

Internet : globalne gry = global games / redakcja: A. Gryszczyńska, Grażyna Szpor, Wojciech R. Wiewiórowski ; autorzy: Monika Adamczyk, Mateusz Badowski, Dorota Benduch, Agnieszka Besiekierska, Adam J. Buczkowski, Jerzy Cytowski, Tomasz Chomicki, Bogusław Dębski, Kinga Flaga-Gieruszyńska, Agnieszka Gryszczyńska, Katarzyna Grzybczyk, Paweł Hajduk, Romuald Hoffmann, Rafał Kasprzyk, Łukasz Klimczyk, Xawery Konarski, Artur Kotowski, Marcelina Lech, Rafał Lipniewicz, Michał Malinowski, Jakub Marszałkowski, Ireneusz Matusiak, Piotr Pieńkosz, Konrad Radomiński, Aleksandra Syryt, Bolesław Szafrąński, Grażyna Szpor, Krzysztof Światała, Wojciech Rafał Wiewiórowski, Michał Wódczak. – Warszawa, 2022

Spis treści

Autorzy	XIII
Wstęp	XVII
Wprowadzenie	XXI
Wykaz skrótów	XXV
Wykaz literatury	XXIX
Część I	
Gry wideo i e-sport	
Rozdział 1. Sztuczna inteligencja i gry (<i>Jerzy Cytowski</i>)	3
Rozdział 2. Polskie gry a gry w Polsce: globalizacja, umiędzynarodowienie produkcji, demokratyzacja rynku (<i>Jakub Marszałkowski</i>)	17
Rozdział 3. Podmioty uprawnione w zakresie praw autorskich do gier komputerowych (<i>Ireneusz Matusiak</i>)	28
Rozdział 4. Postępowanie dowodowe w sprawach ochrony praw autorskich do gier komputerowych (<i>Kinga Flaga-Gieruszyńska</i>)	36
Rozdział 5. Klonowanie gier (<i>Katarzyna Grzybczyk</i>)	58
Rozdział 6. Prawne i techniczne problemy dalszego obrotu grami wideo przez konsumentów (<i>Konrad Radomiński</i>)	69

Rozdział 7. Sport elektroniczny i sport tradycyjny – podobieństwa i różnice prawne (<i>Xawery Konarski</i>)	97
Rozdział 8. Organizacyjno-prawne aspekty e-sportu (<i>Łukasz Klimczyk</i>)	110
Rozdział 9. Doping w e-sporcie (<i>Marcelina Lech, Paweł Hajduk</i>)	121
Rozdział 10. Prosta spółka akcyjna w branży gamingowej (<i>Dorota Benduch</i>)	133
Część II	
Globalni gracze w cyberprzestrzeni i gry o bezpieczeństwo	
Rozdział 11. Jurysprudencja a społeczeństwo trzeciej fali (<i>Artur Kotowski</i>)	147
Rozdział 12. Globalni gracze a ochrona praw człowieka (<i>Aleksandra Syryt</i>)	167
Rozdział 13. Władztwo podatkowe państwa a globalni gracze w Internecie (<i>Rafał Lipniewicz</i>)	176
Rozdział 14. Stacja kosmiczna na Księżycu jako element gry o kosmos (<i>Adam J. Buczkowski</i>)	186
Rozdział 15. Oszustwa i oszustwa komputerowe - globalni i lokalni gracze (<i>Agnieszka Gryszczyńska</i>)	194
Rozdział 16. Agencja Unii Europejskiej ds. Cyberbezpieczeństwa (ENISA). Jej rola w cyberbezpieczeństwie i ochronie danych (<i>Monika Adamczyk</i>)	214
Rozdział 17. Cyberbezpieczeństwo urządzeń mobilnych - standaryzacja i legislacja (<i>Tomasz Chomicki, Michał Wódczak</i>)	228
Rozdział 18. Certyfikacja kwalifikacji w systemie cyberbezpieczeństwa (<i>Bogusław Dębski</i>)	237
Rozdział 19. <i>Geo-blocking</i> (<i>Mateusz Badowski</i>)	245
Rozdział 20. Gry wokół nowej regulacji cyberbezpieczeństwa (<i>Agnieszka Besiekierska</i>)	254
Część III	
Gry i symulatory w edukacji dla bezpieczeństwa	
Rozdział 21. Gry i symulatory w edukacji dla cyberbezpieczeństwa (<i>Bolesław Szafrąński</i>)	267

Rozdział 22. „Inteligentne” maszyny w siłach zbrojnych (<i>Rafał Kasprzyk</i>)	276
Rozdział 23. Dynamika systemowa w modelowaniu wybranych zagrożeń cybernetycznych (<i>Romuald Hoffmann</i>)	290
Rozdział 24. Problemy związane z zespołowymi fabularnymi grami internetowymi (MMORPG) (<i>Michał Malinowski</i>)	315
Rozdział 25. Techniki symulacyjne i wykorzystywanie gier w kształceniu kadr medycznych ochrony zdrowia (<i>Krzysztof Światała</i>)	325
Rozdział 26. Cyberhigiena w korzystaniu z gier komputerowych (<i>Piotr Pieńkosz</i>)	334
Rozdział 27. Gra o cyfrową Europę (<i>Grażyna Szpor</i>)	343
Indeks rzeczowy	355

oprac. BPK