



SOUND PARADIGM IN HORROR VIDEO GAMES

Vladislav Vladimirovich Kirichenko (a)

(a) Saint Petersburg State University, 7-9, Universitetskaya emb., Saint Petersburg, Russia, 199034.
Email: kirlimfaul[at]gmail.com

Abstract

The current work is devoted to the analysis of the sound paradigm in video games of the horror genre. The sound in computer games is an important component, since the game is a syncretic medium. The aim of the work is an attempt to establish the most relevant typology of sound elements of a given genre, as well as the correlation of the considered paradigm with various game interfaces. Understanding the functioning of sound and its relationship with various interface forms in computer games makes it possible to better comprehend their cultural significance, to better see their relationship with other media, as well as their impact on the playing subject. The article offers an analysis of the most popular and canonical elements of the video game audio paradigm. The author of the article defines the game sound, indicates its functions (semantic, immersive, gameplay), considers the concept of “diegesis” in the context of the game sound, describes the emergence and characteristics of the horror genre in computer games, taking into account various forms of interfaces, and also constructs the paradigm of sounds in accordance with typology of interfaces. As a result, the author comes to the conclusion about the variety of canonical sound elements of the horror genre, each of which has a different effect on the player experience and structures the game.

Keywords

Video games; setting; typology; diegesis; horror; genre; interface; sound; game studies; sound studies



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ЗВУКОВАЯ ПАРАДИГМА В ВИДЕОИГРАХ ЖАНРА ХОРРОР

Кириченко Владислав Владимирович (а)

(а) ФГБОУ ВО Санкт-Петербургский государственный университет, 199034, Россия, г. Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 7-9. E-mail: kirlimfaul[at]gmail.com

Аннотация

Настоящая работа посвящена анализу звуковой парадигмы в видеоиграх жанра хоррор. Звук в компьютерных играх является важной составляющей, поскольку игра представляет собой синкретический медиум. Целью работы является попытка установления наиболее релевантной типологии звуковых элементов данного жанра, а также соотношение рассматриваемой парадигмы с различными игровыми интерфейсами. Понимание функционирования звука и его связь с различными интерфейсными формами в компьютерных играх позволяет лучше осознать их культурное значение, лучше увидеть их связь с другими медиа, а также их влияние на игрового субъекта. В статье предлагается анализ наиболее популярных и канонических элементов звуковой парадигмы видеоигр. Автор статьи дает определение игровому звуку, указывает его функции (семантическая, иммерсивная, геймплейная), рассматривает понятие «диегезиса» в контексте звука игры, описывает возникновение и характеристики жанра хоррор в компьютерных играх, учитывая различные формы интерфейсов, а также выстраивает парадигму звуков в соответствии с типологией интерфейсов. В итоге делается вывод о многообразии канонических звуковых элементов жанра хоррор, каждый из которых по-разному оказывает влияние на игрока и структурирует игру.

Ключевые слова

Видеоигры; сеттинг; типология; диегезис; хоррор; жанр; интерфейс; звук; исследование игр; исследование звука



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ

В настоящей работе совершается попытка проанализировать звуковую парадигму компьютерных игр жанра хоррор с точки зрения типологии интерфейсов данного жанра. Теоретическая проблема использования различных понятий «интерфейс», «сеттинг», «жанр», «milieu» (фр. «среда») и т. д., претендующих на место основной типологической категории для каталогизации и описания игр, остается не решенной и их разграничение порой не так просто. Тем не менее в настоящем исследовании понятие «жанр» используется как общее обозначение «геймплейно-сеттинговой формы», принятое в историко-рецептивной среде игровой индустрии, а «интерфейс» – в значении «формы, опосредующей игровое восприятие». Таким образом, в данной статье словом «жанр» определяется «хоррор» вообще, а «интерфейс» означает его более конкретные реализации, сводимые к нескольким типологическим группам. Кроме того, заранее стоит указать и на неопределенность понятия «хоррор», которое исторически связано с появлением «готического романа» (А. Радклиф, Х. Уолпол и пр.) и «литературы ужасов» (Г. Ф. Лавкрафт, Э. А. По и др.). Эта генетическая точка зрения не бессмысленна, поскольку ужасное в принципе в литературе, кинематографе, компьютерных играх часто выражается с помощью схожих стилизованных паттернов и топосов, подобно литературному *locus amoenus* (лат. «прекрасное место»).

Определение звуковых¹ и интерфейсных механизмов может помочь лучше понять то, как устроен звуковое пространство хоррор-игр в частности и культурное значение ужасного (хоррора) вообще, часто организованное похожим образом в различных медиа. Главными вопросами, поставленными в исследовании, являются:

- 1) понимание звука в компьютерной игре (диегетичность и функционал звуков);
- 2) проблема определения жанра хоррор на стыке медиа;
- 3) типология хоррор-игр по интерфейсам, их характеристики, схожие места и отличия;
- 4) рассмотрение звуковой составляющей на ряде примеров в соответствии с их интерфейсами;

¹ Автор исследования опирается на сложившуюся традицию (с 1990-х гг.) изучения звука в контексте его социального, коммуникативного, культурного и технологического функционирования. Более подробно о теоретических принципах исследования звука (sound studies) см. (Murray Schafer, 1993; Chion, 1994; Lastra, 2000; Pinch, Bijsterveld, 2012; Sterne, 2003).



5) звуковой канон в хоррор-игре. Стоит также указать, что материалом исследования послужили видеоигры, вышедшие в основном после 1990-х гг.

