

ВАСИЛЬЕВА Э.В.¹ ОТ ХРОНОТОПА К ЛОКАЦИИ: СИНТЕЗ ГОТИКИ И ГЕЙМДИЗАЙНА В ТЕКСТАХ «ИНСТАНС-ХОРРОРА» (НА МАТЕРИАЛЕ ВЕБ-НОВЕЛЛЫ «КАЛЕЙДОСКОП СМЕРТИ» СИ ЦЫСЮЙ)^{©2}

Аннотация. В статье рассматривается специфика хронотопа в новейшем жанре сетевой литературы «инстанс-хоррор» (также «хоррор-инстансы», «бесконечный поток») на примере веб-новеллы «Калейдоскоп смерти» китайской писательницы Си Цысюй, главный герой которой попадает в пугающий мир компьютерной игры. Си Цысюй и другие авторы «инстанс-хоррора» создают сложные, многоуровневые хронотопы, тем самым обновляя заимствованный из готического романа прием: суперхронотоп игры включает в себя множественные (чаще бесконечные) хронотопы отдельных игровых локаций («инстансов»), каждая из которых отличается собственной «топографией» и легендой. Использование концепта игры позволяет также обновить динамику сюжета: в то время как путь готического героя чаще всего интроспективен, а блуждание по коридорам готического замка символизирует погружение внутрь себя на уровне художественного пространства, в «инстанс-хорроре» герой-игрок, напротив, выходит за пределы эмпирического в область трансцендентного, проходя символиче-

¹ **Васильева Эльмира Викторовна** – кандидат филологических наук, старший научный сотрудник Отдела классических литератур Запада и сравнительного литературоведения, Институт мировой литературы им. А.М. Горького Российской академии наук (ИМЛИ РАН); ORCID: 0000-0003-4195-5658; elmvas@yandex.ru

© Васильева Э.В., 2025

² Работа выполнена по гранту Правительства Российской Федерации (соглашение № 23-28-00989 от 14.06.2022, срок реализации 2023–2024 гг.) «Английская классическая литература в мировой культуре: рецепции, трансформации, интерпретации».

ское посвящение с каждой одержанной победой на каждом из игровых уровней.

Ключевые слова: готический хронотоп; литература ужасов; сетевая литература; литература Азии; литература Китая.

Для цитирования: Васильева Э.В. От хронотопа к локации: синтез готики и геймдизайна в текстах «инстанс-хоррора» (на материале веб-новеллы «Калейдоскоп смерти» Си Цзысюй) // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 7: Литературоведение. – 2025. – № 1. – С. 135–146. – DOI: 10.31249/lit/2025.01.10

Получена: 23.10.2024

Принята к печати: 30.11.2024

VASILEVA E.V.¹ From the chronotope to a location: the Gothic and game design synthetised in “instance horror” (the case of Xī Zìxù’s *Kaleidoscope of death*)[©]

Abstract. The article examines the unique aspects of the chronotope in the emerging genre of online literature known as “instance horror” (also referred to as “horror instances” or “infinite flow”). Using the web novel *Kaleidoscope of Death* by Chinese writer Xi Zixu as a key example, the article explores how the protagonist navigates the frightening world of a computer game. Xi and other authors within the “instance horror” genre construct complex, multi-layered chronotopes, thereby revitalizing a technique borrowed from Gothic literature. Here, the game’s superchronotope encompasses multiple (often infinite) chronotopes corresponding to individual game locations – or “instances” – each possessing its own distinct “topography” and legend. This game-based framework not only refreshes the narrative dynamic but also contrasts sharply with the introspective journey typical of Gothic protagonists. In traditional Gothic narratives, wandering through the corridors of a castle embodies a profound immersion into one’s own self, reflected in the artistic space. In contrast, the hero-player in “instance horror” transcends the empirical, venturing into the realm of the transcendental, and undergoes a symbolic initiation with each victory at each level of the game.

¹ **Vasileva Elmira Viktorovna** – Candidate in Philology, Senior Research Fellow at the Department of Classical Western Literature and Comparative Literary Studies, A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences (IWL RAS); ORCID: 0000-0003-4195-5658; elmvas@yandex.ru

© Vasileva E. V., 2025

Keywords: the gothic chronotope; horror fiction; web novels; Asian literature; Chinese literature.

