

Poetyka grozy. Wykorzystanie konwencji gatunkowej horroru w grach cyfrowych

JOANNA SIKORSKA

Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej
Uniwersytet Łódzki
Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ABSTRACT. Sikorska Joanna, *Poetyka grozy. Wykorzystanie konwencji gatunkowej horroru w grach cyfrowych* [Poetics of the fear. The use of horror's convention in video games], „Images” vol. XXIII, no. 32. Poznań 2018. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 185–196. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/i.2018.32.15.

The aim of the article is to illustrate the using of the horror's convention in video games and to indicate the way of reinterpretation this convention in the digital medium. In the first part of the work the author presents ways of spaces' arrangement in survival horror. The analysis of *mise-en-scene*, including non-interactive cut-scenes, revealed in which ways video games refer to the film genres. In the second part of the work the author analyzes the category of the suspense in the digital medium, taking audial and visual aspects of video game into consideration.

KEYWORDS: video games, film, horror, fear, film genres, video games genres, survival horror, immersion, emersion, cut-scenes, suspense

Wprowadzenie

Celem niniejszego artykułu jest wskazanie, w jaki sposób gry digitalne czerpią oraz reinterpretują konwencję gatunkową horroru. Analizie poddane zostaną te produkcje, w których istotne staje się tworzenie poczucia zagrożenia – niezależnie od tego, czy zaklasyfikowane zostały w obręb *survival horroru*, czy też reprezentują inne gatunki. Takie ujęcie wynika z przeświadczenia, że strach jest ponadgatunkowym wyznacznikiem, konstytuującym konwencję horroru. Jednocześnie, analizując wybrane tytuły, wykażę, że ich twórcy czerpią z dorobku kinematografii na poziomie formy oraz treści, i wskażę, w jaki sposób buduje się grozę w grach cyfrowych^[1]. Moim celem jest nie tylko analiza poszczególnych chwytów i rozwiązań zastosowanych w grach, ale również udowodnienie, że wykorzystanie znanych z kina rozwiązań warsztatowych i dramaturgicznych wpływa na immersję^[2] – gatunki odwołują się do wiedzy gracza na temat pewnych struktur narracyjnych, umożliwiając mu tym samym odnalezienie się

w wirtualnym świecie. Należy przy tym podkreślić, że gry wideo redefiniują klasyczne tropy horroru, dostosowując je do interaktywnej specyfiki medium.

[1] Głównym przedmiotem zainteresowania artykułu pozostaną więc te elementy poetyki filmu, których przełożenie na język gier digitalnych wiąże się z odmienną funkcjonalizacją w tym medium. Dlatego też w obszarze zainteresowania nie znajdują się takie tematy, jak kategoria potwora czy adaptacje filmów gier oraz gry, zrealizowane na podstawie filmów, które nie reinterpretują konwencji horroru.

[2] O immersji jako czynniku definiującym poetykę gier na gruncie polskim pisali między innymi: P. Sitarski (*Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, 2002), K. Prajzner (*Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, 2009) oraz P. Kubiński (*Gry wideo. Zarys poetyki*, 2016). Istotny wpływ na polskie teorie dotyczące immersji miały wcześniejsze opracowania anglojęzyczne, w tym: M. Heima (*The Metaphysics of Virtual Reality*, 1993), M.-L. Ryan (*Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature*

Widz, decydujący się na obejrzenie filmu grozy, jest świadomy zasad, które nim rządzą. Jak podaje Iwona Kolasińska, konwencja horroru w założeniu „angażuje widza w fikcję, wciąga do swojego nierealnego świata i wyzwala w nim określone stany emocjonalne, pozwalając mu jednak zachować świadomość empirycznej próżni, w jakiej gra ze strachem się dokonuje” [3]. Noël Carroll określa reakcję emocjonalną wywoływaną przez horrory mianem art-grozy, wskazując, iż działa ona na dwóch poziomach. Emocje odbiorców modelowane są na wzór emocji postaci. Oznacza to, że strach wynika z zaobserwowanych reakcji bohaterów, odpowiadających przerażeniem lub obrzydzeniem na zdarzenia, których są świadkami – widownia filmowa reaguje na kolejne elementy akcji w taki sposób, w jaki czynią to protagoniści. Z drugiej strony – obecność potwora lub innego elementu świata przedstawionego, którego celem staje się wzbudzenie strachu, może zostać

and *Electronic Media*, 2001) czy O. Grau (*Virtual Art. From Illusion to Immersion*, 2003).

[3] I. Kolasińska, *Kiedy spojrzenie Gorgony budzi upiory... – horror filmowy i jego widz*, w: *Kino gatunków wczoraj i dziś*, red. K. Loska, Kraków 1998, s. 114.

[4] N. Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004, s. 36.

[5] M. Żmuda, *Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horror*, w: *Olbrzym w cieniu: gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 207.

[6] Z tego właśnie powodu gra *Bloodborne*, w której celem gracza staje odkrycie przyczyny tajemniczej choroby, przemieniającej mieszkańców fikcyjnego miasta Yharnam w krwiożercze bestie, określona została mianem *action role-playing games*, a nie *survival horroru*. Istotniejszy dla klasyfikacji niż warstwa estetyczna produkcji stał się interaktywny gameplay, umożliwiający dowolne eksplorowanie świata, awansowanie na kolejne poziomy awataru oraz swobodne decydowanie o ścieżce jego rozwoju.

[7] T.H. Apperley, *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*, s. 7, <http://www.academia.edu/385966/Genre_and_Game_Studies_Toward_a_Critical_Approach_to_Video_Game_Genres> [dostęp: 5.12.2017].

opisana na podstawie subiektywnych doznań odbiorcy [4].

Strach, którego doświadcza użytkownik, położył podwaliny pod budowanie światów grozy także w grach cyfrowych. Jest to znamienne, gdyż gry wiążą się z innym poziomem odbioru, niż ma to miejsce w kinie, dowartościowując odbiór indywidualny w miejsce kolektywnego. Istotną staje się izolacja gracza od otaczającego go świata, która skutkuje większą immersją. W literaturze przedmiotu wyróżnia się wyłącznie jeden podgatunek horroru – *survival horror*, z jego najbardziej reprezentatywnymi tytułami, takimi jak *Resident Evil* (Capcom, 1996) czy *Silent Hill* (Konami, 1999). Cechą dystynktywną „horroru przetrwania” staje się oddanie uczucia osaczenia poprzez budowanie wrażenia, że bohater gracza znajduje się w ciągłym niebezpieczeństwie [5]. Gry, których celem jest wzbudzenie w odbiorcy strachu, a które nie mieszczą się w powyższej definicji, określane są między innymi jako: produkcje przygodowe (*The Last of Us*, Naughty Dog, 2013), dramaty interaktywne (*Until Dawn*, Supermassive Games, 2015) czy *action role-playing games* (*Bloodborne*, FromSoftware, 2015). Tak różnorodny podział genologiczny wynika z faktu, że dominującą tendencją w klasyfikacji gier cyfrowych staje się nie warstwa estetyczna, narracyjna czy dramaturgiczna, ale właściwy dla konkretnych produkcji gameplay [6], wynikający z ich interaktywnej specyfiki [7].

