

Tropem pierwszych francuskich *survival horrorów*

Tracing the first French survival horror games

Filip Jankowski

Uniwersytet Jagielloński

filip.jankowski@uj.edu.pl | ORCID: 0000-0001-5178-2549

Abstract: Survival horror games are stereotypically dated back to the 1990s. This article aims to trace the origin of this genre in the 1980s. The author examines selected games created in France in that decade. Then he argues that titles such as *Infernal Runner*, *Le Pacte* and *Zombi* had already shaped the poetics of survival horror games. This poetics relies on the iconography of literature and horror movies, the terror directed against the controlled avatars, the confrontation with objects evoking the effect of horror and the simulation of mental states of the characters.

Keywords: survival horror, video games, digital games, France

1. Wprowadzenie

Studia nad grami *survival horror* w drugiej dekadzie XXI wieku nabrały intensywności (Habel, Kooyman, 2014; Staszenko, 2014; Krzywinska, 2015; Perron, 2018; Reed, 2016). Najczęściej wychodziły od przesłanki, iż początków gier *survival horror* powinno się upatrywać w dwóch grach cyfrowych: *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) oraz *Resident Evil* (Capcom, 1996), pochodzących odpowiednio z Francji oraz Japonii (Taylor, 2014, s. 46–49; Żmuda, 2012, s. 206). Taki obraz genezy gatunku, jak dowodzi Bernard Perron, uwarunkowany był założeniem, że gry *survival horror* cechują się podobną mechaniką i estetyką (obejmującą np. statyczne ustawienia wirtualnej kamery, przed którą poruszają się trójwymiarowe postacie). Przy tym ów sąd podtrzymywali zarówno growi dziennikarze, jak i odpowiedzialna za *Resident Evil* wytwórnia Capcom (Perron, 2018, s. 37–45). Carl Therrien (2009) wyjaśnia, że sama nazwa *survival horror* w odniesieniu do gier cyfrowych pojawiła się w sekwencji otwierającej anglojęzyczną wersję *Resident Evil*: „Welcome to the world of survival horror” (s. 32). Jednakże pojawiają się również głosy wskazujące na znacznie starsze pochodzenie gatunku. Przykładowo, Ewan Kirkland (2005, s. 172) dostrzega elementy grozy oraz walki o przetrwanie także w tekstowej grze *Hunt the Wumpus* (Yob, 1972). Zarazem autor ten podaje w wątpliwość konieczność rozpatrywania gier *survival horror* wyłącznie w kategorii przestrzennego doznania audiowizualnego (Kirkland, 2005, s. 172).

Być może zgodnie z uwagą Kirklanda należy poddać rekonceptualizacji sam sposób, w jaki się definiuje *survival horror* – nie tylko jako gatunek gier wykonanych za pomocą grafiki trójwymiarowej lub dwuipółwymiarowej (co sugeruje przykład *Alone in the Dark*), lecz również jako gry dwuwymiarowe. Przy takim rozumieniu tradycja gier *survival horror* może sięgać dalej, niż się powszechnie uważa, co wykazane zostanie w tym artykule na przykładzie produkcji z jednego kraju, a więc Francji. Przed rokiem 1992, kiedy ukazała się gra *Alone in the Dark*, uznawana za jednego z prekursorów gier *survival horror* (Fahs, 2012), pojawiło się co najmniej kilka gier, które zawierały w sobie charakterystyczne cechy gatunku. Dla porządku konieczne będzie tu określenie owych cech.

2. Pojęcie gier *survival horror*

Na przestrzeni lat powstało wiele definicji gier *survival horror*. Bernard Perron twierdzi, że na poziomie fabuły polegałyby one na rozwikłaniu „przyczyn dziwnych i przerażających zdarzeń”, a na poziomie akcji – na poruszaniu się w perspektywie trzeciej osoby po zamkniętej przestrzeni w poszukiwaniu wskazówek, na rozwiązywaniu zagadek oraz na walce z monstrualnym zagrożeniem (Perron, 2004, s. 2, wszystkie tłumaczenia własne). Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith oraz Susana Pajares Tosca ujmują ów gatunek podobnie: „gracz kontroluje postać, która musi się wydostać z zamkniętej przestrzeni, rozwiązując zagadki oraz zabijając budzące grozę potwory na swej drodze” (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2015, s. 216). Jens Kjeldgaard-Christiansen i Mathias Clasen (2019) twierdzą, iż gry *survival horror* „polegają na przemierzaniu niebezpiecznych środowisk i jednoczesnym unikaniu niebezpieczeństw, a także na budowaniu atmosfery bezbronności i niepokojącego napięcia, które skłania gracza do zachowania czujności” (s. 123).

