

Егор Сипко*

ПОСТМОДЕРНИЗМ С СЭМОМ ЛЕЙКОМ**

ОНТОЛОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМАТИКА И ИГРОВАЯ ПОЭТИКА

ALAN WAKE 2

Получено: 20.09.2025. Рецензировано: 09.04.2026. Принято: 31.08.2026.

Аннотация: В статье рассматривается видеоигра Alan Wake 2 (2023, Remedy Entertainment) как яркий пример постмодернистского текста. Автор исходит из предположения, что, несмотря на интерес исследователей к постмодернизму в литературе и кино, специфика его проявлений в видеоиграх до сих пор недостаточно изучена. В качестве отправной точки используется работа Джеффри Уайнстока, однако предложенные им признаки постмодернизма рассматриваются не как строгая таксономия, а как эвристическая модель анализа художественного текста. Теоретическим основанием исследования выступает концепция Брайана Макхейла, согласно которой постмодернистская поэтика определяется прежде всего онтологической доминантой. В статье выделяются шесть постмодернистских признаков, наиболее последовательно проявленных в Alan Wake 2: подчеркнутая текстуальность, кэмп, интертекстуальность, онтологические вопросы, деконструкция целостной личности и недоверие к метанарративам. Методологически работа находится в поле людонаратологии и рассматривает игру не только как повествовательный текст, но и как интерактивную систему, в которой производство смысла связано с действиями игрока, правилами, интерфейсом и структурой прохождения. В статье отмечается, что центральной особенностью игры становится ее выраженная метаповествовательная структура: повествование представляет собой историю писателя, который создает текст, напрямую влияющий на реальность других персонажей и одновременно зависящий от действий игрока. Автор приходит к выводу, что именно интерактивность видеоигры позволяет глубже исследовать онтологические вопросы постмодернизма, связанные с соотношением вымысла и реальности, а также деконструкцией субъекта. Особое внимание уделяется анализу двух сюжетных линий, связанных с персонажами Аланом Уэйком и Сагой Андерсон, в которых метаповествование и онтологические вопросы получают наиболее явное воплощение. В результате анализа автор приходит к выводу, что Alan Wake 2 не только демонстрирует ключевые характеристики постмодернистской поэтики, но и делает видимыми те свойства видеоигрового медиума, которые сами по себе связаны с онтологической нестабильностью: расщепление субъекта между игроком и аватаром, множественность возможных состояний мира и сосуществование правил с фикциональной реальностью. Таким образом, игра представляет собой важный объект для изучения постмодернистских приемов в цифровой культуре.

*Сипко Егор Романович, студент магистратуры, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Москва), egor.sipko96@mail.ru, ORCID: 0009-0004-0736-8411.

**© Сипко, Е. Р. © Философия. Журнал Высшей школы экономики.

Ключевые слова: видеоигры, постмодернизм, Alan Wake 2, метатекстуальность, кэмп, интертекстуальность, метанарратив.

DOI: 10.17323/2587-8719-2026-3-101-125.

ВВЕДЕНИЕ

Alan Wake 2 — это видеоигра, выпущенная студией Remedy Entertainment в 2023 г. Сценаристом игры и одним из руководителей процесса производства выступил Сэм Лейк. Повествование ведется от лица двух персонажей: Алана Уэйка и Саги Андерсон. Алан Уэйк — известный писатель триллеров, Сага Андерсон — агент ФБР. За 13 лет до событий игры Алан Уэйк пропал поблизости от провинциального городка Брайт-Фоллс. После столкновения с неведомой сущностью он оказался заперт в потустороннем месте, известном как Темная обитель. Темная обитель может воплощать в реальность произведения искусства, поэтому Уэйк решает написать роман, в котором будет рассказана история его спасения. В реальности же Сага Андерсон и ее напарник, детектив Алекс Кейси, приезжают в Брайт-Фоллс, чтобы расследовать убийства, совершаемые последователями некоего культа. Со временем герои понимают, что они оказались в Брайт-Фоллс не случайно и все происходящее так или иначе связано с романом Уэйка. Но главный вопрос — как для персонажей, так и для игрока — даже после финала игры остается открытым: действительно ли герои были полностью подчинены замыслу писателя или же они действовали по своей воле?

Уже краткое изложение сюжета позволяет увидеть в Alan Wake 2 ряд черт, традиционно связываемых с постмодернистской поэтикой. В этом отношении игра может быть рассмотрена как показательный материал для анализа того, как постмодернистские приемы функционируют в видеоигровом медиуме. Подобно тому, как Д. Уайнсток в статье «Постмодернизм с Сэмом Рэйми...» утверждает, что серия фильмов «Зловещие мертвецы» «предлагает готовые примеры многих характерных черт постмодернизма» (Уайнсток, Астафьева, 2014: 53), так и в данной работе будут рассмотрены те элементы Alan Wake 2, которые очевидно указывают на принадлежность этой игры к постмодернизму. Кроме того, мало внимания было уделено тому, как это направление проявляется в видеоиграх. Поэтому одна из целей этой работы — понять, есть ли отличия между постмодернистскими приемами в видеоиграх и в других медиа.

Д. Уайнсток выделяет девять черт постмодернизма, которые присущи «Зловещим мертвецам»: подчеркнутая текстуальность, кэмп, интертекстуальность, онтологические вопросы, альтернативная история, ретроспективный сценарий, деконструкция идеи целостной личности, киборги и недоверие к метанарративам. *Alan Wake 2* не обладает тремя из перечисленных признаков: в игре нет альтернативной истории (в понимании Л. Хатчеон, к которому и обращается автор оригинальной статьи), ретроспективного сценария и киборгов. Стоит тем не менее отметить, что ретроспективный сценарий все же присутствует, но локально: прежде всего в изменении статуса персонажа первой части, Томаса Зейна, который был поэтом, но стал режиссером. Это изменение не образует самостоятельной доминанты игры, поэтому его было решено не выделять в отдельный пункт. Однако прежде чем переходить к анализу видеоигры, необходимо понять, почему Д. Уайнсток выделяет именно эти качества и к какой концепции постмодернизма он обращается.

Не существует однозначного определения постмодернизма. Во-первых, существует множество взглядов относительно того, что такое постмодернизм; во-вторых, размышления о том, что такое постмодернизм, шли параллельно во множестве пересекающихся, но неодинаковых дискурсов: философии, искусстве, литературе, истории и т. д. (Уэст, Кралечкин, 2015: 324). Можно говорить о том, что существует постмодернизм Ф. Джеймисона или постмодернизм Ж.-Ф. Лиотара, но какая-то единая теория отсутствует. Д. Уайнсток полностью вписывается в эту логику, поскольку в своих девяти пунктах он обращается к разным авторам, а предложенные им признаки не претендуют на единое и исчерпывающее описание постмодернизма. Вместе с тем они позволяют увидеть разные лики постмодернизма на таком, казалось бы, простом материале, как «Зловещие мертвецы».

Однако несмотря на очевидную эвристическую ценность списка Уайнстока, было бы неправильно просто приложить его без каких-либо пояснений к *Alan Wake 2*. Такой перенос требует более общей теоретической рамки, позволяющей объяснить, почему перечисленные признаки могут рассматриваться именно как признаки постмодернистской поэтики, а не как произвольный набор приемов. Поскольку в центре настоящего исследования находятся художественная структура игры, особенности ее повествования и способы организации игрового опыта, в качестве такой рамки далее будет использоваться теория постмодернизма в искусстве, прежде всего концепция Б. Макхейла. В книге «Постмодернистская литература» исследователь Б. Макхейл указывает на то, что главным

признаком постмодернистского произведения является наличие в нем онтологических предпосылок и вопросов (McHale, 1987: 10). Другими словами, литература (и не только) постмодерна — в противовес литературе модерна, которая акцентирует внимание на эпистемологическом аспекте, — использует стратегии, которые затрагивают и выдвигают на первый план такие вопросы, как: Что нужно делать в мире, в котором я нахожусь? Какое из моих «я» должно действовать? Эти вопросы также могут касаться непосредственно мира и того, как он устроен: Что такое мир? Какие виды мира существуют, как они устроены и чем отличаются друг от друга? Что происходит, когда разные виды мира вступают в конфронтацию?