Aranżacja przestrzeni w *survival horror*

Po raz pierwszy sformułowanie *survival horror* zastosowane zostało w ramach kampanii promocyjnej produkcji *Resident Evil*. Celem gry staje się wyjaśnienie serii tajemniczych zgonów, które miały miejsce w górach Arklay, na przedmieściach Raccoon City. Gracz wybiera jednego z dwójki awatarów i eksploruje opuszczoną rezydencję, w której rozprzestrzenia się tajemniczy wirus, zamieniający ludzi w zombie. Produkcja czerpie z dorobku takich tytułów, jak *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) czy *Ecstatica* (Andrew Spencer Studios, 1994) – pierwszych gier zrealizowanych w środowisku

3D, w których wykorzystany został znamieny dla konwencji horroru motyw złego miejsca[8]. Opiera się on na założeniu, iż przestrzeń, w której bohater mierzy się z przeciwnościami (mogą to być monstra, duchy, bądź inne istoty nadprzyrodzone), jest jednocześnie głównym przeciwnikiem protagonisty. Złe miejsce uniemożliwia bohaterowi uwolnienie się od niego. Może to wynikać z labiryntowej struktury przestrzeni, jak to miało miejsce w tytułowym miasteczku w grze *Silent Hill* albo z jej zamknięcia, jeśli postaci graczy znajdują się w domu, rezydencji czy – tak jak w *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) – gotyckim zamku.

Motyw złego miejsca na długo przed tym, zanim pojawił się w grach, stanowił istotny wątek w filmach grozy[9]. Eksploatowany był już w kinie ekspresjonistycznym, choćby wspomnieć o posiadłości wampira, w której więziony był główny bohater *Nosferatu – symfonii grozy* (F.W. Murnau, 1922) czy nawiedzonej rezydencji w *Domu na przeklętym wzgórzu* (W. Castle, 1959), której opuszczenie stanowiło cel protagonistów filmu, stając się jednym z wyznaczników horroru[10]. Zamknięta przestrzeń oddaje uczucie osaczenia, bycia w ciągłym niebezpieczeństwie, z małymi szansami na ocalenie. Bohaterowie dążą do opuszczenia klaustrofobicznej przestrzeni, jednak poczucie zamknięcia wzmacnia ich strach i niepewność. Konieczność przetrwania pod presją bezustannego zagrożenia definiuje *survival horror*, stąd nie dziwi, iż twórcy gier często wykorzystują wątek złego miejsca[11].

Istotniejszy jednak od wykorzystania motywu jest sposób jego funkcjonowania w grach digitalnych. Aranżacja przestrzeni w kinematografii wchodzi w skład inscenizacji rozumianej jako kontrola reżysera nad tym, co pojawia się w kadrze[12]. Za pomocą scenografii twórca może dowolnie kształtować stosunek odbiorcy do przestrzeni. W *Domu na przeklętym wzgórzu* małe, przepelnione pokoje przytłaczają bohaterów, którzy mają trudności z bezgłosnym poruszaniem się we wnętrzu. Strach mają również wywoływać tak zwane „gotyckie rekwizyty”, czyli czaszki, otoczone pajęczyną mo siężne świeczniki czy infernalne maski teatralne.

Równie istotna staje się przestrzeń pozakadrowa, której wykorzystanie może wzmacniać odczuwanie strachu. Tak dzieje się w *Funny Games* (M. Haneke, 2007), gdzie kolejne akty przemocy dokonują się poza zasięgiem wzroku widza. W czasie pierwszej sceny zabójstwa kamera towarzyszy jednemu z antagonistów w kuchni, podczas gdy drugi oprawca morduje w salonie syna zastraszonej rodziny. Odbiorca zdaje sobie sprawę z dokonywanej zbrodni, ponieważ świadczą o tym dźwięki diegetyczne – przeraźliwe krzyki matki dziecka. Sposób odbioru przestrzeni przez widza jest nie tylko wynikiem jej scenograficznej aranżacji, ale również pracy kamery – odbiorca widzi to, co reżyser decyduje się pokazać. Motyw złego miejsca realizuje się poprzez odpowiednie kadrowanie, takie jak zbliżenia na poszczególne, mające budzić grozę przedmioty czy nagle szwenki na pozostające w cieniu monstra.

[8] M. Żmuda, op.cit., s. 207.

[9] Źródłem tego motywu należy szukać w literaturze grozy. Znamienna w tym kontekście jest *Zagłada domu Usherów* E.A. Poe, pochodząca z roku 1839, gdzie tytułowa rezydencja zwiastowała zgubę bohaterów. Nowela Poe inspirowana jest powieścią *Zamczysko w Otranto* (H. Walpole, 1764), która również eksploatuje motyw złego miejsca – gotycki zamek sprowadza klęskę na główne postaci.

[10] M. Katsaridou, M. Thibault, *Architextuality and video games: A semiotic approach*, w: *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, eds. C. Duret, C-M. Pons, Pensylwania 2016, s. 264.

[11] Co znamienne, niemal we wszystkich odsłonach *Resident Evil*, których powstało kilkanaście (dziewięć części podstawowych oraz trzy serie: *Outbreak*, *Survivor* i *Chronicles*), twórcy eksploatują analizowany motyw. Dla przykładu, w szóstej części *Resident Evil*, złożonej z kilku niezależnych od siebie aktów, awatar gracza musi wydostać się między innymi z: zaatakowanego przez zombie miasta, poddanego kwarantannie tajnego laboratorium oraz opanowanego przez wroga labiryntu piwnic jednej z rezydencji.

[12] D. Bordwell, K. Thompson, *Film art. Sztuka filmowa*, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2014, s. 128.

Inaczej kreowanie nieprzychylnych bohaterowi przestrzeni dokonuje się w grach cyfrowych. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że spojrzenie przestaje być podporządkowane woli kamery, która nakierowuje je na logicznie następujące po sobie momenty akcji. Wynika to z faktu, że, dzięki możliwości swobodnego operowania kamerą, gracz sam decyduje, który fragment przestrzeni znajdzie się w zasięgu jego wzroku. W większości gier zrealizowanych w środowisku 3D odbiorca może dowolnie kadrować, a co za tym idzie – decydować, czy prowadzony przez niego awatar zajrzy w ciemny zakamarek pokoju, czy też na przykład obróci się, by dostrzec, czy ktoś za nim nie podąża. Takie ujęcie wymaga reinterpretacji chwytów, z którymi mamy do czynienia w filmie, co w dużej mierze zakodowane jest w mechanice rozgrywki, a więc interaktywnym gameplayu.

