

## Traumi videoludici: la ricerca della stabilità emotiva in “Hellblade: Senua’s Sacrifice” e “The Town of Light”

Matteo Genovesi

**Trauma in video games: Searching for emotional stability in “Hellblade: Senua’s Sacrifice” and “The Town of Light”.** *This paper adopts a multidisciplinary perspective involving cognitive psychology and game studies for the analysis of the representation of a specific emotional condition, post-traumatic psychosis, in the video games “Hellblade: Senua’s Sacrifice” (Ninja Theory 2017) and “The Town of Light” (LKA 2016). “Hellblade: Senua’s Sacrifice” was developed under the supervision of Paul Fletcher, a neuroscientist. It is a third-person adventure video game that recalls Norse mythology and focuses on the psychosis of the protagonist Senua, who is constantly struck by visual and auditory hallucinations while making her way up a path to the top of a mountain to resurrect her beloved boyfriend. “The Town of Light” was developed in Italy after years of research at the former Volterra asylum. In this first-person exploratory thriller, players control Renée, a woman who tries to shed light on her traumatic past by returning, as an adult, to the asylum where she had been locked up as a young girl. Despite the ludic differences between the two cases under examination, similar narrative paths and strategies are employed to represent post-traumatic psychosis and deal with the theme of trauma in video games, such as seeing the protagonists face their deepest fears to reach a stable emotional condition.*

**Keywords:** Trauma, Psychosis, User, Hellblade: Senua’s Sacrifice, The Town of Light .

### *Introduzione*

La presenza sempre più costante di tematiche delicate è ormai associata all’interno del medium videoludico: come ho avuto modo di argomentare in una mia monografia, specialmente nell’ultimo trentennio sono ravvisabili videogiochi di variegati generi che vengono sviluppati per un pubblico adulto, e che evidenziano dei racconti di notevole intensità drammatica, talvolta incentrati su complessi aspetti socioculturali intelaiati nella storia dell’umanità (Genovesi 2020).

Il saggio qui presente si focalizzerà sulla rappresentazione di una specifica condizione mentale ed emotiva nei videogiochi, ovvero la psicosi post-traumatica, e prenderà in esame due casi di studio emblematici, *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (Ninja Theory 2017) e *The Town of Light* (LKA 2016)<sup>1</sup>. *Hellblade* è un’avventura in terza persona che richiama la mitologia norrena e si incentra sulla psicosi della protagonista Senua, costantemente colpita da allucinazioni: la ragazza, sotto il

---

<sup>1</sup> Da ora in poi, *Hellblade: Senua’s Sacrifice* verrà abbreviato in *Hellblade*, mentre *The Town of Light* verrà abbreviato con le sue iniziali in *TToL*.

controllo del giocatore, deve compiere un pericoloso cammino verso la sommità di una montagna per resuscitare Dillion, il suo amato compagno. *TToL* è un thriller in prima persona in cui il giocatore deve controllare Renée, una donna che a distanza di molti anni torna ad esplorare il manicomio di Volterra in cui era stata rinchiusa da giovane, con l'obiettivo di far luce sul suo traumatico passato che le provoca amnesie e allucinazioni. Come ci sarà modo di argomentare nel corso del saggio, questi due titoli veicolano la psicosi post-traumatica con percorsi ludici e narrativi tanto differenti quanto peculiari, al punto da poter essere considerati dei fautori di due specifiche rappresentazioni videoludiche sul tema, la *proiezione psicofisica* e la *collaborazione fisiomentale*.

Il tema della psicosi conta una tradizione ultracentenaria di studi nei più variegati contesti scientifici, ragion per cui in questa sede verranno sinteticamente chiamate in causa le ricerche che hanno evidenziato aspetti utili alla successiva contestualizzazione videoludica. Un primo spunto di riflessione proviene da Kant: nell'ambito della nosologia, egli afferma che ogni disturbo mentale nasce dalla mancanza di elaborazione positiva della realtà circostante mediante i sensi, e può provocare sintomi di allucinazione o vaneggiamento, rispettivamente quando la mente considera reali i suoi fantasmi interiori o quando recepisce la realtà con giudizi intellettuali distorti (Kant 1764). È solo a partire dalla fine del XIX secolo che, grazie all'apporto della psichiatria, i disturbi della mente vengono indagati come conseguenze di traumi sulla psiche. In questo ambito, Janet evidenzia che un evento traumatico può portare una persona a un processo di dissociazione interiore, capace altresì di bloccare idealmente l'individuo al momento dell'avvenimento nonostante lo scorrere del tempo (Janet 1904). Freud, padre della psicanalisi, inizialmente sostiene che la genesi di un trauma affonda le radici nella sfera sessuale durante il periodo dell'infanzia (Freud 1896), mentre in seguito individua una più totalizzante lacerazione dell'Io causata da un evento improvviso che provoca un eccesso di emotività intensa, a prescindere dall'età della persona (Freud 1920). Tale lacerazione può provocare un profondo turbamento emotivo che non viene elaborato coscientemente dal soggetto, e intacca la sua sfera inconscia facendola rimanere ancorata alla reminiscenza ossessiva dell'evento traumatico: questo processo può portare l'individuo a

