

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i4/210>

История и развитие компьютерных игр жанра хоррор

Я.Д. Степанова

Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна, Россия

yana-kotik2000@yandex.ru

Аннотация: Статья представляет общий обзор компьютерных хоррор-игр. Особое внимание уделяется обращению к сфере ужасного в разных видах искусства. На примерах литературных произведений и фильмов делается попытка проследить культурные истоки хоррора в современной медийной культуре. Остановившись на ранних играх, автор рассматривает многообразие современных хоррор-игр: сурвайвал-хоррор, психологический хоррор, экшен-хоррор, стелс-хоррор и т.д., уделяя внимание приемом создания эмоции страха у игрока.

Ключевые слова: хоррор, компьютерная игра, жанр, история

Введение

На протяжении многих лет жанр «хоррор» (или ужас) является одним из самых популярных среди пользователей компьютерных игр. Другие жанры, без сомнения, представляют интерес, но потребность в жанре хоррор никогда не сходит на нет и влияет на медиаиндустрию. Полемику и споры вокруг хоррор-сюжетов вызывает идея о том, что обилие насилия в реальной жизни направляется с экранов, а значит зло в играх представляет собой социальную проблему. Делаются упреки, что медиа эстетизируют страхи. В этой связи интересно проследить эволюцию жанра, его эстетические, культурные и психологические аспекты.

Страшно интересный мир

"Цель индустрии ужасов не только в том, чтобы исследовать территории табу, но и в том, чтобы подкрепить наше положительное отношение к статус-кво путем демонстрации того, какой жуткой может быть альтернатива".

Стивен Кинг

О феномене страха и его удивительной способности внедряться в различные направления искусства, было высказано много интересных суждений. Эта сильная эмоция может присутствовать в виде тревожности, беспокойства, испуга и, наконец, ужаса [1]. Страх родился вместе с появлением человека на свет, его главной функцией было сохранение жизни наших

предков. Люди всегда боялись всего неизвестного и непонятного. Они были в ужасе от незнакомых звуков, природных явлений, живых существ. Сегодня страх не играет большой роли в процессе выживания, разве что в тех случаях, когда человек попадает в экстремальные ситуации. С точки зрения, например, психологии, страх считается негативной эмоцией. В отличие от переживания прекрасного, «некрасивое», казалось бы, не должно привлекать внимания. Однако и в повседневности, и в науке, и в искусстве человека не оставляет в покое интерес к этому явлению человеческого существования.

Каковы же истоки возникновения ужасного в воображаемом мире творческих произведений? Многие знаменитые творения создавались авторами благодаря их собственным фобиям. С. Кинг не единственный, кто использовал такой способ. Художник Ф. Гойя тоже изображал страхи, как он говорил, «с натуры», опираясь на образы своих сновидений. Так, благодаря самовыражению авторов в творчестве мы можем видеть и читать множество произведений, созданных художниками, режиссерами, писателями.

Наряду с внутренними страхами художников источниками для образов всегда являлся фольклор различных народов и бытовые суеверия. Множество отрицательных типажей, которых клеймила церковь, антицерковные учения — все это служило сюжетами для авторов произведений и сочинителей «страшилок». В конце XVIII века в литературе открывается такое явление, как «готический роман», который тут же становится популярным. Именно он — прародитель многих персонажей пугающего жанра, одной из вех которого является литературное творчество Говарда Лавкрафта, страстно увлекавшегося готической прозой. Считается, что именно Лавкрафт дал начало хоррору, который мы «потребляем» сейчас.

Что касается кино, то пионеру кинематографа, французу Жоржу Мельесу приписывают создание первых фильмов ужасов. Самая известная работа — это фильм 1896 года «Замок дьявола» (рис. 1). Ж. Мельес использовал простейшие эффекты, такие как мультиэкспозиция, ускоренная и замедленная съёмка, стоп-кадр. Ж. Мельес выступил в этой картине режиссером, сценаристом, продюсером, и художником, и актером первого плана. Продолжительность киноленты скромна — всего три минуты.



Рис. 1. Афиша и кадры из фильма «Замок дьявола», Жорж Мельес, 1896 год.

В 1910 году компания «Edison Manufacturing Company» выпускает самую первую и известную экранизацию готического романа Мэри Шелли «Франкенштейн, или Современный Прометей». Двенадцатиминутному фильму дали название «Франкенштейн». Несколько десятилетий лента считалась утраченной, единственными свидетельствами были лишь фотографии Чарлза Огла в образе Чудовища (рис. 2).

