

ANNA ZATORA*

 <https://orcid.org/0000-0003-4597-5568>

* Corresponding author

Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Teorii Literatury
ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź; e-mail: anna.zatora@lib.uni.lodz.pl

DOMINIKA STASZENKO-CHOJNACKA

 <https://orcid.org/0000-0001-6926-4512>

Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej
ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź; e-mail: dominika.staszenko-chojnacka@uni.lodz.pl

Horror jako gatunek transmedialny — prolegomena

Horror as a Transmedia Genre — Prolegomena

Abstract

The article is an introduction to the exploration of horror as a transmedia genre. Contemporary horror is growing in popularity and functions in various media: literature, film, video games, streaming platforms, comics, but also in art or the entertainment industry. The elements that constitute horror (aesthetics, motifs, emotions evoked — art-horror, N. Carroll) allow it to be found in novels, films and video games, the genre of which is increasingly being studied. The presence of horror elements and horror characters (figures) in many media at the same time makes the genre gain new qualities and should be researched from a transmedia perspective (M. Freeman, A.M. Smith, B. Lutostański). On the basis of horror figures — monsters derived from the Gothic novel, but undergoing transformations on the ground of various media and cultural texts — the authors of the article demonstrate the necessity of a paradigm change and approach to horror in scientific research. They examine the classic figures of the vampire and zombie, but also ghosts, demons (folklore, religion) and new technologies, including artificial intelligence (AI). Referring to the concept of post-horror (D. Brzostek, D. Church), the authors describe contemporary social fears that are reflected in horror literature, digital/video games and film — with references to other media.

horror fiction; transmedia genre; genre studies; video games; interactive horror; post-horror



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International license — CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received: 2025-06-06 | Revised: 2025-06-13 | Accepted: 2025-06-14

1. Wiecznie żywa (post)groza

1.1. *Horror dobrze się sprzedaje*

Słynna publikacja Noëla Carrolla *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć* ukazała się w 1990 roku, a więc ponad trzydzieści lat temu¹ i od tego czasu należy do najczęściej cytowanych opracowań dotyczących tego gatunku. W 2024 roku książka została wznowiona przez wydawnictwo Słowo/obraz terytoria w serii „Octavo” — wraz z innymi publikacjami ważnymi i wciąż poszukiwanymi. Z teoriami Carrolla można dziś polemizować (i zawsze można było), lecz pozostają one mocno zakorzenione w dyskursie badaczy horroru. Filozof zadaje bowiem jedno z najważniejszych pytań: „Jak można lubić horrory, skoro lęk jest tak nieprzyjemnym uczuciem?” (2024: 23). Przyjemność płynąca z obcowania z horrorem, twierdzi Carroll, może mieć związek z narracją i strukturą odkrywania — na takich zresztą utworach, narracyjnych, koncentruje się badacz (zob. 2024: 313–317); to także gatunek, który swoją nazwę bierze od emocji (zob. Carroll 2024: 35; por. Nikodem 2019). Anita Has-Tokarz stwierdza ponadto, że horror jest „kategorią oznaczającą efekt, jaki tekst wywiera na odbiorcy” i „ma przede wszystkim przerażać” (2010: 51). Kreacja świata schodzi tu na dalszy plan, jest podporządkowana „mechanizmom tworzenia atmosfery permanentnego zagrożenia” (Has-Tokarz 2010: 51). Emocję towarzyszącą obcowaniu z horrorem Carroll określa mianem art-grozy (ang. *art-horror*; definicja — Carroll 2024: 49 i nn.).

Długie trwanie gatunku i niegasnąca popularność horroru wskazują na to, że lubimy sprzedawać sobie swoje własne lęki. Has-Tokarz pisze: „Formuły gatunkowe, które odniosły sukces na obszarze oddziaływania jednego przekąznika, są transponowane przez producentów do dyskursów innych mediów” (2010: 384) i omawia szerzej: literaturę, film, serial, komiks, prasę, gry wideo i Internet (jako sieć globalną) — nośniki horroru. Wzrost zainteresowania horrorem odnotowuje rynek filmowy: w 2023 roku serwis IMDb skatalogował 1586 nowych horrorów, co stanowi wzrost o 39% w stosunku do 2013 roku (1140 tytułów); w tym samym czasie najlepiej zarabiające filmy grozy odnotowały zarobek rzędu dwustu milionów dolarów (zob. Yamato 2024). W 2019 roku

¹ W tym samym roku przyszedł na świat autorki niniejszego artykułu, co stanowi ciekawą koincydencję.

w Stanach Zjednoczonych wyprodukowano czterdzieści jeden nowych horrorów, które tylko na rodzimym rynku przyniosły dochód w wysokości prawie ośmiuset milionów dolarów, a — odchodząc już od przemysłu filmowego — warto dodać, że łączna wartość biletów wstępu do nawiedzonych miejsc osiągnęła w USA pięćset milionów dolarów (zob. Clasen 2021). Przywołane właśnie ustalenia Mathiasa Clasena pochodzą sprzed pandemii koronawirusa, która zahamowała rozwój tego rodzaju rozrywek, lecz wciąż robią wrażenie.

Horror przynosi zysk — tu akurat w sensie ekonomicznym — oparty nie tylko na przyjemności płynącej z bycia straszonym, ale także na nostalgii. Dorota Jędrzejewska-Szpak zauważa, że komercyjny sukces slashera sygnalizuje zarówno zwrot współczesnego horroru filmowego w stronę ludyczną, jak i zwrot ku przeszłości (zob. 2025: 9). Krytykuje również nieco sztucznie wytworzony w krytyce podział na horror „wysokoartystyczny” (*elevated horror*) i „zwykły”, powstający z myślą o rozrywce²; warto jednak odnotować fakt, że horror zdaje się odważniej wychodzić z kina klasy B na czerwonym dywan festiwalu (przypadek *Substancji* — *The Substance*, 2024, reż. Coralie Fargeat). Po instrumentarium grozy sięgają również pisarze i pisarki kojarzeni z prozą tzw. wysookoartystyczną, w Polsce choćby Olga Tokarczuk w *Empuźnieniu* (2022) czy Joanna Bator w *Gorzko, gorzko* (2020), *Ciemno, prawie noc* (2012) albo *Roku królika* (2016).

W monetyzacji horroru kryje się — nie jedyne, ale istotne — niebezpieczeństwo, a mianowicie ryzyko stagnacji, tego, że zaszufładkowanie gatunku w kinie czy literaturze klasy B, stanie się faktem i horrorowi będzie trudno odzyskać sprawczość na własnym polu. Sięganie przez twórców wyłącznie po to, co znane, może okazać się pułapką. Zarazem współczesne reprezentacje gatunku w różnych mediach dowodzą, że horror nieustannie się zmienia i potrafi twórczo przetwarzać swoje własne tematy, motywy, instrumentarium, a nawet estetykę czy figury potworów, które wydawały się już nieprzetwarzalne.

Ubiegły rok obfitował w ważne i interesujące badawczo wydarzenia. Premiera *Nosferatu* w reżyserii Roberta Eggersa (2024) rozbudziła na nowo dyskusję o figurze wampira i jej kulturowych re-interpretacjach, co zbiegło się w czasie z odnalezieniem niepublikowanego dotąd opowiadania autora *Draculi* — Brama Stokera. Pierwszy przekład *Gibbet Hill* na język polski, autorstwa Niny Anny Trzaski, można przeczytać w niniejszym numerze „Zagadnień Rodzajów Literackich” (zob. Trzaska 2025). Magdalena Grabias, recenzując *Powers of Darkness. The Lost Version of Dracula*, pisze z kolei o islandzkiej wersji *Draculi* — powieści Valdimara Ásmundssona *Makt Myrkranna* z 1901 roku, która miała być tłumaczeniem, okazała się zaś niemal całkiem inną historią (zob. Grabias 2025). Popularne są dziś nie tylko nowe odczytania „starych” horrorów (wszelkiego rodzaju remaki i sequele tworzone po latach), ale i z gruntu horrorowe interpretacje utworów nieodczytywanych dotąd w ten sposób — Szymon Kukulak (2025) pisze o opowiadaniu Stanisława Lema *Prawda* jako o horrorze kosmicznym, Jacek Mydla poszukuje horroru w epokach dawnych, analizując m.in. twórczość Szekspira (zob. *Rethinking Terror and Horror with Plato, Aristotle, and Shakespeare*, 2025), natomiast Ka-jetan Poniatyszyn podejmuje próbę uporządkowania terminologiczno-genologicznego

² Na gruncie filmu odmiany tzw. art-horroru, takie jak *Slow*, *Smart*, *Indie*, *Prestige* i *Elevated*, analizuje David Church w publikacji *Post-Horror* (zob. 2021).

na polu *weird fiction*, co wnosi nową jakość do rozróżnienia między opowieściami niesamowitymi a horrorami zaproponowanego przez Carrolla i pozwala na wpisanie zbadanej już, jakby się mogło wydawać, literatury w nowo definiowany gatunek (zob. Poniatyszyn 2025; por. Carroll 2024: 77).