Как утверждает Макхейл, многочисленные списки особенностей текстов постмодерна, предложенные другими авторами, могут быть рассмотрены как различные перечисления приемов, необходимых для выдвижения на передний план онтологических проблем. И действительно, все моменты, которые перечисляет Уайнсток, поднимают онтологические вопросы относительно либо природы текста, либо диегезиса в его целостности, либо отдельных его частей, например персонажей. Некоторые трудности могут возникнуть с киборгами, однако в конечном итоге эта особенность является вариацией на тему деконструкции идеи целостной личности. Таким образом, работа Уайнстока не используется как строгая таксономия постмодернизма или как набор необходимых критериев. Она рассматривается как эвристическая модель анализа художественного текста, а теоретическим основанием исследования выступает концепция Б. Макхейла, согласно которой постмодернистская поэтика определяется прежде всего онтологической доминантой. В этом смысле признаки, выделенные Уайнстоком, — это конкретные художественные стратегии, с помощью которых произведение выдвигает на первый план вопросы о статусе мира, текста, автора, персонажа и зрителя или игрока. Это в том числе означает, что вопрос о необходимости наличия некоторого минимального количества признаков для обозначения текста как постмодернистского отпадает, ведь эти черты представляют собой отражения одной и той же идеи.

Внутри *Game Studies* данное исследование находится прежде всего в русле людонарратологии, которую А. Энслин описывает как изучающую аспекты внутриигрового нарратива, а также отношения между игрой (ее правилами и механиками) и нарративом (Ensslin, 2014: 52). *Alan Wake 2* рассматривается не столько как форма постмодернистского повествования, сколько как нарратив, тесно связанный с интерактивной

системой, в которой производство смысла опирается на действия игрока, правила, интерфейс и структуру прохождения. Поэтому в поле анализа находится не только повествование само по себе, но и игровые механики, влияющие на него, — смена персонажей, выбор порядка глав, работа с рукописью, изменения локаций в сюжетной линии Уэйка, режим «новая игра+» и взаимодействия игрока с аватаром, то есть все то, что людолог Э. Орсет назвал бы нетривиальным усилием, необходимым для продвижения по тексту (Aarseth, 1997: 1). Такой подход позволяет избежать сведения игры либо к литературному нарративу, либо к системе правил: постмодернистская поэтика *Alan Wake 2* проявляется именно в их соединении.

Важно добавить, что *Alan Wake 2* уже является объектом анализа современных исследований, причем авторы предлагают разные теоретические рамки для описания ее художественной и игровой структуры. Так, К. Депбойлу рассматривает игру через понятие металюдологического нарратива, показывая, что *Alan Wake 2* соединяет метафигу, метаповествование, металепсис внутри интерактивного медиума, благодаря чему игрок получает активную роль в структурировании истории (Derboylu, 2024). А. Менделите, в свою очередь, предлагает философскую рамку процедурной философии, отсылая к Я. Богосту: в ее интерпретации игра не просто иллюстрирует готовые философские понятия, а сама производит философское мышление через игровой опыт, ставя под вопрос базовые онтологические категории игровой и неигровой реальности (Mendelytė, 2024). Наконец, С. Конвей описывает *Alan Wake 2* как метамодернистский текст (Conway, 2024); эта интерпретация будет отдельно рассмотрена в заключительном разделе статьи. Настоящее исследование находится в диалоге с этими подходами, но решает иную задачу: оно рассматривает *Alan Wake 2* прежде всего как постмодернистский художественный текст и показывает, каким образом метаповествование, интертекстуальность, кэмп, расщепление субъекта, недоверие к метанарративам и игровые механики подчиняются общей онтологической доминанте.

Наконец, следует отметить, что, хотя онтологические вопросы выделены в данной работе в отдельную особенность *Alan Wake 2* (вслед за тем, как это сделал Уайнсток), рассматриваются они не в первую очередь. Это обусловлено тем, что обозначить их с самого начала, не предоставив больше подробностей о сюжете игры, будет весьма проблематично. А поскольку в основе истории лежит подчеркнутая текстуальность, выраженная в форме метаповествования, именно эта

черта будет рассмотрена в самом начале. Затем будет уместно перейти к кэмпу и интертекстуальности, поскольку они тоже перекликаются с сюжетом, и только после этого — к онтологическим вопросам. Затем будут рассмотрены оставшиеся черты — деконструкция идеи целостной личности и недоверие к метанарративам.

МЕТАПОВЕСТВОВАНИЕ

Метаповествование (или метапрозу) можно определять по-разному. Например, теоретик постмодернизма Л. Хатчеон указывает на то, что метаповествование — это направленность литературы на собственную нарративную и лингвистическую идентичность, а не на внешний мир (Hutcheon, 2013: 1). Однако это определение не подходит, потому что в нем, во-первых, акцент сделан на литературе, а во-вторых, в видеоиграх, помимо нарративной и лингвистической идентичностей, существует также и игровая. Более широкая трактовка метаповествования, предложенная П. Во, куда лучше подходит для работы с *Alan Wake 2*. Так, метапрозой он называет «художественное произведение, которое сознательно и систематически обращает внимание на свой статус артефакта для того, чтобы поставить вопросы о взаимодействии между вымыслом и реальностью» (Waugh, 1984: 2).

Поскольку *Alan Wake 2* рассказывает о том, как писатель пишет роман и этот роман воплощается в жизнь, при этом игрок может наблюдать историю как с позиции писателя, так и с позиции персонажа книги, уже можно с уверенностью говорить о том, что метапроза занимает в видеоигре важное место. Но одновременно уникальность *Alan Wake 2* заключается в том, что очень сложно сказать, каково именно отношение между двумя историями.

Играя за Алана Уэйка, который находится в Темной обители, игроку предстоит путешествовать по альтернативному Нью-Йорку с целью найти для писателя вдохновение для будущего романа. Уэйк не может просто написать короткий рассказ о том, как спасается, — произведение обязано быть целостным, последовательным, убедительным, а иначе ничего не получится. Уэйк как автор не обладает полной властью над произведением — оно живет своей жизнью и может сопротивляться желаниям писателя. Эта идея соотносится с метаповествовательной рефлексивностью: художественный текст обсуждает то, каким должен быть художественный текст, чтобы преодолеть свою художественность и стать реальностью. Еще один, не менее важный аспект постмодернизма, который ясно прослеживается в этой идее, — это смерть автора.

Уэйк включен в процесс производства произведения, и в этом состоит его привилегированность, но как только оно написано, как только появляется текст — уже текст говорит Уэйку, как продолжать писать. Как отмечает Р. Барт: «Присвоить тексту Автора — значит как бы застопорить текст, наделить его окончательным значением, замкнуть письмо» (Барт, Косиков, 1989: 389). Видимо, именно к этому и стремится Уэйк — «замкнуть письмо», «присвоить» текст, спастись из Темной обители — но за 13 лет ему это так и не удалось.