rivivere, inconsciamente, l’avvenimento scioccante fino a quando non ne trova un senso logico all’interno della sua mentalità distorta. In altri casi, come sostiene molto più avanti Caruth, un trauma può anche rimuoversi apparentemente dalla memoria, per poi essere rievocato nell’inconscio a distanza di variegato tempo nel momento in la persona si ritrova in situazioni o ambienti simili a quelli traumatici che l’hanno colpita in passato (Caruth 1996). Queste tesi vengono poi riprese da altri studiosi che utilizzano un approccio fenomenologico allo studio del trauma, come Crocq, il quale individua nell’alienazione dalla realtà e nello sconvolgimento della temporalità dei tratti caratteristici della psicosi post-traumatica (Crocq 1999).

Nonostante le differenze di approccio scientifico a un problema così complesso, di cui è stata qui esposta solo un’estremissima sintesi, il trauma può essere definito come un profondo shock emotivo che ferisce la persona al punto da minarne la stabilità mentale, provocandole un transitorio o perenne stato di dissociazione interiore e/o allontanamento dalla realtà oggettiva.

In ambito videoludico, come sostengono Craps e Smethurst, gli sviluppatori possono usufruire “delle specifiche qualità e capacità dei videogiochi per rappresentare la sintomatologia e il significato culturale del trauma in variegati modi” (Craps, Smethurst 2014, p. 270). Un elemento essenziale della prassi videoludica è il controllo diretto di almeno un personaggio con cui l’utente può stabilire una stretta relazione emotiva e/o cognitiva: rientrano in questo insieme anche i due videogiochi presentati in precedenza, che richiedono infatti di controllare due persone affette da psicosi post-traumatica. Al fine di contestualizzare meglio i due casi di studio, il prossimo paragrafo si focalizzerà sulle ricerche nell’ambito dei game studies che hanno indagato i processi di relazione tra giocatore e personaggio, in modo da stabilire altresì gli adeguati strumenti analitici per enucleare la *proiezione psicosifica* in *Hellblade* e la *collaborazione fisiomentale* in *TToL*.

### *Molto più di un avatar*

Il rapporto tra utente e personaggio costituisce un importante asse di ricerca nei game studies, che ha registrato e continua a registrare molti contributi in

ambito nazionale e internazionale. In questa sede verranno dunque chiamati in causa gli studi principali sul tema.

Secondo Argenton e Triberti, gli avatar nei videogiochi possono essere definiti come agentivi poiché consentono al giocatore di riprodurre azioni di variegata natura in ambienti virtuali, e si suddividono in avatar estensione e avatar alter ego: mentre la prima tipologia si riferisce al controllo di alcuni personaggi privi di personalità e predisposti ad essere “umanamente” riempiti dall'utente in fase d'interazione, il secondo termine invece riguarda quei personaggi caratterizzati da un punto di vista psicologico, al punto tale che un utente ne diventa una sorta di complice più o meno intimo durante la progressione (Argenton, Triberti 2013, pp. 35-37). Questa classificazione, per quanto utile, necessita di una precisazione ulteriore, ovvero che il termine avatar non dev'essere sempre associato a quello di personaggio. Come infatti sostiene dapprima Klevjer nella sua dissertazione dottorale, mentre l'avatar è “ un corpo vicario con cui il giocatore può agire in quanto agente nel mondo di finzione” (Klevjer 2006, p. 10), un personaggio è “un soggetto indipendente, qualcuno che può agire in quanto comparato a un essere umano o un qualsiasi essere vivente con obiettivi e intenzioni” (ivi, p. 116). Ovviamente, anche un personaggio nella definizione di Klevjer non può muoversi autonomamente nello spazio virtuale, poiché nelle fasi ludiche e talvolta in quelle narrative evidenzia il suo statuto ontologico in quanto protesi del giocatore.

