

Rozrywkowe skrzywienie - kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom?

Klimczuk, Andrzej

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Klimczuk, A. (2008). Rozrywkowe skrzywienie - kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom? *Homo communicativus*, 4, 103-111. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-313511>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

ROZRYWKOWE SKRZYWIENIE – KIEDY DOKUCZLIWOŚĆ SPOŁECZNA GIER KOMPUTEROWYCH PRZEKROCZY DOPUSZCZALNY POZIOM?

Gry komputerowe (gry wideo) są jednym ze współczesnych sposobów radzenia sobie ze złożonością rzeczywistości społecznej, który wywołuje wiele kontrowersji. Tak jak dawniej tworzono indeksy ksiąg zakazanych, tak dziś powstają zestawienia mniej lub bardziej dostępnych gier. Badając wytwory kultury należy uwzględnić ich powiązania z rodzajem i charakterem sprawowanej władzy politycznej.

Niniejszy artykuł stanowi propozycję wprowadzenia do badań nad społecznymi konsekwencjami korzystania z nowych form rozrywki dwóch pojęć: *rozrywkowego skrzywienia* i *dokuczliwości społecznej gier*. Potrzeba ich określenia wynika z pojawiających się doniesień o mieszanych reakcjach na obecność gier oraz przykładów ich politycznego zaangażowania.

Punktem wyjścia do naszych rozważań są dwa założenia. Po pierwsze, poszczególne gry to **środki masowego przekazu**, które stanowią formę zorganizowanej i nieosobowej komunikacji społecznej – niosą ze sobą informacje docierające do dużej liczby osób na całym świecie. Gry jako media pełnią też rolę zwierciadła, „w którym ukazują się najbardziej istotne cechy danego społeczeństwa na aktualnym etapie jego rozwoju”¹, ale przekaz ten wzięty nawet jako całość nie odzwierciedla jednak dokładnie rzeczywistości społecznej, w której powstał. Media nie są idealnymi zwierciadłami, gdyż przekazy masowe na ogół mają charakter ideologiczny – służą odtwarzaniu i współtworzeniu wartości klas dominujących w danym społeczeństwie².

¹ E. Nasalska, *Kierunki rozwoju analizy treści*, „Studia Socjologiczne”, 3-4/1982, s. 65.

² T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe*, PWN, Warszawa 1999, s. 129.

Łatwo zaprzeczyć przekonaniu, jakoby gry były tylko wytworami kultury służącymi spędzaniu wolnego czasu, pozbawionymi związków z realnym światem. Wystarczy zwrócić uwagę na pojawiające się w nich symbole (np. tekstury ścian, obiektów i przedmiotów), fabułę inspirowaną realnymi wydarzeniami (np. misje oddziałów poszczególnych armii z czasów II wojny światowej), odgłosy i wreszcie postaci bohaterów, które stanowią tu decydujący element.

Specyfika ludzkiej pamięci sprawia, że aby ułatwić sobie życie, tworzymy schematy pozwalające nam porządkować informacje związane z otaczającymi nas zjawiskami oraz ludźmi. W efekcie tworzymy „obrazy w naszych głowach” – stereotypy³. Twory te z czasem stają się powszechne w określonej grupie, a ich istnienie bazuje na uprzedzeniach lub niepełnej wiedzy. Twórcy i odbiorcy gier nie żyją w próżni społecznej. Błędne byłoby więc twierdzenie, że nie mają własnych odczuwanych i uznawanych wartości⁴, na podstawie których czują się mniej lub bardziej związani z różnymi zbiorowościami społecznymi. Możemy zatem przyjąć, iż obecność stereotypów w grach ma charakter nieredukowalny, gdyż ich producenci, pielęgnując wartości swojej klasy czy grupy, tworzą wyobrażenia upraszczające przedstawienie i zrozumienie świata, kreują wirtualną rzeczywistość, która nie tylko nie odcina się od swoich realnych korzeni, ale też w sposób zwrotny rzutuje na to, jak będą oceniani i sami producenci, i użytkownicy ich dzieł.

