У меня есть подозрение, что приход игр в виртуальной реальности станет концом жанра хоррора. 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 хоть кто-нибудь должен упомянуть Лавкрафта. И хотя его стиль хоррора — также известный как *космологический хоррор* — не единственный и даже не лучший в мировой литературе, у него есть одна интересная 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. Исторически, 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:

(а) Кошмар нельзя победить, просто поняв его,

или

(б) Кошмар нельзя понять.

В терминах теории игр это можно переформулировать так. (а) — игра с полной информацией, как шахматы, где игроки видят все действия друг друга и даже понимают их мотивы. Соответственно, (б) — игра с неполной информацией, как, например StarCraft. С одной стороны, неполная информация — это интрига, а интрига полезна для хоррора: в любой момент из темноты на игрока может выпрыгнуть что-то совершенно неожиданное. С другой стороны, представьте, каково это — играть в шахматы с соперником, который заведомо победит, что бы вы ни делали. Или еще лучше: вы знаете его стратегию, можете предсказать каждый ход, и все равно проигрываете раз за разом. Это ли не квинтэссенция ужаса?

Большая часть жанра, включая самого Лавкрафта, опирается на способ (б), потому что его легче как придумывать, так и воспринимать. Поведение кошмаров в этом случае следует общей модели: вместо того, чтобы активно нападать, они спят, пока герои повествования сами их не потревожат. А что люди еще не потревожили? Во времена Лавкрафта это были дно океана (отсюда «Зов Ктулху»), и труднодоступные участки Земли, такие, как Антарктида (отсюда «Хребты безумия»), а о том, чтобы тревожить кого-то в космосе, еще всерьез не задумывались. Сегодня это в первую очередь космос: его используют лучшие из современных представителей жанра, такие, как [Евангелион](http://adultmult.tv/html/evangelion.html) и [Prey]( https://store.steampowered.com/app/480490/Prey/). Но само слово «космологический» не имеет прямого отношения к месту действия, а указывает, скорее, на его масштаб.

С категорией (б) все сложнее. Единственная общеизвестная работа в ней, которую я могу назвать — «За миллиард лет до конца света» Стругацких, и она, на первый взгляд, не похожа на хоррор. Дело в том, что материальными монстрами здесь уже не отделаться: их всегда можно победить хотя бы в теории, стукнув с достаточной силой. А без материальных врагов древним отделам мозга, отвечающим за страх, непонятно, чего бояться.

Стругацкие использовали в качестве монстра саму Вселенную. И действительно, это очевидный способ обеспечить невозможность победы. Даже полностью поняв законы, по которым функционирует Вселенная, мы не избавимся от необходимости их соблюдать. И, если наши критерии победы не совпадают с возможностями — мы проиграем. Но такой подход кажется не очень честным. И я, возможно, нашел ему альтернативу.

Почему ученые называют парадокс Ферми одной из самых пугающий загадок Вселенной? Потому что отсутствие инопланетян, в конечном итоге, может объясняться только одной разумной причиной: их всех что-то уничтожает. Это что-то не может быть внешней силой, оно должно порождаться самой цивилизацией. И знание о нем не может спасти: в противном случае одна цивилизация могла бы наткнуться на руины другой, восстановить картину произошедшего и предпринять меры, чтобы избежать той же участи. Все это идеально подходит под описание (а). А значит, пересечение космологического хоррора и парадокса Ферми — это огромное поле, лишь начавшее давать первые плоды.

Так что, даже в случае, если Черный аттрактор не работает в нашей реальности (что наиболее вероятно), он, по крайней мере, остается отличным монстром для космологического хоррора.

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