



**Dominika Staszenko-Chojnacka**

Uniwersytet Łódzki

<https://orcid.org/0000-0001-6926-4512>

## Miłość i strach – reprezentacje matek w grach grozy

### Love and Fear: Representations of Mothers in Horror Video Games

#### Abstract

The article addresses the issue of representing maternal figures in video games, with particular emphasis on titles within the horror genre. In high-budget, mainstream productions, mothers are typically marginalized, entirely absent, or depicted as a threat to the protagonists, as the narrative focus tends to revolve around the father figure and his relationship with the child. The text discusses the phenomenon of the “dadification” of video games, which highlights the theme of heroic fatherhood. Furthermore, it provides an analysis of three games that explore motherhood, caregiving in the face of impending catastrophe, and the bond between mother and child. The article also identifies potential reasons underlying the one-sided portrayal of parental relationships in video games.

#### Keywords:

motherhood, video games, horror, dadification

#### Abstrakt

Artykuł analizuje problem reprezentacji macierzyństwa w grach wideo, ze szczególnym uwzględnieniem gatunku grozy. Pomimo rosnącej różnorodności i inkluzywności medium, postacie matek wciąż pozostają marginalizowane, stereotypizowane lub przedstawiane w sposób ograniczony. Celem pracy jest zidentyfikowanie dominujących schematów narracyjnych dotyczących matek, takich jak nieobecność, marginalizacja, redukcja do funkcji fabularnej czy funkcja antagonisty. W artykule zastosowano analizę literatury przedmiotu, krytyczną analizę dyskursu oraz analizę wybranych gier jako tekstów kultury. Szczególną uwagę poświęcono produkcjom reprezentującym gatunek horroru, które oferują specyficzne i wielowarstwowe ujęcie relacji matka–dziecko, w tym zarówno heroiczną, jak i traumatyczną perspektywę postaci kobiecych.

#### Słowa kluczowe

gry wideo; macierzyństwo; reprezentacja; horror; kultura cyfrowa; narracja; relacje rodzinne

## Wprowadzenie

**P**rzemysł gier wideo jest obecnie bardziej zróżnicowany i inkluzywny niż kiedykolwiek wcześniej. Świadczy o tym zarówno zmieniająca się demografia odbiorców – obejmująca nie tylko młodszych użytkowników, lecz także osoby starsze – jak i rosnąca różnorodność tematyczna oraz formalna produkcji. Wśród tytułów wydanych w ostatnim dziesięcioleciu znajdziemy prawdziwe bogactwo gatunków, form, interaktywnych sposobów opowiadania historii, przedstawiania zapadających w pamięć bohaterów czy emocjonujących wyzwań zręcznościowych, przestrzennych oraz logicznych. Na tym tle zauważalny jest jednak brak istotnego wątku, jakim jest macierzyństwo. Tematyka więzi matki z dzieckiem lub rozwoju tej relacji jest niemalże niedostrzegalna przez twórców gier, a jeśli już zostaje zasygnalizowana, to najczęściej w sposób stereotypowy, krzywdzący lub przerażający. Uwagę na tę kwestię zwracają zarówno akademicy, jak i publicyści oraz sami gracze. Niniejszy artykuł podejmuje próbę analizy tego zjawiska w odniesieniu do tekstów badaczy gier, ale warto zasygnalizować, że temat nieobecności matek w interaktywnym medium został zauważony już kilka lat temu między innymi przez dziennikarza portalu Polygon (Campbell, 2016), redaktorki piszące dla „The Guardian” (Gray, 2017), „Vice Magazine” (Ludwig, 2017), a także autorkę kanału Cannot Be Tamed w serwisie YouTube. Na portalu Reddit pojawił się także wątek, w którym użytkownicy dyskutują o niedostatecznej reprezentacji postaci matek w grach wideo ([@\_Pink\_Wednesdays\_], 2021).

## Stan badań i metodologia

Zagadnienie na polu akademickim było podejmowane w literaturze naukowej między innymi przez: Sarah M. Stang, Shira Chess, David Muiños García, Atène Mendelyté oraz Shannon Lawlor. W polskim piśmiennictwie naukowym nie jest to zagadnienie szeroko zbadane, dlatego też niniejszy artykuł stanowi istotny komentarz do problemu uzupełniony o własne spostrzeżenia oraz analizy gier. Metody badawcze zastosowane przy pracy nad podjętym zagadnieniem to głównie analiza literatury przedmiotu, krytyczna analiza dyskursu naukowego oraz rozpatrywanie gier wideo jako tekstów kultury, co umożliwia analizę ich struktury, fabuły, mechaniki oraz estetyki. Ponadto zastosowano analizę rozgrywki w *Undying* (Vanimals, 2023), *The Park* (Funcom, 2015) oraz *Through the Woods* (Antagonist, 2016), dzięki czemu tekst zawiera autorskie spostrzeżenia, ale również odnosi się do typologii proponowanych przez innych badaczy. Celem artykułu jest omówienie sposobów przedstawiania macierzyństwa w grach wideo, podkreślenie niedostatku reprezentacji postaci matek oraz specyficznego portretowania więzi pomiędzy nimi i dziećmi w grach grozy.

## Matka w grach wideo – nieżyjąca, bezimienna albo bez znaczenia

Kontrowersje związane z przedstawianiem żeńskich postaci w grach wideo pojawiły się niemalże od początku komercyjnego rozwoju branży, kiedy to ugruntowano stereotypowy obraz bohaterki będącej albo tak zwaną damą w opałach, którą należy uratować z opresji, albo sterowalną, ale hiperseksualizowaną protagonistką, mającą stanowić atrakcję wizualną dla męskiego odbiorcy (Chess, 2015). Pomimo znaczących zmian w medium problem ten nie został całkowicie rozwiązany. Jednym z przejawów wspomnianej stereotypizacji jest wykluczenie tematyki macierzyństwa jako niewpisującego się ani w archetyp atrakcyjnej fizycznie, zwinnej i nieustraszonej protagonistki, ani delikatnej i bezbronnej bohaterki drugoplanowej, którą należy uratować. Matki w grach wideo najczęściej są bezbronne, bezsilne, nieobecne lub ukarane za to, że nie wpisują się w patriarchalne normy społeczne (Campbell, 2016). W artykule koncentruję się na postaciach matek, zazwyczaj pojawiających się w produkcjach należących do różnych gatunków w ściśle określonym kontekście.

