

**УДК 316.61**

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-213-232](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-213-232)

## **С ШОКОМ ПО ЖИЗНИ: МАССОВОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ УЖАСА В СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-КУЛЬТУРЕ**



**Ольга Федина,**  
Новгородский  
государственный  
университет  
имени Ярослава Мудрого  
(Великий Новгород,  
Россия)

**Ol'ga Fedina**  
Yaroslav-the-Wise  
Novgorod State University  
(Novgorod, Russia)

ORCID: 0000-0003-4134-1517  
e-mail: of3434@mail.ru

**Для цитирования статьи:**

Федина, О. В. (2022). С шоком по жизни: массовое потребление ужаса в современной интернет-культуре. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(1), 213-232. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-213-232](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-213-232)

**Аннотация.** в статье рассматривается феномен цифрового ужаса с точки зрения анализа конкретных образов, возникающих в Интернет-пространстве. Автор анализирует такие способы, которыми создатели артефактов цифрового ужаса шокируют Интернет-пользователей, как криппааста и компьютерная хоррор-игра. Поскольку эта среда позволяет максимально быстро, стихийно, и с минимальными затратами, распространять тексты, то цифровой ужас становится по-настоящему массовым, а его формы обнаруживают явную связь с продуктами массовой культуры. Автор приходит к выводу, что Интернет-пространство преобразует знакомые образы

массовой культуры, не только за счёт цифровизации (то есть перемещения произведения или образа в цифровое пространство), но и за счёт их демонизации и превращения в образ ужаса. Крипипасты и компьютерные хоррор-игры активно используют для запугивания пользователя вторичные образы, основанные на образах массовой культуры

**Ключевые слова:** ужас, цифровой ужас, шок-контент, Интернет-культура, крипипаста, хоррор-игра, компьютерная игра, массовая культура.

## **Введение**

Современное Интернет-пространство вполне самодостаточно и, как мощнейший инструмент влияния, обладает возможностью не просто транслировать информацию, но изменять ее, дополняя новыми смыслами, поскольку, как заметил известный специалист в области массовой коммуникации М. Маклюэн, «медиум есть само послание» [Маклюэн 2010: 10]. Современное российское Интернет-пространство, как и Всемирная паутина в целом, характеризуется многообразием культурных текстов и способов их трансляции. Многослойная, «ветвистая» и сложная Интернет-вселенная включает в себя различные веб-сервисы: отдельные веб-сайты различной тематики, социальные сети («ВКонтакте», «YouTube», «Instagram») («Meta» – экстремистская организация, запрещённая в Российской Федерации), имиджборды (2ch), стриминговые площадки, а также совокупность визуальных и аудиальных образов, текстов, циркулирующих по различным веб-сервисам, без возможности отслеживания времени и места их первого появления. Показательно, при этом, что абсолютно каждый из подобных веб-сервисов может быть местом возникновения, трансляции, преобразования или восприятия актуальных цифровых образов ужаса, которые отражают «развитие средств массовой информации и технологий» [Ondrak 2018: 161].

Поскольку «массовая культура изобилует демонами» [Такер 2018: 20] и наглядно демонстрирует, что именно мифологизированность выступает доминирующей формой существования цифрового ужаса, выражающегося в Интернет-образах, мы можем констатировать, что главным трендом Интернета является повседневная эксплуатация устоявшихся образов массовой культуры. Ее готовые и узнаваемые образы легко встраиваются в повествование крипипасты, поскольку уже обладают обработанными механизмами воздействия на человека. Трансформация этих образов в образы ужаса происходит путём наделения их необычными качествами, свойствами, способами взаимодействия с человеком. Поскольку, Интернет-культура изначально подразумевает наличие ценностей и взглядов, «которые создаются и поддерживаются в различных онлайн-режимах» [Kirkland 2009], образы ужаса внедряются на аксиологическом и идейном уровнях, изменяя привычные и ожидаемые паттерны поведения героев.

### **Основная часть**

Наиболее яркими формами современного существования цифрового ужаса в Интернет-пространстве являются крипипасты и компьютерные хоррор-игры. Крипипаста – англоязычный термин, обозначающий дословно жуткий из раза в раз копирующийся текст, имеющий изначальной целью – вызывать ужас у читателя [Chornobylskyi & Kyrylova 2021], и фактически, объединяющий как жанр все возможные «ужасы» Интернет-пространства: визуальные, аудиальные, а также отдельные «ужасные образы».

