

Weronika Olesiak

Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie
ORCID: 0009-0002-1502-6644

OBRAZ ZABURZEŃ PSYCHICZNYCH I TRAUMY W GRACH CYFROWYCH NA PRZYKŁADZIE *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* ORAZ *MY CHILD LEBENSBORN REMASTERED*

Artykuł analizuje obraz zaburzeń psychicznych i traumy oraz sposobu ich przedstawienia w grach cyfrowych na przykładzie produkcji *Hellblade: Senua's Sacrifice*, stworzonej przez Ninja Theory, oraz *My Child Lebensborn Remastered*, wydanej przez Sarepta Studio. Gry te należą do nurtu tzw. *serious games* (Świątek, 2014), które stanowią istotny przykład wykorzystania interaktywnych mediów do eksploracji trudnych tematów psychologicznych i społecznych. Analiza wybranych gier opiera się na teoriach z zakresu kulturowych studiów nad chorobą (Szubert, 2022), *game studies* oraz psychologii traumy i zaburzeń psychicznych (Mielczarek-Żejmo, 2005). Artykuł podejmuje próbę ukazania tego, jak gry cyfrowe poprzez swoje mechanizmy mogą angażować gracza i stawać się narzędziem krytycznej refleksji kulturowej.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, nowe media, trauma, zaburzenia psychiczne, narracje gier cyfrowych

WPROWADZENIE

W rozważaniach wokół nowych mediów i sposobów przekazywania przez nie narracji należy zwrócić uwagę na rosnące znaczenie gier cyfrowych. Oprócz innych dyskursów kultury również są one generatorami sensów oraz znaczeń i tworzą własne obrazy medialne. Ze względu na ten ostatni aspekt gry cyfrowe i ich narracje powinny stanowić interesujące pole badawcze dla medjoznawców. Wiąże się to z założeniami dotyczącymi tego obszaru badań i specyfiki ich podmiotów. Jak podaje Małgorzata Lisowska-Magdziarz:

Dodajmy, iż współczesna społeczna percepcja medjoznawstwa i wizerunek badaczy komunikacji społecznej są takie, że oprócz swoistej wiedzy deklaratywnej (propozycjonalnej, *wiem że*) dotyczącej treści przekazów medialnych, ich zawartości językowej i społecznych konsekwencji, współzależności mediów z kontekstem kulturalnym, technologicznym i ekonomicznym – oczekuje się odeń także,

* Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie, e-mail: weronika.olesiak@gmail.com

że dostarczy wiedzy propozycjonalnej (*wiem jak*) – technik, narzędzi i instrukcji pozwalających na odpowiedź na pytanie, jak konstruować przekazy, by oddziaływały zgodnie z intencjami nadawcy – czy to politycznymi, społecznymi czy marketingowymi (Lisowska-Magdziarz, 2013, s. 27).

Jednocześnie warto spojrzeć na gry w odniesieniu do ich specyfiki. Współczesne badania nad grami cyfrowymi podkreślają nie tylko ich funkcję jako systemów reguł, lecz również jako doświadczeń afektywnych i narracyjnych, które często wykraczają poza klasyczne definicje „grywalności” (por. Murray, 2017; Sicrat, 2014). Szczególnie widać to w przypadku produkcji takich jak analizowany poniżej *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Bywają one określane raczej jako doświadczenia interaktywne lub tzw. symulatory chodzenia niż jako gry cyfrowe w tradycyjnym rozumieniu.

Każde medium wykształca swoje sposoby na przekazywanie narracji i obrazów medialnych. Studia nad grami cyfrowymi w ujęciu medioznawczym otwierają nowe perspektywy badawcze dotyczące form i narzędzi przekazu. Cyfrowe symulacje i programy stają się, jak zaznaczono, nośnikami sensów oraz znaczeń. Dzięki temu biorą udział w percypowaniu określonych motywów przez jednostki.

Analizowanie treści obecnych w grach cyfrowych, ujmowanych w tym artykule jako złożone formy medialne, łączące elementy narracyjne, audiowizualne oraz interaktywne, stanowi metodę pozwalającą na ukazanie stosowanych narracji oraz motywów, które dane produkcje przekazują. Jednocześnie taka analiza treści, jako metoda badawcza, wywodzi się z badań nad mediami. Według Rafała Klepki:

Analiza zawartości mediów nie jest nową metodą badawczą [...]. Przyjmując za punkt wyjścia badań nad komunikowaniem masowym słynną formułę Harolda Lasswella (kto mówi?, co mówi?, do kogo?, jakim kanałem?, z jakim skutkiem?), wskazać można, że rozważania dotyczące zawartości przekazów medialnych obejmują drugie z ogniw procesu komunikowania masowego, ujmującego próbę odpowiedzi na pytanie: co mówi? Rozwój prasy, a następnie także radia, telewizji oraz internetu, a w szczególności wzrost znaczenia mediów w życiu społeczeństw, skłania do poszukiwania możliwości szerszego wykorzystania analizy zawartości mediów w badaniach społecznych (Klepka, 2016, s. 32).

Klepka podkreśla rolę i wagę przekazów, które generują media. Rynek gier cyfrowych oferuje mnogość motywów oraz historii, często eskapistycznych, ukierunkowanych na rozrywkę i fabułę. Współcześnie jednak nie jest to ich jedyna rola. Część z nich tworzy narracje, których tematy dotyczą ważnych problemów i trudnych sytuacji życia społecznego oraz jednostkowego.

Warto podkreślić wcześniejsze założenie. Niniejszy artykuł przedstawia gry cyfrowe jako maszyny generujące sensory oraz znaczenia, a także obrazy medialne. W tekście tu przedstawionym obraz medialny będzie dotyczył postrzegania motywu zaburzeń psychicznych oraz traumy przez medium gier cyfrowych oraz tego, w jaki sposób się je reprezentuje w sferze kulturowej. Wybranymi przykładami są: *Hellblade: Senua's Sacrifice* oraz *My Child Lebensborn Remastered*. Posłużą one jako studia przypadków, będąc jednocześnie przykładami gier cyfrowych, które eksplorują wskazane wyżej tematy. Narzędziami analizy będą zatem kategoria *serious games* oraz elementy dyskursu maladyzycznego. Artykuł zakłada interdyscyplinarne podejście do badań i traktuje wybrane produkcje jako „zakończony narracyjnie tekst”.

