Dragon Age series*), lic. WHist., prom. Michalski M., Poznań 2018.
- Świadomość zagrożenia cyberprzemocą wśród uczniów szkół gimnazjalnej i licealnej* (ang. *Awareness of the danger cyberbullying among middle school students and high school students*), mgr., Ped., prom. Łopot M., Częstochowa 2015.
- Świat gier komputerowych a system wartości gimnazjalistów* (ang. *The World of Computer Games versus a 12-13-year-olds' System of Values*), mgr., WPed., prom. Karwowska-Struczyk M., Warszawa 2006.
- Świat gier komputerowych w życiu studentów Uniwersytetu Opolskiego* (ang. *The world of computer games in the lives of students of the University of Opole*), lic., WNS, prom. Sobieraj I., Opole 2016.
- Świat gry „Minecraft” w życiu dzieci i młodzieży* (ang. *World of “Minecraft” in the life of children and teens*), mgr., WNS, prom. Maniurka P., Opole 2016.

*Symboliczne przeniesienie w rzeczywistość kreowaną przez gry komputerowe i jego temperamentalne uwarunkowania we wczesnej dorosłości*, mgr., Wydział Psychologii, prom. Zagórska W., Warszawa 2006.

*Synergia mediów w grach komputerowych* (ang. *The Synergy of Media in Computer Games*), lic., WA, prom. Wowrzeczka J., Cieszyn 2016.

*Synteza i ocena algorytmów sztucznej inteligencji w grach komputerowych* (ang. *Synthesis and evaluation of artificial intelligence algorithms in computer games*), mgr., MatFizInf, prom. Kozik A., Opole 2016.

*System badania preferencji w środowisku graczy komputerowych* (ang. *Preferences testing system in video games player's society*), lic., WiNoM, prom. Boryczka U., Katowice 2015.

*Szanse i zagrożenia korzystania z komputera przez dzieci* (ang. *Opportunities and Threats of Using the Computer by Children*), WNP, prom. Biernat T., Toruń 2014.

*Sztuczna inteligencja w grach komputerowych – określanie zachowania przeciwników w grach RPG* (ang. *Artificial intelligence in computer games – determining the behaviour of enemies in RPG games*), mgr., WiNoM, prom. Boryczka U., Sosnowiec 2016.

*Techniki odwzorowania właściwości materiałów w grach komputerowych* (ang. *Techniques of reproducing the properties of materials in computer games*), mgr., WiNM, prom. Boryczka U., Katowice 2017.

*Techniki optymalizacji scen w grach 3D* (ang. *Scene optimization techniques for 3D games*), mgr., WMIM, prom. Jabłonowski J., Warszawa 2012.

*Techniques taken from translation of literature used in translation of videogames on the example of computer role-playing game planescape: Torment*, lic., Fil., prom. Warmużyńska-Rogóż J., Katowice 2011.

*Technologia shaderów w środowisku Unity* (ang. *Shader Technology in Unity*), inż., Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, prom. Matulewski J., Toruń 2019.

*Telewizja jako medium a rozwój emocjonalny dziecka sześciolatniego* (ang. *Television as medium and emotional development of a six year old child*), WNP, prom. Leksicka K., Toruń 2011.

*Terminologie der deutschen Computer-Rollenspiele* (ang. *Terminology of the German computer role-playing games*), lic., WLS, prom. Szerszeń P., Warszawa 2010.

*Testowanie psychologiczne przy użyciu gier komputerowych - badanie inteligencji ogólnej grą Penguin Tio* (ang. *Psychological testing with computer games – general intelligence testing using game Penguin Tio*), mgr., WNS, prom. Paluchowski W., Poznań 2017.

- The advantages of implementing video games in learning and teaching ESL to secondary school students* (pol. *Zalety wykorzystania gier komputerowych w nauczaniu języka angielskiego uczniów szkół średnich*), mgr., WH, prom. Bączkowska A., Bydgoszcz 2016.
- The analysis of Polish translation of proper names in "League of Legends"* (pol. *Analiza polskiego tłumaczenia nazw własnych w „League of Legends”*), Fil., prom. Biały P., Katowice 2018.
- The analysis of slang in RPG games* (pol. *Analiza slangu graczy RPG*), lic., Fil., prom. Rojczyk A., Katowice 2013.
- The Elder Scrolls V: Skyrim jako powieść interaktywna – analiza socjologiczna*, mgr., WNS, prom. Ćwikła P., Katowice 2014.
- The Empowerment of Women in Lara Croft: Tomb Raider and Selected Tomb Raider Video Games* (pol. *Równouprawnienie Kobiet w Lara Croft: Tomb Raider i Wybranych Grach Komputerowych z Serii Tomb Raider*), lic., WH, prom. Szczypa P., Lublin 2018.
- The example of the unique storytelling using interactive narrative devices* (pol. *Niepowtarzalne metody opowiadania historii za pomocą interaktywnych narzędzi narracyjnych*), mgr., Fil., prom. Schauffler D., Katowice 2016.
- The function of illustration in pop culture*, mgr., WA, prom. Giełdoń-Paszek A., Katowice 2017.
- The Hero with the Kolbitr's Face: An Analysis of chosen characters from the Assassin's Creed franchise in reference to Joseph Campbell's Monomyth and the Coalbiter of Old Norse Legendary Sagas* (pol. *Bohater o twarzy Kolbitra: Analiza wybranych postaci z franczyzy Assassin's Creed w odniesieniu do Monomitu Josepha Campbella oraz Węgłozercy ze staronordyckich Sag Legendarnych*), lic., Fil., prom. Kliś-Brodowska A., Katowice 2016.
- The impact of computer games on learners' foreign language competence* (pol. *Wpływ gier komputerowych na kompetencje uczniów języka obcego*), lic., CKN, prom. Bloch-Rozmej A., Warszawa 2017.
- The impact of illustration on the process of creating conceptual graphics (ang. Illustration for children as a tool for computer games concepts creation)*, mgr., Instytut Sztuki, prom. Łuszczak M., Katowice 2017.
- The influence of localisation on the translation of video game (as exemplified by Pokemon: Fire Red)* [ang. *Wpływ lokalizacji na tłumaczenie gier komputerowych (na przykładzie gry Pokemon: Fire Red)*], Fil., prom. Cetnarowska B., Katowice 2018.
- The issues of video game translation forms of address and grammatical gender in "Mass Effect"* (pol. *Problematyka przekładu gier komputerowych: formy adresatywne i rodzaj gramatyczny w grze „Mass Effect”*), mgr., WLS, prom. Hejwowski K., Warszawa 2013.

