

Adrianna Linertowicz

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID: 0000-0002-9821-1353

Dysfunkcje społeczne widziane z perspektywy dziecka. Analiza treści gier wideo studia Killmonday Games

Streszczenie

W artykule zaprezentowano wiedzę z zakresu psychologii rozwojowej w odniesieniu do dysfunkcji występujących w społeczeństwie na przykładzie dwóch gier wideo produkcji szwedzkiego studia Killmonday Games. Analizie treści poddano grę „Fran Bow” z 2015 roku oraz grę „Little Misfortune” z roku 2019. Na przykładzie obu produkcji wykazano, w jaki sposób dzieci mogą postrzegać negatywne zjawiska zachodzące w społeczeństwie. Podjęto też próbę udowodnienia, że gry wideo mogą wywierać skuteczny wpływ na uświadamianie odbiorców o problemach, z jakimi borykają się dzieci oraz o szkodliwości pewnych zjawisk społecznych.

Słowa kluczowe: gry wideo, psychologia dziecięca, społeczeństwo, storytelling, dysfunkcje społeczne.

Social dysfunctions from the child's perspective. Video game content analysis by Killmonday Games

Abstract

The article presents knowledge in the field of child psychology in reference to social dysfunction in society on two video games produced by the Swedish studio Killmonday Games. The game „Fran Bow” from 2015 and „Little Misfortune” from 2019 were subject to content analysis. Based on both productions, it was shown how children can perceive events taking place in society. An attempt was also made to prove that video games have influence on the results of the actions of recipients with problems, with the effectiveness of action on children and the harmful impact on social phenomena.

Keywords: video games, child psychology, society, storytelling, social dysfunctions.

Wprowadzenie

Na przestrzeni ostatnich lat można zaobserwować dynamiczną ewolucję gier wideo. Rynek gwarantuje środowisku graczy dostęp do wielu produkcji różnego rodzaju: od gier zręcznościowych i przygodowych poprzez strategiczne, fabularne, symulacyjne

i logiczne, na sportowych i edukacyjnych kończąc. Postęp w tej dziedzinie daje coraz szersze pole do tworzenia gier hybrydowych, na przykład fabularno-strategicznych lub przygodowo-edukacyjnych, które łączą w sobie cechy różnych typów gier. Jednak co istotne, te klasyfikacje stale się rozwijają i nie pozostają zamknięte na kolejne zmiany. Zmianom ulegają nie tylko te cechy, które pozwalają odczuwać graczowi doświadczenia wynikające z eksploracji świata przedstawionego w grach, lecz także ich narracja. Współczesny gracz stał się bardziej wymagający, oczekuje, że dana produkcja dostarczy mu zarówno rozrywki obfitującej w emocje, jak i pozwoli zagłębić się w fikcyjny świat, na który on sam będzie wywierał wpływ.

Do takich produkcji niewątpliwie można zaliczyć dwie gry szwedzkiego studia Killmonday Games, jakimi są „Fran Bow” oraz „Little Misfortune”. Rolą gracza w tych uniwersach jest towarzyszenie dwóm protagonistkom – dziesięcioletniej dziewczynce Fran oraz ośmioletniej, tytułowej Misfortune. Rozgrywka polega na poznawaniu historii dzieci, które zmagają się z poważnymi problemami w swoim życiu. Kwestie te dotyczą jednak zjawisk, które można uznać za abstrakcyjne dla dziecięcej percepcji, w obu produkcjach bowiem pojawia się między innymi tematyka aborcji, samobójstwa, prostytucji czy alkoholizmu. W toku rozgrywki gracz poznaje dziecięcą perspektywę postrzegania tych zjawisk, a jego zadaniem jest wspomóc bohaterki w podjęciu właściwych decyzji, które mają wpływ na dalszy rozwój fabuły.

Celem pracy jest analiza gier studia Killmonday Games, ze zwróceniem szczególnej uwagi na zawarte w nich treści, opisujące dysfunkcje występujące zarówno w społeczeństwie, jak i w rodzinie oraz analiza postrzegania tych dysfunkcji przez dziecko.

Nie brakuje badań poświęconych destrukcyjnemu wpływowi gier wideo na jednostkę, co przyczynia się w pewnym stopniu do marginalizowania ich ogólnego znaczenia oraz roli, a także skutkuje powstawaniem stereotypów na ten temat, jak również na temat samego środowiska graczy¹. Można natomiast zauważyć, że brakuje naukowych opracowań gier wideo, które wnoszą wkład w uświadamianie o negatywnych zjawiskach społecznych, w związku z czym istnieje potrzeba wypełnienia tej luki na płaszczyźnie badań medioznawczych.

W artykule przyjęto następujące tezy: gry oparte o przemysłany storytelling² mogą skłaniać do głębszych refleksji, jak również mogą spełniać ważną funkcję uświadamiającą społeczeństwo o problemach, z jakimi borykają się dzieci; gry wideo

¹ R. Bomba, *Jak badać gry komputerowe?*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 305–308. Por. m.in.: T. Hoffman, *Wpływ gier na rozwój społeczny młodych użytkowników komputerów*, „Обрії друкарства” 2018, nr 1, s. 383–391; M.B. Garda, S. Krawczyk, *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 69–86; A. Kacprzyk, *Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia*, „Parezja” 2019, nr 2, s. 122–132; M.B. Garda, *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 119–126; K.M. Maj, *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 192–208.

² Storytelling, narracja – w grach korzystających z tej mechaniki zadaniem graczy jest tworzenie i opowiadanie własnych historii. Terminu „storytelling” używa się też do określania gier, które posiadają znaczną liczbę tekstów wprowadzających graczy w historię świata gry, opisujących aktualne wydarzenia i mających zapewnić poczucie immersji. Są to więc gry, w których gracze

mogą służyć nie tylko rozrywce, lecz także stanowić skuteczne medium w poszerzaniu świadomości na temat różnych zjawisk występujących w społeczeństwie. W toku pracy podjęto próbę analizy treści w/w gier na podstawie wyników badań z zakresu rozwoju psychologicznego dziecka. W jego pierwszej części omówiono przyczyny i przykłady dysfunkcji występujących w społeczeństwie, a także dziecięcy sposób postrzegania rzeczywistości. W części empirycznej zaprezentowano analizę treści gry „Fran Bow” oraz „Little Misfortune” w odwołaniu do wiedzy teoretycznej na temat dysfunkcji społecznych.

Po przeanalizowaniu współczesnego rynku gier można zorientować się, że ten oferuje wiele tytułów, których fabuła porusza w różnym stopniu tematykę dzieci borykających się z różnymi dysfunkcjami społecznymi i rodzinnymi. Można tu wymienić chociażby pozycje takie jak: *Undertale* i *Deltarune*, *Ib*, *One Shot*, czy *Limbo*. Są to jednak tytuły, w których wątki dotyczące dysfunkcji stanowią element uzupełniający i poboczny wobec całej fabuły; nie koncentrują się natomiast w całości na omawianej problematyce. Uzasadniony zatem wydaje się wybór produkcji studia Killmonday Games do podjęcia analizy ich treści pod tym właśnie kątem.