Wedle definicji Michała Żmudy (2012) celem gier należących do gatunku jest „elektroniczna imitacja szaleństwa i obłądki, które przeżywa w fikcyjnym świecie awatar gracza” (s. 215), a przeżycia te są spowodowane „semiotyczną katastrofą” świata przedstawionego (tamże, s. 214). Pod tym względem definicja Żmudy dialoguje z pojęciem „przeżywalności” [*experientiality*], które odnosi się do wzajemnego napięcia pomiędzy przeżyciami postaci a doświadczeniami życiowymi gracza odtwarzającego owe przeżycia (Caraciolo, 2014, s. 47). Z kolei zdaniem Dominiki Staszenko (2014) istotą gier *survival horror* są „liczne pojedynki z wrogami”, a także „liczne zagadki, których rozwiązanie jest wymagane do ukończenia rozgrywki, oraz elementy zaczerpnięte z powieści gotyckich i filmowych klasyków grozy” (s. 30).

Definicja Egenfeldta-Nielsena, Smitha i Toski budzi zastrzeżenia pod tym względem, że dyskwalifikowałaby gry takie jak wznowiona wersja *Alone in the Dark* (Eden Games, 2008), której akcja toczy się nie tylko w zamkniętych przestrzeniach, ale również w tzw. otwartym świecie eksplorowanym za pomocą znalezionych pojazdów. Natomiast u Staszenki i Żmudy niedoszacowaniu ulega inny istotny element gatunku, mianowicie unikanie zagrożenia zamiast bezpośredniej konfrontacji. Za przykład może posłużyć *Forbidden Siren* (Japan Studio, 2003), w której można jedynie

chwilowo ogłuszyć przeciwników, więc mechanika gry wymusza na gracz u krywanie się przed agresorami. Unikanie zagrożenia jako konstytutywny element gier *survival horror* uwzględnia wspomniana wcześniej definicja Kjeldgaarda-Christiansena i Clasena, która wydaje się najbardziej użyteczna. Jej autorzy biorą pod uwagę także istnienie growych horrorów wykorzystujących grafikę dwuwymiarową, np. *Limbo* (Playdead, 2010).

Syntetyczna definicja gier *survival horror*, która zbiera powyższe ujęcia gatunku, uwzględniałaby następujące cechy:

1. Obecne są nawiązania do ikonografii literatury i filmów grozy (por. Staszenko, 2014; Habel, Kooyman, 2014, s. 2–3).
2. Gracz wciela się w postać lub grupę postaci osaczonych przez obiekty stanowiące zagrożenie cielesne i psychiczne, wywołujące u gracza efekt grozy albo obrzydzenia (por. Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2015; Holmquest, 2014, s. 72; Kjeldgaard-Christiansen, Clasen, 2019).
3. Konfrontacja ze wspomnianymi obiektami polega na unikaniu zagrożenia albo na posługiwaniu się bronią (por. Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2015; Staszenko, 2014).
4. Elementem mechaniki jest symulacja stanów psychicznych (np. poprzez wizje) sterowanych postaci i/lub konieczność dbania o kondycję tychże postaci (np. jeśli wskaźnik zdrowia wskazuje niski poziom, gracz musi podjąć działania, aby został podniesiony) celem przetrwania w świecie gry (por. Habel, Kooyman, 2014, s. 3; Żmuda, 2012).

W tym przypadku nie odgrywają zasadniczej roli cechy zwyczajowo przypisywane grom *survival horror*, np. trzecioosobowa perspektywa, zmienne ustawienia kamery oraz powolny ruch postaci (Holmquest, 2014, s. 67–71; Żmuda, 2012). Tak rozumiany *survival horror* może zostać rozszerzony chronologicznie, co można wykazać na przykładzie francuskich gier cyfrowych powstałych przed *Alone in the Dark*.

