

MOTYW SZALEŃSTWA W KULTURZE POPULARNEJ

Jacek Skorupski-Cymbaluk
Uniwersytet Wrocławski,
Pl. Uniwersytecki, 50-137 Wrocław
E-mail: jacek.cymbaluk@gmail.com



ABSTRAKT

Teza. Głównym celem artykułu jest omówienie i analiza wybranych sposobów przedstawienia motywu szaleństwa w kulturze popularnej.

Omówione koncepcje. Wyróżniłem dwa częste sposoby obrazowania szaleństwa w dziełach kultury popularnej: rozumienia szaleństwa jako niedopasowania społecznego oraz wykluczenia społecznego. Zasygnalizowałem, że gry komputerowe są i powinny być ważnym przedmiotem badań. Oprócz tego dokonuję rozróżnienia terminów „chory psychicznie” i „szalony”

Wnioski. Nie istnieją jednoznaczne kryteria, pozwalające na scharakteryzowanie czym jest motyw szaleństwa w popkulturze. Mimo to, da się wyodrębnić najczęstsze sposoby przedstawiania tego zjawiska. Zauważam również, że tematyka szaleństwa jest obecna w grach komputerowych.

Słowa kluczowe: szaleństwo, kultura popularna, popkultura, film, choroba psychiczna, gry komputerowe, nowe media, eksperyment Rosenhana, Far Cry 3.

The madness motive in popular culture

ABSTRACT

Thesis. The main goal of the article is to present and analyse how phenomenon of insanity is featured in the popculture.

Discussed concepts. I distinguished the two frequent manners of picturing insanity in the popculture: understanding insanity as a social maladjustment and social exclusion. I indicated that video games are, and should be, important goal of studies. Moreover, I distinguished terms: „mentally ill” and „insane”.

Conclusions. There are no obvious criterias that allow to tell what the theme of insanity in the popculture is. However, it is possible to extract the most frequent ones. Video games are important and thriving medium in which the topic of insanity is strongly present.

Key words: insanity, popculture, film, mental illness, video games, new media, Rosenhan’s experiment, Far Cry 3

Topos choroby psychicznej jest obecny w kulturze niemal od zarania dziejów. Ludzi od zawsze fascynowało tabu, swoista aura tajemniczości, która otaczała osoby chore mentalnie. W wielkiej *Iliadzie* Atena zsyła szał na Ajasa, wielkiego achajskiego wojownika, a ten wybija stado owiec, biorąc zwierzęta za wrogów. Ze wstydu popełnia samobójstwo. W *Królu Edypie* tytułowy bohater, odkrywając prawdę o swoim pochodzeniu, wyłupuje sobie oczy i skazuje na banicję. Wiele dzieł Williama Shakespearę'a, to zawansowane studia meandrów ludzkiej jaźni. W *Hamlecie* czy *Lady Makbet* autor mocno zaakcentował motyw szaleństwa.

Zainteresowanie tą tematyką nie osłabło wraz z powstaniem i popularyzacją dziesiątej muzy. Film okazał się dobrą przestrzenią do rozważań nad strukturą ludzkiej psychiki. Autorzy filmów poprzez dobór treści, jak i poprzez eksperymentowanie formą, starali się opisywać i naśladować stany niepoczytalności. Dobrym przykładem jest film *Las Vegas Parano*, w którym kamera w scenach narkotycznych libacji naśladuje doznania bohaterów (rozchwiane i rozmyte ujęcia, wykrzywione, makabryczne portretowanie ludzkich postaci).