Gracz obserwuje mroczną przestrzeń opuszczonej rezydencji w *Resident Evil* z perspektywy trzeciej osoby, co oznacza, że kamera umiejscowiona jest za bohaterem i prezentuje akcję z góry. Ma to swoje konkretne konsekwencje odbiorcze – jakkolwiek użytkownik w mniejszym stopniu utożsamia się z awatarem, niż ma to miejsce w przypadku perspektywy pierwszoosobowej, to szeroki kąt widzenia kamery pozwala na percypowanie znaczącego fragmentu przestrzeni. W związku z tym gracz dostrzega architekturę miejsca, a także znajdujące się w nim wrogie postaci. Szeroki kąt widzenia umożliwia odbiorcy przewidzenie ataku wroga i daje czas na dokonanie wyboru, dotyczącego ewentualnej konfrontacji z nim lub ucieczki. Mimo że kamera ułatwia ogląd, dając wrażenie przewagi nad przestrzenią, to poczucie zagrożenia potęguje mechanika gry. Kontrola nad awatarem jest utrudniona, a poszczególne komendy gracza odczytywane są przez system z opóźnieniem. W momentach niebezpieczeństwa bohater wykonuje powolne bądź niedokładne ruchy. Tego rodzaju rozwiązanie nie jest błędem gry, ale konsekwencją świadomego wyboru twórców, który ma na celu spotęgowanie strachu.

Z kolei w *Silent Hill* dokonana została reinterpretacja wykorzystania przestrzeni pozakadrowej. Podczas gdy w filmie jej funkcjonalizacja zależy od decyzji reżysera, w analizowanym tytule pozostaje w gestii gracza. Odbiorca może eksplorować poszczególne budynki w opuszczonym, pełnym niebezpieczeństw miasteczku, szukając wskazówek, które umożliwią odnalezienie zaginionej córki bohatera. Gracz decyduje, czy otworzy gwałtownie drzwi, wkraczając do kolejnych pomieszczeń, czy też powoli i ostrożnie je uchyli, próbując dostrzec wnętrza. Odbiorca może usłyszeć, czy ktoś znajduje się w środku i na tej podstawie zdecydować o wkroczeniu do wnętrza lub też wycofaniu się, zanim kamera umożliwi ogląd przestrzeni.

Możliwość kierowania kamerą nie wyklucza jednak tego, by sposób kadrowania prowadził do dezorientacji odbiorcy. W filmach grozy charakterystycznym chwytym formalnym potęgującym przerażenie widza jest nagła zmiana kątów widzenia kamery oraz szerokości planów. Kadrowanie w sytuacjach, kiedy bohater ucieka przed niebezpieczeństwem, często polega na ukazywaniu tylko fragmentów przestrzeni, a z mozaiki ujęć odbiorca zmuszony jest odtworzyć całość. W takich sytuacjach stosuje się nagłe zmiany perspektywy, filmując nie tylko z poziomu oczu postaci, ale również z perspektywy żabiej, a także wykorzystując regresywny sposób opowiadania – kolejne ujęcia kadrowane są w coraz węższych planach. Do charakterystycznych chwytów należy również stosowanie: kamery z ręki, gwałtownych najazdów na detale, braku ostrości czy też zakrzywionej perspektywy, zniekształcającej przestrzeń. W produkcji *Dead Island* (Techland, 2011), w której gracz ma za zadanie wydostać się z rajskiej wyspy, stopniowo trawionej przez morderczy wirus, przemieniający turystów w żądne krwi monstra, sterowanie kamerą pozornie pozostawione zostało w gestii użytkownika. Podobnie jak w innych grach zrealizowanych w technologii trójwymiarowej, gracz może swobodnie kadrować przestrzeń, zmieniając perspektywę i kąt widzenia kamery. W kilku momentach gry, w sytuacjach zagrożenia, gracz traci jednak nad nią

kontrolę. Tak dzieje się, kiedy awatar, uciekając przed goniącymi go zombie, wbiega do windy, która niemal od razu zamyka się, zjeżdżając w dół. W zamkniętej, klaustrofobicznej przestrzeni użytkownik nie może poruszać kamerą, co więcej – kontrolę nad nią przejmuje system gry. Przez kilka sekund, dopóki winda się nie zatrzyma, kamera panoramuje z dużą prędkością, dezorientując użytkownika, którego awatar uwięziony został w potrzasku. Powyższa scena jest interaktywna, a gracz może decydować, czy jego awatar podniesie się, zapierając o ściany windy, czy naciśnie przycisk zatrzymujący dźwig. Nie może jednak sterować kamerą. Na odbiór sceny wpływa dodatkowo fakt, iż sterylna przestrzeń windy więzi awatara, a szkło oraz metal – symbole nowoczesnej architektury – podkreślają osamotnienie bohatera. Zmienia się więc symbolika przestrzeni – otoczona oceanem wyspa, ucieleśniająca marzenie o luksusowych wakacjach, w momencie ataku zombie staje się kolejnym wrogiem postaci, izolując ją od świata, którego nie opanował morderczy wirus.

Brak kontroli gracza nad sposobem oglądu świata przedstawionego właściwy jest również scenom przerywnikowym (*cut-scenes*), czyli wplecionym w tkankę gry krótkim, nieinteraktywnym filmom. Ich celem staje się podsumowanie danego etapu gry, wprowadzenie nowych wątków lub zbudowanie narracyjnego pomostu między kolejnymi aktami rozgrywki^[13]. W przypadku gier grozy *cut-scenes* wykorzystywane są również do budowania emocjonalnego napięcia. Sceny przerywnikowe nie tylko podsumowują pewien etap wędrówki bohatera, ale również prezentują wydarzenia, na które gracz nie ma wpływu, co ma na celu potęgowanie poczucia bezsilności.

Świadczy o tym przykład produkcji *The Last of Us*, w której użytkownik wciela się w Joela i, stawiając czoła przeciwnościom, jakie napotkać można w postapokaliptycznym świecie, ma za zadanie przetransportować młodą dziewczynę do jednego z czynnych szpitali. Organizm Ellie odporny jest na wirus, który doprowadził do zagłady części ludzkości. Gra opiera się na eksplorowaniu kolejnych lokacji, które