Nowe trendy w badaniach nad horrorem dotyczą często sedna zmian zachodzących w obrębie tego „gatunku” — nie tylko tych związanych z medium, ale także dotyczących współczesnych lęków.

1.2. Prawdziwe przerażenie

„Horror zyskuje największą popularność w okresach napięć społecznych, wyrażając niepokoje swojego czasu” — pisze Carroll (2024: 344–345). O ile dobrze zbadano już twórczość grozy (a w każdym razie literacką i filmową) zamykającą się w XX stuleciu, tak współczesne nam realizacje gatunku wymagają dopowiedzeń. Dariusz Brzostek podjął udaną próbę zbadania grozy późnej nowoczesności w publikacji *Wola niewiedzy. Horror postmodernistyczny czy groza późnej nowoczesności?*, przy czym późna nowoczesność to według badacza: „[...] historyczn[a] formacj[a] kulturow[a], która w świecie Zachodu przejawiała się od połowy XX wieku w formie kryzysów epistemologicznych, wynikających z przemian politycznych, odciskających swe piętno również na polu wiedzy” (2020: 13). Ustalenia Brzostka pokazują, że „post-groza”, jak można by ją określić, różni się od swoich poprzedniczek, tak jak inne lęki kryjące się pod maskami potworów sprzed dekad różnią się od dzisiejszych. Anna Gemra pisze: „W silnie zrationalizowanej współczesnej rzeczywistości trudno dziś wywołać u odbiorców »prawdziwe« przerażenie, zwłaszcza za pomocą »starych« strachów. Nie odeszły one i nie odejdą, jak sądzę, na »zasłużony odpoczynek« [...], ale drzemiący w nich potencjał metaforyczny został, jak na razie, silnie osłabiony, chociażby przez romanse paranormalne” (2025, b.s.). Czego więc boimy się dzisiaj?

Dyskusja o polityczności horrorów i ich ideologicznym zaangażowaniu nie przyniosła prostej konkluzji — zdaniem jednych, schematy i powtarzalna struktura wspierają *status quo*, inni twierdzą zaś, że horror ma charakter subwersywny, „reakcyjny” (zob. Carroll 2024: 334–341). Za Michelelem Foucaultem można by powiedzieć, iż horrory, prócz tego, że są opowieściami grozy, są też opowieściami politycznymi, ponieważ zawsze poruszają problem nadużycia władzy (zob. Foucault 1998: 213). Współczesne kierunki w badaniach nad tym gatunkiem — w literaturze, filmie, grach cyfrowych — zdają się potwierdzać spostrzeżenie filozofa, przy czym czerpanie ze schematu nie uniemożliwia subwersywności — przeciwnie, może tym bardziej wywołać w odbiorcy dysonans i, co za tym idzie, prawdziwe przerażenie. W numerze „Zagadnień Rodzajów Literackich” poświęconym „Kulturze horroru” mamy do czynienia zarówno z wykorzystaniem mniej tradycyjnych dla danego medium podejść badawczych — tak jest w przypadku analizy wczesnej prozy Jakuba Małeckiego z zastosowaniem metod z zakresu *sound studies* (zob. Kurkiewicz 2025) — jak i z odkrywaniem źródeł lęku kryjących się w literaturze, sztuce, grach wideo. I tak Anna Gemra interpretuje powieść Johna Katzenbacha *Profesor* jako horror psychologiczny będący wiwisekcją ludzkiego umysłu (zob. 2025), Natalia Napieraj analizuje powieść *Fruta podrida* Liny Meruane, sięgając po narzędzia ekokrytyki i *gender studies* (zob. 2025), Katarzyna Matlas, z feministycznego punktu widzenia, bada retorykę gwałtu w grze

Mouthwashing (zob. 2025), a Magdalena Piotrowska-Grot przygląda się twórczym koszmarom surrealistek (zob. 2025).

W dalszej części tekstu omawiamy ponowoczesne i dopiero co rodzące się lęki społeczne znajdujące odbicie w interesującej nas grupie tekstów kultury i zjawisk, śledząc również wędrówkę horroru po różnych mediach.

2. Od powieści gotyckiej do survival horroru (i z powrotem?)

Gatunkowość w grach wideo należy do złożonych zagadnień. W okresie formowania dziedziny badacze skupiali się najczęściej na analizowaniu gier z wykorzystaniem narzędzi literaturoznawczych lub filmoznawczych, pomijając namysł nad gatunkowością, który wówczas niemalże całkowicie podlegał oddolnym ustaleniom. Rune Klevjer wskazał na zjawisko tak zwanej „gatunkowej ślepoty”, wytykając pominięcie w *game studies* badań nad tym aspektem (zob. 2006). Z czasem sytuacja zaczęła się zmieniać, ale środowisko naukowe nie przyjęło jednego modelu opisywania gatunkowości gier cyfrowych.

Najbardziej trafną propozycją wydaje się warstwowa koncepcja gatunkowości, zgodnie z którą każdą grę wideo³ można rozpatrywać pod kątem przynależności do trzech osobnych rodzajów — tematycznych, ludycznych oraz funkcjonalnych (zob. Garda 2016: 25). Warstwa tematyczna odnosi się do systemu semantycznego, a zatem miejsca i czasu akcji, stylu narracji oraz konstrukcji wirtualnej przestrzeni. Warstwa ludyczna koncentruje się na systemie reguł, który określa mechanikę i ekonomię gry, a także perspektywę wirtualnej kamery. Z kolei warstwa funkcjonalna wiąże się z doświadczeniem rozgrywki oraz praktykami odbiorczymi (zob. Garda 2016: 25–26). Warto podkreślić, że gatunek w grach nieustannie podlega przeobrażeniom, a każdy tytuł przynależy do kilku jednocześnie — trudno o „czysty” gatunkowo przykład.

W warstwie tematycznej gry grozy obficie czerpią z dorobku starszych mediów, takich jak literatura i film. Fabuły interaktywnych horrorów opierają się na uniwersalnych motywach wywodzących się z kultury i demonologii ludowej, a także baśni pełnych fantastycznych, przerażających istot — wilkołaków, wampirów, żywych trupów czy zjaw. Wyraźnie nawiązują także do znanych z powieści gotyckich wątków tajemniczości, niesamowitości oraz paradygmatu labiryntowej przestrzeni charakterystycznej dla nawiedzonego domostwa (zob. Has-Tokarz 2010: 53–60). Odnaleźć można również wiele elementów typowych dla medium filmowego, które odpowiednio zremediowane, odgrywają istotną rolę w przekonaniu odbiorcy, że ma do czynienia z tekstem grozy. Przerwy fabularne w postaci krótkich, nieinteraktywnych materiałów wideo, pojawiających się w różnych momentach rozgrywki, mają za zadanie przekazać informacje ważne dla opowieści, ale i zapoznać odbiorców z konwencją gry. Dlatego też twórcy growych horrorów chętnie sięgają po charakterystyczne dla produkcji filmowych zabiegi montażowe, ikonografię grozy czy niski klucz oświetleniowy.

Przerwy narracyjny jest także swego rodzaju nagrodą dla użytkownika, który po stoczeniu emocjonującej walki z przeciwnikami albo wyczerpującej ucieczki przed potworami może przez chwilę odpocząć, skupiając się jedynie na śledzeniu akcji oraz interpretowaniu wydarzeń wyświetlanych właśnie na ekranie komputera lub konsoli.

