

Karol Kowalczuk
karol.kow@interia.eu
Wydział Pedagogiki i Psychologii
Uniwersytet w Białymstoku
Białystok

Niebezpieczne gry komputerowe? – stereotypy i uprzedzenia

Wirtualny świat gier komputerowych na stałe wpisał się w rzeczywistość, w której funkcjonuje współczesny człowiek. Obecnie stanowią one nie tylko prężnie rozwijającą się gałąź rozrywki, ale również wkraczają dynamicznie w świat nauki i edukacji. Ich niewątpliwym triumfem związany jest nierozzerwalnie z cechami, które pomagają w ekspansji coraz to nowych przestrzeni życia społecznego. Niezwykła elastyczność wirtualnego świata, jego interaktywny – angażujący charakter i wykorzystywanie najnowocześniejszych zdobyczy technologicznych powodują, że gaming (gry komputerowe) cieszy się coraz większą popularnością. Tworzy to pozytywne reakcje i emocje, ale jest też powodem nieuzasadnionego ataku na cyfrową rozrywkę.

Wirtualna rzeczywistość wykreowana za pomocą gry niemalże nie posiada granic. Może ona prezentować większość elementów życia społecznego. Połączenie przestrzeni cyfrowej z prawie nieskończonymi możliwościami obliczeniowymi komputerów powoduje, że gry mogą tworzyć bardzo interesujące narzędzie, służące do analizy niemal każdego obszaru aktywności człowieka [Bednarek, 2006, s. 328]. Dzieje się to również dzięki temu, iż stanowią one zarówno zjawisko estetyczne, jak i społeczne [Aarseth, 2008]. I właśnie ich elastyczność znajduje szerokie zastosowanie nie tylko w przestrzeni rozrywkowej, ale również i edukacyjnej. Strategie ich wykorzystania, tj. gamifikacja, game design, czy nauka programowania z wykorzystaniem bohaterów z gier cieszą się coraz większą popularnością – tendencja ta jest stale rosnąca. Wydaje się jednak, iż możliwości wykorzystania gier, zwłaszcza w dydaktyce, są nadal niedostatecznie zauważane i eksploatowane. Świadomi edukatorzy i naukowcy od lat walczą z krzywdzącym wizerunkiem gier, które przez wiele środowisk (zwłaszcza pedagogicznych) postrzegane są jako infantylna forma rozrywki. Z jednej strony jest to wizerunek krzywdzący i niezgodny z prawdą, z drugiej jest on niezwykle niebezpieczny.

Gry komputerowe nie stanowiły przez długi czas obszaru, który byłby interesujący dla „poważnych” analiz naukowych, ponieważ błędnie interpretowano tę formę aktywności jako podobną w swej naturze do tradycyjnych gier [Aarseth, 2010, s. 13]. Przez ten fakt przez wiele lat mylnie identyfikowano je jedynie z kulturą popularną, która często w środowiskach naukowych była traktowana jako „niska” [Filiciak, 2006, s. 15]. Wpłynęło to niewątpliwie na postrzeganie gier komputerowych i wytworzenie się licznych stereotypów nieprawidłowo definiujących gry jako obszar o nieistotnym znaczeniu społecznym [Bomba, 2009, s. 305]. Przez ten krzywdzący fakt gry komputerowe długo były niewłaściwie postrzegane i interpretowane. Wpłynęło to również na brak zainteresowania środowisk naukowych tą formą spędzania wolnego czasu. W związku z tym brak było rzetelnych i fachowych opracowań na temat rozrywki komputerowej (ponieważ była ona przypisana

kulturze niskiej), jednak często była ona obarczana winą za agresję i dewiację środowisk dzieci i młodzieży.