konsekwentnie prowadzą bohaterów do celu. Początkowo Joel podejmuje misję wraz z przyjaciółką – Tess. Kiedy bohaterowie docierają do punktu, w którym mają otrzymać pomoc, okazuje się, że miejsce zostało spustoszone przez zombie. W wyniku walk Tess zostaje zainfekowana wirusem, co oznacza, że wkrótce sama przemieni się w bestię. W tym momencie gracz przestaje mieć możliwość ingerowania w przebieg gry, stając się biernym obserwatorem sceny przerywnikowej. Krótki film został skonstruowany w taki sposób, by potęgować uczucie zagrożenia – do wnętrza, w którym zabarykadowali się bohaterowie, próbują wtargnąć żołnierze odpowiedzialni za zachowanie w mieście porządku. Kamera panoramuje, pokazując leżące na posadzce ofiary walk, a dzięki narastającym dźwiękom diegetycznym gracz wie, że opancerzone wojsko niedługo dostanie się do środka. Następnie, z planu ogólnego, kamera przechodzi do zbliżeń, filmując dialog między bohaterami. Tess, zdając sobie sprawę, że niedługo zakażenie zacznie trawić jej organizm, decyduje się poświęcić, próbując zatrzymać uzbrojone bojówki, podczas gdy Joel i Ellie mają uciec z potrzasku. Scenie towarzyszy charakterystyczny motyw muzyczny na skrzypce, który pojawia się w momentach zagrożenia. Nieinteraktywna *cut-scene* ma charakter retardacji – gracz biernie obserwuje filmową sekwencję, nie może w nią ingerować, ale, jednocześnie, czuje rosnące napięcie, wynikające z faktu, że doskonale zdaje sobie sprawę, iż wkrótce scena się skończy, a on będzie musiał przeprowadzić awatara przez niebezpieczną misję. W grach grozy sceny przerywnikowe, stanowiące w swej istocie filmy wplecione w strukturę gry, pozwalają budować suspens, rozumiany jako napięcie wynikające z oczeki-

[13] K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Massachusetts 2003, s. 410.

[14] B. Perron, *Sign of Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, <https://www.researchgate.net/publication/228796927_Sign_of_a_threat_The_effects_of_warning_systems_in_survival_horror_games> [dostęp: 11.12.2017], s. 36.

wania na coś, o czym odbiorca wie, że wkrótce się wydarzy, a czego się lęka^[14]. Podobną funkcję pełnią w filmach sceny dialogowe, służące podsumowaniu dotychczasowej akcji, ustaleniu planu działania przez bohaterów, czy zaprezentowaniu retrospektywnych scen, wyjaśniających kolejne zdarzenia.

Jak zostało wspomniane, celem gier realizujących konwencję horroru przetrwania staje się bezustanne kreowanie poczucia zagrożenia. Jednym ze sposobów budowania omawianego wrażenia jest napięcie między kontrolą użytkownika nad awatarem oraz jej brakiem. Tego rodzaju rozwiązanie wytrąca gracza z odbiorczych przyzwyczajęń, zmieniając jego dotychczasowy sposób oglądu świata przedstawionego. *Cut-scenes* sprawiają więc, że użytkownik, poprzez zniesienie możliwości reagowania na to, co dzieje się na ekranie, traci panowanie nad prowadzoną przez siebie postacią.

Jak zauważa Ewan Kirkland „sceny przerywnikowe wytwarzają charakterystyczne dla horroru wahanie między byciem podmiotem a przedmiotem, wystawionym na działanie sił nadprzyrodzonych^[15]”. Wspomniane przez Kirklanda napięcie między przedmiotowością a podmiotowością podkreślane jest poprzez realizowanie *cut-scenes* w zgodzie z konwencją horroru. Nieinteraktywne sceny przerywnikowe, w których gracz traci kontrolę nad awatarem, wykorzystują właściwe dla kina grozy sposoby opowiadania, takie jak *jump scare*, opierające się na przerażaniu odbiorcy poprzez nagłe, nieantycypowane wcześniej, wprowadzenie do diegezy filmu elementów budzących grozę, wykorzystanie niepokojącej ścieżki dźwiękowej czy filmowanie w niskim kluczu oświetleniowym, powodującym powstanie silnych kontrastów i głębokich cieni. W tym sensie *cut-scenes* remediują filmowy horror. Remediacja rozumiana jest tu w znaczeniu, które do nowomediального dyskursu wprowadzili Jay

David Botler oraz Richard Grusin (1999) – jako proces wywierania wzajemnego wpływu na media przez media poprzez zapożyczanie cech właściwych medium przez dominujące w danym okresie inne medium, przy czym niektóre cechy podlegają przekształceniom lub zanikowi. Gra – poprzez sceny przerywnikowe – nie tylko reprodukuje i komentuje filmy, ale również, dzięki interaktywności, je reinterpretuje.

Gry cyfrowe zrealizowane w konwencji horroru wykorzystują więc techniki inscenizacyjne znane z filmów grozy. Tak jak reżyser, kontrolując *mise-en-scene*, inscenizuje wydarzenie, które kamera ma zarejestrować, tak twórcy gier, konstruując wirtualne lokacje, planują zdarzenia, które się w nich rozegrają. W filmie kamera determinuje kolejność i sposób przedstawienia scen, podczas gdy w grze decyduje o tym użytkownik. Sposób konstruowania przestrzeni – tak wewnątrz-, jak i pozakadrowej – pozostaje jednak ten sam. Kamera, choć zależna od woli użytkownika, wpływa na odbiór wirtualnej przestrzeni poprzez filmowanie z ustalonej perspektywy, co może potęgować poczucie zagrożenia oraz lęku. Zazwyczaj jest ono eskalowane za pomocą konkretnych rozwiązań mechanicznych, takich jak niedokładne ruchy awatarów w *Resident Evil*. Kiedy kamera uniezależnia się od gracza (w scenach interaktywnych bądź *cut-scenes*), narzucając określony punkt widzenia, buduje napięcie, wynikające z braku kontroli nad – do tej pory interaktywnym – awatarem.

Suspens w grach grozy. Aspekty dźwiękowe i wizualne

W swojej publikacji *Sign of Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games* Bernard Perron wskazuje, że suspens stanowi istotny element poetyki gier cyfrowych, będąc zapowiedzią czegoś przerażającego, o czym gracz wie, że się wydarzy, ale nie ma pewności, w jakiej formie to nastąpi. Suspens mobilizuje więc użytkownika, który decyduje się skonfrontować ze zbliżającymi się przeciwnościami, jednocześnie zwiększając poczucie zagrożenia oraz osaczenia. Jednym z mechanizmów kreujących napięcie – obok fizycznego impulsu,

[15] E. Kirkland, *Storytelling in survival horror videogames*, w: *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. B. Perron, tłum. własne, Jefferson 2009, s. 66.