Pierwszą grupę stanowią tytuły, w których przedstawienie bohaterki jako matki nie ma większego znaczenia, ponieważ ten fakt nie wpływa istotnie ani na rozgrywkę, ani na rozwój postaci. Za przykład mogą posłużyć protagonistki bijatyk oraz gier akcji, np. Sonya Blade, która w *Mortal Kombat X* (NetherRealm Studios, 2015) zostaje zaprezentowana jako matka dorosłej już Cassie Cage, lub główna bohaterka serii *Bayonetta* (Platinum Games, 2009). Drugi przypadek wydaje się interesujący o tyle, że wprawdzie w trzeciej części pojawia się córka tytułowej bohaterki o imieniu Viola, a wraz z nią zostają zaakcentowane elementy opiekuńczej relacji pomiędzy kobietami, ale całość ma wydźwięk mocno przerysowany. Na dodatek macierzyństwo w tym przypadku ma nietypowy wymiar, ponieważ Viola jest córką Bayonetty z innego wszechświata i w pewien sposób obie postaci dopiero się poznają.

Drugą kategorię stanowią matki obecne jedynie w sposób pośredni. Przykładem mogą być mamy w serii gier *Pokemon*, które pojawiają się po to, aby wykonać miłe gesty, takie jak podarowanie bohaterom jedzenia lub elementów odzieży czy pomoc w wyleczeniu pokonanych stworków (Cogswell, 2024). Podobnie sprawa wygląda w przypadku *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020), ponieważ sterowana przez gracza postać otrzymuje sympatyczne listy oraz urocze prezenty od mamy, ale nigdy się z nią nie spotyka, a wspomniana matka nie ma nawet własnej reprezentacji wizualnej.

Sądzę, że w tej kategorii można umieścić również produkcje z serii *Cooking Mama* (Taito, 2006), w których rozgrywka polega na przygotowywaniu różnych potraw. Tytułowa mama czuwa nad tym, aby proces gotowania przebiegał bez przeszkód, ponieważ pod jej czujnym okiem należy wykonywać zadania, takie jak: krojenie, mieszanie, smażenie, dekorowanie posiłków. Za wykonanie każdej czynności użytkownik otrzymuje punkty, więc mama jest jednocześnie sympatyczną mentorką, ale też wymagającą nauczycielką oceniającą efekty naszych starań. Shira Chess zauważa, że

ta z pozoru niewinna i nieszkodliwa gra niesie wyraźny przekaz związany z macierzyństwem. Jak zauważa Shira Chess, gra ta reprodukuje jednowymiarowy obraz macierzyństwa oddania zredukowany do wykonywania obowiązków domowych oraz wypowiedzenia płytkich, przesadnie egzaltowanych komentarzy (Chess, 2015, s. 198). Gracz zostaje postawiony w roli dziecka zmuszonego podporządkować się nakazom matki, która wie, jak należy wykonywać poszczególne zadania. Postać ta wypełnia tym samym wzorec idealnej opiekunki, która we wszystkich odsłonach serii pozostaje taka sama. Bezimienna, w nieodłączonym fartuszkowi oraz chusteczce na głowie, z niezmienną osobowością, otoczona różowymi przedmiotami i całkowicie pochłonięta domowymi sprawami. Dla badaczki jest to również znak, że tak rzadko eksplorowany temat macierzyństwa został w tej serii sprowadzony do mechanicznych czynności, ponieważ brakuje struktury narracyjnej, a rozgrywka składa się z szeregu zadań do wykonania (s. 201). Nawet krótkie komentarze mamy są zdaniem Chess problematyczne, gdyż teoretycznie motywujący komunikat o treści „Tak trzymaj!” przypomina o niekończących się obowiązkach oraz presji zarówno perfekcyjnego spełniania się w roli matki, jak i wzorcowego wykonywania poleceń (s. 204).

Trzecia, bardzo liczna, grupa to matki nieżyjące. Postacie te pojawiają się jedynie jako element tła fabularnego. Wówczas odbiorca dowiaduje się, że zmarły przy porodzie lub we wczesnym dzieciństwie bohaterów. Pojawiają się czasami jako swoisty punkt odniesienia czy też kompas moralny dla postaci pragnących postępować zgodnie z zasadami, którymi hołdowały za życia ich matki. Nie mają one jednak żadnej sprawczości, nie są postaciami sterowanymi, a co więcej, nierzadko zostają zapomniane i przyćmione przez ukazane w grze pozostałe relacje czy postaci. Jednocześnie w wielu współczesnych grach centralne miejsce zajmuje relacja ojciec–dziecko. Bohater nie musi być biologicznym rodzicem, wystarczy, że w którymś momencie los postawi na jego drodze dziecko, którym mężczyzna postanowi się zaopiekować<sup>1</sup>. Wśród najpopularniejszych produkcji tego typu można wskazać między innymi *BioShock 2* (2K Marin, 2010), *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015) *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018), *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020).

### Ojciec w grach wideo – kochający, odważny, opiekuńczy

Zjawisko to określane jest jako *daddening* lub *daddyfication*, co można przetłumaczyć na język polski jako „tatyfikacja”. Sarah M. Stang wskazuje, że po raz pierwszy

<sup>1</sup> Czasami ta opieka może przybierać dość osobliwą formę, jak w przypadku postaci Big Daddy’ego w grach z serii *BioShock*, lub dotyczyć dorosłego dziecka, jak w trzeciej części *Wiedźmina*, ale mimo wszystko nadal wpisuje się w ramy opisywanego fenomenu.