To cite this article: Vasileva, Elmira V. “From the Chronotope to a Location: The Gothic and Game Design Synthetised in “Instance Horror” (the Case of Xi Zixu’s *Kaleidoscope of Death*)”, *Social sciences and humanities. Domestic and foreign literature. Series 7: Literary studies*, no. 1, 2025, pp. 135–146. DOI: 10.31249/lit/2025.01.10 (In Russian)

Received: 23.10.2024

Accepted: 30.11.2024

Одним из важнейших механизмов воздействия продуктов массовой культуры на реципиента является то, что можно назвать «радостью узнавания»: знакомые сюжеты, знакомые образы, знакомые художественные приемы создают комфортное пространство восприятия с минимальным «порогом вхождения», не требующим от читателя или зрителя каких-либо серьезных интеллектуальных усилий. На эту особенность массовой культуры и, в частности, формульной литературы еще в 1970-х годах указывал американский ученый Джон Кавелти, усматривавший причины нашей любви к повторению в особенностях нашей психики: «Дети цепляются за безопасность известного. Как часто ребенок отвергает новую историю, предпочитая послушать перед сном сказку, которую ему рассказывали уже сотню раз <...> Дети постарше и взрослые продолжают находить особое удовольствие в знакомых историях, однако, в отличие от малышей, наслаждающихся <именно> той же самой сказкой, предпочитают определенные типы историй, содержащие легко предсказуемые структуры, что гарантирует реализацию конвенциональных ожиданий»¹ [Cawelti, 1977, p. 1].

Уделил внимание этому феномену и Умберто Эко в монографии «Роль читателя», где, анализируя процессы «расходования» сюжетов и образов у Рекса Стаута в серии детективных романов о Ниро Вульфе, написал: «Чары книги, ее способность дать читателю ощущение отдыха и психологической разрядки, обусловлены именно тем, что, сидя дома в кресле или в вагоне поезда, читатель постоянно узнает то, что он уже знает и что хочет узнавать вновь и вновь. Именно ради этого он и купил книжку» [Эко, 2007, с. 197].

Однако и «радость узнавания» имеет свои пределы эксплуатации: исчерпывание тех или иных поворотов сюжета или повест-

¹ Курсив и перевод мой. – Э. В.

вовательных приемов чревато тем, что читатели (или зрители) будут испытывать разочарование и даже раздражение от используемых клише, давно утративших первоначальную силу эмоционального воздействия.

Возникает противоречие: с одной стороны, авторы книг (сценаристы комиксов и графических романов, создатели фильмов и других культурных продуктов) понимают, что обязаны включать в свои сюжеты «легко предсказуемые структуры», на которые откликается целевой адресат, с другой – осознают и потребность в обновлении формул и приемов. Одной из популярных стратегий, позволяющих сохранить баланс между этими двумя полюсами, является амальгамирование жанров, а также разных медиа, позволяющее обновлять если не сами элементы структуры, то их восприятие конечным потребителем. В настоящем исследовании этот тезис будет проиллюстрирован на примере хронотопа романа ужасов, претерпевающего удивительные изменения в новейшем субжанре, который пока не имеет официального наименования и который здесь будет условно называться «инстанс-хоррором».

«Инстанс-хоррор»¹ – специфический формульный жанр преимущественно сетевой литературы в азиатских странах², амальгамирующий поэтику романа ужасов и приемы геймдизайна и на данный момент представленный несколькими десятками веб-новелл³ и азиатских комиксов. Сюжеты таких историй с неболь-

¹ В среде любителей этого явления – посетителей сайтов сетевой прозы в России и за рубежом – приняты два квазитермина: «хоррор-инстансы», а также «бесконечный поток», являющийся калькой с китайского 无限流 / wúxiàn liú.

² Распространение азиатской популярной культуры в мире привело к тому, что и «инстанс-хоррор» постепенно начал прокладывать себе путь на книжные рынки других стран. Так, к примеру, в России в 2023 г. победителем конкурса YA-литературы издательства «Кислород» стал дебютный роман А. Шэн (Максимовой) и В. Шэн (Максимовой) «Канашибари. Пока не погаснет последний фонарь», который также можно отнести к этому субжанру.