В истории Саги Андерсон метаповествование проявляется еще более явным образом: играя за нее, пользователь регулярно будет находить страницы рукописи — текст романа Уэйка. В нем описаны все те события, которые произойдут с Андерсон в будущем. То есть Андерсон вынуждена действовать в той реальности, которую сформировал для нее Уэйк и его роман, что уже говорит о взаимодействии вымысла и реальности. Однако оно выходит на более высокий уровень, если учесть, что окончательного ответа на вопрос о том, является ли Андерсон персонажем романа, нет. В определенный момент игрок сталкивается с ситуацией, когда все остальные герои начинают убеждать Андерсон в том, что ее дочь погибла много лет назад, когда они вместе жили в Брайт-Фоллс, хотя героиня уверена, что никогда ранее не была в этом городе и что ее дочь жива и ждет ее дома. Андерсон-персонаж противопоставляется Андерсон-человеку. Действительно ли она и ее прошлое существуют на самом деле, или все это в любой момент может измениться по желанию Уэйка? Далее, по сюжету Сага Андерсон встретится со своими дедушкой Тором и двоюродным дедушкой Одином, которые расскажут ей, что Андерсоны невосприимчивы к воздействию произведения. Но даже этот ответ нельзя рассматривать как окончательный, ведь нельзя точно сказать, что и эта особенность Андерсонов не является сюжетным ходом, к которому прибегнул Уэйк, чтобы обогатить повествование романа и сделать возможным свое спасение.

И в истории Уэйка, и в истории Андерсон метаповествование проявляется и на уровне геймплея. В сюжетной линии Андерсон это происходит за счет того, что игрок, как и героиня, является объектом творчества Уэйка. Все, что пользователь делает, все события, которые с ним происходят, все места, которые он посещает, были описаны в рукописи. В *Alan Wake 2* метапрозаическое рассуждение о пересечениях реальности и вымысла внутри текста выходит за рамки художественного произведения и переходит в пространство действительности. И возможно это в первую очередь благодаря тому, что видеоигры наделяют

пользователей агентностью, то есть способностью влиять на то, как разворачиваются события внутри диегезиса.

Если, играя за Андерсон, игрок является объектом текста, то, играя за Уэйка, игрок делает текст объектом своих действий. Вдохновение Уэйка — это места преступлений, которые пользователь должен посетить, чтобы помочь писателю закончить книгу. Но Уэйк не может просто описать, что произошло, — он должен художественно осмыслить происходящее и придумать наиболее жестокую и жуткую историю из возможных. С точки зрения геймплея это сделано так, что игрок, перемещаясь по локации, может изменять ее внешний вид, выбирая в специальном меню тот или иной сюжет, придуманный писателем. Из-за возможностей Темной обители реальность меняется прямо на глазах, и игрок может увидеть, как выглядело бы одно и то же место в разных историях. Когда Уэйк только попадает на место преступления, у него мало идей, но постепенно, исследуя локацию и наблюдая различные ее варианты, отображение которых контролирует игрок, писатель придумывает новые детали, новые сюжеты. Так игрок — благодаря интерактивности — и Уэйк совместно разрабатывают историю, которая затем отразится на том, что произойдет с Сагой Андерсон.

Все вышеперечисленное — это примеры метаповествования, объектом которого является литературное произведение, роман Уэйка. Но рефлексит ли *Alan Wake 2* над своей игровой составляющей? Можно предположить, что подобной рефлексией является большое количество видеороликов с живыми актерами. Обычно кат-сцены в видеоиграх выполнены в той же стилистике, что и вся остальная игра, но в *Alan Wake 2* это не всегда так. Сюжетная линия Уэйка наполнена вставками с его участием, но в них он выглядит не как персонаж видеоигры, а как реальный человек. Нередки моменты, когда Уэйк будет смотреть на самого себя в экране телевизора или в отображении проектора. Такие ситуации не только заставляют вновь задаться вопросом о том, где реальность, а где вымысел, но и указывают на то, что *Alan Wake 2* — это именно видеоигра, ведь когда реальная запись оказывается сопоставлена с игровой графикой, сконструированный характер последней становится очевидным.

Еще один пример игрового проявления метаповествования — возможность выбора порядка прохождения глав. После того как игрок завершит несколько вступительных эпизодов, у него появится возможность самостоятельно выбирать, в какой именно последовательности он будет чередовать миссии Уэйка и Андерсон. Таким образом, *Alan Wake 2*

становится тем, что исследователь Э. Орсет назвал бы гипертекстом (Aarseth, 1997: 1). Свобода выбора порядка прохождения — нередкая возможность в видеоиграх, однако чаще всего это проявляется там, где сюжет не так важен (хотя, конечно, существуют и исключения, например серия игр *Forbidden Siren*). Но в *Alan Wake 2* гипертекст — это намеренный художественный прием, который в том числе явно указывает на интерактивный характер истории, то есть создает метаповествование. Порядок прохождения в значительной мере влияет на восприятие истории, поскольку Уэйк и Андерсон получают разную информацию о том, как функционирует реальность, в которой они находятся. Из этого следует, что, узнавая разные факты, пользователь будет по-разному интерпретировать сюжет видеоигры.

Наконец, говоря о метаповествовании и пересечениях между реальностью и вымыслом, нельзя не упомянуть Алекса Кейси, напарника Андерсона. Достаточно полностью описать его, чтобы понять, чем так примечателен этот персонаж. Поскольку сделать это, не запутавшись, весьма проблематично, удобнее будет использовать уже выведенную формулу:

Основной сценарист *Remedy* — Сэм Лейк, он же подарил свою внешность самому узнаваемому герою студии, нуарному копу Максу Пейну, герою одноименной серии шутеров. Прямо сейчас разработчики не обладают правами на своего персонажа, поэтому они заново ввели его во вселенную *Alan Wake* под кодовым именем Алекс Кейси и сделали его детективом-персонажем из книг самого Уэйка. Во второй игре Кейси появляется в качестве действующего героя, причем осознает, что в романах Уэйка был его тезка и однофамилец. При этом Кейси выглядит ровно так же, как Макс Пэйн (то есть Сэм Лейк). А в сегменте с видеовставками вечернего шоу в студию приходит сам Сэм Лейк, которого представляют как актера Сэма Лейка, который сыграл копа Кейси в несуществующей экранизации [романа] Алана Уэйка (Шабаев, 2023).

КЭМП И ПАРОДИЯ

Одной из характерных особенностей постмодернизма является кэмп. Кэмп — это чувствительность, источником удовольствия от которой служат фальшь и преувеличение (Зонтаг, Дубина, 1997: 48). «Постмодернистская эстетика воспекает нарочито ненатуральное, вульгарное, банальное или смешное» (Уайнсток, Астафьева, 2014: 58). В оригинальной игре *Alan Wake 2* не так много моментов в духе кэмп, однако те, что есть, являются одними из самых ярких эпизодов видеоигры.

Можно выделить по крайней мере две кэмповые сцены: по одной из каждой сюжетной линии.

В истории Саги Андерсон источник кэмп — это фрагмент из главы под названием «Summoning». По сюжету, к этому моменту Андерсон наконец-то догадалась, как освободить Уэйка из Темной обители: поскольку это потустороннее место воплощает в действительность художественные произведения, она обращается за помощью к Тору и Одину, бывшим участникам известной группы «Old Gods of Asgard», и просит их написать новую песню о спасении писателя и исполнить ее. В итоге игрок, который еще несколько минут назад был свидетелем того, как сверхъестественная сущность, сбежавшая из Темной обители, убила большую часть жителей Брайт-Фоллс и разрушила все планы героев, наблюдает следующую сцену: два престарелых музыканта на огромном автобусе с логотипом своей группы съезжают с дороги и сквозь лес добираются до озера. Когда игрок тоже прибывает туда, он видит, что все уже готово: Тор и Один написали текст песни и музыку (видимо, сделали они это не более, чем за час) и забрались на крышу автобуса — импровизированную сцену. После этого начинается ритуал: игрок должен уничтожать одержимых — существ из Темной обители, пока музыканты исполняют рок-композицию «Dark Ocean Summoning». Все это действие сопровождается записью с живыми актерами (участниками реально существующей группы «Poets of the Fall»), наложенной поверх игрового изображения.

