

A MENTÁLIS ZAVAROK REPRESENTÁCIÓJA A VIDEÓJÁTÉKOKBAN II.

Pólya Tamás – Werner Luca

wrnrlc@gmail.com – polya.tamas@pte.hu

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2021.3.45

Absztrakt

Korábbi írásunkban (Werner és Pólya 2021) bemutattunk néhány, mentális problémák (főként a depresszió) kezelésére létrehozott klinikai terápiás videójátékot. E tanulmányban két, nem terápiás célra fejlesztett játékot elemzünk, melyek egyszerre rendelkeznek szórakoztató, ismeretterjesztő és segítségnyújtó funkcióval (*Depression Quest* és *Hellblade: Senua's Sacrifice*). Bemutatjuk, hogy a videójátékok szórakoztató funkciója nem zárja ki a pszichiátriai ismeretekre alapozott, nem-sztereotipikus ábrázolásmódot. Megvizsgáljuk a két játékban felvonultatott hagyományos reprezentáló elemeket (kép, hang, narratíva) és azokat a játékmechanikai megoldásokat (pl. a cselekvési lehetőség korlátozása), amelyek révén a két játék érzékeltetni igyekszik azt, ahogyan egy mentális zavarral élő személy észleli a világot, illetve ahogyan próbál cselekedni benne. Végül a kultivációs elemzés alapelveit követve igyekszünk feltárni a két elemzett játék reprezentáló és irányítós mozzanataiból kirajzolódó, a fogyasztók felé közvetített értékösszefüggéseket.

Kulcsszavak

videójáték, depresszió, pszichózis, populáris médiatermékek, szórakoztató média, nem-sztereotipikus ábrázolás, érzékenyítés, belemerülés, kultivációs elemzés

MENTAL ILLNESSES IN VIDEOGAMES II.

Tamás Pólya – Luca Werner

Abstract

In the first part of this paper, we examined video games developed for psychiatric therapy use and to treat mental illnesses such as depression. In this article, we analyse two games that lack therapeutic intent (*Depression Quest* and *Hellblade: Senua's Sacrifice*), but rather aim to entertain, raise awareness and offer support. We argue that having an entertainment function in games still allows for accurate and non-stereotypical representation of mental disorders. We also review the narrative and audio-visual devices (story and spectacle) and diverse game mechanics (e.g. limited action choices) that these two games employ to help the player to get an insight into how someone suffering from a mental illness may perceive and act in the world. We also conduct a basic form of cultivation analysis to reveal the value statements and relationships being expressed by the representational and game mechanics aspects of these two games.

Keywords

video games, depression, popular media products, entertainment media, non-stereotypical representation, sensitization, immersion, cultivation analysis

A MENTÁLIS ZAVAROK REPRESENTÁCIÓJA A VIDEÓJÁTÉKOKBAN II.

Pólya Tamás – Werner Luca

„... is not meant to be a fun or lighthearted experience”
(Depression Quest, nyitóoldal)

Bevezetés

Amiként az utóbbi években a hagyományos tömegműveléshez képest a közösségi médiában visszaszorulni látszik a mentális betegségek dominánsan negatív ábrázolásmódja (Owen 2012, Ma 2016), úgy egyre több olyan videojáték is megjelenik a piacon, melyek empatikusan és szakmailag megalapozottan mutatják be a mentális problémákat. Ezek fő célja a szórakoztatás mellett a mentális zavarokra vonatkozó tudatosság elmélyítése, illetve a kezelhetőségükkel kapcsolatos hasznos ismeretek terjesztése. Jelen szövegben két ilyen jobbító szándékú játék reprezentációs tartalmait elemezzük, s olyan kérdésekre keressük a választ, mint hogy (1) e játékokban mennyire részletes és szakmailag megalapozott a mentális betegségek ábrázolásmódja; hogy (2) e játékok valóban pozitív és sztereotípiáktól mentes képet festenek-e a pszichés betegségekről, és ha igen, akkor milyen eszközökkel, megoldásokkal; hogy (3) vannak-e esetleg kifogásolható vagy problematikus mozzanatai eme ábrázolásnak (mint például a félreérthetőség, a betegségek trivializálása vagy a sekélyes, sablonos megjelenítés), illetve, hogy (4) ezek a videojátékok rendelkeznek-e akkora potenciális hatóerővel, hogy a mentális betegségekkel kapcsolatban kialakult negatív társadalmi képet és sztereotípiákat pozitív módon formálhassák.¹

Elemzésünk elsődlegesen a kultivációs elemzés tartalomelemzési alapelveit követi, és a fenti kérdéseket az alábbi négy dimenzió mentén vizsgálja: *lét, fontosság, értékek, összefüggések* (Gerbner 2000: 47). A *lét* dimenziójában fellelhető előfeltevések arra vonatkoznak, hogy mi létezik, mi elérhető a világban. A *fontosság* dimenziójának előfeltevései meghatározzák, mi a fontos és lényeges abból, ami a reprezentált világban elérhető. Az *értékek* dimenziójában lévő előfeltevések jelölik ki, hogy morális értelemben mi jó, mi rossz, milyen cselekedetek helyesek vagy helytelenek. Az *összefüggések* dimenziójának előfeltevései pedig arra vonatkoznak, hogy az ábrázolt jelenségek közül mi mivel hogyan kapcsolódik össze, és hogy e megjelenített világban a dolgok és tevékenységek milyen hálózatot képeznek. E dimenziók vizsgálatát a Gerbner által javasolt elemző kérdésekkel (2000: 47) közelítjük meg: az adott médiaszövegben mi vonja magára a közönség figyelmét, milyen sűrűn, milyen mértékben (*lét*); a fontosság milyen sorrendjében (*fontosság*); milyen szempontból, milyen ítéletekkel

¹ Felhívjuk az Olvasó figyelmét, hogy lentebbi játékelemzéseink ún. „spoiler”-ket tartalmaznak, vagyis mindkét játék esetében felfednek cselekménybeli fordulatokat, meglepetéseket, amelyeket érdekesebb a játszás során élményszerűen megtapasztalni. Illetve kifejezzük köszönetünket a szerkesztőknek és az anonim lektoroknak a szöveget érintő javításokért és jobbító megjegyzéseikért.

társítva (*értékek*); s milyen logikai térben, milyen ok-okozati összefüggések között (*összefüggések*)? A két lenti elemzésben e dimenziók mentén igyekszünk azonosítani az egyes videojátékok reprezentációs síkjában, illetve mechanikájában, azaz működési szabályaiban és interakciós lehetőségeiben megbúvó előfeltevéseket, vagyis azt az explicit és implicit értékstruktúrát, amely az értelmezés első szakaszában a médium fogyasztói (ilyenek lehetnek: a játékosok, a játékot társként figyelők, illetve a streamelt közvetítéseket nézők) elé kirajzolódik, s amely – több-kevesebb befogadói átértelmezés után – befolyásolhatja e médiafogyasztók saját értékrendszerét.

Depression Quest

A játék bemutatása: mechanika és tartalmi elemek

A 2013-ban megjelent *Depression Quest* (2013, a továbbiakban *DQ*) az első olyan videojátékok egyike, amelyek a mentális problémák kérdéskörét – a tömegmédiában szokásos sztereotipizáló ábrázolás helyett – újszerű nézőpontból közelítik meg.² A *DQ* nem hagyományos értelemben vett kommerciális videojáték, ugyanis online ingyen játszható, ám tetszőleges összegért le is tölthető. A bevétel egy részét az alkotók egy amerikai öngyilkosság-prevenációs szervezetnek, a *The National Suicide Prevention Lifeline*-nek ajánlják fel. A fejlesztők, Zoë Quinn és Patrick Lindsey egyrészt saját tapasztalataikat, másrészt a depresszióban érintett közeli ismerőseik élményeit felhasználva alkották meg a játékot.³ A játék honlapján olvasható nyilatkozatuk szerint egyik céljuk a *Depression Quest*-tel az, hogy pontosan bemutassák és szimulálják, milyen lelkiállapotokat képes okozni a depresszió, s hogy ezeket az állapotokat a betegségben nem érintettek is megismerjék, megközelítőleg átérezhessék. Ezáltal szeretnék a depressziót övező társadalmi stigmát gyengíteni és azokat a tévhiteket és félreértéseket eloszlatni, melyekkel a depresszióban szenvedők gyakorta szembesülnek. Másrészt a fejlesztők bíznak abban, hogy a betegség pontosnak és valóságosnak szánt ábrázolása révén az érintettek magányérzete csökken, és ezáltal a játék komfortérzetet biztosít számukra.

A nagyjából egy óra alatt végigjátszható játék teljesen szövegalapú, pusztán néhány lazán kapcsolódó illusztráció, a főhős pszichés állapotának függvényében változó fénykép jelenik meg a szöveges rész felett. A harmad-féloldalas leírásokon keresztül bontakozik ki a történet, melynek egyes elemeiről a játékos többet is megtudhat a kiemelt részekre kattintva. A játék kísérőzenéje (zongoraszóló) szintén tükrözi a főszereplő mentális állapotában bekövetkező változásokat, ahogy a történet előrehalad: hanyatlás esetén torzul és egyre erősebb sztatikus zörejt kezd zavarni.