Для того, чтобы жанр основательно закрепился как самостоятельный, потребовалось много времени. Невероятное достижение в истории кинематографа — озвучание, даёт хоррору второе дыхание. Появление звука обеспечило колоссальные возможности для развития, и говорящее кино гарантировало хоррору почетное место [2]. Центром, где укрепляется жанр, становятся США. Однако с началом Второй мировой войны фильмы ужасов остаются без внимания. Причиной этого становятся реальные трагедии людей. Но к концу 1940-х годов мир меняется, следом возрождается и жанр. К середине 60-х годов XX-го века, жанр хоррора начинает расслаиваться: одно его направление ориентируется на эстетический опыт классики, а второе уходит от традиций, расширяя свои рамки для новых влияний по ряду причин — другая эпоха, зритель требует новых

историй и иных героев в них. Жанр, совершенствуясь, открывает себя как будто заново. Не просто уследить, что влияет на его трансформацию. Одно бесспорно — жанр заряжают достижения новых технологий. На протяжении десятилетий, человеческий страх даёт сценаристам и режиссерам «ужастиков», гарантированное внимание и интерес зрителя. Видимо, так устроены люди, что в очередной раз идут в кинозал, чтобы в нужный момент вскрикнуть от внезапного скримера и в награду получить ожидаемую порцию адреналина.



Рис. 2. Чарльз Огл в образе чудовища Франкенштейна, 1910 год

Что же с видеоиграми? Хедлайнеры индустрии поняли, что ожидаемый эффект игрового ужаса будет намного сильнее, если не просто наблюдать за происходящим на экране, а принимать в нём участие.

Приквел

Первая хоррор-игра называлась «Uchuu Yūsousen Nostromo» и вышла в 1981 году. Сейчас её невозможно увидеть, отсутствует даже описание, свидетельством является лишь сохранившаяся обложка (рис. 3). Известно, что действие происходило на космическом корабле, а игрок управлял единственным выжившим членом экипажа, которого преследует монстр. Цель игры – конечно, выжить [3].

Хоррор в компьютерных играх начал складываться в 1980-е гг. Самые смелые эксперименты создателей игровой реальности рождались из образов, наполнявших до этого произведения киноискусства и литературы. Например, сценарий игры «Half-Life» во многом инициирован повестью «Туман» (англ. *The Mist*) Стивена Кинга. Основные сюжетные линии берутся также и из фольклора. Неизменной остается цель создателей хоррора — полное погружение человека в другую реальность и доведение его эмоционального напряжения до пика.

Идеи первых компьютерных хорроров, основанных на блужданиях по заброшенным зданиям и сражениях с монстрами, конечно, претендовали на самостоятельный жанр, однако, это все еще были в основном аркадные beat 'em up (англ. — избей их всех) вариации. Сегодня, возможно, их назовут примитивными, но уже тогда они начали формировать стиль, и компьютерные игры тогда впечатляли пользователей гораздо больше. Страшные игры вызывали такой ажиотаж, который был недоступен другим жанрам. Видеоигра, как уникальное средство внушения ужаса, заставляла игрока реагировать сильнее, даже на элементы низкой активности.



Рис. 3. Обложки первой хоррор-игры.

Джейсон Шрейер, автор бестселлера «Кровь, пот и пиксели», сказал: [4] «... абсолютно все игры в мире делаются в ненормальной обстановке. Видеоигры ведь ходят по тонкому лезвию между искусством и технологиями». Действительно, всего пару десятилетий назад было невозможно представить, что художественно игры будут развиваться от двухмерной головоломки для iPhone до огромной RPG с ультрареалистичной графикой.

Девяностые годы добавили к атмосфере жанра решение квестов, усложнили выживание героя, которое влияло уже не на одну, а более семи или девяти вариантов концовок. Совершенствуя геймплей, технологии и средства обработки графики прогрессировали, и хоррор становился разнообразным. Двухтысячные годы отметились в хоррор-играх влиянием на механику, при которой игрок некоторых проектов мог страдать от умышленных сбоев в системе: удалялись сейвы, менялась громкость, отключались управление или экран. Этот этап соединил хоррор с жанром action. Впоследствии в играх меняется положение камеры — она оказывается за спиной героя, что дает возможность внимательно осматривать локации и результативнее сражаться. Эта функция повлекла за собой перекомпоновку всего геймплея видеоигр, который стал основываться на интуиции. Игровой процесс преобразовался в более динамичный и зрелищный: схватки с компьютерными врагами стали неизбежными, уменьшалось количество головоломок и их сложность, кануло в лету и тщательное обследование каждого уголка расположения. Прародители современного хоррора сформировались в хоррор нового уровня. Тем не менее, в последние годы в играх намечается тенденция возвращения к классике. Разработчики ищут вдохновение, возвращаясь к старой школе, сочетая традиции и свершения инновационного игростроения.