- The Linguistic Landscape in Computer Games. The Case Study of 'The Witcher 3'* (pol. *Krajobraz językowy w grach komputerowych na przykładzie gry „Wiedźmin 3”*), mgr., NeoFil. prom. Wiśniewska D., Poznań 2018.
- The notion of objectification of human body in RPG games* (pol. *Obiektywizacja ciała ludzkiego w grach RPG*), lic., Fil., prom. Chromik A., Katowice 2014.
- The origin and development of English gaming slang* (ang. *Powstanie i rozwój angielskiego slangu gier komputerowych*), mgr., WA, prom. Kilarski M., Poznań 2018.
- The phenomenon of computer games in the USA in the EFL classroom context* (pol. *Zjawisko gier komputerowych w USA w nauczaniu języka angielskiego*), lic., CKN UW, prom. Romaniuk D., Warszawa 2013.
- The Phenomenon of Exploitation in Contemporary Video Games* (pol. *Zjawisko exploitation we współczesnych grach komputerowych*), lic., AEur., prom. Frelik P., Warszawa 2014.
- The Real versus the Virtual Binary oppositions in video games* (pol. *Rzeczywistość kontra Wirtualność: Przeciwności binarne w grach komputerowych*), Fil., prom. Rachwał T., Toruń 2010.
- The terminology used by the players of computer games a sociolinguistic approach* (pol. *Terminologia wykorzystywana przez graczy gier komputerowych: metoda socjolingwistyczna*), mgr., NeoFil., prom. Wełna J., Warszawa 2014.
- The translation of character quotes in the Polish localization of "League of Legends"* (pol. *Tłumaczenia kwestii bohaterów w polskiej lokalizacji gry „League of Legends”*), mgr., Fil., prom. Gutfeld D., Toruń 2016.
- The Unique Aspects of Video Game Translation* (pol. *Unikalne aspekty tłumaczenia gier komputerowych*), lic., NeoFil., prom. Kizeweter M., Warszawa 2014.
- The Use of Multimedia in The Middle School Language Classroom* (pol. *Wykorzystanie multimediów na lekcjach języka angielskiego w gimnazjum*), lic., CKN, prom. Zielkiewicz M., Warszawa 2015.
- The Use of Tattoos in Videogame Design on the example of chosen videogames* (pol. *Wykorzystanie tatuaży w projektowaniu gier wideo na wybranych przykładach*), lic., Fil., prom. Kliś-Brodowska A., Katowice 2016.
- The usefulness of computer games approached as authentic material self-study tool in ELT* (pol. *Użyteczność gier komputerowych jako autentycznych materiałów przy samodzielnej nauce języka angielskiego*), lic., CKN, prom. Chybowska U., Warszawa 2014.
- „The wind” – projekt środowiska gry* (ang. *„The wind” – game environment Project*), WA, prom. Łuszczak M., Cieszyn 2018.

*Trailery gier komputerowych: między sztuką nowych mediów a reklamą*, lic., WH, prom. Hudzik J., Lublin 2017.

*Transcreation and the Marketing of Video Games Localization and Domestication in Selected Video Game Commercials Targeted at Polish Users* (pol. *Transkreacja i marketing gier wideo: Lokalizacja i udomowienie w wybranych reklamach gier wideo kierowanych do polskich użytkowników*), mgr., NeoFil., prom. Szymczak P., Warszawa 2018.

*Translating Computer Games* (pol. *Tłumaczenie gier komputerowych*), lic., Fil., prom. Bartłomiejczyk M., Katowice 2014.

*Translation of allusions in a computer game (on the basis of Fallout 2)*, mgr., WLS, prom. Hejwowski K., Warszawa 2011.

*Translation of humour in the video game series "The Sims"*, Fil., prom. Deckert M., Łódź 2018.

*Translation of names in the Polish localisation of Diablo III video game* (pol. *Tłumaczenie nazw w polskiej wersji językowej gry komputerowej Diablo III*), mgr., Wydział Lingwistyki Stosowanej, prom. Hejwowski K., Warszawa 2019.

*Translation of profanities and taboo aspects in selected video games* (pol. *Tłumaczenie bluźnierstw i zagadnień tabu na przykładzie wybranych gier komputerowych*), Fil., prom. Deckert M., Łódź 2018.

*Trening za pośrednictwem gier na portalu Neurogra wpływ na procesy poznawcze i codzienne funkcjonowanie* (ang. *Games on Neurogra site training: effects on cognitive processes and everyday functioning*), mgr., prom. Hornowska E., Poznań 2017.

*Tworzenie gry komputerowej „BattleShip” w języku programowania Java* (ang. *Computer game development, JAVA programming language, BattleShip*), inż., WiNM, prom. Simiński R., Katowice 2018.

*Tworzenie misji w grze RPG – technologia Unity 3D* (ang. *RPG quest creating – Unity3D technology*), lic., WliNoM, prom. Dawid A., Katowice 2016.

