

Е.В. Васильев

## Специфика реального и фантастического нарратива в видеоиграх «The Cat Lady» и «Downfall»

**Аннотация:** игры студии Harvester games всегда представляют собой сложную и многоуровневую нарративную структуру, в которой тесно переплетаются реальное и фантастическое. Герои игр этой студии часто перемещаются между разными мирами и пространствами и встречаются на своем пути гротескных и пугающих существ. Их приключения всегда балансируют на грани реальности и безумия. Вместе с тем, представленные в играх «The Cat Lady» и «Downfall» образы являются глубокими символами, а сами сюжеты — психологическими исследованиями и социальными комментариями на острую тематику. Таким образом, все фантастическое и иллюзорное, что встречается игрок на своем пути, имеет определенную рациональную трактовку в рамках основного сюжета игры. Это создает ситуацию «двойного погружения» (игрока в мир игры, а игрового персонажа в фантастический мир), что имеет особое значение для восприятия этих проектов.

**Ключевые слова:** фантастика, реальное и вымышленное, безумие, игра

### The specifics of real and fictional narratives in games “The Cat Lady” and “Downfall”

**Abstract:** Harvester Games' games always feature a complex and multi-layered narrative structure, in which the real and the fiction are closely intertwined. The studio's heroes often travel between different worlds and spaces, encountering grotesque and terrifying creatures along the way. Their adventures always balance on the edge of reality and madness. At the same time, the images presented in “The Cat Lady” and “Downfall” are profound symbols, and the stories themselves are psychological explorations and social commentary on sensitive topics. Thus, everything fantastical and illusory that the player encounters along the way has a certain rational interpretation within the game's main plot. This creates a situation of «double immersion» (the player in the game world, and the player character in the fantasy world), which is particularly important for the perception of these projects.

**Keywords:** fantasy, real and fictional, madness, game

Harvester Games — польская студия, созданная Ремом Микальски в 2009 г. Рем до сих пор является главным и, фактически, единственным сотрудником, создающим все элементы игры — визуальный стиль, сюжет, геймплей. Единственным исключением является музыка, за которую отвечает брат Рема, Мик. Как заявлено на главной странице сайта Harvester Games, их игры «исследуют психологические и эмоциональные темы посредством уникального сочетания сюрреалистической графики, зрелой тематики и повествования, основанного на характерах персонажей»<sup>1,2</sup>. Исходя из этой формулировки, можно сделать вывод, что фантастика в играх данной студии является, по выражению Неёлова, факультативной<sup>3</sup>.

Вместе с тем, любая игра Harvester Games является сложным с точки зрения нарратива смешением реального и ирреального, граничащего с ужасом и безумием. Задачи фантастического элемента в таких сюжетах могут быть различными и наиболее показательными примерами видятся игры «The Cat Lady» и «Downfall».

Игра «The Cat Lady» посвящена истории женщины по имени Сьюзан Эшворт. Игра начинается с короткого рассказа героини о себе, который на поверку оказывается предсмертной запиской, завершающейся словами «Спасибо за ничто. Прощайте»<sup>4</sup>.

Несмотря на столь мрачное начало, Сьюзан не умирает, а попадает в странное место, где переплетаются образы природы и города. Здесь героиня встречает загадочную старуху, которая представляется как Королева Червей и предлагает Сьюзан сделку: бессмертие в обмен на убийство пяти людей-паразитов, отравляющих реальный мир.

Безусловно, этот сюжетный поворот представляет собой определенную художественную условность. Потусторонний мир, куда Сьюзан еще будет не раз возвращаться в течение игры, отражает ее психологию и внутренний мир. Здесь уместно вспомнить термин логосфера, рассмотренный О.А. Базалук как «способ, с помощью которого психпространство материализует предстоящее информационное пространство»<sup>5</sup>. Образы, которые можно встретить в мире Королевы Червей отражают как прошлое Сьюзан, так и отчасти ее будущее. Так, в ходе изучения этого мира Сьюзан несколько раз будет находить собственные трупы, отражающие ее прежние попытки уйти из жизни. На это игра будет не раз намекать. Так, одна из глав будет постоянно перебиваться сценами со Сьюзан на берегу реки: «Стоя на берегу реки, я думаю, нужен ли мне камень? Нет. Моё сердце достаточно тяжело. Оно само потянет меня на дно»<sup>6</sup>. Одно из тел будет находиться в карете скорой помощи, что отражает будущее — после сделки с Королевой Сьюзан очнется в больнице.