Wpierw jednak należy przyjrzeć się ogólnej reprezentacji zaburzeń psychicznych oraz traumy. Współcześnie funkcjonują one w literaturze, filmie oraz pozostałych mediach artystycznych. Choroby psychiczne zaczynają być mocno dostrzegane i interpretowane przez twórców. Poszczególne historie mogą stanowić własne, intymne wyznanie, ale równocześnie mogą być komentarzami do istniejących już w kulturze wzorców chorób umysłu.

Dla klarowności wyводу należy pokazać dwa skrajne, epokowe ujęcia choroby i zaburzeń, gdyż całość lokuje się między nimi. Narracje o chorobach należy traktować jako kontinuum między tymi dwoma biegunami.

Dyskurs maladyczny przebył jednak długą drogę, aby zmienić podejście społeczeństwa do tematu chorób i zaburzeń. W przeszłości, według Susan Sontag, większość głosów w sprawie chorych była metaforyzacją choroby, która nie pomagała cierpiącym, ale często ich stygmatyzowała (Sontag, 2016, s. 84). Przedstawienie choroby jako wytworu nie biologii, ale społecznych relacji, podporządkowanych dominującemu systemowi aksjologicznemu, ogranicza perspektywę badawczą, sprzyja dezinformacji, a czasem może nawet ograniczać rozwój badań nad wybranym przypadkiem. Sontag wskazuje na ostracyzm i wykluczenie osób dotkniętych chorobą. Zagarnięcie ich tożsamości przez defekt sprawia, że w oczach pozostałej części społeczeństwa mogą oni sami zostać uznani za źródło choroby oraz zepsucia w wymiarze moralnym.

Współczesne sposoby, łagodniejsze w ukazywaniu choroby, na gruncie social mediów zauważa Mateusz Szubert. W przestrzeni internetowej oraz mediach społecznościowych dochodzi do osławiania użytkowników z chorobą oraz jej skutkami. W ujęciu społecznym i kulturowym to wzajemne uczenie się, dzielenie doświadczeniem, dzięki czemu inni mogą poznać perspektywę chorego, a także zapoznać się z informacjami, badaniami i planem leczenia konkretnej jednostki chorobowej. Takie zjawisko ma jednak drugą stronę: jednocześnie prowadzi do kapitalizacji statusu osoby chorej, a także sprzyja szerzeniu dezinformacji, co może zaszkodzić odbiorcy, który poszukuje wiedzy lub potrzebuje opieki medycznej (Szubert, 2022, s. 50).

Badania Sontag, Szuberta oraz wielu innych doprowadziły do „wynurzenia się” dyskursu maladycznego, który zbiera wszelkie narracje i sposoby mówienia o chorobach każdego typu. Według Szuberta:

[...] porządkuje wypowiedzi o chorobie; jest on sumą społecznych kontekstów i znaczeń budowanych wokół niej. Obejmuje zatem wypowiedzi publicystyczne, artystyczne, naukowe, ale i potoczne rozumienie choroby. Stanowi doskonały rejestr emocji, wrażeń, nastrojów, lęków i obaw związanych z chorobą i jej doświadczaniem, rzeczywistym lub potencjalnym, własnym lub cudzym. Z uwagi na bogactwo medycznej nozologii zasadne jest wyodrębnienie konkretnej choroby i określenie jej specyficznego języka i mitologii (Szubert, 2020: 18).

Pomimo wysiłku badaczy oraz twórców medialny obraz chorób i zaburzeń psychicznych nadal nosi znamiona stygmatyzacji. Gry cyfrowe nie stanowią wyjątku. Zdecydowana większość, zarówno gier AAA (*Triple-A*) jak i „indie” (*independence games*), wykorzystują wybrane motywy jako *setting* (ang. estetyka), nie zwracając uwagi na jednostkowe i społeczne uwarunkowania chorób. Jak wskazują Sina Torabi i Jeff Preston:

Gry wideo, które próbują przedstawiać choroby psychiczne, często bezskutecznie, balansują na granicy. Choć gry mogą próbować rzucić światło na często niezauważalne ludzkie doświadczenia, często padają ofiarą uproszczonych narracji lub wzmacniają negatywne stereotypy, nie oddając zawłości życia z chorobą psychiczną (Torabi & Preston, 2024, s. 1).

Z kolei Ferrari, McIlwaine, Jordan, Shah, Lal, Iyer w opublikowanym w 2019 roku artykule *Gaming With Stigma: Analysis of Messages About Mental Illnesses in Video Games* przedstawili wyniki badania, w którym przeanalizowali opisy 789 gier wydanych na platformie Steam w latach 2016–2017. Badacze skupili się na produkcjach, które w swoich frazach kluczowych wskazywały na tematykę zaburzeń psychicznych. Jak się okazuje, 97% z nich przedstawiało ten temat w negatywny sposób, powielalo mity dotyczące zdrowia psychicznego lub wiązało je ze zjawiskami paranormalnymi:

Wykorzystaliśmy poszczególne struktury gry (postacie, środowisko/atmosfera gry, cele itp.), aby opisać i rozszyfrować ukryte znaczenie ukazywania zdrowia psychicznego i choroby w grach wideo. Większość analizowanych przez nas gier (97%, 97/100) przedstawiała choroby psychiczne w negatywny, dezinformujący i problematyczny sposób (łącznie z przemocą, strachem, szaleństwem, beznadzieją itp.). Co więcej, niektóre gry przedstawiały choroby psychiczne jako przejawy lub konsekwencje zjawisk nadprzyrodzonych albo doświadczeń paranormalnych [...]. Niestety, w badanych grach wideo nie było nadziei na wyzdrowienie, a choroba psychiczna była często przedstawiana jako ciągła i niekończąca się walka z umysłem oraz samym sobą (Ferrari et al., 2019).

