

MIKOŁAJ MARCELA

 <https://orcid.org/0000-0001-5592-2983>

Uniwersytet Śląski w Katowicach, Wydział Humanistyczny, Instytut Literaturoznawstwa
ul. Uniwersytecka 4, 40-007 Katowice; e-mail: mikolaj.marcela@us.edu.pl

Ciemna strona Selene. Horror przypominania, powtarzania i przepracowania w *Returnal*

The Dark Side of Selene. The Horror of Remembering, Repeating
and Working-Through in *Returnal*

Abstract

Returnal tells the story of an astronaut Selene Vassos after she crash-lands on Atropos — an alien planet full of hostile creatures. At least it seems so. The game presents itself as a roguelike third-person shooter in a science fiction setting and calls to mind many sci-fi horrors like *Aliens* or *Starship Troopers*. But as soon as Selene finds her own body on the planet's surface and later comes back to life for the first time after dying in the game, we suspect that there's a bigger mystery waiting for us in *Returnal*. In fact it tells a story that focuses on guilt, depression and trauma. And we have every right to call it a very unusual and intricately crafted psychological horror. Housemarque Studio, which developed the game, skillfully used the core mechanics of the roguelike genre to tell a deep, meaningful story of psychoanalytic therapy: remembering, repeating and working-through main protagonist's trauma. In this sense *Returnal* is a truly unique creation showing the abilities of computer games to deal with serious topics in completely unconventional ways, especially when it comes to psychological horror. In this article I would like to take a close look at *Returnal* through a psychoanalytic lens as well as try to recognize this game as a retelling of an ancient Greek tragedy.

psychological horror; trauma; science fiction; psychoanalysis; roguelike games



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International license — CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received: 2025-02-26 | Revised: 2025-05-11 | Accepted: 2025-05-26

Ziemia znienacka rozwarła się
i obnażyła trzewia. Na własne oczy wśród cieni
ujrzałem białych bogów, tężęjące wody
i prawdziwą noc. [...]
Wrzeszczy straszna Erynia i Szaleństwo ślepe,
i Trwoga, a z nimi wszystko, co tylko rodzi
i kryje wieczny mrok: Żaloba wydzierająca włosy
i bezsilna Choroba z opadającą głową,
Starość ciężąca samej sobie i niepewny Strach.

Lucius Annaeus Seneca,
Edyp (2017: 103, 105)

 Horror rozumiany jako psychosomatyczny stan trwogi i grozy zajmował szczególnie miejsce w świecie antycznym. Dla Greków był on czymś powszechnie znanym i związanym z różnymi wymiarami ich życia, na co zwraca uwagę w jednym ze swoich tekstów Douglas Cairns (zob. 2015). *Phrikē* — bo tak nazywali to uczucie starożytni Grecy — to przede wszystkim tragiczna emocja budząca z jednej strony bojaźń i przerażenie, z drugiej zaś litość i współczucie. Sofokles nie bez przyczyny przywołuje właśnie ją w *Królu Edypie*, gdy Chór nie wie, jak ma zareagować na widok oślepionego króla Teb:

Biada ci, biada, wymija cię wzrok
A chciałbym wiele się pytać,
Wiele się zwiedzieć i wiele rozważyć,
Lecz strach mną trzęsie i groza.

(Sofokles 1947: 1305–1308)

Phrikē odczuwamy właśnie wtedy, gdy trzęsą nami strach i groza, a wraz z nimi pojawiają się dreszcze i gęsia skórka. To fizyczna reakcja naszego organizmu na silne emocje, które dla Greków powiązane były — co wydaje się nie bez znaczenia — w wyraźny sposób z teatrem i tragedią. Dla Arystotelesa „rzeczą najdoskonalszą i świadectwem wyższego talentu poetyckiego” była zdolność wzbudzenia litości i trwogi samym układem zdarzeń w fabule, tak by odbiorca nie musiał nawet oglądać sztuki, żeby te emocje odczuć (Aristoteles 1983: 336–337).

Zdaniem Arystotelesa to fabuła (gr. *mythos*), czyli uporządkowany układ zdarzeń, była celem tragedii. Tragedia bowiem miała być naśladowaniem nie ludzi, lecz działania (akcji) i życia. Odtworzenie biegu wydarzenia, czyli *mimesis*, zastosowanie określonej stylistyki mowy (języka ozdobnego i odmiennego w różnych częściach tragedii), bezpośrednie zaangażowanie bohaterów w akcję, w końcu *hybris*, czyli arogancja i buta, *hamartia*, czyli nieświadomy błąd bohatera, jego zbłądzenie, przez które wpada w tarapaty, i *peripeteia*, czyli zmiana sytuacji bohatera — to wszystko kolejne elementy tragedii. Natomiast ostatni z nich — rozpoznanie odwrócenia losu — wzbudza litość bądź trwogę i prowadzi do *katharsis*, czyli oczyszczenia (zob. Sosnowski 2011: 141). Do dziś jednak nie wydaje się do końca jasne, po której stronie akcji lokuje się owo oczyszczenie katartyczne: czy po zewnętrznej, a więc dotyczyłoby odbiorcy (względnie aktora lub — na gruncie gier wideo — gracza), czy po „wewnętrznej”, a zatem byłoby „łańcuchem wydarzeń [...] w ramach samej struktury tragedii, co prowadzi do oczyszczenia tychże wydarzeń oraz ich bohaterów, a czego siłą napędową jest *anagnorisis*, rozpoznanie” (Sosnowski 2011: 144).