W toku pracy nad artykułem zastosowano metodę analizy ideologicznej. W literaturze przedmiotu, dotyczącej *game studies*, funkcjonuje następująca definicja tej metody badawczej:

analiza ideologiczna jest oparta na założeniu, że artefakty kulturowe – literatura, film, telewizja i tak dalej – są wytwarzane w konkretnych kontekstach historycznych, przez konkretne grupy i dla konkretnych grup społecznych. Ma ona na celu zrozumienie kultury jako formy społecznej ekspresji. Ponieważ artefakty kulturowe są tworzone w społecznie i historycznie specyficznych kontekstach, ujmowane są one jako wyrażające i promujące wartości, przekonania i idee w relacji do kontekstów, w których są produkowane, rozprowadzane i odbierane. Analiza ideologiczna ma na celu zrozumienie, w jaki sposób tekst kultury wciela i odgrywa określony zestaw wartości, przekonań i idei³.

Jak już wspomniano, gry te zostały wybrane, ponieważ stanowią dobry przykład dla opisu badanych zjawisk społecznych, a także łączą w sobie elementy przyjęte w kluczu kategoryzacyjnym. Na potrzeby artykułu autorka skonstruowała bowiem uproszczony klucz kategoryzacyjny, który uwzględnia elementy obu omawianych gier i który został wykorzystany w przeprowadzonym badaniu. Składa się on z następujących elementów: data wydania gry, problematyka podejmowana przez produkcję, mechanika

doświadczają gotowej historii, zamiast ją tworzyć, <https://gryplanszowe.pl/Storytelling-narracja-blog-pol-1553783752.html>, *Storytelling – narracja* (dostęp: 18.05.2023).

³ M. White, *Ideological Analysis and Television*, tłum. własne [w:] *Channels of Discourse, Reassembled. Television and Contemporary Criticism*, ed. R.C. Allen, University of North Carolina Press, London 1992, cyt. za: P. Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 216, http://rcin.org.pl/Content/48357/PDF/WA248_65796_P-I-2524_sterczew-czytanie.pdf (dostęp: 18.05.2023).

gry (sterowanie, sposób nawiązywania interakcji ze światem przedstawionym, dynamika), estetyka produkcji, sposób narracji oraz ogólny wydźwięk gry.

Przyczyny oraz przykłady dysfunkcji występujących w rodzinie

Badacze nauk społecznych są zgodni co do tego, że rodzina jest i będzie najbardziej korzystnym środowiskiem dla rozwoju i funkcjonowania dziecka. Obojętne nie pozostają warunki, w których dana rodzina funkcjonuje – jaki panuje w niej klimat emocjonalny, na jakich jest oparta fundamentach oraz w jaki sposób jest zorganizowana. Rodzina funkcjonuje jako splot zjawisk społeczno-socjologicznych, psychologicznych, kulturowych, psychospołecznych, bioseksualnych, biologiczno-zdrowotnych i pedagogicznych. Z funkcjonowaniem rodziny są związane też problemy aksjologiczno-moralne, obyczajowe i prawne. Karolina Sigda i Renata Matusiak piszą, cytując Zbigniewa Tyszkę, że rodzinny „mikroświat” jest „wkomponowany w integralny całokształt ogólnospołecznych, ekonomicznych i kulturowych procesów danego kraju, w którym egzystuje, i może być analizowany, należyście rozumiany jedynie w ich kontekście”⁴.

Wspomniane zjawiska oraz procesy nie zawsze jednak niosą ze sobą pozytywne następstwa dla środowiska rodziny. Skalę dysfunkcji występujących w rodzinie powiększa szereg czynników zarówno wewnętrznych, jak i zewnętrznych⁵.

Nazewnictwo odnoszące się do rodziny dysfunkcjonalnej rozpowszechniło się w latach 80. i 90. minionego stulecia. W literaturze spotykamy się z alternatywnymi określeniami: „rodzina patologiczna”, „rodzina niewydolna wychowawczo”, ale też „rodzina z problemami”⁶.

Charakterystycznymi cechami rodziny są systemowość i wspólnotowość. Formowanie się rodziny z dysfunkcjami jest skutkiem zaburzenia tych cech, a także zaprzestania lub niewystarczającego realizowania jednej lub kilku przynależnych jej funkcji. W rodzinie, która rozwija się w prawidłowy sposób, to rodzice lub opiekunowie wspierają dziecko w rozwoju i osiągnięciu pozytywnych efektów wychowawczych. Natomiast w przypadku rodziny dysfunkcyjnej rodzice nie potrafią poradzić sobie z problemami oraz sytuacją życiową, w której żyją. Z tego powodu nie mają też możliwości właściwego zaspokajania potrzeb potomstwa, co skutkuje tym, że dzieci zostają zmuszone do samodzielnego radzenia sobie z problemami⁷.

Przyczyn dysfunkcji można doszukiwać się w zjawiskach makrostruktury społecznej, takich jak: bezrobocie, kryzys gospodarczy państwa, autonomizacja, niski poziom ekonomiczny społeczeństwa, konflikty społeczne, niski poziom kultury społecznej, degradacja wartości społecznych, migracja ludności, wzrost lub uwstecznienie tolerancji,

⁴ K. Sigda, R. Matusiak, *Dysfunkcjonalność współczesnej rodziny skutkiem różnego rodzaju uzależnień*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2016, nr 1, s. 143–145.

⁵ *Ibidem*.

⁶ *Ibidem*.

⁷ *Ibidem*.

jak i przenikanie się wzorców zachowań z innych państw. Jeżeli jednak skupimy się na samym mikrospołecznym wymiarze rodziny, dysfunkcje mogą objawić się przez: niewydolność opiekuńczo-wychowawczą rodziny, konflikty w rodzinie, alkoholizm jednego lub większej liczby członków w rodzinie, narkomanię, lekomanię, niską kulturę pedagogiczną rodziców, ubóstwo, przestępczość, zachowania autodestrukcyjne, obłożne choroby, brak obecności jednego z rodziców, luźne bądź znikome więzi emocjonalne, traumatyczną i stresogenną atmosferę życia rodzinnego, niewłaściwe postawy społeczne rodziców lub opiekunów⁸.

Rodzina jest pierwszym i najważniejszym ogniwem łączącym człowieka ze społeczeństwem. To dzięki niej staje się w pełni samodzielną jednostką, która jest w stanie funkcjonować i rozwijać się wśród ludzi. Rodzina przekazuje, a także objaśnia działania oraz zwyczaje społeczne⁹. Niewątpliwie więc najważniejszym czynnikiem wpływającym na to, jak dziecko postrzega otaczający go świat, jest jego środowisko rodzinne. Wpływ rodziców na dziecko ma szeroki zasięg, od funkcji poznawczych we wczesnych latach życia, poprzez osiągnięcia w szkole, równowagę uczuciową, dojrzałość społeczną, formowanie obrazu samego siebie oraz wytworzenie stosunku wobec grupy rówieśniczej, aż po wywiązanie się z późniejszych ról rodzicielskich i zawodowych¹⁰. Im dziecko staje się bardziej świadome otaczającego świata, tym dokładniejszym jest obserwatorem. Z czasem zauważa pewne nieprawidłowości dotyczące tego, czego zostało nauczone w procesie socjalizacji. Jeśli natomiast sama rodzina, będąc dysfunkcyjną, nie jest w stanie przekazać dziecku pełnych informacji i nauczyć odpowiedniego reagowania na różne wydarzenia, a w konsekwencji przekazać umiejętności radzenia sobie z trudnymi emocjami, często dochodzi do tego, że dziecko nie potrafi właściwie odbierać otaczającej go rzeczywistości, a także doświadcza w późniejszych etapach rozwoju rozmaitych trudności w funkcjonowaniu w społeczeństwie¹¹.

