

## **Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens” (obowiązujące od czerwca 2020 roku)**

Tekst powinien obejmować maksymalnie 10–12 stron autorskich, czyli od 18 tys. do 21,6 tys. znaków (ze spacjami) czcionką Times New Roman o rozmiarze 12, zgodnie z poniższymi wytycznymi. Mniej, jeśli tekst zawiera tabele lub ilustracje. Dłuższe artykuły będą rozpatrywane indywidualnie.

Na początku tekstu prosimy podać abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku angielskim. Na końcu tekstu – wykaz literatury, informacje o autorach, a także abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku polskim. Abstrakt w obu wypadkach może liczyć od 60 do 100 słów.

1. Marginesy przy formacie strony A4:
  - górny: 2,5 cm;
  - dolny: 2,5 cm;
  - lewy: 2,5 cm;
  - prawy: 2,5 cm.
2. Odstęp między wierszami (interlinia): 1,5 wiersza.
3. Artykuł powinien być podzielony na numerowane sekcje (1, 2 itd.) i subsekcje (1.1, 1.2 etc.).
4. Wymiary tabel, wykresów, rysunków itp. (**wyłącznie w odcieniach szarości**) nie mogą przekraczać 11,8 cm szerokości i 19,5 cm wysokości. Elementy takie należy umieścić w tekście artykułu w formie elektronicznej. Prosimy również o ich dodatkowe przesłanie w osobnych plikach – w rozdzielczości nie mniejszej niż 300 DPI, format EPS, PDF, JPG lub TIFF.
5. W celu wyróżnienia istotnych partii tekstu:
  - podkreśleń („gra”) i kursywy („*gra*”) prosimy nie używać;
  - można używać wytłuszczenia („**gra**”), ale tylko w wypadku kluczowych miejsc artykułu, szczególnie istotnych słów i fraz.
6. Kursywą zapisujemy natomiast tytuły książek, filmów, gier itp. (*Morfologia bajki*, *Jumanji*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* etc.).
7. Tytuły gazet i czasopism w głównym tekście artykułu podajemy w cudzysłowie („Homo Ludens”, „Gazeta Wrocławska”). W artykułach w języku angielskim – kursywą (*Homo Ludens*, *Gazeta Wrocławska*).
8. Tytuły artykułów przytaczane w tekście głównym prosimy również podawać kursywą (*Wewnętrzna etyka gry*). W artykułach w języku angielskim – w cudzysłowie (“*Wewnętrzna etyka gry*”).

9. Prosimy używać polskich skrótów i oznaczeń: „cyt. za” (przy cytacie, który przytaczamy za innym autorem), „tamże” itd. W artykułach w języku angielskim: „as cit. in” (nie stosujemy natomiast „ibid.” ani „ibidem”).
10. W wyliczeniach prosimy używać punktorów (•), a w podpunktach drugiego stopnia – półpauz (–). Pierwszy i kolejne podpunkty powinny się kończyć średnikami, a ostatni kropką.
11. Dаты prosimy zapisywać w formacie: 30 listopada 2016 (w artykułach w języku angielskim: 30 November 2016).
12. Wyrażenia „na przykład”, „między innymi”, „to jest”, „to znaczy”, „i tym podobne”, „i tak dalej” prosimy zapisywać w postaci skrótów („np.”, „m.in.”, „tj.”, „tzn.”, „itp.”, „itd.”).
13. Numery przypisów (niebibliograficznych) prosimy zapisywać w indeksie górnym – zarówno w artykułach w języku polskim, jak i angielskim.
14. Dłuższe cytaty wyróżniamy zmniejszoną czcionką (rozmiar 10) i obustronnym wcięciem, pozostawiając pusty wiersz na początku i końcu cytatu:

#### Dorobek Krzysztofa Kieleckiego następująco interpretuje Jan Łódzki:

Nie jest prawdą, że Kielecki uważa ludologię za zbędną dziedzinę wiedzy. Owszem, w jego pracach można znaleźć bardzo wiele krytycznych uwag pod jej adresem, ale autor ten w żadnym momencie nie odrzuca całej dziedziny. Warto to podkreślać wobec zmasowanego ataku ludologów na prace Kieleckiego (Łódzki, 2012, s. 54).

Z tym odczytaniem jednak trudno się zgodzić.