L'indagine sulle protesi digitali negli ambienti virtuali e le loro relazioni con gli utenti contano vari contributi importanti nella saggistica italiana: Fraschini suddivide le protesi in quattro possibili categorie potenzialmente interscambiabili, ovvero trasparente, veicolo, maschera e personaggio (Fraschini 2004). La prima riguarda semplici elementi con cui interagire sugli schermi, quali icone o simili; la seconda consiste in tutti quei videogiochi che, per tutta la loro durata o in parte, vedono l'utente al controllo di un veicolo; la terza e la quarta chiamano in causa il grado di caratterizzazione della protesi e il conseguente grado di alterazione del giocatore. Mentre la protesi maschera consiste in un'entità dalla nulla o appena accennata caratterizzazione psicologica incentrandosi invece su precisi tratti fisici e spesso sovrumani, provocando una forte alterazione identitaria nell'utente, la

protesi personaggio riguarda un personaggio definito nei suoi tratti interiori più profondi, che di conseguenza manifesta una precisa identità e un preciso carattere, provocando una variabile alterazione identitaria nel giocatore (ivi, pp. 110-117). Come poi argomenta Alinovi, un personaggio inoltre può avere una personalità tri-dimensionale quando viene profondamente caratterizzato con enfasi sulla sua vita passata, sulle sue paure nel presente e sui suoi desideri per il futuro (Alinovi 2011, pp. 239-241). Papale argomenta in seguito che è proprio la personalità tri-dimensionale di un personaggio a incentivare nell’utente stati d’animo variegati come la compassione, la proiezione, l’identificazione e l’empatia (Papale 2014, pp. 84-107).

Come poi sostiene Owen, il diretto controllo di un personaggio particolarmente definito psicologicamente può condurre il giocatore a un processo di interiorizzazione, conducendolo a dividerne le emozioni più profonde nel corso della progressione (Owen 2017).

La possibilità di controllare direttamente un personaggio virtuale dalla personalità tri-dimensionale all’interno di un percorso ludonarrativo incentiva una grande relazionalità cognitiva e/o emotiva col personaggio stesso: utente e personaggio sanciscono infatti un continuo interscambio di saperi e abilità psicofisiche, aiutandosi vicendevolmente per superare determinati ostacoli, e specialmente nei casi in cui la narrazione enfatizza i tratti interiori più intimi e profondi del personaggio, la sua emotività può intaccare sensibilmente quella del giocatore. Come ci sarà modo di argomentare con le imminenti analisi, sia *Hellblade* che *TToL* evidenziano una stretta relazione tra le rispettive protagoniste e l’utente, seppur con vie ludonarrative differenti, utili altresì per riprendere il concetto di psicosi post-traumatica.

#### *Hellblade: la proiezione psicofisica in Senua*

*Hellblade* viene sviluppato dal 2014 al 2017 da Ninja Theory, che si avvicina alla produzione del titolo con un team relativamente piccolo. Fin dagli inizi, gli sviluppatori visitano il National British Museum di Londra per ricercare fonti legate al periodo storico rappresentato nel titolo, ovvero quello della mitologia norrena (Ninja Theory 2014). La ricerca non si esaurisce al contesto

storico che fa da importante cornice all'avventura di Senua, ma coinvolge molto anche la protagonista stessa e la sua psicosi post-traumatica. Per garantire una rappresentazione videoludica più puntuale possibile di un disturbo mentale così complesso, gli sviluppatori rimangono a stretto contatto con Fletcher, psichiatra e neuroscienziato (Ninja Theory 2015 a). Inoltre, viene coinvolta anche la società Wellcome Trust, grazie alla quale gli sviluppatori entrano in contatto con persone affette da sintomi post-traumatici (Ninja Theory 2015 b).