Kwestia ta (dość niespodziewanie) wydaje się istotna i aktualna w kontekście wydanej w 2021 roku gry akcji typu roguelike zatytułowanej *Returnal*. Nie jest to bynajmniej uwspółcześniona tragedia antyczna, a już w szczególności nie, jeśli wziąć pod uwagę mechanikę gry przejętą rodem z growych shooterów. A jednak obecne w niej — nieoczywiste i nietypowe jak na gry wideo — nawiązania do kultury antycznej i przede wszystkim jej fabuła, zachęcają do namysłu nad problemem oczyszczenia katartycznego poprzez wzbudzenie litości bądź trwogi. Tym bardziej że po dotarciu na koniec pierwszego biomu bohaterka gry Selene Vassos, a wraz z nią gracz, zmierzyć musi się z prawdziwym bóstwem o imieniu Phrikē.

Gra paradoksów

Stworzony przez studio Housemarque *Returnal* jest grą pełną paradoksów — zaczynając od kwestii gatunkowych, przez narrację, aż do poziomu fabuły. Z pozoru wydaje się ona typowym przykładem gry akcji na pograniczu science fiction i horroru. Jest tu wszystko to, do czego przyzwyczaili graczy w ostatnich dekadach tego typu tytuły: samotny astronauta (w tym przypadku astronautka) po rozbiciu statku na obcej planecie musi stawić czoła hordom ksenomorficznych wrogów, odsłaniając przy tym tajemnice, jakie skrywa nieznane ciało niebieskie. Uczucie niepokoju (zarówno u gracza, jak i — przede wszystkim — głównej bohaterki) pojawia się bardzo szybko: Selene, eksplorując nieznaną planetę, znajduje na swojej drodze własne martwe ciało. Groza narasta z każdą kolejną śmiercią postaci, gdy astronautka powraca do momentu rozbicia statku i zostaje zmuszona, by zacząć eksplorację obcej planety od nowa. W dodatku tuż po śmierci i przed kolejnym odrodzeniem w chwilowym mroku dostrzegamy tajemniczą czterooką istotę przypominającą ksenomorficzną ośmiornicę.

A jednak, mimo tych zagadkowych i niewyjaśnionych zdarzeń, ciągle może nam się wydawać, że Selene Vassos to nowa iteracja Ellen Ripley, a my obcować będziemy z kolejną feministyczną opowieścią o silnej kobiecie ponownie przekreślającej wszelkie znane nam różnice występujące w ludzkim wszechświecie — by nawiązać do słów Jamesa H. Kavanagha o *Obcym: Ósmym pasażerze Nostromo* (zob. Kavanagh 1990: 86). Skojarzeń z klasykiem grozy sci-fi wyreżyserowanym przez Ridleya Scotta jest zresztą

więcej. Dość szybko dowiadujemy się, że fabuła gry będzie się koncentrować na kwestiach macierzyństwa; wraz ze stopniowym odkrywaniem tajemnic Atropos, poznajemy wspomnienia Selene, z których większość dotyczy jej rodzinnego domu i relacji z dzieckiem. Mając na uwadze tradycję „potwornego macierzyństwa”, o którym w kontekście *Obcego* i innych tekstów, zarówno science fiction, jak i horroru, pisała Barbara Creed w „*Alien*” and the Monstrous Feminine (zob. 1990: 128), a także niepokojące realia świata przedstawionego, pełne mitycznych nawiązań przywołujących na myśl inne filmy Scotta, na przykład *Prometeusza*, moglibyśmy się spodziewać, że twórcy *Returnal* wybrali dobrze sprawdzoną i wielokrotnie już przetestowaną drogę.

Tak jednak się nie stało. Mimo wykorzystanych mechanik (charakterystycznych dla shooterów i roguelike’ów), sytuacja narracyjna (bliższa proceduralnemu horrorowi) w *Returnal* od samego początku zdaje się sugerować, że mamy do czynienia z innym gatunkiem, niż wskazywałyby na to realia gry. Sygnalizuje to między innymi pierwszoosobowa narracja głównej bohaterki, która nieustannie komentuje znalezione na obcej planecie artefakty i to, co jej się przytrafia, łącząc zarazem swoje obecne doświadczenia z bliżej nieokreślonymi zdarzeniami z przeszłości. I to właśnie przede wszystkim dysonans, jaki budzą mechanika gry i sytuacja narracyjna, ostatecznie doprowadza gracza do wniosku, że właściwym gatunkiem *Returnal* jest horror psychologiczny.

Z drugiej strony narracja prowadzona jest w ramach przypominających sny wspomnień, które przyjmują w grze postać cutscey — przerwника filmowego, w którym zmienia się sytuacja narracyjna na narrację trzecioosobową i w którym gracz pozbawiony zostaje wpływu na przebieg zdarzeń. Tylko w tych momentach dowiadujemy się czegoś o istotach ludzkich i macierzystej planecie Selene. W pozostałych fragmentach, kiedy postać głównej bohaterki znajduje się pod kontrolą gracza i kiedy to Selene prowadzi narrację, próbując wytłumaczyć sobie i graczowi sens wydarzeń na Atropos, mowa jest niemal wyłącznie o obcych istotach, ich kulturze i wierzeniach. Podobnie w ramach rozbudowanej narracji środowiskowej — odnajdywanych na planecie obcych zapisków oraz tajemniczych nagrań pozostawionych przez poprzednie wcielenia Selene, w których przedstawiana jest mitologia istot (pozornie) zamieszkujących Atropos. W tym kontekście podejrzliwość budzi od samego początku duża wiedza bohaterki na ten temat.

Podejrzane wydają się także symboliczne nazwy nawiązujące niemal wyłącznie do greckich mitów: główna bohaterka nosi imię Selene, jej statek to Helios, a planeta, na której się rozbiła — Atropos. Do greckich mitów nawiązują też nazwy kolejnych „bossów”, czyli finałowych przeciwników czekających na bohaterkę na końcu każdego poziomu (wspomniany już Phrikē, a potem Ixion, Nemezis, Hyperion i Ofion), a także imiona innych ludzkich postaci pojawiających się w fabule w rzekomych wspomnieniach (syn Selene nosi — co istotne — to samo imię co statek astronautki, czyli Helios, a jej matka to Theia).

