

Motyw *yūrei* w japońskich survival horrorach — analiza wybranych przykładów

Wprowadzenie

W japońskiej mitologii określenie *yūrei* odnosi się do duchów zmarłych, które z jakichkolwiek przyczyn powróciły na ziemię i szukają kontaktu z ludźmi [Kijewska, 2012]. Według tradycyjnych wierzeń najczęstszym powodem ich przybycia do świata doczesnego są silne związki uczuciowe z bliskimi oraz pragnienie wykonania niedokończonych zadań. Należy podkreślić, że chociaż zdarzają się opowieści o *yūrei*, w których powrót motywowany jest pozytywnymi odczuciami, takimi jak miłość czy troska, to znacznie większa część przekazów odnosi się do duchów kierujących się chęcią zemsty i zadośćuczynienia za wyrządzone krzywdy. Istoty, których jedynym celem pobytu na ziemi jest krwawy odwet, noszą nazwę *onryō*. Termin *yūrei* pierwotnie odnosił się do wszystkich powracających duchów zmarłych, jednakże obecnie częściej utożsamiany jest z postacią mściwej istoty, wymierzającej karę żyjącym. Z tego względu określenie *yūrei* i *onryō* stosują wymiennie.

Japończycy od wieków wierzą, że w świecie żywych mogą przebywać byty nadnaturalne. Takie przekonanie ma swoje źródło w systemach praktyk religijnych, takich jak buddyzm czy sintoizm. Wiara w wędrówkę dusz, opiekuńczą moc duchów zmarłych przodków czy niemal nieograniczoną możliwość wpływania istot nadnaturalnych na egzystencję żyjących sprawia, że japońska mitologia staje się inspiracją nawet dla współczesnych tekstów kultury, ponieważ zawiera szereg uniwersalnych motywów, które doskonale łączą tradycję z nowoczesnością.

Czym jest survival horror?

Wraz ze wzrostem popularności filmów grozy, opierających się na motywie pośmiertnej zemsty, postać *onryō* zaczęła pojawiać się również w grach wideo z gatunku *survival horror*. Ewan Kirkland tłumaczy ten termin za Egenfeldtem-Nielsenem jako typ gier, w których kontrolowany przez gracza bohater musi wydostać się z zamkniętego, otoczonego przez potwory miejsca [Kirkland, 2009]. Ta krótka definicja trafnie wyjaśnia główną cechę gatunkową, jednakże warto dodać, że na paradygmat *survival horroru* składają się również liczne zagadki, których rozwiązanie jest wymagane do ukończenia rozgrywki, oraz elementy zaczerpnięte z powieści gotyckich i filmowych klasyków grozy. Dla dokładniejszego zanalizowania tego rodzaju produkcji warto odgraniczyć system ludyczny i system semantyczny gier. Poprzez określenie „system ludyczny” rozumiem wszystko to, co uznawane jest za reguły i zasady gry, a z systemem semantycznym łączę fabułę oraz świat przedstawiony. W klasycznych *survival horrorach* system ludyczny jest ściśle określony, co oznacza, że rozpoznanie reguł takich gier nie nastręcza większych trudności. Jak sama nazwa wskazuje podstawowym zadaniem bohatera jest przetrwanie, więc gracz musi przeprowadzić awatara przez nieznane i nieprzyjazne miejsca, skutecznie wypełniając pomniejsze zadania zaplanowane przez twórców. Nieodłącznym elementem wędrówki awatara są liczne pojedynki z wrogami, co znacznie ułatwiają różne rodzaje broni białej lub palnej, pojawiające się niemal w każdym *survival horrorze*. Jeżeli atak przeprowadzony jest przez zbyt liczną grupę przeciwników lub z jakichkolwiek powodów broń nie jest wystarczająca, bohater ratuje się ucieczką. W systemie ludycznym ważną rolę odgrywają również liczne zagadki, stanowiące wyzwanie dla gracza. Stopień ich trudności oraz sposób rozwiązania bywają rozmaite, ale przyjęło się, że zagadki mają ogólny związek z fabułą lub odnoszą się do aktualnie wykonywanego zadania. Gry te rzadko pozwalają uczestnikowi na swobodną eksplorację terenu — czyniąc poszczególne lokacje dostępnymi dopiero po spełnieniu konkretnych wymagań. Jednak mimo tych ograniczeń skłaniają do dokładnego przeszukania otoczenia, ponieważ znalezione przedmioty w większości przypadków okazują się niezbędne w dalszej części rozgrywki. *Survival horror* oferuje najczęściej rozgrywkę w trybie *single player*, co jest kolejną charakterystyczną cechą gatunku.