Gry często są wypełnione uproszczoną symboliką oraz stereotypowymi schematami, aby zmniejszyć koszty produkcji oraz zwiększyć szybkość przekazu i odbioru informacji, a w konsekwencji jej dalszą komunikowalność. Wskazane ograniczenia gier w połączeniu z zawartymi w nich sądami mogą tworzyć niebezpieczną mieszankę na miarę technik propagandowych. Przykład takiego odbioru gier ujawnił wydawany w Korei Północnej dziennik, który skrytykował grę akcji *Ghost Recon 2* przedstawiającą fikcyjny, toczący się w nieodległej przyszłości konflikt z jej południowym sąsiadem: „Przez propagandę, rozrywkę i filmy [Amerykanie] pokazali wszystkim swoją nienawiść do nas. Dla nich może być to teraz tylko gra, ale później wojna nie będzie dla nich grą. Na wojnie spotka ich jedynie sromotna klęska i makabryczna śmierć”⁵. W odpowiedzi

³ Stereotypy to wartościujące, sprzeczne z rzeczywistością i trwałe konstrukcje myślowe orzekające o cechach osobniczych członków danej grupy. Por.: Z. Bokszański, *Stereotypy a kultura*, Fundacja na Rzecz Nauki Polskiej, Wrocław 1997, s. 32; J. Berting, Ch. Villain-Gondossi, *Rola i znaczenie stereotypów narodowych w stosunkach międzynarodowych: Podejście interdyscyplinarne*, w: T. Walas (red.), *Narody i stereotypy*, Międzynarodowe Centrum Kultury, Kraków 1995, s. 13-27.

⁴ Na podstawie tych pierwszych, odczuwanych i zinternalizowanych, odbiorcy i twórcy gier, przyjmują pewne rzeczy i obiekty za atrakcyjne, cenne i godne pożądania. Drugie zaś są dla nich mniej trwałe, nie decydują o spontanicznych działaniach i choć także są atrakcyjne, to bywają traktowane powierzchownie, gdyż pochodzą z szerszego środowiska społecznego. S. Ossowski, *Z zagadnień psychologii społecznej*, w: S. Ossowski, *Dzieła*, t. 3, PWN, Warszawa 1967.

⁵ B. Golze, *Ghost Recon 2 plotline irks North Korea*, <www.gamespot.com/ps2/action/tomclancysghostrecon2/news.html?page=1&sid=6101437>, 21.11.2006.

władze z Seulu przestrzegły twórców gier przed negatywnym przedstawianiem odizolowanego kraju i zakazały sprzedaży odnoszących się do walki z nim tytułów: *Ghost Recon 2*, *Splinter Cell: Chaos Theory* oraz *Mercenaries*⁶. Ponadto autorzy ostatniej podanej produkcji, tworząc jej drugą część, zapowiedzieli, że przeniosą wojenny „plac zabaw”, na obszar Wenezueli. Informacja ta wywołała obawy reprezentantów tamtejszych władz. Twórcy w odpowiedzi stwierdzili, że ich gra nie stanowi żadnego politycznego oświadczenia, choć „zawsze chcieli wdrzeć się na pierwsze strony gazet”⁷, zaś wojna, którą przedstawiają, jest dla nich „wystarczająco realistyczna, aby uwierzyć, że takie rzeczy mogą dziać się tam naprawdę”⁸. Kontrowersyjność gry może być więc użyta w celach marketingowych. Innych przykładów dostarczają stanowcze decyzje władz Chin. W państwie tym zakazano dostępu m.in. do strategicznych *Hearts of Iron* i *Command & Conquer: Generals*, gdyż w opinii rządzących pokazują społeczeństwo tego kraju w złym świetle⁹. Podobne ograniczenia spotkały strzelaninę *IGI 2*¹⁰, jak również symulację życia rodzinnego *The Sims 2*, piłkę nożną *FIFA 2005* i związaną z greckimi wierzeniami strategię *Age of Mythology: The Titans*¹¹; decyzje te argumentuje się troską o rozwój chińskiej młodzieży. W przykładach tych widoczny jest już nawet nie tyle strach przed prezentacją stereotypowych wizerunków dotyczących obywateli kraju, co odczucie zagrożenia dominacją przez kulturę świata Zachodu.

