

# *Postklasyczna groza. Przeobrażenia fuzji gatunkowej survival horroru*

**ABSTRACT.** Staszenko-Chojnacka Dominika, *Postklasyczna groza. Przeobrażenia fuzji gatunkowej survival horroru* [Postclassic horror. Transformations of survival horror genre fusion]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 125–138. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.8>.

This article provides an introduction to the study of the transformation of the survival horror genre. The author discusses the genre determinants of horror games from the historical perspective, drawing particular attention to the moment when the classic survival horror formula emerged. She also describes the changes over the years that led both to the need to update the genre framework and to the division into classic and post-classic horror games. She also analyses the mechanics typical of contemporary productions using horror elements.

**KEYWORDS:** survival horror, video games, interactive horror, genre, game history

Gry wideo oraz opowieści grozy współlistnieją niemal od momentu pojawienia się interaktywnego medium. Jeszcze zanim ukuto pojęcie survival horroru, twórcy usiłowali zaprojektować pierwsze produkcje spod znaku elektronicznej rozrywki tak, by wprawiły odbiorcę w niepokój i dostarczały mocnych wrażeń. Jak udowadniam w dalszej części artykułu, gry wideo oraz horrorowa fikcja dzielą podobne cele oraz założenia, sprawiające, że produkcje grozy stanowią istotne pole badań groznawczych. W niniejszym tekście przybliżam historyczny rozwój interaktywnych horrorów; wskazuję moment wyodrębnienia survival horroru oraz analizuję cechy definiujące gatunek. Omawiam również zmiany, które na przestrzeni lat sprawiły, że zaczęto dostrzegać konieczność zaktualizowania wyznaczników gatunkowych gier grozy. Celem tekstu nie jest pogłębiona analiza konkretnych gier, ale zarysowanie, na wybranych przykładach, ogólnych tendencji, które w ocenie części badaczy stanowią istotny wkład w rozwój gatunku i jego przeobrażenia.

Horror jako gatunek obecny we wszystkich mediach jest zjawiskiem, które trudno uchwycić w ramy jednoznacznej definicji, ponieważ, jak wskazuje Anita Has-Tokarz, „granice formuły są płynne i trudne do określenia w sposób ostateczny” [1]. Badaczka przypomina jednak, że odbiorcy gier, książek, filmów czy komiksów bez większych

## Interaktywna groza

[1] A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011, s. 31.

problemów rozpoznają, kiedy mają do czynienia z tekstem grozy. Niemalże intuicyjnie wiedzą, że sięgają po horror, gdyż opierają się na kryteriach tematycznych oraz pewnych estetycznych motywach ewokujących odczucia niepokoju[2]. Jedną z takich podpowiedzi staje się chociażby obecność potwora, który zaburza logiczny porządek świata przedstawionego. Pojawienie się wilkołaków, duchów, zombie, kosmitów czy innych bestii jest oznaką anomalii dotyczącej świat bohaterów, dlatego też w wielu tekstach grozy protagoniści dążą do pokonania potwora, a tym samym przywrócenia równowagi[3]. Ponadto w horrorach zaobserwować można zabieg określany jako „intensywność istnienia”. Termin ten Anita Has-Tokarz wprowadza za Józefem Nowakowskim, definiując konstrukcję opowieści, w której bohater doświadcza nieprawdopodobnie wielu nieszczęść[4]. Nagromadzenie przeciwności losu skierowanych w stronę protagonisty jest tak duże, że z powodzeniem wystarczyłoby do stworzenia kilku różnych historii.

Wyróżnione przez badaczy obserwacje znajdują również przełożenie na grove horrory, w których nie brakuje ani sięgających zamęt potworów, ani postaci zmuszonych do mierzenia się z kolejnymi trudnościami. Popularność gier grozy nie jest przypadkowa, ponieważ cele takich produkcji i horrorowej fikcji pokrywają się, sprawiając, że tworzą doskonały duet[5]. Pierwszym celem jest możliwość umieszczenia w interaktywnym medium przerażających bestii oraz zaprojektowania mechaniki pozwalającej je zniszczyć. Likwidowanie przeciwników będących bezmyślnymi monstrami stwarzającymi zagrożenie dla bohaterów jest usprawiedliwione i nie wzbudza kontrowersji ze względu na reprezentację przemocy[6]. Richard Rouse, jeden z twórców gry *The Suffering* (Surreal, 2004), wskazuje, że już od czasu *Space Invaders* (Taito, 1978) projektanci zrozumieli, że aby umieścić gracza w niebezpiecznej sytuacji i zmusić go do działania określanego jako „zabij, aby przeżyć”, należy wykorzystać konwencję grozy[7]. Wówczas motywacja bohatera oraz kierującego nim gracza nie budzi zaskoczenia, gdyż ten działa w obronie własnej.

Ponadto w grze grozy często wystarczy przedstawić użytkownikowi znajomy świat, ale zawierający fantastyczne elementy oraz liczne zwroty akcji, by wydawał się intrygujący i wyjątkowy. Horrory zazwyczaj rozgrywają się w miejscach, które odbiorcy doskonale rozpoznają (las, cmentarz, opuszczony dom itp.), jednak dzięki działaniom nadprzyrodzonych mocy lokacje te zmieniają swój charakter. W ten sposób łatwiej wprowadzić do produkcji nowe mechaniki i rozwiązania uzasadniające, dłaczego bohater posiada nietypowe zdolności, oraz tłumaczące, skąd wzięły się zastępy dziwnych przeciwników[8].

