

**МОВОЗНАВСТВО. ЛІТЕРАТУРОЗНАВСТВО**

УДК 80.801.83/2

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/71-2-19>**Андрій ІСАКОВ,***orcid.org/0009-0009-0389-5755**студент VI курсу факультету романо-германської філології  
Київського університету імені Бориса Грінченка  
(Київ, Україна) [apisakov.frgf22@kubg.edu.ua](mailto:apisakov.frgf22@kubg.edu.ua)***КОРПУСНИЙ АНАЛІЗ ДИСКУРСУ ЖАХІВ  
У ТВОРАХ HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT**

*У статті охарактеризовано нові можливості поєднання творів Х. Ловкрафта на консольну відеогру – бестселер «Bloodbormer». А саме відстеження космічного терору Величних Вищих істот, що покладається в основу консольної гри для молодого покоління. Дослідження ведеться починаючи з всеохоплюючого аналізу творчості Х. Ловкрафта, в якій мають місце персонажі Величних Вищих істот, які в своєму розумінні надають основу літературної спадщини автора, що охоче адаптується в консольній грі для сучасного молодого покоління «Bloodbormer». Стаття досліджує літературні персонажі поступово переходячи у світ самої гри, дискус посилюється та заглиблюється у тонкі авторські елементи, які перевтілюються в “Bloodbormer”, використовуючи космічні сили, інопланетну картинку природи та перетворювальний вплив Величних.*

*Стаття підкреслює яскраву демонстрацію елементів оповідання в інтерактивній грі як сучасного медіуму, а також те, як “Bloodbormer” не тільки імітує або запозичує Величних, а й перевтілює уяву гравців щодо космічного наративу жахів. У статті відображається застосування прийому оповіді через оточення, характерного і творам Х. Ловкрафта і для відеогри, доводячи можливість гри передавати свою ідею архітепами Юрнами, надприродними ілюстраціями, образами привидів та іншими елементами. Таким чином у статті доводиться, що корпусний аналіз творів Х. Ловкрафта, дає підстави для дискурсу жахів за допомогою прийомів, які автор застосовує для опису Величних. А також висвітлюються глибинні теми автора, такі як слабкість суспільства перед лицем космічних істот і відчуття великого страху перед невідомим, а також проводиться аналогія з екзистенційним жахом, який можуть відчувати гравці бестселеру.*

*У статті уточнено важливість творів Х. Ловкрафта, як джерела натхнення творців гри, і не лише тематично, а й у творенні реального дизайну та зверх природних сутностей та образів, які заповнюють гру. Механізм “Інсайт” відображається як гарний приклад або зразок пошуку заборонених знань у ловкрафтівській культурі та традиціях.*

*Отже, фактично стаття перетинає інститути літератури та ігор, розкручуючи елементи творчості Х. Ловкрафта для підсилення космічних жахів та максимального віддзеркалення ідеї та внутрішнього світу гри. В статті проаналізовано складні деталі та конструкції, розглянуто наслідки крос – медійного впливу на людство.*

**Ключові слова:** Персонажі, Величні, Bloodbormer, медійна гра, корпусний аналіз, інсайт. дискурс жахів.

**Andrii ISAKOV,***orcid.org/0009-0009-0389-5755**student of the 6th year of the Faculty of Romano-Germanic Philology  
Borys Grinchenko Kyiv University  
(Kyiv, Ukraine) [apisakov.frgf22@kubg.edu.ua](mailto:apisakov.frgf22@kubg.edu.ua)***CORPUS ANALYSIS OF THE DISCOURSE OF HORROR  
IN THE WORKS OF HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT**

*The article describes new possibilities of combining the works of H.F. Lovecraft for a console video game – the bestseller «Bloodbormer». Namely, tracking the cosmic terror of the Greater Supreme Beings, which is the basis of a console game for the younger generation. The study begins with a comprehensive analysis of Lovecraft’s work, in which the characters of Greater Supreme Beings take place, which, in their understanding, provide the basis of the author’s literary legacy, which is readily adapted in the console game for today’s young generation «Bloodbormer». The article examines the literary characters gradually moving into the world of the game itself, the discussion intensifies and delves into the subtle Lovecraftian elements that are reincarnated in “Bloodbormer” using cosmic forces, an alien picture of nature and the transforming influence of the Greater Ones.*