*Tworzenie systemów animacyjnych postaci w grach komputerowych* (ang. *Creating character animation systems in video games*), inż., WliNoM, prom. Boryczka U., Sosnowiec 2016.

*Tworzenie własnych komponentów w Unity 3D* (ang. *Creating own components in Unity 3D*), lic., WMat.Inf., prom. Szymański J., Toruń 2016.

*Uczenie się z gier komputerowych w opiniach osób dorosłych* (ang. *Learning from computer games in adult's opinion*), WNW, prom. Gutowska-Ciołek A., Łódź 2018.

*Uczenie sztucznej inteligencji w grach komputerowych na przykładzie zachowań graczy* (ang. *Learning of artificial intelligence in computer games based on gamers behaviours*), mgr., MatFizInf, prom. Kozik A., Opole 2016.

- Uczniowie klas I–III szkoły podstawowej w wirtualnym świecie gier komputerowych* (ang. *Pupils attending first three grades of a primary school in the virtual reality*), mgr., WNS, prom. Gmoch R., Opole 2015.
- Umowa o dostarczanie treści cyfrowych na tle praktyki polskiej*, mgr., WPAiE, prom. Marszałkowska-Krześ E., Wrocław 2017.
- Unit Operations – Archetypal Symbolism in Independent Games* (pol. *Operacje jednostkowe – symbolika archetypiczna w grach indie*), mgr., Fil., prom. Chromik A., Katowice 2014.
- Uwarunkowania i konsekwencje korzystania z gier multimedialnych przez dzieci w starszym wieku szkolnym* (ang. *Determinants and consequences of using multimedia games by school-aged children*), mgr., WPed., prom. Karwoska-Struczyk M., Warszawa 2018.
- “Utopia gone wrong”: Ayn Rand’s Philosophy and Ken Levine’s “BioShock” and “System Shock 2”* (pol. *„Upadek Utopii”: Filozofia Ayn Rand oraz „BioShock” oraz „System Shock 2” Kena Levine’a*), mgr., Fil., prom. Więckowska K., Toruń 2019.
- Uzależnienia behawioralne wśród młodzieży w wieku gimnazjalnym (na przykładzie badań uczniów Gimnazjum im. Księdza Kardynała Karola Wojtyły w Iwanowicach)* [ang. *Behavioral addiction among young people in middle school-age (based on research conducted with students in Middle School name of Cardinal Karol Wojtyła in Iwanowice)*], mgr., WPA, prom. Pluta A., Poznań 2017.
- Uzależnienia dzieci od Internetu i gier komputerowych na podstawie badań przeprowadzonych w środowisku szkolnym* (ang. *Addiction of children to the Internet and computer games on the basis of research carried out in school environment*), mgr., WPA, prom. Wojnowski K., Kalisz 2014.
- Uzależnienia medialne wśród dzieci klas 4–6 szkoły podstawowej (na przykładzie telewizji, Internetu i gier komputerowych)* [ang. *The addictions to media among children in grades 4–6 of primary school (based on television, the Internet and computer games)*], mgr., WSE, prom. Skrzydlewski W., Poznań 2017.
- Uzależnienia młodego pokolenia od współczesnych mediów na podstawie wybranej literatury* (ang. *Addiction of young generation to contemporary media on the basis of chosen literature*), lic., WT, prom. Biela B., Katowice 2016.
- Uzależnienia od komputera w XXI wieku* (ang. *Computer addiction in XXI Century*), Katedra Teologii Moralnej i Etyki, prom. Guzowski J., Olsztyn 2016.
- Uzależnienia uczniów szkoły podstawowej od gier komputerowych* (ang. *Primary school students’ addicted to computer games*), lic., WNP, prom. Majewska K., Toruń 2018.

*Uzależnienie dzieci i młodzieży od gier komputerowych*, Katedra Pedagogiki Opiekuńczej, prom. Leszczyńska-Rejchert A., Olsztyn 2016.

*Uzależnienie dzieci w wieku przedszkolnym od mass mediów: Internet, telewizja, gry komputerowe*, mgr., WEiNoE, prom. Szuścik U., Katowice 2014.

*Uzależnienie od gier komputerowych a zaangażowanie w gry. Zjawisko okazjonalnego i problematycznego grania* (ang. *Computer games addiction, passion for computer games and sensation seeking*), mgr., WNS, prom. Chirkowska – Smolak T., Poznań 2015.

*Uzależnienie od gier komputerowych dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Addiction to computer games of children in early school age*), PiP, prom. Brosch A., Katowice 2018.

*Uzależnienie od gier komputerowych i zaangażowanie w gry a potrzeba poszukiwania doznań*, mgr., WNS, prom. Chirkowska-Smolak T., Poznań 2017.

*Uzależnienie od gier komputerowych w opinii dzieci w wieku szkolnym* (ang. *Addiction to computer games in the opinion of schoolchildren*), mgr., Ped., prom. Kita S., Częstochowa 2017.

*Uzależnienie od internetowych gier komputerowych wśród przedstawicieli generacji Y i Z* (ang. *Internet computer games addiction among the representatives of Y and Z generation*), Wydział Ekonomiczno-Socjologiczny, prom. Jabłońska M., Łódź 2017.

*Uzależnienie od Internetu i gier komputerowych w Chinach – problematyka i metody leczenia*, lic. (ang. *Addiction to the Internet and computer games in China – issues and treatment methods*), Fil., prom. Malinowski G., Wrocław 2017.

*Użycie gier komputerowych w nauczaniu słownictwa języka angielskiego* (ang. *The use of computer games in teaching and learning English vocabulary*), mgr., Fil., Katowice 2009.

*Video game localisation: challenges of adapting cultural aspects into English in the game The Witcher* (pol. *Lokalizacja gier komputerowych: analiza problemów w tłumaczeniu aspektów kulturowych na podstawie gry „Wiedźmin”*), mgr., Fil., prom. Lewicki A., Wrocław 2017.