[16] M. Żmuda, op.cit., s. 208.

takiego jak wibracja kontrolera i wizualnego ostrzeżenia – jest sygnał dźwiękowy[16]. Warto w tym kontekście podkreślić, iż filmy grozy są gatunkiem, w którym *soundtrack* odgrywa nieporównywalnie większą rolę niż w innych realizacjach. Dzieje się tak, gdyż – jak zauważa Jan Mikina – „to właśnie dźwięk sprawia, że obraz nabiera nastroju, wprowadza nas w pewien konkretny klimat, wzbudza emocje. Sprawia, że widz emocjonalnie angażuje się w odbiór dzieła, niemal wchodzi do świata akcji”[17]. Na równi z dźwiękiem diegetycznym w horrorach oddziałuje na widza dźwięk niediegetyczny, a ich staranne połączenie pozwala wykreować poczucie zagrożenia, które miałoby nieporównanie mniejszą siłę oddziaływania w przypadku operowania wyłącznie obrazem. Słynna scena z *Psychozy* (*Psycho*, reż. Alfred Hitchcock, 1960) odbierana byłaby całkiem inaczej, gdyby sekwencja pod prysznicem pozbawiona została słynnego *soundtracku*, złożonego z przeszywających dźwięków, a także z diegetycznych odgłosów wody ciekącej z prysznica, krzyków atakowanej bohaterki oraz dźwięku uderzenia nożem o jej ciało.

Podobnie jak filmy – gry cyfrowe również eksploatują sferę dźwięków diegetycznych oraz niediegetycznych, a ich wykorzystanie umożliwia budowanie napięcia. W produkcji *Dead Space* prowadzony przez gracza awatar eksploruje statek zaatakowany przez obcych. Umieszczenie akcji w przestrzeni kosmosu ma istotne konsekwencje estetyczne, manifestujące się nie tylko w warstwie wizualnej (ascetyczna scenografia), ale również – dźwiękowej. Na orbicie okołozemskiej panuje cisza, co wynika z faktu, iż w próżni kosmicznej dźwięk się nie roznosi. Z tego też powodu wszelkie aspekty audialne – zarówno diegetyczne, jak i niediegetyczne – wykorzystywane są przez twórców po to, by zwracać uwagę gracza, wzbudzając jego czujność.

W jednej z sekwencji gry użytkownik zmuszony jest przeprowadzić awatara przez kolejny korytarz rozległego statku kosmicznego. Na tym etapie rozgrywki działanie gracza powinno być ostrożne, gdyż godziny spędzone na

eksplorowaniu statku pozwalają antycypować niebezpieczeństwo: w załamaniach pozornie pustych tuneli mogą kryć się wrogie nekromorfy – pasożyty przypominające głównego wroga z serii *Obcy*. Aby jednak zwiększyć napięcie, twórcy zdecydowali się wykorzystać *soundtrack*. Oprócz odgłosów kroków bohatera, a także otwieranych i zamykanych drzwi, warstwę dźwiękową sceny buduje również piosenka. Jest to znana społeczności anglojęzycznej kołysanka zatytułowana *Twinkle, Twinkle*. Utwór buduje grozę w analizowanej scenie poprzez umieszczenie w nowym kontekście. Po pierwsze – na odbiór wpływa specyficzna aranżacja, a po drugie – brak źródła dźwięku. Kołysanka śpiewana jest przez kobietę, która wykonuje utwór *a cappella* – twórcy zrezygnowali więc z wszelkich instrumentów, szczególnie partii fortepianowych, które przeważały w większości muzycznych interpretacji *Twinkle, Twinkle*, a miały uspakajający charakter. Ponadto, trudno jednoznacznie rozstrzygnąć, czy utwór należy do porządku diegetycznego, czy też nie. Niektóre słowa są urywane, momentami pojawiają się szumy oraz zakłócenia, co pozwala stwierdzić, iż piosenka emitowana jest przez rozmieszczone na statku głośniki. Z drugiej jednak strony – groza sytuacji opiera się na przeświadczeniu, iż piosenkę wykonuje partnerka głównego bohatera, ale odbiorca ma zbyt mało danych, by zawyrokować, czy jej głos jest rzeczywisty, czy też należy do sfery imaginacji mężczyzny. Niepokojąca, pozbawiona źródła dźwięku piosenka stanowi rodzaj ramy narracyjnej, modelującej nastrój – buduje napięcie, sygnalizując w ten sposób graczowi, że wkrótce dojdzie do konfrontacji z wrogiem.

Podobną funkcję pełni podkład muzyczny w kinie grozy. Kiedy język filmu wzbogacił się o warstwę dźwiękową, muzyka okazała się nośnikiem dodatkowych znaczeń oraz emocji i tak jak w analizowanej sekwencji *Dead Space*

[17] J. Mikina, *Moc dźwięku – czemu ucho przeraża nas bardziej niż oko?*, w: *Spotkania z gatunkami filmowymi. Horror*, red. A. Barczyk, B. Fiołek-Lubczyńska, R. Nolbrzak, Łódź 2014, s. 33.

istotne stało się napięcie między *soundtrackiem* diegetycznym i niediegetycznym. Świadczy o tym choćby scena otwierająca *Funny Games*, w czasie której kamera panoramuje za jadącym autostradą samochodem. Kilkuminutowa sekwencja o charakterze ekspozycji filmowana jest w planie ogólnym, a obrazowi towarzyszy utwór wykonywany przez sopranistkę Renatę Tebaldi. Odbiorca nie ma na tym etapie wystarczających przesłanek, aby zawyrokować, czy muzyka klasyczna należy do świata przedstawionego, czy też ma charakter niediegetyczny. Niepewność wynikająca z tego faktu wzbudza niepokój, trwający do momentu, w którym następuje cięcie, a kamera przenosi się do wnętrza pojazdu. Wtedy też okazuje się, że dźwięki dochodzą z radia samochodowego. Podobne rozwiązanie zastosował w ekspozycji horroru *Tylko kochankowie przeżyją* (*Only Lovers Left Alive*, 2013) reżyser Jim Jarmusch. Pierwsze ujęcie prezentuje nocne, bezchmurne niebo, na którym w przyspieszonym tempie poruszają się gwiazdy. Obrazowi towarzyszy piosenka *Funnel of Love* Wandy Jackson. Następnie, poprzez zastosowanie przenikania, krążące gwiazdy zamieniają się w płytę winylową. Wtedy też okazuje się, że utwór wydobywa się z adaptera znajdującego się w mieszkaniu bohaterów. Chociaż odbiorca może w tym momencie określić źródło dźwięku, pochodzenie muzyki w sekwencji, w której reżyser zaprezentował rozgwieżdżone niebo, pozostaje nierozstrzygnięte. Zastosowanie takiego rozwiązania wzbudza niepewność, antycypując konwencję grozy, z którą Jim Jarmusch gra w swoim filmie.