termin ten został użyty przez dziennikarza growego Stephena Totilo, który uznał, że trend wskazany w branży gier jest objawem jej dojrzałości (Stang, 2019, s. 56). Stwierdził także, że umieszczenie postaci ojca w centrum wydarzeń sprawi, że odbiorca „będzie mógł coś poczuć” (Stang, 2019, s. 56). Za Johnem Vanderhoefem oraz Matthew Thomasem Payne’em postuluję, aby rozszerzyć omawiane zjawisko również o produkcje, w których dominującym motywem jest szeroko pojęte ojcostwo (2018, s. 51). W takim ujęciu tatyfikacja stanowi narzędzie na wprowadzenie do interaktywnego medium złożoności i wielowymiarowości relacji pomiędzy postaciami. Główny bohater otrzymuje również charakterystyczną cechę, często decydującą o tym, czy w danej historii odgrywa on pozytywną czy negatywną rolę. Warto w tym kontekście wspomnieć o Lee z pierwszego sezonu *The Walking Dead*, który zyskuje zaufanie napotkanych w drodze kobiet, kiedy dowiadują się, że mężczyzna ma pod opieką kilkuletnią dziewczynkę. Ciekawe jest również to, że tatyfikacja gier sprawia, iż zazwyczaj użytkownik nie ma możliwości ingerowania w charakter relacji między bohaterami. We wspomnianym już *The Walking Dead* nie można prowadzić rozgrywki w taki sposób, aby nie dbać o Clementine. Nawet jeśli gracz postanowi nie inicjować kontaktu z dzieckiem, zbywać, okłamywać lub wręcz szorstko je traktować, wybierając odpowiednią linię dialogową, i tak pojawią się przerywniki fabularne ukazujące Lee jako troskliwego opiekuna. W efekcie elementy relacji rodzicielskiej są wpisane w konstrukcję fabularną produkcji, w której indywidualne wybory dokonywane przez gracza będą miały wpływ na przebieg rozgrywki. Okazuje się jednak, że sceny rodzicielskiego zainteresowania są wbudowane w strukturę gry i nie można ich zmienić ani pominąć (Stang, 2019, s. 54).

Warto podkreślić, że ojcowie przedstawiani w grach wideo najczęściej funkcjonują jako zaangażowani w opiekę nad dziećmi rodzice, co wykazuje zainteresowanie biologicznym lub przysposobionym potomstwem w specyficznych okolicznościach. W znaczącej liczbie produkcji podejmujących ten wątek rzeczywistość, w jakiej znaleźli się bohaterowie, jest skrajnie niebezpieczna. Twórcy umieszczają protagonistów w kryzysowych, pandemicznych lub postpandemicznych realiach, wynikających np. z epidemii zombie, lub w fantastycznych światach pełnych krwiożerczych bestii. Gdy znane nam struktury państwowe i społeczne przestają istnieć, ustanowionych praw nie ma kto egzekwować, a ulice miast zostały zdominowane przez potwory, pojawia się nowa, przerażająca rzeczywistość, w której dziecko jest zupełnie bezbronne i potrzebuje kogoś, kto się o nie zatroszczy. Jak wskazuje Sarah M. Stang, powołując się na publikację Yvonne Tasker, w tak przedstawionej fantazji o heroicznym ojcostwie nie byłoby nic niepokojącego, gdyby nie to, że zazwyczaj skutkuje ona marginalizacją lub wyrugowaniem z gier postaci matek (Stang, 2017, s. 163). Wprawdzie obserwacja badaczki odnosi się do hollywoodzkich filmów opowiadających o nieustraszonych ojcach, ale jest również adekwatna w odniesieniu do trendów panujących w przemyśle gier wideo. Matki muszą zniknąć z fabuły, aby

podkreślone zostało oddanie i zaangażowanie ojców gotowych chronić dzieci za wszelką cenę.

Znaczący jest fakt, że tak rozumiane heroiczne rodzicielstwo zostaje często zaprezentowane w relacji ojciec-córka. Pozwala to podejrzewać, że klasyczna formuła opowieści, w której dzielny i odważny protagonista musi wyratować z opresji słabą i nieporadną kobietę, uległa przekształceniu w historię o rodzicu strzegącym bezpieczeństwa dziewczynki. Ponadto wzorzec ten usprawiedliwia ukazywanie męskiej postaci w kontekście walki, przemocy, używania siły fizycznej w imię wyższego dobra, jakim jest chronienie najbliższej osoby (Stang, 2017, s. 165). W tak pomyślanych narracjach dziecko zwykle staje się też narzędziem ojcowskiego odkupienia (s. 169). Bohater ma za sobą trudną przeszłość, obwinia się o bierność, która w czasie kryzysu pośrednio lub bezpośrednio doprowadziła do utraty rodziny, w tym nierzadko śmierci biologicznego dziecka, więc kiedy ponownie znajduje się w roli opiekuna, zadbanie o podopieczną staje się jego najważniejszym zadaniem; życiową misją pozwalającą wymazać zaniedbania z przeszłości. Zgorzkniały, załamany mężczyzna ponownie otwiera się na rodzicielską miłość, tym samym odnajdując nowy sens życia. Dziecięca postać zyskuje wówczas obrońcę oraz towarzysza gotowego na wiele poświęceń.

Tatyfikacja gier wideo ma jednak także problematyczne aspekty, uwidoczniające się w momentach nadmiernej kontroli, które prowadzą do toksyczności relacji. Idealnym przykładem ilustrującym tę kwestię jest postępowanie Joela z *The Last of Us*, który w zakończeniu gry porywa Ellie ze szpitala<sup>2</sup>. Choć działanie to można interpretować jako wyraz troski oraz chęć uratowania życia przybranej córce, która prawdopodobnie nie wie, z jakim ryzykiem wiąże się medyczna procedura. Jednakże patrząc na te wydarzenia z innej perspektywy, można dostrzec samolubność Joela. Mężczyzna przywiązał się do Ellie, a myśl o jej śmierci stała się tak przerażająca, że ostatecznie odebrał dziewczynie możliwość samodzielnego podjęcia decyzji. Jego emocje oraz obawa przed ponownym przechodzeniem żałoby sprawiły, że ludzkość prawdopodobnie bezpowrotnie straciła szansę na wygraną z epidemią. Decyzja ta rzutuje na dalsze losy bohaterów, chociaż jej konsekwencje ujawniają się dopiero w drugiej części gry.

