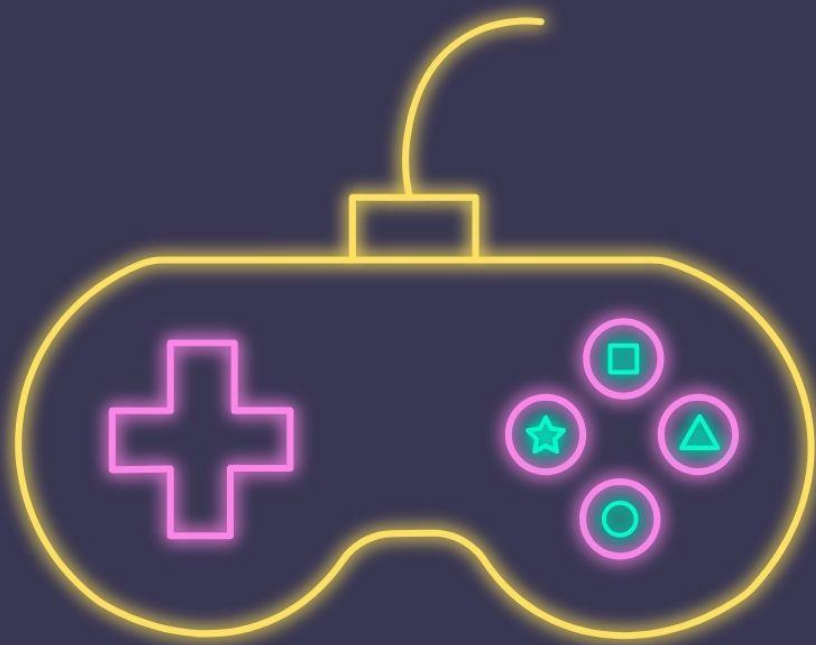


OŚRODEK PROFILAKTYKI I TERAPII UZALEŻNIEŃ
W GDYNI

CHCESZ WIEDZIEĆ
WIĘCEJ O GRACH?



CZYLI O TYM, JAK KORZYSTAĆ Z GIER
WIDEO, CO W NICH ZNAJDZIEMY I JAKIE
TO MOŻE MIEĆ DLA NAS ZNACZENIE

DZIAŁ PROFILAKTYKI 2021

Autorzy: Piotr Prósiniowski, przy wsparciu Działu Profilaktyki Ośrodka Profilaktyki i Terapii Uzależnień w Gdyni oraz Piotra Krzywdzińskiego z Fundacja Inicjatywa Nox.

Okładka zrealizowana w programie Canva.

Wszystkie obrazy wykorzystane w niniejszym opracowaniu użyte są na zasadach prawa cytatu (art. 29), na potrzeby wyjaśnienia zjawisk związanych z grami wideo, polemiki oraz edukacji z zakresu higieny cyfrowej oraz kultury nowych mediów.

Wydanie 1 | Gdynia 2021

Wstęp

Gry wideo zaliczamy do nowych mediów. To programy – aplikacje, które stworzone są z myślą o rozrywce, odczuwaniu przyjemności oraz doznawania różnego rodzaju uczuć i emocji. Pozwalają na wzięcie oddechu od obciążających nas spraw. Co więcej, są one także okazją na poznanie ważnej części kultury współczesnej (i nie tylko). Mogą opowiadać o różnego rodzaju poglądach, historiach, prezentować różne myśli, czy sposoby postrzegania rzeczywistości.

Tak jak filmy, komiksy, książki, tak i gry mogą budzić w nas poczucie spokoju i odprężenia, jak i oferować rozgrywkę obfitującą w rywalizację, czy elementy grozy. Wszystko zależy od tego, co według projektu twórców gry ta ma nam zaoferować. I owszem, poznawanie pełnego wachlarza emocji jest ważne. Niektóre doświadczenia i emocje łatwiej jest oswoić i doznawać z perspektywy swojego przytulnego fotela, pijąc ulubioną herbatę czy inny napój, który kojarzymy z relaksem. Nie zmienia to jednak faktu, że operowanie nowymi narzędziami oraz stykanie się z tak zróżnicowanymi emocjami wymaga odpowiedniego przygotowania.

To między innymi z tego powodu powstał niniejszy informator. Aby z gier wyciągnąć to co najlepsze, trzeba nauczyć się jak najlepiej z nich korzystać. Trzeba poznać je z wielu stron. Gry bowiem to ważna część kultury komentująca naszą codzienność, oferująca nam różne wartości (społeczne, relaksacyjne, psychologiczne, pedagogiczne), ale tak jak w przypadku innych mediów, musimy wiedzieć jak zdrowo z nich korzystać. Mowa tu o zdrowym korzystaniu zarówno fizycznym, jak i psychicznym. Gry mogą być dobrą okazją do zabawy, rozwoju i przemyśleń, ale nie powinny być jedyną formą codziennych interakcji. Czemu? Bo – jako ludzie - potrzebujemy różnych bodźców. Różnych doświadczeń. Różnych aktywności i okazji działania.

Tym samym zapraszamy do lektury, poznania gier oraz tego, co mogą nam zaoferować oraz na co, korzystając z nich, powinniśmy zwrócić uwagę.

Często zadawane pytania

Wśród rodziców, nauczycieli, wychowawców, partnerów / partnerek osób grających krąży wiele pytań zorientowanych na cyfrową rozrywkę. W tej części przyjrzymy się takim pytaniom.

Moje dziecko gra – czy mam się niepokoić?

Pierwszym krokiem nie powinien być niepokój i lęk, a zainteresowanie. Odpowiednio używane gry mogą być użyteczne. Mogą być sposobem na odpoczynek, naukę, rozwój różnych kompetencji (od społecznych, po technologiczne – zależnie od konkretnej gry). Grać można w sposób zdrowy, jak i ryzykowny. Jeśli więc pojawia się niepokój, zaspokój go zdobyciem nowych informacji o grach. Dowiedz się w jakie produkcje gra bliska osoba. Porozmawiajcie. Niech opowie czemu je lubi. Co jemu / jej te gry dają. Może oprowadzi Cię po tej grze? To okazja na poznanie tak i gier, jak i osoby Tobie bliskiej.

Widzę, jak osoba mi bliska gra i ile to budzi w niej emocji. Czy to normalne?

W trakcie bycia w grze przeżywamy różne emocje. Czasami się śmiejemy. Czasami frustrujemy. Niekiedy, grając w gry z dreszczykiem, niepokoiśmy się. Może się zdarzyć tak, że z powodu wzruszającej historii w grze uronimy kilka łez. Historie fikcyjne na nas działają. Czasami empatyzujemy z postaciami. Wydarzenia, które widzimy na ekranie mogą prowokować u nas różne przemyślenia. To całkowicie naturalne. Jeśli natomiast emocje wywołane przez grę stają się trudne do opanowania, porozmawiaj o tych emocjach, uczuciach i stanach z bliską Ci osobą. To doskonała okazja do rozmowy o przeżywaniu. Pomóżmy też zbalansować emocje i poszukać sposobów na wyciszenie. Jeśli sytuacja będzie się powtarzać – rozmawiajmy. Uważnie przyjrzyjmy się tej sytuacji, przeżyciom i upewnijmy się, że osoba bliska (niezależnie od wieku) będzie wiedziała, kiedy emocje wywodzące się z korzystania z danej produkcji mogą stać się za trudne do udźwignięcia. Dotyczy to także innych form kultury - np. filmów, seriali, animacji. Wszystkie one są wartościowe, ale i wszystkie wymagają odpowiedniego przygotowania.

Czy od gier naprawdę można się uzależnić?

Uzależnienia behawioralne – czyli od czynności, zachowań – istnieją i są coraz bardziej powszechne. Zaburzenia grania (w które wpisuje się właśnie uzależnienie od gier) zostały wpisane przez WHO do Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób. Samo granie w gry nie oznacza jednak, że człowiek jest uzależniony. Podaje się, że uzależnienie dotyczy od 1% do 10% graczy. W ramach rozmowy z ekspertem opublikowanej przez Associated Press, a następnie powielanej przez Washington Post, w celu zwiększonego sprecyzowania wskazano 3% do 4% graczy jako uzależnionych. Przed uzależnieniem pojawić się może jednak ryzykowne (czyli niekoniecznie zdrowe) korzystanie z gier, czy w ogóle z nowych mediów, na co trzeba zwrócić uwagę i pozostać wrażliwym na to jak my i nasi bliscy korzystamy technologii.