В каком-то смысле преувеличение в этом эпизоде можно наблюдать и на уровне геймплея. Жанр игры — survival-хоррор, одним из основных аспектов которого является менеджмент ресурсов. Это в том числе означает, что игроку необходимо внимательно следить за количеством патронов и аптечек, экономить ресурсы, потому что они всегда на счету (Перрон, Бочаров, 2021: 60). Однако в миссии «Summoning» эта механика отходит на второй план: помогающие Андерсон герои регулярно дают ей боеприпасы и лечебные препараты. Кроме того, из Одержимых тоже выпадают необходимые ресурсы. К концу сегмента патронов становится настолько много, что в инвентаре у игрока просто не остается места и они остаются лежать на земле, заполняя собой значительную часть игрового пространства. Примечательно также и то, что для survival-хоррора нехарактерно большое количество противников: обычно они встречаются не так часто, но каждая схватка с ними требует от игрока осторожности и внимательности. Большую часть времени Alan Wake 2 следует этому правилу, и пользователь редко встречается более чем

с пятью враждебными существами. Но во фрагменте с ритуалом игроку предстоит убить десятки одержимых.

В этом эпизоде Alan Wake 2 временно отходит от эстетики триллера и хоррора и приближается к зрелищному боевику с ярко выраженной музыкальной и визуальной составляющей. При этом отнесение данной сцены к кэмпу требует оговорки: несмотря на очевидные элементы преувеличения и нарочитой условности, ритуал не воспринимается как однозначно фальшивый, вульгарный или комический. Тем не менее сама ситуация — пожилые рок-музыканты исполняют композицию на крыше автобуса, пока их внучка сражается с ордами потусторонних существ, — демонстративно нарушает жанровую серьезность хоррора и вводит в повествование элемент эстетически осознанной чрезмерности.

Если кэмповость эпизода из истории Саги Андерсон можно подвергнуть сомнению, то глава «We Sing» из сюжетной линии Алана Уэйка — это однозначно кэмп. В этом фрагменте Уэйк перемещается по огромной сцене, в то время как на экранах, которые расположены на протяжении всего маршрута героя, проигрывается мюзикл «Herald of Darkness», сюжет которого сводится к пересказу первой части франшизы. Мюзикл сопровождается одноименной композицией, которую исполняют те же «Old Gods of Asgard», а вернее, их альтернативная версия, в которой участники группы еще молоды. Главные герои мюзикла — это Уэйк и ведущий ток-шоу Уорлин Дор, который выступает в роли рассказчика. Как и в случае с миссией «Summoning», изрядную долю кэмпа этому фрагменту придают предыдущие главы с участием Уэйка: мрачные, гнетущие, жестокие. Сюжеты об убийствах резко контрастируют с цветастым мюзиклом. Уэйк, запертый в Темной обители уже 13 лет и вынужденный придумывать как можно более отталкивающие истории, предстает перед игроком танцующим и поющим. Все персонажи выходят из своих привычных ролей, в результате чего эта сцена вырывается из нарратива, действие происходит как бы отдельно от остальной игры.

Однако по-настоящему кэмповым уровень «We Sing» делает то, как снят сам мюзикл. Все эмоции актеров очень наигранны: Уэйк постоянно открывает глаза как только может широко, пытаясь отыгрывать удивление, Дор большую часть времени улыбается во весь рот, часто участники будто бы намеренно позируют для камеры или даже откровенно кривляются. Хореография мюзикла также построена на нарочитой простоте: движения Уэйка и статистов выглядят подчеркнуто элементарными и потому усиливают ощущение искусственности происходящего. В сочетании с чрезмерной актерской мимикой и обращенностью исполнителей

к камере это создает эффект сознательно сконструированной театральности. Стоит также обратить внимание и на тот факт, что с точки зрения сюжета «Herald of Darkness» — это экспозиция. Но хронологически этот уровень располагается ближе к середине игры — слишком поздно для того, чтобы напоминать игрокам события предыдущей части. Особенно учитывая тот факт, что в расследовании Андерсон постоянно упоминается информация о прошлом писателя. С этой точки зрения уровень «We Sing» подчеркнуто избыточен: он не столько продвигает сюжет вперед, сколько приостанавливает его ради самостоятельного музыкально-театрального эпизода. Именно эта необязательность становится частью его эстетической функции. Уровень демонстративно нарушает привычную тональность игры, соединяя экспозицию, мюзикл, гротескную актерскую игру и нарочитую зрелищность. В результате он оказывается одним из наиболее последовательных примеров кэмп-а в *Alan Wake 2* — эстетики «дурного вкуса, возведенного в статус искусства» (Уайнсток, Астафьева, 2014: 58).

Доходит ли *Alan Wake 2* до того, чтобы стать постмодернистской пародией? Скорее нет: большую часть времени видеоигра старается придерживаться серьезного тона. Но даже того кэмп-а, который присутствует в игре, достаточно для того, чтобы говорить о «перечеркивании» (McHale, 1987: 100), об использовании концепта вопреки сомнению в нем. Конечно, кэмп-а слишком мало для того, чтобы приблизиться, например, к «Зловещим мертвецам», однако *Alan Wake 2* определенно выделяется на фоне других видеоигр в жанре хоррор. Даже тех гипертрофированных эпизодов, представленных в игре, достаточно для того, чтобы разрушить существующий канон. До своего логического завершения эту идею разработчики доведут в дополнении к оригинальной игре, «Night Springs», где одним из главных героев является Роуз, второстепенный персонаж оригинальной игры. Узнав, что Уэйк находится в опасности, Роуз — официантка и преданная поклонница писателя — берет в руки дробовик и отправляется его спасать. Визуальная и сюжетная организация эпизода последовательно смещает хоррор в сторону кэмповой фанатской фантазии: изображение выдержано в розовой цветовой гамме, противники представлены как интернет-хейтеры романов Уэйка, а inferнальный двойник писателя превращается в нарочито карикатурного Плохиша. В результате хоррор-рамка почти полностью вытесняется логикой фанфика, где Роуз оказывается центральной героиней, способной спасти не только любимого автора, но и саму историю о нем.

ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТЬ

Интертекстуальность — еще одна отличительная черта постмодернистских произведений. Впервые этот термин был предложен Ю. Кристевой в работе «Бахтин, слово, диалог и роман»: «Любой текст строится как мозаика цитации, любой текст есть продукт впитывания и трансформации какого-нибудь другого текста» (Кристева, Косиков, 2000: 429). По этой причине любое произведение, по мнению исследовательницы, поддается как минимум двойному прочтению, однако пересечений может быть и больше. В современной практике литературоведческого анализа под интертекстуальностью часто понимают различные формы взаимоотношений между текстами: аллюзии, цитаты, пародии и т. д.

Alan Wake 2 наполнена культурными отсылками. Произведения, образы из которых появляются в видеоигре чаще всего, — это сериалы «Твин Пикс» и «Настоящий детектив». Сюжет Alan Wake 2 во многом вдохновлен третьим сезоном «Твин Пикс». В сериале агент Дейл Купер, запертый в Черном Вигваме, пытается найти способ покинуть его, чтобы остановить своего злого двойника. То же самое происходит и в Alan Wake 2: еще в начале игры Андерсон и Кейси находят на берегу озера Уэйка, который на самом деле является дошпельгангером писателя по имени мистер Скретч, в то время как настоящий Уэйк все так же заперт в Темной обители. Сеттинг сюжетной линии агента Андерсона практически полностью воспроизводит сеттинг сериала. Как и Твин Пикс, Брайт-Фоллс — небольшой и ничем не примечательный городок в Вашингтоне, в котором, однако, происходят странные вещи, связанные со сверхъестественными событиями и параллельными измерениями. Некоторые локации и вовсе идентичны: например, закусочная «The Oh Deer Diner» внутри выглядит точно так же, как «Double R Diner» из «Твин Пикс».