Questo processo creativo conduce a una minuziosa delineazione dei tratti interiori più profondi di Senua, una giovane guerriera che all'inizio di *Hellblade* si reca in barca nei pressi nel regno mitologico di Helheim: ha con sé la testa del suo amato compagno decapitato dai norreni, e vuole raggiungere la sommità di un monte per chiedere alla Dea Hela di resuscitarlo. Durante il suo percorso, Senua sente continuamente alcune voci contraddittorie nella sua mente, che talvolta la incoraggiano mentre altre volte la scherniscono per le sue azioni, e spesso si ritrova a combattere contro vari guerrieri che la ostacolano. Continuando il suo tragitto, Senua rivive i momenti più traumatici della sua vita come incubi a occhi aperti: si ritrova così nel suo villaggio nel momento in cui viene incendiato, rivede gli ultimi istanti di vita della madre, e si ritrova a fuggire dagli abitanti che la vogliono linciare perché convinti che Senua è la causa scatenante di un'epidemia. Ma soprattutto, rivive le torture fisiche e mentali del Padre, la cui grossa voce la tormenta ancora più delle altre. Dopo un lungo percorso, Senua si lancia contro Hela perché la ritiene responsabile di ogni male causatole, per poi “rendersi conto” che in realtà l'intero tragitto è avvenuto esclusivamente nella sua mente: le virgolette non sono casuali poiché, come argomenterò a breve, l'intervento del giocatore nella parte conclusiva è importante per permettere alla protagonista di capire la realtà dei fatti.

Senua è una protesi personaggio dalla personalità tri-dimensionale: l'utente viene progressivamente proiettato nella sua interiorità emotiva e cognitiva, conoscendo gli aspetti più intimi della sua vita e percependo inoltre lo spazio nella stessa maniera distorta con cui viene percepito dalla protagonista. In alcune fasi, infatti, il giocatore deve risolvere enigmi ambientali che si basano sulle allucinazioni della ragazza, di cui sente costantemente le voci nella sua mente.

Questo aspetto rappresenta un tratto essenziale di *Hellblade*, che fin dall’inizio avverte dell’importanza di indossare delle cuffie per ottenere la miglior esperienza con l’audio binaurale: questo sistema replica l’udito umano mentre ascolta i suoni dispersi nello spazio, e risulta fondamentale per percepire le voci interiori nello stesso modo in cui le percepisce Senua. Come viene evidenziato dagli sviluppatori, l’audio rappresenta infatti un tassello fondamentale della produzione, visto che il sistema binaurale permette all’utente di entrare in contatto psicofisico con Senua (Ninja Theory 2015 c). La protagonista nel corso della progressione elabora interiormente i suoi traumi, cercando di dare un senso alle sue azioni in memoria dell’amore verso il compagno defunto, ed è per l’appunto tartassata da varie voci: Fletcher argomenta infatti che le persone psicotiche, oltre ad avvertire il bisogno di mettersi alla prova per elaborare/superare dei traumi, possono inoltre sentire voci che talvolta aiutano mentre altre volte ancora diventano un incubo (Ninja Theory 2015 a). Le voci, grazie al sistema binaurale, instaurano non solo una forte relazionalità emotiva tra l’utente e Senua, ma si caricano anche di funzioni ludiche: infatti, durante gli enigmi ambientali, il giocatore, alla pari di Senua, deve cercare di ascoltare le voci incoraggianti che suggeriscono soluzioni, lasciando in disparte quelle che invece scherniscono; anche durante i combattimenti alcune voci offrono aiuto, poiché avvertono Senua e l’utente di attacchi alle spalle. L’ascolto delle voci incoraggianti diventa fondamentale in una specifica fase del titolo, in cui Senua si deve muovere all’interno di un complesso labirinto, per poi riportare alla luce tutti i traumi causatele dal padre.

La percezione visiva e uditiva del mondo circostante da parte di Senua si basa su continue false credenze, come del resto accade alle persone affette da disturbi post-traumatici (ivi, min. 4:20): lei non si pone il quesito che tutto ciò che le sta accadendo intorno sia frutto della sua mente, e percepisce gli eventi in maniera distorta, alla pari di ciò che accade da un punto di vista strettamente ludico all’utente fin dall’inizio, quando compare un messaggio che avverte della perdita di tutti i progressi nel caso in cui Senua perisca durante l’avventura. In realtà, ogni sconfitta ludica non causa la perdita dei progressi, ma, ciò nonostante, l’avvertimento testuale non dev’essere considerato una menzogna: come afferma Antoniades, chief creative del progetto, quel messaggio fa parte di un sistema di

false credenze ludiche che si ricollega alle false credenze narrative derivanti dalla mente distorta di Senua, impaurita di fallire agli occhi di Dillion, il suo defunto amato (Antoniades, Matthews 2018, min. 43:00).

Il titolo, dunque, ricerca da un punto di vista ludonarrativo una continuativa fusione sensoriale ed emotiva tra il giocatore e Senua: il primo viene proiettato psicofisicamente nella seconda in particolare grazie al sistema audio binaurale, che garantisce una parallela percezione uditiva del mondo circostante.