Czy moje dziecko jest uzależnione? Jak wyglądają pierwsze oznaki uzależnienia?

Typowe symptomy to przedkładanie korzystania z gier nad inne aktywności (m. in. rodzinne, osobiste, społeczne, edukacyjne i inne, związane z codziennym funkcjonowaniem) mimo pojawiania się negatywnych konsekwencji, utrata kontroli nad graniem, postępujące zmniejszenie zainteresowania innymi pasjami. Pamiętać należy, że okres ten powinien utrzymywać się przez długi czas. Przy zaburzeniach grania podaje się okres 12 miesięcy, chyba, że zachodzą sytuacje, które nakazują inne spojrzenie na sytuację konkretnej osoby. Pamiętajmy, że zwiększone zainteresowanie grą, przy okazji np. premier jest typowe. Miejmy to na uwadze i odróżniamy czasowe zainteresowanie od uzależnienia. Jeśli mamy wątpliwości - porozmawiaj o sytuacji z bliską osobą, o którą się martwisz To pomoże lepiej zrozumieć i ocenić sytuację. Jeśli to nie wystarczy, należy udać się na diagnozę do specjalisty.

Ile moje dziecko może spędzić czasu na graniu w gry wideo?

Różne instytucje podają różne ramy czasowe. Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) podaje wytyczne:

- Niemowlę (w wieku poniżej 1 roku): Nie zaleca się jakiegokolwiek korzystania z ekranu.

- 1-2 lata: 1-latek wcale nie powinien spędzać czasu przed ekranem. Sugeruje się nie więcej niż godzinę dla 2-latków, przy czym preferowany jest krótszy czas.
- 3 do 4 lat: nie więcej niż jedna godzina.

Podobne rekomendacje pojawiają się ze strony Amerykańskiej Akademii Psychiatrii Dziecięcej i Młodzieżowej, które wskazują wiek do 18 miesiąca życia jako czas bez ekranu (z wyłączeniem sytuacji nieszablonowych, typu wideorozmowa z dawno nie widzianą babcią, czy mamą, która wyjechała np. z powodu delegacji).

Biorąc pod uwagę różne źródła, dla dzieci w wieku 6-12 za bezpieczny można określić czas do dwóch godzin. Zarówno jednak ich i starszych użytkowników (w tym dorosłych) należy uczyć zachowywania higieny cyfrowej.

Czy z grania w gry wideo może wynikać coś dobrego?

Tak. Gry to forma kultury. Tam także dostarczane są informacje, które przyswajamy poprzez tak zwane mimowolne uczenie się. W grach poznać możemy nowe sposoby postrzegania problemów społecznych. Mogą także pomóc w rozwoju kompetencji technologicznych nauce języka, logicznego i analitycznego myślenia, tworzenia strategii. Grając z drugim człowiekiem zdobywamy okazję do nauki czym są np. zachowania fair play. By jednak z gier korzystać dobrze, należy przygotować nie tylko dzieci, ale także rodziców, nauczycieli, wychowawców do „dobrego bycia” w sieci. Dokładnie tak samo, jak przygotowujemy do poruszania się po ulicy (czy to pieszo, czy samochodem).

Jak dobrać grę do wieku odbiorcy?

Są oznaczenia, które ułatwią dobór gier właściwych do potrzeb bliskiej Ci osoby. Przykładem jest klasyfikacja PEGI, w ramach której poszczególnym grom przydzielane są odpowiednie kategorie wiekowe i ikony z dodatkowymi informacjami dotyczącymi zawartości. Oto one:



WULGARYZMY DYSKRYMINACJA UŻYWKI STRACH HAZARD NAGOŚĆ PRZEMOC

Źródło: <http://pixelpost.pl/pegi-a-wybor-gier-dla-dziecka/>

Z powodu częstej obecności w grach tak zwanych mikrotransakcji (czyli możliwości kupowania poszczególnych skórek / skinów, postaci, ozdób, funkcji), pojawiło się także nowe oznaczenie, dotyczące płatności online wewnątrz samej gry oraz ogólne oznaczenie informujące o możliwości gry online:



Źródła: <https://pegi.info/> oraz <https://pl.wikipedia.org>

Dodatkowo, niektóre produkcje zawierające losowe nagrody (np. lootboxy, czyli skrzynki z nagrodami), także umieszczają takową informację pod oznaczeniami PEGI – jak na poniższym przykładzie (tekst pod ikonami PEGI):



Źródło: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>

Oznaczenia PEGI to jednak nie wszystko. Pamiętajmy, aby sprawdzać jak wygląda konkretna produkcja, bo pomimo wielu oznaczeń (np. przemocy, strachu, dyskryminacji) może kryć się wartościowa produkcja zwracająca uwagę na ważną kwestię społeczną. W Internecie, na popularnych platformach wideo oraz branżowych portalach znajdują się informacje o produkcjach, recenzje, nagrania wideo. Sprawdzanie produkcji to dobra inwestycja w świadome korzystanie z technologii i kultury cyfrowej.

Na tyle na ile to możliwe, dziecko powinno uczestniczyć w wybieraniu gry. Wybieranie nie tylko będzie wtedy dokładniejsze, ale może to być sytuacja istotna dla Waszych relacji.

Jak rozmawiać z osobą bliską o grach wideo?

Przede wszystkim wykaż swoje szczere zainteresowanie. Nie sprawiaj, że osoba bliska będzie się czuła sprawdzana, czy kontrolowana. Pozwól by opowiedziała Ci o swoich zainteresowaniach. Zaproponuj aby: opowiedziała Ci w co dziś grała. Niech oprowadzi Cię po swojej ulubionej grze. Możesz też poprosić, by opowiedziała Ci o tej formie rozrywki. Postaw tę osobę w pozycji eksperta. Niech będzie Twoim przewodnikiem i niech przejmie inicjatywę w prowadzeniu narracji. Nie bagatelizuj tego (nie wyśmiewaj, nie umniejszaj, nie mów o tej formie rozrywki jako o nie wartej uwagi), co bliski opowiada Ci o swoich pasjach! To może doprowadzić do jego / jej zamknięcia się na dalsze rozmowy dotyczące tego obszaru zainteresowań.

Możesz też zapytać o to, jak sądzi - jaka gra spodobałaby się Tobie. To, co pomoże, to wspólne eksplorowanie tego świata, przyjemna i bezpieczna rozmowa o tym, co lubicie i dlaczego to lubicie. To nie tylko sposób na dowiedzenie się więcej, ale także droga do budowania zaufania oraz dobrych relacji.

Omówienie poszczególnych gier – gry popularne

W niniejszej części przygotowano zostały skrócone opisy popularnych produkcji, które angażują duże grupy odbiorców. Opisy te mają na celu nie recenzję gry, stygmatyzację, czy wychwalanie, a pozwolenie na zapoznanie się z treścią, formą rozgrywki. Opisy te mogą okazać się przydatne zwłaszcza w przypadku odpowiedniego doboru gier dla naszych bliskich.

Należy pamiętać, że lista ta jest swojego rodzaju uproszczeniem i nie zwalnia opiekunów ze sprawdzania gier, treści, czy strategii korzystania z nich przez np. naszych podopiecznych.

Warto jednocześnie nadmienić, że także i gry popularne niosą za sobą różne potencjały i wartości – nawet popularne strzelanki mogą pomóc się rozbudzić, czy trenować szybkość reakcji. Oczywiście odbywa się to jednak jakimś kosztem. Wszystko jest kwestią zysków i strat, o których powinniśmy szczerze i otwarcie rozmawiać.

Mamy nadzieję, że niniejsze opracowanie stanie się inspiracją do Waszych dalszych, samodzielnych eksploracji. To ona pozwoli lepiej rozumieć świat naszych bliskich we wszystkich jego formach – tak i wirtualnych, jak i poza-wirtualnych. Uczmy się od siebie wzajemnie i szanujmy swoje pasje – nawet jeśli nie zawsze się pokrywają.