Mówiąc o dysfunkcjach społecznych i dysfunkcjach występujących w rodzinie, na myśl mogą przychodzić skrajności. Temat ten jest jednak bardziej zawiły i skomplikowany, niż mogłoby się wydawać. Kiedy wśród rodziców dochodzi do częstych nieporozumień, albo też w relacji rodzic/opiekun–dziecko zachodzi proces głębokiego zaburzenia stosunków emocjonalnych oraz interpersonalnych, może skutkować to późniejszą traumą. Taka sytuacja w życiu rodzinnym sprawia, że emocjonalne i psychiczne potrzeby dziecka nie zostają zaspokojone. Brak celów wychowawczych i życiowych, a także niepedagogiczne metody opiekuńczo-wychowawcze sprawiają, że młody człowiek nie jest w stanie objąć pozycji w pełni funkcjonującej jednostki społecznej. Jego potrzeby, wartości, jak również cele znacznie odbiegają od tych, których oczekuje się w społeczeństwie. W rzeczywistości rodzina jest jedną z bardziej

⁸ H. Cudak, *Dysfunkcje rodziny i jej zagrożenia opiekuńczo-wychowawcze*, „Pedagogika Rodziny” 2011, t. 1, nr 2, s. 8.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ J. Stachyra, *Wpływ rodziny na kształtowanie się osobowości dziecka*, „Symposium” 2000, nr 2(7), s. 85.

¹¹ H. Cudak, *Dysfunkcje rodziny...*, s. 8–9.

skomplikowanych grup społecznych, w jej obrębie występują różne powiązania, interakcje, uwarunkowania materialne, jak również biologiczne, społeczne i emocjonalne. Dysfunkcja w choćby jednej z nich stwarza zagrożenie rozprzestrzenienia się jej na inne sfery życia rodzinnego¹².

Jedną z wielu definicji rodziny dysfunkcyjnej przytacza Stanisław Kawula. Zgodnie z nią rodzina dysfunkcyjna nie jest w stanie właściwie wypełniać swoich obowiązków, zadań, jak również nie potrafi poradzić sobie w sytuacjach kryzysowych. Jej dysfunkcyjność dotyczy różnych zakresów i posiada różne natężenie w wypełnianiu funkcji rodzicielskich. Kawula dzieli dysfunkcje rodziny na: ekonomiczną, socjalizacyjną, wychowawczą, opiekuńczą oraz emocjonalną¹³. Jednak wyodrębnienie tych przyczyn jest możliwe tylko z punktu widzenia teorii pedagogicznej. Z uwagi na to, że rodzina jest jedną z bardziej skomplikowanych grup społecznych, wyodrębnić w niej można różne powiązania, interakcje, uwarunkowania materialne i biologiczne, jak również społeczne i emocjonalne. Dysfunkcja w choćby jednej z nich stwarza zagrożenie rozprzestrzenienia się jej na pozostałe sfery życia rodzinnego¹⁴.

Przyczyn dysfunkcyjności upatruje się w występowaniu szeregu zaburzeń w wypełnianiu zadań rodzicielskich. Jadwiga Izdebska, odnosząc się do tej kwestii, zwraca uwagę na wpływ rodziców i doszukuje się przyczyn istotnych zaburzeń w rodzinie na przykładzie jednego z nich. Jej zdaniem zaburzenia te wynikają z różnego rodzaju patologii biologicznych i społecznych, na które może być narażony choćby jeden z opiekunów dziecka¹⁵. Specjaliści są jednak zgodni co do jednej kwestii – bez wątpienia do głównych przyczyn dysfunkcyjności rodziny w szerokim rozumieniu należą takie czynniki jak: alkoholizm, zachowania autodestrukcyjne, przestępczość, dewiacyjne zachowania seksualne, zaburzenia psychiczne, kalectwo, obłożna choroba fizyczna jednego (lub więcej) z członków rodziny, konkubinat, złe życie rodziców, niski poziom emocjonalności, przemoc wobec dziecka (lub drugiego rodzica), narkomania czy prostytutka. Dodać do tego należy również szereg ogólnych czynników społecznych, jak na przykład bezrobocie, bezdomność, ubóstwo, nietolerancja, brak zainteresowania życiem społecznym i emocjonalnym dzieci czy wymagająca praca rodziców¹⁶.

Trudno jednak w ogólnym rozumieniu sprecyzować bezpośredni czynnik przemawiający za dysfunkcyjnością rodziny. Eksperci dostrzegają, że rodzina jako jednostka społeczna, sprawująca opiekę nad dzieckiem oraz przejmująca odpowiedzialność za jego wychowanie, może przejawiać zachowania dysfunkcyjne w różnym natężeniu i na rozmaitych płaszczyznach.

¹² *Ibidem*, s. 9.

¹³ S. Kawula, *Rodzina o skumulowanych czynnikach patogennych* [w:] *Pedagogika rodziny*, red. S. Kawula, J. Brągiel, A.W. Janke, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2006, s. 18–19.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ J. Izdebska, *Dziecko w rodzinie u progu XXI wieku. Niepokoje i nadzieje*, Trans Humana Wydawnictwo Uniwersyteckie, Białystok 2000, s. 15.

¹⁶ *Ibidem*.

Świat widziany oczami dziecka

Ponieważ doświadczenia mają wpływ na szereg zmian zachodzących w umyśle dzieci, potrzebne jest im wsparcie „mądręgo dorosłego”, aby efektywnie z owymi doświadczeniami się mierzyć. Doświadczenia z kolei na ogół łączą się z miejscami istotnymi dla dziecka. Można tu mówić na przykład o kąciakach zainteresowań, krzakach, zakamarkach, kuchni, gabinecie dyrektora, korytarzach, schodach, ogrodach zoologicznych czy zwyczajnych, przydomowych ogródkach. Duży bagaż doświadczeń zdobywają także poprzez przebywanie w miejscach lokalnych, takich jak biblioteki, zakłady usługowe (np. optyk, krawcowa, szewc, fotograf), w zakładach produkcyjnych, sklepach spożywczych i specjalistycznych, w ośrodkach kultury lub urzędach. Również podczas zabawy „na podwórku”, w rejonach boisk, placów zabaw, ogrodów, trawników bądź niezagospodarowanych terenach. Obszarem pozyskiwania tych doświadczeń mogą okazać się też pobliskie duże drzewo, łąka, las, park, zoo, staw, rzeka, morze albo pomnik. Dzięki tym doświadczeniom dziecko ma możliwość obserwowania otaczającego go świata, poznaje rośliny, zwierzęta, przyrodę, jak również kolory, kształty, zapachy i smaki¹⁷.