Образы массовой культуры активно эксплуатируются создателями крипипаст. Например, такие цифровые тексты как «Суицид Сквидварда» (англ. «Squidward's Suicide»), «Мёртвый Барт» (англ. «Dead Bart»), «Rugrats Theory» полностью основаны на образах популярных детских зарубежных мультсериалов и трансформируют знакомых миллионам зрителей положительных персонажей в ужасные создания, замещают их как «ужасные симулякры» «непрерывно излучающие свои собственные чары» [Бодрийяр 2015: 10]. На основе образов мультсериала, создателями крипипаст непрерывно творится новая впечатляющая история, в которой эти образы наделяются ужасными кодами, а события, якобы демонстрируемые зрителям, переходят из разряда развлекательных, в разряд откровенно пугающих. Смех, замещается ужасом, создавая «вездесущее <...> измерение симулякра» [Бодрийяр 2015: 15], в котором главное впечатление – шок полностью замещает собой все прочие впечатления от произведений массовой культуры.

Такие Интернет-истории традиционно и целенаправленно позиционируются как шокирующие, «потерянные» эпизоды того или иного мультсериала и, как уже упоминалось, представляют довольно обширную группу крипипаст, что позволяет судить о необычайной эффективности использования в медийном пространстве символики массовой культуры, для производства на ее основе самых различных цифровых образов ужаса. Массовость, как одна из главных характеристик социокультурной реальности нашего времени, во многом своей некоей примитивностью и намеренной простотой форм обуславливает множественность

возникших на её базе образов ужаса. Продукты массовой культуры, привлекают своего зрителя в первую очередь комплементарностью с повседневностью и, обращаясь к Х. Ортега-и-Гассету, мы контактируем, что «эстетическое наслаждение не отличается в принципе от тех переживаний, которые сопутствуют их повседневной жизни» [Хейзинга 2004: 223]. А значит образы ужаса, которые возникают в пространстве массовой культуры, и успешно воспринимаются в Интернет-пространстве, тоже стремятся в область предпочтительного, повседневного бытия, как способа «безопасно пережить опасность» [Свендсен 2010: 138].

Крипапаста «Суицид Сквидварда» (англ. «Squidward's Suicide») написана и опубликована от лица непосредственного участника событий – стажёра в мультипликационной компании «Nickelodeon», которому был по сюжету продемонстрирован якобы неизданный выпуск мультсериала «Губка Боб Квадратные штаны» (англ. «SpongeBob SquarePants», 1999–по настоящее время, студия «Nickelodeon Animation Studio» и «United Plankton Pictures», дистрибьюторы «Paramount International Networks» и «Netflix», США). Данный выпуск якобы отличался от всех прочих тревожным настроением, пугающим звуковым рядом (рыданиями, стонами), демонстрацией страданий героев, несвойственной мультсериалу жестокостью сцен и т.д. Основным образом ужаса в данной крипипасте выступает один из героев мультсериала Сквидвард, а точнее, тот, образ, что был создан на его основе. Текст подробно описывает не только конкретные визуальные изменения мультипликационного персонажа и его поведения, но и ужас,

который зрители испытали при их виде. Что характерно, трансформации в крипипасте подвергаются не только устоявшийся образ мультипликационного героя, но и образ реального человека, создателя мультсериала – С.Хилленбурга. Анонимный автор утверждает, что именно С.Хилленбург был создателем «демонического» выпуска мультсериала и создал его намеренно, под влиянием неких мистических сил [Tenbarge 2019].

Помимо описанных ранее форм трансляции цифрового ужаса, нельзя не отметить и возрастающую популярность так называемых «файлов смерти». Они представляют из себя реально существующие продукты массовой культуры (видеоролики, аудиозаписи, сайты и т.д.) которым во многом намеренно приписываются опасные, шокирующие свойства. Например, видеоролики «Goddess Bunny» представляют из себя видеозапись на которой переодетый в маленькую девочку мужчина (очевидно крайне болезненной внешности) танцует чечётку, настолько активно, насколько позволяют его физиологические особенности (2008 г.) «grifter.avi» (2009 г.), «Mereana Mordegard Glesgorv» (2010 г.), «barbie.avi» (2009 г.), «Cooking idol» (2010 г.), «MOM.avi» (2012 г.) видеоролики, которым Интернет-сообщество приписывает возможность негативно влиять на человеческую психику; аудиозаписи: needles.mp3, «Ben.mp3», Devilllookingforyou.mp3, изображения: «smile.jpg», «Фонд Мёртвых Детей»; YouTube-каналы, публикующие шокирующие и загадочные видеоролики: «nana825763».