От «Настоящего детектива», вернее, от его первого сезона видеоигра взяла тему культа. Как и героиня сериала, Сага Андерсон изначально приезжает в город для того, чтобы расследовать убийства, совершаемые членами культа — Культа древа. Только спустя время она поймет, что действия культа имеют отношение к Алану Уэйку. Кроме того, в первом и четвертом сезонах сериала часто возникает символ спирали, поскольку он, во-первых, является одним из отличительных знаков антагонистов, а во-вторых, отражает тему времени как плоского круга. В игре спираль, встречающаяся много раз, является символом временной петли, в которой находится Уэйк. После посещения каждого из мест преступлений

писатель как будто придумывает подходящий сюжет, но его неизменно настигает Скретч, и Уэйк вынужден начинать все сначала.

«Твин Пикс» и «Настоящий детектив» — конечно, не единственные тексты, отсылки на которые есть в *Alan Wake 2*. Рассмотренная ранее миссия «Summoning» — это аллюзия на сцену из сериала «Очень странные дела», в которой один из персонажей исполняет на крыше автобуса песню «Master of Puppets» группы «Metallica», чтобы отвлечь чудовищ от главного героя. Шоу «Night Springs», которое игрок часто будет видеть на телевизорах в Темной обители, выдержано в том же стиле, что и «Сумеречная зона». Тот факт, что Уэйку приходится пережить выстрел из пистолета, чтобы остановить своего двойника, можно рассматривать как отсылку на «Бойцовский клуб». Уэйк, как и персонаж фильма «Помни», должен полагаться на собственные заметки, чтобы помнить о том, что произошло, потому что в каждой новой итерации событий он забывает почти все, что с ним произошло ранее. Внутри отеля «Оушенвью», расположенного в Темной обители, Алан Уэйк может найти несколько номеров, в каждом из которых есть зеленая ванная комната. В одной из них находится дряхлое женское тело, похожее на разлагающуюся старуху в ванне, которая соблазняет Джека Торренса в «Сиянии». Фильм «В пасти безумия» — еще один значимый интертекст, ведь история Саттера Кейна очень похожа на историю Алана Уэйка. Они оба пишут произведения, которые воплощаются в реальность; оба находятся под воздействием неких потусторонних сущностей; оба привязаны к определенному месту (Кейн — к Хоббс-Энду, Уэйк — к Брайт-Фоллс); на поиски обоих отправляются люди, которые впоследствии становятся (оказываются) героями книг писателей.

Alan Wake 2 отсылает не только к конкретным произведениям, но и к другим жанрам кино и литературы. Так, когда Алан Уэйк путешествует по Темной обители и придумывает сюжет об убийстве, героем его истории всегда выступает Алекс Кейси, расследующий то же дело. Таким образом, Темная обитель на самом деле содержит две истории: историю Уэйка и придуманную Уэйком историю Алекса Кейси, который пытается раскрыть деятельность Культа слова, орудующего в Нью-Йорке. История Кейси — это классический нуарный детектив. Саспенс, запутанность, пессимизм, разочарование, большой недружелюбный город — все это есть в сюжетной линии Алекса Кейси.

Еще один важный интертекст, который необходимо упомянуть в контексте *Alan Wake 2*, — это Финляндия. Под этим подразумевается не

столько финская культура, сколько что угодно, намекающее на Финляндию — родную страну Сэма Лейка. «Финскость» здесь выступает тем же, что и «баскскость» у Р. Барта: элементы финской культуры, обнаруживаемые игроком в Брайт-Фоллс, в американской глубинке, настолько выбиваются из остального содержания игры, что сразу становятся сигналом «чьей-то индивидуальной истории» (Барт, Зенкин, 2019: 284). Несколько персонажей, в том числе ключевые для сюжета Тор и Один, имеют финские корни; любимое времяпрепровождение обитателей дома престарелых Брайт-Фоллс — финская баня; в видеоигре есть музыкальная композиция на финском языке, играющая значительную роль в истории; одно из заведений в городе носит финское название, в переводе означающее «Финский зал».

Наконец, есть у *Alan Wake 2* интертексты и среди видеоигр. В первую очередь следует упомянуть другие проекты студии Remedy Entertainment — *Control*, *Quantum Break*, *Max Payne*. Персонажи, места и организации из этих игр упоминаются, а периодически и возникают в *Alan Wake 2*. Если же говорить об игровом процессе, то, поскольку игра относится к жанру survival-хоррор, она имеет много общего с другими представителями жанра, самые известные из которых — игры серий *Resident Evil* и *Silent Hill*. В этих играх, как и в *Alan Wake 2*, упор сделан на непродолжительные, но напряженные столкновения с противниками и экономию ресурсов. Одна из самых запоминающихся механик видеоигры, а именно возможность переключаться между разными вариациями одного и того же места при игре за Уэйка, также присутствовала в некоторых других проектах, например в *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, серии *Legacy of Kain* одной из миссий *Dishonored 2*.

ОНТОЛОГИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ

Если метаповествование, интертекстуальность и кэмп в *Alan Wake 2* можно рассматривать как отдельные постмодернистские приемы, то онтологическая проблематика выступает не просто одним из таких приемов, а общей рамкой, в которой они получают свое значение. В логике Б. Макхейла постмодернистское произведение отличается не столько присутствием саморефлексивности или цитатности как таковых, сколько тем, что эти стратегии выдвигают на первый план вопросы о статусе мира, границах между мирами и условиях существования персонажа внутри текста. Другими словами, для автора онтологические вопросы возникают тогда, когда произведение ставит под сомнение устойчивость этих статусов. В этом смысле реальность в *Alan Wake 2* — не нейтральная

данность, а один из объектов онтологического анализа. Поэтому в игре онтологические вопросы возникают не только в отдельных сюжетных ситуациях, но и в самой организации игрового опыта: игрок постоянно сталкивается с несколькими несовпадающими уровнями реальности, каждый из которых претендует на относительную достоверность. В сюжетной структуре *Alan Wake 2* можно выделить два основных аспекта онтологической проблематики: статус миров и статус авторства. Первый связан с тем, какие уровни реальности существуют в игре и как они воздействуют друг на друга; второй — с тем, кто обладает властью над текстом и может ли автор сам оказаться объектом чужого повествования.

Чаще всего в видеоигре возникают вопросы, касающиеся взаимодействия различных планов существования, — это и есть онтология миров. Как связаны события в Темной обители и в реальном мире? Все образы, которые присутствуют в мире Уэйка, в значительной мере напоминают те, с которыми сталкивается агент Андерсон. Уэйк описывает, как два полицейских в Нью-Йорке захотели влиться в ряды культа и в итоге стали жертвами ритуального убийства, а в реальности Сага Андерсон сталкивается с двумя помощниками шерифа, которые состоят в культе и в итоге становятся одержимыми. Сюжеты похожи, но не совпадают. Остается неясным, каким именно образом Темная обитель воспроизводит рукопись Уэйка. Ведь Андерсон нашла страницы рукописи, в которой описывается, как помощники стали одержимыми, а значит, эта история не имеет отношения к нью-йоркскому сюжету. Однако это объяснение неполно, ведь внешность персонажей в обоих сюжетах идентична.