A *Depression Quest* az egyszerű játékmenete ellenére nem szokványos üzeneteket hordoz. A játékban egy, a 20-as éveik közepén járó fiatal hétköznapi tevékenységein és élményein keresztül nyerhetünk betekintést egy depresszióval élő személy mindennapi életébe, akinek munkával, családdal, baráti körrel és szerelmi élettel kapcsolatos döntéseket kell meghoznia. A mi szerepünk az, hogy az éppen felkínált választási lehetőségek közül valamelyikre kattintsunk és ezzel döntsünk a főhős következő cselekedetéről. A depressziós érzelmi s gondolati döntési mechanizmusokba történő betekintés természetesen nem teljes, mert ahogyan az alkotók is kiemelik, a depresszió mindenkinél más és más formában jelentkezik és különböző tünetekkel járhat, így a játékot nem általános és teljes leírásnak szánják. Inkább néhány érzék-

² Két hasonló játék és a feldolgozott téma a 2010-es évekből: *Actual Sunlight* (2013) – depresszió; és *Neverending Nightmares* (2014) – depresszió, reménytelenség. Azóta az ilyen típusú játékok száma és ismertsége folyamatosan nő.

³ Lásd: <http://www.depressionquest.com/dqfinal.html>

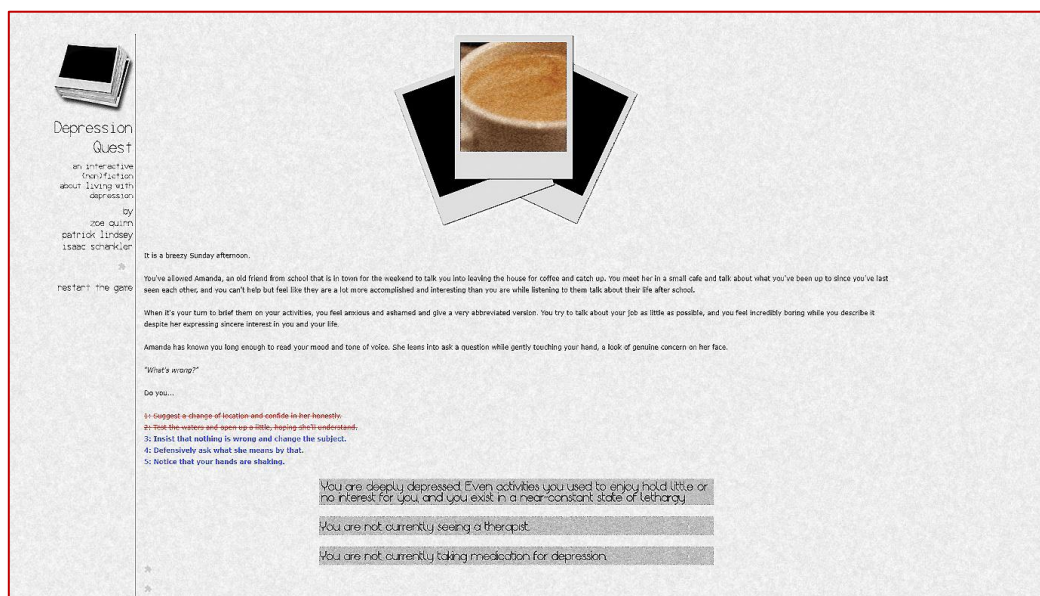
letes példával igyekeznek szolgálni az egymást követő döntések szimulációja, az elágazó történetlehetőségek és a különböző zárások révén.

A belemerülést segíti, hogy a főhősnek nincs neve vagy neme, s a szoftver a játékost egyes szám második személyben („You”) szólítja meg a játék során, hogy erőteljesebben bevonja az adott helyzetbe. A főhős a depresszió gyakran jelentkező tüneteit mutatja: motivációs problémái vannak, többet szeretne kihozni az életéből, de nem tudja, miként. Alvászavarral küzd, éjszakánként sokat tépelődik, szorong, ami a depresszióval gyakran együtt járó mentális probléma (Torzsa és mksi. 2009, APA 2013: 208).⁴ Viszonylag jó egzisztenciális körülmények között él, családjá törődik vele, rendelkezik egy állandó (személyes és online) baráti körrel. Bár a neme nincs meghatározva, van romantikus partnere, egy barátnője, aki támogató módon elfogadja „hangulatingadozásait”. A játék a főszereplő önértékelését negatívan befolyásoló mozzanatként vezeti be a nála néhány évvel idősebb testvérének sikeres karrierjét és kiegyensúlyozott magánéletét, melyek féltékenységet keltenek benne. Megtudjuk azt is, hogy a főhős úgy érzi, csalódást okoz a szüleinek, akik nem értik, hogy szerencsés adottságai ellenére miért nem jutott előrébb az életben. Az efféle önbecsülési problémák szintén gyakran jelentkeznek depresszióval élőknel (APA 2013: 161).

A játék egy hétköznapi élethelyzet ismertetésével indul, a játékos erre reagálhat különböző cselekvési lehetőségek közül választva. Minden ilyen döntés meghozatala után fél-egy oldalnyi szöveget ír ki a játék, s a játékosnak a szöveg alatt felsorolt újabb opciókból kell választania egyet, amely választás befolyásolja a történet további menetét. A cselekvési opciók alatt három szürke, sztatikusan vibráló „információs” sáv jelzi, hogyan alakul a főszereplő pszichés állapota a játék során: 1) milyen stádiumban van a depressziója, 2) jár-e terápiára, 3) szed-e gyógyszert. Az információs sávok szürke, a „hangyás” tévéképre emlékeztető vibrálása annál erőteljesebb, minél rosszabb pszichés állapotba kerül a főhős. A játékmenet előrehaladtával a program minden lépésnél több választási lehetőséget kínál, viszont ezek közül egy vagy több – a depresszió leküzdése szempontjából „helyesebb” döntés, amelyet feltehetően egy a betegségtől nem szenvedő választana – *elérhetetlen*, pirossal van kihúzva (1. ábra).

1. ábra

Depression Quest (2013)



⁴ Az Amerikai Pszichiátriai Társaság Mentális zavarok diagnosztikai és statisztikai kézikönyve című kiadványára itt és a továbbiakban „APA” rövidítéssel hivatkozunk.

Így van ez már a legelső szituációban is. A színválasztás azért figyelemre méltó, mert az elérhetetlen piros erősen elüt az egész háttérrel betöltő, domináns szürkétől és a választható opciók kék betűitől, e kontraszttal is kifejezve, hogy a „normális” emberek átlagos döntései mennyire vágyottak s egyúttal mennyire riasztónak tűnhetnek egy depressziós számára, aki képtelen egy egyszerűnek tűnő, számára előnyös tevékenységet választani, képtelen elkezdeni cselekedni. A döntésképtelenség valóban a depresszió egyik jellegzetes tünete (pl. Leykin et al. 2011), s ezt a lélekállapotot e játékmechanikai megoldás (kontrasztos színezés és választhatatlanság) tökéletesen érzékelteti. A komor színválasztás és a képi világot is meghatározó „sztatikus zaj” motívuma kifejezetten nyomasztó atmoszférát teremtenek, amely csak abban az esetben enyhül valamelyest, ha a főhős mentális állapota pozitívan alakul a játék során, és ennek következtében az illusztrációs célt szolgáló képek (a szöveg felett) valamivel világosabbá, melegebb tónusúvá válnak.

A program hatékonyan aknázza ki a szimuláció folyamatszerűségével kínálkozó lehetőséget: minél rosszabb döntéseket hoz a játékos és minél rosszabbra fordul a játékbéli karakter mentális állapota – például egyre jobban elszigetelődik környezetétől vagy egyre kevésbé nyílik meg szeretteinek –, úgy válik egyre több pozitív tartalmú választási lehetőség elérhetlenné a felsorolásban. Ha a játékos következetesen a depresszív állapot érzelmi logikájához illő opciókat választja (a felkínált 3-5 cselekvési lehetőség közül jellemzően 1-3 ilyen), végül csak a legnegatívabb lehetőségek maradnak, melyektől az állapota még inkább romlik, a negatív gondolatok és érzések lefelé vonó örvényébe kerül, ahonnan egyre nehezebb kiszabadulnia. A játékban egy bizonyos pontig lehetséges e folyamat visszafordítása, és megfelelő (nem depressziótípusos) választásokkal a pozitív opciók fokozatos visszanyerése. Ugyanakkor néhány döntési ág végén már egyáltalán nem elérhetők az olyan cselekvési lehetőségek, mint a segítségkérés vagy a barátok bevonása, és a szimulált élettörténet mindenképp rossz véget ér. A játék többféle befejezése közül a főhős számára érzelmileg legmegterhelőbb az, amikor barátnője elhagyja, a munkáját oly mértékben elhanyagolja, hogy elbocsátás fenyegeti, a depressziója annyira felerősödik, hogy meg szeretne halni, s zokogva vallja be anyjának, hogy úgy érzi, szétesett az élete (*Downer Ending*). Ez a kifejelet nem törvényszerű. Ha a főhőssel úgy alakítjuk a játékmenetet, hogy professzionális segítséget kérünk, ha megnyílik barátainak és családjának, akkor a kedélyállapotát javító cselekvési lehetőségek köre tágul, egyre több pozitív cselekvési opció válik újra elérhetővé, s a történet egy kiegyensúlyozottabb, kevesebb gyötrődéssel járó érzelmi záróhelyzet felé halad. Azaz a játék elágazó narratívájú, s a befejezés a játékos döntéseinek függvényében alakul. A történet öt módon végződhet. A legnegatívabb befejezést már láttuk: a karakter teljesen elszigetelődik, depressziója súlyossá válik, és nem kap professzionális segítséget. A leginkább pozitív történetvégen a főszereplő terápia és gyógyszeres kezelés alatt áll, felfedi a depresszióját a családjának, és a párkapcsolatát sem szakítja meg. A köztes kifejeletek néhány paraméter mentén változnak: a főszereplő nem szed gyógyszert, de terápiára jár, vagy szed gyógyszert, de nem jár terápiára; illetve lehetséges az is, hogy kapcsolata megszakad a barátnőjével, de anyjának megnyílik, azaz a családjától számíthat támogatásra.

