



## Horror a gry cyfrowe

Miłosz Markocki

### I Wstęp.

Horror jest konwencją, która już na stałe zajęła miejsce w literaturze oraz filmie i zawsze przyciągała duże grono odbiorców. Jednak horror od innych gatunków odróżnia to, że ma on bardzo konkretny i niełatwy do osiągnięcia cel – przestraszyć odbiorcę. Skuteczne wzbudzenie uczucia strachu u różnych osób nie jest wcale sprawą łatwą. Teksty horroru muszą spełniać pewne warunki, aby być efektywnym w swoich dążeniach. Co charakteryzuje dzieła, które można uznać za należące do horroru? Horror (czy też fantastyka grozy) obejmuje ogólnie pojęte teksty narracyjne w różnych mediach, mające wywołać konkretny efekt emocjonalny w odbiorcach poprzez wprowadzenie elementu nadnaturalnego i nieznanego do tego, co codziennie i znane. W ten sposób te narracje odzwierciedlają lęki i niepokoje, które inaczej byłyby trudne do zobrazowania i zdefiniowania<sup>1</sup>. Głównym zadaniem horroru i tym, co odróżnia tę konwencję od innych form estetycznych, jest więc wywoływanie przerażenia u odbiorców. Horror służy zatem wzbudzaniu emocji i musi polegać na pewnych arbitralnych wartościach kojarzonych ze strachem i grozą; potrzebuje on do działania wskazówek, znaków czy zwiastunów<sup>2</sup>. Jednak samo wprowadzenie elementów nieznanego nie musi koniecznie wywołać przerażenia w odbiorcach – to, co jest użyte w celu straszenia odbiorców musi być przez nich rozpoznane jako coś strasznego, a jednocześnie musi być też dla nich zrozumiałe. Każdy gatunek – czy to literacki czy filmowy – jest definiowany i tworzony w obrębie pewnej ramy kulturowej. Aby tekst horroru mógł wypełnić swój cel, musi mieścić się w konkretnych ramach kulturowych, które będą zrozumiałe dla danej widowni, ponieważ, jak każde inne dzieło, wyraża on zasięg i ograniczenia swojego gatunku i funkcjonuje w obrębie „skonwencjonalizowanych parametrów”<sup>3</sup>. To właśnie konwencje określają, co jest dopuszczalne, a co nie, co jest dobre, a co złe, oraz to, czego trzeba, a czego nie trzeba się bać. Bez wyraźnego określenia, co w danej kulturze jest uznawane za normalne, co zaś nie,

---

<sup>1</sup> K. Marak, *Japanese and American Horror*, McFarland, Jefferson 2014, s. 2. Zob. także A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2010

<sup>2</sup> Tamże, s. 7.

<sup>3</sup> Zob. J. Grixti, *Terrors of Uncertainty: The Cultural Context of Horror Fiction*, Routledge, Nowy York 1989, s. 5 i K. Marak, dz. cyt., s. 7.

horror nie mógłby funkcjonować, skoro operuje on właśnie między innymi poprzez przekształcanie tego, co znane, w to, co nieznanne.

Horror nie może skutecznie funkcjonować, jeśli symbole i elementy, którymi operuje, nie są rozpoznawalne i zrozumiałe dla odbiorców. Na to właśnie zwraca uwagę Katarzyna Marak w swojej książce *Japanese and American Horror*, w której wyjaśnia ona, że duch jest straszny, ponieważ odbiorcy podzielają pewne istniejące wyobrażenia na temat tego, czym jest duch, oraz zestaw kulturowych konceptów związanych z tą postacią. Bez tego wyobrażenia duch nadal mógłby być przerażający, ale to właśnie folklor, kultura i historia pozwalają odbiorcom spodziewać się pojawienia się ducha nawet zanim faktycznie się on pojawi. Dzięki rozpoznaniu pewnych znaków odbiorcy mogą przygotować się i wyczekiwać nadejścia prawdziwej grozy. Jak dalej wskazuje Marak, euroamerykański odbiorca nie będzie w stanie interpretować utworów o wampirach bez przywoływania europejskiego folkloru czy chociażby powieści o Drakuli Brama Stokera. Kiedy zostaje przedstawiona w dziele błada postać, która unika słońca i nie posiada odbicia w lustrze, wtedy odbiorcy wiedzą, że powinni się bać tej postaci nawet zanim ta ujawni swoje kły i zacznie pić krew; ta nieświadoma wiedza kulturowa i jej zrozumienie wpływa na rzeczywistość przeżywaną przez odbiorców, co z kolei wpływa na formę dzieł, umieszczając je w konkretnym punkcie czasu i przez to zwiększając ich wiarygodność w oczach odbiorców<sup>4</sup>. Jednak teksty horroru nie mogą „stać w miejscu” i czerpać ciągle z tego samego źródła. Potrzebują znanych ram kulturowych oraz znanych i rozpoznawalnych elementów, ale jak każdy gatunek literacki czy filmowy, tak i horror musi czasami wprowadzać nowe elementy, aby nie stać się przewidywalnym i nudnym. Nic tak szybko i pewnie nie zabija strachu i napięcia jak przewidywalność<sup>5</sup>. Groza płynąca z horroru bierze się między innymi z tego, co w danej kulturze jest uznawane za przerażające, powielania istniejących w danej kulturze stylów i wzorów gatunkowych literatury czy filmu oraz kreatywności czy zapożyczania nowych pomysłów spoza danych ram kulturowych; aby być skutecznym, horror musi zachować równowagę między tymi wszystkimi czynnikami. Zwłaszcza niezwykle istotną dla tego gatunku, równowagę pomiędzy rozpoznawalnym i nowym; posługiwać się znanymi elementami z kultury odbiorców, ale jednocześnie pozostawać współczesnym rzeczywistości kulturowej, jak również wprowadzać nieznanne elementy, aby utrzymać uwagę odbiorców<sup>6</sup>.

Jednak horror nie ogranicza się tylko do literatury i filmów – bez większych problemów przechodzi do kolejnych pojawiających się mediów, jak chociażby gry cyfrowe.

<sup>4</sup> K. Marak, dz. cyt., 2014, s. 7.

<sup>5</sup> K. Phillips, *Projected Fears: Horror Films and American Culture*, Praeger, Nowy York 2005, s.7.

<sup>6</sup> Tamże, s. 8.

Richard Rouse III zwraca uwagę, że gry cyfrowe czerpały motywy czy pewne rozwiązania fabularne z literatury i filmów horror już w latach osiemdziesiątych<sup>7</sup>. Przykładem tego może być tekstowa gra *Zork* (Marc Blank and Dave Lebling, 1980), której dużą część stanowił system mrocznych jaskiń, przez który gracze musieli przebrnąć i uważać, aby nie zostać zjedzonym przez Grue; to stanowiło zupełnie nowy rodzaj doświadczenia – gracze zamiast jak do tej pory w filmie czy literaturze obserwować jak śmierć zagraża innym, musieli zmierzyć się z sytuacją, kiedy zagrożenie poniekąd dotyczyło ich, natomiast jedynym sposobem na zwycięstwo jest stawianie czoła śmierci raz za razem, by przeżyć i iść dalej<sup>8</sup>. Właśnie ta zmiana perspektywy z biernego obserwatora na aktywnego uczestnika (zachodząca dzięki wprowadzeniu awatara gracza w świecie gry), spowodowała, że pewne elementy horroru jeszcze przybrały na sile, jeśli idzie o wpływ i wywoływanie grozy u odbiorców. Z tego powodu wielu twórców gier czerpie pełnymi garściami z literatury i filmów grozy, jednak nie ograniczają się oni tylko do prostego kopiowania i powielania schematów – nadal pozostaje sporo miejsca dla gier, aby mogły rozwijać się i wykorzystywać gatunek horroru do eksploracji „ciemnych zakamarków ludzkiego umysłu” w sposób, na który nie pozwalają inne media<sup>9</sup>. Te zapożyczenia nie ograniczają się tylko do gier typu horror czy *survival horror*, twórcy gier różnych gatunków zapożyczają elementy horroru dla uzyskania lepszego efektu i wpływu na graczy. Horror i gry pasują do siebie idealnie, ponieważ wiele rozwiązań i motywacji oferowanych graczom stosowanych w grach pokrywa się z rozwiązaniami i motywacjami przedstawianymi w innych mediach. Często filmy grozy dla budowania napięcia koncentrują się na walce na śmierć i życie, w której protagonista musi stawić czoła potężnym przeciwnikom, którzy są na wskroś źli<sup>10</sup>. Właśnie takie przedstawienie opozycji protagonisty i antagonisty pokrywa się z doświadczeniem, jakie chcą stworzyć twórcy gier, zwłaszcza tych bardziej zorientowanych na akcję (do których należy większość tytułów z gatunku *survival horror*). Gracz w takich grach jest stawiany przed trudnym wyzwaniem: musi stawić czoła licznym wrogom, którzy zasługują na śmierć<sup>11</sup>, zaś jego główną motywacją ma być proste hasło „zabij, aby przeżyć”. Wiele gier wykorzystuje ten rodzaj motywacji, zwłaszcza gry typu *first person shooter* (FPS) znane w Polsce również jako „strzelanki”. W tego typu grach cała motywacja gracza, a czasami nawet cała fabuła gry,

---

<sup>7</sup> R. Rouse III, *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Horror Video Games*, red. B. Perron, McFarland, Jefferson 2009, s. 15.

<sup>8</sup> Tamże, s. 15.

<sup>9</sup> Tamże, s. 16.

<sup>10</sup> Poprzez swoje akcje ci antagoniści są prezentowani jako nieludscy, co powoduje, że widzowie nie będą obwiniać głównego bohatera za zabicie „złego”, traktując to jako akt samoobrony.

<sup>11</sup> Tamże.

sprowadza się do bardzo prostej zależności: „oto twoja broń – tam są hordy wrogów, zabij ich zanim oni zabiją ciebie”.