Tworząca suspens warstwa dźwiękowa może być również bezpośrednio sprzężona z mechaniką gry. Tak dzieje się w przypadku drugiej odsłony serii *Silent Hill* (Konami, 2001). W pewnym momencie rozgrywki awatar znajduje małe, zasilane bateriami radio, które staje się częścią ekwipunku postaci. Kiedy do bohatera zbliżają się wrogie istoty, szum radia narasta,

zwiastując zagrożenie, co oznacza, że wraz z natężeniem hałasu konfrontacja z przeciwnikami jest nieunikniona. Podobne rozwiązanie właściwe jest nie tylko produkcjom, eksploatującym konwencję grozy, ale pojawia się również w grach reprezentujących inne gatunki. Taka sytuacja ma miejsce w trzeciej części *Wiedźmina* (CD Projekt RED, 2015). Gracz, wcielając się w postać Geralta z Rivii, podczas eksploracji świata ma możliwość użycia specjalnej zdolności bohatera, poprzez wciśnięcie odpowiedniego przycisku kontrolera. Tryb sprawia, między innymi, że na ekranie podświetlają się interaktywne elementy mapy, jak również pozwala zorientować się, czy w pobliżu nie czyha zagrożenie. Wrogowie symbolizowani są w tym trybie pulsującym okręgiem, wskazującym miejsce, w jakim się znajdują. Jednak to odgłosy diegetyczne określają, w jakiej odległości są antagoniści od bohatera, a także – w ograniczonym zakresie – pozwalają rozpoznać, z kim przyjdzie stanąć awatarowi do walki. Do warstwy dźwiękowej należą gardłowe odgłosy wydawane przez monstra, wycie zwierząt czy też rżenie koni, na których pędzą bandyci. Dzięki takiemu rozwiązaniu gracz, w założeniu twórców, ma odczuwać napięcie wynikające z oczekiwania na konfrontację. Omawiane dźwięki funkcjonują jako znak „zapożyczony” z konwencji filmowej, którego zadaniem staje się tworzenie narastającego zagrożenia.

Jak zostało wspomniane, istotnym aspektem dźwiękowym, który buduje suspens, jest również cisza. Podobnie jak w filmach, napięcie wynika nie tyle z braku muzyki niediegetycznej, co z kontrastu pomiędzy ciszą a *soundtrackiem*[18]. W jednej ze scen *The Last of Us* Joel i Ellie próbują wydostać się z miasta przez podziemne tunele metra. Kiedy awatar gracza skrada się między torami, towarzyszą mu wyłącznie odgłosy diegetyczne, takie jak dźwięk kroków czy kapiącej z sufitu wody. W momencie, kiedy na horyzoncie znajdują się zombie, warstwę dźwiękową dopełnia głośna muzyka niediegetyczna, przerywająca dotychczasową ciszę. W ten sposób cisza, która w innych okolicznościach symbolizuje spokój, wzbudza w odbiorcy niepokój,

[18] Z. Whalen, *Play Along – an Approach to Videogame Music*, <<http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>> [dostęp: 11.12.2017].

antycypując nadejście niebezpieczeństwa. Takie rozwiązanie sprawia również, iż soundtrack staje się – na zasadzie kontrastu – wyrazistszy. Dokładnie w ten sam sposób napięcie między dźwiękiem oraz jego brakiem wykorzystywane jest w filmach. W scenie kulminacyjnej *Babadook* (*The Babadook*, reż. Jennifer Kent, 2014) główny bohater – kilkuletni chłopiec – ukrywa się przed potworem pod schodami. Scena ta w porównaniu z wcześniejszymi sekwencjami, w których Samuel uciekał przed monstrem, nie jest ilustrowana muzyką niediegetyczną. Cisza, która zapada, kiedy bohater pozostaje w ukryciu, kontrastuje więc z poprzednimi ujęciami. Za pośrednictwem tej odmienności tworzy się napięcie, które wzbudza uzasadnione obawy przed tym, że za moment potwór odnajdzie chłopca.

Poczucie zagrożenia w grach cyfrowych wykorzystujących konwencję filmowego horroru może być konstruowane również poprzez zastosowanie różnorodnych efektów wizualnych. W filmach *Blair Witch Project* (reż. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999) czy *Rec* (reż. Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007) widz obserwuje akcję za pośrednictwem kamery, którą bohaterowie filmują zdarzenia. Taki sposób opowiadania niesie ze sobą istotne konsekwencje estetyczne – obraz często traci ostrość, w przypadku filmowania w słabym świetle staje się ziarnisty, kolory są blade, nienasycone, co wynika z braku odpowiedniego oświetlenia. Tego rodzaju zabieg ma wzbudzać w widzu przeświadczenie, że wydarzenia zaprezentowane w filmie miały miejsce naprawdę (stąd analizowane przekazy określa się mianem horrorów paradokumentalnych). Opowiadanie prowadzone z punktu widzenia amatorskiej kamery wideo ma na celu wzmocnienie napięcia, wynikającego z obawy, iż obserwowany obraz przestanie spełniać swoje zadanie, nie pozwalając dostrzec przyczyn zdarzeń.

Obraz w horrorach może znacząco zmieniać się w przypadku nagłych przekształceń perspektywy. W filmie *Predator* (reż. John McTriernan, 1987) oddział wyszkolonych komandosów walczy z krwiożerczym, agresywnym

wrogiem, pochodzącym z kosmosu – tytułowym predatorem. Przez większą część obrazu zdarzenia przedstawiane są albo z perspektywy bohaterów, albo filmowane z obiektywnego kąta widzenia kamery, kiedy znajduje się ona za postaciami, lub prezentuje ich poczynania w szerokich planach. W niektórych momentach, obraz ulega całkowitej zmianie – przestrzeń kadru staje się niebieska, a poszczególne elementy podświetlone są na czerwono, przypominając zapis termowizji. Taki sposób filmowania buduje suspens dzięki świadomości, że zniekształcony zapis sceny wynika z faktu, że obserwujemy ją z punktu widzenia wroga. Podświetlone na czerwono postaci to z kolei komandosi postrzegani przez predatora. Podobne rozwiązanie często stosowane jest w filmach grozy – poprzez prosty, wizualny zabieg pozwala budować niepokój, rozumiany jako zapowiedź przyszłej walki. Perspektywa widzenia potworów, duchów czy innych nadprzyrodzonych istot zazwyczaj wiąże się z wizualnymi zmianami w obrębie kadru. Obraz może zmieniać kolor, tracić ostrość, pulsować, a rozpoznający konwencję widz wie, że ma do czynienia z perspektywą przeciwnika.