A játék elemzése

A *Depression Quest*-nek tehát nincs lezárt vége, ahogy a depressziós hangulatzavarnak sincs – ez egy jól kezelhető, de tökéletesen nem megszüntethető betegség (APA 2013): az alkotók csak különböző lehetséges kilátásokkal ismertetik meg a játékost. Ez a mentális zavar egy életen át tartó küzdelemmel jár, és az életminőség szempontjából leginkább az számít, ki hogyan birkózik meg vele. Realisztikus mozzanat, hogy pozitív végkifejelet esetén sem felhőtlen

állapotban látjuk a főhőst. Ugyanakkor a játék erős motiváló üzenetet küld, miszerint a depresszió nem gyógyítható teljesen, azonban támogató környezetben, kitartással és aktív segítségkereséssel sokkal könnyebb boldogulni vele. A hangulatzavar ábrázolása általában is életszerű, hisz a játék olyan problémákat mutat be, amelyekkel valószínűleg a legtöbb depresszióban szenvedő találkozott már az élete során. Ugyanakkor az ábrázolt helyzetek nem fenyegetően mélyek ahhoz, hogy a játékos belesüllyedjen saját depressziójába – a játék például nem veti fel az öngyilkosság lehetőségét, melynek kockázata fokozottan jelen van depresszióban szenvedők esetében, s mintegy ötödük meg is kísérli azt (Torzsa et al. 2009, APA 2013: 167). A betegség ábrázolása azonban sekélyesnek sem nevezhető, hiszen a döntések súlyának érzékelése révén azok a játékosok is tudnak azonosulni a depressziótól szenvedő főhőssel, akik a betegségben nem érintettek. Már csak azért is átérezhetik a játék által illusztrált problémákat, mert mindenkivel előfordul olykor, hogy szomorúnak, motiválatlannak érzi magát, a helyzetét pedig kilátástalannak; amiként attól is tarthat, sőt intenzíven aggódhat, hogy képtelen a társas szituációk kezelésére, az életben való boldogulásra, vagy hogy csalódást okoz szeretetteinek. Ám míg ez a nem depressziósok számára rendszerint enyhébb formában jelentkezik és múló állapot, annak, aki depresszióval él, állandó küszködés. Ezt a küzdelmes jelleget a játék *minden egyes cselekvési döntés meghozatalakor érzékelteti*. A program abból a szempontból is realiztikus képet fest az állapotról, hogy bemutatja: a depresszió kialakulásának nem előfeltétele valamilyen trauma, és nem csak azoknak lehetnek ilyen hangulatzavarai, akik kifejezetten rossz anyagi vagy társas körülmények között élnek. Ugyanakkor az alkotók nem feledkeznek meg a kevésbé szerencsésekről sem, s bevezetőjükben kiemelik, hogy sok depresszióval küzdőnek nem adatik meg annyi segítség és támogatás, mint a játék főhősének.

A játék nemcsak a szövegszerű részekben, hanem a játékmechanika által is kifejez üzeneteket: mint említettük, a választási opciók elérhetlenné tétele érzékelteti a depresszióba süllyedés folyamatát. Felvillantja a lehetőségeket, melyek adottak lennének a játékban (és az életben), egyúttal mereven korlátozza is a játékost választásaiban, *s ezzel a szűkítéssel szimulálja*, hogy milyen, amikor a valódi beteget a saját kondíciója akadályozza abban, hogy meggyógyuljon.

A reprezentáció kritikájaként felrögható, hogy a játék a betegségnek egy viszonylag enyhe formáját ábrázolja,⁵ s amikor a főhős már „súlyosan depressziós” állapotba került, akkor is elsősorban az enyhébb, a disztímiára is jellemző tüneteket mutatja (vö. Tringer 2010: 199, APA 2013: 168). A depressziót a laikusok sokszor összekeverik az egyszerű rosszkedvvel és motiválatlansággal, így e játék használata is – hiszen nincs szakorvosi felügyelet, a játék nem kínál diagnózist, nem ismerteti a lehetséges tüneteket, csak érzékelteti őket – eredményezhet félreértést és hibás öndiagnózist. Emiatt a *Depression Quest* alkalmasabbnak látszik arra, hogy érzékenyítő és ismeretterjesztő oktatóeszközként használják a betegségben nem érintett „kívülállók” számára, mintsem a kezelést kiegészítő terápiás eszközként a ténylegesen szenvedők által.

A belemerülés, beleélés mélységét illetően megjegyezhetjük, hogy a főhőssel történő zökkenőmentes azonosulást akadályozhatja, hogy partnere nőnemű,⁶ így a játszott karakter szexualitása némileg lehatárolt, a partnerség alapján vagy heteroszexuális férfi, vagy leszbikus nő. A játékot irányító felhasználó természetesen azonosulhat a mellékszereplőkkel is (például az anyával vagy a barátnővel) ha esetleg efféle kapcsolat fűzi általa ismert dep-

⁵ A depresszió tüneteinek részletes leírását lásd APA (2013: 155–188).

⁶ Bár a szereplő neve „Alex”, amely férfi és női név is lehet az angolban, a program „girlfriend”-ként, ’barátnő’-ként referál rá.

ressziós, élő személy(ek)hez. A játék tehát a laikusok segítségére lehet annak felismerésében is, ha valaki a környezetükben depresszióval, szorongással vagy hasonló pszichés problémákkal küzd és támogatásra szorul.

A reprezentációs mód másik kiemelkedő pozitívuma az, hogy – mivel az alkotók tisztában vannak vele, hogy a depresszióval küzdők jelentős hányada különböző okokból kifelé nem jut professzionális segítséghez (Lien 2013) – a játékbeli történetvezetés többféle alternatívát kínál fel a depresszióval való sikeres küzdelemhez. Például az orvosi segítség fontossága mellett hangsúlyozza a környezet támogatásának jelentőségét, illetve a főhős örökbe fogadhat egy macskát, és gyógyszeres kezelés választása nélkül is elérhető a pozitív kicsengetésű befejezés. Ezáltal a *Depression Quest* a fejlesztők által kitűzött célt – a depresszióval kapcsolatos tudatosság növelése, hasznos ismeretek terjesztése és érzékenyítés – úgy vélik, képes megvalósítani.

Értékek és kultivációs mozzanatok a Depression Quest-ben

A kultivációs elmélet szemszögéből nézve a következőket mondhatjuk a játék reprezentációs megoldásaiban (a narratíva elemei, végkifejletek), illetve a játékmechanikában (szabályokban, felkínált lehetőségekben) kifejeződő értékekről és előfeltevésekről. A *lét* dimenziójában az egyik leggyakoribb mentális betegség, a depresszió mindennapokban történő megjelenésének és az ezzel járó nehézségeknek a bemutatása zajlik egy átlagos fiatal szemszögéből szubjektív, de épp ezért érzékletes perspektívában. A *fontosság* dimenziójában azt látjuk, hogy az elmesélt történet (fabula) és a játékbeli előrehaladást szabályozó játékmechanika minden lépésnél érzékelhető korlátozó hatása (választható és választhatatlan cselekvési lehetőségek) előtérbe tolják és igen súlyossá teszik a döntésekkel járó felelősséget, ezzel is kiemelve, illetve mélyen átélhetővé téve a depresszióval járó döntésképtelenséget és a hangulatzavaros állapotban jelentkező lefelé húzó spirált. Az *értékek* dimenziója jóval tágabb és pozitívabb, mint amelyet a mozifilmek és a szórakoztató videojátékok szokásos sztereotipizáló és megbélyegző ábrázolásmódjában találunk (Werner – Pólya 2021, illetve Hyler et al. 1990, Klin – Lemish 2008, Shapiro – Rotter 2016): teljes mértékben hiányoznak a betegséget stigmatizáló reprezentációs jegyek, a játék bemutatja a gyógyulás, javulás több lehetséges útját is (terápia, gyógyszeres kezelés, megnyílás a családnak, barátoknak), s kevésbé értékesként (korlátozó, nyomasztó hatású, torz háttérzenét kiváltó) opciókként ábrázolja az elszigetelődést vagy a professzionális segítség elutasítását. A játékbeli *összefüggések* nagyon világosak: a segítségkeresés a játékbeli főhős emelkedettebb, pozitívabb hangulatához és kisebb mértékű szenvedéséhez vezet, míg az elzárkózó, önmagába forduló viselkedés egyértelműen „rossz döntés”, mert a főhős lelkiállapotának romlását, a depresszió fokozódását és a további cselekvési lehetőségek beszűkülését eredményezi. Az *összefüggések* és a *fontosság* dimenziójának találkozásában találjuk ama sugallat kidomborítását, hogy a rossz döntések nem véglegesek, hogy a lelkiállapot romlása visszafordítható, s hogy van kiút a depresszió mélyéről. E lehetőség világgossá tétele a játékmechanika – és a játékfejlesztők – komoly érdeme, s pozitív, támogató üzenetként jelentős társadalmi értéket hordoz.

Hellblade: Senua's Sacrifice

A játék bemutatása: mechanika és tartalmi elemek

A 2017-ben megjelent, logikai elemeket is tartalmazó misztikus akció-kaland játék, a *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory 2017, a továbbiakban: *Hellblade* vagy *Senua's Sacrifice*) nem egy konkrét mentális betegséggel, hanem általában a pszichózissal foglalkozik, amely gyűjtőfogalom olyan súlyos érzelmi, gondolkodási, viselkedési és személyiségzavarokra használatos a pszichiátriában, melyek lényege a realitásérzék elvesztésével járó állapot,

és amelyeknek számos különböző szervi és nem szervi kiváltó oka lehet, a depressziótól a traumatikus élményeken át a szerhasználatig (Füredi et al. 2009, Tringer 2010, APA 2013: 87). Tipikus tünetei az érzékszálódások és hallucinációk, a téveszmékhez való ragaszkodás, a mások számára érthetetlen, zavaros beszéd, mely viselkedések és élmények fokozott intenzitásukban különböznek attól, amit egy mentális zavartól nem szenvedő ember is megtapasztalhat (Lloyd 2017). A pszichózist jelentős társadalmi stigma övezi (Owen 2012, Ferrari 2019), elegendő csak a benne szenvedők magyar köznyelvi megnevezéséhez („elmebeteg”, „tébolyult”) kapcsolódó asszociációkhoz vagy a tanulmányunk első részében ismertetett sematikus, stigmatizáló tömegmediális ábrázolásaira gondolni (Hyler et al. 1991, Klin és Lemish 2008).