Mogłoby się wydawać, że upraszczanie motywacji dla gracza oraz fabuły gry będzie stanowiło słaby punkt tekstów tego medium. Byłaby to prawda względem literatury albo filmu, jednak gry funkcjonują na innych zasadach i wchodzą w relację z graczami w odmienny sposób niż film z widzami czy książki z czytelnikami. Jedną z różnic jest to, że fabuła gry, zwłaszcza gry akcji, musi być zrozumiała dla gracza od pierwszego momentu uruchomienia gry. Twórcy gier dodają wiele elementów fabularnych do środowiska gry, albo przez wprowadzanie postaci NPC<sup>12</sup>, co pozwala na motywowanie działań graczy i skłania ich do podejmowania rozmaitych, ważnych dla rozwoju akcji decyzji przez całą grę. Prowadzenie narracji w grach w taki sposób pokrywa się z wieloma zasadami funkcjonowania horroru, w imię zasady, że im mniej jest wyjaśnione tym więcej pozostaje do uzupełnienia dla wyobraźni<sup>13</sup>. Jest to bardzo wygodne dla twórców gier, ponieważ dzięki temu pewne rozwiązania fabularne lub pewne niedociągnięcia w grze, zaistniałe ze względu na ograniczenia technologiczne, zostaną dopełnione lub dopowiedziane przez samych graczy, a raczej ich wyobraźnię. Ten mechanizm w pełni wykorzystują głównie gry typu horror albo *survival horror*, prawdopodobnie z uwagi na fakt, że żaden pisarz nie wymyślił nic tak przerażającego, co mogłoby się równać z wyobraźnią poszczególnych odbiorców. Nikt nie jest w stanie przestraszyć nas samych tak, jak potrafi to zrobić nasza własna wybujała wyobraźnia. Korzystanie z elementów horroru w grach może pomóc nie tylko w kreowaniu narracji i motywacji dla graczy, ale również w innych aspektach, jak chociażby wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań w zakresie mechaniki do gier. Zazwyczaj historia przedstawiona w dziele z gatunku horror dzieje się w znajomym i rozpoznawalnym dla odbiorcy miejscu czy lokacji, które zostaje zmienione pod wpływem sił zła. Te same siły zła wykrzywają również zasady funkcjonowania normalnego świata, tworząc środowisko alternatywnego lub zmienionego świata idealne dla twórców gier, którzy w takim świecie mogą zaoferować graczom wiele ciekawych mechanik i rozwiązań<sup>14</sup>. Przykładem tego może być *Otherworld* w serii gier *Silent Hill* (Konami), ale również innowacyjnych rozwiązań w zakresie sterowania postacią, a zwłaszcza walki. Bardzo dobrym przykładem wykorzystania motywów i elementów horroru w grze dla wprowadzenia innowacyjnej mechaniki walki jest gra *Alan Wake* (Remedy Entertainment 2010), z gatunku *survival horror*, w której gracz poprzez postać Alana Wake'a musi zmierzyć się z wrogami zrodzonymi z ciemności.

<sup>12</sup> NPC – z ang. *non-player character*, są to postacie w grach, którymi steruje system gry a nie gracz.

<sup>13</sup> R. Rouse III, dz. cyt.

<sup>14</sup> Tamże, s. 17.

Przeciwnicy ci jednak są odporni na konwencjonalną broń, dopóki otacza ich ciemność, gracze muszą więc korzystać głównie z latarki lub innych źródeł światła, aby za jego pomocą zniszczyć ciemność. Dopiero to spowoduje, że przeciwnicy staną się wrażliwi na atak i gracz może ich zabić przy użyciu pistoletu albo innej broni. Innym przykładem wprowadzania nowych rozwiązań w kwestii mechaniki do gier poprzez użycie elementów horroru jest udostępnianie graczom nadprzyrodzonych zdolności do walki z potworami. Takie podejście dobrze obrazuje gra MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) *The Secret World* (Funcom 2012), która czerpie wiele inspiracji z różnych tekstów horroru, zwłaszcza z twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta. W tej grze świat przedstawiony jest światem współczesnym, w którym jednak występują elementy nadprzyrodzone, a gracze stawiają czoła różnym nadnaturalnym stworzeniom przy użyciu zarówno broni, jak i magii. Gracz ma pełną dowolność w doborze zdolności i specjalizacji swojej postaci. Może się wyszkolić w używaniu broni palnej, białej lub w korzystaniu z różnego rodzaju magicznych mocy. Dzięki wykorzystaniu reguł horroru w grach, twórcy mogą dać graczom do dyspozycji niestandardowe rozwiązania w zakresie mechaniki, takie jak świecenie latarką w celu osłabienia wroga, czy fantastyczne zdolności, takie jak magia bez szkody dla fabuły czy dezorientowania graczy. Przez połączenie rozpoznawalnych dla graczy elementów i środowiska z elementami nadprzyrodzonymi, które tylko w pewnym stopniu deformują, lecz nie zastępują znajomego otoczenia, świat gry zachowuje spójność i wysoki poziom realizmu w ramach przedstawionych zasad. Innymi słowy, gracz uzna posiadanie magicznych zdolności za „normalne i spójne” w świecie, w którym musi walczyć z duchami czy demonami.

## II Emocje.

Kolejnym powodem, dla którego horror i gry cyfrowe tak idealnie do siebie pasują jest ich afektywny charakter – nastawienie na wzbudzanie emocji odbiorców. Horror stara się wzbudzać w odbiorcach pewien konkretny zestaw emocji tożsamy z afektami, które bardzo sprawnie pobudzają gry cyfrowe<sup>15</sup>. Najbardziej oczywistymi emocjami wzbudzonymi przez horror i gry są napięcie i strach. Gry o wiele skuteczniej wzbudzają te emocje niż inne media, ponieważ w grze gracze mogą coś utracić – gra zawsze toczy się o jakąś stawkę<sup>16</sup>. Podczas czytania książki czy oglądania filmu odbiorcy tylko obserwują inną osobę, której coś zagraża, więc napięcie i strach odczuwalny przez odbiorców zależy tylko od poziomu ich empatii

---

<sup>15</sup> Tamże, s. 20.

<sup>16</sup> Tamże, s. 20.

wobec postaci na kartach książki czy ekranie – natomiast w grze gracz wciela się w postać, przez co projektuje siebie w środek wydarzeń<sup>17</sup>. Przez to gracz zupełnie inaczej będzie odbierał i odczuwał wydarzenia, ponieważ teraz zagrożenie nie dotyczy obcej osoby, którą obserwuje się z zewnątrz, będąc jakby obok całej sytuacji – teraz to gracz, a raczej jego awatar, jest tą osobą, której coś zagraża. Gracz, w przeciwieństwie do widza czy czytelnika, nie jest w wygodnej pozycji obserwatora z zewnątrz, ponieważ jego decyzje i akcje charakteryzują się sprawczością (*agency*), przez co o wiele łatwiej jest mu postawić się na miejscu prowadzonej postaci, i wczuć w zagrożenie<sup>18</sup>. Dlatego gracz będzie odczuwał napięcie i strach związany z zagrożeniem dla jego postaci znacznie bardziej niż odbiorcy innych mediów. Dodatkowo ten efekt jest wzmacniany przez fakt, że porażka odniesiona w grze najczęściej oznacza śmierć awatara, której konsekwencją jest to, że gracz będzie zmuszony do ponownego rozegrania danej części gry. Realny wymiar tej konsekwencji (strata czasu, frustracja) sprawia, że gracz będzie się starał jej uniknąć. Podobne konsekwencje nie występują w przypadku innych mediów – w filmie czy książce fabuła posuwa się do przodu bez względu na to, która postać zginie, podczas gdy fabuła gry nie będzie toczyć się dalej, dopóki gracz nie przejdzie danego etapu<sup>19</sup>. \_

Wszystko to składa się na oddziaływanie gier – gry wzbudzają tak silne emocje, ponieważ kiedy gracz popełni błąd i jego postać zginie, to odnosi on porażkę na dwóch płaszczyznach, i z każdą z nich jest związana reakcja emocjonalna. Po pierwsze, kiedy ginie postać, w którą gracz się wciela, czy nawet identyfikuje, wyzwala to bardzo silne, realne emocje. Gracz więc odczuwa napięcie i strach, ponieważ chce uniknąć negatywnych konsekwencji związanych ze śmiercią postaci w grze. Po drugie, świadomość konieczności powtarzania pewnych etapów gry, która zaistnieje jeśli gracz pozwoli swojej postaci zginąć, wywołuje silne emocje związane już z konsekwencjami dla gracza nie jako postaci, ale jako osoby grającej w świecie rzeczywistym. Popełnienie błędu i konieczność powtarzania danego fragmentu gry wiąże się ze stratą czasu, co u wielu graczy może wzbudzać frustrację lub irytację. Zwłaszcza jeśli z różnych względów gracz próbuje przejść dany etap gry przez dwie lub trzy godziny, podczas gdy normalnie w tym czasie mógłby przejść trzy czy cztery etapy. Na tej płaszczyźnie gra wzbudza w graczem napięcie i lęk przed negatywnymi konsekwencjami w świecie rzeczywistym (najczęściej gracz odczuwa strach przed frustracją i stratą czasu) – ten lęk idealnie stapia się z ogólną atmosferą gier grozy, potęgując doznania, których wywołanie jest podstawowym celem tych gier.

---

<sup>17</sup> Tamże.

<sup>18</sup> B. Perron, *Silent Hill: The Terror Engine*, Nowy Jork 2012, s. 97.

<sup>19</sup> R. Rouse III, dz. cyt.