Drugim założeniem pracy jest uznanie produktów branży elektronicznej rozrywki za specyficzną formę **wentylu bezpieczeństwa**, o których pisał Lewis Coser¹². Gry mogą być bowiem postrzegane jako mechanizmy pozwalające na kanalizowanie niezadowolenia i wrogości, a więc służyć utrzymaniu struktury społecznej, jak i poczuciu bezpieczeństwa jednostek. Jednak korzystanie z nich może sprzyjać przystosowaniu tylko częściowo lub na krótki czas. Innymi słowy: gry mogą być „przynętą” odwracającą uwagę ludzi od realnych problemów istniejących w systemie społecznym, uniemożliwiających im realizację indywidualnych bądź grupowych celów oraz rozwiązywanie trudności, które powinny zostać rozwiązane. Niemniej jednak to, co w grach dla jednych jest sposobem na odpoczynek, alternatywne poznawanie świata lub zanurzenie się w utopii,

⁶ *Seoul Bans Negative Images of the North*, <http://news.asianweek.com/news/view_article.html?article_id=2cf1869aae58a305cf467d193ca3194a>, 21.11.2006.

⁷ C. Toothaker, *Video game simulating invasion of Venezuela raises ire of Chavez allies*, <www.usatoday.com/tech/gaming/2006-05-24-venezuela-game_x.htm>, 21.11.2006.

⁸ Ibidem.

⁹ D. Becker, *Banned in Beijing: China cracks down on games*, <http://news.com.com/Banned+in+Beijing+China+cracks+down+on+games/2100-1043_3-5551430.html>, 21.11.2006.

¹⁰ *Mercenary PC game upsets Chinese*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3550089.stm>>, 21.11.2006.

¹¹ T. Smith, *China bans The Sims...*, <www.theregister.co.uk/2005/01/26/china_game_ban>, 21.11.2006.

¹² L. Coser, *Spoleczne funkcje konfliktu*, w: M. Malinkowski, S. Marczyk (red.), *Socjologia ogólna. Wybór tekstów*, t. 2, WSSG, Tyczyn 1997, s. 187.

dla innych stanowi bez troskie, pozbawione sensu, a czasami nawet perwersyjne zajęcie świadczące o przesadnym schlebaniu sobie ze szkodą dla pozostałych. Gry łagodzą więc klimat społeczny, ale jeśli ich treści odbiegają od powszechnie akceptowanych wartości i norm, stan ten może ulec zmianie – wentylem bezpieczeństwa może być bowiem też zakazanie lub ograniczenie dostępu do niektórych gier.

Rozrywkowe skrzywienie to zjawisko, w którym sam fakt korzystania z gier staje się wystarczającym pretekstem do postrzegania ich odbiorców jako zagrożenia dla ładu społecznego. Słowo „skrzywienie” ma tu na celu podkreślenie, iż osoby oceniające zachowania graczy dostrzegają jedynie powierzchowny obraz sytuacji, sprowadzając istotę zawartości gier do wiążących się z nimi negatywnych skojarzeń (bierny odpoczynek, marnowanie czasu, uzależnienie, życie „wirtualnymi problemami” itd.), a pomijają przy tym potrzebę zrozumienia przedstawionych w grach spraw i problemów dotyczących realnego świata. Ten typ uproszczonego odbioru gier jest charakterystyczny dla osób, które nie korzystają z nich, nie znają dokładnie ich treści, ale oceniają graczy na podstawie zdawkowych informacji. Przykładowo negatywny stereotyp graczy ogranicza się do opisu ich jako osób „gorszych” (np. niewykształconych, agresywnych, pozbawionych moralności), które poświęcają czas na przemoc wobec przeciwników co prawda wirtualnych, lecz noszących znamiona „prawdziwych ludzi”.