A *Hellblade* az első olyan AAA kategóriás⁷ videojáték, amelyben a mentális betegség központi téma, a fejlesztők mégsem annak negatív oldalára helyezik a hangsúlyt, és az ábrázolása sem sematikus (vö. Dunlap 2018). A játék szakmai elismertségét jelzi, hogy megjelenésének évében elnyerte az egyik legrégebbi, amerikai videojátékos gála, a *The Game Awards* „társadalmi hatást megcélzó játékok” kitüntetését (*games for impact*; ’elgondolkodtató játékok proszociális üzenetekkel vagy jelentéssel’)⁸, valamint a Brit Film- és Televíziós Akadémia (BAFTA) öt különböző díját, többek között a legjobb hangért járó.⁹

A Ninja Theory független gyártó, s játékok árában és hosszában is eltér a jóval nagyobb költségvetéssel dolgozó népszerű stúdiók szoftvereitől: nagyjából 6-7 óra alatt végigjátszható (ez rövidnek számít egy AAA cím esetében), és körülbelül feleannyiért lehet hozzájutni, mint a legtöbb AAA-s címhez. A játék fejlesztésének folyamata is egyedi volt; Tameem Antoniades, a Ninja Theory stúdió vezetőjét személyes érintettség okán régóta foglalkoztatja a videojátékok felhasználhatóságának kérdése a pszichés problémák kezelésében, a *Senua’s Sacrifice* elkészítése után is együttműködött klinikai szakemberekkel ezzel kapcsolatos projektekben¹⁰ (Burton 2019). A *Hellblade* három évnyi fejlesztési munka eredménye, melynek során az alkotók egyrészt a pszichés zavarok diagnosztikájában és kezelésében jártas szakértők segítségét vették igénybe¹¹, másrészt mentális problémákban érintettek személyes tapasztalatait is felhasználták a zavarok minél pontosabb ábrázolása érdekében. Online elérhető a játék fejlesztésének videonaplója,¹² valamint egy *Hellblade: Senua’s Psychosis* című dokumentumfilm is (a továbbiakban: „Senua dokumentumfilm, 2017”), amelyben az alkotók és a közreműködő szakértők mesélnek a játék készítésének mozzanatairól és a pszichés zavarok természetéről.¹³

A játék fejlesztésekor nagy hangsúlyt fektettek az audiovizuális reprezentációra, s fülhallgatóval ajánlják a játszást. Ugyanis az auditív hallucinációk minél pontosabb érzékeltetése érdekében az alkotók két mikrofonnal felvett (binaurális) hangeffektusokat használtak, olyan

⁷ Nagy, legalább 5-10 millió dolláros költségvetésből készült számítógépes játék.

⁸ Lásd: <https://thegameawards.com/nominees/games-for-impact>

⁹ Lásd: <http://www.bafta.org/games/awards/british-game-0>

¹⁰ Lásd: The Insight Project <https://theinsightproject.com/>

¹¹ Többek között Paul Fletcher neuropszichiáter (Cambridge-i Egyetem) és Charles Fernyhough pszichológus (Durham Egyetem) professzorok és a Wellcome Trust biomedikális kutatóközpont segítettek a játék fejlesztését.

¹² Lásd: „Hellblade Development Diaries”, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbpfF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp>

¹³ Lásd: <https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4>

3D hanghatást megcélózva, amely az emberi fül működését utánozza. Ezáltal a játékos térben érzékelheti a hangokat, s meg tudja határozni azok irányát és közelségét, illetve időnként úgy érezheti, mintha e hangok közvetlenül a fülébe suttognának.

A játékban a látványvilág is átgondolt és meghatározó. A hallucinatívan változó környezet, Senua képzeletének sokszor félelmetes, szédítő kivetülései a kortárs AAA játékokra jellemző, közel élethű 3D grafikai ábrázolásban jelennek meg. A főszereplőt alakító amatőr színész (a fejlesztő cég egy munkatársa) mimikáját speciális, nagyfelbontású kamerával rögzítették, és a bőr változatos textúráját kiemelő 3D effektust használtak, hogy minél élethűbb arckifejezéseket kölcsönözzenek a játékbeli karakternek.¹⁴

A játékbeli történet egy 8. századi kelta harcoslány, Senua útját követi végig, akinek szerelmét, Dilliont a faluját elpusztító barbárok ölték meg, lelkét pedig istenüknek áldozták. Senua Dillion rongyba csomagolt, levágott fejével indul útnak az északi mitológia alvilágába, Helheimbe, hogy kedvese lelkét megmentse Helától, a halál istennőjétől. Senua fejében hangok zibonganak és a környezetére kivetülő hallucinációkkal küzd (a nappal éjszakába vált, a fa lángolni kezd, vad harcosok támadnak rá), és meggyőződése, hogy el van átkozva (2. ábra).

2. ábra

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017), Senua egyik látomása



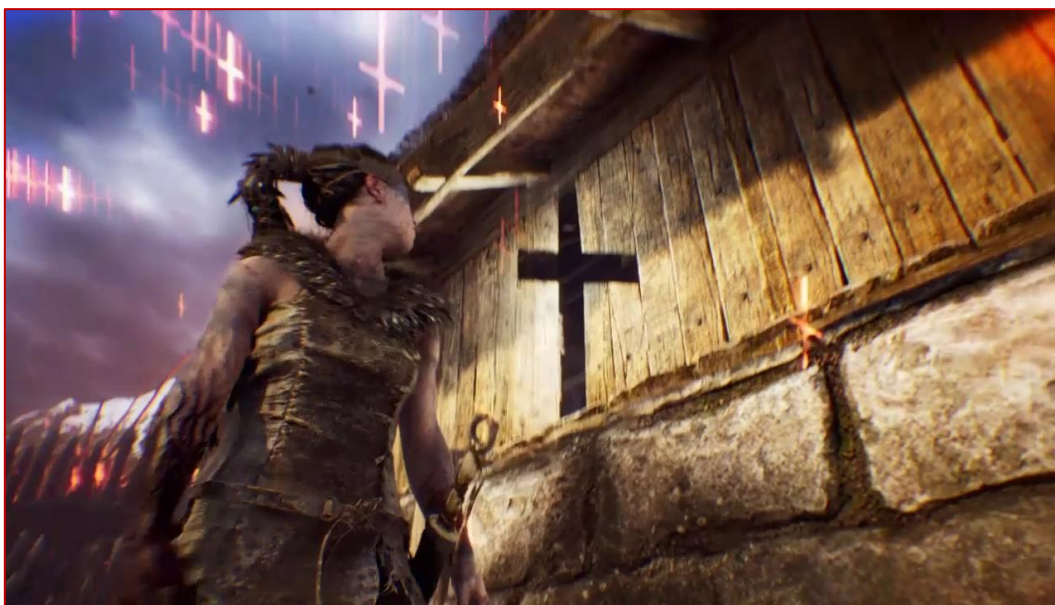
Zavart állapotát a benne rejlő „sötétségnek” tulajdonítja, amely, úgy érzi, egyre erősödik benne. A játék narrátorai a Senua fejében megszólaló, hol korholó, hol bátorító hangok: egy kívülállóknak tűnő, fő narrátor, illetve a további, többnyire szintén női szellembeszélők, „fúriák”. E hangok – a játékban zajló történéseket is magyarázva, kommentálva – fokozatosan megismertetik a játékoszt a lány saját történetével. Emellett egyéb, a játékmenet szempontjából lényeges funkciókat is ellátnak: például figyelmeztetik a játékoszt, ha ellenség van a közelben, és segítő tippeket adnak, ha sokáig időzik egy rejtvénynél. A hangok némelyike valódi személyekhez köthető, például Senua apjáé és halott anyjáé, akik emlékképek formájában folyamatosan feltűnnek a játék során.

¹⁴ Lásd: Hellblade Development Diary 16: Senua's face (2015); Hellblade Development Diary 24: Hearing Voices (2016).

Senua hallucinációiból megismerjük traumatikus gyerekkori élményeit: anyja szintén szenvedett a lányát is sújtó „átoktól”, s emiatt – Senua öt éves volt ekkor – férje máglyára kötözte és élve elégette, lányát pedig bezárva tartotta és mind fizikailag, mind lelkileg bántalmazta, különböző rítusokkal próbálván kiűzni belőle a „sötétséget”. Senua halott szerelme, Dillion volt az egyetlen, aki nem félt e feltételezett erőtől. Az ábrázolásmód fontos sajátossága, hogy a játékbeli *valóságos elemek és a látomások megkülönböztethetetlenek* – Senua útja során több legyőzendő ellenséggel találkozik, de a játék nem ad fogódzót a tekintetben, hogy ezek valóságosak-e, vagy csak a lány képzeletének szüleményei. A hallucináció fontos szerepet kap azokban a játékbeli mini feladványokban is, amelyek jellemzően valamely kapu vagy átjáró kinyitását szolgálják, s amelyek a pareidolia jelenségén alapulnak, melynek lényege, hogy hétköznapi tárgyakba és mintázatokba az észlelő különböző jelentéseket, összefüggéseket lát bele (3. ábra). Ez a jelenség egészséges embereknél is előfordul (pl. amikor egy felhőben, falmintában figurát látunk), de pszichotikus tünetekkel küzdők gyakrabban tapasztalják (Zhou – Meng 2020).