Dzieci nie pozostają całkowicie bezradne w starciu z problemami, ponieważ od samego początku są wystawione na ich działanie i uczą się zmagać z nimi w swoim codziennym życiu. Za pomocą naśladownictwa całości lub sekwencji określonych działań są w stanie radzić sobie z przeszkodami¹⁸. Specjaliści zwracają uwagę na to, że dzieci potrafią też zdobywać wiedzę poprzez eksperymenty, przeprowadzanie doświadczeń, są także w stanie wnioskować statystycznie, posiadają świadomość przyczynowości i skutkowości zdarzenia, analizują podstawowe zjawiska fizyczne, rozpoznają regularności w sztuce i przyrodzie, zgłębiają zasady działania urządzeń, a także uczą się zasad życia społecznego. W ten sposób poznają one najbardziej skuteczne sposoby, z pomocą jakich odkrywają świat¹⁹. W sytuacji, kiedy dziecko napotyka na problem, z którym nie jest w stanie sobie samodzielnie poradzić, prosi grupę rówieśników o wsparcie, a kiedy i to działanie okazuje się nieskuteczne, powinien pojawić się „odpowiedzialny dorosły”, który wyjaśni zawiłość problemu²⁰. W przypadku jego nieobecności albo niechęci udzielenia wsparcia ze strony rówieśników, dziecko tłumaczy sobie napotkany problem za pomocą własnej wyobraźni. Jednak wyobraźnia dziecka może nie pojmować takich zagadnień jak śmierć, uzależnienia bądź przemoc – w sposób racjonalny, w związku z czym dziecko stara się w obrębie własnego zrozumienia wypełnić te luki²¹.

¹⁷ *Ibidem*, s. 45–46.

¹⁸ L.E. Schulz, A. Gopnik, C. Glymour, *Preschool Children Learn About Causal Structure from Conditional Interventions*, „Developmental Science” 2007, Vol. 10, No. 3, s. 322.

¹⁹ R.D. Davies, E.M. Braun, *Dar uczenia się*, tłum. M. Hartman, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 2006, s. 17–28.

²⁰ J. Andrzejewska, *Elastyczna przestrzeń uczenia się dziecka*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” 2018, t. 37, s. 44–45.

²¹ *Zrozumieć reaktywne zaburzenie przywiązania (RAD) u dzieci*, <https://dzieciCapsychologia.pl/zrozumiec-reaktywne-zaburzenie-przywiazania-rad-u-dzieci/> (dostęp: 18.05.2023).

Dzieci posiadają zasoby osobistych doświadczeń, na które składają się między innymi: cechy charakteru, wartości oraz przekonania przekazywane przez rodziców²². W odróżnieniu od zasobów zewnętrznych (jak pieniądze czy technologie), zasoby wewnętrzne nie są wyczerpywalne; wręcz ulegają rozwojowi, a nawet wzmocnieniu za pomocą doświadczeń zdobywanych przez dziecko. Ponadto dzieci posiadają zasoby osobiste, a ich złożoność zależy od sposobu ich wychowania. Warto jednak nadmienić, że mało które dziecko zdaje sobie sprawę z ich posiadania. Można je natomiast zauważyć poprzez obserwację unikalnego wzorca myślenia, który przejawia się poprzez zachowanie wobec zdobytych dotychczas doświadczeń. Właściwości dziecka są niezależne, a wpływają na nie indywidualne cechy, takie jak inteligencja, temperament, motywacja, sprawność fizyczna czy stan zdrowia. Najważniejszy jest jednak ośrodkowy układ nerwowy, to on bowiem stanowi podłoże wszystkich czynności psychicznych, decydując o potrzebach, skłonnościach i dążeniach dziecka²³.

Potrzebę podjęcia tego trudnego tematu dostrzegło studio Killmonday Games, prezentując graczom dwie produkcje, które poruszają kwestię postrzegania dysfunkcji, występujących w środowisku z perspektywy dziecka. W dalszej części tej pracy zostanie przeprowadzona analiza treści dwóch tytułów: Fran Bow oraz Little Misfortune.

Produkcje studia Killmonday Games

Firma Killmonday Games została założona w 2012 roku w Sztokholmie przez małżeństwo Natalię Martinsson (CEO, dyrektor kreatywny, animator, scenarzysta) oraz Isaka Martinssona (CTO, projektant gier, programista, kompozytor). Studio jest najbardziej znane z tworzenia gier opartych na fabule, przedstawiających mroczne, zmuszające do myślenia motywy z dziecięcego punktu widzenia, a także z mieszania motywów graficznych, które są zarówno przerażające, jak i przepełnione uroczą, dziecięcą estetyką. Główne produkcje studia Killmonday Games to Fran Bow z 2015 roku oraz Little Misfortune z 2019 roku²⁴.

Z oficjalnej strony internetowej studia można dowiedzieć się, że podczas prac nad swoimi tytułami producenci kierują się misją, którą jest „tworzenie gier ukazujących osobiste historie, kreowanie wciągających światów przepełnionych tajemnicą, emocjami i zabawą”. Podkreślają również, że najbardziej skupiają się na opowiadaniu historii (ang. *storytelling*), które pozwolą graczom nawiązać osobistą więź z produkcją²⁵.

Przechodząc do samej produkcji studia należy zaznaczyć, że nie są to typowe gry wideo, w których nacisk kładziony jest głównie na pokonywanie kolejnych

²² H.R. Schaffer, *Rozwój społeczny. Dzieciństwo i młodość*, tłum. M. Białicka-Pikul, K. Sikora, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006, s. 13–36.

²³ M. Adamowicz, *Jakość dzieciństwa twórczych 7–9-letnich dzieci w perspektywie rodzinnej i lokalnej*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2018, s. 36–47.

²⁴ *O studiu Killmonday Games*, <https://killmondaygames.com/about/> (dostęp: 18.05.2023).

²⁵ *Misja studia Killmonday Games*, <https://killmondaygames.com/mission/> (dostęp: 18.05.2023).

przeciwników, zaliczanie misji, zdobywanie osiągnięć i rozwój postaci²⁶. Tym, co łączy obie produkcje, jest to, że gracz niejako towarzyszy dwóm protagonistkom z boku, poznaje ich historie, dokonuje wyborów z ich perspektywy i ogląda świat widziany oczami dziecka mierzącego się z traumatycznymi doświadczeniami. To, co dla dorosłego gracza wydaje się oczywiste, w uniwersum gier takich jak „Fran Bow” czy „Little Misfortune” nie jest już tak jednoznaczne. W pewnych momentach ta granica pomiędzy rzeczywistością a światem fantazji zaciera się do tego stopnia, że nawet sam gracz może mieć trudności z określeniem, co w tym uniwersum dzieje się naprawdę, a co jest wytworem wyobraźni bohaterki.