Badanie opisów wybranych gier cyfrowych pokazuje, że zdecydowana większość analizowanych tekstów prezentuje zniekształcony, wyolbrzymiony i potencjalnie krzywdzący obraz zaburzeń psychicznych. W ich narracjach brakuje elementów o charakterze dydaktycznym czy edukacyjnym, a instrumentalne wykorzystywanie motywów chorób psychicznych sprzyja stygmatyzacji osób chorych. Słownictwo kluczowe w badanych tytułach koncentrowało się wokół pojęć takich jak „szaleństwo”, „schizofrenia” czy „psychoza”, które jednoznacznie konotowały wartości negatywne.

W omawianym badaniu podkreślono, jakie skojarzenia wywołują pojęcia „szaleństwo” i „szalony”. Odzwierciedlają one stereotypowe myślenie o zaburzeniach psychicznych, a jednocześnie przyciągają uwagę odbiorców gier. Wskazuje to na powierzchowne traktowanie tej problematyki oraz na stosowanie nieprecyzyjnych, wprowadzających w błąd określeń. W rezultacie bohaterowie określani jako „szaleni” są ukazywani w sposób karykaturalny, a ich dolegliwości przedstawiane są jako element osobowości, a nie jako poważna choroba wymagająca leczenia. Takie przedstawienia utrwalają szkodliwe stereotypy i sprzyjają bagatelizowaniu problemów związanych ze zdrowiem psychicznym.

Z zaprezentowanymi wnioskami trudno się nie zgodzić; wielokrotnie nagradzane i uznawane w kulturze gier produkcje takie jak *Outlast* (2013) i jego kontynuacje, *Alice: Madness Returns* (2011) czy *Amnesia: The Dark Descent* (2010), chociaż wyróżniają się interesującymi technikami narracji, a ich fabuła zawiera psychologiczne i filozoficzne odniesienia, w sposób instrumentalny traktują motyw zaburzeń psychicznych oraz traumy. W tych produkcjach akcja dzieje się w szpitalu psychiatrycznym lub w koszmarnej posiadłości. Bohaterowie cierpią na zaburzenia, które nie nazywa się naukową terminologią, a po prostu szaleństwem

lub obłędem. Z kolei psychiatrzy i psychologowie oraz ich pacjenci wzajemnie ukazani są jako wrogowie.

Podobnego zdania jest Ruth Kasdorf, która ponownie zwraca uwagę na warstwę wizualną oraz semantyczną. Wykorzystanie wyżej wymienionych elementów, a także konwencji horroru sprawia, że sama choroba jest bagatelizowana i uznawana za nieuleczalny defekt:

W wielu grach postaci dotknięte [chorobą psychiczną] są przedstawiane jako gwałtowne, niebezpieczne i agresywne. Często są antagonistami lub postaciami drugoplanowymi, które krzywdzą protagonistów [...]. Wiele gier nie przedstawia ich jako indywidualnych ludzi, ale jako przedstawicieli choroby w grze, uznając ich za niegodnych zaufania, a ich doświadczenia związane z chorobą za nieistotne [...]. Innym często powtarzaniem w grach uprzedzeniem jest założenie, że osoby dotknięte chorobą są samotne i bezradne [...]. Opuszczony azyl jako środowisko gry jest zazwyczaj wskaźnikiem, że gracze powinni być czujni. Interwencje psychiatryczne, ogólnie rzecz biorąc, prawie nigdy nie są częścią gier (Kasdorf, 2023, s. 2).

Naprzeciw instrumentalnemu wykorzystywaniu ważnych tematów społecznych wychodzi kategoria *serious games*. Zawierać się w niej będą produkcje o dydaktycznym, prospołecznym charakterze, których narracja dotyczy poważnych zjawisk społeczno-kulturowych. Jednocześnie w takich grach dostrzega się przesunięcie uwagi z rozrywki na treść fabularną. Badacze Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Olivier Rampnoux wskazują, że idea poważnych gier sięga na długo przed tym, czym dzisiaj są gry cyfrowe i swoje źródło ma w sektorze edukacyjnym. Według nich:

Pierwsze użycie oksymoronu „Serious Game” o znaczeniu zbliżonym do współczesnego wydaje się mieć miejsce w książce Clarka Abta „Serious Games” (1970). Abt był badaczem, który pracował w amerykańskim laboratorium badawczym podczas zimnej wojny [...]. Jednym z jego celów było wykorzystanie gier w celach szkoleniowych i edukacyjnych [...].

W międzyczasie gry wideo rozkwitły jako branża skoncentrowana na rozrywce. Jednak niektóre tytuły wydane na rynku zostały zaprojektowane z myślą o poważnych celach, takich jak edukacja, opieka zdrowotna, obronność... Chociaż nie były one określane jako „Poważne Gry”, są one najbliższymi przodkami znanych nam dzisiaj „Poważnych Gier”. Poza świadomością społeczną, główną różnicą między tymi poprzednikami a obecnymi „Poważnymi Grami” jest ich model ekonomiczny. Aby jednak móc zastosować model ekonomiczny lepiej dostosowany do gier wideo poruszających poważne tematy i/lub skierowanych do dorosłych odbiorców, projektanci musieli podkreślić ich odmienność od gier „rozrywkowych” i ich niekiedy negatywny wizerunek (Djaouti et al., 2011).