*The article highlights the vivid display of creative elements in the interactive game as a modern medium, and how Bloodbormer not only imitates or borrows from the Greaters, but also reimagines players’ imaginations for a cosmic*

*horror narrative. The article reflects the use of the method of narrative through the environment, characteristic of both Lovecraft's works and for «Bloodbormer», proving the game's ability to convey its idea with Jurn archetypes, supernatural illustrations, images of ghosts and other elements. Thus, the article proves that the corpus analysis of Lovecraft's works provides grounds for the discourse of horrors with the help of techniques that the author uses to describe the Greater. It also explores deep Lovecraftian themes, such as society's weakness in the face of cosmic beings and a sense of great fear of the unknown, and draws an analogy with the existential dread that players of the bestselling book can feel.*

*The article clarifies the importance of Lovecraft's works as a source of inspiration for the creators of the game, and not only thematically, but also in the creation of real design and above all natural entities and images that fill the game. The «Insight» mechanism is shown as a good example or pattern of finding forbidden knowledge in H. Lovecraftian culture and traditions.*

*So, in fact, the article crosses the institutions of literature and games, spinning out elements of Lovecraft's work to enhance cosmic horrors and maximally reflect the idea and the inner world of the game. The article analyzes complex details and constructions, considers the consequences of cross-media influence on humanity.*

**Key words:** Characters, Greater, bloodbormre, media game, corpus analysis, insight. discourse of horrors.

**Постановка проблеми.** Сфера застосування корпусного аналізу неабияк розширює своє значення. Цю статтю присвячено проблемі цікавої інтеграції літератури та відеоігор, Увагу дослідження зосереджено на аналізі дискурсу жахів в творчості Х. Ловкрафта та перенесення її на відеоігру «Bloodbormer». Головна проблема полягає в тому, щоб довести до розуміння, як елементи творчості Х. Ловкрафта, такі як космічні сутності, заборонені знання та крихкість людства, перекладаються та адаптуються в інтерактивному середовищі ігор. Дослідження ставить за проблему показати, як «Bloodbormer» відображає суть літературної спадщини Ховарда Ловкрафта, поширює вплив цього крос-медіуму на розповіді історій та зацікавлює гравців. Творчо аналізуючи літературні, мовні елементи, що пов'язують авторські твори з відеогрою, стаття намагається зробити свій власний внесок у розуміння еволюції ландшафту розповіді в ігровій індустрії.

**Аналіз досліджень.** Звичайно на основі чисельних спроб застосування готичних жанрів, перенесення розуміння їх атмосфери на ігровий простір, Віктор Кастелос Гамма та Марсело Веллосо Гарсія в своїй роботі «По за стінами Bloodbormer: готичні тропи та ігри Х. Ловкрафта» вже досліджували персонажі неземних істот з ім'ям Величні, отожднюючи їх з персонажами космічних божеств Х. Ловкрафта. Спираючись вже на існуючі висновки та дослідження вчених – філологів Ван Лівенворга, Марка Карачолло, Габрієля Р. Лейте та інших, маємо основу для цікавого аналізу конвергентних тем між готичними та авторськими ловкрафтівськими образами у світі відеоігр (Гамма, Гарсія, 2019: 45).

Автори розпочинають свій аналіз із ретельного аналізу наративних структур у романах Х. Ловкрафта «За стіною сну» та «Кривавий», виявляючи відхід останнього від традиційного лінійного оповідання (Гамма, Гарсія, 2019: 55).

Маючи за основу існуючі дослідження, ми маємо намір поглибити це питання, вивчаючи вплив нелінійного оповідання у відеоіграх у контексті Х. Ловкрафта, та проаналізувати як цей під-

хід сприяє загальному захоплюючому досвіду та взаємодії гравця з авторською творчістю.

**Мета статті** – всебічно, глибоко дослідити, провести аналіз елементів оповідань Х. Ловкрафта та їх впливу на формування середовища відеоігри на прикладі «Bloodbormer». Основну увагу варто зосередити на проведенні всебічного аналізу, який заглиблюється у взаємозв'язки між космічними сутностями оповідання, відомими як Величні, і тими, які складно та вплетено в тканину консольної гри.