ЗВУК В ВИДЕОИГРАХ

Звук может определяться как чисто физическое явление и как субъективное восприятие человека. В широком смысле слова можно говорить об «упругих волнах, распространяющихся в природной среде и создающих в ней механические колебания», а в узком – о «субъективном восприятии этих колебаний нашими специальными органами чувств» (Деникин, 2012b). Таким образом, несмотря на то что геймер выполняет некоторые действия в виртуальной среде, игровой звук остается частью объективной действительности за счет его реализации в окружающем пространстве через технику (динамики, наушники). Тем не менее по причине виртуальности звука его нужно рассматривать как искусственно сконструированный, нежели естественный. Другим же важным понятием является «аудио», «означающее не собственно звук, но представление звука в виде массива данных, записанных на звуковом носителе» (Деникин, 2012b). Однако такие исследователи, как Мишель Шион скорее склонны рассматривать виртуальные звуки в контексте их производства технологическими объектами независимо от их сконструированности, поскольку самое важное в звуке, что он отсылает чему-то вне себя (Chion, 2016). В нашем случае звук отсылает одновременно и к машине (компьютеру), и к программе, игре – изменение этой оценки зависит от положения воспринимающего субъекта.

По мнению одного из исследователей звука Марка Гримшоу, к наиболее базовым характеристикам игрового звука относятся: 1) всенаправленность; 2) непрерывность (отсутствие звука – тоже звук); 3) создание «моста» между реальным миром и виртуальным; 4) неоднозначность; 5) связь с человеческим подсознательным (Grimshaw, 2011, p. 29-30).

В контексте развивающихся *sound studies*, кажется, что исследование звука и аудиодизайна в компьютерных играх является небезынтесной попыткой написания истории развития не только игровых форм звука, но и рецептивного восприятия игрока.

ДИЕГЕТИЧНОСТЬ ЗВУКА

Как замечает небезызвестный филолог и философ Жерар Женетт, диегезис – это не только сам сюжет, но и вселенная, в которой



происходит действие (Женетт, 1982). И несмотря на то, что Себастьян Жанво и Николь Пинье считают достаточно ограниченным понятие диегезиса (Genvo, Pignier, 2011), т. к. первоначально оно имеет непосредственное отношение только к повествованию, стоит остановиться на более функциональной точке зрения, позволяющей выделить любопытное свойство видеоигрового звука – диегетичность и недиегетичность. Наличие диегетичности связано с игровыми событиями, иначе говоря, с внутренним пространством видеоигры. Так, например, в *Grand Theft Auto 5* (2013) геймер, разгуливая по городу за своего аватара, слышит звуки проезжающих машин, разговоры людей, звуки стрельбы или ударов в драке и т. п. Здесь важно отметить, что диегетичные звуки воспринимаются геймером так, будто он в лице аватара является их очевидцем, иными словами, если бы аватар был бы живым человеком, он мог бы нам об этом сказать. В свою очередь недиегетичность же связана с неигровыми звуками, который может слышать только сам игрок (Деникин, 2012а, стр. 115-122). Наиболее ярким примером будут звуки любого игрового «меню» (или «интерфейс» в узком смысле слова), в котором есть стандартный набор опций. Обратим внимание, что не всякий внутриигровой интерфейс не урегулирован геймплейно, и является недоступным для восприятия игровым персонажем. Возьмем, например, ранние игры серии *Resident Evil* (первые три части: 1996-1999), где главный интерфейс (не игровое меню) представлен в виде инвентаря персонажа, в котором при перемещении между ячейками геймер слышит звук переключения, очевидно, что аватар этот звук не может воспринять, роясь в своих карманах или сундуке. Однако обратимся к той же *GTA 5*, в которой у персонажа есть собственный смартфон, и наш аватар вполне ясно слышит все нажатия кнопок на телефоне, хотя все же не стоит забывать о художественные условности. Недиегетичность музыки работает таким же образом: в *Metal Gear Solid: Guns of the Patriots* (2008) у героя есть музыкальный плеер (диегетичная музыка), но в катсценах и заставках можно слышать недиегетичные музыкальные композиции.

Помимо диегетичных и недиегетичных звуков исследователь Кристин Йоргенсен говорит о трансдиегетичных звуках, т. е. таких, которые сочетают в себе оба начала: «Устраняя границу между диегезисом и внедиегетическим пространством, трансдиегетические звуки вносят внедиегетическую информацию в диегетический мир и создают общую взаимосвязь событий и действий, делают взаимодействие пользователя и виртуального мира более удобным и в



то же время сохраняют ощущение присутствия в виртуальном мире» (Цит. по Деникин, 2013; Jørgensen, 2010, p. 85).

ФУНКЦИИ ИГРОВОГО ЗВУКА

Другой важный вопрос о видеоигровых звуках, состоит в их функционале. Всего существует три функций звука:

1) Иммерсивная (функция погружения). Звук является обязательным оформлением диегетического и недиегетического пространства игры. Игры, упускающие так или иначе этот элемент, покажутся среднестатистическому геймеру странными. Так, например, при портировании классического шутера Doom на консоль Atari Jaguar из игры были вырезаны все музыкальные дорожки, что было воспринято геймерами крайне негативно. Звуковое оформление также связано с правдоподобностью игрового процесса.

2) Геймплейная (функция отображения)¹. Звук может быть элементом геймплея. Эта функция наиболее ярко реализуется в играх жанра стелс (stealth): серия игр Metal Gear Solid (1998-2015) или Thief (1998-2014). В стелс-играх геймплейная функция основывается на бесшумном, незаметном передвижении аватара игрока. Иной тип звука как геймплейного элемента можно встретить в музыкальных играх, которые построены на попадании в ритм при нажатии клавиш, например, Hatsune Miku: Project Diva (2009).