3. Tropem pierwszych francuskich gier *survival horror*

3.1 Przed rokiem 1985

Pierwszą wyprodukowaną we Francji grą cyfrową, która wykorzystywała konwencję kina grozy, był *Le Vampire Fou* (Ciel Bleu, 1983). Gra stworzona przez Jeana-Louisa Le Bretona parodiowała konwencję horroru

wampirycznego, utożsamianego np. z powieścią *Drakula* (Stoker, 2013). Gracz wcielał się w rolę łowcy wampirów, którego celem było przeniknięcie do zamczyska oraz odnalezienie tajemnego zakłęcia umożliwiającego pokonanie wampira zamieszkującego ową posiadłość. Na ekranie wyświetlała się utrzymana w linearnej perspektywie czołowej ilustracja pomieszczenia, w którym w danej chwili przebywał awatar. Zgodnie z konwencją tzw. interaktywnej fikcji komunikacja z grą odbywała się za pomocą poleceń tekstowych, a na gracza czyhały liczne pułapki (np. po otwarciu niewłaściwych drzwi). Wpadnięcie w taką pułapkę skutkowało wygaśnięciem ekranu (w domyśle – ugryzieniem przez wampira). Jednakże *Le Vampire Fou* nie symulował stanów psychicznych awatara ani osaczenia przez zagrażające mu obiekty, tak więc trudno uznać ową grę za pierwszy francuski *survival horror*.

W 1984 roku ukazała się inna gra francuska, która wyraźniej aniżeli *Le Vampire Fou* wdrażała mechanizmy charakterystyczne dla gier *survival horror*. *L'Aigle d'or* (Loriciels, 1984b), zaprojektowany przez Louisa-Marie Rocques'a, również polegał na przemierzaniu wnętrza zamczyska. Na drodze do celu – zebrania trzech złotych posążków – gracz mógł napotkać podstawowe elementy ikonografii horroru: pajęczyny porastające komnaty, szczątki poprzednich śmiałków oraz atakujące awatara nietoperze i duchy. Co prawda wymieniona ikonografia pasuje też do przygodowych tekstów kultury, lecz nawet okładka do gry – przedstawiająca wycieńczonego awatara, który umykał przed wizerunkiem Śmierci oraz nietoperzami – dowodziła, iż *L'Aigle d'or* był reklamowany jako horror (Loriciels, 1984a). Do pośpiesznego wykonania zadania zmuszał gracza nieustanny spadek wskaźnika sił życiowych [*forces*] głównego bohatera, które można było regenerować za pomocą znalezionych mikstur. W odróżnieniu od *Le Vampire Fou*, w *L'Aigle d'or* gracz bezpośrednio sterował awatarem przy pomocy klawiatury, poruszając się w czterech kierunkach po wnętrzach utrzymanych w linearnej perspektywie czołowej (Poniewierski, 2018).

3.2. *Infernal Runner*

Dopiero jednak *Infernal Runner* (Loriciels, 1985), pierwotnie zrealizowany przez Michela Koella oraz Yves'a Kortę, wniósł znaczący wkład we francuską odmianę gier *survival horror*. Sterując awatarem w widoku bocznym, gracz miał za zadanie wydostać go z labiryntu śmierci najeżonego

morderczymi pułapkami, możliwymi jedynie do ominięcia, nie zaś zwalczania. Tak jak w *L'Aigle d'or*, elementem mechaniki zmuszającym gracza do działania był spadający wskaźnik sił życiowych [power], uzupełniany za pomocą znalezionych w świecie gry apteczek, jednak oprócz tego *Infernal Runner* wnosił do francuskich gier cyfrowych poetykę *gore*. Ową poetykę sygnalizowały drastyczne animacje uruchamiane w przypadku niepowodzenia gracza. Przykładowo, zebranie jednego z kluczy otwierających wyjście z labiryntu mogło skutkować zepchnięciem awatara przez wózek widłowy w stronę kołców, na które się nadziewał. Inna animacja przedstawiała, jak awatar, który wpadł w ślepą uliczkę, ulega zmiążdżeniu przez przesuwane się ściany.