Kolejna, po rozwoju kinematografii, rewolucja miała miejsce na przełomie XX i XXI wieku, wraz z szybkim rozwojem branży gier komputerowych. Interaktywna natura elektronicznej rozgrywki umożliwiła odbiorcy, bliższe niż kiedykolwiek, uczestnictwo w dziele sztuki (Gee, 2006). W wielu tytułach gracz posiada wpływ na przebieg fabuły, na przykład poprzez kluczowy dla gatunku RPG (gra fabularna, role-playing game) mechanizm wyborów moralnych. W grze „Wiedźmin” protagonista musi zareagować na próbę samosądu kobiety podejrzanej o uprawianie czarownictwa. Jeżeli gracz zadecyduje stanąć w obronie kobiety, to bohater musi stawić czoła mieszkańcom wioski. Jeżeli pozostanie bierny, to kobieta zostanie zamordowana. Wybór ten ma konsekwencje dla dalszego przebiegu rozgrywki. Również w grach komputerowych tematyka szaleństwa jest chętnie poruszana. Wystarczy wspomnieć bardzo popularne produkcje, takie jak: *Heavy Rain*, *Grand Theft Auto V* czy *Far Cry 3*.

Należy sobie jednak zadać pytanie, czym właściwie jest „szaleństwo” tak chętnie opisywane przez artystów? Czy w kulturze określenia „szalony” i „chory psychicznie” to desygnat tego samego, czy może dotyczą różnych pojęć? Czy istnieje prototypowy, modelowy „szalenciec”? Jakie funkcje spełnia naznaczanie ludzi w ten sposób?

RÓŻNICE DEFINICYJNE POJĘĆ

Swoje rozważania zacznę od zdefiniowania terminów, którymi często będę się posługiwać.

Trudno znaleźć twórcę pojęcia: „choroba psychiczna”, na co wskazuje Stanisław Pużyński (Pużyński, 2007). Termin ten pojawił się w psychiatrii w XVIII lub XIX wieku (tamże). Klasyfikacja zaburzeń psychicznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychicznego DSM IV używa określenia „zaburzenie psychiczne”. Termin: „choroba psychiczna” nie występuje.

W języku potocznym „szaleństwo” i „choroba psychiczna” są synonimami. *Słownik języka polskiego* definiuje natomiast szaleństwo jako: „postępowanie wykraczające poza przeciętne normy, zwyczaję”; „stan psychiczny człowieka niepanującego nad

sobą”; „choroba umysłowa”, „hulanka, zabawa”. Choroby psychiczne natomiast jako „zaburzenia w psychice zakłócające stosunki z innymi ludźmi, niosące ze sobą jakieś ograniczenia lub stwarzające zagrożenie”. Z tych definicji słownikowych można wyciągnąć kilka interesujących wniosków. Po pierwsze termin: „szaleństwo” odnosi się do behawioru osoby, a nie do jej kondycji psychicznej (o tym mówią dopiero kolejne definicje). Po drugie szaleństwo i choroba psychiczna to rzeczywiście synonimy, pomimo tego, że to drugie pojęcie określa jedynie stan psychiczny osoby. Używanie tych terminów jest zatem widocznie problematyczne (Pużyński, 2007).

Wydaje się również, że określenie szalony niesie za sobą pejoratywne konotacje, podczas gdy słowo chory psychicznie wydaje się mniej piętnujące, ale posiada dodatkową moc etykietującą i stygmatyzującą (Rosenhan, 1973).

Równie trudnym zadaniem jest podanie wyczerpującej definicji „zdrowia psychicznego”. Światowa organizacja zdrowia podaje, że: „Zdrowie psychiczne to nie tylko brak zaburzeń psychicznych, ale również dobrostan jednostki, w którym jest ona w stanie: zrealizować swój potencjał, radzić sobie z normalnym stresem, pracować produktywnie i owocnie oraz mieć wkład do społeczności, w których żyje” (Światowa Organizacja Zdrowia [WHO], 2007).

Celem artykułu jest przedstawienie szaleństwa w kontekście kultury popularnej, dlatego niezbędne jest zdefiniowanie również tego terminu.

Według badacza Toma Delaneya, kultura popularna: „ma różne znaczenia, w zależności od tego, kto i w jakim kontekście używa tego pojęcia. Przeważnie oznacza kulturę popularną w jakimś społeczeństwie, w konkretnym czasie” (2007). Ponadto, kultura popularna obejmuje swoim zakresem wszystkie dziedziny codziennych interakcji międzyludzkich: rozmów czy sposobu ubierania (Brummett, 2004). Mówiąc o kulturze popularnej będę miał więc na myśli kulturę popularną w cywilizacji zachodniej (Toynbee, 1956).