Przypuszczalnie uproszczona ocena korzystania z gier pociąga za sobą dalsze skutki. Używanie gier nie jest tylko jednym ze sposobów na relaks, odetchnięcie od trudów pracy i przepełnionego drażliwymi zdarzeniami życia codziennego – to także sposób na podtrzymywanie stosunków społecznych z innymi ludźmi. W efekcie gracze mogą być postrzegani nie tylko jako jednostki o dewiacyjnych skłonnościach, lecz jako całe zorganizowane grupy, które nie spełniają oczekiwań społecznych. Taka sytuacja może posłużyć do realizacji określonych celów – elity polityczne mogą zwracać uwagę opinii publicznej na potrzeby wprowadzania ograniczeń dostępu do gier. Skutki podjętych wyborów mogą być też inne niż zamierzone – zwiększenie popularności danej opcji politycznej w rankingach może okazać się tylko krótkotrwałe, natomiast nieobecność pewnych gier będzie rodzić dalsze problemy – przede wszystkim może oznaczać zepchnięcie na boczny tor spraw poruszanych w grach i nieumiejętność dyskusowania na ich temat. Przykładowo wprowadzony m.in. w Australii, Nowej Zelandii i Brazylii zakaz sprzedaży i dystrybucji *Postal 2*¹³ można interpretować jako próbę ochrony graczy przed spotkaniem się z negatywnymi sankcjami ze strony innych członków społeczeństwa, którzy nie podzielają wartości, z jakimi wiąże się ten tytuł. Brak dostępu do gry ma zatem zaradzić możliwym konfliktom. Zainteresowani zakazanym owocem mogą jednak skorzystać z alternatywnych rozwiązań i np.

¹³ Gra zawiera m.in. sceny przemocy wobec przechodniów, walki z policjantami, krytykę inwazji Stanów Zjednoczonych na Irak, odwołania do homofobii, represjonowania buddyzmu, uprzedzeń do Hindusów i Arabów.

uzyskać dostęp do kopii gry znajdujących się w nielegalnym obiegu lub kupić ją za pośrednictwem systemu elektronicznej dystrybucji na stronie internetowej producenta, który dąży do dostarczenia swoich gier „do wszystkich istot ludzkich bez względu na posiadany przez nie zakres wolności”¹⁴.

Można też wskazać na przynajmniej dwie kolejne bardziej skuteczne strategie osvajania rozrywkowego skrzywienia. Aby gracze nie byli oceniani jako zagrożenie dla ładu społecznego, można użyć gier np. do szkolenia żołnierzy, a przez to ujawnić potencjał praktycznych zastosowań tego typu wytworów kultury. Do takiego świadomego kształtowania postaw służą „serious games”, znane powszechnie jako symulatory treningowe. Pozycją taką jest chociażby *Tactical Iraqi*, z pomocą której amerykańscy żołnierze uczą się, jak wykonywać gesty zgodne z iracką mową ciała, dzięki czemu mają być lepiej przygotowani do ukończenia misji stabilizacyjnej¹⁵.

Druga strategia osvajania może uzasadniać korzystanie z gier, określając pozytywne funkcje tych zachowań dla jednego systemu społecznego i możliwe negatywne skutki dla innego. Dzieje się tak być może np. wtedy, gdy władze Stanów Zjednoczonych finansują bezpłatne i publicznie dostępne dla cywili twory takie jak taktyczna strzelanina *America's Army*¹⁶. Ta gra przeznaczona do zabawy dla wielu osób jednocześnie od 2002 roku służy za program promujący pozytywny wizerunek U.S. Army. Po odbyciu wirtualnego treningu gracz, który nie musi nawet być obywatelem USA, dołącza do innych uczestników zabawy, aby walczyć z szeroko pojmowanymi terrorystami w lokacjach wzorowanych na miejscach, w których swoje misje wykonywały prawdziwe oddziały Zielonych Beretów. Fikcja wyraźnie zlewa się z rzeczywistością – ponad siedem milionów zarejestrowanych użytkowników podczas przystępowania do rozgrywki widzi znajdujące się obok hasła, które zachęcają do zapoznania się z zasadami rekrutacji do wojska. Podatni na sugestie gracze mogą stać się obrońcami lub też najeźdźcami. To, co w kraju pochodzenia gry może być już uznawane za uzasadniony sposób na spędzanie wolnego czasu, w innym może być odbierane i używane jako dowód imperialistycznych ambicji i powód do niepokoju. Przykładem jest tu amerykańska *Kuma/War*, której twórcy, śledząc wydarzenia na arenie międzynarodowej, bezpłatnie udostępniają kolejne poziomy bazujące zarówno na prawdziwych, jak i domniemyanych misjach armii amerykańskiej. Gracze, nie ruszając się z domu, mogą np. „zapolować na Saddama i jego wspólników, aby przeżyć jeden z najbardziej emocjonujących momentów w historii, kiedy będą stać naprzeciwko