Tego rodzaju zabiegi pojawiają się również w grach cyfrowych, choć budowanie napięcia przy wykorzystaniu elementów wizualnych dokonuje się już na poziomie interfejsu^[19] rozgrywki. W produkcji *Outlast 2* (Red Barrels, 2017) główny bohater – dziennikarz śledczy Blake Langermann – przemierza wyludnione tereny Arizony, aby odkryć tajemnicę śmierci ciężarnej kobiety Jane Doe. Gra uniemożliwia

[19] Pod pojęciem „interfejs” rozumiem sposób komunikowania między systemem a użytkownikiem, mający charakter graficzny lub tekstowy. Dzięki interfejsowi gry gracz zdobywa informacje na temat istotnych aspektów rozgrywki (za sprawą wizualizacji na poziomie interfejsu wie, że używana przez awatara kamera w *Outlast* wkrótce się rozładuje), a także nakłaniany jest do podjęcia konkretnych rozwiązań (wymiana baterii). Tę drugą funkcję interfejsu, mającą za zadanie przekonać do zainicjowania określonego działania, P. Kubiński określa mianem impresyjnej (*Gry wideo. Zarys poetyki*, s. 165).

walkę z napotkanymi monstrami, gdyż główny bohater dysponuje wyłącznie kamerą cyfrową. Ponieważ znacząca część akcji dzieje się nocą, bohater używa sprzętu filmowego, by korzystać z trybu noktowizora, pozwalającego na rozpoznanie się w przestrzeni. Ponadto, dzięki translokacji oraz systemowi rozpoznawania dźwięku, może wykryć, czy w pobliżu nie znajdują się wrogie istoty. Kamera w *Outlast 2* pozwala przewidzieć nadchodzące niebezpieczeństwo i wpływa na sposób oglądu rzeczywistości, zniekształcając obraz, zapośredniczony przez aparat. Co więcej, w prawym górnym rogu ekranu widnieje ikona obrazująca poziom naładowania baterii. Symbol przynależy do poziomu interfejsu, a nie świata przedstawionego i dzięki niemu użytkownik może zorientować się, jak wiele czasu pozostało do wyłączenia kamery. Kiedy pasek naładowania robi się czerwony, sygnalizuje, że wkrótce przestanie działać. Migający wskaźnik buduje napięcie, wynikające z faktu, że bez aparatu awatar nie przetrwa i wymusza znalezienie zastępczego akumulatora. Analizowana ikona jest więc znakiem semiotycznym, wskazującym, że wkrótce kamera się rozładuje, a awatar gracza pozostanie bezbronny.

Przykładem wizualnego ostrzeżenia, które przejawia się na poziomie interfejsu gry, jest również wskaźnik „poczytalności” (*sanity meter*) w produkcji *Eternal Darkness* (Silicon Knights, 2002). Umiejscowiony w lewym górnym rogu ekranu pionowy pasek wypełnia się, kiedy prowadzony przez gracza awatar jest atakowany z zaskoczenia przez wrogów, znajduje się w potrzasku lub ma ograniczoną ilość czasu na wydostanie się z pułapki. Wypełniający się wskaźnik symbolizuje rosnący stres i przerażenie, które staje się udziałem gracza. Co więcej, użytkownik zdaje sobie sprawę, że wypełnienie paska będzie skutkowało negatywnymi następstwami, dlatego też pośrednim celem gry jest zachowanie odpowiedniego poziomu poczytalności. W konsekwencji niedopilnowania tego stanu rzeczy diametralnie zmienia się sposób oglądu rzeczywistości gry. Do najczęstszych

konsekwencji wizualnych należą: zmiany kolorystyki obrazu, zniekształcenie modelu awatara czy też pozbawienie go głowy lub kończyn. Na skutek wypełnienia wskaźnika „poczytalności” gra może się również zresetować bądź wyłączyć. Tego rodzaju rozwiązanie przestaje przynależeć wyłącznie do świata gry, stając się rodzajem metakonsekwencji, wynikających z nieprzestrzegania narzuconych zasad. Przedstawione efekty, wydające się początkowo błędem kodu, okazują się świadomie wprowadzonym przez twórców gry elementem, który dezorientuje widza, wzbudzając lęk. Efekty te są dowodem na to, że w grach cyfrowych rozszerza się pewne warianty filmowe, mające na celu wywołanie grozy, przenosząc je na poziom interfejsu rozgrywki.

Metakonsekwencje *Eternal Darkenss* wybijają użytkownika z odbiorczych przyzwyczajeń, poprzez łamanie iluzji, burzenie „czwartej ściany”. Tego rodzaju zabiegi nie należą w grach do rzadkości, a ich celem staje się świadome (tak jak w omawianej produkcji) bądź nieświadome (w przypadku kiedy są wynikiem błędnego kodu) naruszanie immersji. Piotr Kubiński, charakteryzując elementy dezintegrujące odbiór gry, proponuje określać je terminem *emersja* (od łacińskiego *emergere*, znaczącego „wynurzać się”)[20]. Emersja według badacza jest „wynurzaniem się” z wirtualnego świata na skutek zetknięcia użytkownika z czynnikami łamiącymi iluzję, wprowadzanymi przez twórców z premedytacją bądź nie.

Celem elementów emersyjnych w grach grozy, wpływających na ogląd rzeczywistości przez użytkownika, jest tworzenie suspensu. Wynika to z faktu, że dezorientują gracza, zapowiadając nadejście niebezpieczeństwa. Tak dzieje się w *Paranormal* (Matthew C. Cohen, 2012), gdzie podczas eksploracji kolejnych pomieszczeń nawiedzonego domu awatar staje się świadkiem działania sił nadprzyrodzonych. Dla ich unaocznienia twórcy zdecydowali się wykorzystać elementy emersyjne. W momencie, kiedy bohater wchodzi do łazienki, poszczególne litery napisu „Bathroom”, pojawiającego się na w prawej górnej części ekranu, zaczynają nagle nakładać się na siebie, uniemożliwiając jego od-

[20] P. Kubiński, op.cit., s. 70.

czytanie. W tym momencie gracz traci również kontrolę nad kamerą, pojawiają się niekoordynowane przeskoki obrazu oraz zmienia się jego kolorystyka, sprawiając, że pomieszczenie staje się czerwone. Po chwili jednak obraz wraca do normalności, a w drzwiach pojawia się twarz upiora. Świadome błędy gry służą więc stworzeniu napięcia, wynikającego z braku kontroli gracza nad światem przedstawionym.

Zmiany sposobu oglądu świata przedstawionego nie zawsze muszą być wynikiem zastosowania elementów emersyjnych – mogą również stać się naturalną konsekwencją działań, podejmowanych przez bohatera. Tak dzieje się w grze *Amnesia: The Dark Descent*: kiedy podczas walki z wrogiem bohater zostaje ciężko ranny, obraz traci ostrość i pulsuje, wysyłając użytkownikowi sygnał, że awatar bliski jest śmierci. Podobnie dzieje się w szóstej odsłonie serii *Resident Evil* – gdy poziom życia bohatera bliski jest zeru, na obraz zostaje nałożony czerwony filtr, przestrzeń wydaje się zamglona, a w warstwie dźwiękowej pojawia się rytmiczny odgłos powolnych uderzeń serca.

Elementy wizualne i dźwiękowe, których celem staje się budowanie napięcia i eskalowanie poczucia zagrożenia, zazwyczaj są stosowane symultanicznie dla zwiększenia efektu, o czym świadczy wspomniany wyżej przykład. Niezależnie od tego, w jakiej formie się pojawiają, stają się niezbędnym elementem konstrukcji horrorów. Suspens rozumiany jako obawa przed niebezpieczeństwem, które wkrótce nastąpi, stanowi wyznacznik poetyki gatunku, gdyż bez odczuwanego przez widza bądź gracza napięcia niemożliwe staje się stworzenie poczucia lęku, konstytuującego konwencję grozy.