NIEDOPASOWANIE DO WYMOGÓW SPOŁECZEŃSTWA JAKO PRZYCZYNA SZALEŃSTWA

Jednym z kluczowych czynników, które – w powszechnym rozumieniu – pozwalają rozróżnić ludzi na zdrowych i chorych psychicznie, jest zdolność jednostki do dostosowywania się do społecznych wymogów zachowania.

Niedopasowanie do wymogów społeczeństwa, jako przyczyna szaleństwa, to motyw doskonale znany twórcom kultury popularnej. Można tutaj przywołać choćby pierwszy odcinek, trzeciej serii serialu *Black Mirror*. Akcja dzieje się w niedalekiej, dystopijnej przyszłości, w której interakcjami międzyludzkimi rządzą aplikacje społecznościowo – ratingowe (mariaż facebooka z tinderem). Ludzie, poprzez smartfonową aplikację, oceniają się w skali 1 do 5. Suma ocen cząstkowych składa się na ocenę globalną, która jest dla każdego widoczna dzięki elektronicznym apletom dla oczu, które wszczepiane są każdemu.

Bohaterka, z perspektywy której widz poznaje świat, za wszelki sposób stara się awansować do elity społeczeństwa (wyznacznikiem „elitarności” jest rating na poziomie 4.5). Z początku kobieta obiera taktykę konformizmu – próbuje uzyskać aprobatę osób usytuowanych wyżej w hierarchii, unika swoich niepopularnych znajomych. Niestety, technika ta szybko okazuje się zawodna – elita dostrzega prymitywne tech-

niki kobiety i odrzuca ją. Nieskuteczne próby w krótkim czasie skutkują degradacją statusu społecznego bohaterki. W konsekwencji kobieta przechodzi załamanie nerwowe. Skłania się ku nonkonformizmowi: urządza awantury, których kulminacją jest uwięzienie i izolacja od technologii ratingu. Koniec fabuły nie ma jednak wydźwięku jednoznacznie fatalistycznego. W więzieniu bohaterka nawiązuje bowiem relację z mężczyzną, który również pozbawiony jest dostępu do aplikacji. Przywołuje to na myśl los bohaterów *Nowego wspaniałego świata* – Helmholtza Watsona i Bernarda Marksa, którzy wygnanie ze społeczeństwa jutro traktują jako szansę do życia poza systemem z podobnymi do siebie ludźmi. Ceną zdrowia psychicznego dla jednostek społecznie niedostosowanych jest więc niezrozumienie i alienacja (Žižek, 2001), co załagodzić może tylko bliskość z innymi outsiderami.

O przesadnym konformizmie, jako niedopasowaniu do zasad i metazasad społecznych opowiada Slavoj Žižek w filmie *The Pervert's Guide to Ideology*, omawiając film Stanley'a Kubricka *Full Metal Jacket*. Filozof kontrastuje ze sobą dwie postacie – modelowego, dobrze przystosowanego, szeregowego Jokera oraz jego lustrzane odbicie, szeregowego Pyle, rekruta, który popełnia samobójstwo. To, co różni obie postacie to „odpowiedni ironiczny dystans”, który Jokerowi pozwala na swobodne poruszanie się w gąszczu twardych, militarnych reguł (Žižek, Fiennes, 2012). Te swoiste „zasady zasad” Žižek nazywa metazasadami (Žižek, 2001). Rozumienie i umiejętne posługiwanie się tymi metazasadami pozwala ludziom na społeczne przetrwanie i dostosowanie się. Społeczeństwo nie oczekuje od ludzi bezwzględnego posłuszeństwa wszystkim regułom. Žižek uważa, że taka postawa mogłaby być nawet sposobem kontestacji opresyjnych systemów politycznych i prawnych – bezwzględne wykonywanie poleceń prowadzi w końcu do absurdu, niemożności ich spełnienia lub ukazania wewnętrznych sprzeczności (Žižek, 2001). Los szeregowego Pyle można odczytywać właśnie jako hiperbolę konsekwencji przybrania strategii nadmiernego konformizmu społecznego, która prowadzi do zatracenia Ja jednostki.