[2] Ibidem.

[3] N. Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, London 1990, s. 98–99.

[4] A. Has-Tokarz, op. cit., s. 186.

[5] R. Rouse III, *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Hor-*

*ror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, Jefferson, NC – London 2009, s. 15.

[6] Ibidem, s. 16.

[7] Ibidem.

[8] Ibidem, s. 17.

Co więcej, gry i horror uzupełniają się, ponieważ oddziałują na te same emocje. Richard Rouse uważa, że gry jako medium świetnie radzą sobie w budowaniu napięcia i wywoływaniu strachu, odpowiadając dokładnie tym odczuciom, które pojawiają się przy kontakcie z tekstem grozy<sup>[9]</sup>. Argumentuje przy tym, że w przypadku interaktywnej opowieści odbiorca musi działać, zatem w pewien sposób doświadcza przerażających zdarzeń, a nie jedynie je obserwuje jak w przypadku tradycyjnej narracji, w której wyłącznie empatyczne podejście do bohaterów zapewnia silne wrażenia<sup>[10]</sup>. Zdaniem badacza w trakcie prowadzenia rozgrywki dochodzi do głębszego zanurzenia w fikcyjny świat, a tym samym intensywniejszego odczuwania strachu. Jeśli gracz poniesie porażkę i doprowadzi do śmierci bohatera, będzie musiał powtórzyć całą sekwencję, co dodatkowo wzmacnia emocje<sup>[11]</sup>.

Jednak kiedy ostatecznie uda mu się pokonać potwora i zwyciężyć, pojawia się duma z wykonanego zdania, pokonania lęku i doprowadzenia do ukończenia gry. Zgadzam się, ze stwierdzeniem, że jest to unikalne uczucie wywoływane przez kontakt z interaktywnym horrorem, którego trudno doświadczyć w trakcie lektury książki czy oglądania filmu<sup>[12]</sup>. Kończąc wątek dopasowania horroru jako gatunku do medium gier wideo, warto wspomnieć, że interaktywne teksty grozy pozwalają użytkownikom zapoznać się z tematami tabu w bezpiecznym środowisku<sup>[13]</sup>. Wszelkie tragedie, spotkania z bestiami i przerażające zdarzenia odbywają się w kontrolowanych przez gracza warunkach, dzięki czemu nie wprawiają go w prawdziwy dyskomfort.

W swoich badaniach korzystam z warstwowej koncepcji gatunkowości gier cyfrowych opracowanej przez Marię B. Gardę. Badaczka proponuje podział uwzględniający fakt, że gry są medium niezwykle rozbudowanym i podlegającym ciągłym przeobrażeniom nakazującym rewidowanie i uaktualnianie tez związanych z przynależnością gatunkową. Garda wyodrębnia trzy warstwy – tematyczną, ludyczną i funkcjonalną, rozbudowując ustalenia poczynione m.in. przez Espena Aarsetha, Geralda A. Voorheesa, Joshuę Calla i Katie Whitlock<sup>[14]</sup>. Warstwa tematyczna dotyczy systemu semantycznego, a zatem jej definicja powstaje na podstawie informacji dotyczących rodzaju narracji, czasu i miejsca akcji, stylu wizualnego lub konstrukcji przestrzeni<sup>[15]</sup>. Garda podkreśla, że w tym przypadku często wykorzystuje się do analizy narzędzia wypracowane przez literaturoznawstwo lub filmoznawstwo, gdyż konwencje takie jak horror, fantasy czy western są transmedialne i z powodzeniem stosowane zarówno w książkach, filmach, komiksach, jak i grach cyfrowych<sup>[16]</sup>.

Warstwa ludyczna odnosi się do systemu reguł i należy analizować elementy takie jak mechanika, ekonomia gry, położenie wirtualnej

[9] Ibidem, s. 20.

[10] Ibidem.

[11] Ibidem.

[12] Ibidem

[13] Ibidem, s. 20–21.

[14] M.B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016, s. 25.

[15] Ibidem, s. 25–26.

[16] Ibidem.

kamery, a także, jeśli istnieje, sposób rozwoju postaci (np. FPS, RPG, gra platformowa). Autorka koncepcji zwraca uwagę, że przy rozpoznawaniu gatunku ludycznego ważne jest połączenie kilku charakterystycznych elementów, gdyż nie istnieje jedno decydujące kryterium[17]. Trzecia warstwa określa gatunki funkcjonalne. Związana jest z doświadczeniem rozgrywki, a jej definiowanie polega na przyjrzeniu się praktykom oraz kontekstom odbioru gry. Maria B. Garda wyróżnia dwie osobne kategoryzacje wchodzące w skład warstwy funkcjonalnej. Jest to podział na cel, jakiemu konkretna gra ma służyć (dostarczanie rozrywki lub treści określanej jako „poważne”[18]), oraz poziomu zaangażowania kognitywnego (podział na gry angażujące i nieangażujące)[19]. Opisywana typologia zakłada, że poszczególne warstwy gatunkowości łączą się i przenikają, sprawiając, że każdą grę cyfrową można przyporządkować do co najmniej trzech gatunków. Garda pochyła się także nad interesującym fenomenem tak zwanej fuzji gatunkowej, która zachodzi, gdy współwystępują określone gatunki z warstwy tematycznej i ludycznej[20]. Badaczka podaje przykład niezwykle często spotykanego połączenia fantasy i cRPG albo science-fiction i FPS[21]. Fuzje gatunkowe dotyczą także strategii odbioru, więc do obu przypadków można też przyporządkować w warstwie funkcjonalnej gry rozrywkowe i angażujące.