³ Уточним, что под «веб-новеллой» здесь подразумевается разновидность интернет-романа, публикуемого автором (или авторами) на специализированных ресурсах, доступ к которым чаще всего осуществляется по платной подписке. Сбивающее с толку жанровое определение «веб-новелла» является условностью, сложившейся лишь в русскоязычных странах, где первые переводы таких произведений выполнялись переводчиками-любителями через посредничество английского языка, что нередко приводило к ошибкам. Так, английское существительное novel и стало переводиться на русский как «новелла», хотя в действительности романы китайских сетевых авторов композиционно весьма далеки от этой малой эпической формы и, как правило, отличаются сверхбольшим объемом, включают в себя

шими вариациями сводятся к следующему: главный герой попадает в некую иную реальность, функционирующую по законам компьютерной игры, где он должен проходить испытания, чтобы переходить с одного уровня на другой. Каждое испытание связано с определенной локацией или, выражаясь языком многопользовательских онлайн-игр, «инстансом» – изолированным фрагментом игрового мира, обладающим уникальными характеристиками. Прохождение испытаний сопряжено со смертельной опасностью, практически обязательной для сюжета является гибель некоторых действующих лиц второго плана: читатель должен понимать серьезность ситуации и риски главного героя. От одного уровня к другому возрастает трудность испытаний, сигнализирующая о близости финальной битвы. Внимание читателя сфокусировано как на прохождении героем конкретного квеста, так и на сюжетной «арке», телеологически направленной в сторону окончания игры, победы и выхода из игрового мира в реальный.

Поэтика «инстанс-хоррора» чрезвычайно эклектична и вдохновлена концепцией мономифа / пути героя Джозефа Кэмпбелла, компьютерными хоррор-играми, порталным фэнтези и *исэкай*-сюжетами¹ в литературе и комиксах, неоготикой и романом ужасов, психологическим триллером, средневековыми китайскими рассказами и повестями о чудесах². Влияют на «бесконечный по-

несколько томов / сотни глав. Впрочем, исследователи К.И. Лещенко и Я.Г. Шатрова находят, что китайские веб-новеллы все же могут быть поэтологически связаны не с европейской новеллой, а с китайской средневековой городской повестью *хуабэнь* (话本 / huàběn), с которой их «роднят развлекательный характер, резкие повороты сюжета, легкий язык написания, отражение интересов общества в конкретный период» [Лещенко, Шатрова, 2023, с. 310].

¹ Оксфордский словарь английского языка определяет «исэкай» (яп. 異世界 – «другой мир») как «японский жанр научно-фантастической или фэнтези-литературы, для которого характерен протагонист, попадающий в или перерождающийся в ином, странном, чуждом ему мире» (перевод мой. – Э. В.) [Isekai]. Ни среди академических исследователей, ни среди поклонников «исэкай» пока не сложилось единого мнения о том, чем это явление отличается от классического порталного фэнтези (напр., «Алиса в стране чудес» Льюиса Кэрролла, «Хроники Нарнии» Клайва Льюиса, «Коралина» Нила Геймана и др.).

² К примеру, в рассказе Шэнь Цзици «Волшебное изголовье» / «Волшебная подушка» (VIII в. н.э.) герой в зачарованном сне проживает целую жизнь, а герой рассказа Ли Фуяня «Гуляка и волшебник» (VIII–IX вв. н.э.) в ходе духовного испытания переживает целую серию пугающих наваждений, среди которых и перерождение [Шэнь Цзици, 1989; Ли Фуян, 1989].

ток» и его колоссальную популярность у азиатских читателей и буддийские и даосские верования, в частности, представление о реинкарнации (особенно это очевидно в историях о перерождении, где главный герой попадает в мир игры после собственной смерти, либо оказавшись на границе жизни и смерти)¹. Можно усмотреть и связь между игровыми локациями «инстанс-хорроров» и китайскими представлениями о множественных адах, число которых в разных источниках варьируется от трех-четырех до восемнадцати и которые устроены в сложную, лабиринтоподобную систему².

