

---

## ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ПРАКТИКУМ

УДК: 821.161.1

DOI: 10.31249/lit/2025.03.13

ГУСЕЙНОВ А.С.<sup>1</sup> ОБРАЗ ДОМА КАК «ЖУТКОГО МЕСТА»  
В ВИДЕОИГРЕ *SILENT HILL 4: THE ROOM*<sup>©</sup>

*Аннотация.* В статье анализируются особенности создания образа «жуткого / зловещего дома» в видеоигре *Silent Hill 4: The Room*. Рассматривается краткая история происхождения такого жанра, как «бытовой хоррор», его основные черты и их проявление в этой видеоигре. Проводится анализ игровых механик, визуального и звукового опытов, а также элементов геймдизайна. Рассматривается трансформация в видеоигре понятий «безопасного пространства» и «безопасности» как таковой.

*Ключевые слова:* *Silent Hill 4: The Room*; хоррор; геймдизайн; визуальное в фантастике, мистическое; бытовой хоррор.

*Для цитирования:* Гусейнов А.С. Образ дома как «жуткого места» в видеоигре *Silent Hill 4: The Room* // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 7: Литературоведение. – 2025. – № 3. – С. 205–215. – DOI: 10.31249/lit/2025.03.13

Поступила: 06.05.2025

Принята к печати: 31.05.2025

GUSEJNOV A.S.<sup>2</sup> The image of the home as creepy place in the video game *Silent Hill 4: The Room*

---

<sup>1</sup> **Гусейнов Алексей Сергеевич** – студент 2-го курса магистратуры «Русская словесность в мировом контексте» Самарского филиала Московского городского педагогического университета; atrva@inbox.ru

© Гусейнов А.С., 2025

<sup>2</sup> **Gusejnov Aleksej Sergeevich** – 2nd year of the Magistre degree in Russian Philology at the Samara branch of the Moscow City Pedagogical University; atrva@inbox.ru

© Gusejnov A.S., 2025

*Abstract.* The article contains an analysis of the specifics of creating the fantastic and frightening in the video game *Silent Hill 4: The Room*. It examines the brief history of the origin of such a genre as “domestic horror”, its main features and how these features manifest themselves in the video game in question. The analysis of mechanics, visual and sound experiences, as well as design elements is carried out. We also consider how *Silent hill 4: the room* transforms the concept of a safe space and problematizes the important concept of “security” as such.

*Keywords:* *Silent Hill 4: The Room*; horror; game design; visual in fiction, mystical; domestic horror.

*To cite this article:* Gusejnov, Aleksej S. “The image of the home as creepy place in the video game *Silent Hill 4: The Room*”, *Social sciences and humanities. Domestic and foreign literature. Series 7: Literary studies*, no. 3, 2025, pp. 205–215. DOI: 10.31249/lit/2025.03.13 (In Russian)

Received: 06.05.2025

Accepted: 31.05.2025

Одним из специфических аспектов «фантастического» можно назвать «жуткое» («зловещее»), внезапно проявляющее себя в повседневности и вызывающее чувство недоумения и тревоги. Мы называем жутким / зловещим то, что нам знакомо и даже близко, когда оно предстало перед нами таким образом, что показалось странным, или когда мы замечаем в нем нечто измененное или тревожно иное. Нас будут интересовать прежде всего образы пространства, в частности образы дома в видеоигровой эстетике, которая существует на стыке аудиовизуального и развлекательного.

Изменение какого-либо элемента системы референций, составляющих пространство (глубина, высота, расстояние и т.д.), – это еще один способ вторжения в повседневность фантастического, причем в его самом мрачном варианте [García, 2013]. Однако, кроме трансформаций окружающего ландшафта или телесных изменений, особенно впечатляющим в плане нагнетания жути может стать изменение привычного для нас дома, жилища, стен, в которых мы проводим большую часть своего времени. Приватное / личное пространство, с которым у человека возникает аффективная связь, создающая у него ощущение безопасности и комфорта, воспринимается в некотором роде как второе тело. Дом – одно из самых полисемичных понятий в мировой культуре.