Цифровые образы ужаса могут маскировать «отсутствие фундаментальной реальности» [Бодрийяр 2015: 12] за счёт создания

иллюзии «сокрытости», «тайности» знания о паранормальном. Речь идёт об образах, которые связаны и берут своё начало из крипипроекта «SCP Foundation» (от английского: фонд «Особые условия содержания») [Бэйкер-Вайтлоу 2014]. «SCP Foundation» представляет собой название вымышленной организации, которая тайно изучает, контролирует и несёт ответственность за все паранормальные проявления (SCP-объекты: существа, места, здания и т.д.).

Надо отметить, что в современном цифровом пространстве существует множество текстов, демонстративно написанных в стиле научного отчёта и якобы предоставляющих строгие результаты исследования тех или иных наиболее пугающих паранормальных явлений. Кроме того, подобные тексты породили и большое количество компьютерных хоррор-игр, предполагающих активное виртуальное взаимодействие игрока с объектами-SCP.

Действительно, наличная реальность не обладает всеми теми паранормальными образами ужаса, и Интернет-пространство всячески скрывает это, маскируя подобное отсутствие небывалой эскалацией цифрового ужаса. Поскольку «будучи человеческими существами, мы активно скрываем и обнаруживаем различные вещи, которые в силу этой способности к сокрытию-открытию обретают для нас ценность знания» [Такер 2018: 62].

Формирующаяся таким образом цифровая псевдореальность для пользователя Интернет-пространства обретает уже некие оккультные свойства, поскольку является местом, постоянно обнаруживающим свойства сокрытого мира, «безразличного к

человеческому познанию» [Такер 2018: 63]. Интернет-пространство маскирует отсутствие демонических существ в реальной жизни через оккультные образы сокрытого мира, который по Ю. Такеру «может быть чем-то вроде «неразгаданных тайн», которые просачиваются в нашу народную культуру притягательностью паранормального». В таком случае крипипаста и компьютерная хоррор-игра играют роль магических кругов, которые являются «временными мирами внутри мира обычного <...>» [Такер 2018: 63], а цифровые образы ужаса вынуждают человека обнаруживать сокрытые свойства мира, которые не были бы сокрытыми, не утверди их в качестве таковых само Интернет-пространство.

Ещё одним примером ярким «цифрового магического круга» можно серию компьютерных игр «Resident Evil» (разраб. «Capcom», Япония 1996–2021 гг.) [Щенников 2021], которая позволяет игроку обнаружить правительственный заговор, ставший причиной заражения множества людей новым вирусом. Аналогичный нарратив демонстрирует и компьютерная хоррор-игра «Sally face» (разраб. «Portable» Moose, 2016 г.) [Лиходеева 2019], в которой развивается тема оккультизма и борьбы с культом, порождающим ужасы богохульной жизни, которая «является живой, но не должна быть живой» [Такер 2018: 113].

Массовая культура неразрывно связана с повседневностью человека, поскольку активно экспроприирует бытовые и повседневные формы общения, при этом распространяясь преимущественно в повседневной среде. Потому она часто становится объектом внимания создателей крипипаст и

компьютерных хоррор-игр, которые используют образы повседневной жизни, превращая их в образы ужаса, либо внедряют образы ужаса в контекст повседневной жизни. Поскольку, обращаясь к теории социального конструирования П. Бергера и Т. Лукмана, пользователи Интернет-пространства воспринимают мир повседневной жизни «само собой разумеющейся реальностью» [Бергер & Лукман 1995: 28], образы ужаса, затрагивающие тему повседневности, также относятся к области воспринимаемого реальным. А значит, шок, испытанный при столкновении таким образом ужаса, неизменно проживается как наиболее реальный.

