

Streszczenie

Horror już od zarania dziejów pod różnymi postaciami pojawiał się w świadomości ludzkiej przyczyniając się do stwarzania legend i mitów będąc zarazem pokarmem dla wyobraźni artystów. To, czego da się wyjaśnić zawsze musiano przyodziać w szaty rytualne i nadać temu głębsze znaczenie oraz walor moralny często realizowany pod postacią mitów lub praw. Nasz gatunek uwielbia się bać.

Gatunek fantastyki oparty na grozie stał się dla twórców gier wideo wyraźną inspiracją ze względu na jeszcze większą, niż w przypadku filmu możliwość prowadzenia z odbiorcą bezpośredniego i spersonalizowanego dialogu.

Niniejszy tekst opisuje warunki, w jakich powstała uznawana przez ogromną ilość graczy za kultową seria Silent Hill. Praca skupia się na analizie wątków okultystycznych, psychoanalizy jungowskiej, freudowskiej i ukazanych w pierwszych trzech jej odsłonach oraz sugeruje powody, dla których tylko owe części serii odniosły aż tak szeroki sukces.

Praca skonstruowana jest z pięciu rozdziałów. Treścią pierwszego jest opis historycznych źródeł horroru, drugi omawia sposoby kreowania w horrorze grozy kładąc nacisk na branżę gier wideo, trzeci zaś motywy psychoanalizy zawarte w pierwszych trzech częściach Silent Hill. Czwarty w całości poświęcony jest analizie tropów związanych z okultyzmem i alchemią, piąty zaś jest prześledzeniem przedzierzgnięcia się serii z frasującego przykładu zwycięstwa myśli artystycznej nad podażą oraz opisem tego, jak dużą inspiracją stało się owo Silent Hill dla twórców horroru niezależnego.

Summary

Since the beginnings of time horror was present in human mind being responsible both for the creation of legends and myths and inspiration for art. Everything that can not be explained had to be ritualized giving it a deeper and moral- oriented meaning and coined into myths or laws. Our species love to feel scared.

The terror – based fantasy genre became a great source of inspiration for the game – creators due to even bigger interactivity than the medium of film, ability to even more personalized experience and ability to create greater dialogue with the viewer.

The text describes conditions in which the Silent Hill series described by the vast majority of gamers as one of the most cult video – game franchises became to be. The text focuses on describing the motives of the occult and jungian / freudian psychoanalysis portrayed in the first three games of the series and also suggests the reason for said games and said games only in the entirety of the series were as successful.

The text consists of five chapters. The first one describes the etymology and history of horror over the years. The second one describes how horror genre (and video game horror genre) creates atmosphere of terror, the third analyses the psychological aspects of first three Silent Hill games. Chapter four decodes occult and alchemical tropes written into the narrative of the forementioned. The fifth chapter is a study of a failed follow-ups to original Silent Hill trilogy and ways in which the series were inspiration to indie horror game scene.