Отметим, что и актуальное искусство изобилует произведениями, которые по разным причинам обозначают «прорастание» тревоги в домашнее пространство. Так, в знаменитых инсталляциях английской художницы палестинского происхождения Моны Хатум доминирует проблематика скрытых метаморфоз тела и дома. Обычные предметы быта, знаки повседневности, будь то стулья, кухонная утварь или детские кровати, становятся незнакомыми, пугающими и опасными [Said, 2000]. В одной из работ художницы («Homebound») все предметы – стулья, столы, лампы, столовые приборы – соединены наэлектризованной медной проволокой. Привычная комната для приготовления пищи или чтения превращается в опасное, почти смертоносное пространство, где, по замыслу Хатум, проявляется то мучительное и угнетающее, почти тюремное измерение, в котором оказываются многие женщины, поглощенные бытом и кухонными заботами.

Таким образом, концепт «дом как жуткое / зловещее пространство» активно используется в современной культуре. И здесь мы переходим от художественных практик прошлого века к видеоиграм – относительно новому медиа, существующему примерно полвека, но успевшему за это время сформировать собственный язык [Pérez-Lattore, 2012], в том числе благодаря плодотворному диалогу с кино и литературой [Gil González, 2011]. Видеоигры находятся где-то между художественным творчеством и производством потребительских товаров для рынка развлечений. Не случайно принято говорить об «индустрии видеоигр», хотя с 2000-х годов мы наблюдаем консолидацию разнообразных групп независимых разработчиков, которые работают в одиночку или небольшими коллективами и применяют индивидуальные творческие стратегии с установкой на экспериментаторство. Для того чтобы рассмотреть, как «страшное», «жуткое» может быть отображено в видеоиграх, мы будем учитывать нарративное и лудическое (игровое) измерение.

Определим важные для нас понятия. К. Сален и Э. Циммерман выработали определение игры, в котором учтены формальные компоненты: «Игра – это система, в которой игроки участвуют в искусственном конфликте, определяемом правилами, что приводит к количественно измеримому результату» [Salen, Zimmerman, 2003, p. 80]. Мы рассматриваем видеоигры как вымышленные конструкции на электронном носителе, смысл которых формируется набором тематико-нарративных конвенций – правил, стимулов, наказаний и возможностей совершать действия, которые принимают игроки. Интеграция между нарративным измерением (разви-

тие сюжета, прогресс в действии, аудиовизуальная вселенная) и лудическим измерением (характеристики и возможности персонажа, адаптированные к теме сюжета, правила и цели, способствующие погружению в сюжет) является ключевой для игрового опыта.

Привнесение в игру фантастического / жуткого может происходить разными способами, но изменение пространства – одна из самых плодотворных возможностей. Как показывает Юул [Juul, 2010], современные трехмерные видеоигры усложняют наше привычное представление о пространстве, открывая игроку пространство второе, цифровое, которое имеет свою собственную глубину.

Так, в игре *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) мастерски сочетаются повествовательные приемы разрушения четвертой стены и изменения игрового пространства. В этой видеоигре мы управляем работником, в то время как закадровый голос рассказывает о наших приключениях в таинственно пустом офисе. Игрок может либо следовать указаниям диктора, либо послушаться, например, выбрать путь налево, когда нам говорят идти направо. Подобные решения приведут к тому, что игровое пространство, опосредованное попыткой рассказчика приспособиться к ситуации, будет меняться во время путешествия. Так, может случиться, что, когда мы захотим пройти через дверь, вопреки указаниям голоса за кадром, дверь резко закроется. История заставляет нас ходить по кругу до тех пор, пока «рассказчик» не примет иного решения в попытке сохранить вымысел.

В определенные моменты игры становится очень эффективно манипулировать текстурами, физикой, правилами игры и границами среды, в которой происходит действие, с целью дезориентировать, запутать или заинтриговать игрока. Пространство видеоигры – это не что иное, как среда, созданная с помощью различного программного обеспечения, которым можно манипулировать по желанию создателя. Эта податливость – одна из характерных черт цифрового изображения, позволяющая осуществлять всевозможные манипуляции, настолько, что иногда говорят о его «пластичности» [Santos Ortiz, 2013]. Именно поэтому при создании ужасов в видеоиграх ключевой задачей является формирование атмосферы, которая держит игрока в напряжении даже тогда, когда он не должен преодолевать конкретное препятствие.