Jak zostało już wykazane we wcześniejszej części tego artykułu, niewątpliwie najważniejszym czynnikiem wpływającym na to, w jaki sposób dziecko postrzega otaczający go świat, jest jego środowisko rodzinne. Wpływ rodziców na jego rozwój jest ogromny: na funkcje poznawcze we wczesnych latach życia, osiągnięcia w szkole, równowagę uczuciową, jak i dojrzałość społeczną, formowanie obrazu samego siebie oraz wytworzenie stosunku wobec grupy rówieśniczej, a finalnie – na wywiązywanie się z późniejszych ról rodzicielskich i zawodowych.

Z recenzji omawianych gier, dokonywanych przez internautów można dowiedzieć się, że autorzy obu produkcji nie proponują graczowi łatwej rozrywki, pomimo faktu, że gry te nie są wymagające pod względem takich umiejętności jak zręczność czy myślenie strategiczne. W tym wypadku głównym motorem napędowym produkcji są fabuła i kreacja postaci. Podczas rozgrywki pojawiają się kilka logicznych łamigłówek, które musimy rozwiązać, nie są one jednak bardzo wymagające. Gracz szybko orientuje się, że obie gry wymagają od niego postawienia się w sytuacji dwóch kilkulatek, walczących z przeciwnościami losu. W pewnym sensie musi on nauczyć się na nowo postrzegać świat z perspektywy dziecka. Aby przejść rozgrywkę, musi zrozumieć bohaterki obu historii i eksplorować ich rzeczywistość. Obie produkcje to gry przygodowe typu *point and click*, co oznacza, że gracz steruje postacią za pomocą wskaźnika przy użyciu myszy, a jego celem jest eksplorowanie kolejnych lokacji²⁷.

Analiza treści gry „Fran Bow”

Gra jest utrzymana w klimacie horroru i opowiada historię dziesięcioletniej dziewczynki o imieniu Fran, która zmagają się z traumą i zaburzeniami psychicznymi spowodowanymi tragiczną utratą rodziców. Najpierw jest świadkiem makabrycznej śmierci jej najbliższych, a potem trafia do lasu razem ze swoim jedynym przyjacielem – czarnym kotem, Panem Midnightem. Z powodu szoku traci przytomność. Kiedy się budzi, orientuje się,

²⁶ P. Klimczyk, *Psychologia gier wideo – zarys problematyki i jej akademicka legitymizacja*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2022, t. 27, nr 3, s. 351–368.

²⁷ W *poszukiwaniu wiecznego szczęścia*. „Little Misfortune” – recenzja gry, <https://popbookownik.pl/w-poszukiwaniu-wiecznego-szczescia-little-misfortune-recenzja-gry/> (dostęp: 18.05.2023).

że trafiła do Oswald Asylum – rygorystycznego szpitala psychiatrycznego dla dzieci, jej kota zaś nie ma nigdzie w pobliżu²⁸.

Podczas „pobytu” w szpitalu gracz ma możliwość zapoznania się z mechaniką gry i bliższego poznania głównej bohaterki. Warto dodać, że gra – pomimo bogatej różnorodności postaci, długiego czasu rozgrywki oraz wielu łamigłówek o różnym poziomie trudności – jest wykonana w minimalistycznym stylu grafiki 2D, co zdaniem wielu recenzentów dodatkowo wzmacnia poczucie wyobcowania i strachu²⁹.

Historia Fran to długa podróż w najgłębsze zakamarki psychiki człowieka. W szpitalu gracz uzyskuje dostęp do czerwonych pigułek, umożliwiających bohaterce ujrzeć alternatywną i koszmarnej rzeczywistości, która jest swego rodzaju kalką narzuconą na świat realny. To właśnie w tym świecie znajdują się wskazówki mające doprowadzić gracza do kolejnych etapów rozgrywki. Celem bohaterki jest wydostanie się z placówki i odnalezienie w pierwszej kolejności swojego kota, a później dotarcie do jedynej żyjącej krewnej – ciotki Grace.



Zdjęcie 1. Alternatywny świat widziany przez Fran
Źródło: Gra „Fran Bow”.

Świat, który widzi Fran w swoich wizjach po zażyciu pigułek przez większość czasu rozgrywki, nie jest przyjaznym miejscem. Przysłacza poczuciem odizolowania, lęku, surrealistycznym klimatem i brutalnością. Jednak to właśnie historia protagonistki motywuje gracza do eksploracji tego świata i to ona angażuje najmocniej. Tylko poprzez zgłębianie swoich największych koszmarów Fran może odkryć prawdę kryjącą się za zniknięciem swojego kota i za śmiercią rodziców. Mimo że w toku rozgrywki bohaterka

²⁸ *Fran Bow*, <https://www.gry-online.pl/gry/fran-bow/z4464f> (dostęp: 18.05.2023).

²⁹ *Mocna schiza od samego początku! – Gameplay gry „Fran Bow”*, https://www.youtube.com/watch?v=C7eu32_kQTE (dostęp: 18.05.2023).

zyskuje sojuszników gotowych jej pomóc w różnych sytuacjach, wciąż towarzyszy wrażenie, że jest osamotniona w swojej podróży. Dziewczynka jest także jedyną postacią mającą wgląd w koszmarny, alternatywny świat, co może sugerować grającemu, że jest on efektem halucynacji, jakich doświadcza na skutek swojej choroby i doświadczonej traumy. Przebywając w szpitalu psychiatrycznym, nie może też liczyć na większe wsparcie ze strony personelu. Traktowana jest w sposób oschły i zdystansowany, nikt nie daje wiary jej słowom i dziewczynka czuje, że jest zdana tylko na siebie.



Zdjęcie 2. Fran Bow w Oswald Asylum
Źródło: Gra „Fran Bow”.

Podczas rozgrywki w szpitalu gracz może dostrzec, że w alternatywnej rzeczywistości każdemu dziecku towarzyszy cieniasta postać. Gracz uzyskuje wyjaśnienie później, że te istoty są personifikacją choroby umysłu i smutku. Żywią się strachem i negatywnymi emocjami. Protagonistka spotyka się z nimi w toku całej fabuły, jednak najwięcej z nich znajduje się w tej wyjściowej lokacji.