Pamiętaj, wtedy kiedy to możliwe, wybieraj gry wspólnie z osobą, która będzie w nią grała. Rozmawiajcie o tym, jakich produkcji szuka, co jej się podoba. Także wspólna rozgrywka może pomóc w zrozumieniu działania gier, także jeśli osoba bliska proponuje Ci poznanie tego, co jej się podoba, chce dzielić się doświadczeniem, skorzystaj z tego.

Jak czytać opisy:

Poza tytułem, producentem, opisem oraz zrzutem ekranu znajdziemy także:

Dynamika – to informacja jak „szybka” jest dana produkcja (większa dynamika może oznaczać większe pobudzenie gracza);

PEGI – klasyfikacja nadana tej konkretnej produkcji; w przypadku braku takowej, zamieszczona została stosowna adnotacja;

Co oferuje – wybrane formy zysku grania w daną grę, możliwe doznania płynące z tej konkretnej produkcji;

Na co zwrócić uwagę – informacje, o których należy pamiętać dobierając grę do danego odbiorcy (ostrzeżenia o np. mikrotransakcjach, lub informacje, iż dana gra porusza temat warty rozwinięcia przed lub po rozgrywce – np. strata, śmierć)

Tytuł: Brawl Stars

Producent: Supercell

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Wysoka

PEGI: Brak klasyfikacji PEGI; klasyfikacja w sklepie aplikacji: od 10 r.ż.

Opis:

Gra mobilna (na smartfony, tablety) polegająca na drużynowym ścieraniu się graczy. Tytuł gry przetłumaczyć można jako „Gwiazdy Zadymy”.

O ile sama rozgrywka jest wolniejsza, niż w przypadku niektórych gier typu MOBA (np. omawiane dalej League of Legends), to sama zabawa podzielona jest na krótkie mecze (do trzech i pół minuty), przez co często uruchamiana jest w ramach krótkich przerw. Gra uwzględnia mikrotransakcje – pozwala na kupowanie tzw. „skórek” modyfikujących wygląd postaci oraz innych dóbr wirtualnych. Twórcy gry przygotowali specjalny informator dla rodziców: <https://supercell.com/en/parents/>

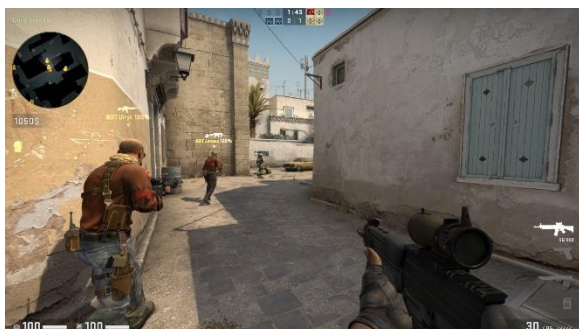
Co oferuje: Kładzie nacisk na szybkość reakcji, koordynację i zdolności manualne.

Na co zwrócić uwagę: Gra posiada względnie wysoką dynamikę, rywalizację, możliwość budzenia wielu emocji oraz możliwość zakupów. Jako, że jest to gra mobilna, to cechuje ją wysoka dostępność i częstotliwość korzystania. Rozgrywki są krótkie, więc często gracz nie dostrzega jak długo gra na urządzeniu, lub jak często to robi. Łatwo wpisuje się między inne aktywności.

Tytuł: Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)

Producent: Valve Software

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Bardzo wysoka

PEGI:



Opis:

Counter-Strike: Global Offensive jest znane także jako CS:GO i zwykle tego skrótu używają sami użytkownicy. Gra polega na pojedynku pomiędzy terrorystami i antyterrorystami, zróżnicowanym poprzez cele szczegółowe (np. uwolnienie zakładników).

Produkcja jest stworzona z myślą o użytkownikach dojrzałych, toteż warstwa wizualna i rozgrywka są o wiele bardziej dosłowne, niż np. pojedynki w grze Fortnite. Także przemoc jest bardziej obrazowa, pojawia się krew, a grafika jest bardziej foto-realistyczna.

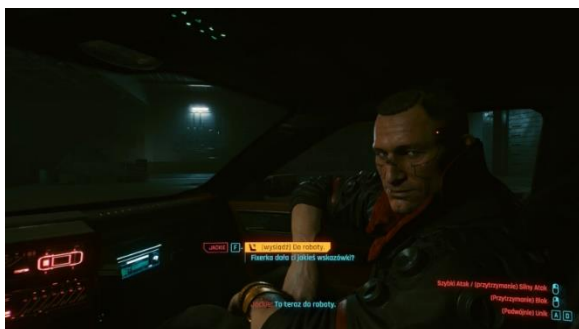
Co oferuje: Realizm graficzny, trening szybkiego reagowania, trening myślenia strategicznego

Na co zwrócić uwagę: Połączenie realizmu graficznego oraz dużej ilości przemocy i krwi tworzą obraz, który nie jest odpowiedni dla młodych odbiorców – to gra wyłącznie dla osób dojrzałych. Gra nie powinna być także proponowana osobom wrażliwym, lub źle reagującym na dosadne obrazy obecne w tak zwanych strzelankach (shooterach).

Tytuł: Cyberpunk 2077

Producent: CD Projekt RED

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Wysoka

PEGI:



Opis:

Cyberpunk 2077 to gra wpisująca się w gatunki gier cRPG (fabularnych) i FPS (pierwszoosobowych strzelanek). Rzuci świat w dystopijną codzienność pełną technologii, megakorporacji, gangów, w której także przeciętny człowiek dotknięty jest przez następstwa pędu cywilizacyjnego. Gracz wciela się w najemnika wypełniającego zlecenia, który wplątuje się w konflikt pomiędzy potężnymi „graczami” przedstawionego świata.

Co oferuje:

Bogatą historię, bezpardonowy świat gry, wielowątkową fabułę, barwne postaci, podejmowanie decyzji, kształtowanie cyfrowego świata, trening szybkiego reagowania na dynamicznie rozwijające się uniwersum gry.

Na co zwrócić uwagę:

Niedostosowanie treści gry do dzieci, skomplikowane (m.in. moralnie) sytuacje wymagające pewnej dojrzałości psychicznej, dosadność obrazu, dialogów, sytuacji.

Tytuł: Fortnite

Producent: Epic Games, People Can Fly

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Bardzo wysoka

PEGI:



Opis:

Gra multiplayer (online) zorientowana na starcia pomiędzy graczami na obszarze jednej wyspy. Zadaniem graczy jest rywalizacja i obezwładnienie / pokonanie pozostałych przeciwników (w pojedynkę, lub drużyny w ramach starć drużynowych). Jest to tak zwana rozgrywka typu „battle royale” polegająca na wyłonieniu najlepszych graczy. W swoim zamyśle może przypominać to japoński film Battle Royale, lub bardziej znane Igrzyska Śmierci. Z jednej strony gra wymaga nauki planowania, przewidywania, z drugiej jednak należy pamiętać, że to gra o wysokiej dynamice, uwzględniająca rozgrywkę z innymi oraz możliwość zakupów (nowych skórek, waluty z gry, której można używać do odblokowywania nowej zawartości).

Co oferuje: Kładzie nacisk na szybkość reakcji, planowanie, tworzenie strategii, przewidywania

Na co zwrócić uwagę: Wysoka dynamika, rywalizacja, możliwość budzenia wielu emocji oraz możliwość zakupów wymagają przygotowania do tego typu rozgrywki – tak i na poziomie kwestii związanych z zakupami, komunikacją online, jak i z samą rozgrywką.