Nonkonformizm jako przyczynę szaleństwa świetnie obrazuje Heath Ledger, filmowy Joker z *Mrocznego Rycerza* Christophera Nolana. Postać Ledgera można nazwać stirnerowskim anarchistą. Antagonista nie wierzy w społeczeństwo i swoimi działaniami próbuje demaskować kłamstwa, na których opierają się mechanizmy utrzymujące je w ryzach (kłamstwa w imię utrzymywania porządku publicznego, fałszywa wiara w dobro ludzi i ich chęć do pokojowego współistnienia). Interesujący jest jednak fakt, że widz instynktownie postrzega postać Jokera jako szaleńca, a nie bojownika-kontestatora w rodzaju Che Guevary. Joker występuje przeciwko każdej możliwej konwencji społecznej, poczynając od wyglądu, kończąc na ekstremalnych i nagannych moralnie zachowaniach. Jest to przecież terrorysta w makijażu klauna, który w imię wartości takich jak prawda czy wolność, morduje ludzi i wysadza szpitale. Sam fakt istnienia Jokera wywołuje u widza dysonans poznawczy. Narzucenie na złoczyncę łatki „szaleńca” ma funkcję zredukowania dysonansu. Mechanizm ten świetnie obrazuje ogólniejszy schemat stygmatyzacji ludzi niezrozumianych, który prowadzi do wykluczeń (Zimbardo, 2008, s. 241-245).

SZALEŃSTWO A WYKLUCZENIE SPOŁECZNE

Michael Foucault w *Historii szaleństwa w dobie klasycyzmu* upatruje powodu wykluczenia osób chorych psychicznie we wzorcu obchodzenia się z ludźmi trędowatymi: „Te struktury zostaną po wygaśnięciu trądu, po niemal całkowitym wytarciu z ludzkiej pamięci postaci trędowatego. Praktyki wykluczenia pojawią się na nowo, często w tych samych miejscach, po dwóch albo trzech wiekach nad podziw do tamtych podobne. Ubodzy, włóczędzy, skazańcy, obłąkani podejmą dawną rolę Łazarza” (Foucault, 1987). Autor zaznacza więc ważną myśl – skoro ubodzy, skazańcy czy szaleni są wykluczeni w identyczny sposób, jak osoby trędowate w przeszłości, to stanowi to dowód na to, że szaleństwo nie jest samo w sobie czynnikiem wykluczającym. Do tego, aby ostracyzm miał miejsce, potrzebna jest aktywna postawa innych ludzi, ich strach uniemożliwiający poznanie (Rosenhan, 1973). Co ciekawe, w swoim słynnym artykule *On being sane in insane places* David Rosenhan nazywa chorych psychicznie: *society's lepers* – trędowatymi dla społeczeństwa (Rosenhan, 1973).

Marginalizację można rozpatrywać w trzech aspektach: dyskryminacji kulturowej, gospodarczej i politycznej (Szacka, 2003). Najpoważniejszą konsekwencją stygmatyzacji psychicznie chorych jest ich wykluczenie z życia społecznego (tamże). Według stanowiska *Center for Analysis of Social Exclusion* uniemożliwienie jednostce podejmowania normalnych dla obywateli aktywności jest czynnikiem zarówno konsekwentnym jak i konstytutywnym dla zaistnienia zjawiska marginalizacji (Barry, 1998).

Do podobnych wniosków dochodzi w analizie swojego eksperymentu Rosenhan. Nadawanie etykiety szaleńca pacjentom szpitali psychiatrycznych powoduje, że osoby te nie są w stanie dowieść swojej poczytalności – nie udaje się to nawet jednostkom zdrowym, jedynie udającym chorobę (Rosenhan, 1973).