Одним из ярких примеров демонизации повседневности в Интернет-пространстве является компьютерная хоррор-игра «Uppie psycho» (разраб. «Baroque Decay», Испания, Франция, 2019 г.) [Седых 2019]. Образы ужаса здесь встраиваются в такие актуальные и современные повседневные коды, как «офис» и «корпоративная культура». Сюжет игры развивается вокруг повседневно возникающих «здесь и сейчас» [Бергер & Лукман 1995] отношений и приключений человека из пригорода, который столкнулся с демоническими силами. Демоническое в данном контексте может быть понято, как «метафора природы человека, метафора отношений человека с человеком» [Такер 2018: 32]. Герой сталкивается в офисе с паранормальными существами демонической природы в лице главного антагониста Ведьмы и монстров, которых она производит. Показательно, что в анализируемом контексте ужас повседневности выражается в

ужасных формах, связанных уже «не столько со страхом смерти, сколько со страхом жизни» [Такер 2018: 107].

По мере развития сюжета игры, с героем начинают происходить всё более странные и откровенно пугающие события, связанные с демонстрацией игроку образов ужаса. Так привычное офисное здание превращается в пространство сосредоточения магических сил, демонстративно враждебных протагонисту. Однако, в контексте манипуляторной функции образов ужаса более интересен тот факт, как именно ужас транслируется в этой игре, которая по своей сути характеризуется «пространственной выхваченностью деятельности из обыденной жизни» [Хейзинга 2004: 22]. Ведь среди типичных для этой игры образов ужаса мы встречаем: Нечто, именуемое Ведьмой, представляющее трансцендентную силу, уничтожающую всё живое в офисном здании, порабощающая сотрудников, лишаящую их воли и желания жить; коллег-монстров, которые в прямом смысле плюются ядом в игрока; кладбище владельцев компании на одном из этажей здания; разнообразных монстров, нападающих на героя в архивах, библиотеках, опенспейсах, а также коллег-конкурентов, которые ради желаемой должности, готовы убить игрока. Трансцендентный ужас в виде монстров, призраков и магических сил активно и повсеместно используется авторами для запугивания игрока наравне с элементами геймплея, непосредственно относящимися к офисной повседневности: «ксерокопирование души», позволяющее сохранить прогресс игры, стакан из кулера, восстанавливающий уровень здоровья персонажа и т.д.

Образы ужаса в компьютерной хоррор-игре «Uppie psycho» успешно внедряются в повседневность офисного работника, тем самым «оповседневнивая» ужас, нормализуя, «приручая», фактически «одомашнивая» его. Демонизированная реальность, где любой «повседневный демон» – «способ помыслить различные взаимоотношения между человеческими индивидами» [Такер 2018: 32] со временем может вытеснять объективную. Поскольку для человека, который большую часть свободного времени проводит в Интернет-пространстве, адекватное соотношение этих реальностей рано или поздно перестаёт быть очевидным. Итак, повседневность офисного работника переформатируется заново, и помимо, рутинных дел, начинает включать в себя и повсеместное столкновение с ужасом, природа которого не только не понятна, но, очевидно, лежит уже вне границ объективной реальности. Новая реальность, таким образом, оказывается обусловлена цифровым ужасом – её появление связано с цифровым образом ужаса и определяется им же. Герой игры противопоставляется не только трансцендентному злему началу, но и массе – безликим сотрудникам, тем, кто никогда «не созидает, даже если возможности и силы его огромны» [Ортега-и-Гассет 2003: 67], непродуктивность и неэффективность которых намеренно акцентируется и преподносится в сатирической и одновременно ужасающей форме. Образы ужаса, демонизирующие повседневность в Интернет-пространстве, демонстрируют, что демоны цифровой эпохи – включают в себя социальный и политический аспекты антагонизма» [Такер 2018: 34].

Компьютерные хоррор-игры обладают ещё одной возможностью вызвать шок и ужас у игрока, поскольку иногда их создатели используют технологии виртуальной и дополненной реальности (VR-технологии). С точки зрения анализа образности, VR-технологии и компьютерные хоррор-игры, которые их используют, наглядно демонстрируют, что подобное воздействие на органы чувств человека, эффективно, поскольку атрибуты движения и звука действительно преувеличивают сверхъестественное явление и то, насколько пугающим воспринимается тот или иной образ.