Soltanto sul finale *Hellblade* chiede all'utente di separarsi emotivamente da Senua: nel momento in cui la protagonista si lancia carica di rabbia contro Hela perché convinta che la Dea sia la causa di tutti i suoi mali, la ragazza si ritrova a combattere contro molti guerrieri; da un punto di vista ludico questa fase potrebbe andare avanti all'infinito, visto che i guerrieri lanciati da Hela non finiscono mai; l'utente qui deve semplicemente lasciarsi sconfiggere, per poi assistere a una scena conclusiva in cui Senua si fa abbattere da sé stessa, realizzando che tutto il viaggio è avvenuto solo nella sua mente. Abbandonandosi alla sconfitta ludica, il giocatore permette a Senua di fare pace con sé stessa, portandola ad accettare le voci interiori come parte integrante di sé e a lasciare la testa dell'amato. Poco prima dell'epilogo Dillion infatti dice: "le battaglie più difficili si combattono con la mente, non con la spada"; una frase densa di valore metaludico e metanarrativo, che l'utente è chiamato a ricordarsi proprio quando Senua è al colmo della rabbia.

Il giocatore, quindi, viene stimolato a percepire il mondo esattamente come Senua, e l'unico momento in cui è chiamato a distaccarsi da lei corrisponde al momento in cui lei è chiamata a distaccarsi da sé stessa. Si assiste così a una continuativa *proiezione psicofisica*, in cui l'utente vede, sente e tende a recepire sensorialmente ed emotivamente gli avvenimenti alla pari di Senua, per poi accettare una sconfitta ludica che si tramuta in accettazione della propria condizione personale per la protagonista.

*The Town of Light: la collaborazione fisiomentale con Renée*

*TToL* viene sviluppato dalla compagnia italiana LKA, e viene pubblicato nel 2016. La produzione si basa su una lunga ricerca bibliografica sul tema della psicosi e sulle condizioni di detenzione delle persone in difficoltà nei manicomi

italiani, oltre a una cospicua documentazione fotografica nell'ex manicomio di Volterra, che rappresenta la struttura cardinale del videogioco (Dalcò in Buttitta, 2015). Come già anticipato nell'introduzione, in *TToL* l'utente controlla con una visuale in soggettiva Renée, una donna che nel 2016 decide di tornare a visitare il manicomio in cui era stata rinchiusa da giovanissima negli anni '40, con l'obiettivo di far luce sui suoi vuoti di memoria e sul suo periodo trascorso lì dentro. La protagonista nel corso del suo cammino parla spesso a voce alta, rivolgendosi a sé stessa in terza persona e manifestando un disturbo dissociativo della personalità; inoltre le sue mani non sono certo quelle di una signora anziana, bensì di una ragazza giovane, manifestando altresì il suo blocco mentale ancorato al periodo di reclusione nel manicomio. Procedendo all'interno della struttura abbandonata e rivedendo determinate stanze, Renée fa progressivamente luce sul suo turbolento passato, rivivendo con delle allucinazioni gli eventi più traumatici della sua vita, quali la brusca separazione dalla madre (costretta a prostituirsi per sopravvivere) e altri fatti bruttissimi accaduti nel manicomio, come continui maltrattamenti fisici, un abuso sessuale e una devastante lobotomia transorbitale.

*TToL* da un punto di vista ludico non propone nemici da abbattere: l'utente controlla Renée e deve esplorare la struttura abbandonata per rievocare dei ricordi assopiti, che strada facendo donano molte informazioni sulla vita della protagonista, caratterizzandola in quanto protesi personaggio dalla personalità tri-dimensionale. A seconda degli ambienti visitati e dei ricordi portati alla luce, l'utente può scoprire maggiori o minori dettagli sulla vita di Renée. *TToL* è infatti un titolo che basa la sua ossatura ludonarrativa sull'environmental storytelling, un processo di design ambientale largamente affrontato nei game studies, che prevede in estrema sintesi di veicolare la totalità o le porzioni di un racconto videoludico mediante l'esplorazione spaziale dell'utente (Jenkins 2004; Nitsche 2008; D'Armenio 2014). Il videogioco italiano in questione può evidenziare maggiori o minori dettagli narrativi a seconda della volontà di esplorare, ma in ogni caso metterà sempre in luce gli eventi traumatici prima elencati. La difficoltà in *TToL* non è dunque legata a degli ostacoli da superare, bensì a dei ricordi sempre più disturbanti da scoprire, conducendo il giocatore in una gabbia emotiva in cui la curiosità di disvelare nuovi dettagli si scontra con la paura di portare alla

luce eventi sempre più tragici.