Онтология авторства касается вопросов, связанных с властью над текстом и подчиненностью ему. Неясно, как функционирует действительность внутри Темной обители, которая как будто должна реализовывать авторский замысел. Как уже было сказано ранее, внутри этого места разворачиваются две истории — Уэйка и Кейси. История Уэйка настоящая, история Кейси — выдуманная, что в том числе подчеркивается визуально. Но ближе к финалу такая объяснительная схема дает сбой: магистр культа — антагонист внутри истории Кейси — говорит детективу, что тот выполнил свою роль в истории, приведя писателя туда, куда нужно, а затем обращается напрямую к Уэйку, своему создателю, и спрашивает: «Если Кейси был вымышленным, стали ли и вы тоже вымышленным? В чьей истории вы живете, мистер Уэйк?» И здесь уже игрок должен задаться вопросом: а действительно ли Уэйк имеет

власть над своей историей, своими персонажами? Или под воздействием силы Темной обители он сам стал объектом текста, потерял всякий контроль над ним? То же касается и Саги Андерсон: с одной стороны, она персонаж романа, с другой — она может сопротивляться ему.

Онтологическими вопросами задается не только игрок, но и персонажи истории. И Сага Андерсон, и Алан Уэйк, и обе версии Кейси (напарник Андерсон и детектив в Нью-Йорке) — все пытаются понять, какое место они занимают в этой истории, в этом мире. И ни один из них так и не сможет прийти к однозначному ответу. Наиболее выразительно эту ситуацию формулирует Кейси-детектив:

Это дело никогда не будет закрыто, у меня накопилось больше вопросов, чем было в начале. Ирония в том, что я оказался втянутым в постмодернистскую детективную историю. Я чувствовал, что за мной наблюдают, что на меня устремлены взгляды каких-то невидимых зрителей. Я хотел повернуться к скрытой камере и сказать им, чтобы шли к черту, но я не знал, куда смотреть, чтобы сломать четвертую стену.

МНОГОЧИСЛЕННЫЕ «Я»

Еще одна постмодернистская идея, которую можно наблюдать в *Alan Wake 2*, — это деконструкция цельной личности, цельного субъекта. «Деконструкция позволяет сделать так, что *A* необходимо, но непрогнозируемо уже отличается от *A*» (Johnson, 1987: 14). Деконструкция целостной личности в *Alan Wake 2* непосредственно связана с онтологической нестабильностью игрового мира. Если то, что персонажи принимают за действительность, оказывается результатом взаимодействия нескольких текстовых и медиальных уровней, то и субъект не может сохранять устойчивую идентичность. Персонажи существуют одновременно в нескольких режимах: как люди внутри диегезиса, как персонажи рукописи, как элементы жанрового сценария, как медиальные образы, отсылающие к другим произведениям Remedy Entertainment. Поэтому множественность «я» в *Alan Wake 2* — это следствие самой постмодернистской организации мира.

В *Alan Wake 2* все без исключения персонажи одновременно являются и собой, и не-собой. В реальном мире герои находятся под воздействием романа Уэйка, а потому их идентичность начинает переформировываться: какая-то часть их личности остается прежней, а какая-то изменяется. Даже Сага Андерсон подвержена этому эффекту, ведь несмотря на то, что ее воспоминания остались прежними, вся реальность, в которой она находится, такова, что в ней есть место только для не-Андерсон.

Некоторые персонажи распадаются не на две личности, а на три или даже больше. Алекс Кейси — это и напарник Андерсон, и детектив в Нью-Йорке, и актер Сэм Лейк, и Макс Пейн, персонаж одноименной серии игр. Алан Уэйк, который хотя бы в теории мог бы претендовать на положение над текстом и, следовательно, на цельность личности, тоже оказывается подвержен деконструкции. Алан Уэйк есть и в сюжетной линии Саги Андерсон, якобы спасенный, и в собственной сюжетной линии, запертый в Темной обители. Он одновременно и игровой персонаж, и неигровой. Алан Уэйк делит идентичность с мистером Скретчем, своим злым двойником. Наконец, Томас Зейн, финский режиссер, запертый в Темной обители и играющий одну из ключевых ролей в сюжете игры, выглядит точно так же, как Уэйк.

Пользователь тоже распадается на множество идентичностей: он и игрок, и зритель — помимо многочисленных вставок с живыми актерами, делающих игру похожей на фильм, в *Alan Wake 2* есть момент, когда он может побывать в кинотеатре и посмотреть короткометражный фильм, снятый Зейном, — и читатель, ведь ему постоянно приходится читать фрагменты из рукописи Уэйка. Он и объект постмодернистского текста, когда играет за Андерсона или наблюдает мюзикл с участием Уэйка, и тот, кто его конструирует, когда вместе с писателем создает роман или выбирает порядок прохождения глав.

НЕДОВЕРИЕ К МЕТАНАРРАТИВАМ

Последняя черта постмодернизма, нашедшая отражение в *Alan Wake 2*, — это недоверие к метанарративам. В «Состоянии постмодерна» Ж.-Ф. Лиотар пишет, что под метанарративами он понимает всеобъемлющие объяснительные системы, легитимизирующие в первую очередь текущее состояние науки (Лиотар, Шматко, 1998: 10), однако в более широком смысле метанарративы предлагают человеку набор символов, образов, объяснений, руководств к действию и т. д., которые в ходе социализации становятся основой его мировоззрения (Троцук, 2023). Другими словами, метанарратив — это универсальная схема, которая должна исчерпывающе объяснять некоторое разнородное множество явлений.

Главный нарратив, с которым вступает в полемику *Alan Wake 2*, — это нарратив о пути героя. В своей книге «Тысячеликий герой» Д. Кэмпбелл утверждает, что у всех мифов есть одна универсальная структура, что все они сюжетно строятся по одной схеме, что все герои в них всегда проходят один и тот же путь: уход, инициация, возвращение (Кэмпбелл, Чекчурина, 2008: 29). А поскольку мифы из современной

культуры никуда не ушли, а лишь обрели новое место в кино, играх, книгах и т. д., часто утверждается, что мономиф — это структура любого повествования вообще.

Серия *Alan Wake* очевидным образом указывает на то, что между романами Уэйка и мономифом есть тесная связь. Первая часть игры завершилась тем, что Уэйк, хотя и оказался заперт в Темной обители, смог написать роман «Уход» и спасти свою жену. Во второй части все главы с участием Уэйка, которые происходят в Темной обители, имеют подзаголовок «Инициация». Те же главы, действие которых разворачивается в Брайт-Фоллс, имеют подзаголовок «Возвращение». Казалось бы, Уэйк, очевидно, проходит путь героя: он покидает реальный мир, отправляется в Темную обитель, проходит там ряд испытаний, а затем возвращается назад. Но это не то, что происходит в *Alan Wake 2*. Когда Уэйк спустя 13 лет вновь оказывается в Брайт-Фоллс и побеждает Скретча, он вынужден вернуться в Темную обитель. Только такой сюжет достаточно реален, чтобы воплотиться. Мономиф разрушается, герой не возвращается туда, откуда он начал свой путь. Эта история не подходит — круг не замыкается. Так есть ли у Уэйка шанс на спасение?

Во многих видеоиграх есть режим, называемый «новая игра+», который открывается после того, как пользователь пройдет игру до конца. Суть режима состоит в том, что сюжетно игра начинается с самого начала, противники становятся сильнее, но все усиления и предметы экипировки, которые игрок получил в предыдущем прохождении, сохраняются. Обычно это делается для того, чтобы игрок, уже определившийся со стилем игры и подобравший подходящий арсенал, мог по-новому взглянуть на игровой опыт. Этот режим чаще всего встречается в видеоиграх, в которых больший упор сделан на геймплей. С точки зрения игровой логики «новая игра+» — это не круг, а спираль. События повторяются, но на ином уровне. Игрок изменился, его персонаж изменился, хотя сюжет игры и остался прежним. Но не в *Alan Wake 2*. В *Alan Wake 2* сюжет тоже изменяется, выходит на новый уровень. И на этот раз у писателя все же получается спастись из Темной обители. Только пройдя игру во второй раз, игрок увидит «настоящую» концовку.