³ Pojęcie „gry wideo” stosujemy zamiennie z „grami cyfrowymi”.

W przypadku growych horrorów ważne jest również napięcie pomiędzy interaktywnymi fragmentami, kiedy odbiorca aktywnie uczestniczy w rozgrywce, by przeciwstawić się nadprzyrodzonym siłom zagrażającym bohaterom historii grozy, a wspomnianymi przerywnikami narracyjnymi sprawiającymi, że gracz zostaje pozbawiony możliwości reakcji. Ten zabieg buduje horrorowy suspens, a także oczekiwanie na kolejne starcie z potworami (zob. Krzywinska 2002: 17–18).

2.1. Funkcjonalna groza dla każdego?

W literaturze grozy walkę z przeciwnikami można zazwyczaj usprawiedliwić, ponieważ bohaterowie dążą do pokonania bestii stanowiącej anomalie w świecie przedstawionym (por. Carroll 2024). W przypadku gier twórcy zyskują pretekst do przekraczania granic w ukazywaniu przemocy, gdyż nawet najbardziej krwawa mechanika jest uzasadniona, jeśli gra stawia protagonistę przed zadaniem: „zabij, aby przeżyć” (zob. Rouse 2009: 16). W niniejszym numerze „Zagadnień Rodzajów Literackich” o elementach gore i reprezentacji przemocy pisze między innymi Paweł Baran, przybliżając sposób, w jaki podgatunek body horroru realizuje się w grach wideo. Na przykładzie wersji oryginalnych oraz remake’ów *Resident Evil 4* i *Dead Space* autor wyjaśnia specyfikę postklasycznego survival horroru, analizując konkretne zabiegi narracyjne oraz mechanikę eksplorującą zagadnienia body horroru — chociażby poprzez wskazania, które elementy zdeformowanych ciał przeciwników są podatne na obrażenia (zob. Baran 2025). Obie gry są mainstreamowymi produkcjami, w których położono nacisk na dynamiczną akcję wymagającą od gracza wyeliminowania wielu przeciwników w postaci żywych trupów⁴. Jednakże interaktywny horror sięga również po tematykę traum, lęków oraz psychicznych krzywd, o których trudno zapomnieć. W artykule poświęconym grze *Mouthwashing* Katarzyna Matlas pokazuje, w jaki sposób wykorzystano figurę narratora niewiarygodnego, a także nielinearność opowiadania historii, by poruszyć wątek przemocy seksualnej i mechanizmów usprawiedliwiania jej w patriarchalnej kulturze. Siła przekazu płynie również z zastosowanych mechanik, które zaburzą poczucie sprawczości gracza, stawiając go zarówno w pozycji obserwatora, jak i uczestnika wydarzeń (zob. Matlas 2025). Takie spojrzenie na wykorzystanie grozy w medium interaktywnym stanowi przyczynek do szerszej dyskusji na temat przemocy i edukowania w tym zakresie.

O kontraście pomiędzy warstwą tematyczną a ludyczną pisze także Mikołaj Marcela w eseju dotyczącym gry *Returnal*. Dzięki mechanice typowej dla roguelike’ów zderzonej z historią głównej bohaterki, w której niezwykle silnie zaakcentowano nawiązania do antycznej tragedii, gra staje się interesującym projektem stawiającym przed odbiorcą szereg wyzwań. Wynikają one z poziomu trudności rozgrywki i ze skomplikowania narracji opowiadającej o nieświadomionej traumie oraz pogodzeniu się z trudną przeszłością (zob. Marcela 2025). W horrorze psychologicznym elementem wzbudzającym grozę może być — tak charakterystyczna dla interaktywnych tekstów — konieczność powtarzania poszczególnych fragmentów rozgrywki. Regrywalność staje się w takich przypadkach narzędziem wywoływania lęku, gdy protagonista

⁴ W *Resident Evil 4* pojawiają się zarażone wirusem zombie, natomiast przeciwnikami w *Dead Space* są tzw. nekromorfy, czyli zmutowane, ożywione zwłoki.

wciąż od nowa przeżywa trudne momenty lub powraca do wrogiej przestrzeni, by po raz kolejny zmierzyć się z przeciwnikami.

Innym sposobem funkcjonalizacji estetyki grozy jest oswajanie z nią młodego odbiorcy. O literaturze pisała w tym kontekście m.in. Katarzyna Slany (zob. 2016), ale badacze sięgają tu również po mniej oczywiste wątki. Jarosław Płuciennik i Pirjo Suvilehto odkrywają ciemniejszą stronę wczesnej twórczości Tove Jansson, kojarzonej przede wszystkim z opowieściami o Muminkach, i Walta Disneya, który stworzył przecież *Taniec szkieletów* (1929) — autorzy artykułu wykazują wpływ surrealizmu na twórców rozpatrywanych głównie w obszarze „sztuki dla dzieci” i odnajdują w tej sztuce grozę (zob. Płuciennik, Suvilehto 2025).

Horrorem dla młodzieży jest powieść *Nakarmię cię strachem* Trang Thanh Tran, której przygląda się Justyna Braszka (2025). Nawiedzony dom i duchy pełnią tu rolę przewodników pozwalających młodej bohaterce — nie bez odpowiedniej dawki grozy i przemocy — odkryć swoją tożsamość i zmierzyć się z Historią. Nie w każdym przypadku jednak można odczarować „złe miejsce”⁵, niezależnie od tego, czy dana narracja adresowana jest do młodego czy do dorosłego odbiorcy.

2.2. Złe miejsca

Horrorowy archetyp „złego miejsca” znajduje swoje zastosowanie we wszystkich mediach, a nawet poza nimi — przemysł rozrywkowy wykorzystuje je chociażby w escape roomach czy w salach strachu. Okazuje się, że turystyka śladami horroru, jego figur i historii prężnie się rozwija, nie tylko w Transylwanii. Wystarczy wskazać takie książki, jak *Duchowy przewodnik po Polsce, czyli 101 wycieczek z dreszczykiem* (Martyna Skibińska) czy *Ghostland. Ameryka i jej nawiedzone miejsca* (Colin Dickey); można udać się też na wycieczkę śladami Niesamowitego w konkretnym mieście, jak Clive Bloom w *London Uncanny. A Gothic Guide to the Capital in Weird History and Fiction* (zob. Adamczewska-Baranowska 2025).

Akcja tocząca się w typowych dla horroru przestrzeniach, takich jak nawiedzony dom, mroczny las, stary cmentarz lub opuszczony szpital, zwykle uruchamia ciąg wydarzeń stanowiących dla bohatera poważne niebezpieczeństwo. Labiryntowa przestrzeń wzbudza lęk nie tylko z powodu obecności potwora, ale też dezorientuje i wprowadza chaos. Ponadto stanowi zagadkę, ponieważ odnalezienie właściwej drogi wśród płataniny korytarzy, zakamarków oraz ślepych zaułków często jest konieczne do tego, by protagonista ocalił życie (zob. Żmuda 2012: 209), do czego w przypadku gier cyfrowych możemy się przyczynić. Zazwyczaj sekwencje te wymagają od użytkownika szybkiej reakcji — nie ma czasu na błędzenie lub zastanowienie się, dokąd należy skierować postać, jeśli potwór depcze jej po piętach.

W artykule Julii Seltnerajch czytamy o przestrzeni nawiedzonego domu, która we współczesnych horrorach pełni funkcję samodzielnej, aktywnej siły grozy stanowiącej dla postaci zagrożenie. Analizując filmy *The Amityville Horror* oraz *The Conjuring* (pol. *Obecność*), badaczka udowadnia, że dom nie jest już tylko swoistym tłem wydarzeń, lecz jednym z bohaterów. Dodatkowe przerażenie budzi zaś fakt, że naruszona

⁵ Miłośnicy horroru z pewnością znajdą tu nawiązanie do powieści Deana Koontza *Złe miejsce* (*The Bad Place*) z 1990 roku.

zostaje prywatna przestrzeń, która z azylu i miejsca odpoczynku staje się areną nadprzyrodzonych wydarzeń. W tym wydaniu groza przejawia się także w rozpadzie więzi rodzinnych, ponieważ demoniczne siły intensywniej atakują bohaterów skonfliktowanych, zranionych i borykających się z niezrozumieniem ze strony bliskich osób.