Резиденты жанра

Видеоигры и их создание представляют собой определенный вид искусства. Жанр расширяется и впитывает в себя всё, что предоставляет технический прогресс и высокие технологии. Реалии нового времени породили новые социальные страхи, и, как следствие, новые поджанры в хоррор-играх. Сюжеты жанра хоррор разнообразны, однако их можно систематизировать, исходя из замыслов, ведь как отмечалось выше, сюжеты связаны с легендами, суевериями и страхами, характерными для конкретных поколений. Следовательно, жанр видеоигр хоррор может выступать своеобразным пересказчиком нарративов культуры.

Ю.В. Назарова и Е.Б. Кудинова в работе «Культурные и этические истоки концепта ужаса (на материалах англоязычной литературы жанра «horror»)» [5] выделяют следующие предпосылки жанра:

- ужас перед территорией хаоса (замок, дом, квартира с «плохой» историей; кладбище; место убийства и т.п.);
- ужас перед реальностью (маньяки; массовые убийства; пытки; канибализм);
- ужас перед женским началом (ведьмы; жрицы);
- ужас перед десакрализацией тела (трансформация тела; превращение; оборотничество; вампиризм; восстание мертвых);
- ужас перед жертвоприношением хаосу (мистическая смерть).

В компьютерных играх эти замыслы сохраняются. В современной игровой индустрии компьютерными играми, признаваемыми жанром хоррор, является немалое количество проектов. Поскольку, хоррор не стесняется вбирать в себя элементы других форм, появляется множество поджанров. В первую очередь в голову приходит один вполне конкретный поджанр – «сурвайвал хоррор». Как понятно из названия, здесь главному персонажу предстоит выживать в тяжелых условиях. Это может быть и нападение зомби, как в игре «Resident Evil», андроиды, как в «Alien», мрачные существа, как в «Silent Hill». Объединяет все эти проекты зловещая обстановка, и стойкий страх игрока потерять единственное, что у него есть — жизнь. Ужас возрастает благодаря тому, что создатели не снабжают игрока средствами для выживания. В таких играх жизнеутверждающий арсенал ничтожен. Это предметы, которые поправляют здоровье, патроны, с помощью которых можно было бы обороняться от существ, время, чтобы принимать правильные решения. Эти составляющие игр и превращают хоррор в сверхпопулярный жанр. Геймер постоянно находится в напряжении, невероятно поднимается уровень адреналина, игра пугает различными неожиданными ситуациями.

Следует отметить еще один поджанр — «психологический хоррор». Здесь основной задачей создателей становится ужесточение окружающей среды. Чаще всего в этих играх вообще отсутствует какое-либо оружие, так что игрок абсолютно бессилен и не может противостоять тому, что его пытается уничтожить. В некоторых вариантах необходимо перебираться по уровням, стараясь укрыться от чудовища или попросту убежать от него. В таких проектах, действия не играют никакой роли, всё решает именно психологический фон, заряженная среда игры. Даются нехитрые задания, например, найти определенные предметы, либо — несложная головоломка.

Полной противоположностью психологическим ужасам является поджанр «экшен-хоррора». В этих играх предстоит сражаться с различными монстрами и существами всеми доступными видами оружия. Чаще всего атмосферы здесь уже не так много — упор делается именно на победу в борьбе с противником. Огромной популярностью пользуются «хоррор-шутеры». Это еще одна разновидность жанра. Хоррор сам по себе никогда не подразумевал смешение с шутерами, но оно произошло. Такие проекты, как «Undead», «Dead Space» — тому подтверждение. В этих играх присутствуют самые различные монстры и инопланетные чудовища, и по-прежнему, целью играющего будет выживание.

Многообразия жанру добавило смешение хорроров с квестами и визуальными новеллами-ужасами. Эти игры отличает особый «космос», в котором происходит действие. Атмосфера имеет рамки, за них персонаж игры выйти не сможет. Кстати, такое явление существует в литературе, как например, у Дж. Толкина — мир Средиземья. Игрок наслаждается прописанной историей и принимает решения, от которых будет зависеть исход игры.