### Klasyczny survival horror

Przywołana koncepcja gatunkowości gier cyfrowych okazuje się przydatna również w rozważaniach nad growymi horrorami i wszelkimi przeobrażeniami, jakim na przestrzeni lat uległy tego typu produkcje. Określenie survival horror na stałe weszło do słownika zarówno twórców gier, jak i badaczy, dziennikarzy, a także samych odbiorców, którzy przez lata zdążyli wykształcić konkretny zestaw oczekiwań względem produkcji charakteryzowanych tym mianem. Po raz pierwszy termin survival horror pojawił się w grze *Resident Evil* wydanej w 1996 r.[22] Kiedy użytkownik wczytywał zapisany postęp gry, na ekranie wyświetlała się podzielona na trzy części wiadomość: „You have once again entered/the world of survival horror./Good luck!”[23] Bernard Perron zwraca uwagę, że słynne określenie, które następnie zafunkcjonowało jako nazwa odrębnego gatunku gier, nie powstało w wyniku starań teoretyków, krytyków czy dziennikarzy. To twórcy z firmy Capcom zdecydowali, że przytoczone zdanie pojawi się na ekranie ładowania anglojęzycznej wersji gry, a określenie survival horror zostanie zapisane w katakani i umieszczone na okładce pudełka z grą, w miejscu gdzie zwyczajowo pojawiała się nazwa gatunku[24].

[17] Ibidem.

[18] Mianem gier poważnych (ang. *Serious Games*) określa się produkcje, w których przekaz nie jest nastawiony na dostarczenie odbiorcy rozrywki.

Wyróżnić można m.in. gry edukacyjne, treningowe, reklamowe czy informacyjne.

[19] M.B. Garda, op. cit., s. 25–26.

[20] Ibidem, s. 27.

[21] Ibidem.

[22] B. Perron, *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*, New York 2018, s. 33.

[23] Ibidem, s. 34.

[24] Ibidem.

Jak dowodzi Marie Kjeldgaard anglojęzyczne hasła i slogany promocyjne były wówczas chętnie wykorzystywane przez japońskie firmy, gdyż uważano, że język angielski wywołuje u konsumenta pozytywne skojarzenia, a jednocześnie nie wymaga podawania wielu konkretnych informacji na temat produktu[25].

Określenie survival horror zaczęło wkrótce funkcjonować jako charakterystyka osobnego gatunku gier cyfrowych. Posługując się warstwową koncepcją gatunkowości, należy stwierdzić, że w warstwie tematycznej wykorzystywano elementy oraz ikonografię grozy znane z pozostałych mediów. Jak podaje Carl Therrien, próżno szukać innego gatunku gier, który posługiwałby się tak oczywistymi nawiązaniem do filmowych czy powieściowych horrorów[26]. Wprawdzie stworzenie jednoznacznej, wyczerpującej definicji horroru jest zadaniem trudnym, ponieważ wymaga od badacza świadomości, że granice zjawiska są płynne i często niemożliwe do uchwycenia, to jednak odbiorcy tekstów grozy często nie mają problemu z rozpoznaniem konwencji[27]. Dzięki temu gry, w których pojawił się potwór w formie ducha, zombie, wilkołaka, wampira, albo innej nadprzyrodzonej istoty zaburzającej dotychczasowy porządek świata, zazwyczaj były słusznie kojarzone z gatunkiem grozy. Istotną podpowiedź dla odbiorców stanowił też świat przedstawiony, pełen lokacji przywodzących na myśl powieści gotyckie lub filmowe produkcje, w których akcja rozgrywała się w miejscach takich jak mroczny las, opuszczony zamek, stary cmentarz.

W warstwie ludycznej również można wyróżnić określone wyznaczniki gatunkowe survival horroru. Najważniejszą zasadą zdawała się konieczność przetrwania w świecie opanowanym przez potwory. Specyficzna mechanika dodatkowo utrudniała graczowi to zadanie, gdyż postać często poruszała się powoli, a ograniczony zapas amunicji oraz środków leczniczych wymuszał oszczędność w zarządzaniu zasobami, a także ograniczanie konfrontacji z przeciwnikami. W tego typu produkcjach wyraźne były również inspiracje mechaniką gier przygodowych. Wirtualna kamera zazwyczaj przyjmowała trzecioosobową perspektywę, a gracz zmuszony był rozwiązywać liczne zagadki i łamigłówki, by w sposób linearny poznawać kolejne etapy rozgrywki[28]. Zatem fuzja gatunkowa w przypadku klasycznej odsłony survival horroru zachodzi pomiędzy wspomnianymi elementami tworzącymi warstwę tematyczną a opisaną powyżej określoną mechaniką składającą się na warstwę ludyczną.

Warto również doprecyzować, że ikonografia grozy była obecna w grach na długo przed pojawieniem się produkcji określanych jako

[25] M. Kjeldgaard, *The Use of English in Japanese Media*, „Gengo to bunka: Aichi daigaku gogaku kyouiku kenkyuushitsu kiyou” [„Language and Culture: Aichi University Language Education Laboratory Bulletin”] 2014, nr 58(31), s. 47, <http://taweb.aichi-u.ac.jp/tgoken/bulletin/pdfs/NO31/03p047-058KJELDGAARD.pdf>.

[26] C. Therrien, *Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Horror Video Games: Essays on...*, s. 34.

[27] A. Has-Tokarz, op. cit., s. 13.