Zarówno na gruncie medium filmowego, jak i w grach cyfrowych przestrzeń oddziałuje na zmysły odbiorcy, co wydaje się trudniejsze do uzyskania w literaturze. Ciekawym przykładem jest tu jednak *Dom z liści* (*House of Leaves*) Marka Z. Danielewskiego, powieść wydana w 2000 roku, a w Polsce wznowiona w 2024 roku — przestrzeń medium, jakim jest w tym przypadku książka/kodeks, zostaje wyzyskana również w sposób fizyczny: czytelnik błądzi po stronach, kolumnach, marginesach i setkach przypisów, gubiąc się tak samo jak bohaterowie utworu w tytułowym domu. Carrollowski potwór nie zostaje schwytany, pokonany ani nawet nazwany. Sztafaż gotycyzmów i strachów, kojarzący się z XVIII- czy XIX-wieczną powieścią gotycką, jest przez współczesnych twórców horroru nie tylko wykorzystywany, ale też interpretowany i przekształcany. Widać to szczególnie wyraźnie, gdy przyjrzymy się właśnie potworom.

3. Wędrujące figury horroru, czyli potwór transmedialny

3.1. Transmedialność — potwór genologii?

Obie autorki niniejszego artykułu w swoich badaniach — choć na gruncie różnych mediów — zajmują się genologią. Prowadząc rozważania nad rozwojem gatunków, czy to nad sagą rodzinną w literaturze, czy to nad survival horrorem w grach cyfrowych, łatwo dostrzec, że podejście dążące do ustalenia jasno wytyczonych granic danego gatunku czy nawet odmiany gatunkowej zawodzi, okazuje się niewystraszające w obliczu współczesnej (pop)kultury. „Tradycyjna wykładnia genologiczna nie cierpi bytów liminalnych, płynnych czy niejednoznacznych” — pisze Bartosz Lutostański (2019: 5). Rzeczywiście, trudno dziś trzymać się twardych kategorii, a „możliwość precyzyjnego wyodrębnienia ram gatunkowych zdaje się bardziej odległa niż kiedykolwiek wcześniej” (Staszenko-Chojnacka 2023: 132). Nie tylko przenikają się ze sobą gatunki wyznaczone w obrębie jednego medium — mamy dziś do czynienia z przenikaniem się zarówno gatunków, jak i mediów, w ramach których wydają się one funkcjonować. Wydają, gdyż do horroru roszczą sobie prawa literatura, film, gry cyfrowe, platformy streamingowe, komiks, ale i malarstwo czy przemysł kulturowy w postaci nawiedzonych miejsc czy centrów rozrywki.

Autorzy publikacji *Transmedia/Genre: Rethinking Genre in a Multiplatform Culture*, Matthew Freeman i Anthony M. Smith, argumentują na rzecz plastyczności gatunku w kontekście transmedialnym: gatunek jest dziś bowiem kształtowany przez branżę dającą nam „transmedialne produkty”, przez platformy, w ramach których funkcjonują, oraz przez partycypacyjne zaangażowanie odbiorców (zob. 2023)⁶. Należy mówić więc o czymś więcej niż przenikanie się czy intermedialność. Doświadczenie danego utworu czy też „produktu” odbywa się ponad/poza konkretnym medium czy gatunkiem — przekracza granice i wymaga takiego podejścia (nie tylko odbiorczego, ale i badawczego),

⁶ Freeman i Smith odwołują się w swoich rozważaniach m.in. do uniwersum *Gwiezdnych wojen* i Kapitana Ameryki. Analizują też przypadek serialu *Stranger Things* (2016–) jako wytworu transmedialnego, kształtowanego przez odbiorców.

które uwzględni jego niezależność. Anita Has-Tokarz pisze o intermedialności horroru jako o pewnym rodzaju współpracy między środkami przekazu (2010: 383–385)⁷ i spostrzeżenia te pozostają aktualne, ale nie wyczerpują zagadnienia funkcjonowania horroru w kulturze współczesnej. Transmedialność bowiem “[z]akłada istnienie »transowego«, niezależnego bytu gatunkowego, a więc prze-niesionego, sytuującego się na przecięciu dwóch lub kilku grup zjawisk albo obejmującego tę wielość” (Lutostański 2019: 5). Tak Henry Jenkins pisze o storytellingu transmedialnym:

Transmedialny storytelling reprezentuje proces, w którym integralne elementy fikcji są systematycznie rozpraszane w wielu środkach przekazu w celu stworzenia jednolitego i skoordynowanego doświadczenia rozrywkowego. W idealnym przypadku każde medium wnosi swój własny, unikalny wkład w rozwój historii. (Jenkins 2007, b.s.)⁸

Badania nad horrorem przypominają dziś uczestnictwo w tego rodzaju performatywnym zbieraniu elementów rozproszonych po różnych mediach — o ile odbiorca nie musi dekodować gatunku, by go odczytać⁹, o tyle chcąc podjąć próbę możliwie kompleksowego opisu horroru, musimy aktywnie uczestniczyć w jego doświadczaniu za pośrednictwem różnych platform i dążyć do odkrywania mechanizmów, którym wówczas podlegamy.

Reasumując: genologia transmedialna to dział semiotyki kultury, zajmujący się badaniem i systematycznym opisywaniem gatunków i mediów składających się na dany komunikat transmedialny, a nie gatunków autonomicznych, których ontologia opierałaby się na charakterystyce transmedialnej — takie, jak dotąd, nie istnieją. Celem genologii transmedialnej jest dokładne prześledzenie komponentów genologiczno-medialnych utworu pod kątem ich współistnienia, współfunkcjonowania i współtworzenia znaczenia. (Lutostański 2019: 16)

Czy możemy kompleksowo zbadać figurę wampira w kulturze, przyjmując podejście inne niż proponowane przez genologię transmedialną? Opierając się wyłącznie na jednym medium lub śledząc tylko relacje medium prymarnego i kolejnych, badacz traci z oczu znaczenia wytwarzające się w procesie obcowania z gatunkiem na wielu płaszczyznach. Jenkins pisze:

Tekst transmedialny nie tylko rozprasza informacje: zapewnia zestaw ról i celów, które czytelnicy mogą przyjąć, wprowadzając aspekty opowieści w swoje codzienne życie. Możemy zobaczyć ten performatywny wymiar w wypuszczaniu figurek kolekcjonerskich,

⁷ Badaczka wskazuje na postaci funkcjonujące jako tzw. zjawiska medialne, np. Harry Potter, James Bond, Batman — obecne jednocześnie w wielu środkach przekazu.

⁸ W oryginale: „Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story”. Przekł. — A.Z.

⁹ Mamy wtedy do czynienia „z uproszczonym traktowaniem poszczególnych komponentów gatunkowo-medialnych” (Lutostański 2019: 15).

które zachęcają dzieci do tworzenia własnych historii o fikcyjnych postaciach, lub w kostiumach i grach fabularnych, zapraszających nas do zanurzenia się w świecie fikcji. (Jenkins 2007, b.s.)¹⁰

Wychodząc od figury wampira Johna Polidoriego czy Brama Stokera, można dotrzeć do Regisa znanego z utworów Andrzeja Sapkowskiego o wiedźminie, ale także wizerunek tej postaci w *Wiedźminie III: Dzikiem Gonie* (dodatek *Krew i Wino*) dodaje pewien komponent gatunkowo-medialny do jej odczytania, a kolejny zyskujemy, gdy do rozważań włączamy fanowskie figurki i fanarty rozsypane po różnych mediach.

Transmedialność można uznać pewnie za koszmar tradycyjnej genologii, ale czy nie od zawsze potwór reprezentował to, co aktualne i ważne?