Первым «инстанс-хоррором», или романом «бесконечного потока», согласно китайской онлайн-энциклопедии «Байду», была веб-новелла «Бесконечный ужас» (无限恐怖 / *Wúxiàn Kǒngbù*, 2007) сетевого автора Zhhtty [wúxiàn liú]³. Наиболее же известные

¹ В этой связи уместно привести цитату из «Очерков китайской литературы» В.П. Васильева, еще во второй половине XIX в. точно предугадавшего дальнейший вектор развития литературы Китая: «Нет сомнения, что в недалекой будущности китайская литература обогатится и освежится в волнах европейской культуры и перенесет в свои недра все изгибы европейской мысли, европейского знания и духа. Но и в таком случае новый период ее жизни не будет, как для других народов, не европейского пошиба, разделен глубокой пропастью с ее прошлым, потому что новые взгляды, новые требования будут только продолжением тех сторон, которые или некогда были уже затронуты, но очутились в застое, или разрабатывались неумело по недостатку запроса» [Васильев, 1880, с. 426].

² Известный русский китаевед начала XX в. И.Г. Баранов, например, писал о десяти залах загробного мира, в каждом из которых правит свой князь или судья. Вот, например, фрагмент описания структуры второго из десяти залов: «Князь [второго] зала называется Чу-цзян-ван. Его владения находятся как раз на юге, под морем. Под огромными подводными камнями находятся один большой ад и 16 малых адов, подчиненных этому князю. В этих адах грешники подвергаются разнообразным жестоким мучениям. Так, например, один ад называется Фын-няо-ни – Нечистоты, потому что здесь грешники живут в нечистотах. Другой называется У-ча – 5 вил. Вилами этими демоны колотят грешников, находящихся в тесном помещении. Есть два ада, Цзи-э и Цзяо-кэ, где грешники мучаются от голода и жажды. В других адах медными топорами и железными молотками демоны рубят и бьют грешников. Есть ад Ху-лан, где лисица и волк пожирают грешников» и т.д. [Баранов, 1928, с. 57].

³ Вероятно, это справедливо лишь для «страшной» разновидности данной литературы, поскольку в Японии на пять лет раньше начала выходить серия романов-ранобэ автора Кавахара Рэки «Мастера меча онлайн» (*Sword Art Online*, онлайн-публикация 2002 г. – н. вр., официальная публикация 2009 г. – н. вр.), главный герой которой – Нарусака Кадзито, известный под игровым псевдонимом Кирито, – попадает в мир сетевой игры «Мастера меча онлайн». Несмотря на напряженный авантюрный сюжет и элементы насилия, хоррор-поэтика как тако-

«представители» этого субжанра – японская манга Харо Асо «Алиса в пограничье» (今際の国のアリス / *Imawa no Kuni no Arisu*, 2010) и китайская веб-новелла Си Цзысюй «Калейдоскоп смерти» (死亡万花筒 / *Sǐwáng Wànhuātǒng*, 2018). Прямым свидетельством популярности «инстанс-хорроров» можно считать то, что оба эти источника были недавно экранизированы японским и китайским телевидением, соответственно; оба сериала имеют практически максимальный рейтинг – 8,8/10 и 8,9/10, соответственно, – на популярном портале любителей азиатского кинематографа MyDramalist¹.

Мы сосредоточимся на втором продукте – китайской веб-новелле «Калейдоскоп смерти», привлекая большое внимание благодаря практически авантюрной истории пути ее экранизации к зрителю².

Главный герой «Калейдоскопа смерти» – молодой дизайнер Линь Цюши, оказавшийся на пороге смерти по причине тяжелого заболевания и мистическим образом перенесшийся в мир, напоминающий хоррор-игру на выживание. Формальная экспозиция в веб-новелле отсутствует, повествование открывается диалогом между Цюши и красавицей Жуань Байцзе, бредущими по засне-

вая отсутствует в «Мастерах...», что не позволяет назвать эту серию прямой «предшественницей» рассматриваемого в данной статье субжанра. В том числе по этой причине мы предлагаем различать понятия «инстанс-хоррора» и «бесконечного потока», поскольку далеко не все произведения о попадании героя в мир компьютерной игры или фантастического романа поэтологически связаны с литературными ужасами. К примеру, в популярной веб-новелле южнокорейской писательницы Квон Гёль «Единственный конец злодейки – смерть» (с 2020 г.) главная героиня попадает в мир мобильной *отомэ*-игры («симулятора отношений») «Любовь принцессы», где она должна завоевать симпатию одного из мужских игровых персонажей.

