

Междисциплинарные науки

УДК 398:004.738.5

Я.А. Войнов

Д.И. Манаширов

Войнов Ярослав Александрович, студент 4 курса группы ТЕОЛ:ГКО-П-311-23 Высшей школы управления Пятигорского государственного университета (Пятигорск, пр-т Калинина, 9), email: voinov.jaroslaw@yandex.com

Манаширов Даниил Игоревич, студент 4 курса группы ИСТ:ИМО-311-23 Высшей школы управления Пятигорского государственного университета (Пятигорск, пр-т Калинина, 9), email: daniilpaleontolog@yandex.ru

ПАРОДИИ НА КРИПИПАСТЫ В ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЕ НА ПРИМЕРЕ ИНДИ-ИГРЫ «BALDI'S BASICS IN EDUCATION AND LEARNING»

В данной статье рассматривается феномен пародирования крипипасты – жанра интернет-фольклора ужасов на основе материала инди-игры «Основы Балди в образовании и обучении» (2018), созданной Майком МакГонигалом (mystman12). Авторами анализируется то, как игра, изначально представляющая собой сатиру на образовательные программы 1990-х гг., воспроизводит эстетику «зловещей долины», близкую к крипипасте, и стимулирует создание вторичных текстов, модов и нарративов в жанре. Данное исследование опирается на работы по интернет-фольклору, интервью создателя игры, теории и пародии цифрового хоррора.

Ключевые слова: крипипаста, пародия, интернет-фольклор, инди-игры, лиминальность, эффект «зловещей долины», цифровой хоррор.

Ya.A. Voynov

D.I. Manashirov

Voynov Yaroslav Alexandrovich, 4th year student student in the TEOL:GKO-P-311-23 group of the Higher School of Management of the Pyatigorsk State University (Pyatigorsk, 9 Kalinina Ave.), email: voinov.jaroslaw@yandex.com

Manashirov Danil Igorevich, 4th year bachelor's student of the IST: IMO-311-23 group of the Higher School of Management of the Pyatigorsk State University (Pyatigorsk, 9 Kalinina Ave.), email: daniilpaleontolog@yandex.ru

PARODIES OF CREEPYPASTAS IN DIGITAL CULTURE: A CASE STUDY OF THE INDIE GAME ″BALDI'S BASICS IN EDUCATION AND LEARNING″

The article examines the phenomenon of parodying creepypasta – a genre of internet horror folklore – based on the material from the indie game ″Baldi's Basics in Education and Learning″ (2018), created by Mike McGonigal (mystman12). The authors analyze how the game, which originally serves as a satire on educational programs from the 1990s, reproduces the ″uncanny valley″ aesthetic, which is close to creepypasta, and stimulates the creation of secondary texts, mods, and narratives in the genre. This research is based on works on Internet folklore, interviews with the creator of the game, theories and parodies of digital horror.

Key words: creepypasta, parody, Internet folklore, indie games, liminality, the ″sinister valley″ effect, digital horror.

«Самое главное, что я хотел запечатлеть в игре, – это тревожное ощущение того, что что-то не так»

Майк МакГонигал, разработчик игры
Baldi’s Basics in Education and Learning

Крипипаста (от англ. creepy – «жуткий» и copypasta – «скопированный текст») представляет собой жанр интернет-фольклора, возникший в начале 2000-х гг. на имиджбордах (прежде всего, 4chan и Something Awful) и получивший широкое распространение в 2010 гг. Существенной особенностью крипипаст является подача нарратива как правдивого (в духе фольклорных легенд): реалистичный сеттинг сочетается с вторжением онтологически диссонирующего элемента. Механизм распространения таких историй – через копирование и вставку (copypasta) – отражает фольклорный процесс повторения и вариативности [9, p. 258]. Это короткие или средние по объёму тексты, изображения, видео и мультимедийные нарративы, цель которых – вызвать у читателя/зрителя чувство тревоги, страха или онтологической неопределённости. Классические примеры – Slender Man (2009), Jeff the Killer, Smile Dog, Ben Drowned и др.

Важной составляющей крипипастного пространства являются пародии. Как отмечает Т.А. Мирвода, пародии на крипипасту публикуются на тех же ресурсах, что и оригиналы, и нередко воспринимаются пользователями как часть традиции. Исследователь выделяет собственно пародии, пародии-переделки и пародические произведения [3, с. 139]. В настоящей особенности состоит открытость интернет-сообщества к разного рода синкретизму, способствующему обогащению всего сеттинга. Однако Н.Б. Граматчикова и Т.И. Хоруженко видят здесь «многие качества дописьменной, архаической коммуникации: любой присланный текст можно дописать, переписать, сократить, развернуть и т.д» [1, с. 9]. Хотя данный жанр не обязательно создаётся на платформах социальных сетей, важно, чтобы истории критипасты распространялись дальше через копирование и

вставку [10, p. 20]. В этом суть проявления сопричастности членов комьюнити.