Любопытен и сам образ Королевы Червей. Эта фигура, по всей видимости, отражает ключевую тему игры — депрессию. На это наводит следующая фраза старой леди: Я прихожу, когда есть что забрать, но ничего не отдаю взамен. «Я есть и Гибель, и Спасение. Большинство меня боится, но некоторые и восхищаются»<sup>7</sup> и «Я уже давно рядом с тобой Сьюзан. Я наблюдала за тобой в моменты твоей печали, гладила твои волосы, когда ты рыдала ночами в подушку»<sup>8</sup>. Возможно, именно поэтому миссис Эшворт и попадает сюда после своей кончины — это то царство, которое метафорически манило её уже долгие годы. Здесь важным видится тот факт, что потусторонний мир полон ярких красок, в то время как реальный выполнен преимущественно в черно-белых тонах, что еще раз подчеркивает эмоциональное состояние героини: условный загробный мир кажется более притягательным, чем собственная жизнь.

Причины к такому состоянию игре тоже раскрываются. В ходе основного сюжета мы узнаём, что Сьюзан потеряла новорожденную дочку в результате несчастного случая: у малышки оказалась редкая аллергия на пыльцу цветов, а женщина оставила букет рядом с кроватью и забыла о нём, отвлечённая ссорой с пьяным супругом. После этого муж окончательно уходит из семьи и вскоре погибает в автокатастрофе. Это приводит Сьюзан к состоянию социальной изоляции. Этой же трагедией объясняется и ненависть миссис Эшворт к цветам. Эти детали важны и сыграют свою роль в сюжете.

В любом случае, как уже отмечалось, очнется Сьюзан в больнице, где познакомится еще с одним важным для контекста игры персонажем — медсестрой Лиз. Она очень болтлива и много говорит о себе и своих проблемах. Это может показаться игроку назойливым, и он не станет вчитываться во фразы медсестры. Вместе с тем, чуть позднее по сюжету, Лиз попытается спрыгнуть с крыши, и Сьюзан может попытаться остановить девушку. Но для этого миссис Эшворт нужно доказать, что она слушала Лиз и считала ее болтовню значимой. Это один из эпизодов, хорошо использующих главное преимущество видеоигрового нарратива: погружение. По словам М. Чиксентмихайи, погружение — это «состояние полной поглощенности деятельностью, когда все остальное отступает на задний план, а удовольствие от самого процесса настолько велико, что люди будут готовы платить только за то, чтобы заниматься этим»<sup>9</sup>. Отвечать на вопросы Лиз должен сам игрок, и, если он был невнимателен, это станет для девушки последним ударом, и она сбросится с крыши. Этим игра показывает: иногда чтобы спасти чью-то жизнь, достаточно просто его выслушать. Эмоциональный отклик от

происходящего будет очень высок, поскольку ошибку в данном случае допускает именно игрок, а не подконтрольный персонаж.

В третьей главе появляется вторая центральная героиня игры — Митси Хант, молодая девушка, что решает снять комнату в квартире Сьюзан. Митси больная раком, хотя сама относится к своей болезни достаточно необычно: «они все женщины в моём воображении. Посмотрите, как их называют: Лимфома. Меланома. Миелома. Лейкемия. Саркома... Каждая из них — это чёртова богиня смерти, прекрасная и безжалостная»<sup>10</sup>. Впрочем, в дом к миссис Эшворт она приехала чтобы найти человека, который довел ее возлюбленного до самоубийства. Безусловно, отчасти девушка винит в этом и себя, потому что новость о ее диагнозе стала первым шагом к этой трагедии.

Центром повествования, безусловно, являются отношения этих героинь, столь похожих своими трагичными судьбами, но и столь разных в том, как они их переживают. Это очень хорошо передано в следующем диалоге:

«— Миссис Э! А депрессия — каково это?

— Когда тебе кажется, что всё, что тебе хочется — это умереть. Но приходится жить дальше.

