

12+

Груздов Андреевич

Даниил

НАУКА СТРАХА: ИСТОРИЯ ХОРРОР ИГР [2009 — 2026]

Страх и почему природа
всегда побеждает

Даниил Груздов

**Наука страха: история хоррор
игр [2009 — 2026]. Страх и почему
природа всегда побеждает**

«Издательские решения»

Груздов Д. А.

Наука страха: история хоррор игр [2009 — 2026]. Страх и почему природа всегда побеждает / Д. А. Груздов — «Издательские решения»,

Вам никогда не было интересно, как вас всё это время пугали? Как эволюционировали хорроры? В этой книге мы затронем историю жанра, разберем «четвёртую стену», «зловещую долину» и причем здесь ИИ. Залезем в геймдев с головой, опираясь на психологию и опыт разработчиков. Почему психологический ужас зародился за 20 лет до своего открытия? Как пугал FNAF? Что с Outlast, Amnesia и удалённой игрой Hotel 626? Это разбор, исследование, называйте как хотите.

Содержание

Случай с «Отелем 626» (2008)	6
Биология страха и ложная угроза	8
Эволюция страха: Незаметные изменения	9
Конец ознакомительного фрагмента.	10

Наука страха: история хоррор игр [2009 — 2026] Страх и почему природа всегда побеждает

Даниил Андреевич Груздов

© Даниил Андреевич Груздов, 2026

ISBN 978-5-0070-3032-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

НАУКА СТРАХА: ИСТОРИЯ ХОРРОР-ИГР [2009 — 2026]

Введение: Иллюзия победы над природой

Природа создала страх. Первобытную эмоцию, глубоко укоренившуюся в нашей ДНК, чтобы мы избегали опасности и прожили из-за этого долгую жизнь. Тем не менее, в современном мире, просматривая фильмы ужасов и играя в хоррор-игры, мы намеренно ищем в них страх и хотим его испытать. Так мы насмехаемся над природой. И разве это не означает, что мы её победили? Эти слова принадлежат Tobe Hooper, кинорежиссёру, создателю фильмов «Полтергейст» и «Техасская резня бензопилой».

Как вы оцениваете игры? Наверняка ваш подход зависит от жанра, от того, что даёт вам дофамин. Если перед вами драма, вы не ждёте веселья или головоломок. Вы ждёте, что игра возбудит в вас чувства. Если в какой-то момент сердце сжалось, в горле встал ком, а в глазах выступили слёзы, значит, задача выполнена. Если это комедия, вы ищете не эпический поворот сюжета, а искренний смех. Игра удалась, если вы ловили себя на широкой улыбке или даже смеялись вслух.

А что насчёт ужасов, хоррора? Здесь вы ждёте тревоги, паранойи, внутреннего холода. Перестали чувствовать себя в безопасности, значит, автор попал в точку. Здесь всё гораздо глубже. Рейтинг — это не абстрактная цифра. Это измерение степени реализации определённой задачи. Чем глубже игра проникает в суть жанра, тем выше она поднимается в вашей личной системе координат. Если проецировать это на хорроры, то чем сильнее игра вас напугала, тем выше будет ваша оценка. Вы же по сути этого и ждали.

Случай с «Отелем 626» (2008)

Это звучит как что-то очевидное. Что-то вроде аксиомы. Оно и понятно, у аксиомы нет исключений. Она работает всегда одинаково, как и система рейтинга в контексте игр. К слову, давайте обратимся к одной загадочной игре 2008 года. В этом году мир увидел нечто странное. Промо-акция от Doritos под названием Hotel 626 маскировалась под обычный веб-хоррор, доступный только с 6:00 вечера до 6:00 утра.

Но за рекламной ширмой пряталось нечто куда более зловещее. Ты заходил в браузер, думал, что просто поиграешь, но уже через несколько минут забывал, что находишься дома. Ты был в отеле, мрачном, давящем, будто за каждым углом кто-то стоит. В какой-то момент ты, как и герой вдруг осознал: «Я не хочу быть здесь, но двери уже закрыты».

С определённого этапа игры цель была одна: покинуть зловещий отель. Выйти было непросто. Тебя останавливали вообще все существующие фобии, нужно было решать головоломки, однако это было непросто. Тебе приходилось сталкиваться с существами, в которых ощущались реальные психозы. Клинические ужасы, демоны и маньяки, будто страхи вытащенные из коллективного подсознания. Это вызывало не только страх, но и сложность, отсутствие концентрации. Покинуть отель за первый заход было почти невозможно.