Путь героя не отбрасывается полностью, но переосмысливается, усложняется. Постмодернистский нарратив, требующий, по Б. Макхейлу, вопрошания об онтологическом, не укладывается в мономиф. Алану Уэйку недостаточно одного путешествия, чтобы завершить свою миссию, чтобы понять, в каком мире он находится и что в нем нужно делать, — пребывание писателя в Темной обители растягивается на бесчисленное

множество циклов, каждый из которых имеет свои уход, инициацию и возвращение — возвращение в начало петли. Но в конце концов Уэйк все же получает ответ на свой вопрос, устанавливается главное правило пространства, в котором он находится: «Это спираль». И именно благодаря «новой игре+» — традиционной для видеоигр механике — *Alan Wake 2* демонстрирует спиральную логику нарратива и, как следствие, постмодернистский путь героя.

ВИДЕОИГРЫ, ПОСТ- И МЕТАМОДЕРНИЗМ

В статье «*Loops, Spirals, Kennings: Metamodernism in Alan Wake 2*» С. Конвей утверждает, что *Alan Wake 2* — это не постмодернистский, а метамодернистский текст. Перечисляя ключевые (постмодернистские) характеристики игры — метаповествование, метамедиальность и металепсис, — автор указывает на то, что метамодернистской она становится именно из-за ее финала, ведь концовка *Alan Wake 2* позволяет говорить о переходе от петли к спирали, от пессимизма постмодернизма к оптимизму метамодернизма (Conway, 2024). Другими словами, спиральная логика может рассматриваться и как постмодернистский, и как метамодернистский жест. Однако сама *Alan Wake 2*, конечно, остается постмодернистским текстом. Действительно, Конвей предлагает сильную интерпретацию финала, однако она не отменяет постмодернистской природы игры, поскольку все перечисленные элементы остаются подчинены логике онтологической неопределенности. Игра отрицает чистый нигилизм, который может содержаться в каких-то произведениях или трактовках постмодернизма, но формальная доминанта все так же остается постмодернистской. Иначе говоря, спираль в *Alan Wake 2* не преодолевает постмодернистскую петлю, а является одним из способов ее усложнения. Она не возвращает игрока к устойчивому миру, целостному субъекту, прозрачному авторству или завершенному метанарративу. Она лишь показывает, что внутри рекурсивной, текстуально сконструированной реальности возможно минимальное продвижение. Важно также, что финал «новой игры+» существует как дополнительный режим, открывающийся после завершения основного прохождения. Поэтому освобождающий характер «настоящей» концовки не отменяет того, что первичный игровой опыт завершается сохранением онтологической неопределенности.

Во введении статьи Конвей делает короткое замечание о том, что видеоигры содержат в себе «врожденный постмодернизм», ведь петли (*loops*) — это неотъемлемая часть любой игры (*ibid.*). И хотя, как было

показано, метафора петли и спирали для описания связи между постмодернизмом и метамодернизмом недостаточно надежна (по крайней мере, в контексте *Alan Wake 2*), автор тем не менее права — игры действительно содержат в себе постмодернистский нерв. Развивая эту мысль, можно сказать, что видеоигры как медиум обладают рядом структурных особенностей, которые делают их особенно удобным материалом для постановки постмодернистских онтологических вопросов.

В разделе, посвященном онтологическим вопросам, говорилось о двух уровнях онтологии — уровнях миров и авторства. Однако на самом деле существует третий уровень, общий для всех видеоигр, но в *Alan Wake 2* выведенный на передний план, — уровень игрового опыта. Само устройство видеоигр неизменно поднимает онтологические вопросы: множественность миров достигается за счет переплетения реальных правил и вымышленного мира (Juul, 2005: 1); субъект в видеоиграх всегда разделен как минимум на игрока и аватара (а самих аватаров может быть несколько); метатекстуальность в определенной форме тоже всегда присутствует в них, поскольку игрок — соавтор игрового текста или по крайней мере агент, актуализирующий его через действие. Постмодернизм в видеоиграх переживается не нарративно, как в кино или литературе, а процедурно — через действия игрока. Именно по этой причине особенно полезной для развития анализа кажется уже ранее упомянутая работа Менделите, в которой она предлагает понимать видеоигры как медиумы, способные производить философское мышление через игровой опыт (Mendelytė, 2024). В этой перспективе *Alan Wake 2* не просто тематизирует сомнение в реальности, а процедурно вовлекает игрока в постановку вопроса о базовых онтологических категориях игровой и неигровой реальности. Однако такой подход не отменяет постмодернистскую рамку, а скорее указывает на возможное направление ее развития. Если процедурная философия позволяет описать, как игра производит философское мышление через действие пользователя, то анализ постмодернистской поэтики показывает, какими художественными средствами это мышление организуется.

Означает ли это, что *Alan Wake 2* — настолько же постмодернистская игра, как и любая другая? Очевидно, нет. Перечисленные свойства действительно в той или иной степени присущи видеоиграм как таковым, однако в большинстве случаев они остаются неотрефлексированными условиями игрового опыта. Игрок принимает разделение между собой и аватаром, существование сохранений, возможность повторения,

зависимость событий от собственных действий и сосуществование правил с вымышленным миром как привычные конвенции медиума. *Alan Wake 2*, напротив, превращает эти черты игрового текста в предмет художественной организации. Она не просто использует множественность состояний мира или расщепление субъекта, а тематизирует их, связывает с сюжетом о письме, авторстве, переписывании реальности и нестабильности персонажа. Поэтому постмодернистский характер игры определяется не тем, что она обладает теми же медиальными свойствами, что и другие видеоигры, а тем, что она делает эти свойства видимыми и подчиняет их общей онтологической проблематике.

ЛИТЕРАТУРА

- Барт Р.* Избранные работы. Семиотика. Поэтика / пер. с фр. Г. К. Косикова. — М. : Прогресс, 1989.
- Барт Р.* Мифологии / пер. с фр. С. Зенкина. — М. : Академический проект, 2019.
- Зонтаг С.* Мысль как страсть. Избранные эссе 1960–70-х годов (сборник) / пер. с фр. Б. Дубина. — М. : Русское феноменологическое общество, 1997.
- Крстева Ю.* Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика : от структурализма к постструктурализму / пер. с фр., под ред. Г. К. Косикова. — М. : ИГ Прогресс, 2000. — С. 427–457.
- Кэмпбелл Д.* Тысячеликий герой / пер. с англ. Ю. О. Чекчуриной. — СПб. : Питер, 2008.
- Лиотар Ж.-Ф.* Состояние постмодерна / пер. с фр. Н. А. Шматко. — М., СПб. : Институт экспериментальной социологии, Алетейя, 1998.
- Перрон Б.* Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха / пер. с англ. М. В. Бочарова. — Москва : Эксмо, 2021.
- Троцук И. В.* Метанарратив / Большая российская энциклопедия. — 2023. — URL: <https://bigenc.ru/c/metanarrativ-f6bcb3> (дата обр. 9 апр. 2025).
- Уайнсток Д.* Постмодернизм с Сэмом Рэйми, или Как я научился не волноваться насчет теории и полюбил «Зловещих мертвецов» / пер. с англ. Т. Астафьевой // Логос. — 2014. — № 5. — С. 51–78.
- Уэст Д.* Континентальная философия. Введение / пер. с англ. Д. Ю. Кралечкина. — М. : ИД «Дело» РАНХиГС, 2015.
- Шабает М.* Это не игра. Рецензия на *Alan Wake 2* / Кинопоиск. — 2023. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4008620/> (дата обр. 27 нояб. 2024).
- Aarseth E.* Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature. — Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Conway S.* Loops, Spirals, Kennings : Metamodernism in *Alan Wake 2* // Game Studies. — 2024. — Vol. 24, no. 4.