To, w jaki sposób dziecięcy umysł odbiera rzeczywistość, może oddawać też postrzeganie przez dziecko poszczególnych postaci, pojawiających się w omawianej grze. Istoty nastawione wrogo wobec protagonistki cechują się ponurą, przerażającą aparycją i uosabiają to, czego się ona obawia, natomiast postacie pozytywne są kolorowe, łagodne i wspierające. Jak zauważa Maria Przetacznikowa, dzieci wykazują tendencję do animizacji i antropomorfizacji świata. W naturalny dla siebie sposób czują się częścią przyrody, równie ważną jak zwierzęta czy rośliny, w związku z czym nie dostrzegają szczególnych różnic pomiędzy przedmiotami żywymi i martwymi. W taki sam sposób dzieci postrzegają postacie baśniowe, które są jednoznacznie dobre lub złe. Na ogół te dobre cechuje miła aparycja, natomiast te złe – paskudna i przerażająca³⁰. Wydaje się, że taki

³⁰ M. Przetacznikowa, *Wiek przedszkolny* [w:] *Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, red. M. Żebrowska, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1982, s. 473–474.

sam zabieg zastosowali twórcy gry „Fran Bow”. Choroba, strach i ból przyjmują bowiem w tym uniwersum postać przerażających, karykaturalnych potworów, jednak horror nie jest jedynym elementem świata przedstawionego. W historii pojawia się również motyw baśniowej i przyjaznej krainy Ithersty, zamieszkałej przez przyjazne istoty, które pomagają bohaterce w jej podróży. Ten etap rozgrywki jest swego rodzaju odpoczynkiem od wszechobecnej brutalności i przytłaczającego klimatu. Na przykładzie obrazu tej krainy można zobaczyć, że percepcja dziecka cechuje się myśleniem animistycznym. Jak zostało już wcześniej wspomniane, dziecięce postrzeganie świata zakłada posiadanie świadomości przez rzeczy nieożywione. Dziecko wierzy zatem, że przykładowo drzewa mogą mówić, z czym gracz spotyka się właśnie w tym punkcie historii.



Zdjęcie 3. Cieniste postacie obecne przy pacjentach
Źródło: Gra „Fran Bow”.



Zdjęcie 4. Baśniowy świat Ithersty przedstawiony w grze „Fran Bow”
Źródło: Gra „Fran Bow”.

Badacze również są zgodni co do tego, że wiara w to, co niemożliwe, nieoczywiste i baśniowe pomaga dzieciom zaspokajać ważną potrzebę fantazjowania i poczucia cudowności. Tego rodzaju historie wspierają proces dojrzewania i rozumienie swoich wewnętrznych pragnień, ale też otaczającej rzeczywistości³¹.

Analiza treści gry „Little Misfortune”

„Little Misfortune” jest kolejną grą, którą w 2019 roku zaprezentowało studio Killmonday Games. Gra została wykonana z niezwykle starannością. Za cały projekt, grafikę, muzykę i pełny angielski *voice acting* odpowiada małżeństwo – Natalia oraz Isak Martinsson. Kilka szczególnych cech łączy ją z poprzednią produkcją – tutaj również gracz porusza się po świecie za pomocą myszy i eksploruje kolejne lokacje. Podobnie też w tym wypadku przyjmuje rolę niejako osoby towarzyszącej w podróży protagonistki. Również jest to dziewczynka, ośmioletnia Ramirez Hernandez, zwana też tytułową Little Misfortune. Nie bez powodu ma przydomek, który w tłumaczeniu z języka angielskiego oznacza „małe nieszczęście”, ponieważ w życiu tej bohaterki pech nie odstępował jej nawet na krok. Bajkowa oprawa graficzna gry w pewnym sensie jest zwodnicza, sama historia niewiele ma bowiem wspólnego z rzeczywistością baśniową, z jaką gracz spodziewałby się mieć do czynienia w przypadku ośmioletniego dziecka. Produkcja porusza szereg poważnych tematów, takich jak śmierć, przemoc domowa, aborcja, alkoholizm czy samobójstwo. Wszystko to widziane z perspektywy kilkulatki, która na swój dziecięcy sposób próbuje się w tej rzeczywistości odnaleźć i ją zrozumieć.

Poznając główną bohaterkę, gracz dowiaduje się między innymi o aborcji, której chciała dokonać jej matka, dowiedziawszy się, że jest w ciąży (nie zrobiła tego, ponieważ prawo na to nie zezwalało), a także o tym, że dziecko często jest pozostawiane bez opieki. Matka nie ma oporów przed paleniem papierosów i piciem w obecności córki, zdaje się też nie reagować na przemoc, której doświadcza rodzina ze strony ojca. Nie interesuje jej również to, w jaki sposób ośmiolatka spędza czas samotnie poza domem.

Gra dokładnie odzwierciedla skutki dysfunkcji, takich jak przemoc domowa czy alkoholizm. Stopniowe poznawanie historii ośmiolatki odkrywa coraz więcej tajemnic tej rodziny.

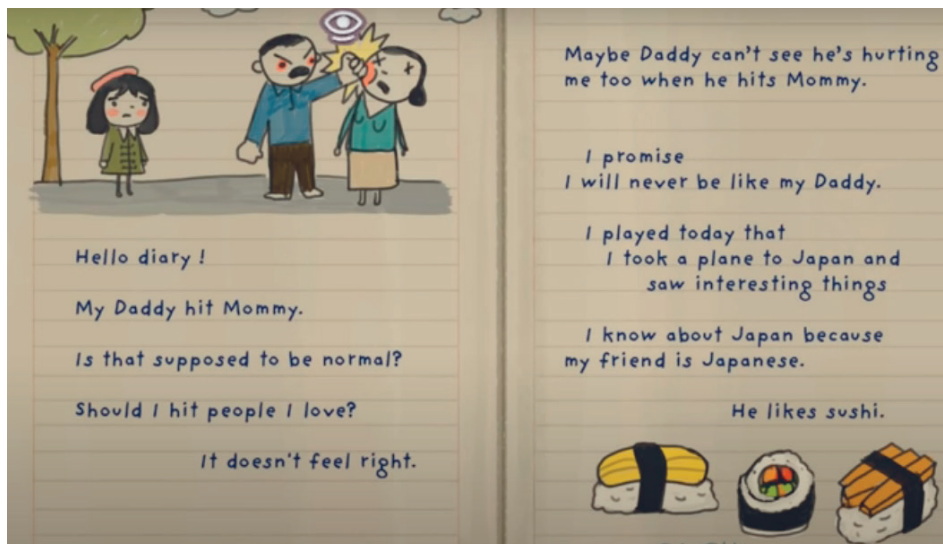
³¹ P. Kowolik, *Wpływ bajki i baśni na dzieci w edukacji wczesnoszkolnej: szkic teoretyczny*, „Nauczyciel i Szkoła” 2004, nr 3–4(24–25), s. 37–52.



Zdjęcie 5. Oprawa graficzna gry „Little Misfortune”
Źródło: Gra „Little Misfortune”.

Główną bohaterkę gracz poznaje już na samym początku gry. Przemawia do niego bezpośrednio tajemniczy głos narratora (łamiąc tym samym „czwartą ścianę³²”), który wita w swojej grze. Informuje też, że w tym świecie nie ma dobrych lub złych wyborów, a są jedynie ich konsekwencje. Ten sam głos, który zwraca się bezpośrednio do gracza, słyszy również główna bohaterka produkcji. Nadała mu nawet przydomek Pan Głos (ang. *Mr. Voice*), gdy ten zaproponował jej wspólną zabawę. Misfortune ma opuścić dom i ruszyć na poszukiwanie Wiecznego Szczęścia (ang. *Eternal Happiness*), które pragnie zdobyć dla swojej mamy. Tak rozpoczyna się przygoda, w której gracz obserwuje poczynania dziecka. Zaczyna od eksplorowania jej pokoju. Dziecko pokazuje swoją kryjówkę zrobioną z koców oraz poduszek i tłumaczy, że to tutaj ucieka, kiedy rodzice się kłócą. Pokazuje też swój pamiętnik, który gracz może przeczytać. Wpisy wyraźnie potwierdzają, że w rodzinie występuje przemoc domowa. Dziewczynka nie rozumie jak to jest, że tata bije mamę, skoro przecież ją kocha.