Paweł Świątek definiuje tę kategorię następująco:

[...] nadrzędnym celem tych gier nie jest aspekt rozrywkowy, lecz społeczno-edukacyjny. Obecne są w nich różne kwestie społeczne, wątki z zakresu zarządzania, edukacji czy też dotyczące ochrony zdrowia. W przypadku *serious games* można także mówić o grach symulacyjnych i szkoleniowych (grywalizacja). Obecnie jest to termin o bardzo szerokim znaczeniu, obejmujący wiele gatunków gier komputerowych. Warto zaznaczyć, że klasyfikacja odbywa się na podstawie treści gry, a nie jej przynależności gatunkowej charakteryzowanej na podstawie mechaniki rozgrywki, tak jak w przypadku zwykłych gier wideo (Świątek, 2014, s. 96).

Choć badacz podkreśla, że to mechanika gry najczęściej pełni funkcję edukacyjną, określane przez niego produkcje jako „gry użytkowe” posiadają również wyraźny wymiar aksjologiczny. Przejawia się on najczęściej w warstwie fabularnej, która porusza określone zagadnienia społeczne, ale może też podejmować tematy trudne i wymagające społecznej refleksji, jak ma to miejsce w cyfrowym tekście kultury *PeaceMaker*.

Serious games to gry służące przekazywaniu wiedzy, kształtowaniu postaw i wartości oraz wspieraniu rozwoju edukacyjnego. Wykorzystują mechanizmy grywalizacji: są interaktywne, nierzadko zawierają aspekt ludyczny, jednak ich nadrzędnym celem pozostaje oddziaływanie społeczne. Tego rodzaju gry mają duży potencjał do tworzenia narracji maladycznych. Dzięki swojej interaktywnej formie umożliwiają bardziej wielowymiarowe ukazanie doświadczenia choroby. Sprzyja to ergodycznemu uczestnictwu w opowiedanej historii, a także pogłębianiu wiedzy lub zachęcaniu do jej poszerzania. Równocześnie twórcy często włączają do nich wątki (auto)biograficzne oraz treści wrażliwe i trudne w odbiorze.

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Przykładami tego typu gier cyfrowych są wspomniane i będące przedmiotem analizy w tym artykule produkcje *Hellblade: Senua's Sacrifice* oraz *My Child Lebensborn Remastered*. Pierwsza z nich stworzona i wydana została przez niezależne studio Ninja Theory w 2017 roku i przedstawia podróż tytułowej Senui – wojowniczkę z plemienia Piktów, która po najeździe ludzi z północy za wszelką cenę pragnie dostać się do nordyckiej krainy Helheim i uratować duszę zmarłego ukochanego, który stracił życie podczas najazdu ludzi z północy.

Gra opiera się na motywie psychozy głównej bohaterki. Choroba wpływa na jej postrzeganie świata, a tym samym na rozgrywkę gracza. Twórcy nie wykorzystują jednak objawów choroby instrumentalnie, a próbują ukazać wielowymiarowość oraz różne trudności, z którymi realnie mierzą się osoby cierpiące na ten typ zaburzeń psychicznych. Jak mówi Tameem Antoniades, jeden z twórców gry:

Tworzenie gry, w której główną bohaterką jest wojowniczka cierpiąca na psychozę, wiązało się z niebezpieczeństwem. Choroba psychiczna, taka jak psychoza jest wciąż tematem tabu i kwestią rzadko dostrzeganą w kinie, o grach komputerowych nawet nie wspominając. Tam, gdzie ma to miejsce, często psychozę łączy się z psychopatią oraz brakiem empatii [...]. Skontaktowaliśmy się z Paulem Fletcherem, profesorem neurobiologii i psychiatrii z Uniwersytetu w Cambridge (Antoniades, 2017b).

W wypowiedzi twórcy należy dostrzec jeden z podstawowych fundamentów kategorii *serious games* – empatia oraz chęć najdokładniejszego ukazania problemu. Przy tworzeniu *Hellblade: Senua's Sacrifice* obecni byli specjaliści z zakresu psychologii oraz psychiatrii. Wszystkie te działania złożyły się na wierny obraz zaburzenia, jakim jest psychoza. O tej jednostce chorobowej wypowiada się wspomniany już Paul Fletcher:

Psychoza jest terminem opisowym i odnosi się do kontaktu z obiektywną rzeczywistością. Charakteryzuje się dwoma głównymi grupami objawów. Jedną z nich są halucynacje, kiedy ktoś postrzega rzeczy, które faktycznie nie istnieją, natomiast do drugiej grupy należą urojenia, mające

miejsce, gdy osoba nabiera często dziwnych, bardzo nieprzyjemnych i zatrważających przekonań w sytuacji, gdy nie ma jakichkolwiek dowodów wskazujących na ich poparcie (Fletcher, 2017b).

Psychoza Senui rozwijała się od wczesnego dzieciństwa, stąd też jej korelacja z motywem traumy. Sprawia to, że w swojej społeczności bohaterka jest stygmatyzowana, a także wykluczona. Po śmierci Diliona, jej ukochanego, objawy psychozy nasilają się, czego świadkiem jest gracz – odbiorca gry cyfrowej. Ten dostrzega u wojowniczkę objawy schizofrenii, zaburzeń dwubiegunowych, a także halucynacje słuchowe i wizualne, omamy, paranoje itd. Twórcy jak najwierniej starali się oddać wymienione wyżej objawy.

Senua słyszy cztery głosy, które można skonkretyzować na potrzeby tego artykułu jako „Narratorkę”, dwa kobiece głosy, które się ze sobą zlewają i pełnią funkcję greckich „Furii” (Crawford, 2019, s. 6), „Druth” i „Cień”. Wspomniane cztery głosy posiadają własną barwę oraz ton. Warto podkreślić, że żaden z nich nie należy do Senui. Bohaterka w swoim umyśle słyszy zatem obcych ludzi, którzy zwracają się do niej w różny sposób. Poniżej przedstawione zostają wybrane kwestie dialogowe wymienionych głosów.