А потом игра показывала тебе фотографии, не 3D-аватары, не нарисованные лица, фотографии настоящих людей с их болью, их испугом, их смертью. Что-то в них казалось слишком реальным. И не зря лица в игре вызывали эффект парамнезии, то есть лицо на картинке было подобрано таким образом, чтобы у вас сложилось ощущение, что вы его где-то видели. Хотя на деле это лицо с самыми распространёнными чертами, из-за чего вам кажется, что оно либо вам снилось, либо встречаетесь вы с ним уже не в первый раз. Для 2008 года это было почти кощунственно.

В мире, где хорроры были театром, 626-й отель стёр кулисы. Но настоящий ужас начинался после того, как ты выключал компьютер. Ложишься спать, проходят пару часов, и в три ночи раздаётся звонок, реальный, на твой телефон. Ты поднимал трубку и слышал голос: «Ты всё ещё в отеле?». На следующий вечер ты возвращался. Не столько по своей воле, сколько потому, что тебя позвали. И вот ты снова у экрана, снова фотографии. Под одной из них надпись «Жертва маньяка». На этот раз никаких смутных образов. На листе бумаги выцветшими чернилами было набито твоё лицо.

Ну как? Разработчики справились со своей задачей? Это звучит как вымысел. Да нет, это реальная игра, просто все ходы были идеально продуманы. Даже звонок в три ночи. Тот факт, что в игру можно было поиграть с 6 вечера до 6:00 утра, обеспечил успех в двух направлениях. Во-первых, атмосфера, ночь и тишина, напряжение, а во-вторых, очень удобное время, потому что вы не успевали пройти игру за один заход. Вы не успевали покинуть отель, из-за чего вам, когда звонили в 3 часа ночи и говорили, что вы всё ещё в отеле, вы и вправду находились в отеле. И это лишь капля в море.

Если рассуждать о всех приёмах в игре и десяти книг не хватит. Однако что насчёт рейтингов? А вот тут всё приобретает иной оборот. Игру критиковали, она получила в большей мере отрицательные оценки, а сама компания Doritos обзавелась чёрным пиаром. Интересно, почему? Это же 2008-й год, инди-хорроры до Undertale и Slander. Тогда выражением «сломать четвертую стену» могли пользоваться разве что настройки. Это революция жанра в буквальном смысле. То есть, когда игрок заходил в игру жанра ужасы, он наверняка жаждал испытать страх. Но когда Doritos справилась с этим желанием лучше всех, они не получили положительных оценок.

На вопрос «почему» у вас наверняка уже сформировался ответ. Ведь он самый очевидный. Более того, каждая статья про эту игру, начиная с 2011 года, его содержит. Это нелегально.

Или юридический отдел Doritos испугался? Или это противоречит законам и у них не было права. Об этом пишут везде, и даже говорят в более ранних видео на YouTube, на которые большинство и ссылаются. Однако всё это ложь без остатка, от первой до последней строчки. В самом начале игры да вы сами вводили свой номер телефона, клавиша за клавишей своими руками. А как иначе браузерная игра для ПК могла бы его узнать? Конечно, когда игроки вводили номер, они ожидали получить в худшем случае промокод на чипсы, а не жуткий звонок от призрака. Но разве это что-то меняет? Вы ведь ввели его осознанно, добровольно, причём все ведь ссылаются именно на закон. Ну так вот, это вполне законно. Да, жутко, да, грязно, но закон не про эмоции, а про буквы.

История с фотографиями жертв-убийц куда туманнее, потому что ни одна из новостных редакций не решилась так глубоко рыть, но, изучив всю информацию по игре, мы узнали, что все фото были сделаны веб-камерой. Игра сделана на флеш-плеере, а в 2008 году этот плагин не мог использовать веб-камеру без разрешения. Даже изначально, без всех этих деталей, информация насчёт проблем с законом была странной, потому что как игра вообще просуществовала три года и закрылась. Почему закрылось по желанию разработчика, а не в результате судебного иска? Так что получается, самый революционный хоррор своего времени в 2008 угас из-за пары статей? Поверьте, какую бы причину вы сейчас ни придумали, она будет лишь ничтожной верхушкой. Иллюзии.

Влияние СМИ, конечно, нельзя отрицать. Они умеют лгать, манипулировать, подливать бензин в огонь. Но с задачей заставить вас поверить в то, что чёрное — это белое не справится даже New York Times. Самые ранние статьи по 626-му отелю ссылались на уже существующую негативную оценку. Усилить пламя бензином нельзя, если пламени нет. А отговорка насчёт законов была не единственной. И вот она, самая настоящая аномалия. Иногда отговорок вообще не было.

