

Феноменологический подход к исследованию видеоигр в жанре survival horror

Научный руководитель – Ямпольская Анна Владимировна

Суханова Ольга Александровна

Студент (магистр)

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия

E-mail: o.skhnv@gmail.com

Игры жанра survival horror, что можно перевести как «ужас выживания», построены на необходимости игрового персонажа выжить в атмосфере нагнетания страха и тревоги. Несмотря на использование элементов визуального нарратива, характерных для большинства игр жанра horror, они выделяются из ряда других представителей жанра. Помещённый в survival horror субъект испытывает тяготы и необходимость совершать усилие для своего дальнейшего самополагания в жизненном мире игры. Отсутствие видимого противника и механика игры, сковывающая свободное полагание субъекта во вне, создают ощущение, будто само бытие противится игроку. Как возможна подобная ситуация?

Целью нашего доклада является попытка применения феноменологического подхода к играм в жанре survival horror. В связи с этим, наша задача заключается в очерчивании специфики жанра, и выявление особенностей, позволяющих расценивать подобные игры предметом философского интереса. Для этого мы рассмотрим, как механика игр жанра survival horror может быть раскрыта через призму феноменологических концепций анонимного бытия *il y a* Левинаса, насыщенного феномена Жан-Люк Мариона, ужаса в философии Хайдеггера.

Обращение к идее Левинаса о возможности помыслить сущее обособленно от акта существования поможет получить более глубокое понимание ситуации. В акте-существования заключается не привязанное ни к какому сущему бытие. Анонимное бытие *il y a* представляет собой необъективированное силовое поле, "экзистенциальную густоту самой пустоты". Трагизм бытия заключается не в его конечности, как считает Хайдеггер, но в самой навязанности его человеку: Я-субъект не может не быть собой, он прикован к своему бытию. Существование существующего есть необходимость взятия на себя определенной ответственности, осуществления усилия для принятия бытия. Из этого вытекает онтологическая усталость, когда мы устаем от самой необходимости быть. Страх быть всячески превышает страх не быть, он заключает в себе ужас перед необходимостью быть во власти иного. Survival horror погружает в постоянно преследующий страх перед необходимостью быть, каждое действие по продвижению требует усилия. Обличение анонимного бытия основывается на анализе сторон человеческого существования, в которых особенно ощутима потеря власти сознания над собой и изменение в восприятии темпоральности.

Источники и литература

- 1) Marion J.-L. Being Given: Toward a Phenomenology of Givenness, Stanford University Press, 2002.
- 2) Левинас Э. От существования к существующему // Культурология XX века.-М.,1998.
- 3) Левинас Э. Время и другой = Le temps et l'autre; Гуманизм другого человека = Humanisme de l'autre homme / Пер. с фр. А. В. Парибка. — СПб.: Высш. религиоз.-филос. шк., 1998.

- 4) Хайдеггер М. Бытие и время / Пер. с нем. В. В. Бибихина — СПб.: Наука, 2002; М.: Академический проект, 2010.
- 5) Марион Ж.-Л. Насыщенный феномен // (Пост)феноменология: новая феноменология во Франции и за ее пределами / Сост. С. А. Шолохова, А. В. Ямпольская. М.: Академический проект, 2014. С. 63–99.
- 6) Тригг Д. Нечто. Феноменология ужаса. Пермь: Гиле Пресс, 2017.