Однако, в контексте анализа образов ужаса, как неотъемлемых элементов современной массовой культуры, являющихся действенными инструментами цифрового управления, большой интерес представляют именно образы и средства, которыми авторы подобных игр стремятся вызвать ужас у игрока. Большинство компьютерных хоррор-игр, доступных для игры с гарнитурой VR используют воздействие на органы чувств человека – слух (аудиальные «скримеры»), зрение (визуальные «скримеры»).

Несмотря на кажущуюся поверхностность такого воздействия на игрока, игры подобного формата соответствуют в той или иной мере двум противоположным подходам к игровой нормативности: игре, которая немислима без правил и подходу Ж. Делёза, который рассматривает в первую очередь идеальную игру, которая в принципе обходится «без правил, без победителей и побежденных, без ответственности, игра невинности, бег по кругу, где сноровка и случай больше не различимы <...>» [Делез 1995: 82]. Компьютерная хоррор-игра, доступная для пользователя с гарнитурой VR, с

одной стороны, задаёт вектор деятельности игрока системой внутренних правил и сюжета, однако, в отличие от классических игр для персонального компьютера или игровой приставки, не контролирует возможность человека двигаться и реагировать на образы.

Несмотря на техническую ограниченность современного Интернет-пространства, образы ужаса, рождающиеся и развивающиеся в нём, неизменно обнаруживают «тенденции становления виртуальной реальности как смены парадигм взаимодействия человека и компьютера, т. е. парадигм интерфейсов» [Черных 2007]. Решающим отличием здесь является неразрывная связь между цифровым текстом и техническим устройством, на котором он читается. Это различие напрямую относится к крипипастам и компьютерным хоррор-играм, поскольку нет сомнений в том, что любое подобное повествование сразу же потеряет свой потенциал «для прямого взаимодействия, обмена или повторного микширования, если оно будет представлено за пределами цифровой среды» [Kirkland 2009]. Возникая и взаимодействуя с человеком, в Интернет-пространстве, цифровые образы ужаса обладают потенциалом воздействия на социокультурную реальность, тем самым демонстрируя, что сетевое цифровое пространство, возможно, гораздо больше, чем любая другая среда до него, обнаруживает тенденцию к мифотворчеству и «на самом деле предоставляет дом для многих странных существ» [Henriksen 2018].

Однако, на сегодняшний день применение VR-технологий по-прежнему является скорее исключением, чем правилом, для

создателей ужасающих компьютерных игр, в отличие от использования так называемых «скримеров», распространённых повсеместно. «Скримеры» – внезапно появляющиеся в процессе игры громкие звуки или изображения, которые за счёт неожиданности вызывают неподдельный испуг у пользователя. Чаще всего к «скримерам» относятся внезапные, громкие и неприятные для игрока сигналы, такие как звук выстрела, резко и шумно захлопнутой двери, скрипящей половицы, злобный смех, вой сирены или животного и т.д. Перечислять хоррор-игры, в которых в качестве инструмента запугивания применяются «скримеры» бессмысленно, так как список будет практически идентичен списку всех существующих компьютерных хоррор-игр. Вот лишь некоторые примеры использования «скримеров»: «Scary Maze» (разраб. «Wonder Cult»), серия игр «Five Nights at Freddy's» (разраб. Скотт Коутон, 2014 г.), «The Mortuary Assistant» (разраб. «DarkStone Digital», 2022 г.) [Heaton 2022]. Сама техническая суть видеоигры позволяет добиться гораздо большей включённости человека в переживание ужаса, поскольку в процессе игры он фактически переживает вместе с персонажем все испытания.

### **Заключение**

Таким образом, становится очевидно, что эксплуатация образов массовой культуры создаёт множество возможностей для форсированного распространения образов ужаса в современном Интернет-пространстве. Проведенное автором рассмотрение способов демонизации социокультурной реальности, позволило сделать вывод о том, что цифровые образы ужаса вынуждают

человека обнаруживать сокрытые свойства мира, которые не были бы сокрытыми, не утверди их в таковом статусе само Интернет-пространство. Массовая культура, проявляющая себя в цифровом пространстве в том числе в виде крипипаст и компьютерных хоррор-игр «в ритме цикла и повторений» [Бодрийяр 2006: 135] копирует собственные образы, намеренно превращая их в ужасные и встраивая обратно в социокультурную среду. Несмотря на «деструктивность и дисфункциональность» [Делез & Гваттари 2010: 22] ужаса, мы наблюдаем формирование новой цифровой гиперреальности ужаса, возникающей из-за внедрения цифровых образов ужаса в наличное социокультурное пространство.