W popkulturze obecny jest ciekawy przykład zobrazowania niemal wszystkich powyżej wymienionych czynników dyskryminacji i wykluczenia osób chorych psychicznie. Jest nim film Miloša Formana *Lot nad kukułczym gniazdem*, na podstawie prozy Kena Kessey'a o tym samym tytule. Treść filmu jest niemal dokładną ekranizacją wspomnianego eksperymentu Rosenhana. Do szpitala psychiatrycznego, wyrokiem sądu, zostaje skierowany młody mężczyzna, celem oceny jego poczytalności i ewentualnej zdolności do odsiedzenia wyroku za przestępstwo. Widz nie jest w stanie doszukać się w mężczyźnie oznak choroby psychicznej. Postać McMurphy'ego jest pełna sił witalnych – mężczyzna to buntownik przywracający wykluczonym pacjentom wolę działania i chęć do życia.

Najjaskrawszym przykładem wykluczenia pensjonariuszy z życia społecznego jest zabronienie im obejrzenia meczu baseballa w telewizji, o co wnosili niemal wszyscy pacjenci. Niestety, Siostra Ratched, szef ośrodka, postać uosabiająca niemal wszystkie grzechy amerykańskiego systemu psychiatrycznego – warto wspomnieć choćby stosowanie lobotomii w leczeniu psychiatrycznym lub skandal związany z projektowaniem wspomnień molestowania dzieciom przez psychiatrów (Grobler i Koczanowicz, 2015, s.101-102) – zarządza nad tą sprawą z góry ustawione głosowanie. Prawo wypowiedzi dostały bowiem osoby w stanie, który uniemożliwiał im dostęp do świadomości – pacjenci z ostrymi psychozami czy nawet po lobotomii. To z kolei dobrze ilustruje skutki etykietowania. Desygnatem sformułowania „chory

psychicznie” okazują się zarówno pacjenci niemający kontaktu z rzeczywistością, jak i ci, co do których choroby widz ma duże wątpliwości. W pewnym momencie staje się jasne, że to szpital, czy system psychiatryczny jest chory, a nie pacjenci w nim przebywający (Goodfriend, 2012).

SZALEŃSTWO W GRACH KOMPUTEROWYCH

Moje rozważania o szaleństwie w kulturze popularnej nie miałyby sensu bez analizy gier komputerowych (Gee, 2006), zważywszy na to jak ważne i dynamicznie rozwijające się jest to medium. Aby zilustrować skalę zjawiska wystarczy wspomnieć liczby: ponad 1.2 miliarda ludzi na całym świecie to gracze (Takahashi, 2013), spędzający na graniu codziennie razem ok. 3 miliardów godzin (Zimbardo, Coulombe, 2015).

Gry dają twórcom zupełnie nowe możliwości narracji. Zaangażowany gracz doznaje uczucia immersji, czyli silnej emocjonalnie identyfikacji z fikcyjnym środowiskiem (Jenkins, 2007) w stopniu trudno osiągalnym w pozostałych środkach przekazu (Świątek, 2012). W wielu gatunkach gier komputerowych (np. RPG) gracze tworzą swoją własną postać – personalizują jej wygląd, nadają imiona, dobierają ekwipunek, decydują o jej umiejętnościach, a nawet dokonują wyborów moralnych.

Z gier poruszających tematykę szaleństwa, szczególną uwagę należy zwrócić na *Far Cry 3*. Produkcja ta okazuje się być pogłębionym studium szaleństwa: zadane są kluczowe pytania dla tej tematyki („Czym jest szaleństwo?”, „Jak odróżnić osoby poczytalne i niepoczytalne?”).