[28] C. Therrien, op. cit., s. 34.

survival horror. Za zasadne uważam stwierdzenie, że twórcy gier usiłowali adaptować tę formułę gatunkową do interaktywnych tekstów niemalże od momentu pojawienia się nowego medium[29]. Elementy horroru można dostrzec już w *Mystery House* (On-Line Systems, 1980) – tekstowej grze autorstwa Roberta Williams, w której zadaniem gracza jest zbadanie wiktoriańskiej posiadłości oraz odnalezienie ukrywającego się mordercy[30]. Wprawdzie warstwa tematyczna przywodzi na myśl historię kryminalną, a twórczyni wyraźnie inspirowała się grą *Adventure* (1976) Williama Crowthera i Dona Woodsa[31], jednak umiejscowienie akcji w tytułowej tajemniczej rezydencji oraz sposób poznawania przestrzeni wywołują skojarzenia z tekstami grozy. Dwa lata później zadebiutowała produkcja *Haunted House* (Atari, 1982), będąca przykładem gry eksploracyjnej, która również wymaga od użytkownika zwiedzania nawiedzanej posiadłości[32]. Tym razem jednak zadanie utrudnia konieczność gromadzenia określonych przedmiotów oraz unikania pojawiających się losowo przeciwników, takich jak nietoperze, pająki oraz duch właściciela domu. Co więcej, bohater może oświetlać pokoje za pomocą zapałki, która natychmiast zgaśnie, jeśli potwór wkroczy do pomieszczenia. Uważam, że wykorzystanie opisanych mechanik oraz postaci o nadnaturalnych zdolnościach pozwala uznać *Haunted House* nie tylko za interesującą grę grozy, lecz także za protoplastę survival horrorów.

Należy uściślić, że w historii rozwoju medium znajduje się wiele produkcji, które w warstwie tematycznej wykorzystują ikonografię grozy lub powstały z inspiracji słynnymi horrorami. Jak zauważa Anita Has-Tokarz:

Na pierwszych maszynach, które były przeznaczone do wirtualnej zabawy, np. Commodore, Atari 2600 i ZX Spectrum, powstawały gry, których akcję zlokalizowano w typowo horrorowej przestrzeni: starych zamkach, lochach, na cmentarzach itp. Protagonista zmuszony był przeciwstawiać się potworom, wilkołakom, duchom, wampirom i żywym trupom. Pierwsze doniosłe horror-gry pojawiły się na początku lat 80. XX wieku[33].

Z konieczności w artykule wymieniam zaledwie kilka gier, które przyczyniły się do uformowania wzorca gatunkowego. Z pewnością warto wspomnieć jeszcze o wpływie słynnych filmowych slasherów, dzięki którym powstały gry jawnie nawiązujące do dzieł Johna Carpentera czy Tobe'a Hoopera. Produkcje takie jak *Halloween* (Wizard Video, 1983), *Texas Chainsaw Massacre* (Wizard Video, 1983), a także *Friday the 13th* (Domark Software, 1985) świadczą o tym, że twórcy gier wcześniej próbowali zaadaptować motywy znane z kina grozy do interaktywnego medium. Z dzisiejszej perspektywy trudno uznać te wysiłki za udane, ale należy docenić determinację oraz przekonanie, że treści grozy również mogą funkcjonować w grach wideo.

[29] A. Has-Tokarz, op. cit., s. 398.

[30] A. Williams, *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton 2017, s. 118.

[31] Ibidem.

[32] Ibidem, s. 103.

[33] A. Has-Tokarz, op. cit., s. 398–399.

Na ukształtowanie gatunku survival horror ogromny wpływ miała także gra *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), ponieważ twórcy sięgnęli po niestandardowe rozwiązania, które świetnie sprawdziły się w interaktywnym tekście grozy. W warstwie fabularnej za inspirację posłużyły filmy George'a Romero oraz opowiadania H.P. Lovecrafta. Główny bohater (lub bohaterka) mierzył (mierzyła) się z koniecznością zbadania posiadłości, której właściciel popełnił samobójstwo. Rozgrywka polegała na przeszukiwaniu kolejnych pomieszczeń, poznawaniu fragmentów dziennika zawierającego informacje na temat domostwa oraz konfrontacji z potworami przypominającymi zombie. Nowatorskim zabiegiem było wykorzystanie wirtualnej kamery, która przedstawiała obraz dynamicznie reagujący na ruchy gracza: „Gdy bohater dochodził do brzegu ekranu, włączała się nowa kamera, pokazując akcję z często zaskakujących kątów (np. spod sufitu)”[34]. Gra wywoływała niepokój głównie poprzez specyficzną atmosferę wykreowaną również dzięki odpowiednio dobranym dźwiękom otoczenia. Inne odgłosy można było usłyszeć, gdy postać kierowała się na schody, a inne – gdy powoli przemierzała liczne korytarze. Dodatkowo muzyka zmieniała się tuż przed pojawieniem się przeciwnika[35].