Gry grozy, oprócz strachu i napięcia, mogą z równie dużym powodzeniem wzbudzać także inne emocje. Wiele decyzji graczy wynika właśnie wprost z emocji – nawet te, które na pierwszy rzut oka mogłyby się wydawać racjonalne i podejmowane na drodze logicznego myślenia, a nie afektów. Paradoksalnie, większość decyzji i ocen graczy podejmowanych jest na podstawie reakcji emocjonalnych, a tylko niewielka część jest dokonywana świadomie<sup>20</sup>. Jednym z powodów podejmowania przez graczy decyzji pod wpływem emocji jest chociażby tempo rozgrywki w danej grze. Zwłaszcza w grach akcji czy grach typu FPS, lub nawet w tak zwanych „bijatykach”, gracze po prostu nie mają czasu na dokładne, analityczne i logiczne podejmowanie decyzji. Ocena sytuacji i decyzja jak najlepiej postępować w danej sytuacji musi zostać podjęta zaledwie w ciągu sekund, inaczej bowiem postać gracza zostanie zabita przez NPC. Jednak dotyczy to nie tylko gier, które z założenia charakteryzuje szybkie tempo gry – nawet w grach typu *survival horror*, w których tempo rozgrywki jest znacznie wolniejsze, gracz często nie ma zbyt dużo czasu na podjęcie decyzji. Przeciwnicy w grach wzorujących się na tekstach horroru nie stoją spokojnie w dobrze widocznym miejscu, aby dać graczowi czas na zauważenie ich i obmyślenie planu działania. Wręcz przeciwnie – w takich grach gracz wędruje po opustoszałych przestrzeniach lub ciemnych zakamarkach, będąc przygotowanym, że zagrożenie może kryć się za każdym rogiem. Gracz może się przygotowywać na pojawienie się zagrożenia zbierając amunicję lub broń, ale nie zmienia to faktu, że przeciwnicy najpewniej zaatakują gracza nagle wyłaniając się z ciemności czy zza rogu, i gracz na decyzję odnośnie tego, jak rozprawić się z danym zagrożeniem, nie będzie miał wiele czasu. W zasadzie każdy element danej gry jest zaprojektowany tak, aby wzbudzać w graczach różne emocje, których zadaniem jest wpływać na to, jak gracze, świadomie i nieświadomie, oceniają wydarzenia w grze. Jednak rzadko kiedy gracze są w stanie wskazać, konkretne elementy gry wpływające na to, jak się czują w danym momencie. Proces grania zmusza graczy do koncentrowania się na „tu i teraz”, przez co w pełni świadomi mogą być oni tylko części elementów składających się na to, dlaczego doświadczają danego momentu gry tak, a nie inaczej<sup>21</sup>.

Kolejną emocją, którą mogą wzbudzać gry, często wykorzystywaną przez konwencję grozy, jest uczucie odrazy. Możliwość odczuwania odrazy jest niezbędna w kontekście przetrwania, jako że umożliwia ona ludziom między innymi identyfikowanie i unikanie rzeczy czy substancji stanowiących ryzyko dla życia i zdrowia, jak na przykład zepsute jedzenie czy pleśń. Mówiąc bardziej szczegółowo, uczucie odrazy jest przede wszystkim

<sup>20</sup> I. Ekman i P. Lankowski, *Hair-Rising Entertainment: Emotions Sound, and Structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame*, [w:] *Horror Video Games*, red. B. Perron, McFarland, Jefferson 2009, s. 182 – 183.

<sup>21</sup> Tamże, s. 187.



związane z chęcią unikania kontaktu z daną rzeczą<sup>22</sup>. Ta reakcja jest wykorzystywana przez twórców gier w różnych celach. Jeśli na przykład gracz ma do wyboru kilka korytarzy, którymi może podążać dalej, twórcy gry mogą umieścić w jednym z nich elementy wzbudzające odrazę, bądź pokryć cały korytarz substancją, która wywoła taką reakcję, aby zniechęcić gracza do podążania danym korytarzem. Dzięki temu twórcy nie muszą umieszczać w grze zamkniętych drzwi albo zawałać korytarza stertą rekwizytów, co dawałoby graczom do zrozumienia „nie idź tędy”, co mogło wydawać się przytłaczające oraz ograniczające w kontekście wyboru i decyzji – ostatecznie to gracz sam zdecydował się nie iść korytarzem wypełnionym substancją wzbudzającą odrazę. Tak więc dzięki wykorzystaniu naturalnej reakcji gracza, polegającej na chęci unikania podejrzanej i grożącej skażeniem substancji, twórcy gry mogą zamaskować wprowadzone ograniczenia świata gry jako wybór samych graczy, aby nie eksplorować tej konkretnej części świata. W grach można jednak wykorzystać ten mechanizm w odwrotny sposób, w celu wzmocnienia odczuwania przez graczy obawy o życie postaci oraz towarzyszącej jej grozy. Takim rozwiązaniem jest na przykład przypadek, gdy jedyną drogą, którą może wybrać gracz, aby iść dalej, jest właśnie ta wzbudzająca w nim odrazę. Zmuszenie gracza do dokonania wyboru, który jest sprzeczny z jego pierwszym odruchem, może wywoływać u niego niepokój, odrazę, grozę i ogólne poczucie otaczającego go zewsząd zagrożenia, co jest zgodne z celami i założeniami horroru. Jednak wywoływanie uczucia odrazy u graczy nie ogranicza się tylko do elementów świata gry. Ostatecznie głównym źródłem odrazy w grach są zazwyczaj antagoniści (potwory), którym gracz musi stawić czoło, lub – jak w niektórych przypadkach – przed którymi może albo nawet powinien uciekać. Oczywiście graczowi nie grozi w żaden sposób skażenie z powodu kontaktu z potworami z gry cyfrowej czy wideo, jednak mogą one wywołać u gracza skojarzenia z substancjami lub koncepcjami, które w jakiś sposób mogłyby zagrażać jego „czystości”. Potwory stanowią realne zagrożenie dla celów, które gracz chce osiągnąć – grając, jak również dla postaci kierowanej przez gracza. Łatwo jest w ten sposób wzbudzić w graczach uczucie strachu i odrazy wobec potworów z gier<sup>23</sup>, zwłaszcza kiedy twórcy danej gry starają się, aby potwory z ich dzieła przedstawiały sobą symbole albo idee związane z horrorem, które gracze będą w stanie łatwo rozpoznać. Dobry przykład takiej strategii można zaobserwować w grze *The Suffering* (Surreal, 2004), w której gracz musi zmierzyć się z potworami, mającymi kojarzyć się z różnymi metodami egzekucji. Sama idea kary śmierci jest dla wielu osób dosyć makabrycznym tematem, którego starają się unikać – nawet osoby

---

<sup>22</sup> Tamże, s. 191.

<sup>23</sup> Tamże.

popierające ten rodzaj karania przestępców rzadko kiedy zastanawiają się nad szczegółami wykonywania samego wyroku<sup>24</sup>. Innym, bardziej dosłownym przykładem przeciwników, których wygląd ma kojarzyć się graczom z przerażającymi lub odrażającymi koncepcjami, mogą być duchy z gry *Fatal Frame* (Tecmo Inc. & Wanadoo, 2001). W tej grze rolę potworów pełnią duchy, które nie są echem zmarłych osób, lecz wyglądają dokładnie tak, jak dane osoby w chwili śmierci. Kiedy gracz spotyka ducha, nie ma najmniejszych wątpliwości co do przyczyny śmierci danej osoby, jak ma to miejsce choćby w przypadku ducha kobiety z głową w nienaturalnej pozycji, jednoznacznie wskazującej na to, że zginęła złamawszy sobie kark.

Gry korzystają również z innych, typowych dla horroru, technik i motywów, aby wzbudzać w graczach strach i obawę, czy też napięcie. Dobrym przykładem jest wywołanie u gracza poczucia samotności, a przynajmniej izolacji postaci gracza od innych ludzkich towarzyszy lub sprzymierzeńców oraz wyizolowanie. Nie bez powodu praktycznie każda gra typu *survival horror* (ale również wiele innych typów gier czerpiących inspirację z horroru), przedstawia zmagania samotnego bohatera. Uświadomienie graczowi, że jest zupełnie sam i nie ma nikogo w świecie gry, kto mógłby przyjść mu z pomocą, nasila poczucie niepokoju, grozy i obawy odczuwane przez gracza. Świadomość, że gracz może liczyć tylko na siebie, i że jeśli coś przeoczy, to żadna postać nie zwróci mu na to uwagi albo nie wskaże prawidłowej drogi czy odpowiedzi, potęguje emocje związane z chęcią przeżycia. Twórcy gier często wykorzystują motyw osamotnienia postaci, ponieważ większość graczy, świadomie lub nie, zakłada, że działając w pojedynkę ma się mniejsze szanse przetrwania. Dzięki temu elementy horroru wykorzystane w grze wydają się osamotnionym graczom groźniejsze i bardziej przerażające. Izolacja gracza w świecie gry powoduje również tendencję do antropomorfizacji, czyli nadawania ludzkich cech i motywacji nieludzkim postaciom czy zdarzeniom<sup>25</sup>. Jest to naturalna ludzka reakcja, która często jest silniejsza u ludzi pozbawionych kontaktu z innymi osobami lub chcących wchodzić w jak najefektywniejszą interakcję ze swoim otoczeniem<sup>26</sup>. To powoduje, że gracze będą mieli tendencję do interpretowania wydarzeń w grze jako intencjonalnych. Nagle zamykające się drzwi lub okna zmieniają się z przypadkowego zdarzenia w umyślne działanie sił wrogich graczowi, przez co gracze mogą postrzegać takie momenty w grze nie jako próby przestraszenia ich, ale jako manifestację działań postaci antagonisty. Wykorzystywanie mechanizmu antropomorfizacji

---

<sup>24</sup> R. Rouse III, dz. cyt., s. 21.

<sup>25</sup> I. Ekman i P. Lankowski, dz. cyt., s. 193.