Инди-игра Baldi’s Basics in Education and Learning (далее – Baldi’s Basics), выпущенная 31 марта 2018 г. Майком МакГонигалом для MetaGameJam, занимает особое место в этом контексте. Формально это сатира на низкокачественные образовательные игры 1990-х гг. (вдохновлена, в частности, Sonic’s School house (1996)), однако её эстетика – намеренно «сломанная» графика, несогласованность стилей, резкий переход от комического к угрожающему – создаёт эффект, близкий к крипипастам [7]. Игра породила обширный фандом, включающий сотни модов, анимаций, песен и текстовых крипипаст, в которых персонажи (Балди и др.) переосмысливаются в духе классического интернет-хоррора.

Цель настоящей работы – проанализировать Baldi’s Basics как пример пересечения пародии на эдьютейнмент и крипипастной традиции, а также рассмотреть механизмы порождения вторичных пародийных и «серьёзных» нарративов.

Как отмечает О.В. Федина, «сублимация тревоги и предчувствия опасности в культурных формах не является прерогативой «цифровой эпохи» – многие тысячи лет человечество создавало и транслировало из поколения в поколение множество страшных историй, сказок, легенд и мифов» [5, с. 142]. Схожего мнения придерживается В.В. Субаева, подчёркивая, что крипипаста является существенной частью сетевого фольклора, но при этом она не представляет собой явление, производное исключительно от интернета. Ведь если вспомнить «прошлое, наше собственное прошлое и прошлое старших поколений», то окажется, что «пугающие истории были всегда [4, с. 155]. Крипипаста как жанр цифрового фольклора эволюционировала от простых текстовых историй до сложных аудиовизуальных произведений, стирающих границы между вымыслом и реальностью. Инди-игры стали одной из ключевых площадок для развития и трансформации крипипаст, сочетая нарративные техники с интерактивным опытом [8, p. 345]. Baldi’s Basics in

Education and Learning выступает ярким примером пародийного понимания эстетики крипипасты, переосмысливая характерные для жанра мотивы в ироничном ключе.

Пародийный потенциал крипипасты

Крипипаста характеризуется анонимностью или псевдоанонимностью, коллективным авторством, претензией на «подлинность» (часто оформляется как найденный файл, личный опыт или «запрещённый» материал) и распространением через копирование. Жанр наследует черты городского фольклора, но адаптирует их к цифровой среде: онтологическое «сплющивание», при котором реальные комментарии пользователей и вымышленный текст существуют в одном пространстве [2].

Пародии на крипипасту выполняют несколько функций:

1) комическое снижение пафоса;

2) метарефлексия над клише жанра (внезапные прыжки, «проклятые файлы», антропоморфные чудовища);

3) расширение традиции за счёт гибридных форм.

В свою очередь в русскоязычном сегменте распространены как прямые пародии, так и **«**НПЧДХ»-тексты («настолько плохо, что даже хорошо»), а также переработки детских страшилок [3, с. 140–142].

Baldi’s Basics как пародия и источник крипипастной эстетики

По словам разработчика, главной задачей было передать «ощущение, что что-то не так» (unsettling feeling of things being off), а не создавать откровенный хоррор. В этом плане произведение предвосхищает замысел интернет-феномена Бекрумс – «Закулисье» (The Backrooms), возникшего в 2019 г. Как и в «Закулисье», однообразные коридоры школы, где работает учителем математики Балди, являются неестественным лиминальным пространством, из которого необходимо выбраться. Игра использует намеренно низкокачественную графику (billboarding-спрайты, несогласованные пиксельные текстуры, одновременно 2D- и 3D-персонажей, MS Paint-подобную стилистику), примитивную математику и внезапный

сдвиг от «дружелюбного» учителя к преследующему монстру. Это сближает её с эстетикой дешёвых 3D-игр 1990-х гг. и одновременно с визуальным языком крипипасты (нестабильные изображения, «сломанные» файлы). При этом пародийный характер игры подчёркивается контрастом между «детской» оболочкой (школа, учебные задания) и тревожной атмосферой, что перекликается с приёмами, используемыми в таких крипипастах, как Candle Cove и BEN Drowned, где ностальгические образы детства деконструируются и наполняются ужасом [6, p. 193].

После релиза критики отмечали сходство с оригинальной игрой Slender: The Eight Pages, в которой игрок собирает предметы (тетради) в ограниченном пространстве, избегая преследователя. Тем не менее ключевая разница в комической рамке и образовательной тематике, которая делает ужас более «бытовым» и потому более тревожным.

Механизмы создания страха в Baldi’s Basics во многом опираются на аудиовизуальные и психологические приёмы, анализируемые в исследованиях крипипасты. Как и в проектах типа The Backrooms или Username:666, здесь важную роль играют пространственная организация (замкнутые, повторяющиеся локации школы усиливают чувство клаустрофобии); звуковой дизайн (простые, но навязчивые звуковые эффекты создают дискомфорт); элементы неопределённости (поведение антагониста Балди непредсказуемо, что вызывает дискомфорт).