3.2. *Nowe potwory na nowe czasy*

Noël Carroll nierozzerwalnie wiąże horror z potworami („niezwykły stwór w naszym zwykłym świecie”; 2024: 38), co pozwala odróżnić ten gatunek — dość wygodnie na potrzeby teorii — od innych przerażających opowieści, np. opartych na motywie zaburzeń psychicznych (zob. Carroll 2024: 36). Filozof łagodzi swoją tezę, akceptując możliwość, że potworem może być — metaforycznie — miejsce albo człowiek, który sprzeciwił się ludzkiej naturze do tego stopnia, że postrzegamy go jako istotę nieludzką (np. psychopata), albo nawet zwierzę z pozoru zwyczajne, występujące w naszym porządku naturalnym, ale portretowane w taki sposób, że staje się niezwykle, „potworne” (jak ponadprzeciętnie wielki rekin w *Szczękach* Stevena Spielberga czy chory pies w *Cujo* Stephena Kinga). Charakterystyczny dla horroru jest także model relacji drapieżnik–ofiara, do którego Dariusz Brzostek dodaje komponent „obrońcy” (zob. 2020: 22–27). Badacz zwraca również uwagę na uniwersalistycznie zorientowaną estetykę, a przecież pierwotny odruch wstrętu — kolejny wyznacznik horroru — wzbudzany jest w różnych kulturach przez różne substancje (zob. Brzostek 2020: 46–47). Potwór, zdaniem Carrolla, musi wzbudzać wstręt, ale co jeśli wzbudza inne uczucia, takie jak litość, miłość, pożądanie? A co, jeśli nasz potwór jest jedną z instytucji totalnych, która sprawuje władzę nad naszym życiem czy umysłem?

Lęk przed instytucjami „totalnymi” (termin Ervinga Goffmana) to jeden z podstawowych lęków ponowoczesnego społeczeństwa. Piszac o nim, Brzostek koncentruje się na psychiatrii (i psychoanalizie) jako dziedzinie będącej zarazem źródłem lęku, jak i mającej pomóc się z lękiem mierzyć (zob. 2020: 173 i nn.). Wśród stosunkowo nowych lub wyjątkowo dających dziś o sobie znać strachów wymienia również inne: groza czasu wolnego, lęk przed wykluczeniem, fatalizm wynikający z obawą przed zapaścią cywilizacyjną i związany z upadkiem kapitalizmu, kryzys demograficzny, kryzys energetyczny, kryzys klimatyczny, zagrożenie epidemiologiczne, globalny terroryzm (zob. Brzostek 2020: 203–204). Ogólna diagnoza jest więc taka: ponowoczesność znajduje się w zapaści, a horror potrzebuje nowych potworów, które będą tej zapaści odbiciem.

¹⁰ Woryniale: „A transmedia text does not simply disperse information: it provides a set of roles and goals which readers can assume as they enact aspects of the story through their everyday life. We might see this performative dimension at play with the release of action figures which encourage children to construct their own stories about the fictional characters or costumes and role playing games which invite us to immerse ourselves in the world of the fiction”. Przekł. — A.Z.

Nie trzeba jednak całkiem nowych potwornych figur, by odpowiedzieć na zapotrzebowanie współczesnego odbiorcy. Niekiedy zmienia się tylko paradygmat. Jeszcze w 2010 roku Anita Has-Tokarz wskazywała na serial *Z Archiwum X* jako na „zwierciadło obecnych czasów” — ukazywał on lęki i obsesje współczesnego człowieka; pod maską logiki i nauki kryło się to, co fantastyczne, wymykające się prawom fizyki i biologii (zob. 2010: 397). Nauka miała być wówczas bezpiecznym wyjaśnieniem, a zawodziła. Dziś nauka bywa nie obietnicą rozwiązania, ale wręcz samym źródłem lęku — instytucją totalną, o czym piszemy, przyglądając się m.in. „złowrogim podmiotom nieludzkim”. A jak zmieniają się inne stare potwory?

3.2.1. Wiele wymiarów pożądania (wampir)

Publikacje naukowe poświęcone figurze wampira nie sposób wymienić. Już w 2008 roku Anna Gemra, w monografii potwornych postaci *Od gotycyzmu do horroru...*, dokonała przeglądu stanu badań i kompleksowo opisała wampira, a od tego czasu bibliografia znacząco urosła. Wystarczy wspomnieć, że w niniejszym numerze „Zagadnień Rodzajów Literackich” pisze Marius-Mircea Crișan, profesor Uniwersytetu Zachodniego w Timișoarze, jeden z najbardziej znanych i zapracowanych wampirologów, który dokonuje przeglądu wpływu innej badaczki, Elizabeth Miller, na nurt *Dracula studies* (zob. Crișan 2025). *Leksykon mniej znanych filmów wampirycznych* wymienia około sześćdziesięciu filmów wykluczonych z różnych względów z masowego obiegu (zob. 2018: XIV), a są to tylko przedstawienia wampira z jednego medium. „[W]ampir jest ciągle obecny, jego przesłanie musi być w jakiś sposób aktualne: gdyby tak nie było, [...] szybko zniknąłby z rynku i pamięci odbiorców” — stwierdza Gemra (2008: 243) i można łatwo się zgodzić z tą tezą.

Przemiana, jaką przeszedł wampir w kulturze, jest jedną z najbardziej spektakularnych — wychodząc od postaci o odrażającej powierzchowności i równie odrażającym wnętrzu, stał się atrakcyjny wizualnie i charakterologicznie. Doszło do swoistej antropomorfizacji potwora, z którym dziś możemy się wręcz identyfikować (zob. Has-Tokarz 2010: 256). Nowa filmowa adaptacja *Draculi* — wspomniany już *Nosferatu* Eggersa — zdaje się jednak wracać do korzeni wampira; twórcy wyposażyli go w intensywnie eksponowaną cielesność bliższą na pewno body horrorowi niż estetyce romantyzmu, jednocześnie korzystając choćby z malarskich ujęć otoczenia. Figura wampira mieści w sobie dziś wiele paradygmatów.

Mimo że „[...] ze zła metafizycznego, zewnętrznego i niezawinionego, zmienił się w zło wewnętrzne, integralną część ludzkiej natury; z instynktów, których nie można okiełznać — w wolny, świadomy wybór” (Gemra 2008: 244), wampir nie daje się łatwo zamknąć w ramy symbolu. Niegdyś „wampirami” nazywano morderców seksualnych, co miało również wymiar ideologiczny, zwłaszcza w okresie PRL-u, o czym w kontekście lustmorderców w mniej zbadanej twórczości Konwickiego pisze Jadwiga Piskorska (zob. 2025), a dziś zaś — zależnie od tego, skąd czerpiemy wiedzę i w ramach jakiego medium się poruszamy — takie miano może być potraktowane jako komplement. Z pewnością przyjemniej identyfikować się choćby z protagonistką uniwersum *Underworld* (2003–), Selene, portretowaną przez Kate Backinsale, albo wcielić się w doktora Jonathana Reida, głównego bohatera gry *Vampyr* (2018), który walczy z nałogiem możliwie najgorszym dla kogoś, kto przysięgał ratować ludzkie życie — z pociąganiem do spożywania świeżej krwi własnych pacjentów.

Czy można dziś uznać, że zna się figurę wampira, jeśli nie sięgnęło się do wielu różnych mediów, w których ona ewoluuje i obrasta w kolejne znaczenia? Tomasz Fisiak w artykule *Dracula Meets the Music Video* opisuje powiązania między *Nosferatu: Symfonią grozy* Friedricha Wilhelma Murnaua z 1922 roku a wybranymi teledyskami — z różnych gatunków muzycznych i estetyk (zob. 2025). Intertekstualność stanowi punkt wyjścia do tego rodzaju badań, ale nie wyczerpuje potencjału wampira, który uosabiał w kulturze szereg cech i relacji międzyludzkich, często w ich wymiarze seksualnym, ale i miłosnym — był symbolem „erotycznego wyrafinowania wypełniającego pustkę po miłości” (Gemra 2008: 245), metaforą niekonwencjonalnego seksu, okrucieństwa, instynktu, odrzucenia, granic stawianych w relacjach z innymi. Wydaje się, że pozostaje wciąż w kręgu body horroru, ale Anna Gemra sytuuje go tu w innym wymiarze: raczej jako niepewność co do życia pozagrobowego niż wstrętu przed rozkładem. W ostatniej roli zastępuje go figura zombie.