¹⁴ E. Gibson, *Postal gets digital distribution*, <www.eurogamer.net/article.php?article_id=61881>, 16.04.2008.

¹⁵ P. Rincon, *US troops taught Iraqi gestures*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/4729262.stm>>, 21.11.2006.

¹⁶ Na podst.: *America's Army - Support - Windows FAQ*, <www.americasarmy.com/support/faq_win.php>, 21.11.2006; *U.S. Army and Pragmatic Launch America's Army Official Server Matchmaking Site*, <www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=17151>, 21.11.2006.

Saddama Husseina w ostatniej godzinie jego wolności”¹⁷. W październiku 2005 roku Irańczyków wzburzyła misja, która przedstawiała wizję przypuszczalnego ataku USA na znajdujące się w ich kraju wytwornie pocisków nuklearnych. Pod internetową petycją z prośbą o usunięcie etapu podpisało się ponad osiem tysięcy osób¹⁸.

Dokuczliwość społeczna gier to określenie, które ma wskazać, iż kluczowe dla oceny graczy nie są prawdziwe lub domniemane cechy gry, lecz *właściwości* przedstawionych treści. Gry różnią się pod względem złożoności wymagających rozwiązania spraw i problemów istniejących w realiach społecznych. Można przy tym zakładać, że odzwierciedlanie spornych tematów (np. przemoc, uprzedzenia, terroryzm) będzie obecne w grach tak długo, jak długo będą interesować odbiorców. Im trudniej w danym społeczeństwie dyskutować nad rozwiązaniem przedstawionego tematu, tym bardziej prawdopodobne, że ukazująca go gra zostanie uznana za dokuczliwą, a być może i częściowo lub w całości szkodliwą dla porządku społecznego. Zakres zróżnicowania dostępu do gier poruszających palące kwestie będzie warunkowany uznaniem dla poszukiwania ich rozwiązań i przyzwoleniem na wolność słowa. Przypuszczalnie im bardziej wizja świata i wizerunek bohaterów przedstawionych w grze stanowi krytyczną ocenę aktualnych realiów, tym bardziej prawdopodobne, że jej odbiór może wywołać kontrowersje i sprzyjać negatywnym sankcjom wobec graczy – o ile taka krytyka nie zostanie uznana przez szersze rzesze za trafną i słuszną. Brak w grach konstruktywnych wniosków i propozycji rozwiązań podjętych tematów sprzyja ocenianiu ich producentów i odbiorców w sposób niewłaściwy.

Dokuczliwość gier widać głównie w lawinowym wzroście liczby tytułów wojennych¹⁹, które są różnie oceniane w poszczególnych krajach. Zawarte w nich poglądy najczęściej sprowadzają się do wykazania dominacji jednych narodów nad innymi, bądź wyższości określonych systemów społeczno-politycznych, podczas gdy bardziej konstruktywne regulacje stosunków międzynarodowych są trudne do wskazania. Wymagające rozwiązania problemy społeczne często ukazują też gry nawiązujące do hip-hopu i subkultur młodzieżowych gangów – przedstawianie miejskich gett wiąże się m.in. ze specyficznymi stereotypowymi wizerunkami „czarnych” (przestępców) i „białych” (policjantów)²⁰. Podtrzymaniu tego stanu

¹⁷ *Saddam Hussein Game*, <www.kumawar.com/reddawn/overview.php>, 21.11.2006.