Биология страха и ложная угроза

«Послушайте, я уже играл в ужастики и обожаю смотреть по ним фильмы. Но эта игра, она, не знаю... Просто меня отталкивает». Причём это не единственный случай. Другой пример — *Scary of Fear*. Её до сих пор считают культовой среди фанатов психологического хоррора. Чувство тревоги и внутреннего дискомфорта было не менее сильным. Просто атмосфера ужаса создавалась постепенно. Игроки рассказывали, что после прохождения игры чувствовали себя опустошёнными, словно вместе с героем переживали не только страх. Но и глубокую личную боль, депрессию и апатию. И вот очередной комментарий по той же неизвестной причине. На этот раз игру забраковали не полностью, но отторжение у большинства всё равно есть, а причины нет. А может, тогда её и вправду не было?

В 2023 году на Science Direct вышла статья, являющаяся первым ключом к разгадке. В ней описан эксперимент на крысах, которым при определённом звуковом сигнале подавали разряд тока снова и снова, пока не выработался безотказный рефлекс. Со временем даже без боли, только при звуке у грызуна автоматически выделялся кортикостерон, гормон стресса и страха. Всё логичная, классическая обусловленность. Павлов доказал это ещё в прошлом веке, только с собаками и слюной. Но потом учёные включили звук, не применяя ток. И да, крыса всё ещё испугалась. Всё по плану, но произошло нечто необъяснимое. Вместе с гормоном страха появился и дофамин, гормон удовольствия.

Спустя пару месяцев всплывает и другое исследование от Руланда Эссера. Главы кафедры Медицинского университета по нейронауке. Он проверял похожие исследования, но на этот раз не на крысах. Субъекты вызывали страх манипуляциями, резкими стимулами, обманом. Стресс зашкаливал, кортизол лился рекой, затем ему открыли правду. Никакой угрозы не было, это был эксперимент. И что сделал организм? Ответил радостью, выбросом дофамина. Причём это исследование не только бумаги с анализом крови. Вы можете наблюдать смех у многих стримеров спустя 1—2 секунды после скримера. Причём выброс дофамина зависел от выброса кортизола. То есть субъект радовался сильнее по мере того, какую опасность избежал.

Получается, всё. Чем страшнее хоррор, тем больше удовольствия. Максимально интуитивная точка зрения оказалась правильной. Кажется, что истина уже на поверхности, но это не так. Суть не в страхе и даже не в силе страха, а в том, что страх оказался ложным. Вот когда выделяется дофамин. Именно поэтому хорроры работают, потому что ты можешь испугаться и почти мгновенно испытать радость. Ведь вспоминая, что это просто игра в вымышленный мир. Опасность оказалась нереальной, вы её избежали.

Но. Если иллюзия рушится, если между игрой и реальностью больше нет границы, ты не радуешься, потому что опасность никуда не исчезла, никакого дофамина не будет. Это именно то, что отталкивает. После звонка в три ночи тебе никто не скажет, что это была шутка. Поэтому хоррор — самый особенный жанр из всех. Потому что это единственная категория игр, где абсолютное соответствие правилам может обернуться провалом, фатальной ошибкой и обеспечить лишь негативный отклик.

Tobe Ноорег ошибался. Он думал, что мы победили природу. Раньше боялись страха, теперь ищем. Но нет, запуская игру, мы не ищем в ней страх. Мы ищем удовольствие от осознания, что страх нереален. Мы не победили, мы проиграли. Не мы насмехаемся над природой, а она над нами. Это даже не обозримое будущее. Напротив, это настоящее.

Эволюция страха: Незаметные изменения

Надо же, разбить максимально интуитивный пример, то, что мы играем в хорроры ради страха. Но если вы думаете, что этим вся мистика жанра ограничивается и это единственное, что может впечатлить, то боюсь, дальше станет по-настоящему неудобно. В марте 2023 года появилось интригующее исследование. На первый взгляд, сухая статистика, диаграмма с соотношением положительных и негативных оценок хоррор-игр. Проще говоря, показатель того, насколько игроки в целом были удовлетворены играми жанра ужасов. График почти идеально ровная линия. С 2018-го по 2023-й год интерес и степень удовольствия оставались на одном и том же уровне, несмотря на десятки, сотни новых проектов.

Исследование пришло к выводу: хорроры не эволюционируют. Игроки получают те же эмоции, что и пять лет назад. Всё как было, так и осталось. И ведь, кажется, в этом что-то есть. Вспомните, если вам скажут: «Эволюция шутеров», в голове тут же мелькают образы: новое оружие, карты, механики, сервера. А теперь скажите: «Эволюция хоррора...». Пустота. Молчание. Мы не можем назвать ничего конкретного. И это не просто ощущения, это подтверждают миллионы оценок. Да, снова оценки. Опять эта цифра.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.