System semantyczny tychże gier opiera się na znanej od lat ikonografii grozy, obficie czerpiącej z literatury i z kina. Słabo oświetlone wnętrza, niepokojące dźwięki oraz obecność istot nadprzyrodzonych to tylko kilka elementów budzących natychmiastowe skojarzenie z tekstem grozy. *Survival horror* oddziałują na gracza także poprzez odpowiednio zorganizowany interfejs, którego zadaniem jest wprowadzenie w prze-

rażający klimat, a następnie podtrzymanie wrażenia uczestnictwa w makabrycznych wydarzeniach. Postać głównego bohatera również musi spełniać określone kryteria, takie jak: szczątkowe informacje o jego przeszłości, pobyt w miejscu skrywającym jakąś mroczną tajemnicę. Istotne jest także to, że bohater nie posiada żadnych nadprzyrodzonych zdolności. Nie potrafi posługiwać się magią, nie należy do obcej rasy, to po prostu zwyczajny człowiek, który znalazł się w trudnych do wyjaśnienia okolicznościach.

Pierwsze produkcje, które umocniły pozycje *survival horrou* jako odrębnego gatunku, czyli *Resident Evil* [Capcom, 1996] oraz *Silent Hill* [Konami, 1999], powstały w Japonii, jednakże próżno wśród nich szukać jakichkolwiek odniesień do japońskiej kultury. Zarówno bohaterowie, jak i poszczególne lokacje odnoszą się do zachodnich, a zwłaszcza amerykańskich realiów. Dopiero popularność filmów grozy bazujących na japońskim folklorze sprawiła, że twórcy gier sięgnęli wreszcie po motyw powracającej zza grobu mściwej istoty.

Sposób przedstawienia nadprzyrodzonych postaci

W *Calling* [Hudson Soft, 2010] pełnym żalu i gniewu duchem jest kilkuletnia dziewczynka, zabijająca osoby, z którymi rozmawiała na czacie za pośrednictwem tak zwanej „Czarnej Strony”. Błada skóra, czarne włosy i zdolność poruszania się w powietrzu jednoznacznie stawiają tę postać na równi z tradycyjnymi wyobrażeniami *onryō*. Dziewczyna nazywa się Reiko Asagiri, ale na czacie znana była jako *Kuroneko*, co w języku japońskim oznacza „czarny kot”. *Yūrei* pojawia się w miejscach kojarzonych z paranormalnymi wydarzeniami dzięki popularnym miejskim legendom lub też utrwalonym w innych tekstach kultury wyobrażeniom o nawiedzonych pomieszczeniach, wśród których dominują szpital i szkoła. Z oczywistych względów w grach figura mściwego ducha ma charakter wrogiej postaci, atakującej awatara, którym kieruje gracz. Dlatego też często na ekranie nie widać całej sylwetki, a jedynie wyciągnięte ręce lub przerażającą twarz.