Fabula gry opowiada o przemianie Jasona Brody’ego: ze stereotypowego, bogatego, amerykańskiego dwudziestolatka, w chodzącą maszynę do zabijania. Motywacją do transformacji wewnętrznej bohatera jest nieoczekiwany zbieg wydarzeń, który doprowadza do uprowadzenia jego brata. Początkowo protagonista ma spore opory przed zabieraniem życia, ale stopniowo w mordowaniu zaczyna on odnajdywać swoje nowe „ja”. Przemiana Jasona Brody’ego dokonuje się w symbolicznej parafrazie słynnej sekwencji z *Czasu Apokalipsy*. Bohater ostrzeliwuje przeciwników ciężkim karabinem z pokładu helikoptera, przy akompaniamencie *Cwału Walkirii*. Na pytanie przestraszonego brata: „Are you okay?” Brody wykrzykuje: „Yeah! Awesome!”. Riposta ta świadczy o utracie zahamowań moralnych bohatera, jego gotowości do życia w świecie, w którym przeżywa tylko najsilniejszy.

W narracji najważniejszy wydaje się jednak nie sam bohater, a osoba kierująca poczynaniami bohatera, jej stosunek do czynów Jasona Brody’ego. W finalnym akcie dzieła, gracz jest zmuszony do dokonania wyboru: albo zamorduje przyjaciół Brody’ego, w rytualnym geście pożegnania ze starym „ja”, albo ich uratuje i powróci do cywilizacji. Dylemat ten to tak naprawdę możliwość moralnego osądzenia poczyną bohatera, okazja do refleksji gracza nad treścią dzieła.

PODSUMOWANIE

Fascynacja motywem szaleństwa w kulturze ma swoją bogatą tradycję, co zaowocowało powstaniem wielu wybitnych dzieł sztuki. W każdej epoce ludzkiej historii

można znaleźć wspaniałe utwory zainspirowane fascynacją tą tematyką (od antycznej *Iliady* czy *Króla Edypa* po nowożytny dramaty Shakespeare'a).

Tendencja ta ma swoją kontynuację w XXI wieku – co rok powstają książki, filmy czy gry komputerowe, traktujące o tej tematyce. Dobrym przykładem jest omówiony w niniejszym artykule *Far Cry 3*, który traktując o szaleństwie, odnosi się do innych dzieł popkultury, poruszających tę tematykę (np. *Czas Apokalipsy*)

Ze względu na szeroki zakres pojęciowy, obejmujący przedmiot niniejszego artykułu, trudnym byłoby podanie zamkniętej listy sposobów przedstawienia motywu szaleństwa w kulturze popularnej. Niemniej, można wyróżnić dwa ważne podejścia artystów do tego tematu.

Pierwszy z nich – motyw postrzegania szaleństwa jako niedopasowania społecznego – został omówiony na przykładzie powieści *Nowy Wspaniały świat*, serialu *Black Mirror* oraz postaci Jokera z filmu *Mroczny Rycerz*. Szczególnie pomocna w interpretacji okazała się myśl Slavoja Žižka, który zwrócił uwagę na duże znaczenie metazasad społecznych w ocenie poczytalności jednostki.

Drugi – motyw analizowania szaleństwa w świetle wykluczenia społecznego – przedstawiono na podstawie filmu *Lot nad kukułczym gniazdem*. Dostrzeżono wyraźne zainspirowanie dzieła eksperymentem Davida Rosenhana. Przywołano również myśl Michela Foucaulta, który zauważa, że wykluczenie społeczne jest zjawiskiem niezależnym od powodu i przedmiotu wykluczenia.