„Narratorka” jest głosem dominującym, który wypowiada się racjonalnie, mówi o Senui w trzeciej osobie, z empatią i czułością komentuje jej poczynania oraz zwraca się do gracza:

Witaj! Kim jesteś?... Zresztą nieważne. Przy mnie nic ci nie grozi. Będę blisko, żebym mogła mówić, nie zwracając uwagi na innych. Pozwól, że opowiem ci o Senui. Jej historia dobiega już końca, jednak teraz rozpoczyna się na nowo [...]. Och, gdzież moje maniery? Nie powiedziałam ci o innych... Też je słyszysz, prawda? Kręcą się w okolicy od czasu tej wielkiej tragedii. Cóż... to nie do końca prawda. Niektóre są starsze, niektóre nowe, ale... zmieniły się. Myślę, że to ciemność je odmieniła, podobnie jak ją (Ninja Theory, 2017a).

„Furie” szydzą z Senui, maniakalnie się śmieją, rozpraszają ją podczas walki, ale również pełnią funkcję pomocników, kiedy ostrzegają bohaterkę oraz gracza przed zagrożeniem:

Ona chce wrócić! Boi się! Wracaj! [...] Czemu ona to robi? Czemu nie zawróci z tej drogi? Ona to robi dla niego. Chce go uratować. A on już nie żyje. [...] Co to takiego? To most, idiotko. Pchnij go! [...] Pieśń. Pieśń Valravna. Skup się! Skup się! [...] Zginiesz [...]. Jest ich zbyt wielu. [...] Za tobą! [...] Skup się! [...] (Ninja Theory, 2017a).

„Druth” to męski głos, który przedstawia się jako jej towarzysz, opowiada jej o mitach oraz legendach plemion nordyckich:

Przez moje opowieści o ludziach z północy nazywają mnie Druth, kłamcą, starym głupcem! Druth jest moją Prawdą. Aby cię poprowadzić w tym i w przyszłym życiu... opowiem ci moje historie o Hel, jeśli mogę iść z tobą? (Ninja Theory, 2017a).

„Cień” jest najstraszniejszy, odgrywa rolę wyrzutów sumienia. Ma potworny głos, którego Senua się boi. Pojawia się rzadko i często wpędza bohaterkę w poczucie winy, sprawia, że czuje się nieswojo i wydaje się celowo zaniżać jej samoocenę:

Nikogo tu nie ma. Tylko ja [...]. Sądziłaś, że dam ci odejść? Że zgubiłaś mnie w leśnej głuszy? Nigdy nie dam ci odejść. Nie pozbędziesz się mnie. Jestem twoim cieniem. Będę patrzeć, jak

wydajesz ostatnie tchnienie [...]. W tym prawdziwym koszmarze... w którym wszystkie sny są jawą... chciałaś odzyskać władzę nad sobą i znaleźć sposób, aby przetrwać [...]. Zostałaś dotknięta przez ciemność. Każdy to widzi w twoich pustych, nieobecnych oczach. Chciałaś przed nią uciec, a tylko sprowadziłaś ją bliżej [...]. Chciałaś się poddać? Porzucić go, by zaskarbić sobie łaskę bogów? Ciemność na to nie pozwoli [...]. Musisz iść na wojnę. To twoja misja. Twoje zadanie. Nie ma już nic więcej (Ninja Theory, 2017a).

Przytoczone głosy to wytwór halucynacji dźwiękowych i schizofrenii, na które cierpi Senua. Żaden z nich nie jest prawdziwy, znajdują się tylko w jej głowie. Są uciążliwe, męczące, rozprasające. Ciężar ich słów przygniata Senuę, a jednocześnie podkreśla jej samotność oraz bezradność w walce z chorobą. Głos „Narratorki” jest głosem dominującym, stojącym w opozycji do trzech pozostałych. Zwraca się nie tyle do Senui, co do gracza. Jest matrycą, która rejestruje zachowania oraz myśli bohaterki, a następnie je tłumaczy.

Pozostałe głosy komentują każdą akcję oraz wybór. W rzeczywistości tak naprawdę śmieją się z działań, które podejmuje sam gracz, który jest wobec nich tak samo bezradny, jak Senua. Głosów nie da się zagłuszyć. Przede wszystkim jednak należy zwrócić uwagę na charakter ich wypowiedzi: w większości są one negatywne, co ma obniżyć motywację Senui, wpędzić ją w poczucie winy i wzmocnić jej myślenie o samej sobie jako odmieńcu. Głosy mówią przykre, bolesne rzeczy, które mają stanowić o niskiej samoocenie Senui. Bohaterka gry *Hellblade: Senua's Sacrifice*, chociaż jest skupiona na celu, doznaje momentów zwątpienia. Głosy prześladowają ją, krytykują. Podobne doświadczenia dotyczą osób z zaburzeniami psychicznymi – obraz rzeczywistości jest zniekształcony przez chorobę.

Głosy w głowie Senui nie byłyby tak przekonujące, gdyby nie wybór technologii. Do stworzenia słuchowych halucynacji użyto dźwięku binauralnego. Dzięki niemu gracz ma wrażenie, że głosy osaczają go z każdej ze stron. Taka przestrzenna manipulacja dźwiękiem pozwala na odwzorowanie objawów schizofrenii:

Nagranie binauralne to technika rejestracji dźwięku, której celem jest stworzenie wrażenia trójwymiarowości dźwięku, podobnie jak to jest w naturalnym słyszeniu [...]. Podstawową zasadą nagrania binauralnego jest uchwycenie dźwięku w taki sposób, aby odzwierciedlić różnice w czasie przybycia dźwięków do obu uszu oraz różnice w intensywności dźwięków, które są rezultatem kształtu i struktury uszu. Dźwięki, które docierają do uszu z różnych kierunków, są rejestrowane w sposób, który odtwarza naturalne warunki słyszenia (Ambient Soundmap, 2024).