С точки зрения нарративных стратегий игра использует технику haunted soft ware – один из распространённых поджанров крипипасты, где цифровые объекты (программы, игры, файлы) обретают зловещую самостоятельность. В Baldi’s Basics сама образовательная программа превращается в источник ужаса, что иронично интерпретирует идею «проклятого» игрового картриджа, как в легенде о BEN Drowned. При этом отсутствие линейного сюжета и акцент на игровом процессе подчёркивают «гуеррильный» характер проекта – типичный для крипипаст как «партисипаторного» медиа.

Психологический эффект игры строится на дестабилизации границ между субъектом и объектом, что характерно для сетевого ужаса крипипаст. Игрок одновременно выступает и исследователем «заколдованной» школьной среды, и жертвой её аномалий, что отражает тенденцию крипипасты размывать дихотомию «субъект-объект» через взаимодействие с «оживлёнными» цифровыми артефактами.

Таким образом, пример Baldi’s Basics демонстрирует, как современная инди-игра может одновременно:

1) пародировать устаревшие медиаформы (эдьютейнмент);

2) воспроизводить эстетику «зловещей долины», характерную для крипипасты;

3) использовать привлекающие внимание образы, создающие обширные фанатские базы, которые генерируют множество теорий и модов, углубляющих неканоничный лор.

Это подтверждает тезис о том, что крипипаста как жанрово-видовая категория страшного в Сети включает пародии в качестве органической составляющей. Игра МакГонигала иллюстрирует переход от текстовой/изобразительной крипипасты к интерактивной и мультимедийной, где пародия и ужас находятся в постоянном диалектическом напряжении.

На основании рассмотренного выше Baldi’s Basicsin Education and Learning можно позиционировать как пародийную инкарнацию крипипасты в формате инди-игры. Она сохраняет ключевые эстетические и психологические приёмы жанра, переосмысливает тему «технологической ностальгии» и «одушевлённых» цифровых объектов, использует ироничный контраст между «детской» оболочкой и тревожным содержанием, отражает «гуэррильную» и партисипаторную природу крипипасты.

Пародия на крипипасту не периферийное явление, а структурный элемент жанра. Игра служит показательным примером того, как пародия становится способом осмысления и трансформации цифровых хоррор-традиций, сохраняя при этом связь с исходным фольклорным ядром

крипипасты. На примере Baldi’sBasics видно, как инди-игра, созданная как сатира, активирует крипипастные механизмы (онтологическая неопределённость, коллективное достраивание лора, эстетика «сломанного» медиа) и порождает собственный цикл пародий и «серьёзных» историй.

Список источников

1. Граматчикова, Н.Б., Хоруженко, Т.И. Постфольклор и интернет-лор: учеб.-метод. пособие / Н.Б. Граматчикова, Т.И. Хоруженко // М-во образования и науки Рос. Федерации, Урал. федер. ун-т. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2017. – 62 с.
2. Маленко, М.Я. Людозис как внемодерная перспектива в гейм-дизайне и исследованиях видеоигр: визуальные исследования / М.Я. Маленко; Школа дизайна НИУ ВШЭ. – Москва, 2023. – URL: https://deziiign.com/books/project/f2ab5e7b7d1d4b28975f9f1f811f812a (дата обращения: 31.09.2026)
3. Мирвода, Т.А. Пародии на крипипасту как составляющая страшного сетевого фольклора / Т.А. Мирвода // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2018. – Т. 10. – Вып. 3. – С. 138–148.
4. Субаева, В.В. Крипипаста и её развитие в качестве интернет-мифологии. Переход из медиапространства в реальность / В.В. Субаева // Актуальные медийные процессы в современном гуманитарном пространстве: подходы к изучению, эволюция, перспективы: материалы VI научно-практической конференции. – Москва, 2021. – С. 146–156.
5. Федина, О.В. Цифровой постфольклор: образы ужаса современных «страшных сказок» интернета / О.В. Федина // Междисциплинарные исследования в гуманитарных науках: сборник материалов Международной научной конференции. – Москва, 2023. – С. 141–142.

6. Cooley, K., Milligan, C.A. Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta / K. Cooley, C.A. Milligan // Horror Studies. – 2018. – Vol. 9, № 2. – P. 193–211.

7. Couture, J. How Baldi’s Basics taps into the real horror of ’90s edutainment / J. Couture // Game Developer. 13.08.2018. URL: https://www.gamedeveloper.com/design/how-i-baldi-s-basics-i-taps-into-the-real-horror-of-90s-edutainment (дата обращения: 08.09.2026)

8. Ertan, E. Audiovisual and Psychological Dimensions of Creepypasta: A Comparative Media Analysis / E. Ertan // The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. – 2026. – Vol. 16. – № 1. – P. 344–371.

9. Manning, P. Before Creepypasta: Folklore, Newspapers, and the Weird Tale / P. Manning // Preternature. – 2024. – Vol. 13. – № 2. – P. 258–288.

10. Ondrak, J. Digesting creepypasta: social media horror narratives as gothic fourth-generation digital fiction. / J. Ondrak // PhD thesis. Sheffield Hallam University, 2022. – 296 p.