- Depboylu K.* Meta-Ludological Narrative in Digital Games : A Study on Alan Wake II // The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. — 2024. — Vol. 14, no. 3. — P. 546–559.
- Ensslin A.* Literary Gaming. — Cambridge (MA), London : The MIT Press, 2014.
- Hutcheon L.* Narcissistic Narrative : The Metafictional Paradox. — Waterloo : Wilfrid Laurier University Press, 2013.
- Johnson B.* A World of Difference. — Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1987.
- Juul J.* Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. — Cambridge (MA), London : The MIT Press, 2005.
- McHale B.* Postmodernist Fiction. — London : Routledge, 1987.
- Mendelytė A.* I Play, Therefore I Think : Procedural Philosophy in Remedy Entertainment's Alan Wake 2 (2023) // Games and Culture. — 2024. — P. 1–18.
- Waugh P.* Metafiction : The Theory and Practice of Self-conscious Fiction. — London : Methuen, 1984.

Sipko, E. R. 2026. "Postmodernizm s S-emom Leykom [Postmodernism with Sam Lake]: ontologicheskaya problematika i igrovaya poetika Alan Wake 2 [Ontological Problematics and the Game Poetics of Alan Wake 2]" [in Russian]. *Filosofiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki* [*Philosophy. Journal of the Higher School of Economics*] 10 (3), 101–125.

EGOR SIPKO

MA STUDENT IN CULTURAL STUDIES

HSE UNIVERSITY (MOSCOW, RUSSIA); ORCID: 0009-0004-0736-8411

POSTMODERNISM WITH SAM LAKE

ONTOLOGICAL PROBLEMATICS AND THE GAME POETICS

OF ALAN WAKE 2

Submitted: Sept. 20, 2025. Reviewed: Apr. 09, 2026. Accepted: Aug. 31, 2026.

Abstract: This article examines the video game Alan Wake 2 (2023, *Remedy Entertainment*) as a prominent example of a postmodern text. The author proceeds from the assumption that, despite sustained scholarly interest in postmodernism in literature and cinema, the specific forms of its manifestation in video games remain insufficiently studied. Jeffrey Weinstock's work is used as a point of departure; however, the postmodern features he identifies are treated not as a strict taxonomy, but as a heuristic model for analyzing an artistic text. The theoretical basis of the study is Brian McHale's concept of postmodernist poetics, according to which postmodernism is defined primarily by an ontological dominant. The article identifies six postmodern features most consistently manifested in Alan Wake 2: foregrounded textuality, camp, intertextuality, ontological questions, the deconstruction of unified identity, and suspicion toward metanarratives. Methodologically, the study is situated within the field of ludonarratology and considers the game not only as a narrative text, but also as an interactive system in which the production of meaning is shaped by the player's actions, rules, interface, and the structure of progression. The article argues that the central feature of the game is

its pronounced metanarrative structure: its narrative tells the story of a writer who creates a text that directly affects the reality of other characters while simultaneously depending on the player's actions. The author concludes that the interactivity of the video game medium allows for a deeper exploration of postmodern ontological questions concerning the relation between fiction and reality, as well as the deconstruction of the subject. Special attention is paid to the two storylines associated with Alan Wake and Saga Anderson, in which metanarrative structures and ontological questions receive their clearest expression. The article concludes that Alan Wake 2 not only demonstrates key features of postmodernist poetics, but also makes visible those properties of the video game medium that are themselves connected with ontological instability: the splitting of the subject between player and avatar, the multiplicity of possible world-states, and the coexistence of rules with fictional reality. Thus, the game constitutes an important object for the study of postmodern techniques in digital culture.

Keywords: Videogames, Postmodernism, Alan Wake 2, Metatextuality, Camp, Intertextuality, Metanarrative.

DOI: 10.17323/2587-8719-2026-3-101-125.

REFERENCES

- Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Barthes, R. 1989. *Izbrannyye raboty. Semiotika. Poetika [Selected Works. Semiotics. Poetics]* [in Russian]. Trans. from the French by G. K. Kosikov. Moskva [Moscow]: Progress.
- . 2019. *Mifologii [Mythologies]* [in Russian]. Trans. from the French by S. Zenkin. Moskva [Moscow]: Akademicheskii proyekt [Academic Project].
- Campbell, D. 2008. *Tysyachelikiy geroy [The Hero with a Thousand Faces]* [in Russian]. Trans. from the English by Yu. O. Chekchurina. Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: Piter.
- Conway, S. 2024. "Loops, Spirals, Kennings: Metamodernism in Alan Wake 2." *Game Studies* 24 (4).
- Depboylu, K. 2024. "Meta-Ludological Narrative in Digital Games: A Study on Alan Wake II." *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 14 (3): 546–559.
- Ensslin, A. 2014. *Literary Gaming*. Cambridge (MA) and London: The MIT Press.
- Hutcheon, L. 2013. *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Johnson, B. 1987. *A World of Difference*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA) and London: The MIT Press.
- Kristeva, J. 2000. "Bakhtin, slovo, dialog i roman [Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman]" [in Russian]. In *Frantsuzskaya semiotika [French Semiotics] : ot strukturalizma k post-strukturalizmu [From Structuralism to Poststructuralism]*, ed. and trans. from the French by G. K. Kosikov, 427–457. Moskva [Moscow]: IG Progress.
- Lyotard, J.-F. 1998. *Sostoyaniye postmoderna [La condition postmoderne]* [in Russian]. Trans. from the French by H. A. Shmatko. Moskva [Moscow] and Sankt-Peterburg [Saint Petersburg]: Institut eksperimental'noy sotsiologii / Aleteyya [The Institute of Experimental Sociology Publishing and Aleteja].
- McHale, B. 1987. *Postmodernist Fiction*. London: Routledge.
- Mendelytė, A. 2024. "I Play, Therefore I Think: Procedural Philosophy in Remedy Entertainment's Alan Wake 2 (2023)." *Games and Culture*, 1–18.
- Perron, B. 2021. *Silent Hill. Navstrechu uzhasu. Iгры i teoriya strakha [Silent Hill. The Terror Engine]* [in Russian]. Trans. from the English by M. V. Bocharov. Moskva: Eksmo.

- Shabayev, M. 2023. "Eto ne igra. Retseziya na Alan Wake 2 [This Is Not a Game: A Review of Alan Wake 2]" [in Russian]. Kinopoisk. Accessed Nov. 27, 2024. <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4008620/>.
- Sontag, S. 1997. *Mysl' kak strast'. Izbrannyye esse 1960–70-kh godov (sbornik) [Thought as Passion. Selected Essays from the 1960s and 70s (Collection)]* [in Russian]. Trans. from the French by B. Dubin. Moskva [Moscow]: Russkoye fenomenologicheskoye obshchestvo [Russian Phenomenological Society].
- Trotsuk, I. V. 2023. "Metanarrativ [Metanarrative]" [in Russian]. Bol'shaya rossiyskaya entsiklopediya [Great Russian Encyclopedia]. Accessed Apr. 9, 2025. <https://bigenc.ru/c/metanarrativ-f6bcb3>.
- Waugh, P. 1984. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-conscious Fiction*. London: Methuen.
- Weinstock, J. 2014. "Postmodernizm s Semom R-eymi, ili Kak ya nauchilsya ne volnovat'sya naschet teorii i polyubil 'Zloveshchikh mertvetsov' [Postmodernism with Sam Raimi (or, How I Learned to Stop Worrying About Theory and Love Evil Dead)]" [in Russian], trans. from the English by T. Astaf'yeva. *Logos*, no. 5, 51–78.
- West, D. 2015. *Kontinental'naya filosofiya. Vvedeniye [Continental Philosophy: An Introduction]* [in Russian]. Trans. from the English by D. Yu. Kralechkin. Moskva [Moscow]: ID "Delo" RANKhiGS [Delo Publishers of RANEPa].