Цифровые образы ужаса, «как имманентное существование, представляющее собой творчество бытия из ничего» [Аликин 2014] дополняют социокультурную реальность ужасом, лежащим за пределами истинности, превращая её в шокирующую гиперреальность ужаса. Образы, существующие в объективной реальности, намеренно и целенаправленно наделяются демоническими, мистическими, да и просто опасными свойствами, тем самым как бы пересоздаются ещё раз, но уже как цифровые образы ужаса.

Интернет-пространство активно преобразует знакомые образы массовой культуры, не только за счёт, собственно, цифровизации (то есть перемещения произведения или образа в цифровое пространство), но и за счёт их активной «дополненной» демонизации и превращения в самостоятельные цифровые образы ужаса. Крипипасты и компьютерные хоррор-игры активно используют для запугивания пользователя вторичные образы,

основанные на типичных образах массовой культуры. Поскольку «массовая культура изобилует демонами <...>» [Такер 2018: 20] сама по себе, эксплуатация устоявшихся образов массовой культуры является одним из распространённых *modus vivendi* цифрового ужаса, выражающегося в целом спектре цифровых образов. Массовая культура в Интернет-пространстве копирует и ретранслирует собственные образы, намеренно превращая их в ужасные и формируя, таким образом новую гиперреальность ужаса, выступающего на сегодняшний день главным как по массовости, так и по кассовости «впечатлением» массовой культуры.

### Литература

- Аликин, В.В. (2014). Игра и реальность в философии Ж. Бодрийяра. *Вестник ВУиТ*, 1(15). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-i-realnost-v-filosofii-zh-bodriyyara> (дата обращения: 09.10.2022).
- Бергер, П., & Лукман, Т. (1995). *Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания*. Москва: Медиум.
- Бодрийяр, Ж. (2006). *Общество потребления: его мифы и структура*. Москва: Культурная революция: Республика.
- Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции*. Москва: Издательский дом «ПОСТУМ».
- Делез, Ж. (1995). *Логика смысла*. Москва: Академия.
- Делез, Ж., & Гваттари, Ф. (2010). *Тысяча плато. Капитализм и шизофрения*. Екатеринбург: У-Фактория.
- Лиходеева, О. (2019). Обзор Sally Face – Эстетика безумия и мерзости. *SpecialGamesClub.ru*. Режим доступа: <https://specialgamesclub.ru/reviews/sally-face-review/> (дата обращения: 09.10.2022)
- Маклюэн, М. (2011). *Понимание Медиа*. Москва: Кучково поле.
- Ортега-и-Гассет, Х. (2003). *Восстание масс*. Москва: АСТ: Ермак.
- Свендсен, Л. (2010). *Философия страха*. Москва: Прогресс-Традиция.
- Седых, А. (2019). Обзор инди-хоррора Yurpie Psycho/Психоз яппи (2019): кошмар в офисе. *Башня континуума*. Режим доступа: <https://www.kontinuumtower.ru/video-games-reviews/obzor-indi-horrora-yurpie-psycho-psihoz-yappi-2019-koshmar-v-ofise/> (дата обращения: 09.10.2022)