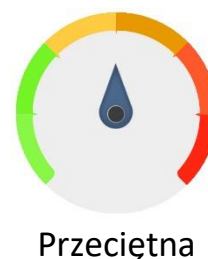
Tytuł: Genshin Impact

Producent: MiHoYo

Zrzut ekranu:



Dynamika:



PEGI:



Opis:

Gra z gatunku cRPG akcji, utrzymana w stylistyce zbliżonej do anime (jednocześnie wpisując się w styl rozgrywki znany z np. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*), w której gracz wciela się w postać podróżnika osadzonego w barwnym świecie pełnym magii i czarów. Zadaniem gracza jest zwiedzanie fantastycznego świata Teyvat, walka, rozwój, zbieranie nowego ekwipunku, który pozwoli lepiej wywiązywać się z postawionych przed postacią zadań. Gra jest dostępna w rozgrywce wieloosobowej online. Korzystać z niej można zarówno za pośrednictwem komputera, jak i urządzeń mobilnych.

Co oferuje:

Dość rozbudowaną rozgrywkę, personalizację, podejmowanie wyzwań i zadań, rozwój postaci oraz grafikę wpisującą się w lubianą przez wielu stylistykę anime. Gra jest łatwo dostępna.

Na co zwrócić uwagę:

W grę można grać niemalże wszędzie, więc może okazać się potrzebne, by młodszych graczy nauczyć ile grać i kiedy. Gra posiada mikrotransakcje, na co także należy zwrócić uwagę.

Tytuł: Grand Theft Auto (GTA) (seria)

Producent: Rockstar Games

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Wysoka

PEGI:



Opis:

GTA, a właściwie Grand Theft Auto to seria gier zorientowana wokół świata przestępczego, pościgów policyjnych oraz poznawania różnych (anty)bohaterów związanych z nielegalnymi akcjami. Gra jest wielką hiperbolą różnego rodzaju przestępstw.

Gracz w ramach rozgrywki wkracza w prezentowany świat, uczestniczy w misjach skupiających się na wykonanie konkretnego celu.

Co oferuje:

Prędką akcją, barwne postacie, bezpardonowość, poczucie swobody, możliwość „wyżycia się”, pastisz świata przestępczego.

Na co zwrócić uwagę:

Gra posiada bardzo dużą dawkę przemocy, możliwości łamania prawa, nietuzinkowych i bezkompromisowych postaci oraz różnych dewiacyjnych zachowań. Całość bazuje na pastiszu/parodii świata przestępczego przez wyolbrzymienie jego cech, lecz osoby nierozumiejące tego zabiegu, mogą odebrać przedstawiony świat dosłownie, lub jako pochwałę przestępczości i wykroczeń – szczególnie zagraża to dzieciom i osobom niedojrzałym.

Tytuł: League of Legends (LoL)

Producent: Riot Games

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Bardzo wysoka

PEGI:



Opis:

Gra typu MOBA (en. Multiplayer online battle arena; pl. Wieloosobowa arena starć online) umożliwiająca ścieranie się ze sobą grup graczy, podzielonych na kilkusobowe zespoły. Każdy z graczy kontroluje jedną postać, jednocześnie pełniąc określoną rolę drużynową (np. atakujący, obrońca, uzdrowiciel), wspierając drużynę w walce.

W ramach rozgrywki możliwe jest zbieranie waluty wykorzystywanej w grze, odblokowywanie nowych umiejętności, elementów wyglądu.

Jedna z popularniejszych gier typu MOBA. Inne gry z tego gatunku to: DOTA2, Heroes of the Storm, Smite.

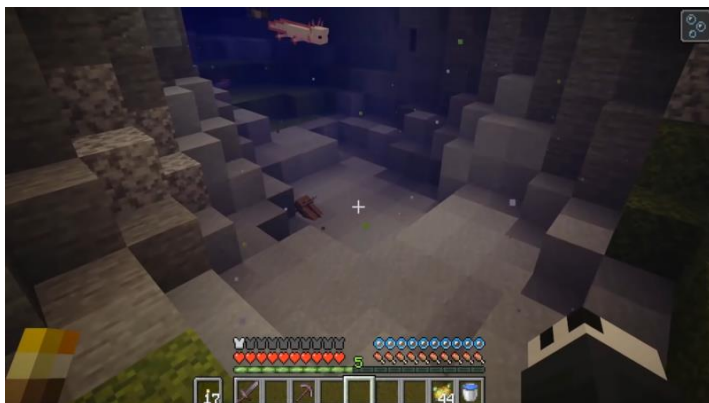
Co oferuje: Kładzie nacisk na szybkość reakcji, współpracę, analizowanie sytuacji na mapie / planszy.

Na co zwrócić uwagę: Wysoka dynamika, rywalizacja, możliwość budzenia wielu emocji oraz możliwość zakupów wymagających przygotowania i pewnej odporności psychicznej. Gdy drużyna przegrywa, mogą pojawić się konflikty, hejt, ubliżanie – porozmawiaj o tym oraz o komunikacji online z graczem – zwłaszcza, jeśli jest jeszcze młody.

Tytuł: Minecraft

Producent: Mojang Studios

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie niska

PEGI:



Opis:

Minecraft można porównać do wirtualnych klocków Lego. Produkcja pozwala na budowanie wirtualnej przestrzeni, poznawanie jej, dzielenie się tą przestrzenią. Gra może być wykorzystywana zarówno dla przyjemności i odpoczynku, jak i do nauki (opracowana została nawet specjalna wersja edukacyjna, a dla nauczycieli/wychowawców/użytkowników zostały przygotowane scenariusze aktywności). Można go używać także do nauki programowania.

Co oferuje:

Może uczyć kreatywności, ekspresji, tworzenia i projektowania przestrzeni cyfrowej, logicznego i analitycznego myślenia, twórczego działania – jednocześnie łączy to z rozrywką, co wpisuje grę w obszar tzw. edutainmentu.

Na co zwrócić uwagę:

Minecraft to bardzo rozbudowane narzędzie rozrywkowe i edukacyjne, więc dobre korzystanie z gry i rozwój wielu z wymienionych umiejętności może wymagać wsparcia i wskazania różnych sposobów korzystania z gry. Dobrym pomysłem może być wspólne zapoznanie się z grą.

Tytuł: Pokemon GO

Producent: Niantic, Inc.

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Niska

PEGI: Brak klasyfikacji PEGI

Opis:

Gra mobilna odwołująca się do popularnego anime o światowej sławie – mowa oczywiście o Pokemon. W grze wcielamy się w trenera, który wędruje po swojej okolicy zbiera tytułowe istoty, odwiedza istotne miejsca w swojej okolicy i hoduje nowe pokemony.

Gra wymaga wyjścia z domu, chodzenia, zwiedzania. W tym celu wykorzystuje rzeczywistą mapę miejsca, w którym znajduje się gracz. Gra kontroluje, by gracze faktycznie chodzili, a nie korzystali z aut i innych sposobów przemieszczania. Przy szybszym przemieszczaniu się (niemożliwym bez np. środka komunikacji), zbieranie zostaje zablokowane.

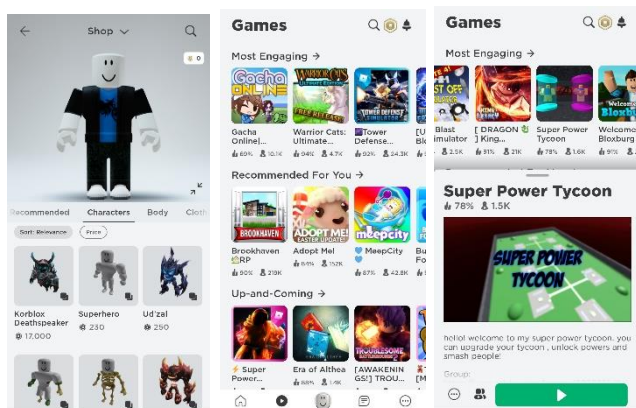
Co oferuje: Wymaga wyjścia z domu i przemierzania okolicy, co buduje nawyk wychodzenia i spacerowania.

Na co zwrócić uwagę: Należy pamiętać, żeby gra nie była jedynym bodźcem wychodzenia na zewnątrz i nie zaczęła być decydująca o tym kiedy wychodzić, na ile oraz czy w ogóle to robić. Warto też zwrócić uwagę na bezpieczeństwo w trakcie przemieszczania się.