*Video Game Space: Designing Believable Environments* (pol. *Przestrzeń Gry Komputerowej: Projektowanie Wiarygodnych Środowisk*), lic., Fil., prom. Gnat T., Katowice 2016.

*Video game translation and localization A case study of Polish and English translations of items in the video game Diablo 3 Reaper of Souls* (pol. *Tłumaczenie i lokalizacja gier komputerowych. Analiza polskiego tłumaczenia i lokalizacji nazw przedmiotów z gry komputerowej Diablo 3: Reaper of Souls*), mgr., NeoFil., prom. Mioduszevska-Crawford E., Warszawa 2015.



- Video Games and Art. Game Mechanics and Their Artistic Potential* (pol. *Gry komputerowe i sztuka. Mechanika gry i jej potencjał artystyczny*), mgr., Fil., prom. Sarnek M., Katowice 2015.
- Video games as an environment and tool for the acquisition and learning of English as a foreign language* (pol. *Gry wideo jako środowisko i narzędzie w przyswajaniu i uczeniu się języka angielskiego jako obcego*), lic., Fil., prom. Grotek M., Katowice 2016.
- Video Games as Never Ending Stories. A Preliminary Study of Techniques of Nonlinear Narrative* (pol. *Gry wideo jako niekończące się historie. Wstępne studium technik narracji nieliniowej*), lic., Fil., prom. Sarnek M., Katowice 2016.
- W stronę kina interaktywnego – casus Sufferrosa Dawida Marcinkowskiego* (ang. *Interactive movie – casus Sufferrosa by Dawid Marcinkowski*), mgr., Fil., prom. Miczka T., Katowice 2014.
- Walory gier komputerowych w promocji kultury i turystyki* (ang. *The advantages of using computer games in promoting culture and tourism*), Instytut Historii i Stosunków Międzynarodowych, prom. Lewandowska I., Olsztyn 2015.
- Wartości i zagrożenia płynące z gier komputerowych dla dzieci i młodzieży* (ang. *Dangers and values connected with computer games for children and the youth*), lic., Ped., prom. Motow I., Częstochowa 2015.
- Wartościowanie zabawki przez uczniów szkoły podstawowej*, lic., WArt., prom. Boguszevska A., Lublin 2017.
- Wiedza dzieci w wieku wczesnoszkolnym o zagrożeniach związanych z korzystaniem z komputera i Internetu* (ang. *Children's knowledge about the risks regarding their use of the internet at the early stages of their school life*), lic., PiP, prom. Musioł M., Katowice 2017.
- Wirtualizacja rzeczywistości współczesnej i jej przejawy*, mgr., Wydział Filozofii i Socjologii, prom. Kociuba J., Lublin 2017.
- Wirtualna rozrywka czy nowa forma sportu? Socjologiczne studium społeczności graczy komputerowych* (ang. *Virtual entertainment or a new form of sport? The sociological study of a computer gaming community*), mgr., WNS, prom. Łęcki K., Katowice 2016.
- Wirtualna rzeczywistość – niebezpieczeństwo XXI wieku* (ang. *Virtual reality – the danger of the XXI century*), Instytut Nauk Politycznych, prom. Jakubowski W., Olsztyn 2016.
- Wirtualni kierowcy – Simracing jako zjawisko kulturowe* (ang. *Virtual racers – Simracing as effect in culture*), mgr., Fil., prom. Miczka T., Katowice 2010.
- Wirtualny świat nastolatków – znaczenie gier komputerowych* (ang. *Children's virtual world of computer games*), mgr., WNSR, prom. Kwak A., Warszawa 2013.

- Wizerunek archiwów i archiwistów wykreowany w XXI w. w kulturze popularnej* (ang. *An image of archives and archivists created in the 21st century in popular culture*), mgr., WHist., prom. Skotarczak D., Poznań 2017.
- Wizerunek e-sportu w Polsce* (ang. *Image of the e-sport in Poland*), lic., Fil., prom. Maliszewski K., Wrocław 2017.
- Wizerunek gier video w różnych mediach (prasa, telewizja, Internet)* (ang. *Image of video games in different medias /press, television, Internet*), Fil., prom. Bogołębska B., Łódź 2018.
- Wizerunek graczy komputerowych wśród młodych ludzi* (ang. *Image of gamers among young people*), lic., Fil., prom. Siemes A., Wrocław 2018.
- Wizerunek kobiet w grach wideo*, lic., WH, prom. Kmiecik A., Bydgoszcz 2018.
- Wizerunek kobiety współczesnej w grach* (ang. *Image of modern woman in games*), WA, prom. Giełdoń-Paszek A., Katowice 2018.
- Wizerunek polskich twórców gier: studia i gracze* (ang. *The image of polish video game developers: producers and gamers*), mgr., Fil., prom. Fleischer M., Wrocław 2017.
- Wizerunek społeczno-polityczny Japonii w grach komputerowych* (ang. *Socio-political image of Japan in video games*), mgr., WPolit., prom. Wojdyło W., Toruń 2015.
- Wizje przyszłości w grach komputerowych i filmach* (ang. *Visions of the future in video games and movies*), WA, prom. Dziadzia B., Katowice 2018.
- Wizje średniowiecza w polskiej popkulturze po 1989 roku* (ang. *Visions of the Middle Ages in the Polish pop culture since 1989*), Fil., prom. Wróblewska V., Toruń 2012.
- Wizje upadku cywilizacji zachodu w grach komputerowych* (ang. *Visions Of The Collapse Of Western Civilization in Computer Games*), mgr., Fil., prom. Zawojski P., Katowice 2019.
- Wizualność i estetyczność w grach komputerowych* (ang. *Visuality and aesthetics in computer games*), mgr., Fil., prom. Popczyk M., Katowice 2017.
- Własność wirtualna w grach komputerowych z perspektywy prawa autorskiego, rzeczowego oraz prawa zobowiązań*, mgr., WPAiE, prom. Gołaczyński J., Wrocław 2018.
- Wpływ „agresywnych” gier komputerowych na dzieci w wieku szkolnym* (ang. *The impact of violent computer games on children of school age*), Wydział Teologiczny, prom. Szulist J., Toruń 2014.
- Wpływ agresji prezentowanej w grach komputerowych na zachowania dzieci w wieku przedszkolnym* (ang. *The impact of aggression presented in computer games on behaviors children at the preschool age*), lic., PiP, prom. Brosh A., Katowice 2015.