Błędna interpretacja gier

Najpowszechniejszym stereotypem dotyczącym gry komputerowe jest uznawanie ich za rozrywkę niską i błahą, która nie posiada perspektyw. Prawda jest taka, iż rynek gier komputerowych jest jednym z najbardziej rozbudowanych obszarów gospodarczych współczesnego świata. Budżety cyfrowych produkcji dawno przekroczyły budżety najpopularniejszych filmów. Jeden z najbardziej znanych Polskich producentów gier firma CD Project ogłosiła, że wydanie i promocja ich gry „Wiedźmin3: Dziki Gon” zamknęła się w 100 mln złotych [GRYOnline, 2013]. Jest to kwota, która robi duże wrażenie, ale również jest obrazem tego, jak bardzo znaczący jest rynek gamingowy. Dzisiaj gry komputerowe rozpatrywane są z punktu widzenia prężnie działającego przemysłu, tworzącego atrakcyjny rynek pracy. Sama produkcja gier pociąga za sobą rozwój ekonomiczny i technologiczny. Nie jest to obojętne dla gospodarki, która czerpie z tego tytułu korzyści. Gry komputerowe dawno wyszły z cienia i dzisiaj stanowią wzór dla zastosowania najbardziej innowacyjnych rozwiązań. Ten fakt doceniają nie tylko gracze, ale również i najwyższe organy państwowe. W 2013 roku Prezydent Bronisław Komorowski odznaczył szefa i założyciela firmy CD Project Krzyżem Kawalerskim Orderu Odrodzenia Polski, za propagowanie polskiej innowacyjności i nowoczesnej technologii na świecie za pośrednictwem gry „Wiedźmin” [CD Projekt, 2013]. Ten fakt podkreśla wyraźnie, że gaming zyskał na znaczeniu i stał się ważnym i docenianym elementem naszego życia. Tak więc przeświadczenie, iż gry są mało znaczącą formą zabawy jest całkowicie mylne, ponieważ dzisiaj to one często determinują rozwój i wzrost ekonomiczny wielu gałęzi gospodarki.

Kolejnym stereotypem często dotyczącym gry komputerowe jest to, iż są one traktowane jako programy, którymi pasjonuje się wyizolowana i nieliczna grupa odbiorców, żyjących często we własnym odrealnionym świecie. Obecny rozwój technologiczny, a zwłaszcza technologii mobilnych spowodował, iż zaawansowane urządzenia elektroniczne wkroczyły niemal we wszystkie sfery życia społecznego. Stanowią one nie tylko narzędzia pracy, ale również źródło atrakcyjnej rozrywki. Dzięki temu użytkownicy tych urządzeń w większym lub mniejszym stopniu uczestniczą w jakiejś formie zabawy. Z tej przyczyny już kilka lat temu ogłoszono, iż liczba graczy na świecie osiągnęła miliard [Jatkiewicz, 2009]. Polska nie odbiega od tendencji ogólnoświatowych. Firma Newzoo prowadząca analizy i badania rynku gier komputerowych poinformowała, iż w 2013 roku liczba graczy w naszym kraju osiągnęła liczbę 13,4 miliona. Aż 98% z nich stanowili użytkownicy komputerów osobistych [Newzoo, 2014]. W konfrontacji z takimi liczbami trudno jest mówić o niszowej rozrywce. Należy spojrzeć prawdzie w oczy, chcąc czy nie, większość z nas w jakimś stopniu jest graczem.

Jednak najbardziej krzywdzącym, a zarazem najbardziej niebezpiecznym stereotypem jest przeświadczenie, iż gry komputerowe są programami przeznaczonymi tylko dla dzieci i młodzieży. Błędna interpretacja słowa „gra”, która narzuca niewłaściwe rozumowanie, jest bardzo niebezpieczna. Gry komputerowe, tak samo jak czasopisma, czy filmy są skierowane do różnych grup odbiorców. Mylnie są przypisywanie jedynie