В качестве конкретного примера мы выбрали игру *Silent Hill 4: The Room* (Team Silent, 2004), которая является частью саги *Silent Hill*, одной из наиболее изучаемых в последние годы. Ранее она рассматривалась с точки зрения отношений, устанавливаемых ме-

жду аватаром и игроком, и как образцовый пример цифровой культуры [Contreras Espinosa, Eguía Gómez, Lozano Muñoz, 2014]. Писали и о ее эстетике: туман, окутывающий места действия саги, является одной из отличительных черт, позволяющих говорить об использовании в игре эстетики возвышенного [Velasco, 2014]. Существует исследование стратегий, используемых в саге для передачи атмосферы ужаса [Petton, 2005] и в целом отмечается, что успех этой игры – результат способности ее создателей «напугать играющего» [Carr, 2003].

Японская компания Konami выпустила первую часть *Silent Hill* в 1999 году. Исторически *Silent Hill*, наряду с играми серии *Resident Evil*, является одним из главных представителей жанра, известного как survival horror, который расцвел в 1990-х годах. В играх этого типа игрокам приходится исследовать враждебный мир с очень скудными ресурсами, что заставляет их тщательно распорядиться всеми добытыми средствами. Одна из самых характерных особенностей *Silent Hill* – обстоятельство, что враги – это не зомби или биологические мутанты, а кошмарные существа, морфология которых меняется в каждой из частей серии. Эстетика их тела вызывает отвращение и нередко имеет сексуальный подтекст.

Действие первых игр серии (вплоть до третьей части) происходило в одноименной деревне – месте, легко узнаваемом поклонниками видеоигр благодаря густому туману, окутывающему все вокруг. Эта стратегия была чем-то средним между художественным выбором и решением технической проблемы: *PlayStation*, игровая консоль, для которой был выпущен первый *Silent Hill*, заставляла разработчиков тщательно управлять ресурсами (доступной памятью и графическими возможностями). Обычным способом воспроизведения трехмерного мира на *PlayStation* было ограничение поля зрения игрока искусственным туманом, чтобы консоли не приходилось обрабатывать и выводить на экран слишком много объектов одновременно. То, что в других играх было неудачным решением, в *Silent Hill* стало одним из главных эстетических ключей. Главные герои первых трех игр попадали в деревню в качестве чужаков, случайно или по собственной воле. Оказавшись там, игрок должен был исследовать различные районы. С точки зрения дизайнера открытые пространства, такие как улицы, проспекты или бензоколонки, служили промежуточными локациями, которые нужно было пересечь, чтобы добраться до центров, где происходило развитие игры: школа, больница, тюрьма, торговый центр –

все они были закрытыми местами, где фокус камеры и освещение подчеркивали атмосферу ужаса, присущую игре.

Однако несмотря на то, что улицы Сайлент Хилла являются точкой перехода в приключении, они вводят компонент, который будет повторяться во всех играх *Silent Hill*, – жуткое, которое создается деформацией того, что мы считаем привычно реальным. В данном случае это невозможность пересечь определенные пространства, поскольку они разделены надвое бездонной пропастью. Игрок не сможет пройти кратчайшим путем из точки А в точку Б. Всегда найдется линия разлома или какое-то другое препятствие, которое помешает ему двигаться дальше и заставит изменить маршрут. Таким образом разработчики вдохнули жизнь в центр города, который служит декорацией к игре, превратив его во враждебную сущность, которая, как кажется, реагирует на волю игрока.

Первые три игры *Silent Hill* имеют общий сеттинг и задумку, что позволяет представить их как тесно связанные между собой (сюжет первой и третьей частей имеет точки соприкосновения). Однако в случае *Silent Hill 4: The Room* мы имеем игру, построенную по другому принципу. На самом деле для поклонников серии четвертая часть стала некоторым разочарованием, поскольку была воспринята как отступление от сути оригинала. В сюжетном плане история *The Room* начинается с кошмара, разворачивающегося перед глазами Генри Тауншенда, главного героя игры: мы пройдемся по «испорченной версии» скромной квартиры, в которой он живет, 302 South Ashfield. Перед нами предстанет грязная обстановка, в которой преобладают охристые тона, а на полу валяются ржавые предметы. Когда мы покидаем спальню и попадаем в гостиную, нас удивит белый шум от телевизора, залитого кровью. Если мы посмотрим в сторону стены, то сможем различить нечто, напоминающее лицо, которое принадлежит, кажется, кому-то, кто пытается выбраться оттуда. Как только мы решим выйти из комнаты, стена начнет сочиться кровью.