Zauważono, że gry komputerowe są ciekawym kierunkiem badań. Opisano stan immersji, który powodują gry. Szczególną uwagę skupiono na, większą niż w pozostałych mediach, możliwość interakcji z odbiorcą dzieła.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Foucault, M. (1987). *Historia szaleństwa w dobie klasycyzmu*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- [2] Huxley, A. (2013). *Nowy wspaniały świat*. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA.
- [3] Kessey, K. (2015). *Lot nad kukułczym gniazdem*. Warszawa: Albatros.
- [4] Stirner, M. (1995). *Jedyny i jego własność*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- [5] Szacka, B. (2003). *Wprowadzenie do socjologii*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- [6] Grobler, A. i Koczanowicz, L. (2015). Elementy filozofii dla psychologów. W: J. Strelau, D. Doliński (red.), *Psychologia akademicka tom 1* (ss. 101-102). Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- [7] Zimbardo, P. (2008). *Efekt Lucyfera. Dlaczego dobrzy ludzie czynią zło?* Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- [8] Zimbardo, P., Coulombe, N. (2015). *Gdzie ci mężczyźni?* Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- [9] Žižek, S. (2001). *Wzniosły obiekt ideologii*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- [10] Barry, B. (1998). *Social Exclusion, Social Isolation and the Distribution of Income* [Społeczne wykluczenie, społeczna izolacja i dystrybucja przychodu]. Pobrane z: <https://core.ac.uk/download/pdf/93935.pdf>Brummett, B. (2004). *Rhetorical Dimensions Of Popular Culture*. [Retoryczne Wymiary Kultury Popularnej]. Tuscaloosa: University Alabama Press.
- [11] Gee, J. P. (2006). *Why game studies now? Video games: A new art form*. [Dlaczego warto badać gry? Gry: nowa forma sztuki]. *Games and Culture*, 1 (1), 58-65. DOI: 10.1177/1555412005281788.Goodfriend, W. (2012). *Mental Hospitals in "One Flew Over the Cuckoo's Nest"*. *Architecture and ethics in Hollywood hospitals* [Szpitale psychiatryczne w *Locie nad kukułczym gniazdem*. Architektura i etyka hollywoodzkich szpitali]. Pobrane z: www.psychologytoday.com/blog/psychologist-the-movies/201205/mental-hospitals-in-one-flew-over-the-cuckoo-s-nest
- [12] Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- [13] Delaney, T. (2007). *Pop culture: an overview*. [Kultura popularna: przegląd]. Pobrane z: philosophynow.org/issues/64/Pop_Culture_An_Overview
- [14] Rosenhan, D. (1973). *On Being Sane In Insane Places*. [O byciu poczytalnym w szalonych miejscach]. Pobrane z: sites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic625827.files/On_Being_Sane_In_Insane_Places-1.pdf

- [15] Pużyński, S. (2007). *Choroba psychiczna – problemy z definicją oraz miejscem w diagnostyce i regulacjach prawnych*. Pobrane z: psychiatriapolska.pl/uploads/images/PP_3_2007/Puzynski%20s299_Psychiatria%20Polska%203_2007.pdf
- [16] Toynbee, A. (1956). *A Study of History. Abridgement of Volumes I–VI by D. C. Sommervell*. [Studium Historii. Skrócenie woluminów I–VI autorstwa D.C. Sommervella]. Londyn.
- [17] Świątek, P. (2012). *Immersja w grach MMO, czyli o „farmieniu expa”*. Pobrane z: www.mediaispoleczenstwo.ath.biel-sko.pl/art/094_swiatek.pdf
- [18] Takahashi, D. (2013). *More than 1.2 billion people are playing games* [Więcej niż 1,2 miliarda ludzi gra w gry komputerowe]. Pobrane z: venturebeat.com/2013/11/25/more-than-1-2-billion-people-are-playing-games/ World Health Organization (2007). *What is mental health?* [Czym jest zdrowie psychiczne?]. Pobrane z: web.archive.org/web/20131103123102/http://www.who.int/features/qa/62/en/index.html
- [19] *Czarne lustro (Black Mirror)* 2011.
- [20] *Full Metal Jacket (Full Metal Jacket)* 1987.
- [21] *Lot nad kukułczym gniazdem (One Flew Over the Cuckoo’s Nest)* 1975.
- [22] *Mroczny Rycerz (The Dark Knight)* 2008.
- [23] *Perwersyjny przewodnik po ideologiach (The Pervert’s Guide to Ideology)* 2012.
- [24] *Las Vegas Parano (Fear and loathing in Las Vegas)* 1998.
- [25] *Far Cry 3*, Ubisoft, 2012.
- [26] *Heavy Rain*, Sony Computer Entertainment, 2010.
- [27] *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.
- [28] *Wiedźmin*, CD PROJEKT RED, 2007.