dzieciństwu. Rodzi to liczne niejasności i krzywdzące opinie, które jednak wynikają z braku podstawowej wiedzy na temat gamingu. Analizy z rynku europejskiego prowadzone przez PEGI (*Pan European Game Information*) pokazują, że na 9847 zarejestrowanych i dopuszczonych do sprzedaży gier 50% z nich stanowiło produkty przeznaczone dla dzieci powyżej 3 lat, 10% dla dzieci powyżej 7 lat, 24% dla dzieci powyżej 12 lat, 12% dla młodzieży powyżej 16 lat, a 4% to gry wyłącznie dla dorosłych [PEGI, 2014]. Te dane wyraźnie wskazują, że grupa odbiorców jest bardzo zróżnicowana i nie można utożsamiać gier tylko i wyłącznie z rozrywką dla najmłodszych. Analiza rynku gier komputerowych w Polsce potwierdza tę teorię. Wśród graczy MMO – najbardziej popularnego gatunku gier ostatnich lat, aż 40% z nich to osoby pełnoletnie [Newzoo, 2014]. Dane te pokazują, iż gry nie są rozrywką ukierunkowaną tylko i wyłącznie na najmłodszych odbiorców. Takie myślenie jest dużym nadużyciem, tworzącym błędne implikacje pomiędzy agresją występującą w grach a nastoletnimi odbiorcami cyfrowej rozrywki.

Krzywdzące badania naukowe

Fenomen gier komputerowych nie został pominięty również przez badaczy humanistycznych. Traktowane zazwyczaj z lekceważeniem środowisk badawczych (zwłaszcza w latach 90.) doczekały się nielicznych analiz naukowych. Jednak w tym wypadku liczba publikacji o grach nie przekładała się na ich rzetelność. W wyniku tego na rynku wydawniczym pojawiło się kilka opracowań, które krytycznie odnosiły się do gamingu. Skupiały się one głównie na negatywnym wpływie gier na rozwój i kształtowanie się osobowości u dzieci. Odbывало się to poprzez analizę przemocy i agresji, która występowała w cyfrowych produktach i nie miała wiele wspólnego z obiektywną oceną [Zuchelkowska, 2012, s. 281]. Publikacje te zdobyły dużą popularność w środowiskach pedagogów, rodziców i naukowców, głównie dzięki autorytetowi, jakim cieszyli się autorzy. Prace te zostały przyjęte jako wiarygodne źródło wiedzy o grach. Dzisiaj badania te poddawane są miazdzącej krytyce. Zostają one określone jako jednostronne i nieoparte gruntowną wiedzą ekspercką. Koronne, tam prowadzone analizy przedstawiają zafałszowany obraz całego świata rozrywki komputerowej, ponieważ są oparte na stronniczo wybranych pozycjach gier. W dużej mierze przedstawia to autorów jako niekompetentnych i nieposiadających komplementarnej wiedzy o cyberświecie [Urbańska-Galanciak, 2006, s. 32]. Przedstawiona analiza materiału badawczego została również skrytykowana jako nierzetelna i stronnicza. Zarzuty dotyczyły doboru grupy badawczej, wątpliwości co do rzetelności zastosowanych technik badawczych i bardzo wybiórczych analiz tekstów z magazynów, poruszających tematykę gier komputerowych. Nierzetelność wyżej wymienionych badań nie przeszkodziła w wypuszczeniu na rynek wydawniczy publikacji, która na wiele lat podyktowała sposób postrzegania gier komputerowych. Było to o tyle niebezpieczne, gdyż autorytet autorów spowodował, że tezy postawione w materiałach zostały przyjęte bezrefleksyjnie jako dogmaty i na wiele lat podyktowały sposób postrzegania gier komputerowych w środowiskach pedagogicznych i rodzicielskich. Stanowiły one często główną pozycję bibliograficzną w wielu artykułach i pracach naukowych, traktujących o negatywnych skutkach uczestnictwa dzieci w cyfrowej rozrywce. Konsekwencją tego był fakt, iż pedagodzy i rodzice widzieli w grach tylko

zagrożenie i na nie zrzucali całą winę za dewiację dzieci i młodzieży. Jednocześnie nie starali się sami zapoznać z wirtualnym światem, gdyż wcześniej ktoś już dokonał (jak się okazało błędnej) analizy tej przestrzeni. W związku z tym gry były winne wszystkim wypaczeniom, jednocześnie nikt nie trudził się, aby dokładniej zrozumieć ich reguły i zasady.