Nieco inaczej gniewna zjawa przedstawiona została w grze *Kuon* [From Software, 2004] na konsolę PlayStation 2. Akcja tej produkcji rozgrywa się w Japonii w okresie Heian (VII–XII wiek), wobec czego wygląd bohaterów dostosowano do realiów historycznych. Postać *yūrei* odpowiada opisowi zawartemu w japońskich legendach i odtworzonemu we współczesnych filmach grozy. Kobieta o wyjątkowo jasnej skórze, z ciemnymi, opadającymi na twarz włosami, ubrana w tradycyjny strój potrafi przemieszczać się w charakterystyczny sposób, poruszając jedynie rękoma. W niektórych momentach włosy przysłaniają niemal całą twarz, ukazując

tylko jedno, nienaturalnie rozszerzone oko, co stanowi nawiązanie do utrwalonego w legendach wizerunku *onryō*.

W *survival horrorach* rzadko zdarza się, by pojawiające się potwory były zjawami tylko jednego rodzaju. Gry tego gatunku bazują na mnogości makabrycznych istot, dzięki którym utrzymują gracza w nieustannym napięciu. Zarówno w produkcji *Calling*, jak i *Kuon* wypełnianie kolejnych misji i przechodzenie do dalszych etapów rozgrywki ma na celu przybliżenie momentu konfrontacji bohatera z mściwym duchem. Jednakże zanim to nastąpi, bohater musi stoczyć szereg walk z pomniejszymi przeciwnikami, którzy, choć również są powracającymi z zaświatów duszami, nie należą do duchów określanых jako *onryō*. Ich wygląd i sposób przedstawienia również różnią się od tego, co opisałam w przypadku mściwych *yūrei*. W grze *Calling* główna bohaterka Rin Kagura trafia do rzeczywistości zawieszanej pomiędzy światem żywych a zmarłych. Spotyka tam ludzi, którzy podobnie jak ona korzystali z konkretnej strony internetowej, lub duchy, których wspomnienia wypełniają to tajemnicze miejsce. Nie są one istotami pragnącymi zadośćuczynienia od żyjących, ale w większości traktują ich jak intruzów, wkraczających do zakazanego miejsca, dlatego też w każdej chwili mogą bohaterkę zaatakować. Ich wygląd przypomina konwencjonalny obraz zjawy znanej w zachodniej kulturze, prezentowanej jako przezroczyta postać, której rozmyte kontury wskazują na nadnaturalne pochodzenie. Twórcy zrezygnowali z odniesień do japońskiego folkloru w przypadku mniej znaczących dla fabuły duchów. Podobnie postąpiono z projektami zjaw, które pomagają Rin w zrozumieniu, czym jest dziwny świat z pogranicza życia i śmierci.

Inna jest sytuacja w grze *Kuon*, w której wszystkie elementy są ściśle związane z japońską kulturą i historią. Figura *onryō* nie jest jedynym nawiązaniem do tradycyjnych wierzeń, bowiem twórcy wykorzystali również znane z mitologii postaci upiórów i demonów, które umieścili w pewnej opuszczonej posiadłości. Wśród nich wyróżnić można *gaki*, czyli tak zwane głodne duchy, którymi po śmierci stali się ludzie niepotrafiący opanować pożyłkliwości za życia [Kozyra, 2011, 289–290]. W grze odwzorowano wygląd *gaki*, opierając się na tradycyjnej ikonografii, według której duchy te odznaczają się małymi ustami i cienkimi szyjami oraz pomarszczoną skórą. Ich wygląd wskazuje na rodzaj kary, jaki odbywają po śmierci — nie mogą spożywać pokarmów, więc cierpią głód i pragnienie, umierają w męczarniach, by ponownie odrodzić się jako *gaki*.

Związki z innymi tekstami kultury

Gry grozy, których fabuła opiera się na postaci gniewnego *yūrei*, obficie czerpią z innych tekstów kultury. Jedną z najbardziej wyrazistych inspiracji jest oczywiście