3.2.2. Drapieżnik czy ofiara? (zombie)

Postać zombie jest obecna w kulturze popularnej od wielu dekad i podobnie jak figura wampira, przeszła znaczące transformacje na przestrzeni lat. Rozpowszechniona dzięki przygodowym powieściom oraz reportażom z podróży do Afryki autorstwa Williama Seabrooka, początkowo była łączona głównie z haitańskim kultem *voodoo* (zob. Has-Tokarz 2010: 309). Aż do lat 60. XX wieku ukazywano zombie jako postaci, które powstały z grobu dzięki czarnej magii, a kontrolowane przez szamana przypominały bardziej niewolników niż potwory. Postrzeganie żywych trupów zmienia się za sprawą kultowego już dzisiaj dzieła George’a Romero (*Night of the Living Dead*, 1968), w którym istoty te zdają się działać chaotycznie, a ponadto łączą się w grupy, przez co stają się większym zagrożeniem dla żyjących. Zombie to potwór antropomorficzny, przypomina człowieka, jednak wyraźnie brak u niego podstawowych funkcji życiowych, a także ludzkiej świadomości zastąpionej przez zwierzęce pragnienie spożywania krwi oraz mięsa. Jakub Konefał uważa, że zombie w filmie Romero są znacznie bardziej przerażające od potworów innego rodzaju, ponieważ stanowią nieustępliwą masę, której motywacją jest wyłącznie sianie śmierci i zniszczenia, a groteskowe podobieństwo do człowieka stanowi obraz, o którym trudno zapomnieć (zob. 2008: 22).

Wielu badaczy uważa, że opowieści o zombie należy interpretować w kluczu przeżytych traum wojennych oraz manifestacji różnych lęków społecznych. Wśród najczęściej pojawiających się analiz tekstów opowiadających o walce z żywymi trupami warto wymienić krytykę wojny w Wietnamie, wytknięcie uprzedzeń rasowych, negatywną ocenę konsumpcyjnego stylu życia, personifikację traum związanych z masową eksterminacją ludności, a także lęk przed rozpadem więzi społecznych (zob. Konefał 2008: 23–24; por. Olkusz 2019).

Na przestrzeni lat romerowska wizja zombie ustąpiła miejsca filmom oraz grom wideo, w których żywe trupy potrafią poruszać się ze znaczną prędkością, organizować się w grupy, a ich zachowanie staje się coraz brutalniejsze. Eksponowanie agresywności i okrucieństwa połączone z coraz bardziej makabrycznymi deformacjami ciała odsyłają do wątków związanych z body horrorem oraz wspomnianego już tekstu Pawła Barana (2025). W wielu współczesnych literackich, filmowych i gromych horrorach o żywych trupach, wyeksponowany zostaje wątek rozkładu ciała poprzez obnażenie kolejnych eta-

pów zepsucia i defragmentacji. Zdaniem Anity Has-Tokarz to wyraz lęku człowieka przed śmiercią, niepewności związanej z potencjalnym życiem pozagrobowym, a także obawą przed utratą osobowości i możliwości decydowania o własnym losie (zob. 2010: 311).

Odbiorcy horrorów są przyzwyczajeni do ukazywania zombie jako bezwzględnego, krwiożerczego potwora stanowiącego zagrożenie dla bohaterów. W grach wideo zombie jest idealnym wrogiem, którego ostateczna śmierć nie wywołuje ani smutku postaci, ani dyskomfortu gracza zmuszonego do pokonania hord przeciwników. Niesłabnąca popularność żywych trupów jako growych antagonistów znajduje swoje wyjaśnienie nie tylko w warstwie tematycznej, ale również ludycznej, gdyż ograniczona sprawność zombie, zarówno fizyczna jak i psychiczna, stanowi duże ułatwienie w projektowaniu growej mechaniki. Postaci nie muszą być idealnie zaprojektowane, nie podejmują logicznych decyzji, mogą poruszać się w dziwny sposób, dzięki czemu nawet twórcy z ograniczonym budżetem są w stanie zaimplementować do rozgrywki zombie-przeciwników (zob. Barr 2020: 15).

Wracając jednak do tematyki horrorów o żywych trupach, warto podkreślić, że wątki te pozwalają także twórcom skomentować ludzką naturę. Częstym zabiegiem jest obnażenie słabości człowieka oraz porównanie ocalałych — skupionych wyłącznie na sobie i dopuszczających się makabrycznych czynów w imię walki o przetrwanie — do krwiożerczych potworów. Konstatacją takich opowieści bywa padające z ust bohatera stwierdzenie, że „zombie to my”, co wprowadza dodatkową warstwę interpretacyjną. Autorzy growych scenariuszy podkreślają także, że teoretycznie banalna historia o epidemii zombie, kryje ogromny potencjał emocjonalny, np. gdy bohater musi pogodzić się z przemianą ukochanej osoby w rozszalałą bestię (zob. Barr 2020: 17).

Zombie występują jednak nie tylko w roli napastników, ale również ofiar. Marta Bubnowska opisuje, jak na przestrzeni lat filmowe, serialowe i growe zombie przekształciły się z powolnych, bezmyślnych potworów w istoty obdarzone nadludzką szybkością i swego rodzaju sprytem. Ponadto autorka koncentruje się na mniej typowym postrzeganiu postaci zombie, gdyż wskazuje, że jest to modelowy Inny, który sam staje się ofiarą ludzkich uprzedzeń, lęków i opresji (zob. Bubnowska 2025). Litość wzbudzają dziś zombie będące niegdyś dla bohaterów horrorów znajomymi czy bliskimi ludźmi, lecz wzbudza ją także zombie jako figura grozy — poddawana w horrorze eksterminacji na bodaj największą skalę.

Metaforyczne określanie ludzi wpatrzonych w ekrany smartfonów mianem zombie prowadzi z kolei do odkrycia innego rodzaju ponowoczesnego lęku: lęku przed odczłowieczeniem w postaci dominacji nowych technologii.

3.2.3. Złowrogie podmioty nieludzkie (duchy, demony... i AI)

Dariusz Brzostek, przyglądając się gatunkowi *folk-horror*, pisze o „tęsknocie za potworem” (2020: 127 inn.). Powrót przednowoczesnych tradycji można zauważyć w sięganiu przez twórców horroru po wszelkiego rodzaju mity i folklor. Ze słowiańskiej mitologii chętnie czerpią polscy pisarze i pisarki, w tym Artur Urbanowicz, o którym między innymi pisze Paulina Siedlecka-Jamiołkowska (zob. 2025) w artykule poświęconym współczesnej polskiej fantastyce grozy. Maciej Krauze analizuje figurę *yōkai*, demona z folkloru japońskiego, w filmach Kaneto Shindō — *Onibaba* (1964) i *Kuroneko* (1968), gdzie wydaje się mieć ona wymiar polityczny w szerokim rozumieniu tego słowa (zob. Krauze 2025).

Z jednej strony mamy (pra)dawne wierzenia, z drugiej — religię jako instytucję (totalną) i kolejną z teorii objaśniających rzeczywistość, która straciła dziś prawo do pierwiastka absolutu. Horror satanistyczny bywa odczytywany jako współczesny moralitet (zob. Has-Tokarz 2010: 297), ale sytuacja horroru religijnego — sięgającego do tych ludzkich lęków, które wiążą się z życiem duchowym, wiarą, moralnością, uniwersalnymi wartościami, „dobrem” i „złem” — wydaje się bardziej złożona. W powieści *Tell Me I'm Worthless* Alison Rumfitt mamy do czynienia z opętaniem, które — choć dosłowne i manifestujące się w krwawy, cielesny sposób — w interpretacji Anouk Herman (zob. 2025) okazuje się opętaniem ideą — faszyzmem. Podobnie polityczny wymiar zdaje się mieć nawiedzanie głównej bohaterki powieści *Nakarmię cię strachem* Trang Thanh Tran, o której pisze Justyna Braszka (zob. 2025). Młoda Amerykanka wietnamskiego pochodzenia musi mierzyć się nie tylko z poszukiwaniem własnej tożsamości, ale i z kolonialną historią kraju swoich przodków. Lęk uosabiany przez dawne strachy — demony, upiory, duchy — to lęk przed Historią, przeszłością, a także przed tym, co kryje się w nas samych dzisiaj. Tęsknimy za prostym moralitetem, za tym, by za okrutnym duchem lub w fundamentach nawiedzonego domu kryła się tragiczna, lecz jednowymiarowa prawda (krzywda i zemsta, wina i kara). Współczesne duchy są jednak nieco inne, ponieważ uosabiają również lęk przed przyszłością — przed tym, że nie tylko powtórzymy grzechy naszych przodków, ale że nieustannie poszerzamy ich repertuar.