W wyniku tego przez wiele lat w środowiskach naukowców i pedagogów gry komputerowe były zepchnięte na margines poznania. Jednak współczesna ewolucja i rozwój gamingu wywołały ponowną dyskusję o grach komputerowych. Oczywiście na zachodzie weryfikacja negatywnego podejścia do nich (która była również obecna) nastąpiła zdecydowanie wcześniej i na większą skalę. Dzisiaj głosy krytyki konfrontują się z rzeczywistością i faktami, co skutkuje tym, iż gry nie są traktowane jako infantylna rozrywka, ale pokładane są w nich duże nadzieje. Czołowe postacie zajmujące się grami komputerowymi coraz głośniej i dosadniej mówią o istotnej roli gier komputerowych we współczesnym świecie. Autorytety z dziedziny projektowania i eduteimentu, takie jak np. Jane McGonical, otwarcie mówią, że gry komputerowe zmieniają i uratują świat [McGonical, 2011]. Natomiast samych graczy J. McGonical określa jako „ekspertów” i „inżynierów szczęścia”, którzy trudne zadania czynią angażującymi i interesującymi [Polak, 2013]. W związku z powyższym nie ma już zasadności zadawać pytanie „czy korzystać?”, ale „jak skorzystać najskuteczniej?”.

Jest to tendencja ogólnoswiatowa, która dotarła również do Polski. Jednak mentalność i lata „błędnej indoktrynacji” uczyniły swoje. Gry traktowane są jako produkty rozrywkowe, przeznaczone dla dzieci i nieposiadające walorów wychowawczo –dydaktycznych. Jest to opinia powszechna wśród wielu rodziców i pedagogów. Należy spojrzeć na problem gier komputerowych w odmienny sposób. Świadomość przestrzeni realnej i cyfrowej, w jakiej funkcjonujemy jest wyznacznikiem tego, jak powinna przebiegać nasza egzystencja we współczesnym świecie. Największa rola spoczywa tutaj na rodzicach i pedagogach. Nie możemy mówić o możliwości, ale wręcz o bezwzględnej konieczności poznania przestrzeni, w której funkcjonują uczniowie i wychowankowie. Kwalifikacje pedagogiczne powinny opierać się na umiejętności analizowania tych obszarów. Wszyscy opiekunowie bezwzględnie powinni zrozumieć iż:

- rodzice i nauczyciele przestają współcześnie być głównym źródłem informacji dla dzieci i młodzieży,
- rodzice i nauczyciele powinni przyjąć nową rolę – przewodnika po świecie informacji,
- nauczyciele i rodzice powinni pełnić funkcję doradczą w procesie uczenia się z wykorzystaniem nowych mediów [Błaszkiwicz, 2011].

Jest to ewolucja, która detronizuje rodziców i wychowawców. Rzeczywistość, w której przyszło nam egzystować powoduje, iż młodszy „cyfrowi tubylcy” są bardziej przygotowani do funkcjonowania we współczesnym wirtualnym świecie niż starsi „cyfrowi imigranci”. W związku z tym następuje diametralne odwrócenie ról: nauczyciele stają się uczniami, a uczniowie posiadają zdecydowanie większą wiedzę niż ich nauczyciele. Niestety, duża grupa opiekunów nie potrafi sobie z tym poradzić i żyje w błędnym przeświadczeniu. Jednak prawda jest taka, że u podstaw tego przekonania leży jeszcze coś innego – strach! Negatywna reakcja na gry komputerowe środowisk wychowawczych