Gatunek wywodzący się od opisanych powyżej gier oraz wspomnianej już pierwszej części serii *Resident Evil*, który dzisiaj nazywam klasycznym survival horrorem, wyróżnia się charakterystycznymi elementami wymienionymi na początku tego podrozdziału. Elementy te zyskały miano wyznaczników gatunkowych, ale warto wspomnieć, że definiowanie konkretnych rodzajów gier wymaga aktualizowania informacji i reagowania na zmiany, jakie na przestrzeni lat zachodzą w branży. Carl Thierren przypomina, że wyodrębnienie survival horroru wynika z uchwycenia rozwoju medium w określonym momencie historycznym[36]. To oznacza, że część tych klasycznych wyznaczników gatunkowych otrzymała taki status, ponieważ występowała w popularnych ówczesnie produkcjach lub seriach, a niekoniecznie dlatego, że naprawdę stanowiła o istocie interaktywnej grozy. Badacz podaje za przykład serię *Resident Evil*, w której z czasem ilość amunicji wystrzelwanej przez gracza dorównała standardom obowiązującym w wysokobudżetowych tytułach akcji. Jego zdaniem również seria *Silent Hill* pozwala doświadczonemu użytkownikowi zgromadzić sporo amunicji[37] i apteczek[38]. Zatem konieczność weryfikowania oraz aktualizowania wyznaczników gatunkowych wydaje się oczywista, zwłaszcza gdy mamy do czynienia z coraz bardziej złożonymi i rozbudowanymi grami, które często przynależą do kilku gatunków tematycznych i ludycznych.

[34] P. Mańkowski, *Wielka księga gier*, Warszawa 2018, s. 352.

[35] *Ibidem*, s. 354.

[36] C. Thierren, *op. cit.*, s. 35.

[37] To oznacza, że warstwa ludyczna wspomnianych gier nie odpowiada założeniom mechaniki klasycznych survival horrorów.

[38] C. Thierren, *op. cit.*, s. 34.

## Postklasyczny survival horror

Odpowiedź na pytanie, dlaczego konwencja grozy stała się popularna wśród twórców gier wideo, nie następuje większych trudności. Podobnie jak próba historycznego uporządkowania tytułów, w których inspiracje horrorem stawały się coraz bardziej widoczne. Możliwe jest także wyodrębnienie momentu, w którym zaczęto tworzyć survival horrory, a tym samym rozpoznano konkretne elementy wskazujące, że dana produkcja przynależy do tego gatunku. Komplikacje pojawiają się wraz z dalszym rozwojem medium i wynikającymi z niego przeobrażeniami, jakimi poddano interaktywne horrory. Okazuje się bowiem, że z biegiem lat coraz więcej gier wymyka się definicji adekwatnej do pierwszych produkcji z serii *Resident Evil* czy *Silent Hill*. Granice wyznaczone survival horrorom zaczęły przesuwać się i zacierać, a możliwość precyzyjnego wyodrębnienia ram gatunkowych zdaje się bardziej odległa niż kiedykolwiek wcześniej. Sytuacja ta wymaga od badaczy zrewidowania teorii, uaktualnienia obserwacji, a być może pogodzenia się z faktem, że współczesne gry cyfrowe są już zbyt rozbudowane i wielogatunkowe, by przypisać im konkretne etykiety.

Andrei Nae decyduje się rozróżniać klasyczne i postklasyczne survival horrory. Do grona tych pierwszych włącza produkcje wydane w latach 1992–2004, które przypominają założenia realizowane w *Alone in the Dark* i *Resident Evil*. Natomiast mianem postklasycznych survival horrorów określa gry wydane po 2004 r., przypominające bardziej *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) oraz produkcje należące do podgatunków akcji, takich jak chociażby pierwszoosobowa strzelanina (FPS)[39]. *Resident Evil 4* uznają za szczególnie istotny tytuł reprezentujący zmianę w podejściu do projektowania gier grozy. Kiedy Shinji Mikami przejął nadzór nad projektem, zdecydował, że nowa odsłona serii musi znacząco różnić się od poprzednich gier. Postanowił odbudować i odświeżyć markę, odchodząc od rozwiązań, które dotychczas charakteryzowały słynny cykl[40].

Nae argumentuje, że postklasycznym horrorom coraz bliżej do gier akcji ze względu na bardziej przyjazny dla użytkownika projekt poziomów, sterowanie oraz dostępność zasobów w ekwipunku podczas prowadzenia rozgrywki[41]. Zmianę widać już we wspomnianym *Resident Evil 4*, w którym mechanika gromadzenia przedmiotów została znacznie usprawniona. Gracz zyskał dostęp do stopniowo powiększanej wirtualnej walizki mieszczącej znacznie więcej broni, potrzebnej amunicji oraz innych przydatnych rzeczy, które niegdyś musiałby odrzucić. Takie rozwiązanie zastosowane w grze grozy skutkowało tym, że odbiorca po raz pierwszy zyskał tak dużą kontrolę nad ekwipunkiem[42]. Przedmioty mógł bowiem przenosić, układać, a samą walizkę rozbudować w trakcie gry. Został zatem zwolniony

[39] A. Nae, *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*, London 2022, s. 3.

[40] J. Bycer, *Game Design Deep Dive: Horror*, London 2022, s. 62.

[41] A. Nae, op. cit., s. 3–4.

[42] J. Bycer, op. cit., s. 63.



z konieczności zadecydowania, który zasób jest najbardziej potrzebny w danym momencie. Nie musiał także cofać się do odwiedzonych już lokacji, by zmagazynować przedmioty, a przy okazji ponownie natknąć się na potwory<sup>[43]</sup>. Rozwiązanie to zostało podyktowane również odmiennym zachowaniem przeciwników, którzy w tej odsłonie serii nie tylko mogli poruszać się znacznie szybciej niż dotychczas, lecz także byli w stanie unikać ataków i korzystać z broni, zadając bohaterowi poważne obrażenia. Jest to zmiana stosowana w większości gier grozy wydanych po 2004 r., z wyłączeniem tych, które celowo odwołują się do klasycznych tytułów, chcąc naśladować doświadczenie rozgrywki płynące z klasycznych mechanik.