A differenza di quanto visto con *Hellblade*, in tal caso l'utente ha un limitato controllo fisico sulla protagonista, con la quale non instaura tanto un processo di proiezione, bensì di collaborazione da un punto di vista prettamente cognitivo. Renée è una persona che ha bisogno di aiuto per scoprire il suo passato, aiuto che chiede esplicitamente all'utente in varie circostanze, soprattutto quando legge delle lettere rivelatorie: in questi momenti, il giocatore assume il controllo delle voci interiori della protagonista, e ha la possibilità di decidere se diventare una voce incoraggiante, una voce timorosa o una voce titubante. L'utente rappresenta quindi una porzione mentale della protagonista, e ha la possibilità di scegliere se stimolare la sua ricerca o dissuaderla.

Nonostante le possibili scelte che possono modificare la quantità di dettagli scoperti, Renée in quanto protesi personaggio con personalità tri-dimensionale in certi casi manifesta la sua perturbata coscienza stimolando altresì il giocatore a condurla in determinate stanze. La protagonista infatti conosce bene il manicomio, pur negli anfratti della sua memoria, e può fornire delle indicazioni su come procedere nel caso in cui l'utente si perda nella grande struttura. La collaborazione è dunque vicendevole e spesso esplicita, fermo restando che il giocatore, rappresentando solo una parte della mentalità della protagonista, in tal caso non può essere il fautore della sua guarigione o della pace interiore con il traumatico passato come nel caso di studio precedente. L'utente, infatti, rappresentando essenzialmente una voce interiore della protagonista è ingabbiato in una parte di lei, e questa limitazione si riflette proprio da un punto di vista ludico, visto che anche nel caso in cui il giocatore decida di essere una voce titubante verrà comunque stimolato da Renée a proseguire e vedere, con lei, il momento più traumatico della lobotomia transorbitale nell'epilogo.

Il finale di *TToL* mostra Renée ormai ridotta in stato vegetativo dopo l'intervento alla testa, dimostrando altresì il motivo per cui, nell'arco della sua nuova visita a distanza di molti anni, la donna rievoca i momenti traumatici con una terrificante apatia emotiva. Nonostante il timore di leggere certe lettere e di scoprire determinati dettagli sulla sua vita, i momenti cardinali in cui Renée rievoca ciò che le è capitato vengono infatti raccontati da lei stessa con una voce

ferma e imperturbabile. L’emozionalità intaccabile di una persona cronicamente rovinata da un brusco intervento si scontra con quella dell’utente, stimolato a provare compassione per ciò che accade alla giovane Renée. Quindi, se da un lato il processo di scoperta procede cognitivamente in parallelo tra la protagonista e l’utente, con i due che si aiutano a vicenda per trovare la giusta via e per il coraggio di leggere le parti più delicate di certe lettere, dall’altro lato c’è un netto distacco emotivo che affonda le radici nel passato di Renée, causa scatenante della sua apatia che si scontra con l’incentivazione compassionevole a cui è stimolato il giocatore. Tale processo cognitivo ed emotivo affonda altresì le radici alla base del progetto: come infatti afferma il direttore creativo, *TToL* vuole sensibilizzare la comunità videoludica sulle disumane pratiche di trattamento a cui erano sottoposti i pazienti nei manicomi, provocando costanti sensazioni di disagio interiore (Dalcò in Gamesurf, 2016).

*TToL* diventa così un emblematico caso di *collaborazione fisiomentale*: l’utente ricostruisce cognitivamente gli eventi proprio come Renée, offrendole e ricevendo aiuto, ma li percepisce emotivamente in modo differente, poiché a prescindere dalla suscettibilità emotiva di ogni singola persona che gioca con *TToL*, l’apatia con cui Renée racconta i suoi momenti più tragici enfatizza i cronici effetti nefasti del suo brusco passato, stimolando una compassione emotiva sempre maggiore nei suoi confronti.

### *Conclusioni*

Senua e Renée condividono un passato di sofferenze e profondi traumi che ne intaccano profondamente la psiche e la percezione dello spazio circostante. Entrambe soffrono di continue allucinazioni visive e sentono delle voci interiori, ma reagiscono agli eventi in maniera radicalmente diversa: Senua manifesta una forte emozione e combatte interiormente con i fantasmi del passato che la perseguitano, mentre Renée evidenzia apatia emozionale mostrando arrendevolezza nei confronti di un passato traumatico con conseguenze croniche.

