

SPIS TREŚCI

OD REDAKCJI	9
Wojciech Lipoński, Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne - z recenzji tomu 16/2018	10
AD MEMORIAM	13
Ryszard Zięzio, Zabawa a magia	14
Anna Myśliwiec, Bibliografia prac Ryszarda Zięzia za lata 1977-2017, wybór i opracowanie	26
ARTYKUŁY I ROZPRAWY	
Wiesław Małeck, Szachy jako gra perwersyjna i sport ekstremalny?	35
Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź, Od niedźwiedzia do misia-zabawki: w stronę gadżetu popkultury	57
Bartłomiej Kotowski, E-zabawy na granicy świata rzeczywistego i światów wirtualnych	95
MATERIAŁY Z BADAŃ	
Magdalena Szalbot, Zabawa <i>all inclusive</i> . Zapotrzebowanie polskiego społeczeństwa konsumpcyjnego na formy zorganizowanej rozrywki w zagranicznych ośrodkach wypoczynkowych	123
Natalie Moreno-Kamińska, Szlak kulturowy Łódź Bajkowa w kontekście kreowania tożsamości lokalnej	137
Natalia Shurlakova, Monika Wojtkowiak, Młodzi w social mediach – wybrane aspekty funkcjonowania polskich i rosyjskich studentów w E-sieci	163
Tomasz Michalewski, Kompetencje ludyczne nauczycieli jako istotny czynnik humanizacji działań edukacyjnych	189
Elena Reprintseva, Traditional Game: Teacher's Psychological Readiness to Use Game in Inclusive Education	203

MATERIAŁY ETNOGRAFICZNE I HISTORYCZNE

- Barbara Klasińska, The Timeless Phenomenon of Folk Proverbs 221
- Maria Wiczorek, Zabawki-bestsellery ze spółdzielni zabawkarskich i zakładów państwowych w czasach PRL-u 233
- Michał Mazurkiewicz, Muscular Christianity: Christian Roots of American Sports 251

RECENZJE

- Marta Wilk, Od Facebooka do post-przyjaźni 265

KOMUNIKATY I SPRAWOZDANIA

- Kamil Bukowski, Muzeum Laurensa Hammonda 277

INFORMACJE DLA AUTORÓW

283

CONTENTS

FROM THE EDITOR	9
Wojciech Lipoński, Plays and Toys. Studies in Anthropology - from the review of issue 16/2018	10
AD MEMORIAM	13
Ryszard Zięzio, Play and Magic	14
Ryszard Zięzio Publications from 1977 to 2017 – Selection by Anna Myśliwiec	26
ARTICLES AND DISSERTATIONS	
Wiesław Małecki, Chess as a Perverse Game and Extreme Sport?	35
Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź, From Real Bear to Teddy Bear: Towards the Gadget of Pop-culture	57
Bartłomiej Kotowski, E-games on the Verge of Reality and Virtual Worlds	95
MATERIALS FROM THE RESEARCH	
Magdalena Szalbot, The Demand of Polish Consumer Society for Organized Entertainment Forms in Foreign Resorts	123
Natalie Moreno-Kamińska, Cultural Route Łódź Bajkowa (Fairy-tale City of Łódź) in the Context of Creating a Local Identity	137
Natalia Shurlakova, Monika Wojtkowiak, Young People in Social Media – Selected Aspects of Functioning of Polish and Russian Students in the E-network	163
Tomasz Michalewski, Ludicrous Competence of Teachers as a Crucial Factor in Making Educational Activity More Human	189
Elena Reprintseva, Traditional Game: Teacher’s Psychological Readiness to Use Game in Inclusive Education	203

ETHNOGRAPHIC AND HISTORICAL TEXTS

- Barbara Klasińska, The Timeless Phenomenon of Folk Proverbs 221
- Maria Wiczorek, Bestselling Toys Produced in Labour Co-operatives
and State-owned Enterprises of the Polish People's Republic 233
- Michał Mazurkiewicz, Muscular Christianity: Christian Roots
of American Sports 251

REVIEWS

- Marta Wilk, From Facebook to Post-friendship 265

COMMUNIQUES AND REPORTS

- Kamil Bukowski, Laurens Hammond Museum 277

INFORMATION FOR AUTHORS

283