Tytuł: Roblox

Producent: Roblox Corporation

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Zależna od konkretnego projektu – zobacz: opis

PEGI:



Opis:

Roblox to gra-platforma. Jest przestrzenią, w której użytkownicy budują swoje własne mniejsze gry i udostępniają je innym użytkownikom Robloxa. To sprawia, że trudno mówić o aplikacji (np. jej dynamice) kolektywnie, gdyż wszystko zależy od konkretnego projektu danego użytkownika, autora mini-gry oraz tego, co chciał pokazać, lub powiedzieć.

Co oferuje:

Jeśli budujemy własną mini-grę, proces ten może być okazją do treningu kreatywności, analizy, ekspresji, ale także pracowitości i systematyczności. Jeśli jedynie gramy, to możemy dostrzec jak różne projekty można zbudować z użyciem narzędzia, jakim jest ta platforma.

Na co zwrócić uwagę:

Jako, że platforma jest pełna różnych projektów, warto zaznajomić się z treścią i jakością tych mini-gier, z których korzysta nasza bliska osoba. Należy też pamiętać, że klasyfikacja PEGI 7+ jest dla platformy, a nie zawsze dla poszczególnych projektów, nad którymi nadzór kreatywny mieli poszczególni użytkownicy, a nie twórcy platformy. Gra-platforma posiada mikrotransakcje, na co także należy zwrócić uwagę.

Tytuł: Wiedźmin (seria)

Producent: CD Projekt RED

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie wysoka

PEGI:



Opis:

Seria Wiedźmin to rodzima kontynuacja spuścizny literackiej Andrzeja Sapkowskiego. W grze wcielamy się w tytułowego wiedźmina – Geralta z Rivii, łowcy potworów. Wyzwania, które są mu stawiane nie dotyczą tylko ich, lecz także ludzi, ich problemów, ambicji i czynów.

Gra wpisuje się w gatunek cRPG (komputerowych gier fabularnych pozwalających się wcielać w bohaterów, wypełniać zadania, prowadzić dialogi i często kształtować cyfrowy świat przedstawiony). Nagradzana oraz istotna dla światowej branży gier wideo.

Co oferuje:

Bogata historię, wielowątkowość, możliwość podejmowania decyzji, nawiązanie do ważnej pozycji literatury fantasy, wysoką estetykę i realizm językowy.

Na co zwrócić uwagę:

Gra bardzo ważna dla całego medium, jednak nie należy zapominać, że stworzona z myślą o dojrzałych odbiorcach. Może uwzględniać przemoc, przekleństwa, dosadność wydarzeń i niekiedy skomplikowane moralnie sytuacje, które także wymagają wysokich umiejętności analizy (nie tylko w kontekście faktów, ale także np. zasad społecznych).

Tytuł: World of Warcraft (WoW)

Producent: Blizzard Entertainment

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie wysoka

PEGI:



Opis:

Jedna z najbardziej rozpoznawalnych gier MMORPG (wielosobowe sieciowe gry fabularne, prowadzone przez nawet tysiące graczy w tym samym czasie). Gra dzieje się w świecie fantasy Azeroth - toczonego przez wojny uniwersum, pełnego magicznych artefaktów, barwnych postaci, reprezentantów różnych ras, wyznań, przekonań.

Gra jest rozwijana latami i chociaż wydana w 2004 roku, wciąż cieszy się dużą popularnością.

Co oferuje:

bogata, wielosobową rozgrywkę; trening umiejętności współpracy; możliwość wspólnej gry ze znajomymi, rozbudowaną warstwę fabularną

Na co zwrócić uwagę:

Świat gry jest współdzielony z wieloma innymi graczami – toteż warto przedyskutować zasady bezpiecznej komunikacji; relatywnie wysoki koszt finansowy; angażująca i czasochłonna rozgrywka

Omówienie poszczególnych gier – gry alternatywne

Niniejsza część skupiać się będzie na przedstawieniu wybranych, niekiedy mniej znanych, lub rzadziej komentowanych gier wideo, które oferują gracze ciekawe treści, które można wykorzystać tak i edukacyjnie, jak i rozrywkowo.

Biorąc jednak pod uwagę zróżnicowanie graczy, ta część tekstu częściowo oferuje produkcje pochodzące z różnych gatunków oraz stworzone przez różne studia deweloperskie.

Uwaga: fakt, wspomnienia którejkolwiek z tych gier nie oznacza, że będą one odpowiednie dla każdego gracza. Przedstawiają one różne estetyki, różne fabuły oraz różnych bohaterów! Pamiętajmy, by dobierać gry zgodnie z wrażliwością konkretnego gracza. Bierzmy pod uwagę także jego doświadczenie, obeznanie technologiczne, gotowość do dalszego rozmawiania na wspomniane w konkretnej produkcji tematy – niektóre bowiem opowiadać będą np. o stracie, smutku, odchodzeniu, zmianach, miłości, przyjaźni, bólu... każdy z tych tematów jest ważny i zasługuje na omówienie. Gry wideo mogą nam pomóc rozpocząć takową rozmowę, lecz pamiętajmy by korzystać z tych okazji i możliwości świadomie. Jeśli natomiast wiemy, że dana osoba (niezależnie od wieku!) może nie być gotowa na treści związane z jakimiś wydarzeniami, wokół których oscyluje dana gra, wybierzmy coś innego. Rozmawiajmy o tym, czego w danym momencie potrzebujemy (tak i my, jak i gracz/e, z którym/i rozmawiasz). Do ciekawej, ale cięższej gry możemy powrócić za jakiś czas. Innymi słowy: nie twórzmy zbędnych tematów tabu – rozmawiajmy także na tematy trudne, jednocześnie dobierając gry do odpowiedniego miejsca, czasu i momentu w życiu danego gracza.

Jak czytać opisy:

Poza tytułem, producentem, opisem oraz zrzutem ekranu znajdziemy także:

Dynamika – to informacja jak „szybka” jest dana produkcja (większa dynamika może oznaczać większe pobudzenie gracza);

PEGI – klasyfikacja nadana tej konkretnej produkcji; w przypadku braku takowej, zamieszczona została stosowna adnotacja;

Co oferuje – wybrane formy zysku grania w daną grę, możliwe doznania płynące z tej konkretnej produkcji;

Na co zwrócić uwagę – informacje, na które należy zwrócić uwagę dobierając grę do danego odbiorcy (ostrzeżenia o np. mikrotransakcjach, lub informacje, iż dana gra porusza temat warty rozwinięcia przed lub po rozgrywce – np. strata, śmierć)

Tytuł: Botanicula

Producent: Amanita Design

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie niska

PEGI:



Opis:

Botanicula to gra przygodowa, wpisująca się w podgatunek „point and click” (pl. „wskaż i kliknij”) znanego czeskiego studia Amanita Design. W ramach rozgrywki gracz kieruje grupką mieszkańców wielkiego drzewa atakowanego przez pasożyta. Zadaniem graczy jest zwiedzanie różnych części tegoż drzewa, rozwiązywanie zagadek logicznych, które pozwolą na uratowanie wspólnymi siłami ich domu.

Gra prawie w minimalnym stopniu operuje tekstem (polskie napisy), co ułatwia rozgrywkę młodszym graczom, lub tym, którzy dopiero uczą się języka.

Co oferuje:

Zabawną i optymistyczną przygodę, pogodną atmosferę rozgrywki, wysoki poziom artystyczny produkcji, wyzwania logiczne.

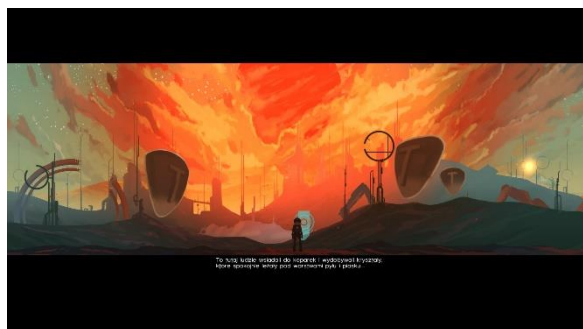
Na co zwrócić uwagę:

Jeśli gracz miał dotychczas kontakt jedynie z grami dla starszych odbiorców, początkowo produkcja może mu / jej wydać się infantylna.