- Такер, Ю. (2018). *Ужас философии: трилогия*. Пермь: HylePress.
- Хейзинга, Й. (2004). *Ното Ludens. В тени завтрашнего дня*. Москва: АСТ.
- Черных, А. (2007). *Мир современных медиа*. Москва: Территория будущего.  
Режим доступа: <https://iknigi.net/avtor-alla-chernyh/51572-mir-sovremennyh-media-alla-chernyh/read/page-17.html> (дата обращения: 09.10.2022).
- Щенников, Д. (2012). Ремейк Resident Evil 2 – почему бы нет? *3ДНьюс*. Режим доступа: <https://3dnews.ru/635811/amp> (дата обращения: 09.10.2022).
- Bryan, A. (2017). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media— Revised and Updated Edition*. Santa Barbara, California: Praeger.
- Chornobylskyi, A., & Kyrylova, O. (2021). Social sharing of emotions in social media system: results of the analysis of creepypasta's comments on Reddit. *Synopsis: Text Context Media*, 27, 245–251. <https://doi.org/10.28925/2311-259x.2021.4.7>
- Heaton, A. (2019). Review: The Mortuary Assistant. *Rely On Horror*. Режим доступа: <https://www.relyonhorror.com/reviews/review-the-mortuary-assistant/> (дата обращения: 09.10.2022).
- Henriksen, L. (2018). "Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse. *University of Toronto Quarterly*, 87, 266–280. <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.266>
- Kirkland, E. (2009). Resident Evil's typewriter: Horror videogames and their media, *Games and Culture*, vol. 4, 2, 115–126. <https://doi.org/10.1177/1555412008325483>
- Ondrak, Joe. (2018). Spectres des Monstres: Post-postmodernisms hauntology and creepypasta narratives as digital fiction. *Horror Studies*, 9, 161–178. [https://doi.org/10.1386/host.9.2.161\\_1](https://doi.org/10.1386/host.9.2.161_1)
- Tenbarge, K. (2019). A terrifying reference to the viral horror story «Squidward's Suicide» aired on «SpongeBob SquarePants» this week. *Insider*. Режим доступа: <https://www.insider.com/squidward-suicide-canon-meme-creepypasta-spongebob-squarepants-randomland-2019-9?amp> (дата обращения: 09.10.2022).
- Тэнбэрдж 2019

#### **Информация об авторе.**

Федина Ольга Викторовна – аспирантка кафедры философии, культурологии и социологии, ФГБОУ ВО "Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого" (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Б. Санкт-Петербургская, 41), главный специалист-эксперт отдела управления проектами в сфере культуры Министерства культуры Новгородской области (Россия, 173007, Великий Новгород, ул. Большая Власьевская, д.3), ORCID: 0000-0003-4134-1517, of3434@mail.ru

## WITH THE SHOCK OF LIFE: MASS CONSUMPTION HORROR IN MODERN INTERNET CULTURE

Ol'ga Fedina

**Abstract:** the article examines the phenomenon of digital horror from the point of view of analyzing specific images that arise in the Internet space. The author analyzes the ways in which the creators of digital horror artifacts shock Internet users, such as creepypasta and a computer horror game. Since this environment allows for the dissemination of texts as quickly as possible, spontaneously, and with minimal costs, digital horror becomes truly massive, and its forms reveal a clear connection with the products of mass culture. The author comes to the conclusion that the Internet space transforms familiar images of mass culture, not only through digitalization (that is, moving a work or image into digital space), but also through their demonization and transformation into an image of horror. Creepypastas and computer horror games actively use secondary images based on images of popular culture to intimidate the user.

**Keywords:** horror, digital horror, shock content, internet culture, creepypasta, horror game, computer game, popular culture.

### References

Alikin, V. V. (2014). Igra i real'nost' v filosofii Zh. Bodriiara [Game and reality in the philosophy of J. Baudrillard]. *Vestnik VUiT* [Bulletin of the V. N. Tatishchev Volga State University], 1(15). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-i-realnost-v-filosofii-zh-bodriiara> (accessed: 09.10.2022). (In Russ.).

Berger, P., & Lukman, T. (1995). *Sotsial'noe konstruirovaniye real'nosti. Traktat po sotsiologii znaniia* [Social construction of reality. A treatise on the sociology of knowledge]. Moscow: Medium Publ. (In Russ.).

Bodriiar, Zh. (2006). *Obshchestvo potrebleniia: ego mify i struktura* [Consumer society: Its myths and structure]. Moscow: Cultural Revolution: Republic Publ. (In Russ.).

Bodriiar, Zh. (2015). *Simuliakry i simuliatsii* [Simulacra and simulations]. Moscow: Publishing house "POSTUM". (In Russ.).

Bryan, A. (2017). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media-Revised and Updated Edition*. Santa Barbara, California: Praeger Publ.

Chernykh, A. (2007). *Mir sovremennykh media* [The world of modern media]. Moscow: The territory of the future Publ. Available at: <https://iknigi.net/avtor-alla-chernyh/51572-mir-sovremennykh-media-alla-chernyh/read/page-17.html> (accessed: 09.10.2022). (In Russ.).