3. ábra

Hellblade, Senua's Sacrifice (2017), a pareidolia jelensége



A játék narratívája félig lineáris felépítésű. A lejátszható események sorrendje helyenként felcserélhető, és az összes gyűjthető elem („tudáskövek”, *lore stones*) felderítésével egy rövid pluszjelenet oldható fel, ám a végkifejletet ez nem befolyásolja. Senua útja végén megérkezik Helheimbe, ahol a halál istennőjével folytatandó végső küzdelem vár rá. Hela látszólag megöli a lányt – aki így mintha újra találkozna szerelmével –, Dillion fejét pedig a mélybe hullajtja. Ám ahogy a kamera visszatér a konyhát a mélybe ejtő figurára, már nem Helát, hanem Senuát találjuk ott helyette. Ez az azonosító befejezés erősen azt sugallja, amit a játék eladdig legfeljebb sejtetett: a lány utazása nem valós volt, hanem képzeletbeli, és Senua belső vívódását jelképezte, tehát metaforikusan vagy allegorikusan értendő. Így Hela, a főellenség sem tűnik valóságosnak; a Senua-ban rejlő sötétség manifesztációja inkább, amely Senua mentális betegségét és traumatikus múltját szimbolizálja.

A játék elemzése: szórakoztató, érzékenyítő és destigmatizáló funkciók

A pszichózis különböző fajtáinak kezelése pszichiátriai szakértelmet és huzamosabb felügyeletet igényel (Tringer 2010, APA 2013: 92). A *Senua's Sacrifice* olyan súlyos mentális problémát mutat be, amelynek gyógyítására – ellentétben például a *SPARX*-szal vagy a *Depression Quest*-tel – egészen biztosan nem alkalmazható még részleges terápiás eszközként sem. A *Hellblade* célja kettős, de a gyógyításnál és kezelésnél szerényebb: egyfelől a mentális betegségben szenvedőknek mutat be egy bátorító, ösztönző példát (Senua küzdelmét) azt illetően, hogy miként lehet megtanulni a betegséggel együtt élni; másfelől *érezékenyítő, ismeretterjesztő* és *destigmatizáló* funkciót lát el azon játékosok felé, akik nem a személyes élményeikből ismerik a pszichotikus zavarokat.

A bátorító funkció lényegét jól kifejezi a vezető fejlesztő, Tameem Antoniades egy online interjúbeli megjegyzése arról, hogy a játék készítése során mit tanult pszichiáter szakemberektől:

„Az emberek átélhetnek hallucinációkat és tévképzeteket úgy is, hogy azok nem okoznak gondot számukra – akkor áll elő betegség, amikor ezek az élmények szenvedést okoznak. A gyógyulás gyakran nem azt jelenti, hogy kigyógyítjuk magunkat a hallucinációkból, hanem hogy megtanulunk együtt élni velük. Ez meglepő felismerés volt számomra” (Lloyd 2017).¹⁵

A játék egyik célja tehát, hogy végigkísérje Senuát (és a játékost) azon az úton, amely a betegsége elfogadásához vezet. Bár a Dillion halála okozta trauma indította el az „utazást”, amely során Senuának a benne rejlő „sötétségen” kívül szerelme halálát is fel kellett dolgoznia, útjának valódi célja nem az volt, hogy megmentse Dillion lelkét, és hogy megküzdjön a főellenséggel, aki minden szenvedéséért felelős. A *Hellblade* történetének ez csak a látszólagos mondanivalója; a másodlagos, valódi üzenete az, hogy Senua *az út végére képessé válik Dillion elvesztése mellett a saját mentális betegségét is feldolgozni*. Ahogy felismeri, hogy a látomások és a hangok saját elméjének szüleményei, melyekkel együtt kell élnie, és hogy a múlt szenvedéseinek felelevenítése helyett meg kell próbálnia a jövőbe tekinteni, azzal pozitív változás következik be pszichés állapotában, még ha a benne élő „sötétség” nem is tűnik el teljesen (ezt a fejében továbbra is szóló hangok jelzik). Kívülállóként nehéz megítélni, hogy ez a döntő változás lélektani szempontból mennyire meggyőző és nem következik-e be túlságosan hirtelen. Ha a tömegmediális termékek szokásos dramaturgiai logikája felől értékeljük ki, akkor inkább emlékeztet a hollywoodi filmek cselekményében beálló váratlan, ám a film izgalmas folytatásához szükséges fordulatra; s jelen esetben is tűnhet úgy, mintha – a kommerciális jelleget erősítve – a játék második részét készítené elő.¹⁶ De nem zárhatjuk ki, hogy a pszichózis érzelmi logikája lehetővé teszi az ilyen hirtelen, mégis nagymértékű belső váltásokat.

A játék másik célja a pszichózissal kapcsolatos tudatosság növelése, erről a vezető fejlesztő is beszél (Lloyd 2018), amit mi *érezékenyítő, ismeretterjesztő és destigmatizáló* funkcióként azonosítunk. A játék, miközben végig külső személyként, kívülről láttatja a főhóst (s nem a más játékokban megszokott tipikus „third-person” ábrázolásban, ti. a vállá mögül, hátulról, hanem gyakran szemből, hogy az arcát is jól láthassuk), igyekszik a médiafogyasztót, a játékost a lehető legmélyebben bevonni Senua szenvedéstörténetébe, és belemeríteni az érzékelt tárgyakat átszínező, széttördelő, elhomályosító, folyadékszerűen eltorzító hallucinációk, a

¹⁵ A szövegben idézett interjúrészleteket a saját fordításunkban közöljük.

¹⁶ „Follow us. We have another story to tell.” [‘Gyere utánunk. Van egy másik sztorink is.’] mondja Senua a koponya-leejtés jelenet végén, aztán megindul elfelé, s a fő narrátorhang szól ki a szövegből: „My friend, go with her.” [‘Barátom, tarts vele.’] A játék második részét, mely a *Hellblade 2: Senua's Saga* címet viseli, 2019 végén jelentették be.

valóság és a képzelet összekeveredésének világába, vagyis a pszichózisba.¹⁷ A *Hellblade* audiovizuális, interaktív médiumként *megpróbálja imitálni a pszichózis tüneteit*, s hagyja, hogy azok a játékot irányító személy fülén, szemén, érzelmi felfogórendszerében *minél közvetlenebbül jelentkezzenek*, így érve el, hogy a pszichózissal járó külső és belső érzéki ingerekbe a játékos minél inkább belemerüljön (*immersion*). Annak ellenére, hogy a játék szórakoztató és profitorientált céllal készült, az alkotók mindent elkövettek, hogy a lehető legpontosabban, mégis együttérzéssel ábrázolják, hogy milyen megpróbáltatásokon mehet keresztül egy pszichotikus beteg. Emögött az az *ars poetica* rejlik, mely szerint a videojáték olyan digitális szimulációs közeg, amely *képes a percepció és az irányítás szintjén is megjeleníteni a valóság és képzelet egymásba vegyülésének folyamatát* és az érzékelő ezzel járó elbizonytalanodását. Paul Fletcher, a játék fejlesztését segítő egyik pszichiáter szerint ez az egybemosódás a hétköznapi mentális működésnek is sajátja:

„Hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy pontos reprezentációval rendelkezünk a valóságról, pedig valójában legtöbbször az elménk »találja ki« s dönt arról, hogy mi nek kellene jelen lennie ahelyett, ami valóban jelen van. Ez egyfajta irányított hallucináció. E gondolat szintén mélyen be van ágyazva a játékba: a játékos, ahogy halad előre, érzékennyé válik a vizuális nyomokra és illúziókra maga körül. [...] A pszichózisra régen úgy tekintettek, mint egy olyan szélsőséges jelenségre, amely teljesen különbözik a világ normális észlelésétől. De kezdünk ráébredni, hogy létezik egyfajta folytonosság, és mindannyiunkban ott rejtőzik a hajlam, hogy elszakadjunk a valóságtól” (Lloyd 2017).

Hogy a játék ezt a folytonosságot hangsúlyozza és átélhetővé teszi, az *önmagában is destigmatizáló erővel bírhat*; hiszen így lehetővé válik a pszichotikus zavaroktól nem szenvedők számára, hogy jobban megértsék és elfogadják a pszichotikus érzékelési folyamatokat. Ezek érzékeltetésére, a belemerülés elősegítésére a *Senua's Sacrifice* három nagy csoportra osztható reprezentációs eszközöket használ: (1) audiovizuális, (2) játékmechanikai és (3) narratív-dramaturgiai megoldásokat.

Audiovizuális eszközök és belemerülés

A *Hellblade*-ben alkalmazott speciális képi-hangi eszközök közvetlenül a pszichotikus érzékelés imitálását szolgálják, és azokat a hallucinatív benyomásokat hivatottak audiovizuális ingerré formálni, amelyek *Senua*, illetve általában a pszichotikus zavarokkal élők érzékelését meghatározzák. A sajátos érzékelési mód megidézését explicit célként jelölte meg a fejlesztés két meghatározó figurája, Tameem Antoniades és Paul Fletcher (Lloyd 2017), és ide tartozik a már említett, két mikrofonnal rögzített, nagyon erős térérzetet keltő hangok használata, illetve a képi síkon a „nem normális” áttűnések és egyes tájelemeknek a pszichés változásokat lekövető megváltozása is. Például egy visszaemlékezés-epizódban (*Senua* ekkor találkozik először későbbi szerelmével, Dillionnal) a napfényes nyáridő a lány hangulatának elkomorodásakor nem egészen öt másodperc alatt éjszakába vált, s a jelenet első felében még zöldellő fa előbb kopárrá változik, melynek csupasz ágain akasztott emberek lógnak, majd lángolni kezd (lásd 2. ábra).¹⁸

¹⁷ A *Senua* dokumentumfilmben (2017) mutatnak példákat arra, hogy mentális betegek milyen élményleírásai alapján alkották meg a játékbeli látomásokat és hallucinációkat, lásd: <https://youtu.be/s8mLbnaZn60?t=712>.