Nie potrzeba specjalnej znajomości greckiej mitologii, by dostrzec tu rodzinny wzorec: w fabule Helios to syn Selene, która z kolei okazuje się córką Thei oraz, podobnie jak w wierzeniach starożytnych Greków, Hyperiona. W tym kontekście kuszące jest też dokładniejsze przyjrzenie się nazwisku protagonistki. Słowo „Vassos” nieuchronnie kojarzyć musi się z imieniem Vasilos, wywodzącym się z imienia Basileios, pochodzącego od terminu βασιλιάς, oznaczającego króla. *Returnal* niekoniecznie jest retellingiem *Edypa Króla*, jednakże wiele wskazuje na to, że w grze studia Housemarque na wielu

poziomach pobrzmiewają echa tragedii antycznej, w tym dramatu Sofoklesa. Ostatecznie okazuje się ona bowiem tragiczną historią Selene Vassos — kobiety, która przez nieświadomy błąd doprowadziła do śmierci swojego dziecka. Sama gra natomiast, poprzez nietypowe połączenie mechaniki gry rodem z shooterów, rozgałęzionej i nielinearnej narracji oraz liniowej fabuły, staje się okazją dla gracza (i zarazem głównej bohaterki) do zmierzenia się z tą traumą.

W tym kontekście warto zwrócić uwagę na fakt, że łaciński rdzeń *vas-* w języku angielskim tworzy termin *vessel*, czyli z jednej strony ‘naczynie/pojemnik/statek’, z drugiej — osobę noszącą w sobie jakąś właściwość (na przykład kogoś „wypełnionego łaską”). I właśnie Selene nosi w sobie traumę, a właściwie jest nią przepełniona. Co więcej, to trauma przywiodła ją na obcą planetę Atropos, by w końcu bohaterka mogła zmierzyć się z tym, co nosi w sobie od lat.

Powtórz to jeszcze raz, Selene!

Selene, eksplorując planetę, znajduje na Atropos — oprócz swojego martwego ciała i nieustannego powracania do momentu rozbicia statku — swój rodzinny dom (który od samego początku sprawia wrażenie nawiedzonego miejsca rodem z horrorów). Drzwi do budynku na ogół pozostają zamknięte, jednak w kluczowych momentach gry — gdy bohaterce uda się pokonać kolejny etap podróży w którymś z cykli życiowych — może eksplorować jego wnętrze. Stopniowo stają przed nią otworem kolejne pomieszczenia, w których odnajduje szczątki niejasnych informacji o swoim życiu.

Selene odwiedza między innymi pokój swojego syna. Odnajduje tam jego ukochaną zabawkę, ośmiornicę Octo, oraz konsolę PlayStation 5, na której może zagrać. Gdy to robi, znów niczym w horrorach, na moment staje się swoim synem Heliosem, który gra w *Returnal*, kontrolując postać własnej matki wchodzącej do opuszczonego domu na Atropos. W jadalni Selene spotyka natomiast anonimowego i milczącego astronautę, który zdaje się ją nieustannie śledzić na obcej planecie. Innym razem w tym samym pomieszczeniu Selene widzi telewizyjne nagranie o wypadku, do którego doszło w lesie Okanogan-Wenatchee, sugerujące, że w zdarzeniu udział brała Selene i jej matka Theia. Natomiast więcej o Thei dowiadujemy się podczas jednej z ostatnich wizyt w domu, gdy astronautka schodzi do piwnicy w trakcie niepokojącej sceny sugerującej pojawienie się przemocy fizycznej w rodzinie Vassosów.

Historię Selene jako gracze poznajemy więc na ogół we wspomnianych, pozbawionych dialogów, krótkich cutsceńkach przypominających sny albo retrospekcje (flash-backi). W ten sposób gra sugeruje, że być może Atropos jest tylko metaforą, a cała oprawa z pogranicza horroru i science fiction służy do opowiedzenia o wewnętrznych przeżyciach bohaterki i doświadczeniu traumy.

W kontekście owej traumy kluczowe wydaje się to, że twórcy *Returnal* zdecydowali się na stworzenie gry typu roguelike. To gry komputerowe, które opierają się na eksploracji kolejnych losowo generowanych poziomów w fikcyjnym świecie. „Są znane z potwornej trudności, nieprzewidywalności, szybkiej i ciągłej śmierci postaci oraz dużej liczbie metod, które stosują, by zadać tę śmierć” (Harris 2021: 1)¹. Swoją nazwę wywodzą od klasycznej gry *Rogue* stworzonej w latach osiemdziesiątych, w której gracz,

¹ Jeśli w bibliografii nie zaznaczono inaczej, tłumaczenia cytatów — M.M.

walcząc z potworami i zbierając skarby, porusza się po ciągu pokoi i korytarzy, by odnaleźć legendarny Amulet Yendoru.

Jedną z najważniejszych cech tego typu gier, jak zauważa John Harris, jest szybkość i powtarzająca się śmierć postaci, którą kieruje gracz. Co ważne — w przeciwieństwie do wielu innych gatunków gier komputerowych — w tak zwanych „rogalikach” nie istnieje funkcja zapisu. Rozrywka toczy się w trakcie kolejnych cykli, które kończy śmierć bohatera/bohaterki i jego/jej „zmartwychwstanie” w punkcie wyjściowym cyklu. Gra zatem automatycznie zapisuje się po każdej następnej śmierci, natomiast rozwój postaci zachodzi pomiędzy kolejnymi zgonami. To wtedy zdobywa ona nowe umiejętności i narzędzia, poznaje informacje na temat świata oraz odkrywa nieznane dotąd lokalizacje, do których powrócić może w nowym cyklu. Tym jednak, co najbardziej odróżnia ten gatunek gier od innych, jest fakt, że główni bohaterowie bądź bohaterki mają świadomość stale powtarzającej się własnej śmierci (często zresztą bezpośrednio ją komentują) — ma więc ona centralne znaczenie w fabule oraz budowaniu psychologii postaci. Zatem w pewnym uproszczeniu „rogaliki” to gry o wiecznym powrocie i być może nie bez przyczyny najlepsze tytuły bezpośrednio lub pośrednio nawiązują do kultury starożytnej Grecji i jej kołowej koncepcji czasu (patrz: *Hades*).