3) Семантическая (функция означивания). Звук что-то означает, и это означение может иметь статичную или динамичную природу, т. е. звук возникает либо по причине действий геймера, либо он есть вне его участия. Так, часто можно встретить меню игры с заданной музыкальной темой в нем (статичная), но перемещение между опциями будет иметь динамичную природу. Наиболее ярким означением динамичной функции является переход от спокойной музыки или тишины к «боевой» перед началом битвы, в свою очередь в хоррор-играх часто именно так называемый «хоррор-оркестр» становится причиной страха игрока и основным инструментом нагнетания атмосферы.

ХОРРОР КАК ВИДЕОИГРОВОЙ ЖАНР

В этой части исследования нам предстоит рассмотреть само понятие хоррора и его жанровые особенности для того, чтобы перейти к типологическому анализу самих игр. Как было указано выше

¹ О различных формах реализации геймплейной функции звука в компьютерных играх см. (Кириченко, 2019).



понятие «хоррора» часто ускользает от четкого определения, хотя в общем смысле оно используется как синоним «ужасного», что можно видеть по словарным определениям понятия. Оно имеет достаточно узкое значение, где главными концептами выступают «страх», «шок» и «отвращение», и иногда «смешное». (English Oxford Living Dictionaries, 2019). Несмотря на это дискурсивное сближение понятий «ужасного» и «хоррора» (пусть даже это буквальный перевод): первое все-таки гораздо шире, а второе закреплено за более детальными вариациями культурных артефактов и в этом смысле ближе к понятию «готического».

Если исходить из чисто функциональных особенностей хоррора, то его самой очевидной задачей является создание некоторого аффективного состояния, испуга, тревоги, страха у игрока-зрителя-читателя. Механизмы, используемые для создания подобных эффектов, представляют интеллигибельный набор приемов, часто универсальных по своей природе. Так, одним из наиболее базовых, общечеловеческих приемов создания хоррор-эффекта является фрейдовское «зловещее» (*unheimlich*)¹, что более всего известно в выражении «зловещая долина», под которым понимается эффект, производимый каким-либо человекоподобным объектом. Этот объект оказывается нам знакомым, но в то же время остранным, непонятно другим, тем самым создается ощущение неуверенности, сопряженное с тревогой.

Некоторые теоретики (особенно раннего периода *game studies*) используют категорию готического вместо ужасного как наиболее традиционную и в некотором смысле более точную, т. к. ужасное не обязательно связано с мрачным, темным, демоническим и пр. пространством, поскольку первое может быть «прочитано» как безобразное, что в свою очередь имеет историческую связь с комическим (маски античного театра) и т. д. Так, исследователь компьютерных игр и редактор журнала «Games and Culture» Т. Кживинска в своей статье о готическом в видеоиграх выделяет несколько важных областей этого исследовательского поля. К особенным чертам готических игр относятся: 1) история о падшем герое; 2) прием «*mise-en-scène*», который состоит в повествовании с помощью совершенно различных средств (визуального искусства, кинематографа, текста, музыки и т. п.), а в русле готического «*mise-en-scène*» способствует выражению зловещего пространства; 3) репрезентация, производство и стимуляция психологически аффективных состояний (паралич, клаустрофобия, головокружение,

¹ Подробнее см. (Фрейд, 1995).



сумасшествие, ужас и пр.); 4) остранение изображаемого и отображение Другого; 5) готическое обладает конкретным (достаточно ограниченным) стилистическим выражением; 6) готические выполняет те или иные функции в произведении (Krzywinska, 2015).

В кино можно встретить такие своеобразные, но устойчивый жанры, такие как слэшер и грайндхаус. Если первый жанр во многом исходит из «Психо» (1960) А. Хичкока и стремится быть серьезным в своей «хоррорности», то грайндхаус, наоборот, пытается довести до абсурда и нелепицы жанровые ходы фильмов ужасов, например, «Планета Страх» (2007) Р. Родригеса. Таким образом, ужасное уже в кинематографе оказывается на грани смешного и пугающего. В области компьютерных игр чаще всего игрок имеет дело с серьезной «ужасностью», однако примерно в 2012 г.¹ или даже несколько ранее начнется бум авторских проектов (тогда уже использовалось слово «инди», которое в будущем утратит значение «независимой разработки», т. е. без издателя). Начиная с этого времени можно встретить массы проектов, низводящие чувство страха в смех, например, на шумевший хоррор стоимостью в 27 рублей (региональный ценник России на момент 2019 г.) – *Red Lake* (2015).

Что касается хоррора как жанра видеоигровой индустрии², его исторические корни уходят в начало 1980-х гг. И возникает он в виде своего главного поджанра – survival horror. В 1981 г. из под руки ныне малоизвестного разработчика Акиры Сагикути выходит игра *Nostromo* в жанре survival horror для платформ PET 2001 и PC-6001 (Szczerpaniak, 2014, pp. 544-573). К более известным первым хоррор-играм принадлежат: 1) *3D Monster Maze* (1982) для Sinclair ZX81; 2) *Haunted House* (1982) для Atari 2600; 3) *Monster Bash* (1982) для игровых автоматов; 4) *Terror House* (1982) для Bandai LCD Solarpower; 5) *The Texas Chainsaw Massacre* (1982) для Atari2600 и др. Частично к началу появления хоррор-игр имеет отношение французский видеоигровой сюрреализм, ярко представленный студией Froggy Software (1984-1987) и ее основателем Жан-Луи Ле Бретоном, которого французский игровой журнал «Tilt» назвал «Альфредом Хичкоком от видеоигр» (Донован, 2014, стр. 169). Они создали такие

¹ В этот год онлайн-сервис дистрибуции компьютерных игр Steam, основанный в 2003 г. компанией Valve, создал внутри своего сайта и приложения программу Steam Greenlight, в которой игроки могли выставлять свои авторские проекты. Те, что получали одобрение от местного игрового сообщества, могли быть опубликованы в магазине при уплате символического налога. В дальнейшем сама программа исчезнет (2017), как и необходимость в одобрении проектов местным сообществом, и будет заменена системой Steam Direct (гораздо более простой), что приведет к появлению огромного количества «трэш-игр», проектов крайне низкого качества.