Jednym z najbardziej współczesnych lęków wydaje się ten związany z instytucją totalną, która rozwija się w tempie (*nomen omen*) zastraszającym — nadzorem algorytmów. Na coś, co można by określić mianem złowrogich podmiotów nieludzkich, składają się nowe technologie reprezentowane zarówno przez internet w jego (wszech)obecnej formie, jak i sztuczna inteligencja (AI). W tym kontekście wystarczy wspomnieć o rynku pracy i sytuacji tzw. gigersów, czyli osób podejmujących, a czasem także realizujących pracę za pośrednictwem platform cyfrowych (*gig economy* — zob. Gasz 2024: 43–47). Wśród problemów, jakie wiążą się z nieustannym nadzorem ze strony algorytmów, można wymienić: dehumanizację i utratę godności, uprzedmiotowienie i utowarowienie pracowników, niegwarantowane prawa pracownicze lub wręcz zanik tych praw. Nieco inne lęki społeczne łączą się z rozwojem AI — także w kontekście rynku pracy — ale one również sprowadzają się do problemu rozgraniczenia tego, co ludzkie i nieludzkie.

Znajduje to odbicie w horrorach, a tych poświęconych sztucznej inteligencji powstaje coraz więcej. Kiedy w 2016 roku wyemitowano pierwsze odcinki serialu *Westworld* (2016–2022, reż. Jonathan Nolan i in., USA), dyskusja na temat tego, co ludzie mogą robić androidom (a co tak naprawdę chcą robić sobie nawzajem) nabierała tempa. Dziś mówi o tym tytułowy *Towarzysz* (*Companion*, 2025, reż. Drew Hancock, USA), czyli robot seksualny dystrybuowany jako substytut partnerki/partnera — pod płaszczykiem robota do codziennego towarzystwa, z wprogramowanym scenariuszem miłosnym, kryje się moralna degradacja człowieka. W *Towarzyszu* idziemy o krok dalej niż w *M3GAN* (2023, reż. Gerard Johnston, USA), gdzie robot-dziecko miał stać się zabawką idealną i zastąpić opiekunów nawet w budowaniu relacji z ich własnymi dziećmi. Być może już nie wampir, lecz robot wyposażony w sztuczną inteligencję staje się symbolem stosunków międzyludzkich i lęków, jakie się z nimi wiążą?

Strach związany z rozwojem nowych technologii manifestuje się także w kolejnych horrorach przedstawiających smartdomy. O ile filmy takie, jak np. *Ona słucha* (*AfrAId*,

2024, reż. Chris Weitz, Wielka Brytania/USA) stanowią prostą przestrożę przed obdarzaniem zbyt dużym zaufaniem podmiotów nieludzkich, o tyle już serial *Cassandra* (2025, reż. Benjamin Gutsche, Niemcy) platformy Netflix nastrocza więcej trudności interpretacyjnych. Badacze i krytycy mówią dziś o nostalgii przejawiającej się także w popularności horroru analogowego (zob. Kraszewski 2025), mającego sytuować się w opozycji do AI i nowych technologii. *Cassandra* stanowi ciekawe połączenie: smartdom z lat 70. XX wieku, utrzymany w ówczesnej estetyce i przenoszący odbiorcę do pozornie analogowego świata, straszy tak samo jak jego nowoczesne wersje.

4. Post-groza: co dalej? (I czy o krok za daleko?)

Pod pojęciem post-grozy rozumiemy te nowe zjawiska, które nie mieszczą się w dotychczasowym paradygmacie (nowe lęki społeczne) i/albo które wynikają z transmedialnego charakteru współczesnego horroru (np. figury potworów transmedialnych). Rozwój nowych technologii sprawia, że takich zjawisk jest coraz więcej, a wielu z nich nie zbadano lub zbadano je niedostatecznie. Powszechny dostęp do internetu sprawił, że historie opowiadane przy ognisku zamieniły się w *creepypasty*, a popularność horroru i jego wszechobecność pozwoliły przenieść go do przestrzeni rozrywkowej dosłownie: w postaci escape roomów, które niekiedy pokojami są tylko z nazwy — uczestnik gry może poruszać się bowiem kanałami pod miastem, a nawet spędzić kilka godzin w lesie lub w opuszczonym szpitalu psychiatrycznym.

Horror towarzyszy nam na co dzień. Jadąc do pracy, można posłuchać podcastu o seryjnym mordercy, np. autorstwa Renaty z Wórka Kości (Renaty Kuryłowicz), której spokojny, hipnotyzujący głos kontrastuje z treścią przekazu, działając na odbiorcę jednocześnie kojąco i wzbudzając podskórny lęk. Wieczór można spędzić przy reality-show korzystającym z instrumentarium horroru, np. *The Traitors*, albo oglądając klipy muzyczne — klasyczny przykład to stylizowany na horror gotycki klip *Mein Herz Brennt* grupy Rammstein, ale mocno zanurzone w horrorze pozostają też utwór i klip Niemców *Mein Teil*. Co dalej?

Pisząc o tym, jak bardzo społeczeństwo lubi się bać, Mathias Clasen podkreśla, że nie ma dowodu na przełożenie się wzrostu produkcji z gatunku horroru na wzrost przemocy i rozwój sadystycznych skłonności — badacz ma tu na myśli konkretnie odmianę horroru *torture porn* reprezentowaną m.in. przez serię *Hostel* (zob. Clasen 2021). Widzowie, podobnie jak czytelnicy literackiego horroru ekstremalnego, mają świadomość obcowania z fikcją. Horror pozostaje jednak jednym z najbardziej „cielesnych” gatunków i warto przyglądać się temu, jak się ekstremizuje — aż po takie zjawiska, jak *horrorporn*, czyli pornografia stylizowana na horror, czy filmy typu *snuff*.

Kultura popularna podlega procedurze repetycji (zob. Has-Tokarz 2010: 361), ważne są dla niej cykle, schematy i naśladownictwo. Badając ofertę wydawniczą dla miłośników literatury grozy w Polsce okresu po transformacji ustrojowej, Adam Mazurkiewicz zwraca uwagę na to, jak przekłady utworów zagranicznych kształtowały nasz rodzimy rynek wydawniczy (zob. 2025). Etykietowanie i budowanie ponadmedialnej całości, swoistego uniwersum horroru wydaje się nieuniknionym, naturalnym procesem związanym z ewolucją gatunku, świata, ale i nas samych jako odbiorców kultury. Badacz horroru powinien dziś być również jego odbiorcą, zanurzonym w sieć połączonych ze sobą mediów — nie na zasadzie intermedialności, lecz transmedialności właśnie.

*

Numer „Zagadnień Rodzajów Literackich” zatytułowany „Kultura horroru” ukazuje się ponad dwadzieścia lat po łódzkich konferencjach, których pokłosiem są publikacje *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo* (2002), *Gotycyzm i groza w kulturze* (2003), i kilkanaście lat po *All that Gothic* (2014). Nie bez powodu jest też dedykowany **Profesor Agnieszce Izdebskiej** — badaczce rozmaitych gotycyzmów, której nazwisko pojawia się w tych książkach. I w wielu, wielu innych. Dedykacja to ze strony Redakcji wyraz wdzięczności za przecieranie szlaków i odkrywanie gotyckich labiryntów wtedy, gdy czasy dla badania literatury grozy czy popkultury nie były tak sprzyjające jak dziś.