współczesne japońskie kino, które przywróciło do popkultury postaci znane z tradycyjnych opowieści. Współczesne japońskie duchy ściśle związane są z nowymi zdobyczami techniki, co oznacza, że twórcy sięgnęli po sprawdzony w horrorach sposób interakcji między zmarłymi a żywymi. Z przestrzeni, do której trafiają bohaterowie *Calling*, nie ma wyjścia. Jedynym sposobem przemieszczania się między kolejnymi lokacjami jest telefonowanie pod znalezione numery. Jednak raz użyty aparat staje się bezużyteczny, ponieważ teleportuje się tylko bohater, a urządzenie pozostaje w tym samym miejscu. Telefon jest również niezbędny do tego, aby poznać historię Reiko i zrozumieć jej rozgoryczenie. W określonych momentach gry bohater ma szansę na zarejestrowanie rozmów, które odbyły się w przeszłości i odsłuchanie ich za pomocą telefonu, służącego też do komunikacji między bohaterem a duchem. Upiorne dziecko dzwoni do Rin, by dać upust swojemu cierpieniu i zrzucić ciężar odpowiedzialności za swój los na wszystkich, którzy ją jej zdaniem zawiedli. Technika reprezentowana jest także poprzez stronę internetową, od której zaczęła się cała historia. Wszyscy zaangażowani w wydarzenia mieli bezpośredni kontakt z dziewczynką lub rozmawiali z nią na internetowym czacie. Ważnym elementem jest również Czarna Strona, wyświetlająca jedynie ciąg cyfr, rzekomo reprezentujący liczbę zmarłych osób, które odwiedziły tę witrynę. W czasie samej rozgrywki również istnieje możliwość wykorzystania komputera do zdobycia niezbędnych informacji. Motyw straszenia przy pomocy nowoczesnych urządzeń odnalazł swoje zastosowanie w grze *Calling*, chociaż warto zwrócić uwagę, że technika nie została tutaj jedynie zdemonizowana, ponieważ telefon i komputer pozwalają na ucieczkę i tylko dzięki nim można dowiedzieć się prawdy o losach Reiko Asagiri.

Motywacja mściwego *yūrei* w grze *Calling* jest zgodna z paradygmatem japońskich opowieści nadprzyrodzonych. Z retrospekcji w niektórych przerywnikach fabularnych gracz może dowiedzieć się jak wyglądało życie kilkuletniej Reiko Asagiri, zanim zamieniła się w żądnego zadośćuczynienia ducha. Dziewczynka wymagała długotrwałej hospitalizacji, ale pobyt w szpitalu bardzo źle na nią wpływał, ponieważ tęskniła za matką i przyjaciółmi. Główna bohaterka gry Rin Kagura była jedną z osób, które w przeszłości zawarły znajomość z Reiko. Dziewczyna najbardziej ze wszystkich zbliżyła się do chorego dziecka i zdobyła jego zaufanie. Po pewnym czasie obiecała, że odwiedzi Reiko w szpitalu. Niestety nie mogła dotrzymać danego słowa, ponieważ w drodze na spotkanie uległa poważnemu wypadkowi i choć trafiła do tej samej kliniki, w której przebywała Reiko, nie mogła powiadomić jej o wypadku. Rozżalona i zawiedziona Reiko nie potrafiła poradzić sobie ze smutkiem i tęsknotą, czego skutkiem było popełnienie przez nią samobójstwa. Na oczach pielęgniarki, dziecko wy-

skoczyło z okna. W chwili śmierci Reiko odczuwała silny gniew, dlatego przemieniła się w mściwe *onryō*. Duch dziecka najwięcej negatywnych uczuć kieruje w stronę Rin, która nie dotrzymała obietnicy, oraz innych osób poznanych na czacie. Również pielęgniarka, której nie udało się uratować dziecka, została obarczona odpowiedzialnością za tragedię. Doznane przez Reiko krzywdy budzą współczucie, ale zaplanowana zemsta wydaje się zbyt surowa i bezwzględna. Pałającej nienawiścią zjawy nic nie jest w stanie obłaskawić. Duch bez skrupułów zabija kolejne postaci, w tym główną protagonistkę Rin, mimo że bohaterka dokładnie wyjaśniła dziewczynce, dlaczego nie stawiła się na umówione spotkanie. Bezwzględność *onryō* podkreślono także w jednym z końcowych etapów gry, gdy w trakcie przerywnika fabularnego zakończono wątek tej postaci. Rin przytacza okoliczności wypadku, przeprosza, że zlekceważyła czekającą Reiko i prosi o wybaczenie. Jednakże dusza skrzywdzonego człowieka nie zna litości i wzruszające słowa Rin nie robią na *yūrei* żadnego wrażenia. Okrutna Reiko skazuje swoją przyjaciółkę na śmierć przez upadek z dużej wysokości. Twórcy gry zadbali, by status ontologiczny Reiko nie budził wątpliwości. Dziewczynka jest mściwym duchem, wymierzającym karę wszystkim, którzy jej zdaniem zasłużyli na ból i cierpienie.