Весь этот видеоряд оказывается дурным сном. Генри просыпается в той же спальне, которую мы уже знаем, но выглядит она вполне обычно – как и все остальные. Не будет ничего необычного, пока мы не увидим, оказавшись в гостиной, что входная дверь (или дверь выхода) запечатана бесконечным количеством цепей. На ней кровью написано предупреждение: «Не выходи! Уолтер». Как игроки, мы начинаем понимать, что квартира Генри станет ключевым местом в развитии игры. Несмотря на то, что за окном продолжается городская жизнь, Генри заперт в собственном доме,

и, кажется, никто не слышит его призывов о помощи. Единственный возможный выход – таинственная дыра, внезапно появившаяся в ванной комнате. Ее глубина непостижима, и неизвестно, куда она ведет, но если мы хотим продвигаться вперед, то альтернативы нет.

Благодаря этому краткому описанию мы можем увидеть, как *The Room* с первых минут вводит манипуляции с пространством дома с целью выявить его зловещую версию, а затем постепенно переходит к ужасу, к кульминации кошмара. Чувство угнетения усиливается по мере того, как мы вынуждены перемещаться по игровому пространству. Team Silent приняла очень рискованное, но эффективное решение: *The Room* стала первой игрой в серии *Silent Hill*, в которой была реализована оптика «от первого лица» героя внутри квартиры. Возможность предоставить игроку прямой доступ к взгляду своего персонажа является одной из отличительных особенностей трехмерных видеоигр и позволяет придумывать различные стратегии нарезки и монтажа, способствующие погружению в игровой мир. В случае *The Room* за пределами квартиры мы следуем за главным героем от третьего лица. Но внутри, увидев дом глазами его жильца, мы увеличиваем глубину и сложность пространства: мы можем более детально рассмотреть текстуру стены, чтобы понять, сохранилось ли лицо, появившееся в кошмаре, или, если захотим, обойти журнальный столик в гостиной и добраться до окна и выглянуть наружу. Но при этом мы не знаем, осталась ли комната позади нас такой, какой она должна быть... или что-то изменилось. С помощью этого приема разработчики делают акцент прежде всего на субъективном восприятии пространственности дома, предлагая игроку оценить глазами Генри его внешне нормальный вид, так что внесение в него изменений и искажений может восприниматься так, будто они происходят перед нами, за пределами экрана.

Генри Тауншенд знает эти комнаты, потому что живет в них, и даже если мы сталкиваемся с ними впервые, мы можем почувствовать его недоумение. На протяжении всей игры квартира будет неуловимо подавать признаки жизни, подобно другим классическим пространствам ужасов, таким как «Комната 1408» Стивена Кинга (2006) или квартира в фильме Романа Полански «Жилец» (1976), где происходят всевозможные кошмарные события и превращения.

Когда речь идет об эстетике видеоигры, необходимо учитывать, что опыт игрока отличается от опыта наблюдающего за игровым процессом зрителя или от опыта других медиа, таких, как кино.

Игрок будет уделять больше внимания тем факторам, которые связаны со вселенной самой игры. Б. Перрон ввел понятие «G-эмоции» для обозначения эмоций, тесно связанных с игровым процессом [Petton, 2005, p. 3]. Как объясняет К. Рамирес Морено, развивая мысль Перрона, это «эмоции, возникающие в результате связи между действиями игрока и их следствиями, которые влияют на состояние мира <...> Реакция на противостояние с монстром в хорроре может быть страхом – если наша способность к адаптации умеренная, отчаяния – если мы считаем, что у нас нет шансов на выживание, или триумф – если мы верим, что полностью способны победить» [Ramírez Moreno, 2015].

С точки зрения механики геймплея серия *Silent Hill* характеризуется тем, что главные герои плохо подготовлены к борьбе с враждебным окружением. В первой части игры Гарри Мейсон зарабатывает на жизнь писательством, а его боевые навыки более чем сомнительны. В результате доступный игроку репертуар движений очень ограничен: ходьба, бег и боковая прокрутка – вот самые распространенные действия, которые мы совершаем на протяжении всей игры (и это распространяется на последующие части). Когда мы сталкиваемся с врагами, нам нужно хорошо рассчитывать время, потому что сначала нужно прицелиться, а потом атаковать. В игровом плане это означает, что мы вынуждены удерживать одну кнопку и, удерживая ее, нажимать другую, чтобы выстрелить или нанести удар. В этот промежуток времени Гарри (и другие герои в последующих частях) будут двигаться гораздо медленнее, что сделает их более уязвимыми для нападения из засады или со спины.