Gra Koella i Korty, pełna okrucieństwa wobec awatara, była także prekursorem strategii wspomnianej przez Tanię Krzywinską, polegającej na odebraniu graczowi sprawczości „w celu wytworzenia silnego, bezpośredniego uczucia straty i podatności na zagrożenie” (Krzywinska, 2015, s. 296). Ten wywrotowy potencjał, przypisywany przez autorkę ogólnie gatunkowi *survival horror*, ujawniał się w scenie zamykającej grę. *Infernal Runner* kończył się animacją, w której napis towarzyszący wyzwolonemu protagonistie – „Vous avez gagné” („Wygrałeś”) – zmieniał się na „Pardon, vous aviez gagné” („Przepraszam, przegrałeś”). Towarzyszył tej zmianie widok pozbawionego kontroli, bezczynnego awatara, który dawał się przejechać przez karetkę z dwoma sanitariuszami, ci zaś zabierali go ze sobą na noszach. Nietrudno odnaleźć w tej animacji parafrazę *Procesu* Franza Kafki. W grze katów protagonisty jest dwóch, tak jak dwóch było katów powieściowego Józefa K. Ponadto awatar w grze *Infernal Runner*, wyjęty na końcu akcji spod kurateli gracza, sprawia wrażenie zrezygnowanego i gotowego przyjąć swoje przeznaczenie – jak Józef K. w finale powieści (Musiał, 2011, s. 228–229).

Zapewne nihilizm gry Koella i Korty nie był atrakcyjny dla szefostwa Loricieles. Tej tezy dowodzi drastyczna zmiana, jaką pierwotnie zaprogramowany na Commodore 64 *Infernal Runner* przeszedł w konwersji na Amstrada CPC. Autor drugiej wersji gry, Éric Chahi, pozbawił pierwotny obraz drastycznych detali, dodał doń elementy *fantasy* (np. smoka) i zmienił zakończenie. W wersji *Infernal Runner* na Amstrada CPC awatar po pomyślnym ukończeniu gry radośnie podskakuje, a w tle pojawia się napis: „Vivant”, czyli „Żywy” (Jankowski, 2015).

3.3. *Le Pacte*

Sam Chahi stworzył wydaną rok później grę *Le Pacte* (Loriciels, 1986), którą można uznać za kolejnego wczesnego przedstawiciela gier *survival horror*. *Le Pacte* był nieoficjalną adaptacją filmu satanistycznego *Horror Amityville* (Rosenberg, 1979) na podstawie książki Jaya Ansona (2019). Jego bohaterowie – zamieszkawszy w nawiedzonym domu – dowiadawali się o mrocznej przeszłości willi, której poprzedni mieszkaniec zamordował wszystkich pozostałych członków swej rodziny.

Chahi na potrzeby *Le Pacte* wydestylował z *Horroru Amityville* marginalny wątek seansu spirytystycznego, którego celem była próba przegnienia demonów z willi. Wkraczając na teren nawiedzonego domu, należało przywołać je do awatara. Podczas seansu, gdy gracz wybierał z listy kwestie dialogowe, tekstura symbolizująca kieliszek przesuwawa się w stronę znaków symbolizujących litery alfabetu. Cały proces odczytywania odpowiedzi demonów spowalniał postęp gry, wytwarzając konieczne dla horroru napięcie. Co bardziej niezwykle, żeby zdemaskować demony czające się w pobliżu, należało użyć aparatu fotograficznego. Pod tym względem *Le Pacte* zapowiadał późniejszą o przeszło półtorej dekady japońską grę *Fatal Frame* (Tecmo, 2001), w której robienie zdjęć za pomocą aparatu stanowiło główny sposób na obronę przed zjawami (Poremba, 2007, s. 64).

Co więcej, do ukończenia *Le Pacte* wymagane było również utrzymanie wskaźnika „zdrowia psychicznego”, reprezentowanego przez pasek wyświetlany jako część interfejsu. W przypadku bezpośredniej konfrontacji z demonami pasek był skracany, czemu towarzyszyła jaskrawa ilustracja zjawy atakującej postać gracza. *Le Pacte* zawierał więc zarówno elementy grozy, jak i prymitywną symulację narastającego niepokoju psychicznego awatara, co również pozwala traktować tę grę jako *survival horror*.