- Wpływ doświadczenia w grach akcji na strategie przeszukiwania wzrokowego* (ang. *Effect of action video games on the visuospatial search strategies*), lic., WH, prom. Gut M., Toruń 2015.
- Wpływ gier internetowych Bilard 8 na relacje małżeńskie* (ang. *The impact of "Billiard 8" online games on marital relationship*), Katedra Socjologii, prom. Sokołowski M., Olsztyn 2018.
- Wpływ gier komputerowych i gier video na wrażenia estetyczne człowieka* (ang. *Influence of computer and video games in human aesthetic*), WH, prom. Kaśkiewicz K., Toruń, 2014.
- Wpływ gier komputerowych i Internetu na rozwój dzieci klas I–III* (ang. *The influence of computer games and the Internet on children's development classes I–III*), lic., WEiNoE, prom. Walkowska W., Cieszyn 2015.
- Wpływ gier komputerowych na agresywne zachowanie młodzieży w klasach I i III gimnazjum na podstawie badań w Zespole Szkół Publicznych w Górkach Wielkich*, lic., PiP, prom. Kosek-Nita B., Katowice 2012.
- Wpływ gier komputerowych na dzieci w wieku wczesnoszkolnym*, mgr., EiNoE., Katowice 2008.
- Wpływ gier komputerowych na funkcjonowanie rodziny* (ang. *The influence of computer games on the functioning of the family*), mgr., Wydział Teologiczny, prom. Paczkowski M., Toruń 2015.
- Wpływ gier komputerowych na kształtowanie agresywnych zachowań młodzieży. W opinii uczniów szkół podstawowych miejskich i wiejskich* (ang. *The influence of computer games on shaping aggressive behavior of youth. According to students of city and rural primary schools*), mgr., WNP, prom. Piątek K., Toruń 2018.
- Wpływ gier komputerowych na kształtowanie się stosunków interpersonalnych dzieci w wieku wczesnoszkolnym*, mgr., PiP, Katowice 2008.
- Wpływ gier komputerowych na powstawanie dyspozycji do zachowań agresywnych u dzieci w wieku 10–13* (ang. *The influence of computer games on the development of a disposition to aggressive behavior among children in age of 10–13*), mgr., WPA, prom. Wróbel S., Kalisz 2014.
- Wpływ gier komputerowych na proces uczenia się młodzieży gimnazjalnej w oparciu o badania przeprowadzone w Gimnazjum im. Unii Europejskiej w Sośnicowicach* (ang. *The influence of computer games on the process of learning middle school youth on the basis of the study conducted in the European Union Middle School in Sośnicowice*), mgr., WT, prom. Celary I., Katowice 2015.

*Wpływ gier komputerowych na psychospołeczne funkcjonowanie młodzieży z uwzględnieniem poziomu agresji, lęku, empatii, oraz ustosunkowań społecznych*, mgr., PiP , prom. Rode D., Katowice 2010.

*Wpływ gier komputerowych na rozwój agresji młodzieży gimnazjalnej* (ang. *Influence of computer games on the development of aggression in junior high school students*), lic., PiP, prom. Wojnarska A., Lublin 2018.

*Wpływ gier komputerowych na ryzykowne (niebezpieczne) wyobrażenia i zachowania wśród dzieci okresu wczesnoszkolnego* [ang. *The influence of computer games on the risky (dangerous) idea and behaviour among children of early school period*], mgr., WPA, prom. Wojnowski K., Kalisz 2014.

*Wpływ gier komputerowych na zachowania agresywne dzieci w młodszym wieku szkolnym* (ang. *The influence of computer games on aggressive children's behaviour AT the Elary age*), mgr., WPA, prom. Pluta A., Kalisz 2016.

*Wpływ gier komputerowych na życie emocjonalne dziecka*, lic., EiNoE., prom. Morszczyńska U., Katowice 2011.

*Wpływ gier komputerowych na życie rodzinne u graczy zawodowych*, Katedra Ichtiologii, prom. Wiśniewska A., Olsztyn 2018.

*Wpływ gier komputerowych oraz Internetu na zachowanie dziecka*, lic., PiP, prom. Walancik M., Katowice 2011.

*Wpływ gier komputerowych zawierających elementy przemocy i destrukcji na postawy dzieci i ich pozycję w grupie rówieśniczej*, lic., PiP, Katowice 2008.

*Wpływ gier wideo na przekaz filmowy* (ang. *The Influence of Video Games on the Medium of the Cinema*), lic., Fil., prom. Zawojski P., Katowice 2013.

*Wpływ gier wideo na wieloaspektowy rozwój człowieka* (ang. *The impact of video games on a multifaceted human development*), mgr., Fil. prom. Pułka L., Wrocław, 2015.

*Wpływ grania w gry komputerowe na zachowania agresywne wśród studentów psychologii i informatyki* (ang. *Influence of playing video games on aggressive behaviour among psychology and computer science students*), mgr., PiP, prom. Spendel Z., Katowice 2015.

*Wpływ Internetu i gier komputerowych na rozwój dziecka w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *Internet and computer games impact to child growth im early childhood age*), mgr., WNS, prom. Gmoch R., Opole 2016.