Popularność gier typu roguelike w ostatnich latach nie powinna jednak dziwić, szczególnie w kontekście uwag, które Jason Tocci formułuje w *„You Are Dead. Continue?”: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction* (2008). W artykule amerykański badacz zwraca uwagę na niekoherentność gier wideo właśnie w kontekście śmierci bohatera. Wpisuje się to w wieloletni — a właściwie trwający od kilku dekad — spór ludologów z narratologami, podejmujący kwestię tego, czy gry się czyta i interpretuje, czy po prostu „wszystko, co musimy zrobić, żeby pokazać, że rozumiemy grę, to dobrze w nią grać” (Aarseth 2010: 30). Tocci zauważa, że choć gry — podobnie jak inne media (literatura, komiks, film, serial) — opowiadają pewną historię, jednocześnie zaburzają jej przebieg zgonami protagonisty spowodowanymi mierzeniem się z wyzwaniem w ramach rozgrywki. Progres fabuły zależny jest od kolejnych prób i wypełnianych przez gracza błędów, które karane są śmiercią i koniecznością powtórzenia ostatniego etapu gry.

Z jednej strony więc tempo opowiadanej przez gry historii wyznaczane/zaburzone jest przez lepsze lub gorsze radzenie sobie gracza z wyzwaniami, jakie stawia przed nim rozrywka. W skrajnych przypadkach problematyczny staje się też poziom trudności gry — którego, co znamienne w tym kontekście, nie da się zmienić, za co *Returnal* otrzymywał po premierze bardzo niskie oceny od niezadowolonych użytkowników — sprawiając, że nie możemy poznać całej historii, ponieważ nie jesteśmy w stanie poradzić sobie z zadaniami przygotowanymi przez projektantów. Z drugiej strony śmierć bohatera — do pewno stopnia wpisana w naturę gier komputerowych — sama w sobie może być frustrująca dla graczy, ponieważ „wybija” ich z opowieści. Gdy jest niewystarczająco umotywowana diegetycznie, powrót do życia i kontynuacja gry mogą stać się źródłem dysonansu ludonarracyjnego (będącego wynikiem sprzeczności między fabułą gry a jej mechaniką) i zagrażać immersji.

W bardzo wielu przypadkach projektanci gier nie zadają sobie żadnego trudu, by wytłumaczyć kolejne „zmartwychwstania” głównej postaci lub posiadanie przez niej kilku żyć w obrębie gry. Są oczywiście od tego równie liczne wyjątki, łącznie z tak

skrajnymi przykładami, jak oryginalna wersja gry *OneShot*, którą zgodnie z założeniami twórców przejść można było tylko raz na jednym życiu. Śmierć w rozgrywce przekreślała na zawsze możliwość ponownej eksploracji świata gry.

Greg Costikyan — w kontekście wspomnianego sporu między ludologami a narratologami — już wiele lat temu zwracał uwagę na zasadniczy konflikt linearności historii opowiedzianej przez fabułę w grze (w której kluczowe jest określone następstwo wydarzeń) i nielinearności związanej z interaktywnością gier (które mają dostarczać choćby iluzji wolnej woli, ograniczonej wszak regułami i systemem rozgrywki). W grach coraz częściej gracz otrzymuje realny wpływ na przebieg fabuły, co daje mu poczucie, że nie jest jedynie pasywnym odbiorcą gotowej historii. Jednak nawet w tych przypadkach wpływ pozostaje pod wieloma względami ograniczony. „Innymi słowy, istnieje bezpośredni konflikt między tym, czego wymaga historia, a tym, czego wymaga gra. Odejście od reguł rządzących historią najpewniej sprawi, że historia będzie mniej satysfakcjonująca, z kolei ograniczenie wolności działań gracza z pewnością doprowadzi do stworzenia mniej satysfakcjonującej gry” (Costikyan 2007: 6).

To przemyślenia sprzed blisko dwudziestu lat i w ciągu tych niecałych dwóch dekad projektanci gier na różne sposoby próbowali mierzyć się z opisanym przez Costikyana problemem, także poprzez postulowane przez Tocciego narracyjne motywowanie powtarzających się powrotów do życia głównej postaci. To umożliwia im z jednej strony opowiedzenie angażującej linearnej historii, a z drugiej stworzenie mniej lub bardziej dostrzegalnej iluzji nielinearności i losowości cechujących gry. Kluczowe oczywiście jest to, jaką historię chce nam opowiedzieć dana gra.

Returnal pod tym względem jest być może jednym z najlepszych przykładów na to, że zasadniczy konflikt między wymogami linearnej fabuły i nielinearnej rozgrywki stymulować może do pełniejszego i głębszego przedstawienia tematu, który trudno byłoby podjąć w innym medium. Tytułowy nieustanny powrót do kolejnych cykliw życiowych Selene Vassos okazuje się w grze dosłownie „przypominaniem, powtarzaniem i przepracowaniem” opisanym przez Sigmunda Freuda w tekście *Remémoration, répétition et perlaboration* z 1914 roku (zob. 2004). W *Returnal* przymus powtarzania związany jest z traumatycznym doświadczeniem niedającym spokoju głównej bohaterce. Powtarzanie tego samego cyklu życiowego okazuje się z jednej strony opracowywaniem jakiejś wypartej wiedzy, z drugiej zaś pokonywaniem oporu stawianego przez psychikę w trakcie kuracji. Gra nie bez powodu została zaklasyfikowana przez twórców jako horror psychologiczny — w istocie okazuje się bowiem historią terapii Selene Vassos, a gra z perspektywy gracza jest mozolnym towarzyszeniem jej w przepracowaniu traumy i powrocie do tego, co zostało przez kobietę wyparte.