¹⁸ Na podst.: *PC War Game Pisses Off Iran*, <www.evilavatar.com/forums/showthread.php?t=6423&>, 21.11.2006; *Persian Petition*, <www.persianpetition.com/sign.aspx?id=b17bf44e-292e-40ed-9967-d151a2c093fb>, 21.11.2006.

¹⁹ *Serie Delta Force, Spec Ops, Rainbow Six, Joint Operations, Battlefield, Full Spectrum Warrior, Ghost Recon, SWAT, SOCOM i Conflict* od czasu do czasu wzburzają opinię publiczną. Łączy je m.in. postać oponenta-terrorysty pochodzącego z tajemniczego państwa, o wyglądzie Araba i posługującego się jednym z języków Bliskiego Wschodu. Opozycję tych tytułów stanowią mniej znane syryjskie strzelaniny *Under Ash* i *Under Siege* – więcej na ich temat: *Oficjalna strona internetowa Under Ash*, <www.underash.net/ua_index.html>, 21.11.2006; *Oficjalna strona internetowa Under Siege*, <www.underash.net>, 21.11.2006.

²⁰ W nurcie tym utrzymane są m.in. serie *Grand Theft Auto, State of Emergency, Def Jam Vendetta, True*

rzeczy sprzyja to, że tytuły te tworzą głównie biali projektanci²¹, a swoim wizerunkiem i muzyką promują je czarnoskórzy raperzy. Brak widocznych wzorów alternatywnego podejścia pozwala na twierdzenie, iż klasy dominujące stworzyły mniejszościom wizję świata, którą te mniejszości uznały za słuszną i zgodziły się współtworzyć.

Niemoc współczesnych społeczeństw wobec zagadnień znajdujących się w kontrowersyjnych grach najlepiej oddają słowa Marca Ecko, projektanta mody i byłego artysty graffiti, który przyczynił się do powstania gry *Getting Up: Contents Under Pressure*. W tej zabronionej w Australii pozycji gracz wciela się w rolę czarnoskórego bojownika o wolność słowa w fikcyjnym totalitarnym mieście wzorowanym na Nowym Jorku końca XX wieku. Aby pobudzić mieszkańców do walki z opresyjnym systemem, bohater maluje graffiti. Po ogłoszeniu zakazu rozpowszechniania i posiadania gry, Ecko stwierdził: „Zwalanie winy na gry za wszystko, co idzie nie tak w naszych domach, szkołach i na naszych ulicach jest znacznie prostsze do zrobienia, niż odkrycie jak naprawić systematyczne problemy związane z naszą kulturą. Jeśli dzieci chcą nauczyć się, jak pisać po ścianie, to same odkryją na to sposób. W gruncie rzeczy robiły to już w czasach prehistorycznych”²².

Odpowiadając na pytanie zawarte w tytule pracy można zaryzykować przypuszczenie, iż dokuczliwość społeczna gier przekroczy dopuszczalny poziom, gdy będą one przedstawiać problemy, z którymi elity polityczne nie będą w stanie sobie poradzić. Wobec tego dostęp do jednych gier będzie ograniczany, a do innych promowany i pożądanym. Przejawianie zainteresowania grami zakazanymi, jak to ma w miejsce w przypadku *Postal 2*, może sprzyjać tworzeniu społeczności graczy zorientowanych wokół wspólnych wartości, które są niezgodne z powszechnie obowiązującymi normami społecznymi. Czy zakazywane gry tylko poruszają specyficzne tematy, czy też wskazują na innowacyjne rozwiązania i propozycje zmian? Czy ich użytkownicy będą tworzyć ruchy społeczne skierowane na wprowadzenie zmian w systemie społecznym? Czy gracze będą dążyć do posiadania swojej reprezentacji politycznej? Czy też raczej fani gier będą tworzyć tylko podatne na wpływy i manipulacje rozproszone siły społeczne? Za wcześnie jeszcze, by odpowiadać na te pytania. Jednakże należy podejmować dalsze analizy powiązań zawartych w grach treści z realiami życia społecznego, reakcji na ograniczenia dostępu do gier, cenzurowanie ich zawartości oraz diagnozować aktywność społeczności zwolenników tych zabaw, które znajdują się już w oficjalnych zestawieniach gier poddanych cenzurze w poszczególnych krajach.