Tytuł: Elegy for a Dead World

Producent: Dejobaan Games, LLC

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Bardzo niska

PEGI: Granie nie posiada oznaczeń PEGI / odpowiednie dla każdego wieku

Opis:

W grze Elegy for a Dead World gracz wciela się w gwiazdnego odkrywcę przemierzającego światy, w których nikogo już nie ma. Zadaniem gracza jest opisanie pustych światów, interpretacja i wymyślanie, kim byli mieszkańcy danej planety, jednocześnie wypełniając cyfrową przestrzeń swoimi opowieściami.

Gra pozwala na eksport plików obrazów i stworzonych tekstów. Po wydrukowaniu mogą zostać spięte, a tym samym przekształcone w formę książki obrazkowej (i przeczytane np. przed snem, poza ekranem urządzenia). Przy podłączeniu do sieci, możliwe jest czytanie historii napisanych przez innych graczy z całego świata.

Gra jest w języku angielskim, ale nic nie stoi na przeszkodzie do tworzenia tekstów w języku polskim, lub wykorzystania go do nauki języka.

Co oferuje: Rozwój kreatywnego pisania, interpretacji, możliwość dopełnienia tej aktywności poza komputerem (przez wspólne czytanie stworzonej historii)

Na co zwrócić uwagę: Gra może nie odpowiadać odbiorcom niezainteresowanym pisaniem. Mała liczba światów do zwiedzenia.

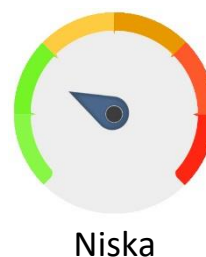
Tytuł: Europa Universalis IV

Producent: Paradox Development Studio

Zrzut ekranu:



Dynamika:



PEGI:



Opis:

Seria gier Europa Universalis to jedna z bardziej rozpoznawalnych franczyz strategicznych. W ramach gry, użytkownik przejmuje kontrolę nad jednym z państw, rozwija go, realizując różnego rodzaju scenariusze oraz zadania związane z danąacją.

Gra jest skomplikowana oraz bierze pod uwagę wiele aspektów funkcjonowania państw. Produkcja może okazać się idealna dla osób zainteresowanych historią, polityką, wiedzą o społeczeństwie.

Gra w języku angielskim.

Co oferuje:

Idealne uzupełnienie lekcji historii; pokazuje wielowątkowość dziejów człowieka; pomaga rozwijać myślenie strategiczne.

Na co zwrócić uwagę:

Wymaga podstawowej wiedzy z zakresu historii i społeczeństwa. Gra szczególnie dla graczy zainteresowanych historią.

Tytuł: Life is Strange (seria)

Producent: DONTNOD Entertainment / Deck Nine

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Przeciętna

PEGI:



Kategoria wiekowa PEGI jest zależna od konkretnej części gry

Opis:

Seria Life is Strange pozwala na wcielenie się w postać obdarzoną nietypowymi mocami (w pierwszej odsłonie gry jest to np. cofanie czasu). Gry, prowadząc gracza przez wydarzenia, nie tylko opowiadają o odpowiedzialnym korzystaniu z daru – to także trening podejmowania decyzji oraz brania odpowiedzialności za ich konsekwencje. Gra bowiem, po podjęciu decyzji i opuszczeniu danej lokacji nie pozwalają na zmianę decyzji, a zgodnie z zasadami codziennego życia, wiele z konsekwencji ujawnia się dopiero po pewnym czasie, nie zaś tuż po podjęciu działania. Podejmowane decyzje często dotyczą kwestii związanych z moralnością, etyką, wrażliwością i rozumieniem codziennego życia. Gra w języku angielskim.

Co oferuje:

Bogatą i ciekawą historię, trening podejmowania decyzji i brania za nie odpowiedzialności; poruszanie trudnych tematów, rozwój wrażliwości.

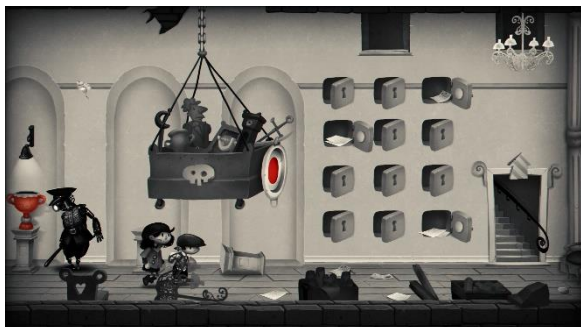
Na co zwrócić uwagę:

Niektóre sytuacje mogą okazać się dużym wyzwaniem moralnym. Wydarzenia z gry dotyczą tematów ważnych, acz trudnych społecznie (poniżanie, wyobcowanie, samobójstwo, dyskryminacja etc.) – mogą wymagać dodatkowego omówienia.

Tytuł: My Memory of Us

Producent: Juggler Games

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie niska

PEGI:



Opis:

My Memory of Us to gra przygodowa polskiej produkcji, w której gracze zostają rzućeni w świat metaforycznie przedstawionej II Wojny Światowej. Jest to opowieść o przyjaźni i wspólnym działaniu. To bowiem dzięki nim bohaterowie – chłopiec i dziewczyna – przechodzą przez kolejne dni i wyzwania.

Jako, że jest to gra od 7 roku życia, wojna przedstawiona jest w sposób łagodniejszy – symboliczny – a nacisk położony jest raczej na to, że wspólne działanie i wspieranie się pozwalają nie tylko zapobiegać poczuciu osamotnienia, ale także przeżyć niezwykle trudny czas prób.

Co oferuje:

Opowieść o przyjaźni; okazję do rozmowy o tym, czym jest wojna; ciekawą oprawę graficzną (retro); zagadki logiczne i wyzwania zręcznościowe.

Na co zwrócić uwagę:

Jako, że wojna przedstawiona jest metaforycznie / łagodniej, pozwala na rozbudzenie zainteresowania historią, ale sama wiedza będzie musiała być uzupełniona w późniejszym czasie, gdy dziecko będzie gotowe. Mogą być przedstawione elementy opresji.

Tytuł: Never Alone (Kisima Ingitchuna)

Producent: Upper One Games, E-Line Media

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Przeciętna

PEGI:



Opis:

Never Alone, znane także jako Kisima Ingitchuna to gra opowiadająca o przygodach młodej Inuitki oraz jej towarzysza – śnieżnego lisa. W grę wpisane są opowieści o legendach, życiu codziennym i spuściznie Iñupiat (rdzennej grupie żyjących na obszarach Alaski oraz graniczących z nią ziem należących do Kanady). Bohaterka w ramach gry ma za zadanie uratować swój lud i powstrzymać mityczną wieczną zamieć.

Gra została stworzona wspólnie z reprezentantami społeczności inuickiej w celu zachowania wierności kulturowej. Dodatkowo w grę wbudowane są rzeczywiste filmy (i nie tylko) przedstawiające wybrane aspekty życia tejże grupy. Gra zawiera polskie napisy.

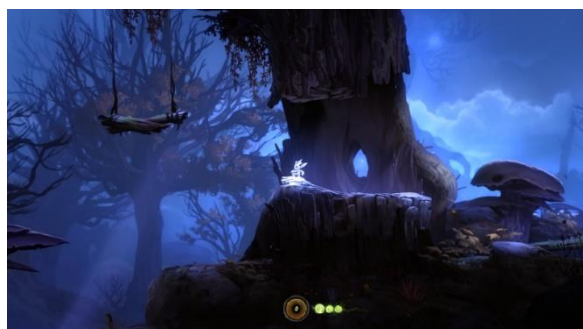
Co oferuje: Przejmującą historię, rzeczywiste i wiarygodne opowieści o Inuitach, materiały edukacyjne, oprawę graficzną odpowiadającą atmosferze gry.

Na co zwrócić uwagę: Mogą pojawić się elementy grozy (np. ucieczka przed niedźwiedziem).

Tytuł: Ori and the Blind Forest

Producent: Moon Studios

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Przeciętna

PEGI:



Opis:

W grze Ori and the Blind Forest gracz wciela się w tytułowego Oriego, postać lekko przypominającą białego fenka. W rzeczywistości Ori jest dobrym duchem tego lasu, wychowywanym przez jednego z mieszkańców. Jednakże w miarę klęski dotykającej las, Ori traci także swojego przybranego opiekuna. Jego zadaniem jest przejście przez trudną chwilę oraz uratowanie lasu przed możliwymi kolejnymi tragediami. Po drodze czekają go różne wyzwania logiczne i zręcznościowe.