<sup>26</sup> N. Epley, A. Waytz i J. T. Cacioppo, *On Seeing Human: A Three-Factor Theory of Anthropomorphism*, [w] „Psychological Review” 2007, T. 114, nr 4, s. 864 – 886.

elementów gry przez graczy wpisuje się również idealnie w jedną ze wspomnianych wcześniej zasad działania horroru. Po co bowiem coś wyraźnie dookreślać, skoro można zostawić pewne luki, które uzupełni wyobraźnia gracza, powodując, że to on sam będzie straszył samego siebie. W końcu o ile bardziej przerażające będzie dla samotnie przemierzającego ciemny i opuszczony budynek gracza przeświadczenie, że drzwi nie zamknęły się nie z powodu przypadkowego podmuchu wiatru, ale w wyniku działania jakiejś obcej i zapewne złej siły, która obserwuje i umyślnie próbuje go nastraszyć? Takie podejście powoduje, że świat gry staje się dla gracza jeszcze bardziej groźny i przerażający. Gracz, który dostrzeżga umyślne działanie w tym, co się dzieje wokół jego postaci w grze będzie odczuwał większy niepokój i grozę. Dla takiego gracza nie jest to już tylko walka o przetrwanie i radzenie sobie z przypadkowo spotkanymi potworami, ale zmaganie się z przeciwnikiem, który posiada pewną motywację, i którego akcje przeciwko graczowi mają charakter umyślnego działania.

Gra, tworząc świat, w którym gracz czuje ciągle zagrożenie, sprawia, że sprawowanie pełnej kontroli nad postacią staje się kwestią emocjonalną. Poziom kontroli nad postacią, jaką posiada gracz, odzwierciedla jednocześnie poziom ochrony, jaką gracz może zapewnić swojej postaci. Jednak przerywniki filmowe lub animacje w grach chwilowo odbierają graczowi kontrolę nad postacią – w momencie, kiedy gracz chciałby podjąć jakąś akcję, przerywnik filmowy może zostać użyty do wywołania u gracza poczucia bezradności i obawy<sup>27</sup>. Trzeba jednak zwrócić uwagę, że kwestia stosowania przerywników filmowych jest sprawą dosyć skomplikowaną, zwłaszcza w kontekście wykorzystywania horroru w grach – z jednej strony przerywnik może wzbudzać niepokój lub bezradność z powodu utraty kontroli nad poczynaniami postaci, co wspomaga funkcjonowanie horroru w grze. Jednak z drugiej strony nieumiejętne zastosowanie przerywnika filmowego, lub umieszczenie go w złym momencie gry, może odnieść zupełnie odmienny skutek. Wynika to z faktu, że przerywniki filmowe są najczęściej stosowane w celu rozwijania fabuły gry – twórcy gry nie mogą zabić postaci gracza w trakcie trwania przerywnika filmowego, ponieważ wtedy fabuła nie posuwałaby się do przodu; taki stan rzeczy przekłada się na nieodczuwanie grozy czy niepokoju przez graczy, ponieważ nauczyli się oni, że w trakcie trwania przerywnika filmowego nic im nie zagraża, przez co atmosfera grozy ulega rozproszeniu. Dlatego twórcy gier starają się stosować przerywniki filmowe w konkretnych momentach gry, w których gracze i tak nie spodziewają się zagrożenia, aby maksymalnie zniwelować potencjalny spadek napięcia i poczucia grozy odczuwanego przez graczy.

---

<sup>27</sup> I. Ekman i P. Lankowski, dz. cyt., s. 196.

Należy też zauważyć, że czas spędzony na graniu jest dla gracza pewnego rodzaju inwestycją, nie tylko czasową, ale i emocjonalną. Gracz, podejmując kolejne działania i decyzje, inwestuje w daną grę coraz więcej czasu i emocji, co może stać się podłożem do odczuwania coraz bardziej złożonych emocji, jak chociażby troska (w stosunku do postaci gracza czy postaci pomagających graczowi), lub zaangażowania (nie tylko w fabułę gry ale również w relacje między postaciami a postacią gracza)<sup>28</sup>. Dlatego gry mogą również wzbudzać pozytywne emocje, które pozostają w związku z elementami horroru – żadne inne medium nie jest w stanie wywołać poczucia dumy i satysfakcji w odbiorcach z powodu dojrnięcia do końca dzieła<sup>29</sup>. Nikt raczej nie odczuwa dumy z tego, że obejrzał albo przeczytał dany horror do końca (nie licząc może pojedynczych przypadków). Natomiast gracze mogą jak najbardziej odczuwać dumę i satysfakcję z powodu ukończenia gry – a im gra była trudniejsza, tym większa duma gracza. W przypadku gry duma bierze się również ze wspomnianej wcześniej różnicy postrzegania wydarzeń w grze przez gracza, a wydarzeń na kartkach książki czy na ekranie filmu przez czytelnika czy widza. Zwłaszcza widzowie nie muszą się wykazać w żaden spektakularny sposób – jedynym wyzwaniem dla nich jest opanowanie emocji przez około dwie godziny. Trudno jest być „złym” widzem – oczywiście, ktoś mógł nie zauważyć kilku szczegółów w filmie, ale nikt nie używa argumentu, że ktoś „źle ogląda film”. Natomiast od graczy wymaga się o wiele więcej – nie dość, że muszą oni panować nad emocjami przez kilka do kilkunastu godzin, aby przejść całą grę, to jeszcze muszą się mierzyć z lękiem przed byciem „złym” graczem. O ile trudno jest „źle oglądać film” o tyle dosyć łatwo jest „źle grać” (co się zazwyczaj mierzy tym, jak często ginie postać danego gracza). Większość gier wymaga od graczy pewnego poziomu umiejętności, aby byli oni w stanie pokonać grę. Niektórzy twórcy gier nawet wykorzystują to do budowania wizerunku i renomy gry wśród graczy, reklamując swój produkt jako grę trudną i wymagającą, „nie dla każdego”, albo tylko dla naprawdę „dobrych” graczy. Dlatego gracz po ukończeniu gry odczuwa dumę i satysfakcję, ponieważ nie tylko wykazał się umiejętnością grania wystarczającą do pobicia gry, ale również dlatego, że był w stanie na tyle zapanować nad swoimi obawami i strachem, aby przejść grę – zwłaszcza jeśli gra operuje schematami zapożyczonymi z horroru. Jak wspomniano wcześniej, dzieła z gatunku horroru bardzo często odnoszą się do braku równowagi między siłami zła i dobra. Siły zła są zawsze liczniejsze i silniejsze niż siły dobra, które najczęściej mają postać głównego bohatera, co powoduje, że

---

<sup>28</sup> S. Bura, *Emotion Engineering: A Scientific Approach for Understanding Game Appeal*, Gamasutra, dostęp online: [http://www.gamasutra.com/view/feature/3738/emotion\\_engineering\\_a\\_scientific\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/3738/emotion_engineering_a_scientific_.php?print=1).

<sup>29</sup> R. Rouse III, dz. cyt., s. 20.

ewentualne zwycięstwo czy przeżycie postaci jest niezwykle imponujące<sup>30</sup>. Jest to imponujące zwycięstwo bohatera nad siłami zła, które nie może odbyć się bez udziału i umiejętności gracza, co daje graczowi kolejny powód do satysfakcji, ponieważ w przypadku gier to właśnie on jest tym bohaterem, podczas gdy w książce czy filmie odbiorcy mogą tylko podziwiać wyczyny bohatera i jego zmagania z przeważającymi siłami zła.

### III Braki i nieścisłości.

Kolejnym bardzo popularnym motywem zaczerpniętym z horroru przez twórców gier jest podawanie graczom ograniczonych informacji dotyczących otaczającego ich świata gry. Postać w filmie utrzymanym w konwencji horror, *thriller* albo *slasher* nie jest pewna, gdzie znajduje się przeciwnik albo kiedy może nastąpić kolejny atak. Jednak w przypadku gier brak informacji czy wskazówek nie tylko może zepsuć graczom rozrywkę związaną z graniem, ale może również uniemożliwić grę. Dlatego wiele gier, zwłaszcza z gatunku *survival horror*, oraz tych mocno wzorujących się na horrorach, stosuje różne techniki podawania graczom tylko fragmentarycznych informacji. Dzięki temu mogą trzymać graczy w napięciu i dawać im pewne wskazówki dotyczące nadchodzących zagrożeń, nie odkrywając przy tym całej tajemnicy<sup>31</sup>. Jeden z najstydniejszych przykładów takiego postępowania znajdziemy w grze *Silent Hill 2* (Konami 2001) w motywie „zepsutego radia”, które gracz znajduje w pewnym momencie i umieszcza w swoim ekwipunku. Radio nie odbiera żadnej stacji, ale gracz słyszy szum i trzaski zakłóceń, kiedy potwory znajdują się blisko postaci – im więcej potworów i im są bliżej, tym głośniejszy jest hałas wydawany przez radio. Dzięki temu rozwiązaniu gracz jest ostrzegany przed niebezpieczeństwem z niewielkim wyprzedzeniem, ale nie otrzymuje żadnych konkretnych informacji. Gracz wie, że potwór jest gdzieś niedaleko, lecz nie wie, czy jest to tylko jeden przeciwnik czy kilku, gdzie dokładnie potwór się znajduje i jakiego rodzaju jest to stworzenie. Innym, mniej oczywistym przykładem podawania graczom niepełnych informacji jest opcja tak zwanej „mgły wojny” w grach strategicznych czasu rzeczywistego (RTS), jak na przykład w grze *Starcraft* (Blizzard Entertainment 1998). W grach typu RTS najczęściej zadaniem gracza jest rozbudowanie swojej bazy przez budowanie i ulepszanie budynków oraz rozbudowa armii przez tworzenie kolejnych jednostek i ulepszanie ich, a następnie znalezienie na mapie bazy wroga i zniszczenie jej. Zaczynając rozgrywkę na danej mapie, gracz widzi tylko mapę i to, co się na niej dzieje w pobliżu swoich budynków i jednostek. W celu znalezienia bazy przeciwnika, gracz musi wysłać swoje jednostki, aby te

---

<sup>30</sup> Tamże, s. 23.