Poza wspomnianymi już objawami bohaterka *Hellblade: Senua's Sacrifice* doznaje również halucynacji wzrokowych. Bohaterkę w trakcie podróży czekają liczne starcia z wrogimi postaciami. Sam system walki, poza narracyjnym kontekstem choroby, jest ergodycznym i interaktywnym aspektem gry. Umiejętności gracza, jego refleks oraz włożona praca decydują o wyniku pojedynku. W starciach Senui pomagają lub przeszkadzają głosy, jednocześnie gracz dostrzega ataki agresji wojowniczej. Chociaż jej ruchy są sterowane, to okrzyki i zasymulowane odruchy jej modelu sugerują, że podczas pojedynku dziewczyna przestaje nad sobą panować. Utrata kontroli jest podbudowana komentarzami głosów.

Hellblade: Senua's Sacrifice nie daje jasnej odpowiedzi na pytanie, czy przeciwnicy są prawdziwi, czy są tylko wytworem psychozy. Pozostawia się to interpretacji odbiorcy. O tym,

że to jednak są halucynacje, świadczy fakt, że wrogowie pojawiają się znikąd, mają upiorny wygląd, a kiedy umierają, ich ciała znikają. Można zatem uznać, że wrogowie to iluzje, które w trakcie napadów psychozy tworzy umysł bohaterki. Jednocześnie napotymane postacie mogą ją skrzywdzić, co w systemie gry cyfrowej może skończyć się nawet jej śmiercią i potrzebą rozpoczęcia sekwencji walki na nowo.

Innym typem halucynacji wzrokowych są runy oraz wizje, których doświadcza Senua. Te pierwsze są powiązane z mechanicznymi aspektami gry – zwykle są to łamigłówki lub zagadki, a zadaniem gracza jest odnalezienie ukazanego znaku w growej rzeczywistości. Senua zatem widzi to, czego tak naprawdę nie ma. W dodatku w ramach traumy często wracają makabryczne wspomnienia, takie jak przemoc jej ojca, spalenie na stosie matki, najazd wsi, czy wreszcie brutalna śmierć Dilliona. Pojawiają się one bez żadnego ostrzeżenia, nie są rutynowe i całkowicie zniekształcają percepcję Senui.

W grze cyfrowej *Hellblade: Senua's Sacrifice* zaimplementowano szereg zastosowań, które mają naśladować atak psychozy. Zawsze są to jednak działania, które były konsultowane ze specjalistami. Gracz, przeżywając wędrówkę tytułowej Senui, „spotyka się” ze światem osób chorych na zaburzenia psychiczne. Wątek psychozy nie został w grze użyty instrumentalnie jako urozmaicenie rozgrywki, ale stał za tym aspekt kulturowo-edukacyjny. Historia Senui to suma zebranych przez Ninja Theory głosów oraz doświadczeń ubranych w historyczny kostium. W niniejszym ujęciu grę cyfrową *Hellblade: Senua's Sacrifice* należy uznać za *serious game*, pomimo jej ludycznego aspektu.

MY CHILD LEBENSBORN REMASTERED

Kolejnym przykładem gry cyfrowej, która porusza temat traumy i zaburzeń psychicznych jest *My Child Lebensborn Remastered*, stworzone przez Sarepta Studio, a wydane przez Teknopilot w 2018. Gra opowiada historię tytułowego dziecka (Klause lub Karin) z programu „Lebensborn”, które zostało adoptowane przez rodzica. W jego rolę wciela się gracz, a mechanika opiera się na zaspokajaniu potrzeb podopiecznego oraz opiece nad nim.

Powojenna rzeczywistość zmusza adopcyjnego rodzica oraz dziecko do przeprowadzki do jednego z norweskich miast. Tam młody bohater zostaje posłany do szkoły, a gracz musi podjąć pracę, aby utrzymać dom. Problemy pojawiają się już pierwszego dnia, kiedy sąsiedztwo oraz szkolni koledzy dowiadują się o pochodzeniu dziecka. Podopieczny jest bowiem ofiarą nazistowskiego programu „Lebensborn”, a biologiczni rodzice nie chcą utrzymać kontaktu z własnym dzieckiem. O programie „czystej krwi” pisze Joanna Bednarska-Rydzewska:

Od połowy XIX w. kształtowało się w Rzeszy Niemieckiej przekonanie o fundamentalnej roli czystej krwi w funkcjonowaniu narodu. Doprowadziło ono ostatecznie do prób stworzenia przez nazistów „państwa aryjskiego”, w którym mieliby żyć wyłącznie ludzie „nordyckiej rasy” [...]. Z tego rasowego, ideologicznego i politycznego tła powstało w 1935 r. na polecenie Himmlera stowarzyszenie Lebensborn e.V [...]. Naziści planowali odzyskać krew „zagubioną” wśród innych narodów. Himmler podkreślał, że „dobrą krew”, której nie uda się pozyskać, należy zabić, gdyż jest niebezpieczna dla Rzeszy. Ten punkt zaczęto realizować po wybuchu wojny. Dzieci potencjalnie „czyste” rasowo były rabowane z krajów okupowanych przez RuSHA [...] (Bednarska-Rydzewska, 2024, s. 101–102).

Miejscową społeczność nie obchodzi prawdziwy los dzieci z „Lebensborn”. Ze względu na niemiecki akcent dziecko jest szykanowane oraz nazywane „nazistowskim dzieckiem”. Klaus/Karin nie rozumie, co to dokładnie znaczy, a gracz staje przed trudnym zadaniem wyjaśnienia mu całej sytuacji. Będąca skutkiem II wojny światowej nienawiść do nazistów zostaje zestawiona z niewinnością dziecka, które w grze *My Child Lebensborn Remastered* przedstawione jest jako całkowicie niewinne i nieświadome wojennych zbrodni.