Całość ubrana jest w bajkową grafikę o wysokiej jakości i estetyce. Większość historii opowiedziana jest obrazem, jednakże opisy umiejętności, menu oraz wybrane inne, pomniejsze elementy wprowadzone są w j. angielskim.

Co oferuje:

Barwną historię i bohaterów, przejmujące wydarzenia uwzględniające momenty szczęścia, jak i smutku. Bardzo wysoką estetykę, ścieżkę dźwiękową, dobrze oddającą emocje zawarte w produkcji.

Na co zwrócić uwagę:

Moją pojawić się elementy o występować emocje smutne, które warto omówić z młodszym odbiorcą (np. śmierć / poświęcenie opiekuna)

Tytuł: Papetura

Producent: Petums

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Bardzo niska

PEGI: Granie nie posiada oznaczeń PEGI / odpowiednie dla każdego wieku

Opis:

Papetura to produkcja wybijająca się na tle wielu znanych gier. To gra przygodowa, w której wcielamy się w papierowego bohatera. Jego zadaniem jest pokonanie kolejnych etapów podróży, rozwiązanie wymagających zagadek logicznych. Co ciekawe, prawie cała produkcja wykonana jest z papieru. Elementy świata przedstawionego, kolejne plansze po których przemieszcza się bohater zostały faktycznie zbudowane z papieru, a następnie obfotografowane, zdigitalizowane i zamieszczone w produkcji. To sprawia, że przedstawiony świat z papieru wydaje się niemalże namacalny.

Gra niemalże całkowicie wyeliminowała tekst, przez co grać w nią można bez obawy o brak tłumaczenia.

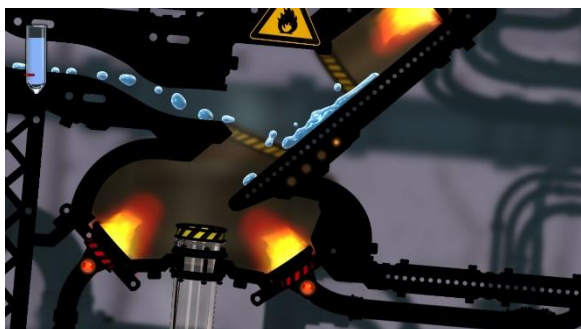
Co oferuje: Unikalną grafikę oraz niekiedy faktycznie trudne zagadki. Można wykorzystać grę jako inspirację do zbudowania świata z papieru na własną rękę, poza ekranem urządzenia.

Na co zwrócić uwagę: Bardzo wolne tempo rozgrywki. Gra jest także relatywnie krótka.

Tytuł: Puddle

Producent: Neko Entertainment

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie niska

PEGI:



Opis:

Puddle jest grą, która w ciekawy sposób wprowadza materiał łączący się z naukami przyrodniczymi a w szczególności z fizyką. Zadaniem gracza jest przechylenie ekranu, aby doprowadzić płyn z początku poziomu, do jego końca. Zależnie od rodzaju płynu (woda, śluz, etc.) zmieniają się właściwości fizyczne substancji oraz reakcje na przechylenie ekranu (np. większa gęstość i lepkość sprawiają, że szlam przemieszcza się wolniej).

Co oferuje:

Wprowadzenie informacji o różnych właściwościach substancji, trening ostrożności oraz cierpliwości. Prostota rozgrywki. Może zainspirować domowe eksperymenty z opiekunem - wspólne pójście do kuchni i sprawdzenie np. różnic pomiędzy olejem, wodą i ketchupem, sprawdzeniem jak reagują na przechylenie talerza, etc.

Na co zwrócić uwagę: Dla najmłodszych różnice w zachowaniu płynów mogą być trudne do zrozumienia.

Tytuł: Röki

Producent: Polygon Treehouse

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie niska

PEGI:



Opis:

Röki wprowadza graczy w świat pomiędzy słodko-gorzkiej rodzinnej historii oraz mitologii skandynawskiej. Gracz wciela się w Tove – młodą i zaradną dziewczynę. Już od początku dowiadujemy się, że jej życie pełne jest tak i skandynawskich legend, jak i trudnych doświadczeń: śmierć matki i tęsknota za nią, trauma taty, który nie może pogodzić się ze stratą, obowiązek opiekowania się młodszym bratem.. Już po chwili rozpoczynają się kolejne zdarzenia, które jeszcze bardziej wstrząsają życiem rodziny. Czy Tove udźwignie ciężar, którego dziecko nie powinno dźwigać w pojedynkę? A może wesprą ją postaci z mitów, które od dawien dawna były obecne w ich życiu? Gra nominowana do nagrody Brytyjskiej Akademii Filmowej w kategoriach: Najlepszy debiut, Najlepsza gra brytyjska. Gra z polskimi napisami.

Co oferuje:

Wciągającą historię, nawiązania do legend, nawiązanie zarówno do wesołych, jak i niezwykle trudnych uczuć i emocji, ciekawą warstwę graficzną, trudne zagadki, wysoką jakość realizacji.

Na co zwrócić uwagę:

Gra portretuje trudne emocje, uczucia, stany – mogą wymagać omówienia. Uwzględnia elementy grozy.

Tytuł: Seasons after Fall

Producent: Swing Swing Submarine

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie niska

PEGI:



Opis:

W Seasons after Fall gracz wciela się w lisa, który stopniowo uczy się kontrolować pory roku. Jego zadaniem jest uratowanie lasu, w którym żyje i poznania innych jego opiekunów.

W zależności od pór roku, świat lasu zmienia się, przez co lis może dostać się do różnych miejsc, do których dotychczas dostać się nie mógł. To stawia przed graczem różne wyzwania logiczne, jednocześnie dokonując artystycznej prezentacji dotyczącej symboli pór roku.

Gra dostępna w języku angielskim.

Co oferuje:

Bardzo wysoki poziom artystyczny, okazję do obserwacji symboli poszczególnych pór roku. Może być dobrą okazją do poszukania tych symboli w parku, w lesie, wspólnie z opiekunem, już po wyłączeniu ekranu monitora.

Na co zwrócić uwagę: Gra jest relatywnie krótka. Niektóre zagadki mogą wymagać wsparcia opiekuna.

Tytuł: Spiritfarer

Producent: Thunder Lotus Games

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Relatywnie niska

PEGI:



Opis:

Spiritfarer to gra łącząca w sobie elementy gier przygodowych, platformowych oraz ekonomicznych (możliwe jest rozbudowywanie statku głównej bohaterki). Wcielamy się w niej w Stellę, która ma zastąpić Charona w przewożeniu dusz na drugą stronę. Gra, mimo mrocznego motywu, skupia się na temacie pogodzenia się z końcem, pielęgnacji wspomnień, odejścia, szukaniem spokoju w tym, co nieuniknione.

Gra umiejętnie wprowadza trudny temat śmierci (niekiedy uważany za tabu w kulturze dziecięcej) i opowiada o nim z artystyczną wrażliwością.

Gra dostępna w języku angielskim.

Co oferuje:

Spokojną rozmowę o nieuniknionych elementach życia, podnoszących na duchu bohaterów, bardzo zrównoważoną w swojej dynamice rozgrywkę, piękną oprawę graficzną.

Na co zwrócić uwagę:

W przypadku dzieci, także opiekun powinien uczestniczyć w rozmowie o stracie i śmierci, nie zaś sama gra! Ta natomiast może być impulsem do wspólnej dyskusji.

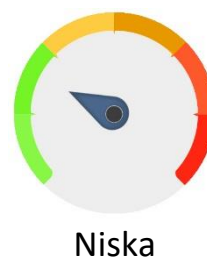
Tytuł: Stardew Valley

Producent: Concerned Ape

Zrzut ekranu:



Dynamika:



PEGI:



Opis:

W Stardew Valley wcielamy się w człowieka, który postanawia zmienić swoje życie, pracę w dużej korporacji na życie w otoczeniu przyrody. W tym celu przeprowadza się na farmę, gdzie zajmuje się pielęgnacją terenu, sadzeniem roślin, zbieraniem plonów, konstruowaniem nowych, potrzebnych narzędzi, magazynowaniem i/lub sprzedawaniem zasobów. Gra posiada swoją rytmikę, przez co rozgrywka jest mocno poukładana – w pozytywnym znaczeniu.