— Забавно... У меня чаще ощущение, что я хочу жить... Но мне придётся умереть»<sup>11</sup>

Друг в друге женщины находят столь необходимое им взаимопонимание и поддержку, помогающую преодолеть жизненные сложности и жить дальше. Функции фантастики в этой системе: метафорически показать путь борьбы Сьюзан со своим недугом.

Так, первым шагом к счастливой концовке игры является отказ от договора с сделки с Королевой Червей. Этим Сьюзан признает свою проблему — депрессию и решает больше не идти у нее на поводу. В другой сцене Сьюзан должна с благодарностью принять букет цветов (преодолев тем самым свою психологическую травму) в награду за свои старания. Наконец, в последнем эпизоде игры (когда Глаз Адама пытается отравить героиню игры газом), Сьюзан должна отдать противоядие Митси и тем самым спасти ее. Этим женщина подчеркивает: она поняла ценность жизни, даже если эта жизнь уже обречена на смерть тяжелым недугом.

Паразиты, с которыми Сьюзан борется в течение игры, отражают как реальные проблемы общества (доктор-убийца, выскивающий жертвы среди своих пациентов, работник службы по отлову бездомных кошек, который использует работу как прикрытия для похищения людей и т.д.), так и психологические недуги самой Сьюзан: страх перед людьми, страх перед жестокостью и так далее.

Символично, что любая концовка игры будет выполнена в ярких красках, как был до этого мир Королевы Червей. Это показывает: Сьюзан смогла преодолеть свою депрессию и начать жить дальше, не оглядываясь на трагичное прошлое. Эту же мысль подчёркивают и последние слова героини: «Неважно, что жизнь несправедлива. Неважно, что ты совершишь ошибки — ты упадёшь и снова поднимешься. Мир полон лжецов, предателей, трусов... Но то и дело встречаешь людей вроде Митси, кто просто смеётся неприятностям в лицо. Теперь я простила себя и мир тоже. Я учу себя улыбаться снова. И однажды я смогу. Я знаю это. Даже если это займёт не девять, а девять сотен жизней»<sup>12</sup>. Таким образом, игра «The Cat Lady» имеет очевидный терапевтический эффект, показывая людям, как тяжело жить с депрессией и каким сложным может быть путь борьбы с ними. И вместе с тем она дает надежду и светлую концовку, доказывающую, что депрессию можно победить. Среди игроков были и те, кто выражал искреннюю благодарность Рему за столь тонкий и правильный подход в изображении депрессии.

Вторая выбранная для анализа игра — «Downfall» — представляет собой совершенно иной с точки зрения цели и нарратива проект. В центре сюжета находится семейная пара

— Джо и Айви Дэвис. Их брак разваливается, и Джо решает устроить поездку в отель с говорящим названием «Тихая Гавань». С самого приезда Айви ведет себя странно и говорит о мертвецах, кровавом дожде и т.п. После первой ночи в отеле, она исчезает и Джо оказывается вынужден искать ее. Только отель меняется до неузнаваемости: на стенах появляются кровавые надписи, сама обстановка становится более напряженной и пугающей. Джо узнает, что его жену похитила некая Софи и поместила в пространство за зеркалом. Теперь мужчине необходимо уничтожить четыре воплощения Софи, чтобы вернуть Айви.