W przypadku wystąpienia „cytatu w cytacie” stosujemy cudzysłowy wewnętrzne francuskie:

„Wtedy Bóg rzekł: «Niechaj się stanie światłość!». I stała się światłość”.

W artykułach w języku angielskim:

“Then God said, ‘Let there be light’; and there was light.”

15. Informacje o autorach należy umieścić po wykazie literatury. Oto przykładowe noty:

**mgr Jan Kowalski**, lingwista stosowany, doktorant w Instytucie Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, jan.kowalski@amu.edu.pl

**dr Janina Kaczmarek**, kulturoznawca, adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, janina.kaczmarek@amu.edu.pl

16. W razie wątpliwości zachęcamy do wzorowania się na artykułach opublikowanych już w „Homo Ludens”, np. na [pracy Arminy Muszyńskiej](#) *Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Główna)* z czwartego numeru czasopisma.
17. Artykuły, które nie będą respektowały powyższych wytycznych – a także teksty zawierające inne istotne braki – mogą zostać odrzucone lub zwrócone do korekty autorskiej.

### **Zasady sporządzania odwołań bibliograficznych i spisu literatury**

Podstawę niniejszego opracowania stanowi model opisu bibliograficznego stosowany przez Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne (American Psychological Association – APA). W niektórych wypadkach wprowadziliśmy pewne zmiany. Zastosowanie przedstawionego stylu bibliograficznego jest jednym z warunków publikacji artykułu.

#### **Odwołania bibliograficzne w tekście głównym**

Prosimy nie podawać pełnych danych bibliograficznych w przypisach. Odwołaniom do literatury powinny służyć krótkie odsyłacze nawiasowe w tekście głównym. Zawierają one nazwiska autorów oraz datę publikacji (taką samą jak w końcowym spisie literatury), a w miarę możliwości także numery stron. Oto przykłady różnych sposobów zapisu:

1. Postać wampira doczekała się swojej symbolicznej biografii (Janion, 2002).
2. O późnym średniowieczu pisał także Johan Huizinga (1992).
3. Można się spotkać także z innym poglądem: „Gry nie są tylko dla dzieci” (Smith, 2009, s. 44–46).
4. Oto fragment *Milczenia owiec* Thomasa Harrisa: „Kiedy siada z powrotem na krzesło, nie potrafi sobie przypomnieć, którą książkę czytał” (2009, s. 30). Co więcej, Crawford po przerwanej lekturze „Dotyka ich [książek – N.N.] po kolei, żeby odnaleźć tę, która jest ciepła” (tamże).
5. W obecnej pracy nie ma potrzeby zajmować się psychologicznym ujęciem narracji. Zainteresowanemu czytelnikowi można polecić następujące prace: Trzebiński, 1992, 2002; de Barbaro, Janusz, Gdowska, 2008.
6. Jerzy Kowalski przeprowadził eksperyment, w którym wykazał, jak ważne mogą być gry i zabawy dla rozwoju pewnych części kory mózgowej małego dziecka (2009). Z kolei Jan Nowak...
7. Zgodnie z klasyfikacją zaproponowaną przez Stefana Rzemyka gry stanowią jeden z podstawowych przejawów aktywności ludzkiej człowieka (2008, s. 45). Piotr Pasek natomiast...

Jeśli odwołujemy się do określonego fragmentu, a nie do całości tekstu, to podanie numerów stron jest konieczne zarówno przy cytowaniu, jak i przy parafrazowaniu.

## Literatura

W tej części umieściliśmy przykłady opisów bibliograficznych dla różnych typów źródeł. Opis powinien zawierać wszystkie informacje wskazane niżej, jeśli to możliwe. Wykaz źródeł należy poprzedzić słowem „Literatura”, (w artykułach w języku angielskim – „References”), a teksty podawać w kolejności alfabetycznej.

W tytułach tekstów anglojęzycznych prosimy zaczynać od wielkiej litery wszystkie słowa poza przymkami, przedimkami i spójnikami (np. „a”, „the”, „and”).

### Książka autorska

Huizinga, J. (1992). *Jesień średniowiecza* (tłum. T. Brzostowski). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

### Książka zbiorowa

Janusz, B., Gdowska, K., de Barbaro, B. (red.). (2008). *Narracja. Teoria i praktyka*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

### Artykuł w czasopiśmie

Stenos, J. (2013). Between Game Facilitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps. *International Journal of Role-Playing*, 4(1), 78–95. Online: <<http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4.pdf>>. Data dostępu: 25 września 2013.