Наша мета – виявити та проаналізувати теми Х. Ловкрафта в сучасній відеоігрі, наголошуючи на тому, як розбір елементів оповідання допомагає втілитися в середовище гри та передати суть космічного жаху. Це включає в себе дослідження таких тем, як нікчемність людства, страх перед невідомим і космічний терор, які пронизують як твори автора, так і ігровий простір. Головне, чітко сформулювати та представити взаємозв'язок між «Величними» автора та тими, які проявляються у консольній грі. Це передбачає надання читачам детального розуміння того, як космічні сутності з оповідань автора служать джерелом натхнення дизайну гри та як гра трансформує та розширює ці складові в своєму контексті.

**Виклад основного матеріалу.** Насамперед необхідно зосереджено підійти до розбору текстових елементів творів Ховарда Ловкрафта, спираючись на досвід поєднання літератури та ігрового середовища. Зосередженням нашого інтересу є аналіз переплетення елементів авторських жахів та ігрового простору, а саме в «Bloodbormer», відкривається для нас захоплююча розповідь, яка виходить за межі літературного світу та інтерактивного оповідання. Гротескне поєднання форм восьминого, дракона та людини, що саме і визначається космічними сутностями Х. Ловкрафта та знаходять приголомшливий резонанс у образі дивовижних істот Yharum (Джастінн, 2015: 519). Але проведені паралелі вилазять за межі простих візуальних мотивів, вони заглиблюються в тематичне серце, досліджуючи божевілля, заборонене розуміння та космічні страхи, які пронизують як літературний твір Х. Ловкрафта «За стіною сну»,

так і кошмарні пейзажі «Bloodbormer» (Snyder, 2017: 548). «Ми народжені кров'ю, кров'ю зроблені людьми, кров'ю знищені. Наші очі ще відкриються. Бійтеся Старої крові» (Кренєєв, 2015: 69), – ця цитата використовується для розбору та висвітлення перевтілюючої та небезпечної природи Старої крові, невідомої сили, яка дублює творче дослідження автора в творах «За стіною сну» та «Кровавий» про наслідки втручання в космічне небуття. Також відстежується переплітання з висловами та баченням в оповіданні «Поклик Ктолху» про «складання воєдино роз'єднаних знань» (Джастінн, 2015: 519), які викликають відчуття ніби божевілля. Ще важливим є факт, що одна з найвідоміших цитат у грі походить з есе Х. Ловкрафта «Надприродний жах у літературі», де говориться: «Найдавнішою і найсильнішою емоцією людства є страх, а найдавнішим і найсильнішим видом страху є страх перед невідомим» (Кренєєв, 2015: 66).

У відеогрі надзвичайний вплив персонажу Величних помітний у цитаті: «Людина чи ні, кров, що сочиться, є середовищем найвищого гатунку та сутністю безформного Великого Оседона. І Оседон, і його випадкові прихильники таємно шукають дорогоцінної крові» (Кренєєв, 2015: 72). Тут гонитва за дорогоцінною кров'ю є синонімом заборонених знань в оповіданні Х. Ловкрафта «За стіною сну» і, більше того, кровне споріднення в «Тіні над Інсмутом» (Кренєєв, 2015: 66), стає носієм незбагнених мотивів безформного Оседона, відзеркалюючи зображення авторської ідеї сутностей, чії наміри відходять від людського розуміння. Палац зцілення Йорнама в грі «Bloodbormer», традиційні організації було вироблено на основі крові, видобутої з лівого позаду Великого (Кренєєв, 2015: 67), так само, як громадяни Інсмута в «Тіні над Інсмутом» Х. Ловкрафта були пов'язані через кров монстрів з морів (Кренєєв, 2015: 70).

Очевидним є факт, що повторювана тема в ловкравтівських жахах служить мостом між космічними сутностями в оповіданні та Величними у грі «Bloodbormer». Цитата Х. Ловкрафта про те, що «Наймилосердніша річ у світі, на мій погляд, – це нездатність людського розуму охоплювати весь його зміст» знаходить яскравий прояв у грі (Джастінн, 2015: 520). Спроби досягнути справжню форму Величних часто призводять до божевілля, подібно до авторського дослідження психологічної втрати від зустрічі з космічним невідомим.