В плане эстетики игры эти ограничения, накладываемые на игроков системой управления, создают образ главного героя как уязвимого человека, не привыкшего справляться с враждебными ситуациями, и приглашают скорее бежать от опасности (персонажи могут бежать бесконечно долго, не испытывая усталости), чем противостоять ей. Генри оказывается в такой же ситуации и в *The Room*, с тем дополнением, что иногда он может уклоняться от атак, чтобы застать монстров врасплох.

Игровая механика также может использовать нарушение некоторых пространственных условностей, чтобы усилить жуткое измерение видеоигры. Например, на протяжении всей истории существования в бесчисленных играх проводится различие между безопасной средой, где можно зафиксировать свой прогресс, и пространством, где продолжаются приключения. Точка сохране-

ния предлагает игроку пространство, в котором он может обдумать свои дальнейшие действия. Неписанная конвенция игрового дизайна гласит, что ничто не должно нарушать спокойствие игрока в этом месте: это время, выделенное для того, чтобы записать все, что было сделано, проверить снаряжение, запастись предметами и отдохнуть, прежде чем двигаться дальше. Этот обычай настолько прижился среди игроков, что новая точка сохранения после долгого путешествия часто служит предупреждением о том, что скоро произойдет важное событие – обычно битва с последним врагом.

Одна из самых устойчивых конвенций в видеоиграх – это различие между точками сохранения и сценариями, в которых происходит приключение. Что может быть эффективнее, чем нарушить это правило? Однако такое решение действительно рискованно с точки зрения дизайна и является вызовом написанным правилам видеоигр. *Silent Hill 4* – один из редких примеров нарушения этой конвенции разработчиками. Квартира 302 – это безопасное место в игре: стоит нам вернуться в нее через многочисленные дыры, которые мы обнаружим на протяжении всей игры, и действие приостановится. Однако по мере продвижения по сюжету и знакомства с новыми персонажами, которые дают нам все лучшее представление о ситуации, в доме начинает проявляться всё больше странностей – дыра в ванной станет шире и круглее, создавая впечатление, что она принадлежит другому измерению. Другое отверстие в стене позволит нам увидеть, что происходит в соседней комнате, где живет неизвестная молодая женщина. По мере усложнения сюжета в квартире будут проявляться новые опасности. Охристый цвет, который присущ комнате в кошмаре в начале игре, в ее финале вновь окрасит пространство, но на этот раз нам не удастся сбежать. Напротив, нам придется возвращаться туда снова и снова, чтобы закрепить пройденное и переставить инвентарь, но делать это нужно будет, остерегаясь жутких призраков, которые будут бродить по гостиной.

Интерес к разрушению безопасного места заставил команду *The Room* включить в игру возможность нанести игроку урон во время пребывания в квартире. Наступает момент, когда старое убежище, которое можно было бы считать домом, превращается в жуткое и враждебное пространство. Трансформация происходит не только в аудиовизуальном плане, но и на уровне игрового события: нарушение конвенций затрагивает эти два измерения видеоигры и влечет за собой изменение пространственных конвен-

ций (с появлением дыры без предупреждения квартира превращается из замкнутого пространства без звука в закрытое, нездоровое пространство, а вместо убежища, она становится пространством смерти).

В игру не только становится сложно играть, но это также усиливает страдания и ужас игрока, у которого больше нет ориентира и убежища. С точки зрения геймплея, несмотря на эффективность эстетического решения *Team Silent*, это сделало игру слишком сложной даже для опытного игрока. Призраков нельзя уничтожить, а возвращаться в квартиру, чтобы сохранить прогресс, нужно очень осторожно, так как предметы для восстановления жизни в дефиците.

В любом случае наследие *The Room* чрезвычайно ценно для изучения эстетики видеоигр. Эта игра показывает, как можно сочетать жуткое и фантастическое на аудиовизуальном и геймплейном уровне, чтобы эффективно способствовать возникновению у игрока чувства ужаса во время игры, причем с гораздо большей интенсивностью, чем у зрителя, который не управляет главным героем.