To, co nęka i co daje ukojenie

Returnal można z powodzeniem odczytać w ramach klasycznej psychoanalizy Freudowskiej, co udowodnił w swojej niezwykle drobiazgowej interpretacji gry Aaron Suduiko (zob. 2021). W tej perspektywie gra stworzona przez studio Housemarque — wbrew pozorom — nie ma nic wspólnego z klasycznymi horrorami sci-fi, takimi jak *Obcy 2* czy *Żołnierze Kosmosu* (a także grami z serii *Doom* czy *Aliens*). Choć charakterystyczny sztafaż mógłby na to wskazywać, Selene Vassos wcale nie znajduje się na obcej planecie Atropos, na której rozbiła się statkiem o nazwie Helios. Na tejsze planecie nie

prześladuje jej tajemniczy astronauta w skafandrze bliźniaczo podobnym to tego, który nosi na sobie Selene, bohaterka nie odkrywa też na Atropos repliki swojego rodzinnego domu, w którym spotyka syna Heliosa i jego charakterystyczną zabawkową ośmiornicę, niepokojąco przypominającą obcą formę życia pojawiającą się po każdej śmierci bohaterki, tuż przed jej ponownym zmartwychwstaniem.

Czego zatem doświadcza Selene? Odpowiadając najkrócej: zmagą się z traumą, o czym dowiadujemy się dopiero na samym końcu. Bohaterka rzeczywiście rozbiła pojazd, jednak nie był to statek kosmiczny, a samochód osobowy, w którym podróżowała wraz z synem (nazywanym w grze Heliosem). W wyniku wypadku znaleźli się w zupełnie obcym środowisku, ale nie była to nieodkryta planeta, tylko dno rzeki w lesie Okanogan-Wenatchee. Zdarzenie to doprowadziło do śmierci dziecka Selene, które utonęło uwiecznione w zatopionym samochodzie. Wypadek nastąpił najprawdopodobniej (co sugerują subtelnie odkrywane w domu bohaterki wspomnienia) na skutek rozproszenia kobiety, której marzenia leżały w gruzach po tym, jak nie zakwalifikowała się do programu kosmicznego. Nie mogąc jednak skonfrontować się z tym faktem na poziomie swojej świadomości, Selene przeżywa w nieskończoność historię, w której rozbija się statkiem kosmicznym na obcej planecie i próbuje zrozumieć, co na niej robi, by ostatecznie — w oceanicznych głębinach — na dnie swojej nieświadomości odkryć samochód zatopiony w trakcie wypadku...

Returnal jest zatem grą mierzącą się z problemem aktualności traumy i transformacyjnego potencjału doświadczeń traumatycznych. Katarzyna Bojarska pisze:

Wydaje się, że chodzi tu przede wszystkim o niesamowite i niepoahamowane (przez wolę czy świadomość doświadczającego podmiotu) wrażenie, że to, co wydarzyło się raz (w przeszłości) może wydarzyć się ponownie, może powtórzyć się to, co niegdyś już zadało cios i zraniło. Możliwe wydaje się zatem powtórzenie tego, co wydawało się w ogóle niemożliwe. Wydarzyło się, choć nie miało prawa się wydarzyć (już za pierwszym razem). A zatem pozostaje pytanie, jak w psychice podmiotu funkcjonuje to, co wydarzyło się jako niemożliwość i okazało się nieprzedstawialne (nawet własnej świadomości). Wdarło się przemocą pokonując wszelkie bariery i zabezpieczenia służące równowadze psychicznej. A zatem wydarzyło się, a retrospektywnie funkcjonuje jako coś, co nie miało się wydarzyć, coś, co być może nie wydarzyło się. To zatem, co nie w pełni przeszłe i nawiedzające teraźniejszość, jawi się z całą mocą grozy jako to, co może się jeszcze, albo dopiero wydarzyć. Oto streszczenie najbardziej paradoksalnego charakteru wydarzenia traumatycznego.

(Bojarska 2013: 70)

Returnal to gra o nieświadomym przeżywaniu traumy, która — dosłownie — próbuje „przedostać się z odmętów nieświadomości na powierzchnię życia psychicznego” (Bojarska 2013: 71). Roguelike’owa mechanika wprowadza przymus powtarzania kolejnych cykli, będących niczym innym jak tylko niedającym się opanować procesem pochodzącym z nieświadomości, „[...] w wyniku działania którego podmiot aktywnie naraża się

na przykre sytuacje, powtarzając w ten sposób wydarzenia czy doświadczenia z przeszłości, lecz nie przypominając sobie ich jako pierwowzoru” (Laplace, Pontalis 1996: 266). Selene i gracze, podobnie jak osobie doświadczającej traumy, zdaje się, że sytuacja warunkowana jest aktualnymi okolicznościami, nie zaś nieprzepracowaną przeszłością.

Jednak według Freuda powtórzenie, choć nęka i rodzi grozę, może przynieść także terapeutyczne ukojenie poprzez opracowanie tego, co niezrozumiałe. Powtórzenie jest zatem związane z pamiętaniem i stanowi próbę zapanowania nad traumatycznym wydarzeniem. Zapanowania, w którym na gruncie psychoanalizy pomóc ma analityk.