I differenti modi con cui le due protagoniste affrontano la loro vita virtuale si concretizza in due videogiochi che chiedono all’utente di interfacciarsi in maniera radicalmente differente al loro controllo. In *Hellblade*, il giocatore viene

stimolato a un processo di proiezione e interiorizzazione emotiva che segue l'emozionalità intensa di Senua, personaggio che viene costantemente controllato in terza persona: la prospettiva di controllo sottoscrive l'essenza autonoma dell'utente in quanto individuo, che viene enfatizzata proprio sul finale quando è chiamato a lasciare da parte l'emozionalità del momento per prendere atto lucidamente della realtà dei fatti, proprio come deve fare Senua all'interno della narrazione. In *TtoL*, il giocatore viene stimolato a un processo di compassione e la sua emotività tende a essere spesso scossa dal disvelamento degli eventi, a differenza dell'apatia che invece evidenzia Renée, perennemente controllata in soggettiva: l'utente è infatti ingabbiato all'interno della mente della protagonista, cronicamente rovinata dalla lobotomia transorbitale che segna l'imperturbabilità emotiva del personaggio così come l'impossibilità ludica per il giocatore di modificare la percezione degli eventi. I due videogiochi qui analizzati affrontano quindi il complesso tema della psicosi post-traumatica con vie ludiche e narrative differenti, sottoscrivendo i processi di *proiezione psicofisica* e *collaborazione fisiomentale*.

La *proiezione psicofisica* sussiste quando la percezione e l'emozionalità dell'utente tende a seguire quella del personaggio controllato, salvo per uno o più momenti in cui l'utente è chiamato a distaccarsi per permettere alla sua capacità cognitiva di aiutare quella parzialmente compromessa del personaggio.

La *collaborazione fisiomentale* sussiste quando l'utente fa parte della capacità cognitiva del personaggio, e sancisce un processo di vicendevole aiuto in cui vengono portati alla luce dei vuoti mnemonici, per poi evidenziare progressivamente una differente percezione emotiva degli eventi tra utente e personaggio man a mano che quest'ultimo recupera la memoria.

Questi due processi sono l'essenza ludonarrativa dei due casi di studio qui analizzati, che hanno altresì evidenziato due particolari rappresentazioni della psicosi post-traumatica nello scenario videoludico contemporaneo. Ciò nonostante, non devono essere considerati come due processi perennemente esclusivi di questi due casi, visto che, come già sostenuto in apertura, i videogiochi ormai si stanno addentrando sempre più nelle tematiche e nei meandri più delicati della storia dell'umanità. *Hellblade* è stato accolto con plausi

totalizzanti da critica e pubblico, ottenendo numerosi premi, tra cui quello di “Gioco di maggiore impatto” nell’arco dell’edizione 2017 di “The Game Awards”, la più celebre cerimonia annuale dedicata alle premiazioni nel campo videoludico; infatti, fin dalla sua uscita ha ricevuto commoventi ringraziamenti da parte di persone che hanno avuto a che fare con cari afflitti da psicosi post-traumatica (Ninja Theory 2017 b). *TToL*, nonostante qualche critica (ingiusta, a parere dello scrivente) al suo impianto ludico poiché privo di vere e proprie sfide, è stato comunque premiato per la sua narrazione alla Games Connection di Parigi, e i vari commenti degli utenti evidenziano l’effettiva sensibilizzazione sulle nefaste conseguenze mentali derivanti dai maltrattamenti in manicomio<sup>2</sup>.

Considerate accoglienze simili, e che il medium videoludico si incentra molto su tematiche complesse, è lecito prevedere una maggiore presenza in futuro dei processi di *proiezione psicofisica* o *collaborazione fisiomentale* nei videogiochi con protagonisti affetti da psicosi post-traumatica.

### **Riferimenti bibliografici**

- Alinovi F., 2011, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Milano.
- Antoniades T., Matthews D., 2018, “Breaking Through: Psychosis and the Making of Hellblade” in «Youtube», [https://www.youtube.com/watch?v=y2f\\_VjtNfLw](https://www.youtube.com/watch?v=y2f_VjtNfLw), del 24 settembre 2018, consultato il 9 novembre 2020.
- Argenton L., Triberti S., 2013, *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano.
- Caruth C., 1996, *Unclaimed Experience*, Johns Hopkins, Baltimora.
- Craps S., Smethurst T., 2014, “Playing with Trauma: Interactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game”, in *Games and Culture 2015, Vol. 10(3)*, pp. 269-290.
- Crocq L., 1999, *Les traumatismes psychiques de guerre*, Odile Jacob, Parigi.
- D’Armenio E., 2014, *Mondi Paralleli. Ripensare l’interattività nei videogiochi*, Unicopli, Milano.
- Dalcò L. in Buttitta A., 2015, “The Town of Light, il videogioco tutto italiano che racconta la realtà dei manicomi” in «Youtube», [https://www.huffingtonpost.it/2015/12/22/the-town-of-light-videogioco-manicomi-\\_n\\_8859264.html](https://www.huffingtonpost.it/2015/12/22/the-town-of-light-videogioco-manicomi-_n_8859264.html), del 22 dicembre 2015, consultato il 9 novembre 2020.