<sup>31</sup> Tamże, s. 18.

odkryły resztę mapy. Każda jednostka i budynek gracza „widzą” na niewielką odległość i w tym „zasięgu wzroku” budynków i jednostek gracza widzi wszystko, co się dzieje w czasie rzeczywistym. „Mgła wojny” powoduje jednak, że nawet jeśli gracz przy pomocy jednostek odkryje fragment mapy, to dopóki nie postawi w tym miejscu żadnych budynków albo nie zostawi tam jednostek, to będzie widział tylko ogólny zarys terenu, wiedząc, co w danym momencie dzieje się w danym miejscu mapy. To rozwiązanie daje graczowi w grze typu RTS ogólne informacje o ukształtowaniu terenu na mapie, co pozwala mu na opracowanie strategii obrony własnej bazy i przewidzenie, z której strony wróg może zaatakować. Jednak gracz może ciągle odczuwać niepokój i niepewność, ponieważ nie ma pojęcia, co dokładnie dzieje się na części mapy, której „nie widzą” jego jednostki i budynki, oraz kiedy i z której strony nastąpi atak.

Jednym z klasycznych motywów wykorzystywanych w horrorze jest strach przed ciemnością. Używanie ciemności jest bardzo dobrym rozwiązaniem dla ograniczonych technicznie gier, ponieważ im więcej świata jest spowite ciemnością, tym mniej widzi gracz, więc gra musi renderować<sup>32</sup> na bieżąco o wiele mniej elementów świata przedstawionego<sup>33</sup>. Jest to bardzo wygodne rozwiązanie dla twórców gier, ponieważ wprowadzenie postaci gracza do środowiska spowitego ciemnościami, w których gracz może widzieć tylko na kilka metrów wokół awatara idealnie się sprawdza w tworzeniu atmosfery horroru. Gracz czuje ciągły niepokój i obawę o własne (awatara) życie, ponieważ nie wie, co za moment może wyskoczyć na niego z ciemności lub na co może wpaść za najbliższym rogiem. Zastosowanie tego rozwiązania może również pozwolić twórcom gry na obniżenie wymagań sprzętowych dla ich produktu (ponieważ gra zużywa mniej zasobów komputera na tworzenie tylko widzianego przez gracza fragmentu świata gry), co może przełożyć się na większą liczbę sprzedanych kopii gry. Innym ewentualnym plusem pograżenia świata gry w ciemnościach może być to, że skoro gra renderuje na bieżąco tylko elementy w niewielkiej odległości od postaci gracza, te widziane elementy mogą być o wiele bardziej dopracowane i szczegółowe. Twórcy gry mogą położyć większy nacisk na jakość poszczególnych elementów gry, ponieważ gra może wykorzystać zasoby komputera na mniejszą ilość elementów. Dzięki temu twórcy gry mogą zaoferować lepszą jakość produktu, unikając jednocześnie zbędnego zwiększania wymagań sprzętowych danej gry. Na identycznej zasadzie działa wprowadzenie do gry mgły zamiast ciemności. Mgła powoduje, że gracz widzi na bardzo ograniczoną

<sup>32</sup> Renderowanie - w grafice trójwymiarowej (jak np. w grach) polega na analizie modelu danej sceny (zawartej w kodzie gry) oraz utworzeniu przez program (w tym wypadku samą grę) na jej podstawie wizualizacji w postaci statycznego obrazu lub animacji. Podczas renderowania rozpatrywane są m.in. światło, odbicia, cienie, lub warunki atmosferyczne (np. mgła).

<sup>33</sup> Tamże, s. 19.

odległość, co pozwala potworom na podejście bardzo blisko do postaci, zanim w końcu zaatakują, oraz oferuje bardzo wygodne uzasadnienie dla tego skąd się biorą owe potwory<sup>34</sup>. Sztandarowym przykładem zastosowania mgły jest seria gier *Silent Hill*, w których mgła początkowo została zastosowana, aby twórcy mogli pominąć część ograniczeń technicznych. Jednak jednocześnie mgła tak dobrze sprawdziła się w budowaniu atmosfery gry, że twórcy postanowili zrobić z owej mgły swego rodzaju cechę dystynktywną całej serii, nawet kiedy w późniejszych częściach serii względy techniczne już nie wymagały jej wprowadzania. Częste wykorzystywanie ograniczenia pola widzenia postaci kierowanej przez gracza przy użyciu ciemności albo mgły było charakterystyczne dla gier z lat dziewięćdziesiątych, zwłaszcza na początku tej dekady. Głównym powodem były właśnie ograniczenia techniczne ówczesnych silników graficznych i komputerów, w szczególności kart graficznych. W latach dziewięćdziesiątych sięganie przez twórców gier po motywy z horroru lub tworzenie całej gry na wzór narracji grozy było pewną koniecznością, ponieważ w ten sposób twórcy gry mogli ukryć niedociągnięcia techniczne pod maską umyślnego działania w celu stworzenia odpowiedniej atmosfery gry. W końcu w grze, która stara się naśladować konwencję horroru, musi być ciemno, a widoczność musi być ograniczona, aby zapewnić odpowiednią atmosferę.

Współcześnie jednak powody, dla których twórcy gier sięgają po elementy konwencji horroru przy ich tworzeniu, mogą być nieco inne. Horror nie jest już wygodnym narzędziem do ukrycia ograniczeń technicznych, ponieważ obecnie zarówno silniki graficzne, jak i komputery dysponują nieporównywalnie lepszymi możliwościami. Paradoksalnie, właśnie te lepsze możliwości silników graficznych spowodowały, że w niektórych wypadkach twórcy gier nadal chętnie sięgają po motywy z horrorów. We współczesnych grach, takich jak *DOOM 3* (id Software, 2005) technologia silników graficznych rozwinęła się tak bardzo, że mogą one renderować postacie z dużą liczbą szczegółów oraz generować skomplikowane oświetlenie różnych obiektów. Problemem jest jednak to, że im więcej szczegółów można przedstawić na postaci, tym mniej tych postaci silnik graficzny będzie w stanie renderować. Również stosowanie zaawansowanego oświetlenia w większych przestrzeniach jest problematyczne, co wymusiło wprowadzenie do gry bardziej ograniczonych przestrzeni. Z tego powodu gra bardziej skłania się ku horrorowi niż ku typowej grze FPS. W *DOOM 3* gracz walczy w ciasnych przestrzeniach z bardzo silnymi ale nielicznymi wrogami, czającymi się w cieniu, a nie z dziesiątkami stworów na dużych przestrzeniach, jak to bywało we wcześniejszych częściach serii<sup>35</sup>. Jest to bardzo ciekawy przykład, ponieważ – skoro

---

<sup>34</sup> Tamże.

<sup>35</sup> Tamże.

początkowo sięgano po motywy horroru w grach, aby ukryć niedoskonałości ówczesnej technologii – można było sądzić, że wraz z rozwojem technologicznym twórcy gier zaczęną odchodzić od wykorzystywania elementów konwencji horroru w swoich dziełach. Jednak rozwój technologii komputerowej rozwiązał część problemów, jednocześnie tworząc nowe – więc współcześnie nie widać wcale spadku wykorzystania elementów horroru w tworzeniu gier, zmieniły się jedynie powody ich stosowania.

Kolejnym typowym dla horroru motywem, który, obok nieprzyjaznego środowiska, jest wykorzystywany w grach, jest motyw nieznanego i bardzo potężnego przeciwnika, którego akcje i motywy są związane z akcją gry. Często pojawia się w horrorze postać antagonisty-manipulatora, którego intelekt i zdolności znacznie przewyższają możliwości protagonisty<sup>36</sup>. Wykorzystanie tego motywu jest bardzo pomocne w budowaniu ogólnej atmosfery gry. Gracz będzie odczuwał większy niepokój, wątpliwości i strach, kiedy jest świadomy, że za wszystkim, co go otacza w grze, odpowiedzialny jest ktoś, na dodatek ktoś, kto jest bardzo potężny i ma plan. Dopóki gracz nie przejdzie gry i nie odkryje jej fabuły, przez cały czas mogą mu towarzyszyć wątpliwości i obawa przed działaniem, ponieważ nie może on być do końca pewny, czy to, co robi, jest faktycznie jego decyzją, czy może jest to część planu jego przeciwnika – zwłaszcza jeśli twórcy gry połączą motyw nieznanego, potężnego antagonisty z wyizolowaniem awatara (i co za tym idzie samego gracza), aby wzmocnić u gracza mechanizm antropomorfizacji otoczenia. Taka mieszanka powoduje, że gracz odruchowo będzie analizował każde zdarzenie w świecie gry jako potencjalne działanie nieznanego wroga, co pozwoli na utrzymanie go przez większość gry w napięciu, co jest celem każdego horroru bez względu na medium. Zastosowanie postaci potężnego antagonisty, posiadającego prawdopodobnie nadnaturalne moce, nie tylko jest użyteczne w budowaniu atmosfery horroru, ale również jest wygodnym narzędziem ze względu na rozwój fabuły gry i potencjał uczynienia świata gry bardziej spójnym.

Takie postacie przeciwników, o prawie boskich mocach, posiadają ponadludzki intelekt i niezrozumiałe dla zwykłego człowieka motywacje i pragnienia, co sprawia, że twórcy gier nie muszą podawać graczom pełnych wyjaśnień dotyczących akcji antagonistów, czy tego, jak i dlaczego wpływają oni na świat gry. Dzięki temu twórcy gry mają możliwość zastosować rozwiązania fabularne bez żadnego ostrzeżenia czy wyjaśnienia<sup>37</sup> – gracz łatwiej uwierzy, że potwory pojawiają się znikąd i atakują go, ponieważ jakiś potężny, niezany jeszcze wróg ma moc przyzywania ich z piekła czy innego wymiaru, niż w uzasadnienie, że

<sup>36</sup> D. Pinchbeck, *Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation*, [w:] Horror Video Games red. B. Perron, McFarland, Jefferson 2009, s. 89.