¹⁸ Lásd: *When Senua met Dillion*, <https://youtu.be/oXGkRdNWxCE>. Antoniades említi az interjúban, hogy az érzékelés elbizonytalanodását igyekeztek azzal is jelezni, hogy *Senua* környezetében

A játék fináléjában ugyanilyen kíméletlen és durva ingerek áradatában találjuk magunkat: mielőtt Senua egy hosszú folyosó végén belép Hela lakhelyére, Helbe (a Helheim rövidítése), hogy Dilliont visszakapja, énje másik felével kell vitába szálljon, aki egy tükörféléből kilépve önmaga megkettőződött szellemképeként áll elé, hogy visszatartsa a továbbhaladástól.¹⁹ Aztán egy fénylő kapun a túlvilágba átjutva visszatérnek – szó szerint és képzetesen is – sötét emlékképei a gyerekszemmel irreálisan nagynak látszó, háta mögé magasodó, mély hangú, fekete csuklyás, vallásos fanatikus apjáról (akit a válla felett, ansnittben látunk, a lány arca felől), s máglyára kötözött, elolvadó húsú, haldokló anyjáról (kistotál és egy szűk premier plán), aki utolsó erőfeszítéseivel könyörögve kéri, hogy ne nézze, ne így lássa meghalni. Majd a halott anyja képe darakora hull és helyébe előlép a félig rothadó testű, meztelen istennő, Hela. A fináléban Senua több, egymás után következő, ősi mintákkal díszített porondszerűségen harcol, leterítik, agonizál, feltápáskodik, miközben újra meg újra rátörnek a Hela ráuszította, szarvaskoponyás, megtermett harcosok, hogy a végső földre kerülés után a kétebernői istennő leguggoljon mellé s maga nyársalja fel a harc lezárásaképp.

4. ábra

Hellblade, Senua's Sacrifice (2017), harcjelenet



Mindezek közben a bokamagasságból vett kistotálok váltakoznak a lányt a deréktől felfelé mutató szekund plánokkal és az arcát mutató premier plánokkal, eleinte apja képileg is eltorzult arcának szuperközelijével; a háttér homályos, a kamera jobbra-balra mozdul, meg-megbillen, s minden szürkés-fakó színekben úszik, csak titokzatos, rúnaszerű jelek fénylenek

időnként apró, mégis észrevehető változások állnak be, ahogy a lány mozog, például egyes fák máshova kerülnek, miközben forgolódik (Lloyd 2017).

¹⁹ E jelenetben a pszichotikus élmény átadását narratív eszközök is segítik. Hiszen a fő mesélő női hang által elmondott szöveg is élénken fokozza és kifejezi Senua vívódásait, a baljós hangulatot és az elbizonytalanítást: „Ez más, mint a régi históriák, igaz-e? A nemeslelkű harcos, aki győzelmet és dicsőséget keresve szembekerül a gonosszal. Világos választóvonalak. Nem, ez a hely nagyon nem ilyen. Mert mintha pontosan tudná, hogy az igazi gyötrelem belül rejtőzik: emlékek, amiket nem lehet leküzdeni, emlékek, amik elől nincs menekvés. Ez Senua Hel-je.”; itt a „This is her Hel.” mondat kétértelmű, s az angol ’pokol’ (hell) szóra is utal (*Hellblade: Senua's Sacrifice, Ending & Final Battle*, link: <https://youtu.be/V2cR3ZLJNWY>).

és lebegnek egy-egy jelenetben, mintha teleaggatták volna velük a levegőt. Az összhatás félelmetes, nyomasztó, és a hanghatásokkal kiegészítve érzelmileg erősen felkavaró. Akár hű ez a megjelenítés, akár túlzó a pszichotikus tünetekkel rendelkezők által megtapasztalt hallucinatív élmények tekintetében, a Senuát irányító játékos mellbevágóan érzékletes illusztrációt kap a valóság és a képzelet egymásba folyásáról és a hallucinációknak a valóságérzékelést elbizonytalanító természetéről.

A játék audiális rétegéhez tartozik, bár részben a narratív dimenziót előlegezi meg a Senua fejében folyamatosan zszibongó hangok kórusa, amely szintén a pszichotikus élményt hivatott tükrözni (Lloyd 2017).

Játékmechanikai megoldások és belemerülés

A játékmechanika szintjén két sajátosságot emelnénk ki, amelyek tervezett módon segítik elő a játékos belemerülését Senua élményvilágába. Az egyik a szándékosan leegyszerűsített játékmenet és a puritán felhasználói interfész, amelyek fontos szerepe, hogy nem terelik el a játékos figyelmét a játék narratívájáról:

„A legtöbb harcorientált játékkal ellentétben a Hellblade-ben nem található extra vizuális információ a képernyőn a játékos számára, melyet HUD-nak szoktak hívni. Vagyis nincs életerőt jelző sáv, iránytű, amely segítené a tájékozódásban, és nincs igazi bevezető [tutorial] sem, ami megtanítaná a harcra. A játékban a harc valójában repetitív, 1-2 gomb ismételt lenyomása szükséges a kívánt kombinációk végrehajtásához. Ennek valószínűsíthető oka, hogy a Hellblade valódi célja nem az, hogy a játékos átverekedje magát a játékban található ó-északi ellenségeken, hanem az, hogy mélyen átélje Senua történetét” (Fordham – Ball 2019).

Egy másik, kissé pimasz és inkorrekt játékmechanikai megoldással is élnek a fejlesztők, hogy a játékost Senua érzésvilágába merítsék: ez a tulajdonképpen nem is végleges „végleges halál” (*permadeath*) képzete, melyet elhíthetnek a játékoskal. A program még a játékbeli történet elején, a 20. perc környékén egy megnyerhetetlen párharcba vonja a lányt, amelyet szükségyszerűen elveszít. Itt a csurom vér Senua látszólag meghal, majd feléled, de a bal kézfejen egy vérmérgezéshez hasonló rothadás (*rot*) keletkezik és felkúszik majdnem a könyökéig. Ekkor a játék fő narrátora Senua hiábavaló szenvedéseiről és bukásáról szól, majd a játék egy a képernyő közepére biggyesztett, méretes betűkkel szedett nem-diegetikus (csak a „nézőnek” látható) felirattal figyelmezteti a játékost, hogy ha a játékbeli küzdelmek során túl sokszor bukik el, akkor a rothadás el fogja érni a lány arcát, a kalandja véget ér, és minden elveszik, amit a játékban addig elért („*If the rot reaches Senua’s head, her quest is over. And all progress will be lost.*”).²⁰ Ez azt implikálja, hogy a játékosnak előről kell majd kezdenie az egész játékot, ha a rothadás a lány fejéig kúszik. Ez azonban nincs így, csak ámitás. Bár a halál elkerülhetetlen a játékban, a kór sosem borítja be teljesen a lány testét, és ha a figuránk összes életereje elfogy a harc során, akkor is csak a legutóbbi mentési pontra (*checkpoint*) kerül vissza. A szándékosan hamis fenyegetés alkalmazása, bár visszatetszőnek tűnhet, nem öncélú: a vezető fejlesztő egy interjúban elmagyarázta, hogy a megtévesztő halálígéret azért került bele a játékba, mert félelmet kelt, márpedig a szorongás és a halálfélelem a mentális betegségek és főként a pszichotikus élmények gyakori velejárói (Purslow 2018). A növekvő rothadásban kifejeződő fenyegetettség tehát valójában a feszültségkeltés eszköze, s célja az, hogy a játékot irányító alanyt végig bizonytalanságban tartsa, hogy legalább részben átérezze azt a fajta szo-

²⁰ *Hellblade: Senua’s Sacrifice Gameplay Walkthrough Part 1*, link: <https://youtu.be/rteBLfqiFj8?t=1460>.

rongást, amely egy pszichotikus embernek mindennapos élménye is lehet. A halál hamis ígéretével és a fej körül suttogó hangokkal a *Hellblade* igyekszik folyamatosan elbizonytalanítani és kétségek közt tartani a játékost, érzékeltetve a valóság és képzelet összemosódásával küszködő ember kétségeit és rendkívüli sebezhetőségét.

Narratív és dramaturgiai eszközök és belemerülés

A hang-, látvány és játékmechanikai mozzanatokon túl a fejlesztők narratív és dramaturgiai megoldásokkal is igyekeznek elősegíteni a belemerülést Senua élményeinek világába. Miként a játékbeli tünetek is a valódi pszichotikus tüneteket idézik, úgy a program alkotói Senua „körtörténetét” is igyekeztek valószerűre és hihetőre formálni. A lány mentális problémáit nem egyvalami és nem közvetlenül okozza: a játék végére kiderül, hogy gyermekkorában súlyos traumákat szenvedett el (anyja meggyilkolása, apja a világtól elzárta és érzelmileg manipulálta), amiből számára Dillion törődő támogatása, később szerelme jelentett kiutat. De azt már a cselekmény elején megtudjuk, hogy Dilliont elvesztette, s később azt is, hogy a falujukat feldúló vikingek ölték meg, brutális áldozati szertartás keretében: „vérsas” (ó-északi nyelven „*blóðörn*”) áldozatként a hátát felvágták, a tüdejét kirángatták és szárnyakként szétterítették. Senua így találja meg, ekkor vágja le a fejét (ezt is tekinthetjük súlyos traumának), és határozza el, hogy Helheimbe menve visszakérje Helától, hogy a férfi testét és lelkét újra egyesítse. A lányra mélységes büntudatot okozó teherként nehezedik az is, hogy ő maga a vikingek vérengzését elkerülte, amikor a faluban kitört pusztító járványért őt okoló falusiak haragja elől elmenekült, akik látomásai miatt elátkozottnak hitték.