Zgadzam się ze stanowiskiem Sarah M. Stang, która zauważa, że wprawdzie narracje o ojcowskim bohaterstwie przepełnionym walką z przeciwnikami w imię

<sup>2</sup> Sednem rozgrywki jest zadbanie o to, aby Ellie bezpiecznie dotarła do szpitala, ponieważ dziewczyna okazuje się odporna na chorobę, która zdziesiątkowała populację. Nastolatka ma poddać się zabiegowi pomocnemu w opracowaniu lekarstwa, jednak nie jest świadoma tego, że operacja zakończy się jej śmiercią. Kiedy Joel dowiaduje się, jakie będą konsekwencje zabiegu, dokonuje masakry na personelu szpitala oraz porywa nieprzytomną Ellie. Ratuje jej życie, ale też okłamuje ją, mówiąc, że opracowanie lekarstwa jednak nie będzie możliwe.

ochrony dzieci mogą być emocjonalnie poruszające, to jednak podtrzymują obraz męskiej kontroli oraz dominacji nad żeńskimi postaciami (Stang, 2017, s. 171). Matki są w tych historiach nieobecne, aby nic nie stało na przeszkodzie w spełnieniu fantazji o heroicznym ojcostwie realizującym się w czasie kryzysu i globalnej destabilizacji. Shannon Lawlor idzie o krok dalej, nazywając ten specyficzny model męskości „*essential paternal masculinity*” (EPM). Charakteryzuje się on powtarzalnością motywu uratowania dziecka, zwłaszcza dziewczynki, aby w ten sposób potwierdzić uprzywilejowaną i moralnie uzasadnioną postawę ojca, którego działania są nie tylko opiekuńcze, ale wręcz niezbędne do przetrwania (Lawlor, 2018, s. 29-30). Po raz kolejny potwierdzenie znajduje obserwacja, że EPM nie musi występować w odniesieniu do biologicznego ojcostwa. Ważne, aby w takiej historii dziewczynki zostały wykreowane na niewinne, bezbronne i nieskalane przemocą dziejącą się dookoła nich, co wpisuje się w wyidealizowaną wizję dziewczęcości (Lawlor, 2018, s. 29).

### Potworność macierzyństwa

Czwartą grupę matek obecnych w grach wideo stanowią przerażające, demoniczne i niebezpieczne kobiety występujące najczęściej w *survival horrorach* oraz produkcjach zawierających elementy grozy. Marco Zanelli przypomina, że właśnie w tym gatunku często pojawia się tematyka macierzyństwa, ponieważ za jej pomocą można naruszać kulturowe tabu oraz podważać normy społeczne (2025, s. 291). Badacz, odwołując się do ustaleń Dell’Osso oraz Lorenzi i wskazuje, że od kilku dekad możliwa jest refleksja nad macierzyństwem pozbawiona idealizacji, wymykająca się patriarchalnemu spojrzeniu i zwracająca uwagę na zagadnienia, które wcześniej były niemożliwe do podjęcia w tekstach głównego nurtu (Zanelli, 2025, s. 291). Jednym z kluczowych tabu poddawanych dekonstrukcji jest przekonanie, że miłość macierzyńska musi istnieć bezwarunkowo, w związku z czym matka powinna nie tylko kochać dziecko, ale wręcz poświęcić swoje życie, jeśli może dzięki temu uratować potomka.

Jak zauważa David Muiños García, temat ciąży i porodu pojawia się w grach bardzo rzadko, a jeśli już zostaje zaakcentowany, to właśnie po to, aby wykorzystać patriarchalne stereotypy (2023, s. 103-104). Twórcy popularnych, wysokobudżetowych produkcji chętnie sięgają po wizerunki koszmarnych matek, które stanowią poważne zagrożenie dla bohaterów. Charakteryzują się podstępny zachowaniem oraz wynaturzonymi, monstrualnymi ciałami, nierzadko poddawany działaniu czarnej magii lub eksperymentom medycznym. Marco Zanelli nazywa je „monstrualnymi matkami”, sytuując je w pozycji potwora stanowiącego największe zagrożenie. Badacz wymienia kilka podtypów, wśród których za najczęściej występujący rodzaj postaci uważam tzw. fałszywe matki – kobiety odgrywające klasyczną rolę baśniowej złej macochy oraz twórczynie potwora, czyli matki wydające na świat przerażające potomstwo lub sprawiające, że dziecko staje się bezwzględną bestią (Zanelli, 2025,

s. 296-300). Antagonistki tego typu są umieszczone w kontraście do postaci kobiecych sprzyjających protagoniście (Muiños García, 2023, s. 110). Za przykład służą m.in. Marguerite Baker z gry *Resident Evil VII: Biohazard* (Capcom, 2017), która w trakcie ostatecznego starcia przekształca się w groteskową przeciwniczkę, co jakiś czas wydającą na świat rój owadów, oraz Matka Miranda z kolejnej odsłony słynnej serii *Resident Evil Village* (Capcom, 2021), będąca jednocześnie naukowczynią i przywódczynią niebezpiecznego kultu. Do tej kategorii można zaliczyć również Laurę Victoriano z gry *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014), będącej raczej symboliczną matką i opiekunką, ale przejawiającą cechy potwornego bossa uosabiającego przeżyte traumy. Do wspomnianego grona włączyć można również inne karykaturalne antagonistki, których projekt nawiązuje do postaci przerażającej matki, mimo że gry nie należą do gatunku grozy, na przykład *The Mum*, czyli finałowy boss z *The Binding of Isaac* (Team Meat, 2011). Łatwość, z jaką można wykorzystać archetyp monstualnej rodzicielki w horrorze, sprawia, że zdaniem Muiñosy Garcii to właśnie w ten sposób najczęściej ujmowany jest temat macierzyństwa w zachodnich grach wideo (2023, s. 112). Twórcy powielają wzorce zakorzenione w starszych mediach. Genezy postaci potwornej matki można szukać już w osiemnastowiecznej literaturze angielskiej, dającej początek serii mizoginistycznych wątków oraz motywów wynikających z lęku przed obecnością kobiet w zmieniającej się sferze politycznej, społecznej i artystycznej. Za Marilyn Francus badacz wymienia nazwiska autorów takich jak Milton, Swift, Spencer i Pope jako osób odpowiedzialnych za ukazywanie kobiecej płodności w negatywnym, odstręczającym kontekście (2023, s.108-109). Zgodnie z tą wizją odrażające matki wydają na świat piekielne potomstwo, co znajduje odzwierciedlenie również w wielu filmowych horrorach. Powołując się na książkę Barbary Creed, badacz zauważa, że te monstualne bohaterki sieją chaos, zagrażają protagonistom, podważają zastany porządek świata, naruszając tym samym zasady stereotypowego ukazywania kobiet jako postaci wzbudzających erotyczne zainteresowanie lub strzegących domowego ogniska (Muiños García, 2023).