² Подробнее см. (Perron, 2009; 2018)



произведения, как *Épidémie* (1984), *Paranoïak* (1984), *Le Crime du parking* (1985) и др., их игры основывались на литературных сюжетах и носили экспериментальный характер.

На современном этапе развития игровой индустрии жанр хоррора встречается в чистом виде только в малобюджетных проектах, чаще всего наблюдается некоторый синтез, например, «action + horror» или «shooter + horror» и пр. На первый взгляд может показаться, что перед нами аналогичная кинематографу ситуация, где жанр преимущественно основывается на тематическом показателе. Но, вероятно жанровый синтез видеоигр несколько сложнее, и он скорее связан с условиями интерфейс: так, и shooter, и horror (от первого лица) восходят в принципе к игровому интерфейсу (истории) от первого лица, что делает их синтез естественным, и жанровое разделение основывается на различии механик.

Стоит также упомянуть, что главным поджанром хоррор-игр является survival horror, который так и не получил русского аналога, кроме косноязычного «ужаса на выживание». Как вытекает и самого названия, survival horror является просто уточнение жанра хоррора, привнося в него идею выживания, которая часто заключается в экономии боеприпасов, аптечек, умелом избегании стычек с большими группами врагов и т. д. Сам термин возникает в 1996 г. с выходом *Resident Evil*, однако позже начинает применяться и к более ранним творениям типа *Alone in the Dark* (1992) или даже *Sweet home* (1989).

ТИПОЛОГИЯ ХОРРОР-ИГР И ИХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Что такое интерфейс? Это вопрос достаточно сложный, и он не имеет за собой однозначной позиции в научном сообществе¹. В нашей работе мы воспользуемся наиболее функциональной версией определения. *Интерфейс* является некоторой рамкой восприятия, посредником геймера и игрового диэгезиса, причем этот посредник может быть более или менее внедренным во внутреннее пространство игры. Сравните игровой интерфейс стратегии *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) и *Resident Evil* (1996).

В рамках типологии хоррор-игр, кажется, можно выделить четыре интерфейса, которым не были присвоены особые наименования в связи с недостаточной изученностью данного вопроса в настоящий момент:

¹ Подробнее об определении интерфейса и его (а)медиаальных зонах см. (Ленкевич, Лапытова, 2015). Кроме того в контексте компьютерных игр особенного упоминания достойна работа (Jorgensen, 2013).



1) *Интерфейс с изометрическим изображением от третьего лица.* Видеоигровая изометрия относится к виду параллельной проекции. Угол обзора смещен, что создает эффект трехмерности. Для описания этой точки зрения иногда используют термины «2.5D» или «псевдо-3D». В действительности обобщение третьего лица и изометрического изображения не совсем верно, поскольку они исторически и концептуально разрознены, однако в плане звукового оформления чаще всего совпадают по функционалу, а также в равной степени диегетичны. Вид от третьего лица указывает на определенную точку зрения «из-за плеча»¹ аватара, что позволяет принять игроку, с одной стороны, позицию «равного наблюдателя», а с другой, обрести больше телесной сопричастности к аватару. Наиболее существенным отличием изометрии и перспективы от третьего лица является позиционирование аватара в пространстве и особенности перемещения (игрового контроля). Так, в изометрическом интерфейсе благодаря более объемному и широкому обзору «надвесной камеры»². К этому типу интерфейсов можно отнести следующие игры: *Resident Evil* (1996-2019), *Silent Hill* (1999-2012), *Kuon* (2004), *Yomawari: Night Alone* (2015), *Clock Tower* (1995) и многие другие.

2) *Интерфейс игры от первого лица.* Первое лицо как перспектива формирует четкую телесность взгляда, следовательно, многое ужасное связывается с тем, что можно рассмотреть. Этот интерфейс хоррора в основном лишен недиегетических показателей и визуализаторов для более полного погружения. При таком интерфейсе основной механикой является «убегание с прятками», а «аудиодизайн страха» организуется в соответствии с невидимым, но слышимым. К данной категории можно отнести игры типа: *Outlast* (2013), *Penumbra* (2007-2015), *Alien: Isolation* (2014), *Amnesia: The Dark Descent* (2010), *Layers Of Fear* (2016) и пр.

3) *Интерфейс визуального романа / новелла.* Наличие двух вариантов для данного жанра в русском языке обусловлено необычным случаем некорректного перевода, произошедшего в русскоговорящей игровой среде, понятия «visual novel»³. Понятие

¹ Есть более одиозные места положения камеры – в *Resident Evil 6* (2012) иногда при беге и различных анимациях камера съезжает до уровня бедра (особенно в кампании за Аду Вонг), создавая странноватую перспективу, возможно, порой с целью эротической объективации.

² В изометрической перспективе камера часто зафиксирована за неподвижной или медленно последующей точкой, расположенной сверху и под углом, что соответствует тому, как ставят камеры в общественных местах.