Nieustanne i nieuzasadnione wyzwiska, a w konsekwencji również przemoc rówieśnicza prowadzą do rozwinięcia się u dziecięcego bohatera objawów PTSD oraz traumy. O tych dwóch zaburzeniach piszą Grzegorz Kudlak oraz Anna Mielczarek-Żejmo:

PTSD zdefiniowano jako zaburzenie obejmujące trzy grupy objawów: odtwarzanie traumy, unikanie i nadmierne pobudzenie. Objawy te muszą dotyczyć doświadczeń związanych z zagrożeniem życia, które wtedy określono jako wykraczające poza zakres normalnych ludzkich przeżyć – czyli np. działania wojenne, klęska żywiołowa czy pożar. W DSM-IV stresorem nazwano zdarzenie związane z rzeczywistą śmiercią, zagrożeniem życia bądź poważnym zranieniem, zagrożeniem fizycznej integralności własnej czy innych ludzi, a także reakcją tej osoby obejmującą intensywne strach, poczucie bezradności lub makabry (u dzieci może się to wyrażać przez zdeintegrowane lub pobudzone zachowanie) [...] (Kudlak, 2025, s. 22).

Trauma uznawana jest między innymi za rodzaj kryzysu. Twórcy teorii kryzysów wyróżniają kryzysy rozwojowe i sytuacyjne (traumatyczne). Ostatnie są skutkiem okoliczności, którym jednostka nie jest w stanie sprostać. Wystąpienie tychże okoliczności spowodowane może być nieoczekiwanym zdarzeniem, które (inaczej niż w przypadku kryzysów rozwojowych) nie jest wpisane w fazy cyklu życiowego (Mielczarek-Żejmo, 2005, s. 7).

Gracz od razu zauważa u bohatera obniżenie nastroju, apatyczność, brak apetytu, a czasami nawet konfliktowość – dochodzi w pewnym momencie do kłótni między rodzicem a dzieckiem, której głównym tematem jest prośba o nawiązanie kontaktu z prawdziwymi rodzicami. Dochodzą do tego próby zatajenia przez Klause/Karin aktów przemocy, której on/ona doświadcza. Poszukując rozwiązania, dziecko nawet godzi się na prześladowanie oraz przekraczanie własnych granic, bo wierzy, że dzięki temu zostanie zaakceptowane przez grupę rówieśniczą: „Może dzieci byłyby miłsze, gdybym była, taka jak one i miała plecak”, „I nawet uderzył mnie linijką po rękach!” (Sarepta Studio, 2018).

Przemoc, której doświadcza bohater *My Child Lebensborn Remastered*, prowadzi do traumy dziecięcej. Być może było to celowym zabiegiem twórców gry, aby gracz mógł zmierzyć się z rzeczywistością powojennych sierot, ale także z sytuacją rodzin, które dotyka przemoc rówieśnicza, a którym nie chce pomóc system? Odbiorca ma bowiem wybór: może zgłosić sytuację do szkoły, chociaż ta nie reaguje. Odbija się to jednak zawsze na małoletnim, wobec którego niechęć zaczynają odczuwać również nauczyciele. Traumą dziecięcą Kudlak definiuje jako:

[...] doświadczenie przez dziecko trudnego emocjonalnie zdarzenia, które jest bolesne lub stresujące i które może skutkować trwałymi konsekwencjami psychicznymi i fizycznymi. Tymi zdarzeniami mogą być psychologiczne i biologiczne skutki przewlekłego stresu, np. w związku z seksualnym wykorzystaniem, przemocą fizyczną, zaniedbaniem, byciem świadkiem lub obiektem przemocy, śmiercią lub utratą opiekuna, zerwaniem więzi, wojną, przewlekłym stresem w rodzinie i jej

otoczeniu, jak też wszelkimi wydarzeniami, które sprawiają, że dotychczasowe strategie radzenia sobie dziecka lub nastolatka przestają działać (Kudlak, 2024, s. 24).

Poza przemocą fizyczną oraz psychiczną istnieją przesłanki (choć *My Child Lebensborn Remastered* nie komunikuje tego wprost), że bohater jest wykorzystywany seksualnie przez jednego z wychowawców. Pan Solhiem wprawdzie pozwala na znęcanie się uczniów nad Klausem/Karin, a potem sam staje się ich inicjatorem. Dochodzi z jego strony do fizycznych kar, a na jednym z rysunków, które tworzy dziecięcy bohater, widać jego karykaturę i troje rąk, które otaczają Klause/Karin. Po tym incydencie dziecko unika kontaktu fizycznego, nie chce brać kąpieli, a w ostateczności werbalnie komunikuje: „Proszę, nie... nie dotykaj mnie...” (Sarepta Studio, 2018).

Okazuje się, że jedynym rozwiązaniem tej sytuacji jest przeprowadzka dziecka do innego miejsca. Żadna instytucja czy władza nie chce udzielić pomocy rodzicowi adopcyjnemu, który również zaczyna czuć psychiczną presję (co notuje w swoim dzienniku). Gracz zatem jest świadkiem kolejnego, nowego początku rodziny Klausa/Karin. Historia kończy się jednak pozytywnym akcentem, bo w nowym miejscu nikt nie prześladowa dziecka ze względu na jego przeszłość. Należy jednak zauważyć, że gra *My Child Lebensborn* nie oferuje w pełni satysfakcjonującego zakończenia, wręcz przeciwnie – pokazuje skutki traumy dziecięcej, która pojawiła się w wyniku przemocy środowiskowej, w tym rówieśniczej.

Trauma według twórców gry cyfrowej pozostawia ślad i rzutuje na całe życie chorego. Warto wspomnieć, że podobnie jak *Hellblade: Senua's Sacrifice* historia powstała dzięki świadectwom dzieci z „Lebensborn”, które już jako dorośli mierzą się ze skutkami PTSD oraz traumy. W swoich opowieściach podkreślają oni aspekt przemocy, której doznali nawet z rąk rodziców adopcyjnych, a nie tylko miejscowej ludności. Odbiorca *My Child Lebensborn* ma zatem okazję zapoznać się z doświadczeniami żywych ludzi, którzy w grze przyjmują imiona Klaus lub Karin.