W kontekście gier grozy istotne jest także wspomnienie o reprezentacji ciąży i porodu jako stanu niepokojącego oraz nienormalnego. Motorem sprawczym stają się jakieś nadprzyrodzone, demoniczne siły, sprawiające, że ciąża jest źródłem chaosu lub nadciągającej apokalipsy. We wspomnianym wcześniej *Resident Evil Village* mamy do czynienia z istotą przypominającą zdeformowany płód. Postać jest prawdopodobnie jedynie manifestacją lęków oraz poczucia winy głównego bohatera, ale stanowi dla niego zagrożenie. Odmienne ujęcie tematu proponuje gra *Amnesia: Rebirth* (Frictional Games, 2020). Główna bohaterka Tasi Trianon budzi się na pustyni po katastrofie samolotu. Wydaje się, że fizycznie nic jej nie dolega, ale kobieta cierpi na zaniki pamięci oraz związaną z tym dezorientację. Tasi jest też w zaawansowanej ciąży i fakt ten istotnie wpływa na narrację prowadzoną w grze. Protagonistka zostaje postawiona przed dylematem moralnym, ponieważ musi

rozstrzygnąć czy za wszelką cenę chronić życie swojego dziecka, czy też pogodzić się z jego nieuchronną śmiercią wkrótce po tym, gdy przyjdzie na świat. Każda decyzja obarczona jest negatywnymi konsekwencjami, więc nie istnieje dobre wyjście z sytuacji. Niemniej warto odnotować, że choć kobieta zostaje uwikłana w konflikt tragiczny, wątek miłości macierzyńskiej jest silnie zaakcentowany. Twórcy zadbali także o mechanikę uspokajania dziecka w łonie matki. W dowolnym momencie rozgrywki można pokierować Tasi tak, aby pogłaskała brzuch, wyczuła ruchy córeczki lub posłuchała bicia jej serca. Przedstawiono też scenę porodu, a następnie moment karmienia piersią, więc podkreślono fizyczny związek pomiędzy matką a dzieckiem bez sięgania po groteskowe wyobrażenie monstrualnej matki, której ciało jest niebezpieczne i odrażające.

Twórcy wysokobudżetowych gier mają tendencję do przedstawiania matek jako postaci albo nieobecnych, albo wręcz zagrażających innym, tym samym stawiając w centrum opowieści heroicznych ojców. Wiele popularnych produkcji wpisujących się w ramy horroru lub przygodowych gier akcji chętnie eksploruje relację rodzicielską wyłącznie pomiędzy mężczyzną a jego biologicznym synem lub córką albo dzieckiem, którym postanawia się zaopiekować. W dalszej części artykułu dokonuję analizy trzech tytułów, w których to matka jest główną bohaterką, a w warstwie narracyjnej podkreślona zostaje więź pomiędzy nią a dzieckiem. Wybrane produkcje łączą również odwołanie do konwencji grozy, mimo że żadna z gier nie wpisuje się w ramy klasycznego *survival horroru*.

### **Heroizm, trauma oraz siła matczynej miłości**

Jednym z najbardziej niekonwencjonalnych przykładów jest *Undying*, ponieważ od samego początku wiadomo, jak potoczą się losy głównej bohaterki. Postacią sterowalną jest Anling, która wraz z kilkuletnim synem staje się świadkiem wybuchu apokalipsy zombie. Już w pierwszych minutach gry protagonistka zostaje ugryziona przez potwora, ale rozgrywka nie polega na szukaniu lekarstwa czy podjęciu próby uratowania kobiety. Narracja nie koncentruje się na poszukiwaniu lekarstwa dla Anling, której los jest już przesądzony, ponieważ prędzej czy później zamieni się w zombie. Wkrótce gracz dowiaduje się, że matka ma bardzo ograniczony czas, aby przygotować syna na nieuchronność wydarzeń. Bohaterka wpisuje się w koncepcję dobrej matki przedstawionej jako postać, która bez wahania poświęca się dla dziecka. W narracji grozy Anling odgrywa rolę matki zbawicielki, ponieważ jednocześnie jest strażniczką domowego ogniska wykonującą wszystkie obowiązki niezbędne do przetrwania, ale też sprawczą protagonistką niepotrzebującą pomocy ze strony innej dorosłej osoby (Zanelli, 2025, s. 294). W pierwszych dniach apokalipsy zadaniem użytkownika jest zgromadzenie zapasów wody i jedzenia, a także znalezienie jak największej liczby surowców takich jak drewno czy metal, które można wykorzystać do naprawy lub ulepszenia elementów wyposażenia domowego. Należy

przy tym dbać, aby bohaterowie byli najedzeni, wypijali odpowiednią ilość wody oraz eksplorowali w miarę bezpieczny teren, w którym sporadycznie pojawiają się zarażeni.

Za wszystkie te działania odpowiedzialna jest Anling, ale jej kilkuletni syn Cody zawsze znajduje się blisko. Kluczowym elementem rozgrywki jest proces uczenia dziecka, aby jedynie kobieta szukała pożywienia, walczyła z przeciwnikami oraz zbierała paliwo z porzuconych samochodów, czy będzie starała się zaangażować w te wszystkie czynności dziecko. Mechanika gry wyraźnie zachęca do tego drugiego, ponieważ jeśli Cody nie nauczy się, jak zadbać o siebie w nowej rzeczywistości, nie przetrwa, gdy matka nie będzie mogła się nim opiekować. Należy zatem przy każdej możliwej okazji pokazywać Cody'emu, jak zbierać deszczówkę, uzdatniać wodę, otwierać zamki wytrychem lub łomem, gotować, uprawiać warzywa, wytwarzać i naprawiać narzędzia, a także jak obronić się przed zombie. Dziecko jest mocno przywiązane do matki, więc chętnie pomaga w codziennych obowiązkach, a gdy już opanuje różne umiejętności, może znacząco przyczynić się do gromadzenia zapasów i wspólnego dbania o przetrwanie. Oczywiście przerażające sceny mają wpływ na zachowanie Cody'ego. Chłopiec martwi się o mamę, dopytuje, czy rana jest bolesna; reaguje również strachem na widok leżących na ulicach zwłok oraz zombie znajdujących się w polu widzenia. Wówczas Anling może go przytulić, a tym samym pocieszyć. W każdej chwili dostępna jest też opcja sprawdzenia, jak się miewa Cody i zareagowania, jeśli rzeczywistość staje się dla niego zbyt przytłaczająca. W momencie ataku potwora Anling podbiegnie do przeciwnika i odepchnie go, ratując chłopca przed ugryzieniem.