Рождаются ролевые игры с хоррор-элементами, «стелс-хорроры» — в общем, разработчики стараются сделать так, чтобы нервы себе могли пощекотать любители всех существующих жанров. Тем интереснее и ценнее становится этот вид современного искусства, которому часто ажиотажа добавляют порицания и запреты. Так, новеллу «DokiDokiLiteratureClub!» и все подобные ей игры, например, индийские СМИ считают нужным запретить на территории их страны. Это было вызвано тем, что 15-летний мальчик покончил жизнь самоубийством, при расследовании чего узнали, что он увлекался

«DokiDokiLiteratureClub!»). А вот «Alone in the Dark», игра-родоначальница, так называемых «трёхмерок» в жанре «survival horror», в 1993 году удостоилась премии «European Computer TradeShow» за лучшую графику и оригинальность. Журнал «Empire» в 2009 году включил «Alone in the Dark» в список «100 величайших игр всех времен».

Современный компьютерно-игровой хоррор отличается от классических аналогов тем, что ему уже нет необходимости искать персонажи и мотивы, выходящие за рамки обыденности. Ужасное теперь извлекается практически из банальных ситуаций. Индустрия ужасов нового времени вынуждена отойти от сюжетов, где участвуют всевозможные монстры из параллельных вселенных. Часто нынешний контент строится на передёрнутой жестокости, в котором насилие становится главным пугающим «аттракционом». Незыблемым на протяжении многих лет, остаётся эмоция, лежащая в основе хоррора — страх. [6] Изменение в понимании жестокости — это ещё одна отличительная черта новейшей формы жанра, сложившаяся за последние десять лет и вызывающая оживлённые дискуссии.

Игрок должен верить в происходящее на экране, и авторы некоторых игр действительно стараются, чтобы выдержанная атмосфера переплеталась с первобытным страхом. Игра «Cry of Fear» — это уникальный пример хоррор-игры, в которой нет высокопробных графики, анимации и эпической режиссуры. Эта игра вышла в 2012 году и распространяется сервисом Steam абсолютно бесплатно. Никто не возлагал на игру надежды ровно до тех пор, пока первые игроки не оставили свои восхищённые отзывы. После этого «Cry of Fear» стала невероятно популярной, даже среди тех, кто считает графику основополагающим фактором в играх.

В «Amnesia: The Dark Descent» разработчики добавили ещё один интересный элемент геймплея — рассудок главного героя. Когда он находится долгое время в темноте или видит ужасного монстра, в его голове начинается хаос. Игрок вместе с персонажем «сходит с ума», на монстров лучше не смотреть, а это добавляет страха от невозможности увидеть опасность.

Приёмы и способы создания жанра «хоррор». **Формирование художественного мира ужаса**

Возведение смерти в категорию «совершенство» стало феноменом массовой культуры. При чтении произведения в жанре ужасов, если оно написано талантливо, страх читателя — это основной компонент атмосферы ужасного. Чаще всего авторы питают надежды на то, что читатель подключит собственное воображение. Писатели используют недомолвки, обрыв предложений на полуслове, заставляют читателя идти в нужном направлении, чтобы тот сам дорисовал бы картину в соответствии со своей фантазией. По мнению С. Кинга, только такая «двусторонняя» работа способна создать то чувство ужаса, которого добивается автор [7].

Мир эффектов, применение компьютерных технологий, влечет за собой привлечение большого числа специалистов в данной области (иногда несколько сотен человек) и большого количества времени, связанного со сложностью производства [8]. Написание музыки и озвучивание персонажей происходит до создания полной картины, т.е. изображение синхронизируют со звуком, а ни наоборот, как при производстве документальных или игровых картин. В случае производства анимационных игр выбор жанра не влияет на организацию и технологию производства. Жанр в данном случае влияет только на творческую составляющую проекта: сценарий, использование 3D-графики, в связи с чем, можно понять, сколько людей и времени понадобится для создания проекта.

Видеоигра «Дожить до рассвета» одна из группы игр, в которых лица и движения персонажей созданы с помощью реальных людей посредством специальных технологий. Этот приём стал у разработчиков очень популярен. Незабываемые эмоции вызывают многие психоделические «страшилки» с управлением в стиле Point-and-click (англ. — укажи и щелкни) — один из методов управления графическим интерфейсом, заключающийся в наведении курсора на активную область и нажатии кнопки по этой области.

