



Wnioskuje o wdrozenie wysokowartościowych gier narracyjnych (np. „Undertale”, „Doki Doki Literature Club”) do kanonu lektur obowiązkowych. Postuluję, aby ich analiza stała się elementem edukacji etycznej i psychologicznej, przy jednoczesnym wykorzystaniu sprzętu poleasingowego z administracji publicznej.

Współczesna szkoła potrzebuje narzędzi do analizy kryzysu zdrowia psychicznego, a książka „Cierpienia młodego Wertera” nie spełnia współczesnych standardów i jest niezrozumiała dla dzisiejszego odbiorcy. Dlatego postuluję, aby do kanonu lektur obowiązkowych dodana została powieść wizualna pt. „Doki Doki Literature Club” (dalej: DDLC). Warto zaznaczyć, że jest to poważny horror psychologiczny. Pokazuje on problem zdrowia psychicznego w nowocześniejszy, łatwiejszy dla ucznia do zrozumienia sposób. W przeciwieństwie do tradycyjnej literatury, w DDLC uczeń wchodzi w interakcje z postaciami i widzi ich pogarszający się stan, co prowadzi do silniejszej refleksji. Tytuł ten oferuje jedną z najlepszych reprezentacji problemów zdrowia psychicznego w mediach interaktywnych. Realizuje on także motyw przemiany bohatera w sposób bardziej angażujący niż część lektur obowiązkowych – na ucznia zostaje nałożony ciężar moralnej oceny czynów postaci i decyzja o wybaczeniu lub jego braku.

Postuluję także o wprowadzenie do kanonu lektur obowiązkowych gry narracyjnej Roberta „Toby’ego” Focha pt. „Undertale”. Oferuje ona bogatą pulę wyborów, których konsekwencji można analizować na lekcjach. Możliwe jest badanie moralności decyzji w sposób bezpośredni, co wywiera większy wpływ na odbiorcę niż pasywne czytanie o cudzych wyborach. Gra uczy postrzegania warstwy dźwiękowej, fabularnej i samej rozgrywki jako spójnej całości, co rozwija umiejętność kompleksowej analizy tekstów kultury. Warto zauważyć, że posługiwanie się pseudonimem artystycznym przez twórców (w tym przypadku Toby’ego Focha) jest tradycją silnie zakorzenioną w kanonie lektur i nie umniejsza wartości merytorycznej dzieła.

Ostatecznie wprowadzenie tej reformy będzie tańsze niż większość do tej pory przeprowadzonych, ponieważ wymienione wyżej programy mają bardzo niskie wymagania sprzętowe. Laptopy wycofywane z urzędów, które miały zostać zniszczone, mogą bez obaw obsłużyć powyższe aplikacje, co zaoszczędzi surowce oraz znaczne środki finansowe. DDLC jest darmowe, a na inne gry można nabyć korzystne licencje zbiorowe. Wymagane będzie stworzenie oprogramowania monitorującego oraz nakładek tłumaczących, co dodatkowo zwiększy kompetencje językowe uczniów poprzez analizę idiomów i gier słownych. Nada to Polsce prestiż bycia pierwszym krajem z grami komputerowymi w kanonie lektur obowiązkowych. Projekt ma za zadanie zmienić podejście ucznia do medium gier; pomoże zrozumieć, że ważna jest narracja i ładunek emocjonalny, a nie mikropłatności i hazard obecny w produkcjach nastawionych na zarobek.

Szczegółowa analiza merytoryczna wybranych tytułów, ich korelacja z obecnym kanonem lektur (m.in. „Kamieniami na szaniec”) oraz szczegóły techniczne znajdują się w dołączonym Załączniku nr 1.

Proszę o pozytywne rozpatrzenie mojej prośby.