³ Верным переводом является «визуальный роман». Также встречается наименование «графический роман», оно никогда не относилось к компьютерным играм, но только к виду литературной продукции.



является проблематичным, потому как дискурсивно с помощью него же определяется определенный вид комиксов, и в нем никак не отражен видеоигровой аспект, при этом сам жанр визуального романа сложно назвать явлением игровой индустрии, в нем часто полностью отсутствует геймплейное начало (выбор ответов не является конфигуративной практикой)¹. Скорее, это особая синкретическая форма литературы, изобразительного искусства и музыки. Тем не менее конвенционально визуальный роман считается игрой (и продается в тех же местах), поэтому выделение такого интерфейса имеет основание в контексте исследования компьютерных игр. Звуковое оформление данного интерфейса сопряжено с голосами персонажей (не всегда), диегетическими детальными звуками и фоновой музыкой, при этом субъектная точка зрения связана либо с видом от первого лица (когда аватар игрока представлен как видящее «я» – редкий случай), либо от третьего (когда взгляд дан игроку как постороннему наблюдателю, которого не замечают).

Возможности жанра визуального романа для воплощения хоррорной составляющей с точки зрения звука достаточно малы. В связи со слабой интерактивностью окружения, частым отсутствием способности передвигаться и ограниченностью видимого игрок может слышать лишь ряд некоторых звуков, наиболее полярными из которых являются крики, пугающая музыка, звуки шагов. Примерно то же самое можно сказать и про хорроры, сделанные в *RPG Maker*, поджанром которых иногда является визуальный роман. Отсутствие боевой системы или наличие ее ограниченного варианта способствуют актуализации основной механики бегства, ставшей также очень популярной с появлением скримеров для игр от первого лица.

В пример к данному типу интерфейса можно привести: *Saya no Uta* (2003), *Higurashi no Naku Koro ni* (2002-2010), *Lux Pain* (2008), *Divi-Dead* (1998).

4) *Интерфейс с упрощенной графикой*. В первую очередь к данному типу относятся игры сделанные в программе *RPG Maker*, примером может служить игра *To the Moon* (2011), за исключение того, что она не является хоррором. Главной чертой этого интерфейса является стилизация под пиксельные 16-битные игры, она часто связана либо с малым бюджетом разработчиков, либо с техническими особенностями самой платформы, например, *Nintendo DS*. В данном

¹ Подробнее о классификации компьютерных игр, их модели, в частности, о проблеме визуального романа как игры см. (Juul, 2005). Сам подход к рассмотрению компьютерных игр как конфигуративных практик восходит к работам (Aarseth, 1997; Eskelinen, 2012).



случае Перспектива дается видом сверху. Стоит отметить, что выделение данного интерфейса следует логике особой геймплейной матрицы, поскольку сам движок подобных игр гарантирует лишь набор возможных интеракций и ограничивает жанровую дифференциацию.

К этому типу можно отнести: *Corpse Party* (1996-2014), *Mad Father* (2012), *Ib* (2000), *The Witch's House* (2012), *Yume Nikki* (2003), *Ao Oni* (2013) и пр.

Почти все хоррор-игры используют базовые общие звуковые приемы, идущие еще из кинематографа, но можно встретить и уникальное использование звука. Важно заметить, что первый и второй интерфейс достаточно близки друг другу с точки зрения звукового оформления, но не во всем, в то время, как третий близок четвертому типу интерфейса. Все четыре интерфейса имеют общее в следующих приемах:

1) использование *тишины* как главного фона действия и событий; иногда встречается синтез тишины и *звуков природы* (завывания ветра, шелест травы или листьев, шторм или сильный ливень, например в *Cold Fear* (2005) главный герой попадает на корабль, находящийся по среди океана). Тишина позволяет усилить контраст между спокойной обстановкой и опасной ситуацией, кроме того, она дает возможность лучше проявиться резким, пугающим звукам и в особенности тем самым скримерам / джампскейерам (screamer / jumpscare), которые получили особую популярность среди компьютерных игр в 2010-х гг., самыми известными представителями этого приема являются *Slender: The Eight Pages* (2012) и *Five Nights at Freddy's* (2014-2015).

2) Обязательным является наличие звука *шагов* персонажа¹(-ей), который на фоне тишины может быть весьма пугающим, особенно если разработчики разложили в локации полуинтерактивные предметы типа столов, стульев, которые можно случайно опрокинуть: в *Кюон* если героиня по неосторожности уронила столик, появляются злые призраки, преследующие ее. Это могут быть ветви деревьев или осколки стекла, которые хрустят при наступании на них: *Fatal Frame* (2001-2014); *Siren* (2003-2008).

3) Звук *сердцебиения* является частым приемом, хоть и невездесущим. Иногда даже встречается его вариация с дополненной сопричастностью: вибрацией геймпада в такт ускоренного

¹ В визуальном романе может и не быть как таковой возможности ходьбы, однако звуки перемещения (например, скрип двери, шорох или топот) могут присутствовать при входе / выходе персонажа из помещения.



сердцебиения. Например, *Silent Hill 3* (2003), *Kuon*, *Corpse Party*. В *Kuon* учащенное сердцебиение связано либо с переутомлением героини от бега (при остановке она остановится отдышаться), либо при т. н. «эффекте испуга» (fear effect), который сопровождается резким вскриком испуга и вспышкой на экране с его последующим помутнение, либо при получении некоторого количества урона – в этом случае сердцебиение еще и сигнализирует об опасно низком уровне здоровья, что служит семантическим указателем наряду с изменением анимации передвижения тела героини, т. к. других визуализаторов состояния героини в игре нет.

