У меня есть подозрение, что приход игр в виртуальной реальности станет концом жанра хоррора. Почему? Потому что возможность напугать теперь стоит слишком дешево. Достаточно безмозглого монстра, выпрыгивающего из-за угла, или предмета, который движется без очевидной причины. Всего того, что напугало бы нас в реальной жизни. Причем стоимость испуга стабильно увеличивается при переходе от виртуальной реальности к обычным играм, от них — к кино, а от него — к книгам. Сколько существует книг, способных по-настоящему напугать?

Если попытаться вспомнить примеры, то первый автор, который придет на ум многим — Говард Лавкрафт (или второй, если первым пришел Стивен Кинг). И хотя его стиль хоррора — также известный как *космологический хоррор* — не единственный и даже не лучший в мировой литературе, у него есть одна важная черта.

> Самая древняя и сильная эмоция человека — это страх, а самый древний и сильный страх — это страх перед неизвестным.   
> — Говард Лавкрафт

Проблема в том, что все неизвестное рано или поздно становится известным. В прошлом году я писал, что Хэллоуин — праздник в честь нашей победы над страхами прошлого, родившимися из невежества и побежденными наукой. То есть, чем больше мы узнавали, тем меньше боялись.

Космологический хоррор работает наоборот. Чем больше мы узнаем по ходу истории, тем *больше* боимся. Это может достигаться двумя способами:

* Кошмар нельзя победить, просто поняв его,

или

* Кошмар нельзя понять.

Это меняет стиль поведения кошмаров: вместо того, чтобы активно нападать, они спят, пока герои повествования сами их не потревожат.

Евангелион, Prey, За миллиард лет до конца света

Автор арта: https://www.artstation.com/artofsoulburn