Podsumowanie

Jak zauważa Rick Altman, autor pozycji *Gatunki filmowe* istnieje wielu zróżnicowanych adresatów tekstów kultury, którzy bezpośrednio wpływają na ich odbiór i – co za tym idzie – kategoryzację^[21]. Badacz wskazuje, że poszczególne przekazy wchodzą w skład konkretnych gatunków, ponieważ godzą się na to widzowie. Każdy film ma wielu odbiorców, którzy, rozpo-

znając powtarzające się tropy i motywy, nadają im odpowiednią kategorię. Identyfikacja gatunków filmowych możliwa jest dzięki konwencjom gatunkowym, których widzowie „uczą się”, obcując z kinem, a które z pełną świadomością wykorzystują twórcy. Składają się na nie wszystkie elementy tworzące obraz – należą do nich nie tylko określone struktury narracyjne oraz sposoby konstruowania opowieści, ale również wszelkie elementy pozostające w sferze realizacji, takie jak: oświetlenie, punkty widzenia kamery, techniki montażu, plany filmowe oraz składniki scenografii i kostiumy. W przypadku horrorów są one wykorzystywane do nadrzędnego celu, którym jest wzbudzenie w widzu strachu.

Kreacja świata przedstawionego, zakres tematów oraz sposób prezentowania zdarzeń w horrorach wynikają więc z zawartego w definicji gatunku dążenia do budzenia w odbiorcy strachu. Gry cyfrowe, realizowane w konwencji horroru, posługują się strategiami wypracowanymi na gruncie kinematografii w tym samym celu. Eksploatowanie znanych z kina rozwiązań wyraźnie widoczne jest nie tylko na płaszczyźnie nieinteraktywnych scen przerywnikowych, będących filmami wplecionymi w tkankę gry, ale również – na poziomie inscenizacji oraz sposobów budowania suspense. Produkcje z gatunku *survival horror* charakteryzuje nieustanne poczucie zagrożenia, które staje się udziałem gracza. Osiąga się je poprzez budzącą groźbę inscenizację, w skład której wchodzi scenografia oraz sposób kadrowania, a także wykorzystanie dźwięku i warstwy wizualnej w celu budowania napięcia na poziomie diegetycznym oraz kognitywnym.

Jednocześnie gry, dzięki interaktywności medium, reinterpretują eksploatowane w kinie rozwiązania. W tym kontekście doskonały przykład stanowi możliwość decydowania o przebiegu i zakończeniu gry, tak jak ma to miejsce na przykład w produkcji *Until Dawn*, gdzie o śmierci i życiu awatarów decydują umiejętności użytkownika, czego nie umożliwiała linearna

[21] R. Altman, *Gatunki filmowe*, Warszawa 1999, s. 487.

narracja w kinie. Z kolei takie rozwiązania jak opóźniony czas reakcji awatara (*Resident Evil*) czy świadome błędy o charakterze emersyjnym, będące wynikiem podjętych przez użytkownika działań (*Eternal Darkness*), stanowią próbę zbilansowania możliwości, wynikających z kontroli nad światem przedstawionym gry, jaka nie jest dana odbiorcom filmów, których spojrzenie podporządkowane jest woli kamery.

Wykorzystanie rozwiązań znanych z filmów grozy wpływa na zanurzenie gracza w cyfrowo wykreowany świat – użytkownik rozpoznaje powtarzające się motywy i techniki, co pozwala mu z łatwością odnaleźć się w wirtualnym świecie, wpływając na immersję. Gra z definicji angażuje widza, gdyż rozgrywka nie istnieje bez interakcji użytkownika z interfejsem, jednak odwołanie do rozpoznawalnych z popkultury rozwiązań i motywów sprawia, że cyfrowa rzeczywistość staje się bardziej zrozumiała, a co za tym idzie – oswojona. W tym sensie eksploatowanie znanych z kinematografii technik nie jest wyłącznie zabiegiem intertekstualnym, ale ma istotne konsekwencje odbiorcze. Wydaje się to ważne zwłaszcza w przypadku produkcji, realizujących określoną konwencję gatunkową. Tak jak film wpisany jest w obręb konkretnego gatunku dopiero kiedy – jak zauważa Altman – zgodzą się na to widzowie, tak samo dzieje się w przypadku gry. Użytkownicy gier cyfrowych dokonują kategoryzacji, wykorzystując wiedzę, którą nabyli nie tylko w trakcie obcowania z grami, ale również z pokrewnym medium audiowizualnym, jakim są filmy.

BIBLIOGRAFIA

- Altman R., *Gatunki filmowe*, Warszawa 2012
- Apperley Th.H., *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*, <http://www.academia.edu/385966/Genre_and_Game_Studies_Toward_a_Critical_Approach_to_Video_Game_Genres> [dostęp: 5.12.2017]
- Barczyk A., Fiołek-Lubczyńska B., Nolbrzyk R. (red.), *Spotkania z gatunkami filmowymi. Horror*, Łódź 2014
- Bordwell D., Thompson K., *Film art. Sztuka filmowa*, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2014
- Botler J., Grusin D., *Remediation. Understanding New Media*, Jefferson 1999
- Carroll N., *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004
- Duret Ch., Pons Ch.-M. (eds.), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, Pensylwania 2016
- Grau O., *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass., 2003
- Heim M., *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford 1993
- Katsaridou M., Thibault M., *Architextuality and video games: A semiotic approach*, w: *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, eds. C. Duret, C.-M. Pons, Pensylwania 2016
- Kirkland E., *Storytelling in survival horror videogames*, w: *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. B. Perron, tłum. własne, Jefferson 2009
- Kolasińska I., *Kiedy spojrzenie Gorgony budzi upiory... – horror filmowy i jego widz*, w: *Kino gatunków wczoraj i dziś*, red. K. Loska, Kraków 1998
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Wrocław 2016
- Loska K. (red.), *Kino gatunków wczoraj i dziś*, Kraków 1998
- Mikina J., *Moc dźwięku – czemu ucho przeraża nas bardziej niż oko?*, w: *Spotkania z gatunkami filmowymi. Horror*, red. A. Barczyk, B. Fiołek-Lubczyńska, R. Nolbrzak, Łódź 2014
- Perron B., *Sign of Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, <https://www.researchgate.net/publication/228796927_Sign_of_a_threat_The_effects_of_warning_systems_in_survival_horror_games> [dostęp: 11.12.2017]
- Pitrus A. (red.), *Olbrzym w cieniu: gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009
- Ryan M.-L., *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore 2001
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Jefferson 2003.
- Sitariski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002
- Whalen Zach, *Play Along – an Approach to Videogame Music*, <<http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>> [dostęp: 11.12.2016]
- Żmuda M., *Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horror*, w: *Olbrzym w cieniu: gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012