Совершенно новый виток развития «хоррор-игр» открыло создание шлема виртуальной реальности — PlayStationVR. Управление в таких играх и приложениях осуществляется с помощью контроллера DualShock 4 или PlayStationMove. Движение головы в шлеме отслеживается с помощью PlayStationCamera. Это новейшее изобретение погружает игрока в

процесс, задействовав практически все органы чувств. Игрок как будто сам становится героем истории и может управлять собственными руками, даже брать ими предметы, поворачивать голову, ходить, осматриваясь вокруг себя на 360 градусов.

Идея, например, игры «Stifled» и вовсе обескураживает. В ней всё основывается на звуке. Мир игры полностью чёрный, пока пользователь не начнёт использовать микрофон. После этого персонаж в игре оживает. Вместе с ним, благодаря эхолокации, материализуется окружающая среда. Таким образом, игрок в полной темноте, лишь издавая звуки, имеет возможность видеть. Но усложняется всё тем, что при этом его обнаруживают и враги.

Проблема выстраивания атмосферы в компьютерных играх затрагивает каждый аспект геймдизайна. Вот почему создание хоррор-игр очень сложная и интересная задача для дизайнеров. С 2000-х годов сложившиеся жанры хоррор-игр переосмысливаются. Развиваются технологии, совершенствуется графика, расширяется инструментарий разработчиков. В современных сюжетах прошлое может пересекаться с реально существующими личностями. Игрока увлекают в исторические процессы, кинематографичность становится неотъемлемой частью игры. Их производство является очень дорогостоящим: в основном из-за необходимости привлечь продюсеров, CG-супервайзеров, и других специалистов по пост-продакшену[9]. Компьютерная графика немыслима без необходимого технического и программного обеспечения. Нередким случаем можно назвать и то, что под конкретную игру пишут новые компьютерные программы — что увеличивает как время работы над ней, так и затраты на её производство. Но «головная боль» создателей компьютерных игр в том, что они быстро устаревают в геймплейном и графическом плане.

Заключение

На протяжении всей истории существования хоррор-игры развиваются и эволюционируют во взаимодействии с традициями других жанров. Так на разных этапах огромное влияние на эстетическую модель, например, американского хоррора оказывали немецкий, британский, итальянский, французский и японский. Развиваясь, модель жанра многое заимствует — начиная от драматургических конструкций, метасюжетов и заканчивая художественным решением — из традиций мирового искусства, а также из других, не всегда смежных, жанров.

Почему страх становится одним из основных видов потребностей для человека, жизнь которого находится в постоянном комфорте? И как это отражается на современной развлекательной индустрии? Конечно, у каждого вида искусства свои средства: в литературном произведении — выразительное слово, в музыке — пленяющий звук, в живописи — цветовой и световой контраст и колорит. Какие же средства есть у компьютерных игр? Геймплей, графика, звук... Игры увлекают нас мультимедийно, а разработчики совершенствуют эти их возможности. Тем актуальней становится анализ игр как динамично развивающегося медиа-арта.

Литература

- [1] Фролова О. С. Страх как феномен культуры // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2006. №9. С. 23–39
- [2] Разлогов К. Э. Искусство экрана: от синемаатографа до Интернета. М.: РОССПЭН, 2010.
- [3] Шиллс Д. История страха: зарождение и становление жанра хоррор [Электронный ресурс] // DTF. 2017. 18 января. URL: <https://dtf.ru/flood/3572-istoriya-straha-zarozhdenie-i-stanovlenie-zhanra-horror> (дата обращения: 15.10. 2019)
- [4] Шрейер Д. Обратная сторона индустрии видеоигр. Кровь, пот и пиксели. М.: Эксмо, 2019. С 17.
- [5] Назарова Ю. В., Кудинова Е. Б. Культурные и эстетические истоки концепта ужаса (на материалах англоязычной литературы жанра «horror») // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. 2016. №2(18). С. 24–35
- [6] Артемьева О. Э. Эволюция эстетической модели жанра «хоррор» в американском кино: автореф. дис. канд. искусствоведения. Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова. М., 2010. 175 с.
- [7] Фокина Д. С. Почему Стивен Кинг хочет нас напугать? // Молодой ученый. 2016. №25. С. 709-711
- [8] Модель современной производящей кинокомпании. Руководящая роль исполнительного продюсера в организации производственного процесса. Методическое пособие. М.: Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК), 2012.