Trzeba wskazać, że równie ważne byłoby, aby artykuł mocniej koncentrował się na aspektach medycznych, ale ze względu na szerszy, przeglądowy charakter tekstu należało pokazać spektrum funkcjonowania opisanych zaburzeń – wielość ich przejawów i form realizacji. W obliczu najnowszych badań prezentowane w grach obrazy można interpretować inaczej. Jednocześnie nietrudno zauważyć, że przedstawione teksty i ich twórcy sięgają do klasycznych teorii dotyczących prezentowanych w nich zaburzeń.

Przeanalizowane gry – *Hellblade: Senua's Sacrifice* oraz *My Child Lebensborn* – są reprezentatywnymi oraz pozytywnymi przykładami tego, jaki obraz medialny zaburzeń psychicznych oraz traumy ukazują gry cyfrowe. Stanowią one element dyskursu maladycznego, tworząc własne sensory i ukazując doświadczenia chorych, wpisując się w kategorię *serious games* pokazując, że analizowane medium potrafi tworzyć poważne narracje w kontekście kulturowo-społecznym. Dlatego nadal powinny być badane jako pełnoprawne teksty kultury, które podobnie jak pozostałe formy artystycznej ekspresji zajmują stanowiska w publicznych debatach.

Niniejsza analiza przedstawia tylko dwa przypadki tekstów medialnych o tej tematyce, choć w kulturze gier zdecydowanie pojawia się ich więcej. Powinno więc to stanowić podstawę do dalszych transdyscyplinarnych badań. Należałoby zastanowić się nad grami, które ukazują inne choroby, usadowić je w szerszym kontekście medialnym, a także szukać rozmaitych odniesień społeczno-kulturowych.

BIBLIOGRAFIA

- Ambient Soundmap (2024). *Nagrania biauralne: Przeniesienie słuchacza w nowy wymiar dźwięku*. Pobrano 15 czerwca 2025 z: <https://ambientsoundmap.com/nagrania-biauralne-przeniesienie-sluchacza-w-nowy-wymiar-dzwieku/#czym-jest-nagranie-biauralne>
- Bednarska-Rydzewska, J. (2024). *Trauma „dobrej krwi” na podstawie tekstów faktograficznych na temat organizacji Lebensborn e.V. (Gisela Heidenreich i Ingrid von Oelhafen)*. Pobrano 1 listopada 2025 z: https://www.researchgate.net/publication/388981307_Trauma_dobrej_krwi_na_podstawie_tekstow_faktograficznych_na_temat_organizacji_Lebensborn_eV_Gisela_Heidenreich_i_Ingrid_von_Oelhafen
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., & Rampnoux, O. (2011). Origins of serious games. W: *Serious games and edutainment applications* (s. 25–43). Springer.
- Ferrari, M., McIlwaine, S. V., Jordan, G., Shah, J. L., Lal, S., & Iyer, S. N. (2019). Gaming with stigma: Analysis of messages about mental illnesses in video games. *JMIR Mental Health*, 6(5). Pobrano 13 czerwca 2025 z: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6707601/#abstract1>
- Kasdorf, R. (2023). Representation of mental illness in video games beyond stigmatization. *Frontiers in Human Dynamics*, 5, 2–9.
- Klepka, R. (2016). Analiza zawartości mediów: Dlaczego i do czego można ją wykorzystać w nauce o bezpieczeństwie i politologii? *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Securitate*, 6(224), 32–41.
- Kudlak, G. (2025). *Poczucie samotności jako skutek wczesnodziecięcych traum*. Pobrano 1 listopada 2025 z: https://www.researchgate.net/publication/394436267_Poczucie_samotnosci_jako_skutek_wczesnodzieciecych_traum
- Lisowska-Magdziarz, M. (2013). Metodologia badań nad mediami – nurty, kierunki, koncepcje, nowe wyzwania. *Studia Medioznawcze*, 2(53), 27–41.
- Mielczarek-Żejmo, A. (2005). Pojęcie traumy w naukach społecznych. *Kultura i Edukacja*, 1, 7–21.
- Szubert, M. (2022). Zwrot maladyczny – rozważania wstępne. W: M. Szubert, *Choroba, ciało, grzech. Kulturowe studia maladyczne*. Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Świątek, P. (2014). Rodzaje gier użytkowych (*serious games*) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis*, 6, 95–105.
- Torabi, S., & Preston, J. (2024). Echoes of madness: Exploring disability and mental illness in *Hellblade: Senua's Sacrifice*. *Societies*, 14(9), 1–14.

LUDOGRAFIA

- Ninja Theory. (2017a). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Gra wideo]. Ninja Theory.
- Ninja Theory. (2017b). *Hellblade: Senua's Psychosis* [Materiał audiowizualny/ dodatek dokumentalny]. Ninja Theory.
- Sarepta Studio. (2018). *My Child Lebensborn Remastered* [Gra wideo]. Sarepta Studio.

Obraz zaburzeń psychicznych i traumy w grach cyfrowych na przykładzie Hellblade: Senua's Sacrifice

THE PORTRAYAL OF MENTAL DISORDERS AND TRAUMA IN DIGITAL GAMES,
AS EXEMPLIFIED BY 'HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE'
AND "MY CHILD LEBENSBORN REMASTERED"

The article analyses the portrayal of mental disorders and trauma in digital games, using the examples of *'Hellblade: Senua's Sacrifice'*, made by Ninja Theory, and *My Child Lebensborn Remastered*, developed by Sarepta Studio. These games belong to the genre of so-called "serious games" (**Świątek**), which are an important example of the use of interactive media to explore difficult psychological and social topics. The analysis of selected games is based on theories from the fields of cultural studies of illness (Szubert), game studies, and the psychology of trauma and mental disorders (Mielczarek-**Żejmo**). The article attempts to show how digital games, through their mechanisms, can engage the player and become a tool for critical cultural reflection.

Keywords: digital games, new media, trauma, mental disorders, digital game narratives

Zgłoszenie artykułu: 2.03.2026

Recenzje: 13.04.2026

Akceptacja: 21.04.2026

Publikacja online: 30.06.2026