¹ См.: <https://mydramalist.com/39537-imawa-no-kuni-no-arisu>; <https://mydramalist.com/681049-death-kaleidoscope>

² Сериал «Калейдоскоп смерти» не прошел цензуру и не получил лицензию на трансляцию. Однако в феврале 2024 г. вследствие ошибки одного из сотрудников компании iQiyi все 78 эпизодов были одновременно загружены на онлайн-платформу и стали доступны для просмотра. В течение нескольких часов компания принесла извинения за ошибку и удалила сериал, однако некоторые пользователи успели сохранить видео на своих устройствах и занялись его дальнейшим распространением. Несмотря на то что сам факт случайной ошибки ставился и продолжает ставиться под сомнение, успех «нелегальной» версии «Калейдоскопа...» был столь велик, что сериал был отправлен на повторное лицензирование и вскоре получил разрешение на онлайн-трансляцию за рубежом.

женной местности и не понимающими, как они очутились там. Предыстория вводится постепенно в ретроспективных вставках, что можно считать сознательным – и притом тонким – ходом автора, как бы отрезающего сами упоминания о реальном мире от основной ткани повествования, ограниченного той или иной игровой локацией.

В первой локации «Горная деревня» Цюши, Байцзе и другим игрокам предлагается несложная миссия помочь местному плотнику изготовить гроб. Миссия включает в себя несколько заданий: исследование самой деревни и опрос местных жителей, рубка трех деревьев и их доставка из леса к дому плотника, поклонение божеству деревни, заполнение колодца. Каждое из заданий оказывается потенциально смертельным, поскольку в деревне орудует плотоядная нечисть, стать жертвой которой можно, нарушив правила мира, которые игрокам неизвестны и которые формулируются в процессе игры на основе анализа поведения жертв (так, ценой жизни нескольких товарищей игроки узнают, что в этом инстансе нельзя втроем нести поваленное дерево, вдвоем смотреться в колодец и по одному заходить в храм на поклонение божеству). Важным фактором, определяющим внутреннюю динамику повествования, становится ухудшение психологического состояния самих игроков: каждый хочет пройти испытание до конца и вернуться в реальный мир, не став «подопытным кроликом» для других; к тому же постепенно нарастают взаимные подозрения, ведь кто-то из участников команды вполне может оказаться коварным неигровым персонажем, лишь притворяющимся обычным человеком.

Справившись с испытанием и покинув горную деревню, Линь Цюши возвращается в обычный мир, однако вскоре узнает, что не освободится окончательно, пока не пройдет «двенадцать дверей» – двенадцать игровых локаций¹, различающихся уровнем сложности и опасностью миссий. Время от времени новая дверь будет призывать его, причем гибель в «задверном» мире будет влечь за собой и смерть в реальности. Победы же будут отсрочивать его кончину от тяжелой болезни вплоть до полного исцеле-

¹ Общее число игровых уровней может отсылать как к особому символизму числа «двенадцать» в китайской культуре (вспомним двенадцатеричный цикл *шэнсяо* (生肖 / shēngxiào), или китайский лунный календарь, а также двенадцать благоприятных орнаментов на платье императора Китая), так и к его международному значению числа космического порядка, полного цикла (двенадцать месяцев в году, двенадцать часов дня и ночи и т.д.).

ния. Интрига всей веб-новеллы, таким образом, имеет двоякий характер: Цюши должен пройти все двери, чтобы излечиться и вернуться к нормальной жизни, а также разобраться в самом феномене дверей.

Вернемся к самому локусу «инстанса» – фрагмента игровой действительности, обладающего узнаваемой топографией и собственной «легендой», связанного с конкретной миссией и входящими в нее заданиями, подчиняющегося определенным правилам. В качестве примера рассмотрим четвертый инстанс, или четвертую дверь, названную в честь привратницы «Женщина дождя».

На этом уровне игры события происходят в старинном замке, принадлежащем загадочной даме в черном – художнице, известной своими авангардными, весьма мрачными полотнами. Линь Цюши и другие участники игры попадают в этот инстанс в качестве группы ценителей живописи, которые, по легенде, приехали засвидетельствовать рождение нового шедевра. Постепенно игроки начинают догадываться, что новая картина творится из душ тех, кто по неосторожности стал жертвами хозяйки замка, попав в мир ее картин, из которого нет выхода. Таким образом, задания уровня – выяснить точные условия смерти и не нарушить их, чтобы не угодить в мир внутри картин, безопасно исследовать замок и призамковые уголья, найти дверь, ведущую в реальный мир, и ключ от этой двери.

