

Zawiera m.in.:

Tadeusz Paleczny: Zabawa w czasach globalizacji;

Ryszard Kantor: Społeczeństwo konsumpcji zabawy. Przypadek polski;

Magdalena Szalbot: Miejsce zabawy w społeczeństwie konsumpcyjnym;

Tomasz Michalewski: Zabawy młodzieży akademickiej w społeczeństwie konsumpcyjnym;

Agata Kowalik: Centrum handlowe jako nowa przestrzeń zabawy młodzieży;

Maciej Kucia: Ludyczność jako środek ekspresji współczesnej awangardy;

Jolanta Podsiadło: Muzeum miejscem zabawy?;

Magdalena Banaszkiewicz: *Homo turisticus* – młodszy brat *homo ludens*?;

Joanna Dziadowiec: „Homo festivus”, czyli o zabawie, grze i rytuale na współczesnych międzynarodowych festiwalach folklorystycznych;

Aleksy Awdiejew: Humor w komunikacji;

Renata Hołda: Władza śmiechu;

Monika Szlęzak: Zachowania ludyczne wśród polskich użytkowników portalu społecznościowego Facebook;

Bartosz Kosiński: Gra w życie. Ludyczna analiza Second Life.