

## Поэтика хоррора в жанре ПТ

Научный руководитель – Максимова Екатерина Сергеевна

*Теслюк Даниил Андреевич*

*Студент (бакалавр)*

Южный федеральный университет, Институт филологии, журналистики и межкультурной коммуникации, Кафедра теории и истории мировой литературы, Ростов-на-Дону, Россия  
*E-mail: danteslyuk@mail.ru*

Видеоигра - искусство. Видеоигра - текст. И такой *текст* (в широком смысле этого слова) как объект современной культуры может быть проанализирован и должен анализироваться не только в рамках культурно-антропологической феноменологии и рецептивной эстетики, к примеру, но и как непосредственно художественное произведение, имеющее свою поэтику. Т.е. анализ следует направить на то, как тот или иной текст игровой реальности создан, и как он «работает».

Соответственно, в рамках данной работы мы попытаемся выделить основные черты, моделирующие эту необычность самого игрового мира в создании «Р.Т.» как явления (далее везде - ПТ, ввиду пленяющей аллитерации с главным элементом ПТ - повторением и для различения с РТ как игры), а также наметить основные пути развития данной поэтики в контексте создания более крупных видеоигр, чтобы определить трансформационный потенциал ПТ, не теряя его главный онтологический элемент - повторение и непосредственную связь с хоррор-дискурсом.

Команда Kojima Productions вместе с Хидео Кодзимой в 2014 году создали «playable teaser» (РТ) к невоплощенной игре из линейки Silent Hill. Своим инструментарием воздействия на игрока в ходе геймплея, а также особенностями функционирования игрового пространства они добились оригинальной и необычной механики игрового процесса, которая совсем скоро усилиями подражателей сформировала новый жанр - «Р.Т.», к которому в той или иной степени относятся игры Evil inside, Silent descent, From the darkness и т.п.

Основные черты классической ПТ - это наличие достаточно замкнутого пространства (коридорность), цикличность происходящего. Суть игрового процесса заключается в блуждании одного персонажа по одному и тому же игровому пространству, в котором из раза в раз меняется некоторый элемент, и его обнаружение приводит к срабатыванию скрипта,двигающего геймплей на следующий круг. Д. Куплинов так описал процесс геймплея: «Нужно просто ходить и просто смотреть по сторонам в надежде, что что-то где-то изменится, и что что-то где поменяется, что что-то где-то тебе позволит пройти дальше» [Kuplinov: 5:30].

Таким образом, мы видим, что на онтологическом уровне ПТ базируется на оппозиции повторения и различия, низведенной в бытийный план, т.е. внутри игры данная оппозиция работает на постоянном увлечении игрока в геймплей, который должен держаться на неослабевающем интересе перед каждым последующем кругом ПТ. При этом переходным мостиком к бытийному плану служит смещение различия как такового на *отличие* как таковое (la différence и la diversité). В постепенно раскрывающемся игроку пространстве заложены внешние маркеры (отличия), обнаружение которых продвигает геймплей, но внутренне он не меняется, движение приходится совершать одинаковое, а скрипт оказывается вписан и рассеян по всему игровому пространству.

И описанная нами структура обращается в хоррор. Процесс вселения в нас страха работает в ПТ методом самоуглубления, незаметно доводящего до безумия и перманентного

ужаса (иссапу). Сначала это страх проникновения Нечто в привычное, знакомое-нам-уже пространство, которое достаточно изучено или обжито. В процессе *немонотонного блуждания* (когда скрипт самоочевиден и не тормозит геймплей - важное условие хорошей ПТ), мы продолжаем вглядываться в одни и те же предметы снова и снова в поисках отличия, следуя чудовищному различию, хаотизирующему игровой мир. Постепенно мы погружаемся в состояние, когда телесность персонажа уже полностью растворена в игровом пространстве, в котором мы не различаем различие. На нас накладывается и опыт прошлых отличий, и измученность лжеодинаковости, так что мы начинаем бояться абсолютно всего: «постоянно повторяющееся переживание страха, кажется, способствует тому, что органы, участвующие в этом процессе, фактически развиваются, как будто происходит совершенствование способности организма чувствовать страх» [Свендсен: 51]. Страх Нечто переходит в страх перед Ничто, ища вначале отличия, в конце мы и начинаем бояться этого самого различия, потеряв идентичность в вечном повторении. Однако при неудачном воплощении, наличии слабых скримеров или непроработанном диететическом воздействии данная механика может дать совершенно обратный результат и попросту наскучить игроку, а потому вопрос технической реализации ПТ остается открытым.

Конструкцию ПТ практически не представляется возможным превратить в полноценный не-инди-хоррор, потому что сложно удерживать концентрацию состояния игрока, в которое ПТ долго его погружает. Тем не менее такие попытки проводятся. В *Pineview drive* (2014), например, особняк с прилежащим двором, где герой должен продержаться 30 дней, по сути является «коридором» из оригинального РТ. Каждый день похож на предыдущий, пространство одинаково, но каждый раз что-то изменяется в доме и игрок следуя по этим отличиям (рандомно выпадающим ключам) двигает прохождение. Игра состоит почти полностью из элементов, характерных для ПТ, но ввиду затянутости и однообразности получила достаточно негативных отзывов. ПТ является одной из главных составляющих хоррор-игры, но проблематична в самостоятельной реализации. Преодолеть эту ситуацию еще до выхода РТ смогла игра «Scratches» (2006-2007 г.), добавив в механику ПТ более углубленный сюжет.

Таким образом, ПТ является одним из главнейших составных элементов многих хорроров, но самостоятельной единицей остается в большинстве случаев только в формате инди. А попыткой выйти из сковывающего жанра ПТ для создателей полноценных хоррор-игр может стать *сюжет*, необычным образом представленный в хорроре, это поможет избавить ПТ от приедающейся цикличности и разнообразить повествование, оставаясь в тех же рамках далеко не всеми принимаемой поэтики ПТ.

### Источники и литература

- 1) Свендсен Л. Философия страха. М., 2010.
- 2) Kuplinov [U+25BA] Play. Ты не испугаешься, нет, даже не надейся, хотя...: YouTube.com (Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=QinI2VIf1ZI>)
- 3) Wikipedia. P.T (video-game): wikipedia.org (Режим доступа: [https://en.wikipedia.org/wiki/P.T.\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/P.T._(video_game))).