Suduiko zwraca uwagę, że w *Returnal* gracz tak naprawdę nie wchodzi w rolę Selene. Zresztą projektanci najprawdopodobniej celowo zrezygnowali z perspektywy pierwszoosobowej na rzecz punktu widzenia zza pleców protagonistki, zupełnie jak gdyby gracz stał za nią i jedynie wspierał ją w wysiłkach. I choć z wielu powodów nie jest to idealna analogia, sytuacja narracyjna w grze sprawia, że gracza można do pewnego stopnia postrzegać jako analityka towarzyszącego Selene w jej terapii. Freud w *Zarysie psychoanalizy* tak opisuje przymierze analityka i osłabionego ja w ramach sytuacji analitycznej:

Ego zostało osłabione wskutek wewnętrznego konfliktu, toteż musimy pospieszyć mu z pomocą. Sytuacja przypomina wojnę domową, o której wyniku ma zdecydować pomoc udzielona jednemu z jej uczestników przez sprzymierzeńca z zewnątrz. Analityk oraz osłabione „ja” chorego mają — opierając się na świecie zewnętrznym — zawrzeć sojusz przeciwko wspólnym wrogom: przeciwko roszczeniom popędów id i przeciwko wymaganiom sumienia — superego.

(Freud 1994: 124)

Kolejne cykle, w których Selene pozornie mierzy się z różnymi odmianami obcych i ich technologii, okazują się tak naprawdę wspomnianą przez Freuda wojną domową w obrębie psychiki głównej bohaterki wynikającą z roszczeń popędów Id (które reprezentowane w grze jest przez syna kobiety) oraz wymagań sumienia (które znajduje swoją reprezentację w postaci anonimowego astronauty prześladowającego Selene). Wojną domową zapoczątkowaną przez traumatyczne doświadczenie, do którego Selene może dotrzeć tylko dzięki graczowi.

A nie jest to proste, gdyż osłabione „ja” z początku wydaje się bezbronne wobec niebezpieczeństw czyhających na bohaterkę na Atropos. Śmierci w tej grze liczy się w dziesiątkach, a nawet setkach, jednak kolejne cykle sprawiają, że osłabione „ja” powoli rośnie w siłę (Selene może korzystać na stałe z niektórych ulepszeń, znajduje też coraz lepszą broń, która pozwala na dłuższe przetrwanie w następnych życiach). Pomagają w tym także odnajdywane obce artefakty, technologie i pasożyty, które zwiększają statystyki Selene i pozwalają jej na bardziej skuteczne mierzenie się z wrogami, choć nieustannie największą rolę odgrywa tu losowość (stąd puryści gatunkowi gier komputerowych sugerują, że *Returnal* to nie tyle roguelike, co *roguelite*, w którym zawartość jest niemal całkowicie losowo generowana wraz z każdym kolejnym życiem bohatera). A im dalej zajdzie i im więcej się dowie, tym lepszymi narzędziami do radzenia sobie z własną psychiką będzie dysponować. Dobrze unaocznia to fakt, że po przebrnięciu przez trzy

pierwsze poziomy i pokonaniu finalnych „bossów” (pośród których pierwszym, nie bez przyczyny, jest Phrikē, by bowiem rozpocząć kurację, konieczne jest zmierzenie się z lękiem i trwogą) — a więc mniej więcej w jednej czwartej gry — następuje fabularny zwrot, który sugeruje, że kuracja działa.

Po pokonaniu finałowego bossa — Nemezis — co następuje, jak się wydaje, w połowie gry, Selene nawiązuje kontakt z Ziemią, czego próbowała dokonać od momentu rozbicia się na Atropos, a następnie powraca na naszą planetę. W ramach tej samej cutscenki obserwujemy, jak bohaterka przeżywa resztę swojego życia i umiera z przyczyn naturalnych, a następnie pochowana zostaje przy swoim rodzinnym domu... I wtedy znów budzi się na Atropos w rozbitym statku. Tym razem jednak zmienia się zarówno wygląd planety, jak i to, na jakim poziomie swoje zmagania z wrogami zaczynać będzie Selene. Teraz w każdym kolejnym cyklu nie będzie już na pierwszym, lecz piętnastym poziomie.

W przeciwieństwie do klasycznych narracji sci-fi, takich jak seria filmów o *Obcym*, tym razem zupełnie nieistotne staje się pytanie o „ucieleśnienie i groźbę pogwałcenia granic jaźni przez to, co inne i obce” (Melzer 2006: 109). Bo to nie obca technologia czy pasożyty zagrażają spójności jaźni — raczej ich pojawienie się jest wynikiem pogwałcenia granic ego przez to, co absolutnie inne i obce, a zatem przez traumę. To zresztą istotne zagadnienie w kontekście gry: by przywrócić dawne granice i odzyskać wewnętrzną spójność, Selene potrzebuje rozmaitych sprzymierzeńców z zewnątrz, w tym obcych artefaktów, technologii i pasożytów. A także informacji o świecie, w którym się znajduje, i przyczyn, dla których trwa w niekończącej się pętli.

Główna bohaterka zdobywa informacje na rozmaite sposoby — przede wszystkim w ramach rozbudowanej narracji środowiskowej. Na Atropos znajduje między innymi zaszyfrowane tablice w obcym języku, które powoli tłumaczy na angielski dzięki napotkanym artefaktom, oraz informacje w czymś, co określone zostaje mianem KsenoArchiwów. Odkrywa także ciała swoich poprzednich wcieleń, a przy nich krótkie nagrania zarejestrowane tuż przed śmiercią. Dzięki nim gracz wraz z Selene może zrekonstruować jej historię i odkryć, co tak naprawdę sprowadziło astronautkę na obcą planetę. Jednak w tym kontekście być może najważniejszym, a zarazem najbardziej niesamowitym (także w rozumieniu Freudowskim) miejscem na Atropos jest rodzinny dom Selene. Każda kolejna wizyta w jego wnętrzu to powolny powrót wypartego. W trakcie jednego z powrotów do domu bohaterka stwierdza: „Myślę, że w tym domu ponownie przeżywam moje wspomnienia, ale... nie w pełni. One skorodowały. Brakuje w nich niektórych elementów, a inne zdają się... wytworzone. Jednak nadal pamiętam udrękę, poczucie, że tracę rozum. Nie czuję się tu dobrze. To nie jest bezpieczna przestrzeń” (*Returnal*). A jednak to w domu Selene uzyskuje wszystkie najważniejsze informacje o swojej przeszłości i tym, co się wydarzyło, eksplorując różne przestrzenie i poziomy budynku. Tu przypomina sobie o wypadku, tu także — pod sam koniec gry — znajduje klucze do samochodu tkwiącego w głębinach Atropos.