Liczba oznaczona kolorem brązowym odnosi się do rocznika, a liczba granatowa – do numeru w jego ramach. Podany przykład dotyczy więc pierwszego (w tym wypadku jedyne) numeru „International Journal...” wydanego w czwartym roczniku pisma.

Jeśli artykuł jest dostępny online, prosimy **zawsze** dołączać odpowiedni adres internetowy z datą dostępu. Prosimy **nie** podawać identyfikatorów DOI.

### Artykuł w gazecie

Nowak, J. (27 grudnia 2008). Dziewięćdziesiąta rocznica. *Dziennik Grodu Przemysła*, 24–31.

### Rozdział w pracy zbiorowej

Budziszewska, M., Dryll, E. (2008). Poczucie dorosłości a opowieść o własnych rodzicach. Badanie z wykorzystaniem strukturalnej analizy tekstu. W: B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 189–209). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Źródło internetowe: raport, recenzja, wieść, wpis blogowy itp.

Pilc, B. (27 sierpnia 2013). O „konkursach z nagrodami” i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem. Online: <<http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>>. Data dostępu: 10 października 2015.

Jeśli dany wpis opatrzony jest dokładną datą, w spisie literatury prosimy ją podać (jak powyżej). Natomiast w odnośniku nawiasowym w tekście głównym wystarczy sam rok.

Jeżeli nie da się odnaleźć informacji o autorach, zamiast niej można podać na początku nazwę witryny. W powyższym przykładzie mogłoby to wyglądać następująco:

PrawoMarketingu.pl (27 sierpnia 2013). O „konkursach z nagrodami” i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem. Online: <<http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>>. Data dostępu: 10 października 2015.

W przypadku powoływania się na całą stronę (np. zawierającą grę przeglądarkową) prosimy podawać samą nazwę witryny, rok jej uruchomienia i adres internetowy (wraz z datą dostępu):

Fold.it (2008). Online: <<http://fold.it/portal>>. Data dostępu: 28 października 2016.

Mnemosyne (2006). Online: <<http://mnemosyne-proj.org>>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Zooniverse.org (2007). Online: <<http://www.zooniverse.org>>. Data dostępu: 7 października 2016.

### Praca dyplomowa

Przeradzki, G. (2015). *Sposoby wykorzystywania gier planszowych w pracy bibliotekarza*. Uniwersytet Szczeciński: niepublikowana praca licencjacka.

### Gry

Wykaz gier prosimy dołączać do artykułu, jeśli pojawiają się w nim więcej niż dwa tytuły. Prosimy uwzględniać wszystkie gry wspomniane w tekście. Ich wykaz prosimy poprzedzić słowem „Ludografia” (w artykułach w języku angielskim – „Ludography”), a opisy bibliograficzne podawać według wzoru:

Producent (rok). Tytuł [platforma]. Wydawca, kraj wydania.

Oto przykłady:

Adams, T. (2006). Dwarf Fortress [PC]. Tarn Adams, USA.

Atlus (2007). Etrian Odyssey [NDS]. Atlus, Japonia.

Bungie (2001). Halo: Combat Evolved [gra wieloplatformowa]. Microsoft, USA.

Capcom (1985). Ghosts'n Goblins [gra na automat]. Capcom, Japonia.

Capcom (2009). Resident Evil 5 [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.

Epic Games (2008). Gears Of War 2 [Xbox 360]. Microsoft, USA.

From Software (2009). Demon's Souls [Playstation 3]. Namco Bandai, Japonia.

King (2012). Candy Crush Saga [iOS]. King, UK.

Pażytnow, A. (1984). Tetris [PC]. ZSRR.

Zynga (2009). Farmville [Facebook]. King, USA.

Prosimy pamiętać o podawaniu daty dostępu do źródeł internetowych przywołanych w pracy. Jeżeli data jest identyczna dla wszystkich takich źródeł, proponujemy nie powtarzać jej wielokrotnie, tylko dodać pod wykazem literatury stosowną formułę, na przykład: „Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 14 września 2010 roku”.

W trakcie prac redakcyjnych autorzy mogą zostać poproszeni o uzupełnienie opisów bibliograficznych pominiętych źródeł. W razie jakichkolwiek wątpliwości zapraszamy do kontaktu z redakcją pisma „Homo Ludens” pod adresem: [homoludens@ptbg.org.pl](mailto:homoludens@ptbg.org.pl).