Gra różni się tym, od gier mobilnych bazujących na podobnych ideach, że można ją zapisać i zakończyć, bez potrzeby systematycznego i częstego logowania się.

Co oferuje:

Przyjazną i barwną grafikę nawiązującą do stylu pixel art, zrównoważoną rozgrywkę, ułożony rytm, kompleksowość produkcji.

Na co zwrócić uwagę:

Rozbudowanie rozgrywki oraz zasad może okazać się przytłaczająca dla niektórych i może wymagać czasu.

Tytuł: Tell Me Why

Producent: DONTNOD Entertainment

Zrzut ekranu:



Dynamika:



Bardzo niska

PEGI:



Opis:

Tell Me Why to gra przygodowa, technicznie przypominającą opisywaną serię Life is Strange (gra ta jest również tych samych twórców). Bazuje na poznawaniu cyfrowej rzeczywistości, podejmowaniu decyzji, prowadzeniu dialogów.

Gra pozwala jednocześnie na wcielenie się w transpłciowego bohatera historii oraz jego siostry. Gra mocno orientuje się wokół poznania ich trudnej przeszłości, „przetrawienia” dzieciństwa, rozmowy o relacjach, odkrycia prawdy o osobach, wydarzeniach oraz zdecydowaniu: jak wyglądać będzie przyszłość rodzeństwa.

Co oferuje:

Barwnych bohaterów, poruszanie trudnych tematów społecznych, historię zbudowaną wokół nietatwych uczuć i emocji.

Na co zwrócić uwagę:

Gra uwzględnia tematy społecznie trudne, wpisujące się w konkretne postrzeganie świata – rozmowy na te tematy, chociaż bardzo potrzebne, mogą nie należeć do najłatwiejszych i także mogą budzić różne emocje.

Zakończenie

Powyższego omówienia gier nie można nazwać skończoną listą. Gry wychodzą każdego dnia, oferując różne historie i wyzwania. To pewne wprowadzenie, ukazanie jak wielu kwestii mogą dotyczyć, jakiego rodzaju wyzwania mogą stawiać przed graczami i ich bliskimi.

Mimo, że było to wspomiane wielokrotnie w niniejszej broszurze, pamiętajcie by rozmawiać o grach oraz o tym, czego w nich szukamy. Produkcje takie bowiem dużo oferują, mogą przybliżyć wiele kwestii, zainspirować do różnych działań tak i ekranowych, jak i pozaekranowych. To głównie od użytkowników zależy, co z danym narzędziem zrobią i do zbudowania czego je wykorzystają.

Nade wszystko nie ignorujmy przestrzeni cyfrowej. Ignorując ją, ignorujemy dużą część życia naszych bliskich. Zamiast tego zbadajmy ją. Dajmy szansę, by nasi bliscy nam o niej opowiedzieli i pokazali jakie znaczenia jej nadają.

Dodatkowe strony z informacjami

Pamiętajcie, że w Internecie znajdziecie wiele informacji dotyczących gier wideo. Zachęcamy do sprawdzania takich stron jak:

- Gry w Rodzinie - <https://grywrodzinie.pl/>

Strona, na której pobrać można darmową książkę „Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje” autorstwa Damiana Gałuszki. Pozycja obowiązkowa dla młodych badaczy, rodziców, nauczycieli, wychowawców.

- Wyszukiwarka PEGI - <https://pegi.info/pl/search-pegι>

Wyszukiwarka PEGI pozwala na odszukanie i zapoznanie się z oznaczeniami PEGI przydzielonymi konkretnej produkcji.

- Common Sense Media - <https://www.commonensemedia.org/>

Strona, na której sprawdzić można propozycje wiekowe oraz podpowiedzi dotyczące zawartości dzieł kultury (gier, książek, filmów...) – strona pozwala na sprawdzenie 3 produkcji miesięcznie, więcej w przypadku konta Plus.

- Inicjatywa Nox - <https://www.inicjatywanox.pl/>

Strona, na której znaleźć można informacje dotyczące znaczenia gier wideo dla kultury popularnej, edukacji, wychowania. Znajdują się na niej także odnośniki do innych źródeł naukowych.

Dobrym sposobem na znalezienie informacji, jest także zapoznanie się z filmami udostępnionymi na platformie YouTube, a które prezentują oryginalną (niezmodyfikowaną przez graczy / streamerów) rozgrywkę. W tym przypadku korzystajmy z propozycji zaufanych autorów filmów.

Źródła wiedzy

Gałuszka D., Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje, Wydawnictwo Libron 2017.

Kowalczyk K., Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia, Katedra 2017.

Kubiński P., Gry wideo: zarys poetyki, Universitas 2016.

Olejniczak P., Treści edukacyjne w nieedukacyjnych grach wideo, Ars Educandi 13/2016.

Prósnowski P., Krzywdziński P., Potencjał gier wideo: o nadawaniu znaczeń, dyskusji, inkulturacji i rozwoju literackim młodych graczy, Ars Educandi 14/2017.

Shapiro J., Nowe cyfrowe dzieciństwo. Jak wychowywać dzieci, by radziły sobie w usieciowionym świecie, Mamania 2020.

Strona American Academy of Child and Adolescent Psychiatry – Screen time and children: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx.

Strona Screen Time Guidelines by Age - As recommended by the American Academy of Pediatrics (AAP) and World Health Organization (WHO) – złącznik: https://www.eyepromise.com/wp-content/uploads/2019/05/Screentime-Recommendation-Chart-Final_AAP-WHO.pdf.

Strona WHO (Światowej Organizacji Zdrowia) – gaming disorder: <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>.

Tsukayama H., Video game addiction is a real condition, WHO says. Here's what that means, <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2018/06/18/video-game-addiction-is-a-real-condition-who-says-heres-what-that-means/>.

Zmuda B., Sztuka zepchnięta na margines: artystyczna wartość gier wideo: <https://www.inicjatywanox.pl/artykuly/sztuka-zepchnieta-na-margines-artystyczna-wartosc-gier-wideo/>.

Zmuda B., Znaczenie intermedialnych środków wyrazu w grach wideo a recepcja ich treści i formy, Ars Educandi 15 . 2018.

Ludografia

Botanicula, Amanita Design, 2012.

Brawl Stars, Supercell, 2017.

Counter-Strike: Global Offensive, Valve Software, 2012.

Cyberpunk 2077, CD Projekt RED, 2020.

Elegy for a Dead World, Dejobaan Games, LLC., 2014.

Europa Universalis IV, Paradox Development Studio, 2013.

Fortnite, Epic Games, People Can Fly, 2017.

Genshin Impact, MiHoYo, 2020.

Grand Theft Auto (seria), Rockstar Games, 1997 (GTA) - 2013 (GTA V).

League of Legends, Riot Games, 2009.

Life is Strange (seria), DONTNOD Entertainment / Deck Nine, 2015 - 2019.

Minecraft, Mojang Studios, 2011.

My Memory of Us, Juggler Games, 2018.

Never Alone (Kisima Ingitchuna), Upper One Games, E-Line Media, 2014.

Ori and the Blind Forest, Moon Studios, 2015.

Papetura, Petums, 2021.

Pokemon GO, Niantic, Inc., 2016.

Puddle, Neko Entertainment, 2012.

Roblox, Roblox Corporation, 2006.

Röki, Polygon Treehouse, 2020.

Seasons after Fall, Swing Swing Submarine, 2016.

Spiritfarer, Thunder Lotus Games, 2020.

Stardew Valley, Concerned Ape, 2016.

Tell Me Why, DONTNOD Entertainment, 2020.

Wiedźmin (seria), CD Projekt RED, 2007 (Wiedźmin) - 2016 (Wiedźmin: Dziki Gon - Krew i Wino)

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.