i opiekuńczych bazuje na strachu przed nieznanym. Demonizowany świat gier komputerowych jest dla nich nieeksploatowaną przestrzenią, budzącą niechęć wynikającą z niewiedzy. Przeświadczeni o swoich brakach wolą opierać się na utartych stereotypach i tym tłumaczyć swoją niewiedzę. Jednak należy spojrzeć prawdzie w oczy i wyraźnie zaznaczyć, iż strach przed poznaniem gier komputerowych powinien zejść na drugi plan, ponieważ nie jest to walka toczona o ego opiekunów, ale o bezpieczeństwo ich wychowanków. Młodzi ludzie pomimo tego, iż posiadają zdecydowanie większe „kwalifikacje cyfrowe”, nadal potrzebują wsparcia i poprowadzenia przez świat. Od opiekunów oczekują wskazania drogi i kierunku w jakim mają zmierzać. Na dorosłych spoczywa odpowiedzialność udzielenia wsparcia młodym ludziom – nawet, jeżeli będzie to oznaczało spotkanie nieznanego – „straszego” świata gier komputerowych. Prawda jest taka, iż gry komputerowe stanowią podstawę egzystencji współczesnych dzieci i młodzieży. I pomimo faktu, iż posiadają oni znaczne predyspozycje w poruszaniu się po tym świecie, nie wyklucza to potrzeby pokazania jak bezpiecznie z niego korzystać. W związku z tym dorośli muszą zdać sobie sprawę jak ważną rolę odgrywają w życiu swoich podopiecznych. Osoby starsze są naturalnymi jednostkami odpowiedzialnymi za wprowadzenie młodzieży do świata wartości. Wydaje się oczywiste, iż zostawiając dzieci samych sobie, zaspokojenie potrzeb emocjonalnych i poznawczych zostanie przesunięte na inne źródła. Nie jest to wina gier komputerowych, telewizji, czy Internetu, ale nieodpowiedzialnych opiekunów. Często za brak zainteresowania tym, co robią dzieci w przestrzeni wirtualnej, winny jest strach przed ośmieszeniem. Dorośli zazwyczaj nie posiadają tak wysokich umiejętności obsługi multimediiów, jak ich wychowankowie. Bojąc się kompromitacji, wolą wycofać się, niż przyznać się do swojej niewiedzy. Jest to najgorsze z możliwych posunięć. Współcześnie umiejętność obsługi multimediiów i posiadania wiedzy o nich powinna być bezwzględnie wymagana od dorosłych, zwłaszcza tych, którzy są odpowiedzialni za edukację i wychowanie najmłodszych. Ucieczka od tej wiedzy jest szczególnie niebezpieczna z tego również względu, iż świat będzie ewoluował jeszcze ku większej cyfrowości. Im szybciej wychowawcy zaczną się edukować, tym na mniejsze niebezpieczeństwa mogą narazić swoich uczniów, a sami szybciej „oswoją” i lepiej poznają wirtualny świat.

Sposoby poznania świata gier

Chociaż świat gier komputerowych może wydawać się nie do okiełznania, w rzeczywistości taki nie jest. Należy pamiętać, że aby być partnerem i umiejętnie pomagać dzieciom i młodzieży w poruszaniu się po cyfrowym świecie, nie trzeba być ekspertem i znać wszystkich tytułów gier. Wystarczy mieć jedynie ogólne pojęcie, aby podjąć skuteczny dialog z młodzieżą, która interesuje się cyfrowym światem. Pomocne w poznaniu gier komputerowych są klasyfikacje, które na producentów gier narzuca europejski system klasyfikacji PEGI. Ogólnoeuropejski system klasyfikacji został opracowany przez Europejską Federację Oprogramowania Interaktywnego i polega na wprowadzeniu ratingów wiekowych, informujących o grupie docelowej, do której skierowany jest produkt. Również prezentuje on oznaczenia informujące o możliwych, występujących w produktach, treściach nieodpowiednich dla młodych odbiorców. Oczywiście, o ile system podpowiada dla kogo przeznaczony jest produkt, to nie stanowi on podstawy prawnej do egzekwowania w czyje

ręce trafi gra. W związku z tym stanowi on tylko sugestię dla kupującego, co nie wyklucza możliwości, iż produkt nieodpowiedni wiekowo może kupić osoba, do której nie jest skierowany. Problem ten skutecznie rozwiązano w Wielkiej Brytanii, gdzie osoby, które sprzedają produkt niezgodny z wymaganiami wiekowymi podanymi na opakowaniu, mogą liczyć się z konsekwencją ukarania grzywną w wysokości 5000 funtów lub pozbawienia wolności do 6 lat [Polska Times, 2013]. Przepis ten skutecznie egzekwuje przestrzeganie ratingów wiekowych. Niestety, w Polsce ten obowiązek spoczywa na rodzicach i opiekunach.