Crime oraz pojedyncze tytuły, jak: *50 Cent: Bulletproof*, *187 Ride to Die*, *Crime Life: Gang Wars*, *Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure* i *NARC*.

²¹ B. Sinclair, *Survey: Developers are straight white men*, <www.gamespot.com/news/6136144.html>, 21.11.2006.

²² N. Maragos, *Marc Ecko Responds To Australian Getting Up Ban*, <www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=8201>, 16.04.2008.

Literatura

- America's Army – Support – Windows FAQ*, <www.americasarmy.com/support/faq_win.php>, 21.11.2006.
- Becker D., *Banned in Beijing: China cracks down on games*, <http://news.com.com/Banned+in+Beijing+China+cracks+down+on+games/2100-1043_3-5551430.html>, 21.11.2006.
- Berting J., 1995, Villain-Gondossi Ch., *Rola i znaczenie stereotypów narodowych w stosunkach międzynarodowych: Podejście interdyscyplinarne*, w: T. Walas (red.), *Narody i stereotypy*, Międzynarodowe Centrum Kultury, Kraków.
- Bokszański Z., 1997, *Stereotypy a kultura*, Fundacja na Rzecz Nauki Polskiej, Wrocław.
- Coser L., 1997, *Społeczne funkcje konfliktu*, w: M. Malikowski, S. Marczuk (red.), *Socjologia ogólna. Wybór tekstów*, t. 2, WSSG, Tyczyn.
- Gibson E., *Postal gets digital distribution*, <www.eurogamer.net/article.php?article_id=61881>, 16.04.2008.
- Goban-Klas T., 1999, *Media i komunikowanie masowe*, PWN, Warszawa.
- Golze B., *Ghost Recon 2 plotline irks North Korea*, <www.gamespot.com/ps2/action/tom-clancysghostrecon2/news.html?page=1&sid=6101437>, 21.11.2006.
- Maragos N., *Marc Ecko Responds To Australian Getting Up Ban*, <www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=8201>, 16.04.2008.
- Mercenary PC game upsets Chinese*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3550089.stm>>, 21.11.2006.
- Nasalska E., 1982, *Kierunki rozwoju analizy treści*, „Studia socjologiczne”, 3-4.
- Oficjalna strona internetowa Under Ash*, <www.underash.net/ua_index.html>, 21.11.2006.
- Oficjalna strona internetowa Under Siege*, <www.underash.net>, 21.11.2006.
- Ossowski S., 1967, *Z zagadnień psychologii społecznej*, w: S. Ossowski, *Dzieła*, t. 3, PWN, Warszawa.
- PC War Game Pisses Off Iran*, <www.evilavatar.com/forums/showthread.php?t=6423&>, 21.11.2006.
- Persian Petition*, <www.persianpetition.com/sign.aspx?id=b17bf44e-292e-40ed-9967-d151a2c093fb>, 21.11.2006.
- Rincon P., *US troops taught Iraqi gestures*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/4729262.stm>>, 21.11.2006.
- Saddam Hussein Game*, <www.kumawar.com/reddawn/overview.php>, 21.11.2006.
- Seoul Bans Negative Images of the North*, <http://news.asianweek.com/news/view_article.html?article_id=2cf1869aae58a305cf467d193ca3194a>, 21.11.2006.

-
- Sinclair B., *Survey: Developers are straight white men*, <www.gamespot.com/news/6136144.html>, 21.11.2006.
- Smith T., *China bans The Sims...*, <www.theregister.co.uk/2005/01/26/china_game_ban>, 21.11.2006.
- Toothaker C., *Video game simulating invasion of Venezuela raises ire of Chavez allies*, <www.usatoday.com/tech/gaming/2006-05-24-venezuela-game_x.htm>, 21.11.2006.
- U.S. Army and Pragmatic Launch America's Army Official Server Matchmaking Site, <www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=17151>, 21.11.2006.