Chornobyl'skyi, A., & Kyrylova, O. (2021). Social sharing of emotions in social media system: results of the analysis of creepypasta's comments on Reddit. *Synopsis: Text Context Media*, 27, 245-251. <https://doi.org/10.28925/2311-259x.2021.4.7>

Delez, Zh. (1995). *Logika smysla* [The logic of meaning]. Moscow: Academy Publ. (In Russ.).

Delez, Zh., & Gvattari, F. (2010). *Tysiacha plato. Kapitalizm i shizofreniia* [A thousand plateaus. Capitalism and schizophrenia]. Yekaterinburg: U-Factoria Publ. (In Russ.).

Heaton, A. (2019). Review: The Mortuary Assistant. Rely On Horror. Available at: <https://www.relyonhorror.com/reviews/review-the-mortuary-assistant/> (accessed: 09.10.2022)

Henriksen, L. (2018). "Spread the Word": Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse. *University of Toronto Quarterly*, 87, 266–280. <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.266>

Kheizinga, I. (2004). *Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnia* [Homo Ludens. In the shadow of tomorrow]. Moscow: AST Publ. (In Russ.).

Kirkland, E. (2009). Resident Evil's typewriter: Horror videogames and their media, *Games and Culture*, vol. 4, 2, 115–126. <https://doi.org/10.1177/1555412008325483>

Likhodeeva, O. (2019). Obzor Sally Face – Estetika bezumiia i merzosti [Sally Face Review – Aesthetics of Madness and Abomination]. *SpecialGamesClub.ru*. Available at: <https://specialgamesclub.ru/reviews/sally-face-review/> (accessed: 09.10.2022). (In Russ.).

Makliuen, M. (2011). *Ponimanie Media* [Understanding the Media]. Moscow: Kuchkovo field Publ. (In Russ.).

Ondrak, Joe. (2018). Spectres des Monstres: Post-postmodernisms hauntology and creepypasta narratives as digital fiction. *Horror Studies*, 9, 161–178. [https://doi.org/10.1386/host.9.2.161\\_1](https://doi.org/10.1386/host.9.2.161_1)

Ortega y Gasset, H. (2003). *Vosstanie mass* [The uprising of the masses]. Moscow: AST: Ermak Publ. (In Russ.).

Sedykh, A. (2019). Obzor indi-khorrora Yuppie Psycho/Psikhoz iappi (2019): koshmar v ofise. *Bashnia kontinuum* [Review of the indie horror Yuppie Psycho/Yuppie Psychosis (2019): a nightmare in the office]. Available at: <https://www.kontinuumtower.ru/video-games-reviews/obzor-indi-horrora-yuppie-psycho-psihoz-yappi-2019-koshmar-v-ofise/> (accessed: 09.10.2022). (In Russ.).

Shchennikov, D. (2012). Remeik Resident Evil 2 – pochemu by net? [Resident Evil 2 Remake – why online?] *3DN'ius*. Available at: <https://3dnews.ru/635811/amp> (accessed: 09.10.2022). (In Russ.).

Svendsen, L. (2010). *Filosofiia strakha* [The philosophy of fear]. Moscow: Progress-Tradition Publ. (In Russ.).

Taker, Iu. (2018). *Uzhas filosofii: trilogiia* [The Horror of Philosophy: A Trilogy]. Perm: HylePress Publ. (In Russ.).

Tenbarga, K. (2019). A terrifying reference to the viral horror story «Squidward's Suicide» aired on «SpongeBob SquarePants» this week. *Insider*. Available at: <https://www.insider.com/squidward-suicide-canon-meme-creepypasta-spongebob-squarepants-randomland-2019-9?amp> (accessed: 09.10.2022).

**Author's information.**

Fedina Olga Viktorovna – Postgraduate student of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Sociology, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, B. St. Petersburgskaya str., Veliky Novgorod, 173003, Russia), Chief Specialist-Expert of the Department of Project Management in the Field of Culture of the Ministry of Culture of the Novgorod region (3, Bolshaya Vlasevskaya str., Veliky Novgorod, 173007, Russia), ORCID: 0000-0003-4134-1517, of3434@mail.ru

**For citation:**

Fedina, O.V. (2022). With the shock of life: mass consumption horror in modern internet culture. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1 (1), 213-232. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-213-232](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-213-232)