Gyermekkori trauma, megölt anya, abuzív és manipulatív apa, mély szégyen és büntudat, majd a megtalált támogatás elvesztése, szerelme tragikus halála és pótolhatatlan hiánya – csupa olyan pszichés tényező, amelyek önmagukban is képesek lennének súlyos érzelmi válságot és pszichotikus zavarokat kiváltani bárkiben; illetve olyan narratív és dramaturgiai elemek, amelyek a nézők (játékosok) számára megmagyarázhatják és elfogadhatóvá teszik Senua mentális állapotát.

A kapcsolat azonban így túlságosan direktnek, ok-okozatinak tűnhetne. Ezen enyhít a játék azzal, hogy megtudjuk, Senua édesanyja, Galena is látomásokkal küzdött, éppen ezért hitte megszállottnak őt a lány vallásos fanatikus apja.²¹ Anyja betegségéből arra következtethetünk, hogy Senua pszichés kondíciója örökölt fogékonyságra, predispozícióra vezethető vissza, s az elszenvedett traumák csak felerősítették, a felszínre hozták a potenciálisan meglévő mentális sajátosságokat. A genetikai predispozíció megléte egyes pszichés zavarok esetében valóban feltételezett (APA 2013, Uher Zwicker 2017), s e mozzanat játékba emelése valószerűbbé teszi a történetet és árnyaltabbá a karakter s betegsége ábrázolását. Senua története egészében is érzékletes példája annak, hogy a pszichés problémákkal küzdők esetében „gyakran nem a tünetek okozzák a szenvedést és megpróbáltatások nagy részét, hanem a társadalom stigmatizáló, kirekesztő viselkedése és a zavarok félreértése, rossz kezelése” (Senua dokumentumfilm 2017).

Így a *Senua's Sacrifice* videojátéktörténeti jelentősége – megkockáztatjuk – az, hogy egyszerre lát el szórakoztató és ezzel párhuzamosan ismeretterjesztő, érzékenyítő, destigmatizáló funkciókat, ötvözve a kommerciális és a komoly (*serious*) játékok jellemző aspektusait. A *Hellblade* olyan, egyszerre szórakoztató és komoly játék, amelyben a pszichózissal való szembesülés csak egy (bár kiemelkedően fontos) része a játékélménynek, viszont mellette – más AAA játékokhoz hasonlóan – fordulatos cselekményt biztosít, bevezeti a játékost egy

²¹ Galena egyébként pozitív figuraként jelenik meg Senua számára, aki igyekszik elfogadtatni lányával a látomásokat mint a világra tekintés különleges és értékes módját.

az északi mitológia elemeit felölelő, kiterjedtebb narratívába, s egy olyan tágabb, felfedezésre váró virtuális és képzeletvilágba, amelyben a különleges audiovizuális elemek és a sodró, magával ragadó játszásélmény dominálnak.

A *Hellblade: Senua's Sacrifice* jelentősége ebben a kettősségben áll: szórakoztató módon lenyűgöz és érzékenyítő módon feltár. Egyrészt a nagy költségvetésű videojátékokra jellemző, lebilincselő látványvilága és az izgalmakkal, fordulatokkal teli játékelmény révén épp olyan széles közönséget képes magához vonzani, mint bármely tipikus, szórakoztató célzatú populáris kulturális termék, másrészt mély azonosulási és belemerülési lehetőséget kínál egy különleges, a legtöbbünk számára ismeretlen élményvilágba a gondosan megtervezett audiovizuális, játékmechanikai és narratív-dramaturgiai mozzanatok segítségével. Így hatékony eszközként szolgálhat a mentális betegekkel küzdők iránti empátia növelésében és a társadalmi megbélyegzés csökkentésében.

Értékek és kultivációs mozzanatok a *Senua's Sacrifice*-ban

A *Hellblade: Senua's Sacrifice* sem nem terápiás játék, mint a *SPARX* (Werner és Pólya 2021), sem nem önsegítő jellegű, mint a *Depression Quest*. Különlegessége abban áll, hogy a tömegmediális szórakoztatás mellett megpróbál ismeretterjesztő, érzékenyítő és destigmatizáló szerepet is ellátni. Így szükségszerűen más lesz a kultivációs hatóköre és mechanizmusa, mint az előző két játéknak, és kultivációs szempontból sokkal inkább elemezhető úgy, mint egy főárambeli médiaszöveg.

A *Hellblade*-ben az érték-kultiváció lét dimenzióját a kelta lány élettörténete, annak történelmi kontextusa, korhű kellékei (ruházat, fegyverek stb.), az északi mitológia bevont szereplői, elemei és a pszichózis mindent átható sajátosságai (rosszullétek, hallucinációk, szorongás, állandó vívódás) töltik ki. A tér- és tájábrázolás követi a mitológiai jellemzést (szürke, ködös, félelmetes, baljósan sötét helyek), de kapcsolódik az akciókalandjátékok hagyományához is (pl. *Shadow of Colossus*, 2005, vagy a *Tomb Raider*-sorozat): ügyesen elrejtett feljárók; emberfeletti méretű lények, hidak, építmények; körbejárással és felfedezéssel megoldható térbeli rejtvények; központi tisztások, ahonnan két kisebb küldetés után a harmadik ajtón nyílik a továbbjutás és így tovább. A hagyományos médiaszövegekhez képest a pszichotikus aspektusok erőteljes, kendőzetlen és plasztikus, a sematizálást kerülő ábrázolása jelent különlegességet: a fúriák visszatérő suttogása és a szinte állandó hallucinatív változások jelzik a mentális zavar permanens jelenlétét, kitörölhetetlenségét Senua életében, amely így kultivációs értelemben fontos, sőt alapvető jelentőségű adottságként jelenik meg.

A *fontosság* dimenziójában ugyanígy válnak központi elemmé a lány fő érzelmei: folyamatos kételyei azt illetően, hogy az érzékelt „valóságból” mit higgyen el valódinak és mit nem (vö. konstans látomásos jelleg), az eddigi sorsából fakadó kontrollvesztettség érzete (anyja és Dillion brutális halála), a fojtogató bizonytalanság a jelenlegi sorsban (szorongás a *permadeath*-től, félelmetes víziók, rátámadó lények) és a mégis kitartó bizakodás abban, hogy elvesztett szerelmét-támogatóját visszakaphatja (ez hajtja előre, ezért viszi magával a vászonba csavart koponyát). A játék ezen érzelmek gyakori megmutatásán keresztül ruházza fel fontossággal a mentális zavart, a hatásaival folyó állandó küzdelmet, az életformáló tragikus sorscsapásokat és a mindezek ellenére a főhősben megmaradó kitartást, illetve a történet végén a továbblépés, a pszichózison való felülemelkedés képességét.

Az *értékek* dimenziója pozitív és negatív elemeket is magában foglal. Pozitív érték-ként jelennek meg: az elfogadás, támogatás, az összetartó, hű szerelem (Dillion és Senua); a pszichózis kreatív jellege (Senua anyjának szavai a látomások értékességéről); a küzdőszellem megléte, a zavarokkal való együttélés elérésének képessége (Senua végső sorsa). Negatív ér-

tékek: az abuzív, kontrolláló apai viselkedés és így a vallási fanatizmus is (anyja máglyára vetése, Senua manipulálása); a kitaszítás és stigmatizáció (a falubeliek attitűdje, Senua meggyanúsítása).

A játékban ekképp feltároló *összefüggések* dimenziója meglehetősen gazdag és sokrétű, keverednek benne az élet jellegzetes eseményeivel kapcsolatos hétköznapi bölcsességek a választott játékmechanika sugallta „tanulságokkal”, s a pszichés valóságra vonatkozó bátorító üzenetekkel. A játékban kirajzolódó értékrendszer összességében inkább pozitív kicsengésű.

Ugyanakkor a játék kezdetén és közben többnyire a negatív vonások dominálnak. Mindjárt a játék elejétől egyfajta eleve elrendeltség és végzetszerűség érzete nehezedik a játékosra a leszűkített mozgási lehetőségekből fakadóan (játékmechanika): a bevezető videóban Senua egy folyón evez felfelé, de az irányítás átvétele után is jóformán csak egy irányba lehet haladni (csőszerű játékosvezetés); a teret felfedezni is csak korlátozottan lehet, vagyis – ezt tekinthetjük értéksugallatnak – korlátozottan érdemes. A játék világképében így az előrehaladás értékes, a felfedezés pedig alig. 'Egy út van', sugallja a játék, 'haladj azon'. Méghozzá (többnyire) külső segítség nélkül, magányosan – hiszen egyszereplős játékról van szó, amelyben nincsen kooperatív mód, és a főszereplőt legfeljebb a feje körül megszólaló hangok segítik. Azaz csak belső erőforrásaira számíthat, bármilyen zavarosak is legyenek azok. A külső támogatás (Dillion, édesanya) tűnékeny és múlandó, a sors kegyetlenül elveszi, túl sokáig nem lehet rá számítani – e keserű mozzanat negativitását úgy váltja pozitívba a játék, hogy a támogatók hangként, belső fogódzóként mégis megmaradnak.