Как и в других медиа, в видеоиграх есть ряд формальных условностей, нарушение которых является своеобразным пуантом, точкой переворота, которым пользуются команды разработчиков, чтобы предложить интенсивный игровой опыт. Игроки принимают ряд правил и условностей, выполнение которых приближает их к цели (победа в игре, завершение приключения), и большая часть из них связана с взаимодействием с игровым пространством. В этом смысле эффективным ресурсом является использование пластичности игрового / домашнего пространства, чтобы запутать игрока и передать ему чувство незащищенности. Идеальная ситуация заключается в изменении условностей в игровом и аудиовизуальном пространстве, как в случае с квартирой 302 в *Silent Hill 4: The Room*. В ней повседневное пространство дома главного героя подвергается постоянным трансформациям окружающей среды (расширяющаяся дыра, закрытая дверь, сходящие с ума настенные часы или тревожный белый шум телевизора), пространственным трансформациям (даже если дверь остается закрытой, можно попасть в другие сценарии через выход, который внезапно появляется в неожиданном месте) и изменениям правил игры (квартира больше не является безопасным местом).

Таким образом, фантастическое, зловещее и жуткое «прорастает» сквозь домашнее, бытовое пространство. Квартира видеоигры *The Room*, без сомнения, пополняет богатую коллекцию

образов зловещих домов, имеющих в современной, в том числе и медийной, культуре.

### Список литературы

1. Carr D. Play dead – genre and affect in *Silent Hill* and *Planescape Torment* // Game studies. – 2003. – Vol. 3, N 1. – URL: <https://web.archive.org/web/20091216172306/http://www.gamestudies.org/0301/carr/> (дата обращения: 25.03.2025).
2. García P. The fantastic hole : towards a theorisation of the fantastic transgression as a phenomenon of space // Brumal. Revista de investigación Sobre lo fantástico. – 2013. – N 1. – С. 15–35.
3. Gil González A.J. Comics and the graphic novel in Spain and Iberian Galicia // CLCWeb: Comparative literature and culture. – 2011. – Vol. 13, N 5. – URL: <https://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol13/iss5/17/>
4. Juul J. A casual revolution : reinventing video games and their players. – Cambridge, MA : The MIT press, 2010. – 264 p.
5. Contreras Espinosa R.S., Eguía Gómez J.L., Lozano Muñoz A. Juegos multijugador : el poder de las redes en el entretenimiento. – Barcelona : Editorial UOC, 2014. – 138 p.
6. Pérez-Lattore O. El lenguaje videolúdico. – Barcelona : Laertes, 2012. – 678 p.
7. Perron B. A cognitive psychological approach to gameplay emotions // Proceedings of DiGRA 2005 Conference : Changing views : worlds in play, June 16–20, 2005, Vancouver, British Columbia, Canada. – [S.l.] : [DiGRA], 2005. – URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/112/112> (дата обращения: 25.04.2025).
8. Ramírez Moreno C. Maestros del terror interactivo. – Zaragoza : Sintesis, 2015. – 238 p.
9. Said E. Mona Hatoum : the entire world as a foreign land. – London : Tate Gallery Pub., 2000. – 40 p.
10. Salen K., Zimmerman E. Rules of play : game design fundamentals. – Cambridge, Ma : MIT Press, 2003. – 688 p.
11. Santos Ortiz R. De la maleabilidad del tiempo cinematográfico a la plasticidad del espacio digital. Análisis práctico de construcciones en la imagen código: tesis doctoral / Universidad de Salamanca, Facultad de filosofía. – Salamanca, 2013. – 451 p.
12. Velasco P. La estética de lo sublime en el survival horror : el caso de *Silent Hill* // LifePlay. – 2014. – N 2. – P. 35–50.

Социальные и гуманитарные науки  
Отечественная и зарубежная литература  
Информационно-аналитический журнал

Серия 7

**ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ**  
**2025 – № 3**

Компьютерная верстка В.Б. Сумерова  
Корректор М.П. Крыжановская

Подписано к печати 05.11.2024

Формат 60×84/16  
Усл. печ. 13,5  
Тираж 800 экз.

Цена свободная  
Уч.-изд. л. 12,1  
Заказ №

**Институт научной информации по общественным наукам**  
**Российской академии наук**  
Нахимовский проспект, д. 51/21,  
Москва, 117418  
<http://inion.ru>

**Отдел печати и распространения изданий**  
Тел.: 8(499) 124-32-15  
e-mail: [izdat@inion.ru](mailto:izdat@inion.ru)

Отпечатано в типографии  
АО «Т8 Издательские Технологии»  
109316, Москва, Волгоградский проспект, д. 42, корп. 5, к. 6