*Wpływ Internetu i gier komputerowych na rozwój poznawczy i społeczny dzieci w wieku szkolnym* (ang. *The influence of the internet and computer games on cognitive and social development of school children*), mgr., WPA, prom. Wojnowski K., Kalisz 2014.

*Wpływ komputera i Internetu na emocjonalne funkcjonowanie młodzieży gimnazjalnej* (ang. *The influence of the computer and the Internet on emotional life of grammar school teenagers*), WNP, prom. Kustra C., Toruń 2009.

*Wpływ komputera i Internetu na rozwój i wychowanie dzieci* (ang. *The impact of computer and the Internet on the development and education of children*), lic., WPA, prom. Mikurenda K., Kalisz 2014.

*Wpływ komputerów na zdolności poznawcze u dzieci*, lic., Wydział Filozofii i Socjologii, prom. Giza P., Lublin 2016.

*Wpływ mass mediów na agresywne zachowania wśród młodzieży* (ang. *Influence of mass media on aggressive behaviours amongst young people*), WPolit., prom. Siwicki M., Toruń 2013.

*Wpływ mass mediów na wychowanie młodzieży* (ang. *Influence of mass media on young people's education*), WNP, prom. Siemieniecki B., Toruń 2010.

*Wpływ mediów cyfrowych na rozwój i zachowanie dziecka* (ang. *Influence of digital media on the child's growing and behavior*), lic., WPA, prom. Leszka J., Poznań 2018.

*Wpływ mediów na agresję u młodzieży – w poszukiwaniu udowodnionych zależności* (ang. *Impact of the media on aggressive behavior of teenagers. In search of relation*), lic., WNSR, prom. Woźniakowska-Fajst D., Warszawa 2014.

*Wpływ mediów na dziecko w wieku przedszkolnym* (ang. *Impact of media in child in school age*), lic., WPA, prom. Mikurenda K., Kalisz 2015.

*Wpływ mediów na rozwój emocjonalny dziecka* (ang. *The influence of the media on the emotional development of the child*), mgr., WPed., prom. Szymański M., Warszawa 2014.

*Wpływ problemów użyteczności na odczuwaną immersję w grach komputerowych typu casual* (ang. *The influence of usability problems on the perceived immersion in casual computer games*), mgr., WNS, prom. Komosiński M., Poznań 2015.

*Wpływ programów telewizyjnych i gier komputerowych na rozwój dzieci w klasach początkowych*, mgr., PiP, prom. Petlak E., Katowice 2011.

*Wpływ telewizji i gier komputerowych na rozwój psychofizyczny dziecka w młodszym wieku szkolnym*, mgr., PiP, Katowice 2008.

*Wpływ telewizji i gier komputerowych na wyzwalanie się agresywnych postaw wśród dzieci i młodzieży*, mgr., WNS, prom. Kolczyński M., Katowice 2013.

*Wpływ treningu poznawczego przy użyciu gry komputerowej „Kalkulilo” na poziom umiejętności matematycznych dzieci* (ang. *The effect of cognitive training with the use of “Kalkulilo” computer game on children's mathematical abilities*), lic., WH, prom. Gut M., Toruń 2016.

*Wpływ treningu poznawczego z wykorzystaniem komputerowych gier akcji na czasowe przetwarzanie informacji w zakresie kilkuset milisekund* (ang. *The influence of cognitive training with action video games on temporal information processing in range of hundreds of milliseconds*), WH, prom. Dreszer J., Toruń 2014.

*Wpływ treningu z wykorzystaniem komputerowych gier akcji na pojemność uwagi wzrokowe* (ang. *The effect of action video game training on visual attention capacity*), mgr., WH, prom. Gut M., Toruń 2015.

*Wpływ treningu za pomocą gry komputerowej na poziom umiejętności matematycznych* (ang. *The effect of cognitive training with the use of computer games on the mathematical abilities*), lic., WH, prom. Gut M., Toruń 2016.

*Współczesne formy oddolnego przetwarzania tekstów kultury na przykładzie filmów found footage, abridged series i machinimy*, lic., WH, prom. Bomba R., Lublin 2018.

*Współczesne uzależnienia młodzieży* (ang. *Contemporary youth addiction*), mgr., WSE, prom. Zandecki A., Poznań 2017.

*Wybory kształtujące fabułę w komputerowych grach paragrafowych* (ang. *Choices shaping the story in computer text games*), lic., WH, prom. Schreiber P., Bydgoszcz 2016.

*Wybrane cechy osobowości a poczucie satysfakcji z życia u osób nadużywających gier komputerowych (okres wczesnej dorosłości)*, mgr., PiP, prom. Rode D., Katowice 2012.

*Wybrane gry komputerowe w kreowaniu agresji u młodzieży gimnazjalnej* (ang. *Influence of selected computer games on aggression among secondary school students*), WNP, prom. Kustra C., Toruń 2012.

*Wybrane zachowania ryzykowne młodzieży gimnazjalnej*, lic., PiP., prom. Gołembowska M., Bydgoszcz 2017.

*Wybrane zagadnienia programowania gier*, mgr., WInfiM, prom. Gościński I., Katowice 2011.

*Wychowawcze konsekwencje aktywności internetowej dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym* (ang. *Educational consequences of Internet activity of primary school age children*), mgr., WPed., prom. Tanaś M., Warszawa 2010.

*Wychowawcze zagrożenia użytkowania gier komputerowych przez gimnazjalistów*, mgr., WNHiP, prom. Kowalczyk D., Wrocław 2015.

*Wykorzystanie edukacyjnych gier komputerowych przez dzieci w wieku wczesnoszkolnym* (ang. *The use of educational computer games by children in early school age*), lic., PiP, prom. Borsch A., Katowice 2016.