Несмотря на колоссальные размеры замка, насчитывающего около десяти этажей, а также на «раздвоенность» игрового мира, включающего в себя как мир самого замка, так и дьявольское зазеркалье – мир внутри картин хозяйки, – локация вызывает у героев и читателя клаустрофобные ощущения. Лабиринтообразные коридоры, стены, каждый квадратный метр которых занят тоскливыми полотнами Женщины дождя, каждое из которых может быть порталом в мир картин, двери, способные произвольно открываться в мир картин, пугающие галлюцинации, строгий запрет на посещение мастерской хозяйки и ее личного склада неоконченных работ, непрерывное ощущение слежки, – все это ограничивает доступное героям пространство, заставляя их чувствовать себя пленниками очень камерного и при этом очень страшного мирка.

Как и в других инстансах, бытие в мире «Женщины дождя» не подчиняется универсальным законам природы, и в этом отношении субжанр инстанс-хоррора выгодно отличается от прочих квазиготических жанровых форм: концепт компьютерной игры или подобия игрового мира оправдывает любые фантастические

допущения, не нарушая правдоподобия описываемых событий, что усиливает эмоциональный эффект.

Не обходится в мире «Женщины дождя» и без «замкового времени»: пусть в реальном мире между заходом героев в дверь и выходом из нее проходит от нескольких мгновений до нескольких минут, игровое время не только длительно, но и кажется «заколдованным». Дни напоминают один другой: герои завтракают вместе с хозяйкой в столовой замка, попутно отмечая, для скольких игроков минувшая ночь оказалась последней, затем исследуют замок и окрестности в поисках подсказок, стараясь не попасть при этом в умело расставленные ловушки. Замок и заколдованное «замковое время» образуют в инстансе неразрывное единство игрового пространства-времени, появляющихся в момент, когда игроки заходят в дверь. Когда же они покинут инстанс, сам он перестанет существовать, — во всяком случае, точно в том виде, в котором явился им. Любой нанесенный игроками ущерб (вроде уничтоженных картин) изгладится из игровой реальности, и каждая новая группа игроков будет видеть этот мир в его первоначальном состоянии.

Таким образом, внутри единого игрового хронотопа число инстансов бесконечно, что, безусловно, является гораздо более сложной структурой по сравнению с пространственно-временной организацией классического готического романа, где все замыкается на центральный хронотоп замка, усадьбы или монастыря. Обыгрывая конвенциональные локусы готических романов и романов ужасов — зачарованный замок, нехорошую деревню, школу, проклятый многоэтажный дом, отель с привидениями и др., — Си Цзысюй вписывает их в более широкий контекст, делая частями суперхронотопа и тем самым обновляя их восприятие читателем.

Концепт игры, «забирающий» жанро- и сюжетообразующую функции у хронотопа, за которым они традиционно закреплены в готике и квазиготике, вносит и еще одно важное, хотя и не очевидное на первый взгляд новшество. Путь типичного героя готического романа (а также практически любой нео- / пост- / квазиготической жанровой формы) обращен внутрь себя: герой попадает в замок или подобный замку локус, на символическом уровне являющийся монструозной проекцией внутреннего мира героя, лабиринта его собственной души. Блуждая по замку, готический герой лишь глубже погружается в пучины собственного бессознательного, нередко впадая в невротические состояния. По выражению Г.В. Заломкиной, подробно исследовавшей этот вопрос в своей кандидат-

ской диссертации, это «блуждание героя в запутанном пространстве готического топоса аллегорически осмысливается как попытка преодолеть границы человеческого опыта, попытка получить трансцендентное знание, обреченная на неудачу» [Заломкина, 2003].

Иначе дело обстоит в «Калейдоскопе смерти» и других инстанс-хоррорах, и связано это с центральным концептом игры. Исторически игра была не только развлечением, но и ритуальным действием – вариантом обряда посвящения, перехода от одного уровня сознания и бытия к иному. В «Калейдоскопе смерти» эта идея трансформации, выхода за пределы эмпирического в область трансцендентного обыгрывается многократно – собственно, в концепте игры, в символе двери между мирами, символе ключа от этой двери¹, повторяющихся в каждом инстансе. Путь главного героя Линь Цюши напоминает подобный обряд перехода; это постоянное стремление вовне, преодоление не только физического недуга, но и душевной слабости, потаенных страхов. От одной локации к другой герой становится сильнее, смелее, увереннее, он не страшится задверья, но с азартом опытного игрока вступает в каждый из открывающихся ему миров.