<sup>37</sup> Tamże, s. 90.



potwory pojawiają się „tak po prostu”. Wprowadzenie konkretnej postaci, która stoi za wszystkim, co się dzieje w grze, daje graczowi konkretny cel oraz motywację do działania. Graczowi będzie mniej przeszkadzał brak informacji, jak również niejasności w świecie i fabule gry, ponieważ jest szansa, że gdy w końcu dotrze do końca gry i stanie naprzeciwko swojego arcywroga, to zdobędzie odpowiedzi na nurtujące go pytania i wątpliwości. Jest to również dobry sposób na to, żeby twórcy gry mogli zakamuflować jakieś braki techniczne tak, aby gracze nie odbierali ich jako ograniczeń gry, tylko umyślne działanie antagonisty, który ma cel w, aby ograniczaniu możliwości postaci gracza. Postaci antagonistów z gier, które wpisują się w schematy znane z horrorów, wywołują w graczach konkretny zestaw zachowań i oczekiwań. Dlatego przerażający i zdeformowany świat gry nie tylko jest ciekawy wizualnie, czy jest dobrym narzędziem, aby wywołać konkretne emocje u gracza, ale również spełnia oczekiwania graczy wynikające ze znanych schematów horroru. Wtedy gracze będą odbierali ograniczenia i deformacje norm w świecie gry nie jako ograniczenia systemu, ale jako coś konwencjonalnego w tego typu narracji<sup>38</sup>. Dobrym przykładem może być tutaj gra *Alan Wake* (Remedy Entertainment 2010), w której gracz, odkrywając kolejne elementy fabuły, dowiadyuje się, że za wszystkimi wydarzeniami w grze i za obecną sytuacją awatara stoi jakaś potężna i nieznana siła. Na domiar złego, ta siła ma konkretne plany wobec postaci gracza, co dodatkowo wzbudza grozę, ponieważ nie jest to sytuacja, w której gracz próbuje przeszkadzać wrogim siłom w osiągnięciu jakiegoś celu. W grze *Alan Wake* to postać gracza jest tym celem i znajduje się w centrum uwagi, dlatego gracz może być pewny, że potwory, które go atakują, nie robią tego tylko dlatego, że gracz wtargnął gdzieś, gdzie nie powinno go być. Za atakami na postać gracza kryje się konkretny powód i potwory dokonują ich na wyraźne polecenie jakiejś nieznanej i kryjącej się w ciemności siły. Dlatego w tej grze gracz ciągle musi mieć się na baczności i zachować ostrożność, ponieważ wrogie siły nie spoczną, dopóki nie osiągną swojego celu, albo gracz nie znajdzie sposobu na ich powstrzymanie.

#### **IV Schematy i efekty wizualne.**

Nie tylko sam fakt istnienia potworów i potężnych przeciwników może przyczynić się do wzbudzenia w graczach uczuć charakterystycznych dla horroru. Projektowanie potworów tak, aby wzbudzały w graczach strach, odrazę, czy też kojarzyły się z nieprzyjemnymi rzeczami albo tematami tabu, nie jest jedynym powodem, z jakiego gracze mogą odczuwać niepokój lub grozę. Rozwój technologii komputerowej, a zwłaszcza grafiki, ma kolejną – przypadkową – konsekwencję, która wzmacnia odczucia związane z horrorem. Paradoksalnie,

---

<sup>38</sup> Tamże, s. 91.

nie dotyczy to postaci potworów, ale ewentualnych „ludzkich” sprzymierzeńców gracza w danej grze, kierowanych przez system, tak zwanych NPC. Dzięki rozwojowi technologii twórcy gier są w stanie tworzyć coraz bardziej realistycznie wyglądające modele ludzkich postaci i twarzy w grach. Jednak im bardziej realistyczne staje się zachowanie i wygląd postaci NPC, tym bardziej wywołują one u graczy efekt doliny niesamowitości, przez co dla niektórych graczy postacie sprzymierzeńców mogą wydawać się równie straszne, co potwory – odbieranie świata i jego elementów jako „prawie” normalnych idealnie wpisuje się w konwencję horroru<sup>39</sup>. Ta specyficzna sztuczność postaci we współczesnych grach, których wygląd jest niezwykle zbliżony do ludzkiego, a którym jednak „czegoś” brakuje, wywołuje w graczach obawę, a nierzadko wręcz odrazę. Twórcy gier wprowadzili niezwykle realistyczne postacie ludzkie do gier, aby zaprezentować graczom najnowsze osiągnięcia techniki, które miały wzbudzić w graczach podziw – niestety, wraz z przybliżaniem się wyglądu postaci z gier do realistycznie ludzkiego wyglądu została przekroczona granica doliny niesamowitości, i postacie stały się dostatecznie podobne do prawdziwych ludzi, by ich drobne niedociągnięcia w wyglądzie oraz poruszaniu się wywoływały u graczy odrazę i niepokój. Dlatego twórcy współczesnych gier, aby uniknąć kłopotów związanych z efektem doliny niesamowitości, tak chętnie sięgają po postacie potworów. Ponieważ jeśli wprowadzi się do gry postacie wyraźnie ludzkie, to wtedy gracze będą mieli pewne oczekiwania co do zachowania i motywacji tych postaci – oczekiwania, które jest bardzo trudno spełnić, unikając efektu doliny niesamowitości. Jednak wprowadzenie postaci potworów jest bardzo łatwym sposobem na obejście tych wygórowanych oczekiwań graczy. W naszym kulturowym schemacie poznawczym różne potwory istnieją przeważnie jako stereotypy – na przykład zombie są zazwyczaj przedstawiane jako bezmyślne i nie są w pełni świadome swojego otoczenia. Natomiast demony lub inne potwory nie należą do naszego normalnego świata, więc nie oczekuje się od nich ludzkich zachowań czy motywacji – dlatego zastosowanie postaci potworów zdecydowanie zaniża oczekiwania graczy co do zachowania tych postaci czy reakcji na poczynania gracza. Zachowanie jednak mniej lub bardziej antropomorficznego wyglądu potworów pozwala graczom odbierać ich działania jako intencjonalne<sup>40</sup>, w czym można się doszukiwać między innymi popularności gier, w których występują konkretne potwory znane z książek, a zwłaszcza filmów grozy.

Zazwyczaj odbiorcy mają w głowach pewne schematy fabularne i wyobrażenia o horrorze. Większość ludzi już w dzieciństwie nauczyła się, że trolle i ogry są przerażającymi i

<sup>39</sup> R. Rouse III, dz. cyt., s. 18.

<sup>40</sup> D. Pinchbeck, dz. cyt., s. 86.

złymi istotami, i miało styczność z licznymi wizerunkami tych potworów. Dlatego kiedy już jakiś gracz sięgnie po egzemplarz gry *DOOM 3*, jest bardzo mało prawdopodobne, że ów gracz nie będzie wiedział, czym jest zombie albo demon, albo że nie będzie miał już z góry ustalonych oczekiwań co do wyglądu i zachowania tych stworów<sup>41</sup>. Innym przykładem wykorzystywania przez gry tych kulturowych schematów w ostatnich latach jest bardzo duża liczba gier o zombie. W ciągu kilku ostatnich lat możemy zaobserwować bardzo dużą popularność postaci zombie we wszystkich mediach, zwłaszcza w telewizji i Internecie. Nic więc w tym dziwnego, że w ostatnich latach wydano dosyć sporo gier, w których przeciwnikami graczy są zombie. Z perspektywy twórców gier użycie postaci zombie jako głównego przeciwnika dla graczy (i stworzenia świata gry w realiach apokalipsy zombie) jest efektywnym i jednocześnie bardzo bezpiecznym rozwiązaniem. Praktycznie każda narracja o zombie rozgrywa się w „dzisiejszym świecie”, który jest taki sam jak nasz, z tą jedyną różnicą, że jest on pełen żywych trupów żądnych ludzkiego mięsa. Kolejnym aspektem bardzo wygodną dla twórców jest to, że nie istnieje w horrorze jakiś konkretny kanon zombie, a przynajmniej nie taki, jak w przypadku postaci wampira czy wilkołaka lub duchów. Dzięki temu twórcy gier mają większe pole manewru w wymyślaniu powodów pojawienia się zombie, a co za tym idzie – większe pole manewru w tworzeniu fabuły i pewnych nowinek, które miałyby odróżniać daną grę o zombie od innych. Ciekawą wariację na temat zombie przedstawia gra *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). W wielu grach zombie nie są zmarłymi, którzy powstają z grobów, ale ludźmi, którzy zostali zarażeni jakimś rodzajem wirusa, powodującym śmierć zarażonej osoby, a następnie reanimującym zwłoki. *The Last of Us* różni się od typowych narracji o zombie, ponieważ w tej grze powodem pojawienia się zombie jest grzyb z rodzaju maczuźnik (*Cordyceps*). Jest to organizm pasożytniczy, który atakuje owady, głównie mrówki. Potrafi on przejąć kontrolę nad układem nerwowym ofiary, rosnąc zaś często wystaje poza jej ciało, np. z jej głowy. W naturze grzyb ten po zarażeniu pojedynczej mrówki potrafi zmusić ją, aby ta udała się do swojego mrowiska i zaczęła atakować inne mrówki, aby grzyb mógł zarażić jak największą ich liczbę. Następnie mrówki zmienione pod wpływem grzyba w bezwolne mrowcze zombie mają tylko dwa zadania: obronę grzyba i zarażenie jak największej liczby owadów. Twórcy *The Last of Us* stworzyli swoistą symulację scenariusza, w którym gatunek tego rodzaju grzyba był wstanie zarażić i przejąć kontrolę nad ludźmi. Taka strategia działa na korzyść gry zarówno pod względem oryginalności, jak i wywołania poczucia grozy. Ludzie zarażeni grzybem umierają, a ich bezwolne ciała przejmuje grzyb, jednak zwłoki kierowane przez grzyb mogą wykonywać

---

<sup>41</sup> Tamże, s. 85.