*Wykorzystanie gier komputerowych przez dzieci w wieku młodszym szkolnym* (ang. *Use of computer games for children younger school*), mgr., PiP, prom. Huk T., Katowice 2016.

*Wykorzystanie gier komputerowych w wychowaniu przedszkolnym* (ang. *The use of computer games in pre-school education*), lic., PiP, prom. Huk T, Katowice 2019.

*Wykorzystanie HTML5, CSS i JavaScript do utworzenia gry przeglądarkowej* (ang. *Using of HTML5, CSS and Javascript for browser game implementation*), inż., MatFizInf, prom. Kozik A., Opole 2017.

*Wykorzystanie Internetu i innych mass mediów przez uczniów klas III szkoły podstawowej*, mgr., PiP, prom. Stankowski A., Katowice 2010.

*Wykorzystanie komputera w czasie wolnym przez uczniów III klasy szkoły podstawowej*, mgr., PiP, prom. Juszczak S., Katowice 2010.

*Wykorzystanie mediów społecznościowych do promocji gier komputerowych wśród graczy* (ang. *The use of social media to promote computer games among gamers*), mgr., Fil., prom. Aleksandrowicz R., Wrocław 2018.

*Wykorzystanie narzędzi GIS do tworzenia modeli terenu w grach komputerowych* (ang. *The Use of GIS Tools for Creating Terrain Models in Computer Games*), lic., MatFizInf., prom. Stpiczyński P., Lublin 2016.

*Wykorzystanie proceduralnie generowanych map w grze komputerowej* (ang. *Usage of procedural generated maps in computer game*), WMat.Inf., prom. Horzelski W., Łódź 2018.

*Wykorzystanie silnika gier Unity 3D* (ang. *Using Unity 3D game engine*), mgr., MatFizInf, prom. Kozik A., Opole 2015.

*Wykorzystanie środków multimedialnych na lekcjach języka rosyjskiego w gimnazjum* (ang. *Multimedia in teaching Russian Language in Gymnasium*), mgr., WLS, prom. Szypielewicz L., Warszawa 2011.

*Wykorzystywanie gier i aplikacji komputerowych oraz tradycyjnych gier planszowych w rozwijaniu kompetencji matematycznych uczniów w klasie III (na przykładzie Szkoły Podstawowej nr 1 w Łaziskach Górnych)* [ang. *Using computer applications and games and board games in development of mathematical competences of third grade students (on the example of Primary School 1 in Łaziska Górne)*], lic., PiP., prom. Brosch A., Katowice 2016.

*Wymiary osobowości, poziom lęku a stopień zaangażowania w gry komputerowe* (ang. *Dimensions of personality, anxiety and the degree of involvement in computer games*), mgr., PiP, prom. Grabowski D., Katowice 2015.

*Youtuber jako fenomen współczesnej kultury. Strategie pozyskiwania odbiorców na vlogach poświęconych grom* (ang. *Youtuber as a phenomenon of contemporary culture. Strategies of acquiring receivers on gaming vlogs*), mgr., Fil., prom. Sujkowska-Sobisz K., Katowice 2015.

- Zaangażowanie uczniów klas VI w gry komputerowe* (ang. *The involvement of students in grades VI in computer games*), Katedra Pedagogiki Resocjalizacyjnej, prom. Łuczak E., Olsztyn 2015.
- Zaawansowane techniki renderowania w czasie rzeczywistym na przykładzie silnika Habanero* (ang. *Advanced topics in realtime rendering with Habanero 3d engine*), mgr., WMIM, Jabłonowski J., Warszawa 2012.
- Zachowania agresywne a płeć uczniów klas trzecich* (ang. *Aggressive Behaviour versus Third-Formers Gender*), mgr., WPed., prom. Wilgocka-Okoń B., Warszawa 2007.
- Zachowania agresywne użytkowników gier komputerowych* (ang. *Agressive behaviour of computer games players*), lic., PiP., prom. Barabas M., Lublin 2018.
- Zachowania agresywne w klasach I–III szkoły podstawowej*, lic., PiP., Plieth-Kalinowska I., Bydgoszcz 2015.
- Zachowania graczy komputerowych w świecie rzeczywistym i wirtualnym* (ang. *Behaviours of computer game players in real and virtual world*), lic., WNH, prom. Beszterda R., Toruń 2014.
- Zagrożenia grami komputerowymi w procesie funkcjonowania dziecka* (ang. *The dangers of playing computer games in the child's development*), mgr., WSE, prom. Walter N., Poznań 2014.
- Zagrożenia i korzyści wynikające z korzystania z Internetu i gier komputerowych*, mgr., PiP, prom. Jarosz E., Katowice 2012.
- Zagrożenia rozwoju dziecka w wieku wczesnoszkolnym wynikające z użytkowania Internetu i gier komputerowych*, mgr., PiP, prom. Studenska A., Katowice 2014.
- Zagrożenia wychowawcze związane z użytkowaniem środków masowego przekazu w opinii rodziców dzieci w wieku wczesnoszkolnym*, mgr., PiP., prom. Poćwiardowska B., Bydgoszcz 2015.
- Zagrożenie uzależnieniem od gier komputerowych wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych* (ang. *The threat of addiction to computer games among secondary school students*), Katedra Pedagogiki Resocjalizacyjnej, prom. Łuczak M., Olsztyn 2017.
- Zagrożenie uzależnieniem od mediów wśród gimnazjalistów* (ang. *The threat of media addiction among middle school students*), lic., Ped., prom. Karpuszenko E., Częstochowa 2015.
- Zagrożenie zdrowia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputerów i Internetu przez młodzież gimnazjalną oraz ich odzwierciedlenie w świadomości rodziców*, lic., PiP, prom. Kowalczevska-Grabowska K., Katowice 2012.



*Zainteresowanie grami komputerowymi młodzieży licealnej* (ang. *High school student's interests in video games*), mgr., WSE, Walter N., Poznań 2015.