4) *Звук открывания двери*, часто выраженный в скрипе или звуке тяжелого железного засова. Этот прием, пожалуй, является визитной карточкой серии *Resident Evil* которую фанаты не просто так прозвали «симулятором открывания дверей». Однако и тут есть исключения, например, этот прием полностью утратил свою функцию в некоторых частях серии, где основной фокус был сделан на экшновый геймплей, например, в пятой (2009) и шестой (2012).

5) *Человеческие и нечеловеческие звуки*. К этому подразделу хоррор звуков относятся крики, стоны боли, нечеловеческие завывания монстров (*Alien: Isolation*), пыхтение главных злодеев (характерно для серии *Clock Tower*) и др. Речь тоже может наполнять хоррорную составляющую по нескольким причинам: во-первых, важна роль самого голоса в его качественном и количественном регистрах, а во-вторых, само наполнение речи, т. е. текст, стоящий за ней. Так, само собой разумеется, что аффективные интонации и текст, пестрящий повторами и «готическим словарем», являются неотъемлемой частью создания хоррор-эффекта.

6) Прием *музыкально-звукового контраста* проявляется в первых трех частях серии *Resident Evil*, *Parasite Eve 2* (1999), *Dino Crisis* (1999) есть очень четкое отличие безопасной, нейтральной и опасной территорий с точки зрения звука. Так, в комнате, где можно сохраниться («save room»), будет играть умиротворяющая, спокойная музыка; в нейтральной зоне будет отсутствие звука или полутемнота; в опасной зоне будет играть «бушующий оркестр» или нагнетающий dark ambient. Такое разделение не характерно всем играм данного интерфейса, например, в *Silent Hill*, *Kuon*, *Clock Tower* нет четкого наличия безопасной зоны вообще, т. е. здесь разграничение звука присутствует только между нейтральностью и опасностью.

7) Другим приемом является *нейтральность и непредсказуемость* музыки и звукового оформления, которые порождают чувство неуверенной безопасности. В серии *Resident Evil*



или *Silent Hill* некоторые опасные противники стараются не издавать лишних звуков до того, как напасть. Акира Ямаока, ведущий композитор серии *Silent Hill*, говорил: «Например, для боевых сцен есть определенный жанр музыки, но вместо его использования я думаю о том, о чем думает персонаж, о том, что заставило его вступить в битву. Поэтому я не использую боевую музыку просто, потому что это боевая сцена. <...> Я стараюсь ее сделать драматичной <...> Я не пытаюсь придумать такой образец, к которому привык бы пользователь, я хочу создавать вариации, которые игроки не смогут предугадать» (Kohler, 2007).

Будучи в рамках ограниченного поля зрения, точнее, угла обзора, заданного неподвижной / полуподвижной камерой, геймер часто сталкивается с ситуацией, когда сложно установить источник опасного звука, т. е. врага, что определенным образом усиливает атмосферу хоррора, позволяя иногда врагам появляться прямо на переднем плане камеры: этот прием был успешно использован в *Resident Evil 2*. Таким образом, изометрическое пространство и угол камеры задавали определенный тип звукового дизайна. Недавно вышедший ремейк *Resident Evil 2* (2019) предлагает уже иной, более популярный в 2010-х годах интерфейс и камеру от третьего лица, которые в совокупности не позволяют использовать «устаревшие» схемы звукового устройства и стремятся к более экшновому стилю игры¹. Кроме того, развитие технического оснащения компьютера² и консолей позволило почти полностью отойти от прошлой системы организации дискретного звукового оформления, когда безопасные и опасные зоны имели разное звучание. В ремейке Capcom (студия-разработчик серии) лишь условно постарались создать отсутствие безопасности, на деле эти пространства сохранились, однако иллюзия повсеместной опасности стала сильнее поддерживаться аудиодизайном нового проекта. Стоит заметить, что на уровне игрового восприятия это не обязательно ведет к более сильным хоррор-эффектам, поскольку в оригинальной версии музыкально-

¹ На самом деле последний момент является лишь внешней уловкой репрезентации. Оригинальные первые части серии были намного динамичнее с точки зрения скорости движения и анимации персонажа, чем последующие части с перспективой от третьего лица. Так, для сравнения можно обратиться к *Resident Evil 4* (2005), в которой Леон Кеннеди оказывается весьма «медленно разворачивающимся» персонажем. В данном случае экшновость связана с большим количеством ярких событий, взрывов, перестрелок, QTE-моментов, контекстных действий и т. п., но не с динамичностью геймплея.

² В оригинальной версии *Resident Evil 2* каждая комната прогружалась отдельно, и враги не могли последовать в другую комнату за аватаром игрока, тогда как в ремейке это изменилось, но не во всех случаях – некоторые «комнаты сохранения» не доступны противникам, что создает несколько комический эффект, поскольку даже чрезвычайно опасные противники просто разворачиваются и уходят.



звуковой контраст между безопасной зоной, опасной и нейтральной был настолько велик, что игроки порой боялись покинуть свое «убежище», при этом минорная мелодия ранних игр серии создавала ощущение отчаяния, тонкого, медленно нарастающего саспенса. Несмотря на эти серьезные отличия, общие параметры аудиодизайна хоррора остались те же: скрип дверей, рычание зомби, звук шагов и т.д. Кроме того, особенным преимуществом звукового оформления ремейка становится механика стелс-передвижения, теперь шум шагов и стрельбы действительно влияет на восприятие аватара врагами, а не создает иллюзию этого. Опасных врагов вроде «ликеров» (licker) можно крадучись обойти, не вступая в сражение с ними.