tylko kilka podstawowych czynności. Tak więc zarażeni z *The Last of Us* wpisują się w ogólny schemat zombie – bezmyślne chodzące zwłoki, które są w stanie reagować na poczynania gracza i starają się zabić każdego, kto jest jeszcze żywy. W tej grze grzybowe zombie nie chcą jeść ciała żyjących, ale zrobią wszystko, aby jeszcze nie zarażonych ludzi zarazić grzybem. Jednak zastosowanie w *The Last of Us* motywu, że zombie powstaje pod wpływem grzyba, który słynie z tego, że tworzy dziwne narośla na ciele ofiary, daje twórcom gry możliwość stworzenia charakterystycznych zombie i wprowadzenia innowacyjnych mechanik do gry. Zarażeni w grze występują w czterech różnych postaciach w zależności od tego, jak dawno dana ofiara została zarażona. Im więcej miał czasu grzyb na rozwój w swojej ofierze, tym bardziej człowiek będzie zdeformowany. Oprócz tego, im więcej ciała ofiary pokrywa grzyb, tym zombie jest silniejsze, ponieważ narośle grzyba spełniają funkcję pancerza. Również w bardziej zaawansowanych formach grzyb rozwinął się na tyle, że zombie mogą wyrzucać z siebie toksynę, która rani postać gracza. Oprócz możliwości wprowadzenia ciekawych mechanik walki dla zombie, użycie przez twórców gry grzybów występujących w realnym świecie nadaje *The Last of Us* większy potencjał do wywołania uczuć związanych z horrorem u graczy. Gracze odczuwają strach i napięcie związane ze spotkaniem zombie, jednak w przypadku tej gry dodatkowym elementem wywołującym niepokój i strach u graczy jest relatywne prawdopodobieństwo przedstawionego scenariusza apokalipsy zombie. W *The Last of Us* zombie nie są magicznie wskrzeszonymi ciałami zmarłych, czy ludźmi zmienionymi przez jakiś wymyślony przez twórców gry wirus. W tej grze zastosowano istniejący w prawdziwym świecie scenariusz, zmieniając jedynie zombie-mrówki na zombie-ludzi. Gracz więc może bardziej odczuwać obawę o życie swojej postaci i bardziej się z nią identyfikować, ponieważ w jego głowie została umieszczona informacja o tym, że pomimo, iż szansa na to jest bliska zeru, to jednak istnieje możliwość, że kiedyś jakiś gatunek grzyba z rodzaju maczużnik zmutuje i stanie się zagrożeniem dla ludzi.

## **V Dźwięk.**

Funkcjonujące w kulturze schematy dotyczące potworów obejmują nie tylko wizualne wskazówki co do wyglądu potworów lub śladów świadczących o ich obecności, ale obejmują również określone zestawy dźwięków kojarzonych z danym potworem. Dźwięk jest jednym z najłatwiejszych do zastosowania narzędzi przy tworzeniu atmosfery grozy. Większość ludzi jest wzrokowcami, a nasza kultura kładzie duży nacisk na wizualny aspekt otaczającego nas świata. Dlatego zazwyczaj dźwięk, który słyszymy, będzie traktowany jako niekompletna informacja. Kiedy słyszymy jakiś dźwięk, to dociera do nas tylko informacja, że

prawdopodobnie coś się porusza, ale nie wiemy, co i gdzie. Jak zauważa Dariusz Brzostek, „słuch nas zwodzi i nieustannie wystawia wyobraźnię na pokuszenie, podsuwając jej mniej lub bardziej chimeryczne interpretacje tego, co hałasuje, szeleści czy stuka, emitując dźwięki z trudem poddające się prostej kategoryzacji poznawczej”<sup>42</sup>. Dźwięk bardzo łatwo ulega także zniekształceniu, przez co nawet najzwyczajniejsze odgłosy w odpowiednich warunkach mogą być dla człowieka trudne do zidentyfikowania, nie mówiąc już o zlokalizowaniu źródła, z którego dobiegają, lub określenia tego, co je wydaje. To natomiast wystawia słuchacza na pastwę jego własnej wyobraźni, a – jak zostało to już wspomniane – nic człowieka nie straszy tak skutecznie jak on sam, a raczej jego fantazje. Z tego względu horror praktycznie od zawsze wykorzystywał dźwięk do budowania charakterystycznej atmosfery oraz wzbudzania w ludziach uczucia grozy oraz niepewności.

Korzystanie z dźwięku do budowania atmosfery grozy nie jest jednak tylko domeną filmów i gier, jako oczywistych mediów (także) dźwiękowych. Dźwięk, a raczej jego opis, był już wykorzystywany przez literaturę grozy. Na co również zwraca uwagę Dariusz Brzostek: „Także klasyczna literatura grozy wyzyskiwała nieraz ów związek słuchu, lęku i fantazjowania, każąc swym bohaterom – „skazanym na uszy” – domyślać się źródeł enigmatycznych dźwięków, dobiegających skądinąd (zza drzwi, z piwnicy, zza ściany) i działać w ciemności, po omacku, borykając się zarówno z rzeczywistym zagrożeniem, jak i z, nie mniej groźnymi, fantazmatami zrodzonymi z nadinterpretacji słyszanego”<sup>43</sup>. Paradoksalnie w przypadku literatury opis „dziwnych” dźwięków może oddziaływać na czytelnika bardziej niż dźwięki słyszane przez widza w filmie lub gracza w grze. Dzieje się tak, ponieważ literatura umożliwia czytelnikom fantazjowanie, i, co za tym idzie, tworzenie strasznych fantazmatów na dwóch poziomach, podczas gdy filmy i gry umożliwiają swoim odbiorcom fantazjowanie i tworzenie fantazmatów tylko na jednym poziomie. W przypadku literatury czytelnik nie ma do czynienia z konkretnym, opisanym przez pisarza dźwiękiem. Czytelnik ma dostęp tylko do opisu dźwięku, który nie koncentruje się na samym dźwięku ale raczej na jego interpretacji – opisanu, z czym danej postaci kojarzy się ten dźwięk. Tutaj właśnie mamy do czynienia z pierwszym poziomem fantazjowania czytelnika. To czytelnik na podstawie opisu zawartego w książce tworzy w swojej wyobraźni brzmienie danego dźwięku. Jeśli w tekście znajduje się opis dziwnego szurania czy skrobienia po drewnianej powierzchni, to każdy czytelnik trochę inaczej będzie sobie wyobrażał i słyszał ten dźwięk we własnej głowie. Ponownie horror, konkretnie literatura grozy, korzysta tutaj z mechanizmu tworzenia

<sup>42</sup> D. Brzostek, *Nasłuchiwanie hałasu: Audioantropologia między ekspresją a doświadczeniem*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2014, s. 113.

<sup>43</sup> Tamże, s. 116.

przeróżających fantazmatów. Kiedy czytelnik ma już w swojej głowie fantazmat dźwięku, wykreowany na podstawie opisu z książki, przechodzi on na drugi poziom fantazjowania. Teraz czytelnik zaczyna fantazjować na temat tego, co może być powodem powstania tego dźwięku. Tworzony jest zatem kolejny fantazmat źródła dźwięku na podstawie wcześniejszego fantazmatu brzmienia tego dźwięku. Dlatego paradoksalnie horror literacki może osiągnąć lepsze efekty w straszaniu odbiorców dźwiękiem niż film czy gry. Natomiast w filmie albo grze widz czy gracz słyszą konkretny dźwięk, który próbują rozpoznać. Jeśli nie uda im się połączyć słyszanego dźwięku z niczym znajomym, to wtedy zaczynają fantazjować na temat tego, co może wydawać taki dźwięk, albo z jakiego powodu dany dźwięk został tak zniekształcony, że niemożliwe jest przypisanie go do żadnego znanego źródła. W filmie czy grze twórcy muszą dać odbiorcom konkretny dźwięk, który może nie być usłyszany lub uznany za dostatecznie dziwny lub straszny przez każdego odbiorcę. Strach i groza pochodzi w większości z domysłów widzów i graczy na temat źródła dźwięku, a niekoniecznie samego dźwięku. Literatura, z drugiej strony, ma większy potencjał straszania czytelnika, ponieważ czytelnicy będą zachowywali się zgodnie z kulturowym schematem czytania horroru. Czytamy horror, aby poczuć strach i niepewność; czytając horror oczekujemy, że „coś” nas przestraszy. Dlatego nasza nieświadomość i wyobraźnia będą starały się pomóc nam spełnić te oczekiwania, przez co nasz własny umysł stworzy na nasze potrzeby wzbudzające grozę fantazmaty dotyczące samego dźwięku, jak i jego źródła. Brzostek również zwraca uwagę na to, jak na nieznaną dźwięki będzie reagował odbiorca, twierdząc, że „nieprzygotowany słuchacz takich dźwięków staje zatem wobec sytuacji, w której może przyjąć jedną z dwóch strategii działania: 1. Spróbować identyfikacji, zdając się na władzę fantazji, która pozwoli mu kreować faktyczne lub domniemane źródła dźwięku – rojąc przy okazji także budzące niepokój poznawczy i/lub strach fantazmaty. 2. Oddać się estetycznej kontemplacji owych nieokreślonych dźwięków dobiegających skądinąd. Konstrukcja poznawcza naszego umysłu nieporównywalnie częściej czyni jednak ze słuchacza „podmiot fantazjujący”<sup>44</sup>. Ludzka tendencja do puszczania wodzy fantazji powoduje, że im większą swobodę w snuciu domysłów dane dzieło daje odbiorcom, tym dzieło to ma większy potencjał do wywołania poczucia grozy.