Nae cytuje wypowiedzi graczy zamieszczone w mediach społecznościowych i na stronach internetowych poświęconych klasycznym survival horrorom, z których płynie krytyka wspomnianych wcześniej rozwiązań uznanych za wyznaczniki gatunkowe. Współcześnie użytkownicy skarżą się, że sterowanie w grach takich jak *Resident Evil 2* w zasadzie uniemożliwia rozgrywkę. Dziwią się również, dlaczego tak frustrujące gry były niegdyś bardzo popularne, a dziś uznawane są za klasykę<sup>[44]</sup>. Oczywiście pojedyncze głosy nie reprezentują zdania większości graczy, jednak Nae przyznaje, że pierwsze survival horrory były sprzeczne z ówczesnymi zasadami tworzenia mainstreamowych gier wideo. W momencie gdy większość twórców starała się zapewnić odbiorcom jak najbardziej płynną rozgrywkę możliwą dzięki funkcjonalnemu i łatwemu do opanowania sterowaniu oraz dopracowanym ruchom wirtualnej kamery, survival horrory oferowały niemalże odwrotne doświadczenie<sup>[45]</sup>.

Dla dzisiejszego odbiorcy takie rozwiązanie zdaje się nie do przyjęcia, o czym świadczą remake'i klasycznych gier grozy (np. *Resident Evil 2 Remake*, Capcom, 2019), w których wiele elementów należących do mechaniki rozgrywki zostało uwspółcześnionych. Jeśli klasyczne survival horrory uznawane są za niemal niegrywalne z powodu swoich charakterystycznych cech, to postklasyczna odmiana zapewnia dużo bardziej dynamiczne i funkcjonalne sterowanie, wynikające z większej swobody ruchu postaci oraz elastycznego ustawienia wirtualnej kamery. Niegdyś perspektywa FPP była zarezerwowana głównie dla gier akcji i niekojarzona z horrorem<sup>[46]</sup>. Postklasyczne produkcje przełamują ten trend, sprawiając, że pierwszoosobowy widok z powodzeniem może zostać wykorzystany w produkcjach grozy. Udowadniają to m.in. tytuły takie jak: *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014) oraz wiele innych wydanych na przestrzeni ostatnich 17 lat<sup>[47]</sup>.

[43] A. Nae, op. cit., s. 155.

[44] Ibidem, s. 1–2.

[45] Ibidem, s. 1.

[46] Ibidem, s. 155.

[47] Wymieniam tytuły popularnych, dobrze ocenianych gier grozy, w których zastosowano pierwszoosobową perspektywę.

Rozróżnienie na klasyczny i postklasyczny survival horror uważam za zasadne, chociaż wątpliwość budzi granica, którą wyznacza rok 2004. W mojej ocenie kryterium daty premiery powinno ustąpić miejsca drobiazgowej analizie wykazującej, czy dany tytuł zawiera elementy typowe dla pierwszych produkcji należących do tego gatunku, czy bliżej mu do gry, w której na pierwszy plan wysuwają się inne charakterystyczne cechy. Moim zdaniem propozycja Nae'a wynika nie z istotnego przeobrażenia formuły gatunkowej, ale raczej z sukcesu, jaki odniosła gra *Resident Evil 4*[48]. Należy podkreślić, że w podobnym okresie do sprzedaży trafiły też tytuły w inny sposób realizujące konwencję interaktywnej grozy, jak chociażby: *Kuon* (FromSoftware, 2004), *Doom 3* (id Software, 2004), *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004), *Siren* (Sony Interactive Entertainment, 2004), *Cold Fear* (Dark Works, 2005), *Haunting Ground* (Capcom, 2005) czy *F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005)[49]. Stąd wskazana przez badacza produkcja pełni według mnie funkcję kamienia milowego[50] rozwoju survival horroru, ale jednocześnie sama nie stanowi wyraźnego punktu zwrotnego. Postklasyczny survival horror nie stroni od elementów akcji, dlatego też nietrudno o gry, w których zadaniem gracza jest regularna walka z przeciwnikami. Kolejne fale potworów pojawiają się z dużą częstotliwością, a starcie z nimi jest koniecznością, zwłaszcza gdy pojawia się mechanika walki na arenie, sprawiająca, że bohater nie przejdzie do następnej lokacji, dopóki nie pokona wszystkich wrogów. Nietypowym dla klasycznego survival horroru rozwiązaniem jest także możliwość zwiększania umiejętności postaci. W miarę postępów w rozgrywce protagonista może szybciej się poruszać i być bardziej wytrzymały, chronić się przed dotkliwymi obrażeniami, a także nauczyć się obsługi specjalnej broni, co sprawia, że w finale gry jest dużo potężniejszą postacią niż na jej początku.