Выше перечисленные звуковые хоррор-эффекты можно обнаружить в большинстве игр этого жанра, а также и во всех типах интерфейсов. В целом, представленный список не полный, существуют и другие базовые звуки с функцией нагнетания атмосферы игры. Именно эти звуки являются каноническими с точки зрения жанровой парадигмы хоррора. Кажется, что звуковое оформление оказывается более фундаментальной и вместе с тем более абстрактной составляющей в синтетическом уравнении компьютерной игры. На самом деле то, что принято называть «хоррорной контрастностью звука» в играх является контрастностью между ярким и активным действием и пассивностью, те же самые зоны «отдыха» (безопасные) и «противодействия» (опасные) встречаются и в других играх: стратегиях пошаговых и в реальном времени, шутерах и т.д. Таким образом, звуковая контрастность хоррора, безусловно, имеющая отношения к конкретной семантике, является лишь следствием орнаментальности сеттинга.

Несмотря на то, что звуковая парадигма сама по себе выполняет все три главные функции звука, гипотеза о которых была выдвинута в начале статьи, она не формирует сам по себе никаких конкретных нарративов, но вписана в определенный сеттинг и интерфейсы, которые в свою очередь уже организуют внутри себя истории. Так, к примеру, столь популярная с начала 2010-х гг. механика убегания в хоррорах от первого лица формирует широкий пласт нарративов о «слабых» героях-жертвах (*Slender: the Eight Pages*, 2012), журналистах (*Outlast*), операторах (*Michigan: Report from Hell*, 2004), сверхъестественных наблюдателях (*Kholat*, 2015), детях (*Among the Sleep*, 2014), слепой девушки (*Perception*, 2017) и т.д. В то время как игры в жанре survival horror'a всегда стремились воплотить сам концепт выживания как преодоления человеком апокалиптических событий, с чем было связано становление персонажа героем с



большой буквы. Кроме того, стоит сказать, что нарративы, населяющие область хоррор-игр, часто генетически перенимаются из кинематографа – те же игры с механикой убегания нарративно напоминают фильмы жанра «found footage» («найденная пленка»), например «Монстро» (2008).

Геймплейную функцию звука стоит показать отдельно на нескольких примерах. В некоторых хоррор-играх реализованы механики битв с невидимыми врагами. Например, в *Hellnight* (1998) врагов можно было услышать заранее, а увидеть только на миникарте, но когда происходила встреча лицом к лицу, главный герой (или его напарник) сразу же умирал. Похожая ситуация была в игре *Enemy Zero* (1998), в которой героиня не могла видеть опасных существ, но отслеживала их передвижение с помощью электронного устройства. Однако в более казуальном (т. е. «простом по сложности») случае вроде *Resident Evil: Revelations 2* (2015) невидимых врагов несложно увидеть благодаря эффекту размытия (blur) области видимого, хотя соответствующее особое звучание тоже имело место (жужжание).

Если позволить себе отойти от хоррор-игр, то можно привести пример стратегии *Starcraft II* (2010), в которой юнит-разведчик расы протоссов «наблюдатель» (observer) является невидимым, но издает специфический плачущий звук и немного размывает область вокруг своей позиции так же, как и «темный тамплиер» (dark templar) – эти условные сигналы используются профессиональными игроками (киберспортсменами) для обнаружения позиции невидимых войск противника.

В *Perception* (2017) была сделана попытка передать способ восприятия мира слепым человеком. Эта геймдизайнерская идея была специфически реализована: игрок управлял персонажем от первого лица и ориентировался в игре по звуку, однако звук подсвечивал очертания предметов, их формы и пространство (эффект эхолокации), по той же логике освещались объекты, которые сами издавали звуки. В целом принцип работы мало отличался от подсвечивающей камеры из *Outlast* или даже от стандартного фонарика. Сложность игры состояла в том, что, если игрок хотел видеть, куда направляется, необходимо было стучать белой тростью, привлекающей внимание монстра.

Серьезную роль геймплейная функция звука играет в таком явлении, как спидраннинг (speedrunning), т. е. прохождении игры на скорость. Например, *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat* (2009) спидранят на французском языке, потому что так быстрее всего проходят кат-сцены. Геймплейно значимую роль музыка играет в спидранах



Resident Evil 3, где пропуски анимации открытия двери зависят от того, произошла ли смена музыки в настоящей локации или нет. Если смена музыки была, а это происходит тогда, когда на героиню внезапно нападает Немезида, то для ускорения процесса, как это ни странно, нужно нажимать кнопку пропуска с чуть большим запозданием, чем в случае отсутствия смены музыкальной композиции, что связано с техническими особенностями движка игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В итоге отметим еще раз, что звук является одной из главных составляющих компьютерной игры, в особенности жанра хоррора, который, как кажется, не мог бы существовать вне звукового оформления. Звук еще недостаточно изучен в поле видеоигр, поэтому представляет собой актуальную проблему (Whalen, 2004) как для теоретических, так и для практических изысканий. Типологическое деление хоррор-игр на четыре интерфейса демонстрирует, что они не столько отличаются по используемым приемам, сколько по интенсивности внедрения того или иного звукового способа устрашения. Основные звуковые приемы, формирующие звуковой канон «игр ужасов», отчасти исходят из классики фильмов ужасов, как и прочие элементы хоррор-игр. Этот канон достаточно прочно прижился в видеоигровой индустрии, в связи с чем дальнейшее развитие хоррорной парадигмы звука останавливается за неимением возможности отходить от уже ставшими клише приемов. Кажется, именно поэтому многие изначальные чисто хоррорные серии игр типа *Silent Hill* и *Resident Evil* начали искать решения в синтезе хоррора с другими более свободными жанрами. Как известно, последующие гибриды почти полностью утратили действительную хоррорную составляющую, превратившись в аналог кинематографического психологического триллера (*Silent Hill: Downpour*, 2012) или боевиков в сеттинге биоапокалипсиса (*Resident Evil 6*).