Co ważne, na żadnym etapie gry — łącznie ze sceną finałową — nigdy nie jesteśmy świadkami tego, co „tak naprawdę” się wydarzyło. Jak już wspominałem, w grze mamy dostęp jedynie do bezdialogowych cutscenek, mających postać niezwykle realistycznych i krótkich flashbacków, mieszających ze sobą autentyczne i fantastyczne/fikcyjne elementy. Jacques Lacan w seminarium *Nieświadomość i powtórzenie* (1973) zauważa, że powtórzenie (niem. *Wiederholung*) nie jest prostą reprodukcją (replikacją, repetycją),

lecz procesem związanym z pamiętaniem (niem. *Erinnern*), „[...] a zatem próbą ogarnięcia rzeczy przeszłych, zbliżenia ich do siebie, zapanowania nad traumą, która w tym powtórzeniu nie tyle zostaje zreprodukowana, co wyprodukowana” (Bojarska 2013: 74).

Trauma zatem w powtórzeniu się aktualizuje, jednak nie zostaje w nim ostatecznie przedstawiona czy opanowana. „Traumę ustanawia przegapione spotkanie z Realnym, które zawsze ostatecznie wymyka się, zawiesza się jako niemożliwa do pochwycenia reszta doświadczenia, jego naddatek, po który w ponawianych co i rusz próbach, można jedynie sięgać, nigdy go nie dosięgając” — pisze dalej Bojarska (2013: 74). Także dlatego, że jest czymś, co nie podlega symbolizacji, jest poza czasem i przestrzenią — lub pomimo nich. Jest czymś równoległym do rzeczywistości. Z tego powodu Selene próbuje się z nią mierzyć na Atropos

(Re)konstrukcja życia Selene

Po dwukrotnym przejściu *Returnal* docieramy do ostatecznego zakończenia historii Selene. W finałowej scenie widzimy szkielet pokonanego Ofiona — przypominającego węża potwora, który swoje imię zawdzięcza uchodzącemu za syna Uronosa i Gai władcy tytanów, zgodnie z mitycznymi przekazami strąconemu przez Kronosa i Reję w głębin Tartaru. Ofion, czyhający w największych głębinach psychiki Selene, okazuje się ostatecznym strażnikiem sekretu — faktu, że to Selene jest winna śmierci swojego dziecka. Cała droga, którą musiała pokonać bohaterka gry z pomocą gracza, wiedzie do uświadomienia sobie tego faktu.

Paradoksalnie, Ofion jest jednym z najprostszych przeciwników do pokonania — w przeciwieństwie na przykład do Phrikē, bossa, który sprawia na tyle duże problemy graczom, że wielu z nich rezygnuje z dalszej rozgrywki po kilku nieudanych próbach pokonania go. Czy jednak naprawdę można mówić o paradoksie? Można raczej odnieść wrażenie, że w trakcie kuracji Selene staje się na tyle silna i gotowa na to, co ją czeka, że zmierzenie się z Ofionem pozostaje już formalnością. Zupełnie jakby jej psychika chciała, by w końcu skonfrontowała się z tym, co niewyraźne. Nie stawia, jak na początku — i przez zdecydowaną część terapii — zacieklego oporu, robiąc wszystko, by uniemożliwić Selene zejście do głębin nieświadomości.

Roy Schafer, amerykański psychoanalityk, komentator pism Freuda, w jednym ze swoich wykładów zauważył, że celem psychoanalizy jest skonstruowanie ludzkiego życia (zob. Rosner 2000: 208). Katarzyna Rosner referuje:

W toku analizy dochodzi do rekonstrukcji czy reinterpretacji zarówno przeszłości, jak i aktualnego świata pacjenta. [...] Podstawowym zadaniem jest tu ustanowienie nowej perspektywy na rzeczywistość psychiczną pacjenta, pozwalającą mu ujrzeć w niej aczasową, życzeniową i zdeterminowaną przez strach konstrukcję, która — jako konstrukcja właśnie — może ulec modyfikacji. Analiza zmierza więc do ukazania pacjentowi, że jego sposób interpretowania świata opiera się w sposób nieświadomy na uporczywym i deformującym stosowaniu infantylnych kategorii.

(Rosner 2000: 208)

W tym kontekście warte przemyślenia wydaje się wykorzystanie typologii składników świata gry zaproponowanej przez Lisbeth Klastrup i Susanę Tosca (zob. 2014: 299) w ramach analizy transmedialnego świata *Pieśni Lodu i Ognia*. Badaczki wyróżniły trzy elementy tegoż świata:

- 1) *mythos*, opisujący czas prehistoryczny fikcyjnej rzeczywistości i sięgający aż do jej kosmogonicznych początków, zwykle zatem aż do narracji założycielskiej;
- 2) *topos*, opisujący zmieniającą się w czasie przestrzeń fikcyjnej rzeczywistości, kształtowaną przez składające się na jej historię wydarzenia;
- 3) *ethos*, opisujący kształtujące fikcyjną rzeczywistość systemy filozoficzne, religijne i etyczne, które funkcjonują zarówno w wymiarze indywidualnym, jak i uniwersalnym.

(Maj 2021: 48)

W tym ujęciu *mythos* świata *Returnal* to narracja założycielska — historia nieświadomego przyczynienia się Selene Vassos do śmierci swojego dziecka. *Ethos* to z kolei tropione przez bohaterkę gry systemy filozoficzne, religijne i etyczne rzekomo stworzone przez obce istoty na planecie Atropos, które tak naprawdę okazują się zaszyfrowanymi komunikatami jej psychiki, przede wszystkim instancji superego. W końcu *topos* to realia, w których Selene mierzy się ze swoją traumą — powołana do życia przez jej wyobraźnię fikcyjna planeta Atropos.