Поначалу история похожа на классический вариант мономифа: «...расширение формулы всякого обряда перехода: уединение — инициация — возвращение»<sup>12</sup>. Исчезновение жены становится зовом к странствиям, ее поиски — дорогой испытаний, борьба с Софи — апофеозом, а символ зеркала как точки обратного перехода (фактически, волшебного портала) выглядит более чем символичным. Сам образ героя поначалу подается в положительном ключе: он искренне переживает за супругу, приходит в ужас от увиденного в отеле и далеко не сразу решается на убийство Софи. Особую роль в построении такого образа современного мифологического героя играет «интерактивность и априорное наличие обратной связи для пользователей ставит под вопрос традиционную пассивность аудитории мифотворческого процесса»<sup>13</sup>. Впрочем, стоит сразу отметить, что образ героя будет постепенно «снижаться», совершая все более ужасные и жестокие вещи. Так, первое в игре убийство подано как несчастный случай. Пытаясь поймать кота, Джо загоняет его в старую неработающую печь. Однако, стоит животному туда попасть, как механизм активируется и животное погибает на глазах у Джо. Мужчина еще не раз будет корить себя за случившееся. К концу же игры, Джо, вооружившись топором, без тени сомнения идет убивать последнее воплощение Софи. Впрочем, все убийства и злодеяния фактически совершает игрок. Абсолютно все эти сцены являются своего рода «выбором без выбора». Проще говоря, само действие игрок должен совершить самостоятельно, нажав нужную комбинацию клавиш, а не увидев это в анимированной заставке. Наиболее шокирующим в этом плане представляется убийство первого воплощения Софи — девочки лет 12–13. Она просит сделать ее смерть быстрой и безболезненной, и игрок, изучив отель и поговорив с местным врачом, может найти коробку со смертельными инъекциями. Но выбор ампулы игра оставляет за игроком. На самом деле, нет никакой разницы, что выберет пользователь, смерть девочки все равно окажется мучительной и страшной, но при первом прохождении игрок априори лишен этого знания и осмысляет случившееся как свою ошибку. Это очень яркий пример того, как работает упомянутое еще в части про «The Cat Lady» погружение.

Еще сильнее на это действует под конец игры, когда под управление игроку попадает Сьюзан Эшворт, которая является соседкой семейной пары (Дэвисы упоминались еще в предыдущей игре). Как оказывается, всё это время Джо убивал жильцов дома и мучил собственную жену, привязав ее к подобию электрического стула (это отсылка к роману М. Шелли «Франкенштейн, или Новый Прометей», где гальваника представлена как способ воскрешения мертвых, чего и добивается Джо, нашедший супругу за зеркалом бездыханной). Сцена имеет очень сильное эмоциональное воздействие на игрока, поскольку за время игры «мы проникаем во внутренний мир героя и начинаем смотреть на мир его глазами»<sup>14</sup>. То есть игрок проникается героическим локусом Джо и оказывается обескуражен чудовищной правдой. Впрочем, эффект воздействия сцены во многом зависит от внимательности игрока, ведь сюжет и его смысл сокрыты в подтексте.

Игра начинается со сцены из детства Джо, когда он впервые встречает Айви. Она показана тихой и застенчивой, не принимающей внимание героя (так, она отказывается съесть предложенное ей мороженое). Впрочем, на прогулку с Джой Айви все же

соглашается и это приводит их к трагичной сцене: младший брат Джо находит на заброшенной стройке ящик с гранатами и по глупости берет одну из них как сувенир. Граната взрывается, и мальчик гибнет на глазах у Джо и его подруги. Для Айви этот момент стал настолько травмирующим, что впоследствии она не узнает Джо, будто стерла его из своей памяти. Но это перекликается с образом первой Софи — Джо и Айви встретились в возрасте 12–13 лет. Это приводит к мысли, что все воплощения Софи — это психотравмы Айви и это действительно так.

Девушка страдала расстройством пищевого поведения и постоянно пыталась похудеть (хотя, как отмечает Сьюзан в конце игры, «от нее остались только кожа да кости»<sup>15</sup>). Остальные воплощения Софи представляют из себя очень худую девушку (то, какой Айви хотела быть и фактически была) и двух очень полных женщин (то, как Айви себя видела в зеркале, на что намекает эпизод, где девушка попадает под управление к игроку, и ее из зеркала хватает существо очень напоминающее последнее воплощение Софи). И очень важно, что Джо именно уничтожает каждую Софи, тем самым символически пытаясь уничтожить в жене все то, что ему не нравилось.

Еще одним связанным с Айви персонажем является Агнес — девушка, случайно встреченная Джо в отеле. Она жизнерадостная, непосредственная и энергичная. Она далеко не во всем поддерживает Джо и его жестокость (так, после убийства одной из Софи мужчина пытается найти себе оправдание, но Агнес жестко прерывает его на полуслове фразой: «Заткнись, Джо. Просто. Заткнись»<sup>16</sup>). Символизм ее образа кроется в ее внешности; она одета в свадебное платье, что намекает: перед нами та часть Айви, которую Джо когда-то и полюбил. Но, как говорит сама Агнес, «нельзя оставить от человека только его часть»<sup>17</sup>. Лишая Айви ее пусть и негативных черт характера, Джо, фактически, убивает всю суть своей супруги. Именно поэтому в конце игры он находит Айви мертвой. Можно сказать, он убивает ее на протяжении всего сюжета.