Подведем итоги: романы «инстанс-хоррора» успешно доказывают, что «радость узнавания» уже известного вполне может сочетаться с «радостью узнавания» нового, а комфорт от восприятия хорошо знакомых приемов и тропов – не переходит в усталость от исчерпавших себя художественных условностей того или иного жанра. Способность современных читателей с легкостью воспринимать новое, системно и быстро обрабатывать большие объемы информации делает возможным сознательное усложнение приемов, в частности, введение суперхронотопа, включающего в себя бесчисленное множество частных хронотопов, в случае «инстанс-хоррора» оформленных как различные игровые локации-«инстансы», каждая из которых при этом ассоциативно связана с неким хорошо знакомым первоисточником (как, например, рассмотренная в статье локация заколдованного замка Женщины дождя, напоминающая классический замок из готических романов XVIII–XIX вв.). Тем самым одно произведение, относящееся к «инстанс-хоррору», может функционировать как одновременно

¹ Ключ – не только символ успеха, счастья и власти (вспомним ключи от Рая в руках Апостола Петра), но и знак инициации, посвящения в тайну, перехода на иной уровень бытия (см.: [Becker, 1994, p. 164]).

несколько текстов, относящихся к различным субжанрам литературы ужасов (роман о доме с привидениями, роман о призраках в отеле, роман о нехорошей деревне и т.д.) и объединенных в единый супернарратив.

Список литературы

1. Баранов И.Г. Загробный суд в представлениях китайского народа (по «Книге Яшмовых Правил») // Вестник Маньчжурии / отв. ред. И.С. Горшенин. – Харбин : Типография КВЖД, 1928. – № 1. – С. 53–71.
2. Васильев В.П. Очерк истории китайской литературы // Всеобщая история литературы : в 4 т. [в 5 кн.] / под ред. В.Ф. Корша. – С.-Петербург : Изд. Карла Риккера, 1880. – Т. 1, ч. 1 : Литература Древнего Востока. – С. 426–588.
3. Заломкина Г.В. Поэтика пространства и времени в готическом сюжете : автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Самара, 2003. – URL: <http://lit-prosv.niv.ru/lit-prosv/articles-eng/zalomkina-poetika-prostranstva.htm> (дата обращения 15.09.2024).
4. Леценко К.И., Шатрова Я.Г. Истоки развития китайской веб-новеллы // Проблемы современного востоковедения : материалы III Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 29–30 июня 2023 г. / под ред. В.Р. Борового [и др.]. – Минск : БГУ, 2023. – С. 309–314.
5. Ли Фуянь. Гуляка и волшебник / пер. с кит. А. Тишкова // Путь к заоблачным вратам / сост., вступ. ст. и примеч. И. Смирнова. – Москва : Правда, 1989. – С. 161–167.
6. Шэнь Цзицзи. Волшебная подушка / пер. с кит. А. Тишкова // Путь к заоблачным вратам / сост., вступ. ст. и примеч. И. Смирнова. – Москва : Правда, 1989. – С. 121–125.
7. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / пер. с англ. и итал. С. Серебряного. – Санкт-Петербург : Симпозиум ; Москва : Изд-во РГГУ, 2007. – 502 с.
8. Becker U. The Continuum encyclopedia of symbols. – New York : Continuum, 1994. – 345 p.
9. Cavelti J.G. Adventure, mystery, and romance : formula stories as art and popular culture. – Chicago ; London : The univ. of Chicago press, 1977. – 335 p.
10. Isekai [Исэкай] // Oxford English dictionary. – 2024. – URL: https://www.oed.com/dictionary/isekai_n?tab=meaning_and_use#1411582730 (date of access 22.10.2024).
11. 无限流 [wúxiàn liú] [Бесконечный поток] // Baidu. 百科 [Bǎikē]. – URL: <https://baike.baidu.com/item/无限流/5383795> (date of access 13.09.2024).