*Undying* nie jest grą akcji w stylu *The Last of Us* ani rozbudowaną narracyjnie produkcją pokroju *The Walking Dead*, dlatego heroizm rodzica ukazano w niej w odmienny sposób. Gracz steruje postacią matki, która każdego dnia wykonuje powtarzalne, wyczerpujące i niebezpieczne czynności związane z przetrwaniem. Zamiast uczestniczyć w starciach z przeciwnikami, koncentruje się na zapewnieniu sobie i synowi warunków umożliwiających przetrwanie. Relacja między matką a synem zostaje podkreślona zarówno poprzez mechaniki przetrwania, jak i krótkie dialogi prowadzone przez bohaterów. Kiedy dzieje się coś niebezpiecznego Anling mówi do syna: „Nie bój się, [...] mama się tym zajmie”. Już w pierwszych dniach pojawia się też sugestia, że Cody musi rozpocząć naukę samoobrony, wyrażona słowami jego matki: „Nie bój się Cody, strach nie pomoże ci wyrwać się z tego koszmaru. Skoro zombie są wszędzie, myślę, że czas byś nauczył się przed nimi bronić”. W trakcie rozgrywki bohaterka wielokrotnie podkreśla, że żadne dziecko nie powinno doświadczać tego typu sytuacji. W wybranych momentach gracz podejmuje decyzje dotyczące reakcji bohaterki na pytania syna oraz trudne sytuacje. W zależności od podjętej decyzji jej słowa będą bardziej wyważone i uspokajające albo wskazujące na silne wzburzenie, ale z czasem Anling i tak wyjaśni chłopcu, co się z nią dzieje



**Ilustracja 1. Bohaterka gry *Undying* uczy dziecko umiejętności niezbędnych do przetrwania**

Źródło: opracowanie własne.

oraz wytłumaczy, jakie skutki będzie miało ugryzienie, ponieważ Cody jest utrzymywany w niewiedzy tylko na początku. Gra charakteryzuje się silnym wydźwiękiem emocjonalnym, łącząc motyw przetrwania w świecie opanowanym przez zombie z historią matki przygotowującej dziecko na własną śmierć. W żadnym z możliwych zakończeń nie dochodzi do ocalenia bohaterki, jednak działania gracza wpływają na stopień przygotowania dziecka do samodzielnego życia.

Odmienny obraz relacji macierzyńskich przedstawiają gry *The Park* oraz *Through the Woods*. Obie produkcje można zaklasyfikować jako tzw. symulatory chodzenia, w których rozgrywka opiera się głównie na eksploracji i odkrywaniu elementów narracji. Jednakże w warstwie tematycznej gry te mają silne konotacje z gatunkiem grozy. Główną bohaterką *The Park* jest Lorraine, której syn zgubił się podczas wizyty w parku rozrywki. Po krótkim przerywniku fabularnym, ukazującym bohaterkę oraz kilkuletniego Calluma na parkingu przed Atlantic Island Park, perspektywa wirtualnej kamery zmienia się na pierwszoosobową i od tego momentu gracz steruje postacią Lorraine. Początkowo nic nie wskazuje na ambiwalentny charakter relacji kobiety z synem. Użytkownik kieruje bohaterkę od jednej opuszczonej karuzeli do innej atrakcji takiej jak kolejka górską czy diabelski młyn, w nadziei, że Callum zaraz się odnajdzie. Naciskając odpowiedni przycisk na kontrolerze, można sprawić, aby matka wykrzyczała imię syna, co przypomina o głównym celu rozgrywki. Dość szybko okazuje się jednak, że Lorraine ma za sobą trudną przeszłość, która rzuca na jej relacje z synem. Niespodziewana ciąża, śmierć partnera, załamanie nerwowe, niemożność poradzenia sobie z opieką nad małym dzieckiem sprawiły, że Lorraine zmagająca się z wieloma problemami. Wydaje się, że to należy do przeszłości, ale w trakcie przeszukiwania tytułowego parku rozrywki, bohaterka co jakiś czas

przypomina sobie o bolesnych chwilach. W jednym momencie zaniepokojona nawołuje syna, prosząc, aby w końcu wyszedł z kryjówki, a za chwilę odnosi się do trudów macierzyństwa, komentując: „Poświęcasz dziewięć miesięcy swojego życia dla nich, przechodzisz traumę podczas porodu, a potem spędzasz resztę swojego życia jako ich niewolnica”. Zderzenie tych dwóch perspektyw może początkowo wydawać się nie na miejscu, jednak narracja grozy pozwala również tworzyć postaci, które nie są ani jednoznacznie pozytywne, ani negatywne w roli matki (Zanelli, 2025, s. 305). Relacja pomiędzy Lorraine a jej synem zostaje ukazana jako ambiwalentna i złożona, dzięki czemu gra w nieoczywisty sposób podejmuje temat problemów wynikających między innymi z konieczności samotnego wychowywania dziecka.

Eksploracja zniszczonego i opustoszałego Atlantic Island Park wiąże się również z obecnością zjawisk paranormalnych. Lorraine widzi dziwne postaci, znajduje zwłoki mężczyzny, doświadcza halucynacji wizualnych i dźwiękowych, a w końcu trafia do domu strachów, który w trakcie eksploracji przekształca się w przestrzeń symbolizującą jej mieszkanie. Idąc schodami w dół bohaterka wchodzi do pomieszczenia, w którym znajdują się przedmioty należące do jej syna. Czapka, którą Callum miał na sobie zanim zniknął, zabawki, rysunki podpisane jego imieniem. Dokładniejsze zbadanie mieszkania pozwala odkryć także listy oraz dokumenty świadczące o tym, że protagonistka zmagала się również z trudnościami w relacji ze swoimi rodzicami oraz kłopotami finansowymi po śmierci partnera. Istotnym zabiegiem narracyjnym jest powtarzalność eksploracji tego samego mieszkania, które stopniowo ulega degradacji. Kiedy pierwszy raz bohaterka przekracza próg, wystrój pomieszczeń zdradza, że ich mieszkańcy żyją skromnie, ale nie widać niczego szczególnie niepokojącego. Jednak przy kolejnych wizytach, pokoje zdradzają oznaki destrukcji i przemocy, jaka prawdopodobnie spotkała przebywające w nich dziecko. Zachlapanie krwią ściany, ślady krwi na przedmiotach należących do Calluma, wyrócone meble, zepsute jedzenie w lodówce oraz piętujące się butelki z lekarstwami Lorraine pozwalają wysnuć wnioski dotyczącego tego, co stało się z dzieckiem.