И это оказывается не просто метафорой. Джо правда хотел помочь Айви, но самостоятельно и без помощи врачей. Постепенно от нежной заботы он перешел к жестоким мерам: насильно кормил, привязывал к кровати, чтобы Айви не могла вызвать рвоту и т.д. Это перекликается и с путём героя в рамках игры: от любящего мужа к безумному убийце. Поэтому в последней сцене игры, показывающей уже реальность, а не фантазии Джо, мы видим, что Джо спасает из здания труп своей супруги. То есть на протяжении всего сюжета игрок пытался спасти мертвого человека.

Фактически, весь сюжет игры «Downfall» отражает её же название: падение. Мы видим, и непосредственно участвуем, в моральном падении героя игры. Только фактически оно уже свершилось, мы лишь повторяем этот путь в безумном мире Джо.

И первый посыл игры достаточно очевиден: если человеку требуется помощь, лучше обратиться к специалистам, а не пытаться решить проблемы самому. Второй же посыл прослеживается через судьбу самого Джо. Мы узнаем, что после гибели брата родители будут во всем винить самого Джо. Мать его впоследствии покончит с собой, а отец обвинит Джо и в этом: «Они умерли из-за тебя. Ты позор семьи»<sup>18</sup>. Это показывает, что даже детство Джо могло стать источником его безумия. Впрочем, схожая мысль может прозвучать и в отношении Айви, недаром она отказывается от мороженого в начале игры. Таким образом, второй посыл «Downfall» может быть выражен фразой «помощь должна быть своевременной». Запущенные проблемы с психикой будут лишь накапливаться как снежный ком и усугублять одна другую.

Таким образом, фантастика в играх Harvester Games служит как инструмент, позволяющий отразить психологию героев, показать их внутренние переживания и изменения. Вместе с тем, игры поднимают сложные и злободневные темы, связанные с психическими расстройствами и их лечением. использование фантастики делает их

более яркими для игрока и его восприятия, позволяя донести глубокие мысли авторов игры до широкой аудитории.

Примечания:

<sup>1</sup> Harvester Games. About us. URL: <https://harvester-games.com/about-us/> (дата обращения 02.02.2026).

<sup>2</sup> Здесь и далее перевод авторский.

<sup>3</sup> Неелов Е.М. Фольклорный интертекст русской фантастики. Петрозаводск: ПГУ, 2002. С. 10.

<sup>4</sup> The Cat Lady. 2012. Harvester Games / Screen 7.

<sup>5</sup> Базалук О.А. Космические путешествия — путешествующая психика: курс лекций. К.: КНТ, 2012. С. 242.

<sup>6</sup> The Cat Lady. 2012. Harvester Games / Screen 7.

<sup>7</sup> Там же.

<sup>8</sup> Там же.

<sup>9</sup> Чиксентмихайи М. Поток: психология оптимального переживания [пер. с англ. Е. Перовой]. М.: Смысл: АНФ, 2011. С. 47

<sup>10</sup> The Cat Lady. 2012. Harvester Games / Screen 7.

<sup>11</sup> Там же.

<sup>12</sup> Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой [пер. с англ. А.П. Хомик]. М.: Рефл-бук; АСТ; Ваклер, 1997. С. 37.

<sup>13</sup> Тихонова С.В. Мифологические основания социального феномена компьютерной игры // Социальная политика и социология. 2009. № 1. С. 210.

<sup>14</sup> Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. М.: Альпина нон-фикшн, 2015. С. 70.

<sup>15</sup> Downfall. 2016. Harvester Games / Screen 7.

<sup>16</sup> Там же.

<sup>17</sup> Там же.

<sup>18</sup> Там же

**Сведения об авторе:** Васильев Евгений Вадимович, старший преподаватель кафедры международной журналистик Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н.А. Добролюбова

E-mail: [evvasilev@lunn.ru](mailto:evvasilev@lunn.ru)

**Information about the author:** Evgenii V. Vasilev, senior lecturer Nizhny Novgorod State Linguistic University

E-mail: [evvasilev@lunn.ru](mailto:evvasilev@lunn.ru)