Warto pamiętać, że survival horror powstał z połączenia elementów typowych dla gier przygodowych oraz akcji zawierających ikonografię grozy, w których przetrwanie okazuje się ważniejsze niż rozwój bohatera czy fabuły[51]. W tym kontekście interesującym zjawiskiem jest udany powrót do formuły horroru bazującego na założeniach filmowego slashera. Postklasyczne produkcje takie jak *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) czy *The Quarry* (Supermassive Games, 2022) obficie czerpią z motywów typowych dla opowieści o grupie bohaterów prześladowanych przez nieuchwytnego mordercę. Trop ten jest eksplorowany również w grach nastawionych na tryb wieloosobowy, takich jak *Dead by Daylight* (Behaviour Interactive, 2016) oraz *Friday the 13th* (Gun Media, 2017). Obecnie jednak koncentracja na celu, którym jest przetrwanie bohatera, może okazać się kłopotliwa, ponieważ istnieje

[48] Ocena użytkowników na stronie metacritic wynosi 9,2, ocena krytyków to 96, zob. <https://www.metacritic.com/game/gamecube/resident-evil-4> (dostęp: 29.10.2022). Do czerwca 2022 r. sprzedano 11,8 miliona egzemplarzy gry, zob. <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab6>

(dostęp: 29.10.2022).

[49] Każda z tych gier różni się od *Resident Evil 4*, a jednocześnie nadal pozostaje produkcją grozy.

[50] Kamień milowy w znaczeniu epokowego wynalazku, zob. M.B. Garda, op. cit., s. 75.

[51] B. Perron, op. cit., s. 61.

wiele gier określanych mianem „survivalowych”, czyli takich, w których elementy nadprzyrodzone nie występują, a rozgrywka podporządkowana jest przetrwaniu w skrajnie niesprzyjających warunkach. Tytuły takie jak *Green Hell* (Creepy Jar, 2019) czy *The Long Dark* (Hinterland, 2017) nie wykorzystują ikonografii grozy i nie wymagają od użytkownika walki z potworami, mimo że rozgrywka polega na utrzymaniu bohatera przy życiu. Nie korzystają także z elementów typowych dla gier grozy ani w warstwie tematycznej, ani ludycznej.

Redefinicja gatunku survival horror prowadzi także do rozważań nad funkcjonalnością bardziej szczegółowego podziału gier, uwzględniającego różne odmiany grozy. Bernard Perron zastanawia się, czy badacze nie powinni stosować przykładowego rozróżnienia na horrory psychologiczne, horrory z perspektywy pierwszej osoby lub horrory o zombie [52]. Wprawdzie taka klasyfikacja niepotrzebnie miesza warstwę tematyczną z ludyczną, ale być może jest pomysłem, który warto byłoby udoskonalić. Analizując problematykę gatunkowości gier grozy oraz konieczność redefinicji survival horroru, należy również odnotować, że wiele współcześnie wydawanych tytułów łączy w sobie kilka lub kilkanaście cech odpowiadających niegdyś konkretnym gatunkom. Im bardziej rozbudowana, wielogodzinna rozgrywka, wspierana przez wielowątkową fabułę, tym trudniej jednoznacznie przyporządkować ją do ram gatunkowych.

Przykład gier takich jak *The Last of Us* czy *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* dobrze ilustruje to zagadnienie. W obu przypadkach mamy do czynienia z bardzo wyraźnie zaznaczonymi motywami grozy – postać zombie, konieczność przetrwania w świecie opanowanym przez potwory, wątek apokalipsy wywołanej przez pojawienie się bestii. Jednak nazwanie wskazanych tytułów po prostu survival horrorami byłoby znacznym uproszczeniem. Dlatego też coraz częściej można spotkać opisową charakterystykę gatunkową towarzyszącą recenzjom czy materiałom promocyjnym takich produkcji. W internetowym serwisie MobyGames część *Undead Nightmare* określono jako „dodatek o tematyce zombie” [53], natomiast gra *The Last of Us* została nazwana „mieszanką Quick Time Events, strzelaniny, skradanki i survival horroru” [54], przy czym opatrzone ją hasłem „survival horror action adventure game” [55]. Bernard Perron dodaje, że ze względu na warstwę tematyczną nazwałby tę grę „połączeniem postapokaliptycznej opowieści z dramatem, filmem drogi oraz historią o zombie” [56]. Zatem wyraźnie widać, że kategoria survival horroru nie jest już wystarczająca, by oddać bogactwo doświadczeń oferowanych przez wspomniane tytuły. Sądzę, że przydatnym narzędziem jest wielokrotnie wspomniana warstwowa koncepcja gatunkowości, dzięki której można oddzielić tematykę gry od mechaniki i zestawu reguł, co pozwala szczegółowo analizować coraz bardziej rozbudowane produkcje.

[52] Ibidem, s. 65.

[53] Ibidem, s. 21.

[54] Ibidem, s. 408.

[55] <https://www.mobygames.com/game/last-of-us> (dostęp: 27.10.2022).

[56] B. Perron, op. cit., s. 408.

Przypadek dodatku do *Red Dead Redemption* jest interesujący również z tego względu, że elementy grozy pełnią w nim nieco inną funkcję niż w klasycznych survival horrorach. Zombie umieszczone w otwartym świecie gry stanowią o nieprzewidywalności rozgrywki, wywołując w użytkowniku napięcie oraz zaskoczenie<sup>[57]</sup>. Inaczej niż w przypadku linearnych klasycznych survival horrorów tutaj użytkownik zyskuje jednocześnie większą sprawczość i swobodę działania, ale tym samym musi być gotowy na dynamiczne zwroty akcji. W każdej chwili może stracić kontrolę nad sytuacją, a w przypadku postklasycznych survival horrorów z otwartym światem, skutkuje to koniecznością nie tyle wczytania tego samego scenariusza i wykonania przewidzianych zadań, co opracowania nowej strategii oraz przygotowania się na losowo generowane spotkania z przeciwnikami. Mechanika hordy popularna w tego typu produkcjach to kolejny zabieg świadczący o przekształcaniach gatunkowych. W przypadku gier takich jak *Days Gone* (Bend Studio, 2019), *Left4Dead* (Turtle Rock Studios, 2008) czy *World War Z* (Saber Interactive, 2019) poruszający się szybko przeciwnicy występują w grupach, stanowiąc zupełnie inny rodzaj zagrożenia niż pojedyncze, powolne potwory obecne w klasycznych grach grozy. Przy okazji warto odnotować, że tendencja do łączenia elementów grozy z mechaniką gier akcji zaowocowała popularnością trybu wieloosobowej rozgrywki, który również można wskazać jako cechę charakterystyczną postklasycznych horrorów. Istotną zmianę wywołaną przez możliwość eksploracji rozległego środowiska gry, stanowią znaczące różnice w poszczególnych rozgrywkach. Nie ma bowiem gwarancji, że każdy użytkownik spotka dokładnie tych samych przeciwników w określonych momentach gry<sup>[58]</sup>.