3.4. *Zombi*

W tym samym roku, co *Le Pacte*, ukazała się gra *Zombi* (Ubi Soft, 1986) wedle projektu Alexandre’a Bonana, zaprogramowana przez Yannicka Cadina. *Zombi*, jako adaptacja europejskiej wersji montażowej *Świu żywych trupów* (Romero, 1978), zawierał podobną fabułę; grupa składająca się z czworga bohaterów lądowała śmigłowcem na dachu centrum

handlowego obłożonego przez żywe trupy, a celem gracza było zdobycie paliwa niezbędnego do odlotu. W porównaniu z poprzednimi – wspomnianymi wyżej – grami *survival horror* *Zombi* był znacznie bardziej nastawiony na akcję. Eksplorując przestrzeń gry z perspektywy pierwszej osoby – oczami awatarów – należało nawigować wspomnianą czwórka (przy czym gracz mógł sterować tylko jedną postacią naraz), odpierać ataki zombi oraz skrajnie prawicowych bojówek motocyklistów Hells Angels, a także przeszukiwać centrum handlowe w poszukiwaniu żywności (w celu regeneracji pasków „zdrowia”), broni i wspomnianego paliwa. W tym świetle *Zombi* jawi się jako pierwowzór nie tylko serii *Resident Evil*, ale przede wszystkim gry *Dead Rising* (Capcom, 2006), która powszechnie jest uznawana za remediację filmu Romera (Schott, 2010). To właśnie sukces komercyjny *Zombi* zapoczątkował drogę Ubi Softu ku pozycji międzynarodowego branżowego hegemonu (Quémard, 1987). *Zombi*, jako mieszanina gry przygodowej, gry fabularnej oraz akcji, uznawany jest niekiedy za prekursora gier *survival horror* (Blanchet, Montagnon, 2020, s. 340). Oczywiście sukces ten był dyskontowany w późniejszych grach Ubi Softu. Przykładowo, *Hurléments* (Ubi Soft, 1988), horror osadzony w realiach wielkiego kryzysu, zawierał mechanikę podobną do *Zombi*, a część wątków zapożyczał z filmu *Skowyt* (Dante, 1982). Natomiast w *La Chose de Grotemburg* (Ubi Soft, 1987) głównym przeciwnikiem gracza była tajemnicza bestia odrąbująca dłonie mieszkańcom niewielkiego miasteczka (w tym żonie głównego bohatera).

3.5. *Massacre dans la 520ème dimension*

Najmroczniejszą grą grozy powstałą we Francji przed *Alone in the Dark* był jednak zupełnie zapomniany dziś program pod tytułem *Massacre dans la 520ème dimension* (Loriciens, 1987). Gra zaprojektowana przez Francisca Piérotta zawierała w sobie odwołania autotematyczne – gracz na początku gry wchodził do labiryntu, którego nazwa nawiązuje do tytułu filmu *Sklepiak z horrorami* (Corman, 1960) – ale też wymyślne pułapki. Przykładowo, tuż za wejściem można było odnaleźć drzwi pozwalające na podglądanie obnażonej piękności. Jednakże wejście do pokoju w celu skonsumowania obiektu pożądania kończyło się odpychającym wizerunkiem rozkładającej się kobiety (zombi) i komentarzem: „Ty pożerasz ją wzrokiem... Ona pożera cię żywcem!” [*Vous la dévorez les yeux... Elle vous dévore tout cru!*].

Za poddawanie się skopofilii, czyli popędowi zmierzającemu do „traktowania innych ludzi jako obiekty, do poddawania ich presji i kontroli czyjegoś spojrzenia” (Godzic, 1991, s. 79), gracz był karany. Podobnych drastycznych scen w *Massacre* było więcej – np. awatar mógł zostać poddany dekapitacji bądź zamordowany kosą – a każdy ruch gracza zużywał dodatkowo „siły życiowe”, co zmuszało odbiorcę do szybkiego działania. Jednak produkcja nie została dobrze przyjęta przez branżowe media. Jak pisał Éric Caberia dla branżowego czasopisma „Tilt”: „Wykorzystywane zbyt często sceny *gore* zanurzają grę w pustym okropieństwie” (Caberia, 1987).