³² Czwarta ściana – umowna granica w kulturze, która oddziela aktorów od publiczności. Funkcjonuje w sztuce od tysięcy lat; po zabieg jej łamania sięgali już starożytni Grecy w trakcie swoich dramatów i komedii wystawianych w antycznych amfiteatrach. Złamanie „czwartej ściany” następuje w chwili, w której aktor, zwracając się bezpośrednio do widza, informuje, że jest świadomy bycia „jedynie” aktorem, *Burząc „czwartą ścianę” – czym ona jest?*, <https://troyann.pl/lamiac-czwarta-sciane.html> (dostęp: 18.05.2023).



Zdjęcie 6. Wpis z pamiętnika głównej bohaterki gry „Little Misfortune”
Źródło: Gra „Little Misfortune”.

Gracz widzi też kamień-zabawkę z namalowaną twarzą, którym – jak się później okazuje – kiedyś uderzył ją ojciec. Z pamiętnika można się też dowiedzieć, że mama ma w zwyczaju „często pić sok”. Później gracz spotyka matkę dziewczynki w domu, która podczas przygotowywania obiadu w kuchni pali papierosa i pije alkohol. Można wywnioskować, że dziecko nie jest świadome tego, czym jest alkohol, dlatego też napoje spożywane przez matkę określa mianem „soku” – odwołując się zapewne do tego elementu rzeczywistości, który jest mu znany.



Zdjęcie 7. Jedna z zabawek głównej bohaterki
Źródło: Gra „Little Misfortune”.

Wychodząc z domu, dziewczynka zabiera w podróż pojemnik z brokatem. Tłumaczy, że dzięki brokatowi rzeczywistość staje się przyjemniejsza i wszystko, co ją przeraża lub zasmuca, po posypaniu brokatem przestaje być straszne. W późniejszej rozgrywce gracz ma możliwość obserwować, jak działa wyobraźnia ośmiolatki, gdyż brokat bardzo często będzie narzędziem wykorzystywanym w tych momentach gry, które budzą niepokój i strach³³.



Zdjęcie 8. Efekt wykorzystania brokatu na matce, która spożywa alkohol
Źródło: Gra „Little Misfortune”.

W toku fabuły wszyscy ludzie, których gracz spotyka w świecie „Little Misfortune”, noszą maski na twarzach. Jak wynika z treści gry, służą one temu, aby ludzie mogli ukrywać przed światem swoje prawdziwe, negatywne emocje. Z pamiętnika dziewczynki grający dowiaduje się też, że ona sama nie rozumie wielu emocji i żałuje, że

³³ Z broszury Państwowej Agencji Rozwiązywania Problemów Alkoholowych można dowiedzieć się, że: „Specjaliści zajmujący się pracą z rodzinami, w których występują problemy alkoholowe, jednogłośnie stwierdzają, że życie w takiej rodzinie pozostawia dotkliwe ślady. Rodzina z problemem alkoholowym to taka, w której przynajmniej jedna osoba używa alkoholu w sposób szkodliwy dla niej samej i dla pozostałych członków rodziny. Życie w takiej rodzinie jest nieprzewidywalne i pełne chaosu. Członkowie rodzin z problemem alkoholowym przeżywają permanentny niepokój związany z tym, co wydarzy się w domu. Aby poradzić sobie z napięciem towarzyszącym rodzinnej atmosferze, przyjmują role, które mają ułatwić im funkcjonowanie i przystosować się do sytuacji domowej [zaznaczenie – A.L.]. Działają zgodnie z zasadami: „nie mów”, „nie czuj”, nie ufaj”, *Przemoc w rodzinach z problemem alkoholowym*, <https://www.parpa.pl/phocadownloadpap/Przeciwdzialanie/Przemoc%20w%20rodzinach%20z%20problemem%20alkoholowym%20-%20broszura.pdf> (dostęp: 18.05.2023).

w szkole nauczyciele nie uczą o nich więcej. Być może twórcy gry zastosowali zabieg z maskami celowo po to, aby ukazać, że tak naprawdę człowiek nie jest w stanie dostrzec rzeczywistych uczuć innych ludzi, ponieważ są one skrzętnie ukrywane przed światem.



Zdjęcie 9. Maski służące ukrywaniu emocji
Źródło: Gra „Little Misfortune”.

W ogólnym założeniu gra ma łączyć elementy horroru z komedią i czarnym humorem, jednak w tej produkcji nie są to zabiegi tak dosadnie ukazane, jak w przypadku Fran Bow. W tej produkcji wszystkie te elementy są zdecydowanie bardziej subtelne i nie tak drastyczne, być może dlatego, że bohaterka jest nieco młodsza od swojej poprzedniczki. W historii jednak największy nacisk jest położony na sugestywność, która ma wywołać w odbiorcy raczej refleksję, a nie strach. W jednej z recenzji gry można przeczytać:

Realia otaczające Misfortune są z jednej strony dziwne i lekko mroczne, z drugiej – wiele sytuacji okraszonych zostaje takimi komentarzami bohaterki, że człowiek nie wie, co ma myśleć. Wspomniana aborcja, alkoholizm, ojciec zwracający do baseniku córki, matka, która zostawia ją w sklepie bez opieki, wieszający się mężczyźni, umierające zwierzęta... w tej grze nie ma żadnych granic jeśli chodzi o to, czego dziecko może doświadczyć w swoim krótkim życiu. Nie do końca umiałam się odnaleźć w takiej narracji, ponieważ nie była już ona zwyczajnie mroczna, a po prostu niesmaczna. Moja granica została w tej grze przekroczona. Nie byłam w stanie powstrzymać się od myślenia, ile dzieci na świecie musi żyć w takich warunkach [...]³⁴.

³⁴ J. Trzpis, *Gra, w której stawką jest życie, a walutą brokat – recenzja gry „Little Misfortune”*, <https://ostatniatawerna.pl/graw-ktorej-stawka-jest-zycie-a-waluta-brokat-recenzja-gry-little-misfortune/> (dostęp: 18.05.2023).

Towarzysząc głównej postaci, gracz niejako wczuwa się w jej percepcję. Odbiera świat z dziecięcą naiwnością i wiarą, w spokojnym tempie prowadzony jest przez kolejne lokacje. Jednocześnie stale towarzyszy mu niepokój o dalsze losy Misfortune. Cała rozgrywka nie zajmuje zbyt wiele czasu, bo trwa ona około trzech godzin. Z kolei samo zakończenie pozostawia więcej pytań niż odpowiedzi. Są to pytania również postawione w sposób bardzo sugestywny i nienarzucający odpowiedzi; udzielić ich musi sobie sam gracz.