Sugestia, że matka wyrządziła dziecku krzywdę, zostaje wyraźnie zaakcentowana w zakończeniu gry. Wprawdzie wszystkie wydarzenia można zinterpretować jako działanie mrocznych sił, które kierowały Lorraine, ale jednak w moim odczuciu to dużo mniej wiarygodna wersja. Niespełna dwugodzinna rozgrywka w *The Park* pozwala odbiorcy zapoznać się z perspektywą matki prawdopodobnie cierpiącej na depresję poporodową oraz zmagającej się z szeregiem finansowych i emocjonalnych trudności. Atmosfera grozy wykreowana w warstwie audiowizualnej potęguje mroczny wydźwięk opowieści, zwracając przy tym uwagę na temat nieczęsto podejmowany w grach wideo. Protagonistka może zostać zaklasyfikowana jako figura „potwornej matki”, jednak w odmiennym znaczeniu niż w klasycznych horrorach. Nie mamy bowiem do czynienia z bestią o przerażającym wyglądem, posiadającą



**Ilustracja 2. Wnętrze mieszkania bohaterów gry *The Park*, przedstawiające elementy wskazujące na traumatyczne doświadczenia rodziny**

Źródło: opracowanie własne.

nadnaturalne moce. Zamiast tego użytkownik poznaje historię kobiety, którą los wystawił wielokrotnie na próbę, a trudne doświadczenia doprowadziły do tragedii.

Motywy zaginięcia dziecka, traumy oraz przemocy pojawiają się również w grze *Through the Woods*. Protagonistką jest Karen samodzielnie wychowująca syna o imieniu Espen. Rozgrywka rozpoczyna się w chwili, gdy oboje przebywają w leśnej chatce. W pewnym momencie dziecko oddała się od domku i znika. Przerazona kobieta wybiega na poszukiwania, obawiając się, że chłopiec poszedł pobawić się na molo, które jest na tyle niestabilne, że grozi zawaleniem. Gdy Karen dobiega na miejsce, widzi obcego mężczyznę, który zabiera Espena na swoją łódź, bez namysłu wskakuje więc do wody i wpław dociera na tajemniczą wyspę zamieszkaną przez istoty z norweskiego folkloru. Ze względu na postać matki szukającej syna w niesprzyjającym, budzącym groźbę otoczeniu, początek gry przypomina *The Park*. Sterując Karen odbiorca może jedynie przeczesać mroczny las, zaglądać do ruin dawnego siedliska w poszukiwaniu jakichś informacji, a także salwować się ucieczką, gdy spotka na swojej drodze trolla, wilka lub wiedźmę.

Twórcy zastosowali narrację retrospektywną i to właśnie ten zabieg uważam za najsilniej wpływający na emocje gracza. Karen opowiada o tym, co już się wydarzyło, a jej słowa pozwalają domyślić się, że historia nie miała szczęśliwego zakończenia. Interesujące są również wszystkie te fragmenty, w których relacja kobiety zostaje podana w wątpliwość. Pod koniec gry pojawiają się sceny ujawniające najtrudniejsze momenty z przeszłości protagonistki. Użytkownik dowiadyuje się, że bohaterka pod wpływem złości i frustracji, złamała rękę Espenowi. Deklaruje, że był to wypadek; tragiczny efekt depresji i narastającego gniewu, jednocześnie określa siebie wprost

jako złą matkę. Ponadto przyznaje, że pośrednio doprowadziła do samobójczej śmierci ojca Espena. Wszystko to sprawia, że sympatyzowanie z Karen staje się coraz trudniejsze. Po raz kolejny można więc przyjąć, że protagonistka gry wpisuje się w typową dla opowieści grozy figurę złej matki, jednak jej doświadczenia oraz ból, jakim reaguje na powrót do wszystkich traumatycznych wspomnień, sprawiają, że postać staje się wieloznaczna i nieszablonowa. Interesującym wątkiem jest także konieczność zmierzenia się z konsekwencjami własnych działań. Karen zostaje ukazana jako postać tragiczna, zmuszona do konfrontacji z konsekwencjami własnych działań.

Zakończenie gry ma charakter tragiczny i koncentruje się na doświadczeniu straty oraz konieczności jej akceptacji. Matka musi pogodzić się ze stratą syna, zaakceptować nieuchronność losu, a także w pewien sposób odpokutować za swoje winy, stając się mitologiczną postacią, której zadaniem jest porywanie dzieci i składanie ich w ofierze, aby zatrzymać nadciągający koniec świata. Podobnie jak elementy grozy w *The Park*, tak nawiązania do nordyckiej mitologii pozwalają na wielość interpretacji historii przedstawionej w *Through the Woods*. Niezależnie jednak od przyjętej perspektywy, obie gry stawiają w centrum wydarzeń matki, które zmagają się z traumami, bolesnymi doświadczeniami oraz niemożnością ocalenia swoich dzieci.

## Podsumowanie

Trudno jednoznacznie wyjaśnić, dlaczego gry wideo częściej koncentrują się na tatyfikacji niż na relacjach matka-dziecko. Shira Chess stwierdza, że przyczyną może być konserwatywna branża gier wideo, zdominowana przez mężczyzn, którzy zakładają, że główni gracze (tzw. hardkorowcy) to przede wszystkim mężczyźni i nie będą zainteresowani tytułami eksplorującymi wątek macierzyństwa (Chess, 2015, s. 199). Z tego punktu widzenia niedobór kobiet w przemyśle gier wideo przyczynia się do marginalizacji postaci matek. Sarah M. Stang łączy ten problem z szeroko pojętą stereotypizacją kultury popularnej i dominacją tzw. męskiego spojrzenia, opisanym po raz pierwszy przez Laurę Mulvey (Stang, 2017, s. 163). W tym kontekście kobiety są uprzedmiotowione, a ich obecność na ekranie ma przede wszystkim zapewnić widzowi przyjemność wynikającą z atrakcyjnego wyglądu i charakterystycznego zachowania bohaterki. W przypadku tatyfikacji gier wideo objawia się to obecnością licznych bezbronnych córek, które mogą być ocalone wyłącznie przez ojców. Do podobnych wniosków dochodzi David Muiños García, gdy wspomina o uprzedzeniach w stosunku do płci powodujących, że to mężczyźni są nagminnie obsadzani w głównych rolach (s. 105-106). Inne wyjaśnienie zakłada, że sytuacja społeczna i polityczna znacząco wpływa na kształtowanie określonych narracji w kulturze popularnej. Podczas recesji gospodarczej dochodzi często do destabilizacji patriarchalnych struktur, które podważa tradycyjne wyobrażenie o męskości opierającej się