Fő vonalaiban igen komor világkép ez, amelyben a magányos küzdelem a pszichózissal folyó, sikeresnek tűnő viaskodás és a reménykeltő finálé révén kap pozitív többletjelentést: aki küzd, csak magára számíthat, viszont egyedül is képes legyőzni a 'külső gonoszt' (apa, szörnyek, istenek) és a 'belső rosszat' (képzetek, hangok, szenvedés). Az állapotot megjelenítő játékmechanika (a hallucinációkba merítés, elbizonytalanítás) érzékelteti a küzdő figura kapaszkodónélküliségét és sebezhetőségét is, ám a reményt felcsillantó befejezés félig-meddig kitörli a kiszolgáltatottság képzetét.

A játék megjelenít jónéhány, a való életből jól ismert hétköznapi bölcsességet és összefüggést is. Ilyen a betegség révén kitapintható viszonylagosság tapasztalata, miszerint objektív valóság nincs, csak a képzeletünk keltette és formálta szubjektív realitás. Ennek ellenére – sugallja a *Senua's Sacrifice* – vannak megváltoztathatatlan dolgok, például, hogy 'ami a halállal elveszik, az nem jön vissza többé, s ebbe jobb beletörődni' (a Dillion-szál példázza ezt). A szerelem, a támogató összetartozás ellensúlyozza a külső, belső bajokat is (Dillion); a vérségi kötelék viszont jelenthet iszonyatos hányattatásokat is (abuzív apa, megölt anya).

A játék – talán a fejlesztők szándéka ellenére is – részben patriarchális világképet sugall, amennyiben a nők többnyire ki vannak szolgáltatva a férfiak hatalmának és tehetségének: Senua anyja, tragikus módon, a férjének; de a lányon is egy férfi, Dillion támogatása segít. Ugyanakkor a lány sikere elsősorban saját kitartásának és akaratának köszönhető.

Emellett a játék világában sok a gonosz szereplő és hatóerő (kegyetlen családfő, vikingek, halál, magány, pszichózis), akiknek oly óriási hatalma van, hogy képesek uralni, bántani, ideiglenesen megbénítani, esetleg meg is semmisíteni azt, aki a markukba kerül. Ez az összefüggés a hagyományos kultivációs vizsgálatokban a krimik, híradók és horrorfilmek nagymennyiségű fogyasztásától kialakulni vélt „gonosz világ szindrómát” (Gerbner 2000) idézi, misztikus, középkori színek, szereplők és díszletek között. Ugyanakkor a végső, legfontosabbnak azonosítható sugallat ez: 'a reménykedés hasznos, a küzdelem elengedhetetlen', és hogy 'aki szembe tud nézni belső démonaival, az túl is léphet rajtuk'. Ezt fejezi ki Senua felállása s továbbindulása a játék végén, és *ez a legfőbb bátorító üzenet a mentális betegségekkel élőknek és segítőiknek is: a végzethozó isteneket legyőzni nem lehet, de náluk erősebbnek lenni minden áron meg kell próbálni.*

Összefoglalás

Jelen írásunkkal és előző részével (Werner – Pólya 2021) három állítást szeretnénk volna alátámasztani. Elsőként azt, hogy a videojáték olyan, sokoldalú médiaszöveg-típus, amely a mentális betegségek témájának feldolgozásakor számos különböző funkciót láthat el a fogyasztó szórakoztatásán túl: a betegségen kívülállók felé az ismeretterjesztés és érzékenyítés, a mentális zavarokkal küzdők felé a támogató bátorítás és a terápiás segítség funkcióját. E különféle rendeltetéseket illusztrálандó mutattunk be három videojátékot: a *SPARX*-ot (terápiás funkció, orvosi felügyelettel vagy anélkül), a *Depression Quest*-et (érzékenyítés és bátorítás, orvosi felügyelet nélkül) és a *Hellblade: Senua's Sacrifice*-ot (ismeretterjesztés és érzékenyítés, kombinálva a szórakoztató funkcióval). Másodsorban igyekeztünk megmutatni, hogy a videojátékok megcélzott hatásukat nem csak a hagyományos médiaszövegekből ismertős audiovizuális és narratív eszközökkel érhetik el, hanem sajátos játékmechanikai megoldásokkal is. Ilyeneket két játék esetében részletesen elemeztünk is (*Depression Quest*, *Hellblade*). Harmadsorban amellettt érveltünk, hogy a videojátékok mint történetmesélő és szimulációs, irányítható tömegmediális termékek értékközvetítő (kultivációs) potenciálját – a hagyományos médiaszövegekéhez hasonlóan – megvizsgálhatjuk a George Gerbner által javasolt „lét”, „fontosság”, „értékek”, és „összefüggések” dimenzióiban, ezáltal azonosíthatjuk a játékok által kihasznált reprezentációs (kép-hangi megjelenítésbeli és narratív) és a játékmechanikai (irányítás- és szimulációszerű) értékjelölő mozzanatok, és előrevetíthetjük e játékoknak a befogadóikra várhatóan gyakorolt hatásait.

IRODALOM

- American Psychiatric Association (2013) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th edition). Arlington, American Psychiatric Publishing.
<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Dunlap, Kelli (2018) Representation of Mental Illness in Games. In: Kalir, Jeremiah H. (2018 ed.) *Proceedings from the Connected Learning Summit*. Cambridge, MA, MIT Media Lab. 77–86.
- Ferrari, Manuela – McIlwaine, Sarah V. – Jordan, Gerald – Shah, Jai L. – Lal, Shalini – Iyer, Srividya N. (2019) Gaming with stigma: Analysis of messages about mental illnesses in video games. *JMIR Mental Health*, 6(5). <https://doi.org/10.2196/12418>
- Fordham, Joseph – Ball, Christopher (2019) Framing mental health within digital games: An exploratory case study of Hellblade. *JMIR Mental Health*, 6(4).
<https://doi.org/10.2196/12432>
- Füredi János – Németh Attila – Tariska Péter (2009) *A pszichiátria magyar kézikönyve*. Budapest, Medicina Könyvkiadó.
- Gerbner, George (2000) *A média rejtett üzenete. Válogatott tanulmányok*. Budapest, Osiris.
- Hyler, Steven E. – Gabbard, Glen O. – Schneider, Irving (1991) Homicidal maniacs and narcissistic parasites: Stigmatization of mentally ill persons in the movies. *Hospital & Community Psychiatry*, 42(10). 1044–1048. <https://doi.org/10.1176/ps.42.10.1044>
- Klin, Anat – Lemish, Dafna (2008) Mental disorders stigma in the media: review of studies on production, content, and influences. *Journal of Health Communication*, 13(5). 434–449. <https://doi.org/10.1080/10810730802198813>

- Leykin, Yan – Sewell Roberts, Carolyn – DeRubeis, Robert J. (2011) Decision-making and depressive symptomatology. *Cognitive Therapy and Research*, 35(4). 333–341.
<https://doi.org/10.1007/s10608-010-9308-0>
- Lien, Tracey (2013) SPARX: The game that treats depression finds a publisher, planned for this fall. SPARK finds a publisher. *Polygon*, Jun 25, 2013.
<https://www.polygon.com/2013/6/25/4464396/sparx-the-game-that-treats-depression-finds-a-publisher-planned-for> (Utolsó letöltés: 2021.01.27.)
- Lloyd, James (2018) How Hellblade: Senua's Sacrifice deals with psychosis. *Science Focus*, April 13, 2018.
<https://www.sciencefocus.com/the-human-body/how-hellblade-senuas-sacrifice-deals-with-psychosis/> (Utolsó letöltés: 2021.01.27.)
- Ma, Zexin (2017) How the media cover mental illnesses: a review. *Health Education*, 117(1). 90–109. <https://doi.org/10.1080/10810730802198813>
- Ninja Theory (2018) Hellblade: Senua's Psychosis | Mental Health Feature. *Youtube*. October 10, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4> (Utolsó letöltés: 2021.01.27.)
- Owen, Patricia R. (2012) Portrayals of schizophrenia by entertainment media: A content analysis of contemporary movies. *Psychiatric Services*, 63(7). 655–659.
<https://doi.org/10.1176/appi.ps.201100371>
- Purslow, Matt (2018) Hellblade's permadeath bluff is "not as simple as people think". *PCGamesN*. May 17, 2018.
<https://www.pcgamesn.com/hellblade-senuas-sacrifice/hellblade-permadeath-fake> (Utolsó letöltés: 2021.01.27.)
- Shapiro, Samuel – Rotter, Merrill R. (2016) Graphic depictions: Portrayals of mental illness in video games. *Journal of Forensic Sciences*, 61(6). 1592–1595.
<https://doi.org/10.1111/1556-4029.13214>
- Torzsa Péter – Szeifert Lilla – Dunai Klaudia – Kalabay László – Novák Márta (2009) A depresszió diagnosztikája és kezelése a családorvosi gyakorlatban. *Orvosi Hetilap*, 150(36). 1684–1693. <https://doi.org/10.1556/oh.2009.28675>
- Tringer László (2010) *A pszichiátria tankönyve* (4. kiadás). Budapest, Semmelweis Kiadó.
- Uher, Rudolf – Zwicker, Alyson (2017): Etiology in psychiatry: embracing the reality of poly-gene-environmental causation of mental illness. *World Psychiatry*, vol. 16(2). 121–129. <https://doi.org/10.1002/wps.20436>
- Werner Luca – Pólya Tamás (2021) A mentális zavarok reprezentációja a videójátékokban I. *Jel-Kép*, 2021.2. 80–92. <https://doi.org/10.20520/JEL-KEP.2021.2.81>
- Zhou, Liu-Fang – Meng, Ming (2020) Do you see the "face"? Individual differences in face pareidolia. *Journal of Pacific Rim Psychology*, vol. 14.
<https://doi.org/10.1017/prp.2019.27>