Podsumowanie

Badacze zauważają, że na gruncie dyscyplin takich jak filmoznawstwo, medioznawstwo czy literaturoznawstwo zaczyna pojawiać się coraz więcej prac badawczych poświęconych analizie gier komputerowych. Nie brakuje też głosów postulujących za tym, aby powołać nową dyscyplinę badań humanistycznych, która skupiałaby się na badaniu gier wideo, a także za tym, aby postrzegać je jako nowe medium. W kontekście badania gier coraz częściej można mówić o *game studies* – nowej subdyscyplinie badawczej, która cieszy się wciąż rosnącym zainteresowaniem. Trudno jednak jest nadążyć za zmianami, które w świecie gier wideo są dynamiczne i oferują graczom coraz szerszą gamę doświadczeń związanych z fikcyjnymi światami³⁵.

Świat gier wideo stale ulega transformacjom i oferuje odbiorcom nowe rodzaje rozrywki, w tym rozrywkę angażującą, skłaniającą do głębszych refleksji i przyczyniającą się do wzrostu świadomości na temat dysfunkcyjnych zjawisk społecznych. Zdaniem wielu recenzentów takimi grammi są chociażby „Fran Bow” i „Little Misfortune”. Oba tytuły nie tylko przekazują grającym, że takie zjawiska, jak przemoc domowa, nadużywanie alkoholu, zachowania autodestruktywne czy zażywanie narkotyków są szkodliwe, lecz także pokazują prawdopodobne konsekwencje takich zjawisk, jak na przykład rozpad rodziny, utrata zdrowia czy przejmowanie przez dzieci negatywnych wzorców zachowań (np. w „Little Misfortune” główna bohaterka w pewnym momencie zaczyna przeklinać i sądzić, że społecznie nieakceptowane zachowania są czymś normalnym i powszechnie występującym).

Analiza treści oraz sposobu prowadzenia narracji w badanych grach pozwalają przypuszczać, że gry te dla wnikliwego i otwartego gracza mogą stać się przedmiotem refleksji na temat problemów, z jakimi borykają się dzieci wychowywane w dysfunkcyjnych rodzinach, mogą być formą uświadamiania społeczeństwa o tych problemach, dobrze oddają bowiem sposób myślenia osób małoletnich i odbierania trudnych, nierzadko traumatycznych aspektów rzeczywistości; wreszcie, że gry wideo mogą służyć nie tylko rozrywce, lecz także mogą stanowić skuteczne medium w poszerzaniu świadomości na temat różnych zjawisk występujących w społeczeństwie. Jednakże z uwagi na to, że badaniom poddano tylko dwie gry – wysnute wnioski nie mogą być podstawą do formułowania szerszych uogólnień, a jedynie stanowią przykład

³⁵ R. Bomba, *Jak badać gry komputerowe?...*, s. 305–308.

„studium przypadku”. Problematyka poruszona w tym artykule wymaga dalszych, systematycznych badań, w miarę pojawiania się nowych gier, także tych opartych o storytelling.

Bibliografia

- Adamowicz M., *Jakość dzieciństwa twórczych 7–9-letnich dzieci w perspektywie rodzinnej i lokalnej*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2018.
- Andrzejewska J., *Elastyczna przestrzeń uczenia się dziecka*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” 2018, t. 37, s. 41–54.
- Bomba R., *Jak badać gry komputerowe?*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 305–308.
- Cudak H., *Dysfunkcje rodziny i jej zagrożenia opiekuńczo-wychowawcze*, „Pedagogika Rodziny” 2011, t. 1, nr 2, s. 7–14.
- Davies R.D., Braun E.M., *Dar uczenia się*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, tłum. M. Hartman, Poznań 2006.
- Garda M.B., *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 119–128.
- Garda M.B., Krawczyk S., *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, 69–86.
- Hoffman T., *Wpływ gier na rozwój społeczny młodych użytkowników komputerów*, „Обрії друкарства” 2018, nr 1, s. 383–392.
- Izdebska J., *Dziecko w rodzinie u progu XXI wieku. Niepokoje i nadzieje*, Trans Humana Wydawnictwo Uniwersyteckie, Białystok 2000.
- Kacprzyk A., *Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia*, „Parejza” 2019, nr 2, s. 122–134.
- Kawula S., *Rodzina o skumulowanych czynnikach patogennych [w:] Pedagogika rodziny*, red. S. Kawula, J. Brągiel, A.W. Janke, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2006.
- Klimczyk P., *Psychologia gier wideo – zarys problematyki i jej akademicka legitymizacja*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2022, t. 27, nr 3, s. 351–368.
- Kowolik P., *Wpływ bajki i baśni na dzieci w edukacji wczesnoszkolnej: szkic teoretyczny*, „Nauczyciel i Szkoła” 2004, nr 3–4(24–25), s. 37–52.
- Maj K.M., *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 192–209.
- Przetacznikowa M., *Wiek przedszkolny [w:] Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży*, red. M. Żebrowska, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1982.
- Schaffer H.R., *Rozwój społeczny. Dzieciństwo i młodość*, tłum. M. Białecka-Pikul, K. Sikora, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006.
- Schulz L.E., Gopnik A., Glymour C., *Preschool Children Learn About Causal Structure from Conditional Interventions*, „Developmental Science” 2007, Vol. 10, No. 3, s. 322–332.
- Sigda K., Matusiak R., *Dysfunkcjonalność współczesnej rodziny skutkiem różnego rodzaju uzależnień*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2016, nr 1, s. 143–154.
- Stachyra J., *Wpływ rodziny na kształtowanie się osobowości dziecka*, „Symposium” 2000, nr 2(7), s. 85–104.

Źródła internetowe

- Gry Online, *Fran Bow*, www.gry-online.pl (dostęp: 18.05.2023).
- Gry Planszowe, hasło: storytelling, narracja, www.gryplanszowe.pl (dostęp: 18.05.2023).
- Jarecka P., *Zrozumieć reaktywne zaburzenie przywiązania u dzieci*, www.dzieciecapsychologia.pl (dostęp: 18.05.2023).
- Maciąg K., PopBookownik, *W poszukiwaniu wiecznego szczęścia*, www.popbookownik.pl (dostęp: 18.05.2023).
- Mocna schiza od samego początku! – Gameplay gry „Fran Bow”, https://www.youtube.com/watch?v=C7eu32_kQTE (dostęp: 18.05.2023).
- Przemoc w rodzinach z problemem alkoholowym, <https://www.parpa.pl/phocadownloadpap/Przeciwdzialanie/Przemoc%20w%20rodzinach%20z%20problemem%20alkoholowym%20-%20broszura.pdf> (dostęp: 18.05.2023).
- Studio Killmonday Games, www.killmondaygames.com (dostęp: 18.05.2023).
- Sterczewski P., *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, http://rcin.org.pl/Content/48357/PDF/WA248_65796_P-I-2524_sterczew-czytanie.pdf (dostęp: 18.05.2023).
- Troyann, hasło: Czwarta ściana, www.troyann.pl (dostęp: 18.05.2023).
- Trzpis J., *Gra, w której stawką jest życie, a walutą brokat*, www.ostatniatawerna.pl (dostęp: 18.05.2023).