na dobrze płatnej pracy i samodzielnym utrzymaniu rodziny. W efekcie powstają alternatywne sposoby odbudowy męskiego poczucia wartości, między innymi poprzez opowieści o nieustraszonych ojcach chroniących swoje dzieci przed wszelkimi zagrożeniami (Lawlor, 2018, s. 30).

Przeanalizowane gry pokazują, że historie o macierzyństwie mogą angażować równie mocno jak opowieści o heroicznym ojcostwie, choć wszystkie trzy tytuły są kameralnymi projektami, które nie osiągnęły tak szerokiej popularności jak duże produkcje wysokobudżetowe. Uważam, że interaktywne historie o matczynej miłości, poświęceniu oraz wyzwaniach związanych z opieką nad dzieckiem mają ogromny potencjał narracyjny. Na zakończenie warto zauważyć, że trudności w kreowaniu wiarygodnych i interesujących relacji rodzicielskich mogą wykraczać poza samą tatyfikację i wynikającą z niej marginalizację matek. Możliwe, że największym wyzwaniem dla twórców jest stworzenie ciekawych bohaterów-rodziców, którzy nie musieliby jednocześnie zmagać się z postapokaliptyczną rzeczywistością czy problemami psychicznymi.

## Bibliografia

- Campbell, C. (2016, July 7), Where are all the video game moms? Polygon. <https://www.polygon.com/features/2016/7/7/12025874/where-are-the-video-game-moms/>
- Cannot be Tamed. (2019). Where are all the moms in Video Games? [Wideo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VglzkGiYdJc&t=3s>
- Chess, S. (2015). "Don't Worry, Mama Will Fix It!". In *The Motherhood Business* (pp. 197–215). University of Alabama Press. <https://doi.org/10.2307/jj.30297472.12>
- Gray, K. (2017, May 9). Why is motherhood so poorly portrayed in video games? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2017/may/09/video-games-motherhood>
- Lawlor, S. (2018). Your Daughter Is in Another Castle: Essential Paternal Masculinity in Video Games. In *The Velvet Light Trap*, 81, 29–42. <https://doi.org/10.7560/vlt8104>
- Ludwig, L. (2017, May 14). Why Portrayals of Moms in Video Games Are So Messed Up VICE. <https://www.vice.com/en/article/why-portrayals-of-moms-in-video-games-are-so-messed-up-2/>
- Mendelytė, A. (2023). Thought Experiments in Video Games: Exploring the (Un)Ethics of Motherhood in Frictional Games' Amnesia: Rebirth. In *Games and Culture*, 19(1), s. 38–54. <https://doi.org/10.1177/15554120231153715>
- Muiños García, D. (2023). Bad mothers and fetuses from other dimensions: Phallic mothers and the representation of pregnancy and childbirth in video games. In *GAUDEAMUS: Journal of the Association of Young Researchers of Anglophone Studies*, 3, 103–123. <https://gaudeamusjournal.org/index.php/gaudeamus/article/view/36>
- r/GirlGamers. (2021). Why are there no mothers in video game [Reddit]. [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/ripghc/why\\_are\\_there\\_no\\_mothers\\_in\\_video\\_games/](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/ripghc/why_are_there_no_mothers_in_video_games/)
- Stang, S. (2017). Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games. In *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 10(16), 163-174. <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/180>
- Stang, S.M. (2019). "No one gives you a rulebook to raise a kid": Adoptive Motherhood in The Walking Dead Video Game Series. In *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 12(20), 51–70. <https://doi.org/10.7202/1065897ar>

- Vanderhoef, J., & Payne, M.T. (2018). Big Daddies and Monstrous Mommies: Bioshock's Maternal Abjection, Absence, and Annihilation. In *Beyond the Sea. Navigating Bioshock* (pp. 50–73). McGill-Queen's University Press. <https://doi.org/10.1515/9780773555556-005>
- Zanelli, M., (2025). Motherhood in Contemporary Horror: Some Notes and a Possible Classification. In *The Monstrous Mother. Unexpected Evil in Myth, Literature, and Popular Culture* (pp. 291-314). Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-92293-0\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-031-92293-0_14)

## Ludografia

- 2K Marin. (2010). *Bioshock 2* [Gra wideo]. 2K Games.
- Antagonist. (2016). *Through the Woods* [Gra wideo]. Fulqrum Publishing.
- Capcom. (2017). *Resident Evil VII: Biohazard* [Gra wideo]. Capcom.
- Capcom. (2021). *Resident Evil: Village* [Gra wideo]. Capcom.
- CD Projekt Red. (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [Gra wideo]. Cd Projekt.
- Funcom. (2015). *The Park* [Gra wideo]. Funcom.
- Frictional Games. (2020). *Amnesia: Rebirth* [Gra wideo]. Frictiona Games
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Gra wideo]. Sony Interactive Entertainment.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Gra wideo]. Sony Interactive Entertainment.
- NetherRealm. (2015). *Mortal Kombat X* [Gra wideo]. Warner Bros.
- Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizons* [Gra wideo]. Nintendo.
- Platinum Games. (2009). *Bayonetta* [Gra wideo]. Sega.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Gra wideo]. Rockstar Games.
- SIE Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [Gra wideo]. Sony Interactive Entertainment.
- Taito. (2006). *Cooking Mama* [Gra wideo]. Cooking Mama Limited.
- Tango Gameworks. (2014). *The Evil Within* [Gra wideo]. Bethesda Softworks
- Team Meat. (2011). *The Binding of Isaac* [Gra wideo]. Team Meat
- Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Gra wideo]. Skybound Games.
- Vanimals. (2023). *Undying* [Gra wideo]. Skystone Games.