- [9] Как делают мультфильмы [Электронный ресурс] // Студия анимации Toondra. 2007. 15 октября. URL: <http://toondra.ru/sozdanie-animacii.htm> (дата обращения: 15.10. 2019)

Людография

1. «Alien: Isolation». The Creative Assembly, 2014
2. «Amnesia: The Dark Descent». Frictional Games, 2010
3. «Cry of Fear». Team Psykskallar, 2012
4. «Dead Space». Electronic Arts, Visceral Games, 2008
5. «DokiDokiLiteratureClub!». Team Salvato, 2017
6. «Resident Evil». Capcom, 1996
7. «Silent Hill». Team Silent, Climax Group, Vatra Games, Double Helix Games, 1999
8. «Uchuu Yusousen Nostromo». Акира Якигути, 1981
9. «Until Dawn». Supermassive Games, 2015

History and development of computer games of the horror

Ya.D. Stepanova

Saint-Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Russia

Abstract: This publication provides a general overview of computer horror games. Special attention is paid to the basics of genre formation in various fields of art. There is an attempt that made to trace the cultural origins of horror in modern media culture. In conclusion, the author asks about the belonging of modern computer games to the sphere of art. The issue remains debatable, course the problem has been no much more studied and requires further research.

Keywords: horror, computer game, genre, history

References

- [1] Frolova O. S. Strah kak fenomen kultury. (2006). [Fear as a cultural phenomenon]. *Izvestija vysshih uchebnyh zavedenij. Severo-Kavkazskij region. Serija: Obshhestvennye nauki – [University News. North-Caucasian Region. Social Sciences Series].* No. S9. pp. 23–39.
- [2] Razlogov K. E. *Iskusstvo jekrana: Ot sinematografa do Interneta. [Screen Arts: From Cinematography to the Internet].* Moscow. ROSSPEN. 2010.
- [3] Schreier J. *Obratnaya storona industrii videoigr. Krov, pot i picseli. M.: Eksmo, 2019. С 17.*
- [4] Shills D. *Istoriya strakha: zarozhdenie i stanovlenie zhanra horror. [History of fear: the emergence and formation of the horror genre]. DTF. Aviable at: <https://dtf.ru/flood/3572-istoriya-straha-zarozhdenie-i-stanovlenie-zhanra-horror> (accessed date: 15/10/2019)*
- [5] Nazarova Ju. V., Kudinova E. B. (2016) *Kulturnye i jesteticheskie istoki koncepta uzhasa (na materialah anglojazychnoj literatury zhanra «horror»). [Cultural and aesthetic origins of the concept of horror (on the material of English literature horror genre)]. Gumanitarnye vedomosti TGPU im. L.N. Tolstogo. No. 2(18). pp. 24–35.*
- [6] Artemeva O. E. (2010) *Evoljucija esteticheskoi modeli zhanra «horror» v amerikanskom kino. Avtoref. diss. kand. Iskusstvovedenija. [The evolution of the aesthetic model "horror" genre in American cinema. Abstract of Art History Cand. Diss.].* Moscow.
- [7] Fokina D. S. (2016). *Pochemu Stiven King hochet nas napugat?. [Why Stephen King wants to scare us] Molodoj uchenyj – [Young scientist]. №25. pp. 709-711.*
- [8] *Model sovremennoj proizvodjashhej kinokompanii. Rukovodjashhaja rol' ispolnitel'nogo prodjusera v organizacii proizvodstvennogo processa. Metodicheskoe posobie. [Model of a modern producing film company. The leading role of the executive producer in the organization of the production process. Toolkit].* Moscow. Vserossijskij gosudarstvennyj universitet kinematografii im. S.A. Gerasimova (VGIK) – [All-Russian state institute of cinematography of S.A. Gerasimov (VGIK)]. 2012.
- [9] *Kak delajut multfilmy. [How to make cartoons]. Studija animacii Toondra. [Animation Studio Toondra]. Available at: <http://toondra.ru/sozdanie-animacii.htm> (accessed date: 15/10/2019)*

Ljudografija

1. «Alien: Isolation». The Creative Assembly, 2014
2. «Amnesia: The Dark Descent». Frictional Games, 2010
3. «Cry of Fear». Team Psykskallar, 2012
4. «Dead Space». Electronic Arts, Visceral Games, 2008
5. «DokiDokiLiteratureClub!». Team Salvato, 2017
6. «Resident Evil». Capcom, 1996
7. «Silent Hill». Team Silent, Climax Group, Vatra Games, Double Helix Games, 199
8. «Uchuu Yusousen Nostromo». Akira Jakiguti, 1981
9. «Until Dawn». Supermassive Games, 2015