Механізм передачі Insight у «Bloodbormer» стає оповідним прийомом, який відображає тему заборонених знань Ловкрафта. Якою мірою та з яким відчуттям гравці отримують Інсайт, їхнє усвідомлення дивовижних жахів зростає, аналогічно дослідженню Х. Ловкрафта про жахливі наслідки пошуку знань за межами людського розуміння. Ця ж вже згадуєма нами цитата з «Тіні над Інс-

мутом»: «Наймилосердніша річ у світі, я вважаю, – це нездатність людського розуму охопити весь свій зміст» (Джастінн, 2015: 515), дуже домінує і в грі, де підвищений Інсайт дає глибинне розуміння дивовижної істини за рахунок високої ціни здорового глузду.

Неадекватні та незбаганні форми Величних ще більш точно та вдало взаємопов'язують космічний жах у грі із літературною спадщиною Х. Ловкрафта. Зображення ним елементів, «не створених для земних розумів», вдало та яскраво перекладається на надзвичайний дизайн Величних у грі. Висока присутність Небесного Ерікапа та спотворена форма Ербітасу творять гострі відчуття у зображенні письменником космічних сутностей, надаючи атмосферу, яка віддає пошану вмінням творця робити неймовірно відчутним.

Можно відверто стверджувати, що «Bloodbormer» вдалий витвір сучасної майстерності, який бездоганно вплітає елементи творчості та літературного спадку Х. Ловкрафта, створюючи захоплюючий і жахливий настрій, досвід для гравців у відеогрі. Тематичні паралелі, нарративні структури та інтерактивні елементи разом підтверджують незмінний вплив космічного жаху оповідань на ігровий простір, що доводить високу ефективність розповсюдження елементів художньої творчості, елементів художнього мовознавства до популярного сучасного ігрового простору. Від зустрічей, що викликають божевілля, до пошуку заборонених знань і прояву неевклідових незрозумілих форм, гра «Bloodbormer» є переконливим свідченням незмінного впливу творчості Х. Ловкрафта, збагачуючи ігровий ландшафт космічним жахом, синонімом його літературної спадщини (Snyder, 2017: 544).

Зосередження уваги на можливостях долучення оповідань «За стіною сну» та «Кривавий», та перенесення їх на відеоігри, особливо очевидний у «Bloodbormer». Це відкриває можливості для подальших досліджень щодо розбору художніх елементів та їх застосування в ігровому просторі. Майбутні дослідження мають за мету більш глибоко зануритися в певні ключові аспекти, щоб покращити наше розуміння взаємодії між літературними космічними жахами та іграми.

Так, подібні дослідження можуть розширити порівняльний аналіз, щоб мати можливість включати художні елементи та персонажі, натхненні темами ловкравтівських оповідань до інших відеоігор за їх сутністю та ціленаправленістю. Нове розуміння того, як різні ігри інтерпретують та інтегрують художні елементи, на прикладі космічних жахів Х. Ловкрафта, може розширити погляди на різноманітні підходи в літературознавстві та в ігровій індустрії (Snyder, 2017: 546).

Також дослідження психологічного впливу художніх елементів Ховарда Ловкрафта, які вико-

ристовується в різних іграх, на досвід гравців є багатообіцяючою перспективою. Такі дослідження могли б висвітлити, як інтерактивна природа відеоігор посилює емоційні та психологічні реакції на художні елементи, наприклад, космічний жах, проливаючи світло на унікальні захоплюючі якості ігрового середовища через літературну призму.

Варто підкреслити, що більша увага до аналізу та вивчення нелінійного оповідання різних літературів сприяло б розумінню того, як наративні структури впливають на сучасний простір. Дослідження на прикладі «Bloodbormer», використовує неоднозначний підхід, застосовуючи оповідання про навколишнє середовище, щоб передавати в повній мірі відчуття про космічні жахи, а це може відкривати нові ідеї.

Аналогічні дослідження можуть заглиблено проявитися в культурні та соціальні наслідки залучення тем літературних творів до відеоігор, популярних в сучасному середовищі. Проведений аналіз сприйняття гравцями культурного резонансу за космічними оповіданнями жахів Х. Ловкрафта, може надати цінну інформаційну базу про розвиток зв'язку між літературою, іграми та суспільними поглядами на жахи.