Kuon to produkcja powstała w okresie mody na wykorzystywanie motywu japońskich duchów w grach, ale nawiązująca do dawnych podań w bardziej dosłowny sposób. Przedstawiona historia oraz zaprojektowane lokacje przywodzą na myśl spisane w epoce Edo (XVII–XIX wiek) opowieści o nadprzyrodzonych istotach, których zbiór nosi nazwę *kaidan*. Atmosfera tajemniczości i grozy, realia epoki Heian oraz nagromadzenie nadprzyrodzonych postaci wpisują tę grę w tradycje japońskiego folkloru. Obecność wielu duchów, demonów i opętanych postaci to ukłon w stronę najpopularniejszych opowieści grozy, które w Japonii znane są od pokoleń. Produkcja ta zasługuje na szczególną uwagę, ponieważ w interesujący sposób nawiązuje do kinowych dzieł. Najwięcej skojarzeń z filmem budzi praca wirtualnej kamery, która po mistrzowsku udaje, że widoczne na ekranie wydarzenia są wynikiem rejestracji rzeczywistej kamery. W momentach, w których bohaterka przemierza korytarze posiadłości lub wędruje przez ogród, widok przypomina filmowe ujęcie ustanawiające, dzięki któremu łatwo można zorientować się w przestrzeni. Jeżeli w tym momencie pojawi się coś, co zaniepokoi bohaterkę, kamera wykonuje zbliżenie na jej przerażoną twarz. Również zdolności bohaterów uwidaczniają inspiracje opowieściami *kaidan*. Zazwyczaj postaci w *survival horrorach* to zwyczajni ludzie, nieposiadający żadnych nadprzyrodzonych mocy. Jednak w grze *Kuon* pojawiają się kapłani, egzorcyci, a sterowalni bohaterowie potrafią posługiwać się magią w walce z duchami.