*Zarys historii dźwięku i muzyki do gier komputerowych w oparciu o własne doświadczenia* (ang. *History of sound and music in video game*), mgr., WA, prom. Cienciąła W., Katowice 2017.

*Zastosowania logiki rozmytej w grach komputerowych* (ang. *Applications of Fuzzy Logic in Video Games*), mgr., WMatInf., prom. Wygralak M., Poznań 2015.

*Zastosowanie chmury w działaniu organizacji e-sportowych* (ang. *Application of cloud to operations of e-sports organizations*), mgr., Wydział Fizyki, prom. Gierszal H., Cellary W., Poznań 2018.

*Zastosowanie drzew zachowań w grach komputerowych* (ang. *Using of behavior trees in computer games*), inż., WliNoM, prom. Boryczka U., Sosnowiec 2016.

*Zastosowanie gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnej w terapii zaburzeń neuro-psychologicznych*, lic., Wydział Filozofii i Socjologii, prom. Giza P., Lublin 2017.

*Zastosowanie narzędzi business intelligence na podstawie analizy finansowej spółki CD PROJECT* (ang. *The application of business intelligence tools based on the analysis of the company CD Project*), mgr., WZ, prom. Kisielnicki J., Warszawa 2016.

*Zastosowanie parsera zależnościowego w rozpoznawaniu mowy polskiej w świecie gier cRPG* (ang. *Application of dependency parsing in recognition of the Polish language in cRPG*), mgr., WMat.Inf., prom. Jassem K., Poznań 2016.

*Zastosowanie sterowania rozmytego w grach komputerowych* (ang. *Fuzzy control in computer games*), mgr., MatInf., prom. Dyczkowski K., Poznań 2017.

*Zbiór grafik koncepcyjnych do potencjalnej gry o tytule „Another war in space”* (ang. *Concept arts for potential game called “Another war in space”*), WA, prom. Renkas K., Katowice 2018.

*Zjawisko cyberprzemocy wśród młodzieży gimnazjum* (ang. *Cyberbullying among gymnasium youth*), WNP, prom. Biernat T., Toruń 2010.

*Zjawisko seksizmu w grach komputerowych typu RPG, MMORPG i Action Adventure* (ang. *The phenomenon of sexism in RPG, MMORPG and Action Adventure games*), lic., WNS, prom. Kamińska M., Poznań 2015.

*Zjawisko uzależnienia od gier komputerowych wśród uczniów szkoły podstawowej* (ang. *The phenomenon of addiction to computer games among primary school students*), WNW, prom. Kaźmierczak A., Łódź 2018.

*Zjawisko uzależnienia wśród dzieci szkoły podstawowej* (ang. *The occurrence of addiction among primary school children*), mgr., WSE, prom. Kabat M., Poznań 2017.

*Znaczenie gier komputerowych w rozwoju psychicznym i fizycznym uczniów klas I–III szkoły podstawowe* (ang. *The importance of computer games on the mental and physical development of students from class 1–3 of the primary school*), lic., WNS, prom. Gmoch R., Opole 2016.

*Znaczenie internetowych gier matematycznych dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym w rozwijaniu myślenia matematycznego* (ang. *The importance of internet mathematical games in terms of the development of mathematical thinking of children at the age of early childhood*), KWE, prom. Kalinowska A., Olsztyn 2015.

*Znaczenie koloru w grach komputerowych* (ang. *The importance of color in computer games*), WA, prom. Dziadzia B., Katowice 2018.

*Znaczenie społecznej odpowiedzialności biznesu w branży gier komputerowych* (ang. *The Importance of Corporate Social Responsibility in Videogame Industry*), lic., WDIB, prom. Opolska-Bieleńska A., Warszawa 2017.

*Źródła nieprzetłumaczalności w procesie tłumaczenia i lokalizacji komputerowych gier Role-Playing* (ang. *Sources of Untranslatability in the Translation and Localisation Process of Computer Role-Playing Games*), mgr., WLS, prom. Hejrowski K., Warszawa 2009.

*Źródła sukcesu magazynu „CD-Action”* (ang. *The source of the success of the magazine CD-Action*), lic., WPolit., prom. Szulakiewicz M., Toruń 2015.

*Zrozumieć gracza. Problem stygmatyzacji graczy komputerowych* (ang. *Understanding the player. The problem of stigmatization of computer players*), WH, prom. Pietrowicz K., Toruń 2012.

*Związki literatury hipertekstowej i gier komputerowych* (ang. *Relationships of hypertext literature and computer games*), WA, prom. Mojżysz Z., Katowice 2018.

*Zwierzęta w świecie cyfrowym i rzeczywistości wirtualnej. Ujęcie kulturoznawcze*, lic., WH, prom. Kopciowski A., Lublin 2017.

*В мире компьютерных игр. Анализ языка игроков (на примере русского языка)* [pol. *W świecie gier komputerowych. Analiza języka graczy (na przykładzie języka rosyjskiego)*, ang. *In the world of computer games. An analysis of the language of players (using Russian as an example)*], Fil., prom. Dembska K., Toruń 2014.

dr Jacek Szymała, historyk wizualny, kulturoznawca, autor książek: *Film – Historia – Turystyka*, Kraków 2016, *Powstanie kozackie 1648–1658. Studium z historii wizualnej*, Kraków 2019; współredaktor tomu *Film a historia. Szkice z dziejów wizualnych*, Kraków 2019; autor kilkunastu artykułów naukowych na temat historii nowożytnej, historii wizualnej, kultury Kozaczyzny, dydaktyki historii. Członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami, członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, wykładowca Akademii Polskiego Filmu. [historiawkinie@gmail.com](mailto:historiawkinie@gmail.com), ORCID: 0000-0002-8714-7114.