Відстеження еволюції тропів в іграх викликає зацікавленість як тепер так і на майбутнє. Розуміння того, як ці теми трансформувалися та адаптувалися у відповідь на технологічний прогрес і зміну культурних контекстів, достатньо сприяє повному аналізу дискурсу жахів у творчості Ховарда Ловкрафта (Гамма, Гарсія, 2019: 50).

Дослідження застосування авторських художніх елементів на широкі аспекти ігрового дизайну, такі як дизайн рівнів, звукові пейзажі та інтерфейс

користувача, збагатить наше розуміння цілісної інтеграції космічного жаху або інших мовних художніх елементів.

З точки зору глобальних поглядів на проблематику корпусного аналізу, наше дослідження, на прикладі розбору дискурсу жахів в оповіданнях Х. Ловкрафта, розширює масштаби перспектив наукових поглядів. Так на прикладі аналізу того, як різні культури інтерпретують і взаємодіють із оповіданнями «За стіною сну» та «Кривавий», та відеоіграми, може виявити різноманітне розуміння універсальних і культурних аспектів космічного жаху або інших художніх елементів.

**Висновки.** На завершення, проведений аналіз художніх елементів в оповіданнях Х. Ловкрафта доводить дуже цікавий факт їх пізнання через залучення образів та елементів таких як, наприклад Вищих істот, до ігрового простору досліджуємої нами гри «Bloodbormer». Паралелі в міркуванні про привабливість інтерактивної гри посилюють розуміння художніх елементів, які застосовував Ховард Ловкрафт. Визнаючи мовну та літературну еволюцію, автори гри виступають за переглянуте розуміння, узгоджуючи його з розрізненими та розвиваючими характеристиками, наприклад, готичного жанру. Ми маємо намір зробити внесок у цей постійний діалог, поглибивши дослідження нами готичних тропів у контексті літератури та відеоігор, зокрема, у зображенні Величких. Таким чином, перехідний вплив літературних, візуальних, художніх та інтерактивних елементів сформував наше розуміння, беручи за елемент дослідження космічні сутності, долаючи прірву між літературою та сучасним ігровим середовищем (Гамма, Гарсія, 2019: 58).

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гамма В.К., Гарсія М.В. За стінами Bloodbormer: готичні тропи та ігри Ловкрафта. Aeternum: журнал сучасних готичних досліджень. Том 6. Вип. 2. 2019 р. С. 49–60.
2. Джастінн М. Гра в ігри з великими старими: ритуали, ігри та жарти в межах фендому Ктулху Мітос. Journal of the Fantastic in the Arts. Том 2. Вип. 3. 2015 р. С. 513–525.
3. Snyder Phillip J., Dreadful Reality: Fear and Madness in the Fiction of H. P. Lovecraft. Honors Theses. 2017. P. 540. URL: [https://aquila.usm.edu/honors\\_theses/540](https://aquila.usm.edu/honors_theses/540)
4. Кренєєв І. Формування англомовної лінгвосоціокультурної компетенції. Наукові записки. Серія: педагогіка: зб. наук. праць. Київ. 2015р. Вип. 3. С. 66–72.

#### REFERENCES

1. Gamma V. Garsia M. (2019) Za stinami Bloodbormer: hotichni tropita igri Lowcrafta. [Beyond the Walls of Bloodborne: Gothic tropes and Lovecraftian games]. The Journal of Contemporary Gothic Studies, Volume 6. 49-60. [in Ukrainian].
2. Dgastinn M. (2015) Gra v igri z velikimi starimi:rituali ta gartiv megah fenomenu Kтулху Митос. [Playing Games with the Great Old Ones: Ritual, Play, and Joking within the Cthulhu Mythos Fandom]. Journal of the Fantastic in the Arts, vol. 25, no. 3. 513-525. [in Ukrainian].
3. Snyder, Phillip J. (2017) Dreadful Reality: Fear and Madness in the Fiction of H. P. Lovecraft. Honors Theses. P. 540. URL: [https://aquila.usm.edu/honors\\_theses/540](https://aquila.usm.edu/honors_theses/540)
4. Kreneev I. (2015) Formuvannia angломovnoi lingvosotsiokulturnoi kompetentsii uchniv zagalnoosvitnih shkil [Formation of English-language linguistic and sociocultural competence of secondary school students]. Naukovi zapisks. Seria pedagogika.zb.nauk.pr. – Proceedings. Series: pedagogy;3. 66–72. [in Ukrainian].