Atmosfera grozy

W przytaczanych przykładach gier, odwołujących się do motywu żądnej krwi istoty, atmosfera strachu i niepewności budowana jest na kilku poziomach. Pierwszym z nich są zabiegi od lat wykorzystywane w filmach grozy. Zarówno w grach *Calling* jak i *Kuon* wzbudzenie strachu u gracza mają na celu nagle pojawiające się potwory, niepokojące dźwięki oraz mroczne, opuszczone lokacje. Takie elementy bazują na pierwotnym lęku przed tym, co nieznanne, oraz na naturalnej reakcji, jaką wywołują rzeczy niespodziewane. Wydaje się, że efekty te działają na gracza nieco silniej niż na widza w kinie. Znacznie trudniej zachować dystans do tego, co przedstawiono na ekranie, gdy budowana jest iluzja, że rozwój dalszych wypadków zależy od poczynań użytkownika. W filmach o *onryō* często ogranicza się ilość krwawych scen, ponieważ napięcie budowane jest poprzez samo ukazanie postaci ducha. W grach element ten rozwiązano nieco inaczej, głównie ze względu na paradygmat *survival horroru*. W produkcjach tego typu nieodłącznym elementem rozgrywki jest, mogąca przybierać różne formy, walka z przeciwnikami. Gracz musi tak pokierować swym bohaterem, żeby ten wyszedł zwycięsko z każdego pojedynku, więc trudno o całkowite wyeliminowanie krwawych momentów. Drugim poziomem osiągnięcia grozy w grach jest właśnie interakcja pomiędzy sterowanym przez gracza bohaterem a środowiskiem gry. W *Calling* pożądanym zachowaniem jest ucieczka przed duchami, a jeżeli już dojdzie do konfrontacji, to bohater nie walczy ze zjawami, ale stara się wydostać z ich morderczego uścisku. Natomiast *Kuon* zmusza postać do walki z licznymi przeciwnikami, w której wykorzystać można magię lub broń białą. Wszelkie zadawane ciosy zostawiają krwawe ślady na ciałach demonów. Obecność krwi, tryb walki czy też ucieczki przed *yūrei* to bardzo ważne składowe atmosfery tajemniczości. Przerazenie wywołuje nie tylko nagłe dostrzeżenie ducha i konieczność stoczenia z nim pojedynku, ale także poznanie konsekwencji, wynikających z przegranej. Podczas wędrówki przez korytarze posiadłości lub ogrodowe aleje w grze *Kuon* często można natknąć się na zakrwawione, rozszarpane ciała, nad którymi żerują *gaki*. Taki widok w połączeniu ze świadomością, że w pobliżu znajduje się nadprzyrodzona, groźna istota, stanowi doskonały wstęp do rozgrywki pełnej makabrycznych wydarzeń. Trzecim poziomem umożliwiającym wykreowanie wrażenia niebezpieczeństwa są rozwiązania przewidziane w sposobie sterowania postacią. *Kuon* bazuje na zaskakiwaniu gracza poprzez nagłe pojawienie się ducha, ale jeszcze zanim będzie on widoczny na ekranie, o jego zbliżaniu się poinformuje wibrujący kontroler. Taki zabieg to jednocześnie ostrzeżenie przed duchem, ale także element budzący napięcie i oczekiwanie na dalszy rozwój wypadków. Szczególny rodzaj strachu wykreowali twórcy *Calling*.

W trakcie przemierzania kolejnych pomieszczeń co jakiś czas słyhać czyjeś kroki na korytarzu czy też hałasy, dobiegające zza zamkniętych drzwi. Wówczas gracz traci kontrolę nad bohaterem, który samowolnie odwraca się w kierunku tajemniczego dźwięku. To posunięcie gwarantuje, że gracz nie zignoruje żadnego detalu, tworzącego odpowiednią dla horroru atmosferę.

Gry inaczej niż filmy budują wrażenie zagrożenia i obecności nadnaturalnych sił. W przypadku tego medium ważny jest również interfejs, którego wygląd i funkcje mogą przyczynić się do spotęgowania emocji grającego. W *Calling* w trakcie rozgrywki pojawiają się podpowiedzi, dzięki którym łatwiej wygrać starcie z duchami, ale wszystkie inne elementy, stanowiące część interfejsu w innych grach, zostały ukryte lub wyeliminowane. Próżno szukać na ekranie licznika, informującego nas o stanie zdrowia bohatera czy też o posiadanej broni. Charakterystyka zebranych przedmiotów, notatki czy też znalezione mapy umieszczone są osobno, by w trakcie rozgrywki nic nie odwracało uwagi od paranormalnych zdarzeń. Podobnie rozwiązano te kwestię w grze *Kuon*. W trakcie rozgrywki na ekranie widoczna jest tylko ilość dostępnych zaklęć, a inne wiadomości umieszczono w osobnym menu. Integralną częścią tych dwóch produkcji są również przerywniki fabularne, podczas których duchy pojawiają się najczęściej. Dzięki tym fragmentom gracz zyskuje szerszy kontekst całej historii, ma szansę poznać szczegółowe informacje o wydarzeniach z gry i może zrekonstruować losy głównego przeciwnika. Przerywniki fabularne utrzymane są w przyjętej konwencji, co oznacza, że nastrój grozy jest podtrzymywany poprzez pokazanie bohaterów w sytuacji zagrożenia. Gracz może chwilowo zdystansować się w trakcie oglądania krótkiej sekwencji, ale często okazuje się, że tuż po zakończeniu przerywnika rozgrywka wznowiona zostaje w emocjonującym momencie, więc chwila dystansu jest dość krótka.