Sposób postrzegania gatunkowości gier cyfrowych uległ przemianom na przestrzeni lat. Przedstawione w artykule spostrzeżenia dotyczące ewolucji pojęcia survival horroru, pozwalają wnioskować, że również produkcje spod znaku interaktywnej grozy zmieniły się w znaczący sposób, tym samym wymagając przyjęcia nowej postawy badawczej. Opisane przemiany świadczą również o konieczności redefiniowania fuzji gatunkowej w odniesieniu do gier grozy, ponieważ o ile warstwa tematyczna pozostaje w większości przypadków wciąż aktualna, o tyle mechanika uległa znaczącej zmianie i etykieta survival horror nie oznacza, że gra będzie skłaniać do okazjonalnych potyczek z przeciwnikami, racjonowania amunicji i przedmiotów leczących, a także wymagać rozwiązywania łamigłówek. Rozbudowane, wielowątkowe gry stawiają wymagania zarówno przed użytkownikami, jak i przed publicystami oraz akademikami chcącymi zaktualizować przyjęte definicje i ramy gatunkowe. Niniejszy artykuł stanowi wstępny zarys badań nad charakterystyką gier grozy, uzupełniony o perspektywę historyczną oraz propozycję rozszerzenia klasycznego rozumienia terminu „survival

[57] M.C. Lilly, *Zombies, Play, and Uncertainty in Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, [w:] *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zom-*

*bies and Gameplay*, red. S.J. Webley, P. Zackariasson, London 2020, s. 151.

[58] *Ibidem*, s. 161.

horror”. Kontynuowanie badań w tym zakresie pozwoli na pogłębioną analizę zjawiska oraz wyodrębnić autorską propozycję definiowania interaktywnych tekstów grozy.

- Bycer J., *Game Design Deep Dive: Horror*, London 2022
- Carroll N., *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, London 1990
- Garda M.B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016
- Has-Tokarz A., *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011
- Kjeldgaard M., *The Use of English in Japanese Media*, „Gengo to bunka: Aichi daigaku gogaku kyōiku kenkyūshitsu kiyō” [„Language and Culture: Aichi University Language Education Laboratory Bulletin”] 2014, nr 58(31), s. 47–58
- Lilly M.C., *Zombies, Play, and Uncertainty in Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, [w:] *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, red. S.J. Webley, P. Zackariasson, London 2020, s. 151–163
- Mańkowski P., *Wielka księga gier*, Warszawa 2018
- Nae A., *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*, London 2022
- Perron B., *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*, New York 2018
- Rouse III R., *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, Jefferson, NC – London 2009, s. 15–25
- Thierren C., *Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, Jefferson, NC – London 2009, s. 26–45
- Williams A., *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton 2017

## BIBLIOGRAFIA

- <https://www.mobgames.com/game/last-of-us>
- <https://www.metacritic.com/game/gamecube/resident-evil-4>
- <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab6>

## LINKI

- Adventure* (William Crowther, Don Woods, 1976)
- Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014)
- Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)
- Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010)
- Cold Fear* (Dark Works, 2005)
- Days Gone* (Bend Studio, 2019)
- Dead by Daylight* (Behaviour Interactive, 2016)
- Doom 3* (id Software, 2004)
- F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005)
- Friday the 13th* (Domark Software, 1985)
- Friday the 13th* (Gun Media, 2017)
- Green Hell* (Creepy Jar, 2019)
- Halloween* (Wizard Video, 1983)
- Haunted House* (Atari, 1982)
- Haunting Ground* (Capcom, 2005)

## LUDOGRAFIA

*Kuon* (FromSoftware, 2004)  
*Left4Dead* (Turtle Rock Studios, 2008)  
*Mystery House* (On-Line Systems, 1980)  
*Outlast* (Red Barrels, 2013),  
*Red Ded Redemption: Undead Nightmare* (Rockstar San Diego, 2010)  
*Resident Evil* (Capcom, 1996)  
*Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019)  
*Resident Evil 4* (Capcom, 2005)  
*Silent Hill* (Konami, 1999–2012)  
*Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004)  
*Siren* (Sony Interactive Entertainment, 2004)  
*Space Invaders* (Taito, 1978)  
*Texas Chainsaw Massacre* (Wizard Video, 1983)  
*The Last of Us* (Naughty Dog, 2013)  
*The Long Dark* (Hinterland, 2017)  
*The Quarry* (Supermassive Games, 2022)  
*The Suffering* (Surreal, 2004)  
*Undead Nightmare* (  
*Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)  
*World War Z* (Saber Interactive, 2019)