Gry, wykorzystując różnego rodzaju dźwięki w celu straszania graczy, nie polegają tylko i wyłącznie na dziwnych lub niezidentyfikowanych dźwiękach. Schematy, które zostały wypracowane i funkcjonują w horrorze, dotyczą nie tylko strony wizualnej, ale również często strony dźwiękowej. Czym w końcu byłby opis albo scena w filmie, przedstawiające

---

<sup>44</sup> Tamże, s. 121.

ponure zamczysko na odludziu w burzliwą noc, bez dźwięku piorunów, wycia wiatru i ogłuszającego deszczu padającego z nieba, czy w końcu skrzypiących drzwi zamku? Gracze odbierają elementy lub motywy z gier jako straszne, ponieważ sięgając po grę z gatunku *survival horror*, oczekują że gra ich przestraszy – dlatego twórcy gier pracują, aby tak zaprojektować swoje produkty, żeby mieściły się w obrębie znanych schematów oraz spełniały oczekiwania graczy. Poziom wizualny gry jest wspomagany przez cały zestaw krzyków, skrzeków, pomruków i ryków, które zostały tak dobrane, aby wydawały się jak najbardziej przerażające albo pasujące do danego schematu. Połączenie poziomego wizualnego z dźwiękowym ma duży wpływ na to, jak gracz będzie reagował na dane istoty w grze<sup>45</sup>. Jeśli gracz widzi oczami swojej postaci powłóczęgą nogami i niezgrabnie idącą ludzką sylwetkę, to sam ten widok nie musi być jednoznaczny z postacią zombie. Jednak jeśli zostaną dodane jeszcze charakterystyczne dźwięki znane z filmów o zombie, gracz nie będzie miał wątpliwości, kim ta postać jest i zacznie odczuwać strach i niepewność, ponieważ zacznie się zachowywać i mieć oczekiwania zgodne z kulturowym schematem „rozpoznania zombie”.

Dźwięk może być wykorzystywany nie tylko jako narzędzie bezpośrednio wspomagające wywołanie u odbiorców emocji związanych z horrorem. Dźwięki mogą być wykorzystywane w filmie do stworzenia pozornego realizmu (*apparent realism*), który jest niezbędny, aby wzbudzić u widza empatię. Głównym zadaniem dźwięków w filmie jest sprawienie, aby postaci i wydarzenia wydawały się dostatecznie realistyczne, aby widzowie mogli się w nie wczuć i poczuć empatię do nich<sup>46</sup>. Ten sam mechanizm jest często wykorzystywany w grach, co pośrednio wspomaga funkcjonowanie grozy w danej grze. Nadanie, za pomocą dźwięków, dostatecznego realizmu postaci, którą kieruje gracz, umożliwi graczowi lepsze wczucie się w postać i odczuwanie empatii wobec tego, co się z tą postacią będzie działo w trakcie gry. Przez to gracz będzie bardziej przeżywał każde zagrożenie i straszną sytuację, z którą musi się uporać jego postać, ponieważ łatwiej będzie mu się wczuć oraz postawić w sytuacji postaci z gry. Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, że pozorny realizm nie jest podkreślany przez zastosowanie dźwięków realistycznych, ale przez dźwięki najlepiej pasujące do danej narracji – czyli dźwięki, które wydają się realistyczne w kontekście danej narracji, stylu, gatunku czy kultury<sup>47</sup>. Z tego powodu w filmach i grach z gatunku science fiction występują słynne dźwięki wybuchów w kosmosie. Choć prawa fizyki mówią, że w próżni kosmosu cząsteczki są tak bardzo oddalone od siebie, że żadna fala

<sup>45</sup> D. Pinchbeck, dz. cyt., s. 81.

<sup>46</sup> E. S. Tan, *Film-induced Affect as a Witness Emotion*, „Poetics” 1994, T. 23, N. 2, s. 7-32.

<sup>47</sup> I. Ekman, *Psychologically Motivated Techniques for Emotional Sound in Computer Games*, [w:] *Proceedings of AudioMostly*, Pitea 2008, s. 20-26.

dźwiękowa nie jest w stanie się przemieszczać – stąd w kosmosie nie słychać dźwięków – to jednak w każdym filmie i w każdej grze, kiedy dochodzi do walki między statkami kosmicznymi, wybuchom towarzyszą dźwięki eksplozji. Wynika to właśnie z pozornego realizmu, który ma sprawić, że przedstawione wydarzenia staną się dla odbiorcy bardziej realistyczne – nie poprzez naśladowanie rzeczywistości, ale poprzez spełnianie oczekiwań odbiorców. Kiedy widzowie albo gracze widzą wybuch wrogiego statku kosmicznego to oczekują towarzyszących eksplozji dźwięków, które dopełnią przeżycia związane z daną sceną.

Dźwięk może również zostać wykorzystany jako narzędzie narracyjne do przedstawiania fabuły gry. Twórcy gry mogą użyć dźwięków lub nagłych zmian dźwięków, aby zwrócić uwagę gracza na konkretne wydarzenie albo przedmiot w grze<sup>48</sup>. Najprostszym przykładem tej techniki może być pozbawienie jakiegoś fragmentu gry muzyki w tle. Na przykład: gracz prowadzi swoją postać do opuszczonego magazynu. Przez cały fragment gry, który odbywa się w magazynie, gracz słyszy tylko dźwięki tła, żadnej muzyki. Jednak jeśli tuż przed opuszczeniem magazynu gracz spotka jakąś postać, pojawienie się której jest oznajmione puszczeniem przez system muzyki w tle, to gracz może się domyślać, że ta postać może być ważną częścią fabuły. Gracz rozpoznaje schemat kulturowy, według którego to, co jest nieważne w filmie albo grze, z reguły nie ma pełnej oprawy dźwiękowej, natomiast ważne momenty albo postacie niemal zawsze są opatrzone jakimś wątkiem muzycznym. Często w grach przygodowych albo grach typu *roleplay* konkretne postacie i wrogowie mają własne motywy muzyczne, które są odtwarzane przez grę w momencie, kiedy pojawiają się na ekranie. Co często jest wykorzystywane w celu budowania atmosfery grozy w grze i wywołaniu lęku w gracz, ponieważ kiedy gracz usłyszy dany fragment muzyczny, może domyślić się, że albo właśnie napotkał albo zaraz napotka groźnego przeciwnika. Skoro dany przeciwnik zasłużył, zdaniem twórców gry, na motyw muzyczny, to musi być silny i niebezpieczny dla postaci gracza. Innym sposobem na zwrócenie uwagi gracza lub wywołanie emocji związanych z horrorem przy pomocy dźwięku, jest zastosowanie techniki mieszanych sygnałów. Można to osiągnąć przez połączenie sygnałów wizualnych sprzecznych z sygnałami dźwiękowymi. Zastosowanie dźwięków będących w jak największej sprzeczności ze spostrzeżeniami gracza powoduje wzmocnienie poczucia niepewności i zagubienia, czyli emocji, które horror stara się wzbudzić w odbiorcach<sup>49</sup>. Ze stosowania techniki sprzecznych sygnałów znana jest seria *Silent Hill*, w początkowych częściach której gracze napotykali

---

<sup>48</sup> I. Ekman i P. Lankowski, dz. cyt., s. 185.

<sup>49</sup> Tamże, s. 186.



puste pomieszczenia, w których było słycać głosy i szepty. Głosy specjalnie były bardzo ciche, aby gracze wątpili, czy faktycznie coś słydzeli, ponieważ dane pomieszczenie było puste i nie było w nim żadnego możliwego źródła tych glosów. Kolejną ciekawą techniką wykorzystującą dźwięk do straszenia graczy jest stosowanie w grze głośnych dźwięków kroków kierowanej postaci. Pozornie tak prosta rzecz może okazać się bardzo efektywnym narzędziem do wzbudzania grozy oraz niepokoju. Jest to niezwykle skuteczne narzędzie zwłaszcza w grach, w których dużą rolę odgrywa umiejętne skradanie się postaci gracza, oraz unikania walki i przeciwników. Bardzo silna reakcja emocjonalna jest wywoływana dzięki przemieszaniu dwóch funkcji dźwięku: z jednej strony dźwięk kroków postaci jest przedstawiony przez grę jako głośny, ale celem jest przemieszczanie się jak najciszej, aby nie zwracać na siebie uwagi przeciwników<sup>50</sup>. Przez to, że gracz jest zdany tylko na swój słuch, nie ma pojęcia, czy potwory w grze również słydzą kroki jego postaci tak samo głośno jak sam gracz. Dzięki temu prostemu zabiegowi, twórcy gry mogą utrzymywać gracza w ciągłym napięciu, niepewności i obawie, ponieważ gracz nie ma żadnego punktu odniesienia względem tego, jak głośno zachowuje się jego postać w świecie gry. Gracz odruchowo będzie przyjmował, że tak, jak głośno on sam słydz z głośników czy słuchawek dźwięki akcji swojej postaci, tak będą słydzwały inne postaci w grze. Twórcy gry, przez zastosowanie schematu horroru i przedstawieniu dźwięków kroków postaci gracza, są w stanie w prosty sposób spowodować, że gracz będzie bał się sam siebie, a raczej własnych akcji.

## **VI Podsumowanie.**

Relacja pomiędzy grami a horrorem zachodzi na wielu płaszczyznach i dotyczy różnych elementów gier. Wykorzystywanie i wpływ horroru widać zarówno w elementach mechaniki gier, w tym, jak jest prowadzona narracja oraz w stronie wizualnej i dźwiękowej gier. Nie dotyczy to wyłącznie gier utrzymanych w konwencji horroru czy *survival horror* – wiele gier różnych gatunków korzysta ze schematów i motywów opracowanych w filmach i literaturze grozy. Przypadkowa zbieżność celów, a raczej pobudzenie emocji, jakie mają na celu horror oraz gry, sprawia, że naturalnym jest dla twórców gier korzystanie ze zdobyczy horroru literackiego i filmowego. Czasami trudno jest dojrzeć wpływy horroru w grach spoza konwencji horroru i *survival horror*, jednak duża popularność tytułów, w których umiejętnie zastosowano elementy horroru, wskazuje, że przynajmniej na poziomie podświadomości oczekiwania graczy zostają spełnione – ostatecznie zarówno w przypadku literatury i filmu

---

<sup>50</sup> Tamże, s. 195.

grozy, jak i gier, sukces tej konwencji leży głównie w możliwościach wzbudzania odpowiednich oraz silnych emocji w odbiorcach.