Bibliografia

- Adamczewska-Baranowska Izabella (2025), *London Uncanny: A Gothic Guide to the Capital in Weird History and Fiction* [recenzja], „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- All that Gothic* (2014), red. A. Łowczanin, D. Wiśniewska, Peter Lang GmbH, Frankfurt nad Menem.
- Baran Paweł (2025), *Observe, dismember, overcome: Resident Evil 4 (2005; 2023) and Dead Space (2008; 2023) as video game extensions of the body horror subgenre*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Barr Matthew (2020), *Zombies, Again? A Qualitative Analysis of the Zombie Antagonist's Appeal in Game Design* [w:] *The Playful Undead and Video Games*, red. S.J. Webley, P. Zackariasson, Routledge, Nowy Jork [ResearchGate], www.researchgate.net/publication/334563797_Zombies_Again_A_Qualitative_Analysis_of_the_Zombie_Antagonist%27s_Appeal_in_Game_Design [dostęp: 30.05.2025].
- Braszk Justyna (2025), *Postkolonialne lęki w nawiedzonym domu. Motywy traumy i poszukiwania tożsamości w horrorze dla młodzieży „Nakarmię cię strachem”* Trang Thanh Tran, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Brzostek Dariusz (2020), *Wola nie-wiedzy. Horror postmodernistyczny czy groza późnej nowoczesności?*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Bubnowska Marta (2025), *Zombie as Victim in Film, TV Series, and Video Games*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Caillouis Roger (1967), *Od baśni do science fiction* [w:] R. Caillouis, *Odpowiedzialność i styl*, przeł. J. Błoński i in., Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.

- Carroll Noël (2024), *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przeł. M. Przyłipiak, „Octavo”, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Church David (2021), *Post-Horror. Art, Genre, and Cultural Elevation*, Edinburgh University Press Ltd, Edynburg.
- Clasen Mathias (2021), *Fear Not! Horror Movies Build Community and Emotional Resilience*, „Aeon”, 14 października, <https://aeon.co/essays/fear-not-horror-movies-build-community-and-emotional-resilience> [dostęp: 27.05.2025].
- Crișan Marius-Mircea (2025), *A Milestone in the Field of Dracula Studies: Elizabeth Miller and the Perception of History in Bram Stoker's Vampire Novel*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Fisiak Tomasz (2025), *Dracula Meets the Music Video*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Foucault Michel (1998), *Trzeba bronić społeczeństwa: wykłady w Collège de France*, przeł. M. Kowalska, Wydawnictwo KR, Warszawa.
- Freeman Matthew, Smith Anthony M. (2023), *Transmedia/Genre: Rethinking Genre in a Multiplatform Culture*, Palgrave MacMillan, Londyn.
- Garda Maria B. (2016), *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Gasz Małgorzata (2024), *Nowe modele świadczenia pracy w warunkach gospodarki cyfrowej*, „Acta Universitatis Lodzensis. Folia Oeconomica” nr 369(4), HDL: <http://hdl.handle.net/11089/55291>.
- Gemra Anna (2008), *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monstrum Franksteina w wybranych utworach*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
- Gemra Anna (2025), *Co widzisz? Profesor Johna Katzenbacha jako horror psychologiczny. Kilka uwag*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Gotycyzm i groza w kulturze* (2003), red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Grabias Magdalena (2025), *Hans Corneel de Roos, Powers of Darkness: The Lost Version of Dracula, Overlook Duckworth, New York and London 2017, pp. 309* [recenzja], „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Has-Tokarz Anita (2010), *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Herman Anouk (2025), *Nawiedzony dom i widma faszyzmu: o „Tell Me I'm Worthless” Alison Rumfitt*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Jenkins Henry (2007), *Transmedia Storytelling 101*, „POP JUNCTIONS”, 21 marca, https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html?rq=%20transmedia%20storytelling [dostęp: 24.05.2025].
- Jędrzejewska-Szpak Dorota (2025), *A jednak żyje! Mutacje współczesnego horroru*, „Ekran” nr 73(1).
- Klevjer Rune (2006), *hc11: Rune Klevjer Genre Blindness*, „DIGRA”, 15 listopada. <https://digra.org/hc11-rune-klevjer-genre-blindness> [dostęp: 27.05.2025].
- Konefał Jakub (2008), *Ciało i lęk. Fizjologia śmierci w zombie horrorze oraz kulturze audiowizualnej*, „Kwartalnik Filmowy” nr 61.
- Kraszewski Jakub (2025), *Śmierć, groza i kasety wideo. Fenomen analogowego horroru*, „Ekran” nr 73(1).

- Krauze Maciej (2025), *Ideologia zza wrót piekieł. Polityczne znaczenie yōkai w filmach Kaneto Shindō — Onibaba (1964) i Kuroneko (1968)*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Krzywńska Tanya (2002), *Hand on Horror*, „Spectator” nr 22(2) <https://cinemadev.cntv.usc.edu/spectator/098/15877.pdf> [dostęp: 27.05.2025].
- Kukulak Szymon (2025), *Przedwieczni z gwiazdnego płomienia. Prawda Stanisława Lema jako horror kosmiczny*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Kurkiewicz Marek (2025), *Audialny wymiar grozy we wczesnej prozie Jakuba Małeckiego*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Leksykon mniej znanych filmów wampirycznych* (2018), red. R. Dudziński, M. Wolski, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej “Trickster”, Wrocław.
- Lutostański Bartosz (2019), *Prolegomena do genologii transmedialnej*, „Tekstualia” nr 3(58).
- Marcela Mikołaj (2025), *Ciemna strona Selene. Horror przypominania, powtarzania i przepracowania w „Returnal”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Matlas Katarzyna (2025), *“I Hope This Hurts.” — Rhetorics of Rape in „Mouthwashing” Digital Game*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Mazurkiewicz Adam (2025), *Wpływ anglojęzycznych tłumaczeń literatury grozy w 1990–1995 na kształtujące się po 1989 roku polskie realizacje gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Mydla Jacek (2025), *Rethinking Terror and Horror with Plato, Aristotle, and Shakespeare*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Napieraj Natalia (2025), *Zatrute (ciało)przestrzenie: ekohorror w powieści „Fruta podrida” Liny Meruane*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Nikodem Mikołaj (2019), *Horror* [hasło] [w:] *Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, red. Z. Kadłubek, B. Mytych-Forajter, A. Nawarecki, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Olkusz Ksenia (2019), *Narracje zombiecentryczne: literatura, teoria, antropologia*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Piotrowska-Grot Magdalena (2025), *Czego (nie) boi się surrealizm? Przerazająca (nad)rzeczywistość twórczych koszmarów surrealistów i surrealistek*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Piskorska Jadwiga (2025), *Zbrodnia w afekcie. Afektywny potencjał figury wampira-seryjnego mordercy w prozie Tadeusza Konwickiego*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Płuciennik Jarosław, Suvilehto Pirjo (2025), *Haunted Sketches: Analyzing the Foundations of Horror in Early Works by Tove Jansson and Walt Disney*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Poniatyszyn Kajetan (2025), *Weird fiction a horror. Uwagi terminologiczno-genologiczne*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Rouse Richard III (2009), *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games* [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, McFarland, Jefferson.
- Seltnerajch Julia (2025), *Echoes of Evil: Haunted Houses and Lingering Terrors in „The Amityville Horror” and „The Conjuring”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].

-
- Siedlecka-Jamiołkowska Paulina (2025), *Słowiańskie strachy we współczesnej polskiej literaturze fantastycznej*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Slany Katarzyna (2016), *Groza w literaturze dziecięcej: od Grimmów do Gaimana*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków.
- Staszenko-Chojnacka Dominika (2023), *Postklasyczna groza. Przeobrażenia fuzji gatunkowej survival horroru*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” nr 33(42).
- Trzaska Nina Anna (przekł.) [Stoker Bram] (2026), *Przekład opowiadania Brama Stokera „Gibbet Hill”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 68, nr 1 [Early View].
- Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo* (2002), red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Yamato Jen (2024), *Horror movies have never been bigger. And that’s scary*, „The Washington Post”, 1 sierpnia, www.washingtonpost.com/entertainment/movies/2024/08/01/horror-movies-growing-genre [dostęp: 25.05.2025].
- Żmuda Michał (2012), *Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horroru. Olbrzym w cieniu*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
-