Список литературы

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. London: Johns Hopkins University Press.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New-York: Columbia University Press.
- Chion, M. (2016). *Sound: An Acoulogical Treatise*. Durham, London: Duke University Press.



- English Oxford Living Dictionaries. (2019). *Horror*. Retrieved from <https://en.oxforddictionaries.com/definition/horror>.
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London, New-York: The Continuum International Publishing Group.
- Genvo, S. & Pignier, N. (2011). Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. *Communication*, 28. Retrieved from <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#quotation>. DOI: 10.4000/communication.1845.
- Grimshaw, M. (2011). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. New-York: IGI Global.
- Jorgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, J. (2003). *Half-Real – Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Kohler, C. (2007). *Interview: “Silent Hill” Sound Designer Akira Yamaoka*. Retrieved from <https://www.wired.com/2007/10/interview-silen/>.
- Krzywinska, T. (2015). The Gamification of Gothic Coordinates in Videogames. *Revenant*, 1(1), 58-78.
- Lastra, J. (2000). Sound Theory. “Fidelity Versus Intelligibility” // *Sound Technology and American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press. 138-143.
- Murray Schafer, R. (1993) *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books.
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland.
- Perron, B. (2018). *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror (Approaches to Digital Game Studies)*. Bloomsbury: Bloomsbury Academic.
- Pinch, T. & Bijsterveld, K. (2012). *The Oxford Handbook of Sound Studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Sterne, J. (2003). *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham: Duke University Press Books.
- Szczepaniak, J. (2014). *The Untold History of Japanese Game Developers: Gold Edition*. SMG Szczepaniak.
- Whalen, Z. (2004). *Play Along – An Approach to Videogame Music*. Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.
- Деникин, А. А. (2012а). *Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа*. Москва, ДМК Пресс.
- Деникин, А. А. (2012б). О звуке в видеоиграх. *Медиамузыка*. (1). Retrieved from http://mediamusic-journal.com/Issues/1_4.html.



- Деникин, А. А. (2013). Модель диегетического анализа звука в экранных медиа. *Медиамузыка*. (2). Retrieved from http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html.
- Донован, Т. (2014). *Играй! История видеоигр*. Москва: Белое яблоко.
- Кириченко, В. В. (2019). Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука. *Международный журнал исследований культуры*. 1 (34). 102-112.
- Ленкевич, А. С. & Лапытова, А. Р. (2015). Интерфейс как предмет рефлексии. *Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина*. 2. 181-190.
- Фрейд З. (1995). Жуткое. В *Художник и фантазирование* (стр. 265-281). Москва: Республика.

References

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. London; Johns Hopkins University Press.
- Chion M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New-York: Columbia University Press.
- Chion, M. (2016). *Sound: An Acoulogical Treatise*. Durham, London: Duke University Press.
- Denikin, A. A. (2012b). Of Sound in Videogames. *Mediamusic*. (1). Retrieved from http://mediamusic-journal.com/Issues/1_4.html.
- Denikin, A. A. (2012a). *Sound Design in Cinema and Multimedia*. Moscow: DMK Press. (in Russian)
- Denikin, A. A. (2013). *Model of Diegetic analysis of sound in display media*. *Mediamusic*. (2). Retrieved from http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html. (in Russian)
- Donovan, T. (2014). *Replay: The History of Video Games*. Moscow: Beloe Yabloko. (in Russian)
- English Oxford Living Dictionaries. (2019). *Horror*. Retrieved from <https://en.oxforddictionaries.com/definition/horror>.
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London, New-York: The Continuum International Publishing Group.
- Freud, S. (1995). Uncanny. In *The Artist and The Fantasy* (pp. 265-281). Moscow: Respublika.
- Genvo, S., Pignier, N. (2011). Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. *Communication*, 28. Retrieved from <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#quotation>. DOI: 10.4000/communication.1845



- Grimshaw, M. (2011). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. New-York: IGI Global.
- Jorgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, J. (2003). *Half-Real – Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Kirichenko, V. V. (2019). Multilinguality of Computer Game: On Gameplay Function of Sound. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury*. 1 (34). 102-112.
- Kohler, C. (2007). *Interview: “Silent Hill” Sound Designer Akira Yamaoka*. Retrieved from <http://www.wired.com/2007/10/interview-silen/>.
- Krzywinska, T. (2015). The Gamification of Gothic Coordinates in Videogames. *Revenant*, 1(1), 58–78.
- Lastra, J. (2000). Sound Theory. “Fidelity Versus Intelligibility” // *Sound Technology and American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press. 138-143.
- Lenkevich, A. S. & Lapytova, A. R. (2015). Interface as an object of reflection. *Vestnik LGU im. A.S. Pushkina*. 2. 181-190. (in Russian)
- Murray Schafer, R. (1993) *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books.
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland.
- Perron, B. (2018). *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror (Approaches to Digital Game Studies)*. Bloomsbury: Bloomsbury Academic.
- Pinch, T. & Bijsterveld, K. (2012). *The Oxford Handbook of Sound Studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Sterne, J. (2003). *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham: Duke University Press Books.
- Szczepaniak, J. (2014). *The Untold History of Japanese Game Developers: Gold Edition*. SMG Szczepaniak.
- Whalen, Z. (2004). *Play Along – An Approach to Videogame Music*. Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.