4. Wnioski

Przedstawione przykłady francuskich gier grozy z lat 1984–1987 pozwalają dowieść, że gry *survival horror* we Francji istniały znacznie wcześniej, aniżeli wynika to z dotychczasowych badań. Jeśli przyjmiemy, że pojęcie *survival horror* nie obejmuje wyłącznie gier rozgrywających się w środowiskach trójwymiarowych, można stwierdzić, że tytuły takie jak *Infernal Runner*, *Le Pacte* oraz *Zombi* przetarły szlak dla późniejszych reprezentantów gatunku. Uznawanie gatunku *survival horror* za specyficznie japoński nie musi więc być uzasadnione.

Literatura

- Adams, E. (2009). *Fundamentals of game design*. Berkeley: New Riders.
- Anson, J. (2019). *Amityville horror* (tłum. M. Machała). Czerwonak: Vesper.
- Blanchet, A., Montagnon, G. (2020). *Une histoire du jeu vidéo en France: 1960–1991: des labos aux chambres d'ados*. Houdan: Éditions Pix'n Love.
- Caberia, É. (1987). *Massacre*. *Tilt*, 46, 134. Online: <<https://archive.org/details/Tilto46>>.
- Caracciolo, M. (2014). *The experientiality of narrative: An enactivist approach*. Berlin: De Gruyter.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (2015). *Understanding video games: The essential introduction*. New York – London: Routledge.

- Fahs, T. (2012). IGN presents the history of survival horror. Online: <<https://uk.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>>.
- Godzic, W. (1991). *Film i psychoanaliza. Problem widza*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Habel, C., Kooyman, B. (2014). Agency mechanics: Gameplay design in survival horror video games. *Digital Creativity*, 25(1), 1-14.
- Holmquest, B. (2014). Survival horror, metaculture and the fluidity of video game genres. W: N. Farghaly (red.), *Unraveling Resident Evil: Essays on the complex universe of the games and films* (s. 62-79). Jefferson: McFarland & Company.
- Jankowski, F. (2015). Przegrana tymczasowa, przegrana permanentna. Ludyczny i egzystencjalny charakter porażki w dwóch wersjach gry *Infernal Runner*. *Mała Kultura Współczesna*, 6(3). Online: <<https://bit.ly/2JpIIft>>.
- Kirkland, E. (2005). Restless dreams in Silent Hill: Approaches to video game analysis. *Journal of Media Practice*, 6(3), 167-178. Online: <<https://www.ingentaconnect.com/content/intellect/tmsd/2005/00000006/00000003/art00005>>.
- Kjeldgaard-Christiansen, J., & Clasen, M. (2019). Threat simulation in virtual limbo: An evolutionary approach to horror video games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 11(2), 119-138. Online: <https://doi.org/10.1386/jgvw.11.2.119_1>.
- Krzywinska, T. (2015). Gaming horror's horror: Representation, regulation, and affect in survival horror videogames. *Journal of Visual Culture*, 14(3), 293-297. Online: <<https://doi.org/10.1177/1470412915607924>>.
- Loriciels (1985a). *Covers - L'Aigle d'or*. CPC Rulez. Online: <https://cpcrulez.fr/GamesTest/l_aigle_d_or.htm>.
- Musiał, Ł. (2011). *Kafka: W poszukiwaniu utraconej rzeczywistości*. Wrocław: Atut.
- Perron, B. (2004). Sign of a threat: The effects of warning systems in survival horror games. W: A. Clarke (red.), *COSIGN 2004 Proceedings* (s. 132-141). Split: University of Split. Online: <http://www.cosignconference.org/downloads/papers/perron_cosign_2004.pdf>.
- Perron, B. (2018). *The world of scary video games: A study in videoludic horror*. New York: Bloomsbury Publishing.