Neocenione źródło wiedzy w poznaniu świata gier komputerowych stanowi Internet. Nie chodzi tutaj o konieczność śledzenia przez nauczycieli wszystkich nowinek ze świata gier. Pomocą służą specjalne serwisy, które są niezmiernym źródłem informacji o cyfrowym świecie. Szczególnie ciekawym jest serwis GryOnline, który – oprócz wielu informacji o gamingu – posiada bardzo ciekawą zakładkę „Encyklopedia”. Osoba, chcąc się dowiedzieć czegoś o konkretnej grze, może tutaj znaleźć nie tylko informacje o treści gry, ale również o tym, dla jakich odbiorców jest przeznaczona i jakie elementy można w niej znaleźć.

Nie będąc ekspertem w dziedzinie gier można pomóc dziecku w prawidłowym korzystaniu z możliwości cyfrowej rozrywki. Wystarczy zastosować kilka zasad:

- kontrolować wybraną grę,
- różnicować rodzaje granych gier,
- zachęcać do wymiany z przyjaciółmi (dyskusowania, kreatywnego rozwijania hobby),
- wprowadzać ograniczenia czasowe rozgrywki,
- zagrać razem z dzieckiem,
- starać się nie instalować urządzeń do gier w pokoju dziecka (zwłaszcza w odniesieniu do najmłodszych),
- zakazać spożywania posiłków przed komputerem,
- kontrolować postawę dziecka,
- regulować pozycję ekranu [Laniado, Pietra, 2006, s. 79-83].

Nie są to szczególnie trudne zadania, jednak pozwolą na bezpieczne korzystanie z atrakcji gamingu.

Jednoczesne zainteresowanie grami komputerowymi może mieć bardzo pozytywny wpływ na samych dorosłych:

- ucząc się nowości, opiekunowie w oczach dzieci tworzą autorytet i kreują własny pozytywny wizerunek,
- uczestnicząc wspólnie z dziećmi w rozgrywce, tworzą relację opartą na zaufaniu, co przekłada się na wytworzenie pozytywnych relacji we wspólnocie, w której przebywają,
- dokonując selekcji gier, mogą omawiać z dzieckiem sens prowadzonych przez bohaterów działań i na ich postawie analizować zróżnicowane zadania problemowe,
- rzeczowo i krytycznie oceniając wątek gry, mogą uczyć dziecko dystansu i krytycznej selekcji wytworów nowych mediów,
- wprowadzając ograniczenia czasowe, uczą dyscypliny i przestrzegania reguł [Błaszkiwicz, 2001].