Zakończenie gry sugerowałoby więc, że celem rozgrywki jest właśnie skonstruowanie życia Selene — zrozumienie, co robi ona na Atropos (i z czym tak naprawdę się mierzy). W tym kontekście bohaterka, nie bez powodu, nosi imię greckiej bogini Księżycy. Z jednej strony jej historia w grze stanowi „odbicie” traumatycznych wydarzeń z udziałem jej dziecka; to Helios, niczym Słońce oświetlające Księżyc, pomaga Selene rzucić światło na to, co się wydarzyło. Z drugiej strony — w *Returnal* bohaterka musi się zmierzyć ze swoją „ciemną stroną”, tym, co nie pozwala się dostrzec, pozostając w mroku głębin nieświadomości. Nie wydaje się więc nadużyciem próba dostrzeżenia w historii Selene Vassos zremediowanej przez gry wideo antycznej tragedii.

Returnal to zatem opowieść o jednym, nieświadomym błędzie Selene Vassos, który doprowadza do całkowitej zmiany jej sytuacji — i w tym sensie można tę grę rozpatrywać jako swoisty retelling tragedii antycznej. Ukończenie gry pozwala rozpoznać odwrócenie losu bohaterki, co prowadzi do *katharsis*. W przypadku *Returnal* byłoby to zarówno oczyszczenie zewnętrzne — czyli wzbudzenie litości bądź trwogi w graczowi towarzyszącym bohaterce w jej zmaganiach — jak i wewnętrzne, w finale bowiem Selene w końcu rozpoznaje moment odwrócenia losu i zaczyna rozumieć, co tak naprawdę wydarzyło się w jej życiu.

Douglas Cairns, w tekście poświęconym odczuciu *phrikē*, stwierdza, że dla jego pojawienia się w greckiej tragedii kluczowy był lęk, że to, czego jesteśmy świadkami jako widzowie, może dotknąć także nas samych. Stąd uczucie przejmującego horroru —

trwogi i bojaźni. Pod tym względem również zakończenie *Returnal* powinno wzbudzić w nas dreszcz i grozę, szczególnie gdy uświadomimy sobie, że i nam kiedyś, tak jak Selene, przyjdzie się zmierzyć z powrotem wypartego. Pod tym względem można chyba uznać grę studia Housemarque za jeden z najciekawszych i najambitniejszych narracyjnych projektów ostatnich lat.



Bibliografia

- Aarseth Espen (2010), *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa.
- Arystoteles (1983), *Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław.
- Bojarska Katarzyna (2013), *Przeżyć raz jeszcze: performance, pamięć, trauma*, „Sztuka i Dokumentacja” nr 9.
- Cairns Douglas (2015), *The horror and the pity: Phrikē as a tragic emotion*, „Psychoanalytic Inquiry” nr 35(1).
- Costikyan Greg (2007), *Games, Storytelling, and Breaking the String* [w:] *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Creed Barbara (1990), *Alien and the Monstrous-Feminine* [w:] *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, red. A. Kuhn, Verso, Londyn.
- Freud Sigmund (1994), *Poza zasadą przyjemności*, przeł. J. Prokopiuk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Freud Sigmund (2004), *Remémoration, répétition et perlaboration*, „Libres cahiers pour la psychanalyse” nr 9(1).
- Harris John (2021), *Exploring Roguelike Games*, CRC Press, Boca Raton.
- Kavanagh James H. (1990), *Feminism, Humanism and Science in Alien* [w:] *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, red. A. Kuhn, Verso, Londyn.
- Klastrup Lisbeth, Tosca Susana (2014), *Game of Thrones. Transmedial worlds, fandom, and social gaming* [w:] *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, red. J.-N. Thon, M.-L. Ryan, Lincoln–Londyn.

- Lacan Jacques (1973), *The Unconscious and the Repetition* [w:] *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, red. J.A. Miller, Norton, Nowy Jork.
- Laplanche Jean, Pontalis Jean-Bertrand (1996), *Słownik psychoanalizy*, red. Daniel Lagache, przeł. E. Modzelewska, E. Wojciechowska-Ciszkowska, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne S.A., Warszawa.
- Maj Krzysztof M. (2021), *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” t. 26, nr 38, DOI: [10.14746/i.2021.38.03](https://doi.org/10.14746/i.2021.38.03).
- Melzer Patricia (2006), *Alien Constructions. Science Fiction and Feminist Thought*, University of Texas Press, Austin.
- Rosner Katarzyna (2000), *Pojęcie narracji we współczesnych reinterpretacjach psychoanalizy Freuda (Roy Schafer, Donald P. Spence)*, „Przegląd Filozoficzny — Nowa Seria” r. IX, nr 3(35).
- Seneca Lucius Annaeus (2017), *Edyp*, przeł. T. Sapota, I. Słomak, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, HDL: [20.500.12128/19074](https://hdl.handle.net/20.500.12128/19074).
- Sofokles (1947), *Król Edyp*, przeł. K. Morawski, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Kraków.
- Sosnowski Leszek (2011), *Emocjonalizm Arystoteles i znaczenie pojęcia katharsis*, „Estetyka i Krytyka” nr 20(2), HDL: [123456789/3074](https://hdl.handle.net/123456789/3074).
- Sudiuko Aaron (2021), *Game as Mind: A Psychoanalytic Explanation of Returnal*, „With A Terrible Fate”, 19 lipca, <https://withaterriblefate.com/2021/07/19/game-as-mind-a-psychoanalytic-explanation-of-returnal> [dostęp: 26.05.2025].
- Tocci Jason (2008), *“You Are Dead. Continue?”: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” nr 2(2), DOI: [10.7557/23.5981](https://doi.org/10.7557/23.5981).