- Poniewierski, Z. (2018). L'Aigle d'or. Francuska rewolucja w opowiadaniu historii. *Pixelpost*. Online: <<http://pixelpost.pl/laigle-dor-rewolucja-francuska-w-opowiadaniu-historii/>>.
- Poremba, C. (2007). Point and shoot: Remediating photography in game-space. *Games and Culture*, 2(1), 49–58. Online: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412006295397>>.
- Quémar, C. (1987). Ubi Soft, vous connaissez? *Arcades*, 1(3), 116–118. Online: <<https://archive.org/details/arcades-hebdo-magazine-03>>.
- Reed, C. (2016). Resident Evil's rhetoric: The communication of corruption in survival horror video games. *Games and Culture*, 11(6), 625–643. Online: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412015575363>>.
- Schott, G. (2010). Dawn of the digital dead: The zombie as interactive social satire in American popular culture. *Australasian Journal of American Studies*, 29(1), 61–75. Online: <<https://www.jstor.org/stable/41054186>>.
- Staszenko, D. (2014). Motyw „yūrei” w japońskich survival horrorach – analiza wybranych przykładów. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1(1), 30–38.
- Stoker, B. (2015). *Dracula* (tłum. A. Myśliwy). Kraków: Wydawnictwo vis-à-vis/Etiuda.
- Taylor, L. N. (2014). Gothic bloodlines in survival horror gaming. W: B. Perron (red.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (s. 46–61). Jefferson: McFarland.
- Therrien, C. (2009). Games of fear: A multi-faceted historical account of the horror genre in video games. W: B. Perron (red.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (s. 26–45). Jefferson: McFarland.
- Żmuda, M. (2012). Horror w grach komputerowych: Poetyka grozy a gatunek survival horror. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 205–215). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
8 czerwca 2021.

Filmografia

- Corman, R. (1960). *Sklepik z horrorami* [DVD]. American International Pictures.
- Dante, J. (1981). *Skowyt* [DVD]. AVCO Embassy Picture.
- Rosenberg, S. (1975). *Horror Amityville* [DVD]. American International Pictures.
- Romero, G. A. (1978). *Świt żywych trupów* [DVD]. Dawn Associates.

Ludografia

- Capcom (1996). *Resident Evil* [PS]. Capcom, Japonia.
- Capcom (2006). *Dead Rising* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.
- Eden Games (2008). *Alone in the Dark* [gra wieloplatformowa]. Atari, Francja.
- Infogrames (1992). *Alone in the Dark* [PC]. Infogrames, Francja.
- Japan Studio (2003). *Forbidden Siren* [PS2]. Sony Computer Entertainment, Japonia.
- Le Breton, J.-L. (1983). *Le Vampire Fou* [Apple II]. Ciel Bleu, Francja.
- Loriciels (1984b). *L'Aigle d'or* [gra wieloplatformowa]. Loriciels, Francja.
- Loriciels (1985). *Infernal Runner* [C64, Amstrad CPC]. Loriciels, Francja.
- Loriciels (1986a). *Le Pacte* [Amstrad CPC]. Loriciels, Francja.
- Loriciels (1986b). *Massacre dans la 520ème dimension* [Atari ST]. Loriciels, Francja.
- Playdead (2010). *Limbo* [gra wieloplatformowa]. Playdead, Dania.
- Tecmo (2001). *Fatal Frame* [PS2]. Tecmo, Japonia.
- Ubi Soft (1986). *Zombi* [gra wieloplatformowa]. Ubi Soft, Francja.
- Ubi Soft (1987). *La Chose de Grotemburg* [Amstrad CPC]. Ubi Soft, Francja.
- Ubi Soft (1988). *Hurléments* [gra wieloplatformowa]. Ubi Soft, Francja.
- Valve South (2008). *Left 4 Dead* [gra wieloplatformowa]. Valve, USA.
- Yob, G. (1973). *Hunt the Wumpus* [PC]. People's Computer Company, Japonia.

mgr Filip Jankowski – groznawca, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej, Uniwersytet Jagielloński, Kraków.

Tropem pierwszych francuskich *survival horrorów*

Abstrakt: Celem artykułu jest wykazanie, iż pierwowzory gier z gatunku *survival horror*, którego początek stereotypowo datuje się na lata 90. XX wieku, można odnaleźć jeszcze w latach 80. Na przykładzie wybranych gier powstałych w owej dekadzie we Francji autor dowodzi, iż już tytuły takie jak *Infernal Runner*, *Le Pacte* oraz *Zombi* ukształtowały poetykę gier *survival horror*, opartą na ikonografii literatury i filmu grozy, osaczeniu sterowanych awatarów, konfrontacji z obiektami budzącymi efekt grozy oraz symulacji stanów psychicznych postaci.

Słowa kluczowe: *survival horror*, gry cyfrowe, gry wideo, Francja