---

<sup>2</sup> Per una panoramica delle opinioni dell’utenza, è possibile consultare, tra le tante, la pagina del videogioco su Steam: [https://store.steampowered.com/app/433100/The\\_Town\\_of\\_Light/?l=italian](https://store.steampowered.com/app/433100/The_Town_of_Light/?l=italian), consultato il 28.11.2020.

- Id. In Gamesurf, 2016, “Gamesurf Live - Torniamo a Volterra insieme a Luca Dalcò” in «YouTube», <https://www.youtube.com/watch?v=0hMPFHBbidM>, del 11 marzo 2016, consultato il 9 novembre 2020.
- Fraschini B., 2004, “VIDEOGIOCHI & NEW MEDIA”, in M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano, pp. 99-136.
- Freud S., 1896, “Eziologia dell’isteria”, In *Opere I*, Boringhieri, Torino.
- Freud S., 1920, *Jenseits des Lustprinzips*, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Vienna; tr. it. 1977, “Al di là del principio del piacere” in *Opere 9. L’Io e l’Es e altri scritti 1917-1923*, Bollati Boringhieri, Torino, pp. 187-249.
- Genovesi M., 2020, *Serial Games: Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, Idra Editing S.r.l., Roma.
- Janet P., 1904, “L’amnésie et la dissociation des souvenirs par l’émotion”, in *Journal de Psychologie (1)*, pp. 417-463.
- Jenkins H., 2004, “Game Design as Narrative Architecture”, in P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (a cura di), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge, pp. 118-130.
- Kant I., 1764, “Versuch über die Krankheiten des Kopfes”, in *Kants Werke – Gesammelte Schriften, Vorkritische Schr. II 1757-1777*, Berlino, pp. 259-271; tr. it. 2009, *Saggio sulle malattie della mente*, Ibis, Como-Pavia.
- Klevjer R., 2006, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, University of Bergen.
- LKA, 2016, *The Town of Light*.
- Ninja Theory, 2014, “Hellblade Development Diary 2: Art Inspiration” in «YouTube», <https://www.youtube.com/watch?v=1ysfmiNaSs&list=PLbpfF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp&index=2> del 1 settembre 2014, consultato il 9 novembre 2020.
- Id., 2015 a, “Hellblade Development Diary 12: The Mind of Senua” in «YouTube», <https://www.youtube.com/watch?v=zS6wHwUDI4&list=PLbpfF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp&index=12> del 10 giugno 2015, consultato il 9 novembre 2020.
- Id., 2015 b, “Hellblade Development Diary 13: Creating the Story” in «YouTube», <https://www.youtube.com/watch?v=Lc0MkHyHWfo&list=PLbpfF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp&index=13> del 27 luglio 2015, consultato il 9 novembre 2020.
- Id., 2015 c, “Hellblade Development Diary 15: Binaural Audio Tests” in «YouTube», <https://www.youtube.com/watch?v=gFdPXCzxMg8&list=PLbpfF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp&index=15> del 12 ottobre 2015, consultato il 9 novembre 2020.
- Id., 2017, *Hellblade: Senua’s Sacrifice*.
- Id., 2017 b, “Hellblade: Senua's Sacrifice | Dev Diary 30 | The Launch” in «YouTube», <https://www.youtube.com/watch?v=sDvATt2VBxU&list=PLbpfF8TRYiza>

*Traumi videoludici: la ricerca della stabilità emotiva in “Hellblade: Senua’s Sacrifice” e “The Town of Light”*

[T6GfMcKBG-RoUOQ6BJRxp&index=30](#) del 22 novembre 2017, consultato il 9 novembre 2020.

Nitsche M., 2008, *Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Worlds*, The MIT Press, Massachusetts.

Owen D., 2017, *Player and Avatar: The Affective Potential of Videogames*, McFarland, Jefferson.

Papale L., 2013, *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitalia, Roma.