Podsumowanie

Oczywiście opisane w tym artykule tytuły nie są jedynymi *survival horrorami* wykorzystującymi motyw *yūrei*, ponieważ współczesne gry wideo obficie czerpią z tradycyjnych japońskich opowieści, według których świat zmarłych i świat żywych to dwie przenikające się na co dzień rzeczywistości. Wydawałoby się, że w XXI wieku nie ma już miejsca na historie o duchach, które nie byłyby traktowane protekcjonalnie. Wiek rozwoju techniki, dominacji mediów i odejścia od dawnego stylu życia to bardzo nieprzychylny czas na wskrzeszanie opowiadań opartych na starożytnej mitologii, pełnej demonów, zjaw i upiórów, które nie zapominają o zadaniem im za życia cierpieniu. Okazało się jednak, że twórcom gier udaje się połączyć tradycję z nowoczesnością. Po

horrorach pełnych przemocy, krwi i dosłowności przyszedł czas na dzieła uruchamiające wyobraźnię, straszące za pomocą znacznie bardziej subtelnych i wyrafinowanych środków.

Bibliografia

- Balmain, Colette, 2008, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Fahs, Travis, 30 października 2009, *IGN Presents the History of Survival Horror*, <http://uk.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?page=3>
- Gonerski, Krzysztof, 4 lipca 2010, *Yūrei i onryō — najstraszniejsze japońskie duchy z bliska*, <http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=131>
- Harper, Jim, 2008, *Flowers From Hell: The Modern Japanese Horror Film*, Hereford: Noir Publishing.
- Kijewska, Agnieszka, 30 października 2009, *Yūrei — krótka charakterystyka najpopularniejszych japońskich duchów*, http://japoniadream.pl/readarticle.php?article_id=331
- Kirkland, Ewan, *Horror Videogames and the Uncanny*, <http://www.digra.org/dl/db/09287.25453.pdf>
- Kozyra, Agnieszka, 2011, *Mitologia japońska: Opowieści o bogach i demonach. Konteksty kulturowe. Historia i współczesność*, Warszawa — Bielsko-Biała: PWN.
- McRoy, Jay, 2008, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam — New York: Rodopi.
- Pierzchała, Aneta, 2005, *Japońskie duchy*, [w:] Teresa Rutkowska (red.), *Kwartalnik Filmowy*, Warszawa: Instytut Sztuki PAN.
- Roberts, Jeremy, 2010, *Japanese Mythology A to Z*, New York: Chelsea House.

Data dostępu do materiałów internetowych: 30 lipca 2013.

Ludografia

- Hudson Soft, 2010, *Calling* [Nintendo Wii], Japonia, Konami
- From Software, 2004, *Kuon* [PlayStation2], Japonia, Agetec Inc.

Summary

The motif of *yūrei* in Japanese survival horrors – the analysis of selected case studies

This paper examines the phenomenon of survival horror games. It focuses on *yūrei*, a Japanese mythological supernatural being. *Yūrei* returns to the world of the living to take revenge on the people who harmed them in the past. The paper also concentrates on the remediation of *yūrei* iconography from literature and Japanese ghost movies into games. It analyses the characteristics of the survival horror genre, dividing them into the ludic and semantic systems. It also describes the relationships between traditional Japanese legends and modern texts, and presents an important issue of the main character (usually schematic and doomed to failure). Observations are based mainly on two games: *Calling* for Nintendo Wii and *Kuon* for PlayStation 2.

Keywords: survival horror, Japanese mythology, remediation, interface

mgr Dominika Staszko – doktorantka w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego; interesuje się głównie związkami gier wideo z innymi mediami oraz cechami charakterystycznymi dla gatunku survival horror; współtworzy projekt Grakademia i jest redaktorką portalu ŚwiatGry.pl.