

Internet. Globalne gry. Global Games

Przejdź do produktu na ksiegarnia.beck.pl

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 Świtła)</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

[Przejdź do księgarni →](#)



ksiegarnia.beck.pl