Poznanie świata gier komputerowych może wydawać się trudne dla osób niezwiązanych z cyfrowym światem. Jednak powyższe pomysły pozwolą na dokonanie pewnej zmiany. Nie wymagają one eksperckiej wiedzy, ale odrobiny chęci. Zainteresowanie tym, czym zajmują się dzieci, a więc zwrócenie przez ten fakt uwagi na nie same, może przynieść dużo korzyści. Najważniejsze jest przełamanie strachu i pokonanie niesłuszných stereotypów, które wyrządziły już wiele szkody. Brutalne gry z bezzasadną przemocą i okrucieństwem są obecne na rynku, to fakt, ale jest to w dużej mierze wina opiekunów. Dystrybutorzy najczęściej kierują się prostą zasadą zysku. Agresja i brutalność często jest najlepszym „wabikiem” na młodych, nieświadomych konsumentów. Jednak jest to zdecydowanie wina dorosłych. Gdyby nie zostały opublikowane mało wartościowe merytorycznie prace, które na wiele lat wypaczyły sposób myślenia o grach i podyktowały szablonowe myślenie o cyfrowej rozgrywce, już dawno dorośli zainteresowaliby się grami, w które grają ich dzieci. Dzięki temu na rynku nie pojawiłyby się tytuły nieodpowiednie i o niewłaściwych treściach. Współczesny technologiczny świat z otwartymi rękoma przyjął gry komputerowe. Dzięki temu prawdopodobnie na zawsze stały się kwintesencją rozrywki dzieci i młodzieży. Najwyższa pora przełamać strach i niechęć i zasiąść do komputera wraz ze swoim wychowankiem. Być może nie będzie to prosta rozgrywka, a jej celem nie będzie tylko pokonanie wirtualnych przeciwności. Cel jest o wiele ważniejszy – ta gra będzie się toczyła o bezpieczeństwo naszych dzieci.

Literatura

Aarseth E.: *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*. [W:] *Świat z pikseli. Antologia studiów nad grami*. Red. M. Filiciak. Wydaw. SWPS, Warszawa 2010

Aarseth E.: *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*. 2008. <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/619> [dostęp 10.01.2014]

Bednarek J.: *Multimedialne kształcenie ustawiczne nauczycieli*. Wydaw. Mikom, Warszawa 2006

Błaszkiwicz R.: *Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym*. 2011. http://www.wydped.com.pl/np/np%2010-11_1_od%20str.%2034-43.pdf [dostęp 20.06.2014]

Bomba R.: *Jak badać gry komputerowe?* „Homo Ludens” 2009, nr 1

CD Projekt. https://www.cdprojekt.com/Press_Room/Aktualnosci,news_id,1894 [dostęp 28.02.2014]

Filiciak M.: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Wydaw. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006

Wiedźmin 3: Dziki Gon z budżetem na produkcję przekraczającym 45 mln zł. CD Projekt RED szykuje niespodzianki. 2013. <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=77857> [dostęp 28.02.2014]

13,4 miliona graczy w Polsce i inne informacje o naszym rynku. 2014. <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=82806> [dostęp 17.02.2014]

- Jatkiewicz J.: *Na świecie jest miliard graczy*. 2009. <http://gry.wp.pl/wiadomosci/na-swiecie-jest-miliard-graczy,45901,1.html> [dostęp 17.02.2014]
- Laniado N., Pietra G.: *Gry komputerowe, Internet i telewizja*. Wydaw. es pe, Kraków 2006
- McGonigal J.: *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press, New York 2011
- Newzoo. <http://www.newzoo.com/infographics/infographic-polish-games-market/> [dostęp 10.02.2014]
- PEGI. <http://www.pegi.info/pl/index/id/373/> [dostęp 10.02.2014]
- Polak M.: *Potencjał edukacyjny gier jest ogromny*. 2013. <http://www.edunews.pl/nowoczesna-edukacja/edutainment/2348-potencjal-edukacyjny-gier-jest-ogromny> [dostęp 20.06.2014]
- Polska Times: *RPO chce zakazu sprzedaży brutalnych gier komputerowych. „GTA V niebezpieczna dla psychiki dzieci”*. 2013. <http://www.polskatimes.pl/arttykul/1040155,rpo-chce-zakazu-sprzedazy-brutalnych-gier-komputerowych-gta-v-niebezpieczna-dla-psychiki-dzieci,id,t.html?cookie=1> [dostęp 20.02.2014]
- Urbańska-Galanciak D.: *Gry komputerowe i edukacja*. „Kultura popularna” 2006, nr 1
- Żuchelkowska K.: *Gry komputerowe jako nowe zjawisko społeczno-kulturowe*. [W:] *Edukacja i innowacje w edukacji. Poprawa jakości kształcenia i jej uwarunkowania*. Red. J. Grzesiak. Wydaw. UAM i PWSZ, Kalisz-Konin 2012