

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования

«КРЫМСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

имени В. И. Вернадского»

(ФГАОУ ВО «КФУ им. В. И. Вернадского»)

**Гуманитарно-педагогическая академия (филиал) в г.
Ялте**

ИНСТИТУТ ФИЛОЛОГИИ, ИСТОРИИ И ИСКУССТВ

Кафедра иностранной филологии и методики преподавания

Абрамова Елена Михайловна

**ЛИТРПГ КАК ПОДЖАНР ФАНТАСТИЧЕСКОЙ
ЛИТЕРАТУРЫ (НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНА К. КОСТИКА
«ЭПИК»)**

Выпускная квалификационная работа

Обучающегося	<u>4</u> курса
Направления подготовки	<u>45.03.01 «Филология»</u> (код и наименование)
Форма обучения	<u>очная</u> (очная, заочная)

Научный руководитель
доцент, к.филол.н.

Г.А. Солопина

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:

Зав. кафедрой

к.филол.н, доцент
А.А. Майборода

Ялта, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
.....	
РАЗДЕЛ 1. ФАНТАСТИКА В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ	6
...	
1.1. Научная фантастика как социокультурное явление.....	6
1.2. Фантастика: течения и поджанры.....	16
РАЗДЕЛ 2. ЛИТРПГ - МИР ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ	28
.....	
2.1. История возникновения литРПГ.....	28
2.2. Специфика поджанра литРПГ в романе К. Костик «Эпик».....	38
ВЫВОДЫ	49
.....	
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	52
.....	

ВВЕДЕНИЕ

ЛитРПГ сравнительно молодой, но стремительно набирающий популярность особенно в России жанр литературы. Причины возникновения данного поджанра напрямую связаны с текущим состоянием общества и, он (поджанр) является отражением различных социальных феноменов. К таким феноменам относится виртуальная игровая реальность, когда характерные для компьютерных игр реалии, персонажи, выражения становятся частью литературного произведения. Одним из ярких представителей данного направления в современной литературе является К. Костик, ирландский историк, редактор и писатель, сыгравший большую роль в развитии данного поджанра. В 2004 г. выходит в свет его роман «Эпик».

Роман К. Костика по праву считается одним из самых популярных в США и Англии книг жанра ЛитРПГ. «Эпик» является первым романом автора в трилогии «Хроники Аватара». Сюжет повествует о далеком будущем. Действие происходит на планете под названием Новая Земля, каждый гражданин которой обязан постоянно играть в виртуальную игру под названием «Эпик», от успехов в которой напрямую зависит его реальная жизнь. Главный герой по имени Эрик пытается побороть существующий режим и восстановить справедливость, устроив революцию.

Роман неоднократно был номинирован, в том числе на такие премии, как: Beehive Award (2009), Georgia Peach Award (2008), Nutmeg award (2010) и Best Books for Young Adults, Американская библиотечная ассоциация (2008). Кроме того,

роман «Эпик» был включен в список «Детская книга» 2005 г. Ассоциацией чтения Ирландии и получил премию Soaring Eagle Book Award (2008–2009).

ЛитРПГ – относительно новый поджанр литературы, который только недавно стал привлекать внимание исследователей. Необходимость изучения нового поджанра, который представляет собой синтез элементов различных непохожих друг на друга жанров и составляет **актуальность** данного исследования.

Объектом исследования является роман К. Костика «Эпик».

Предмет исследования – особенности такого поджанра фантастики, как ЛитРПГ, на примере романа К. Костика «Эпик».

Целью дипломной работы является исследование такого поджанра фантастики, как ЛитРПГ, и изучение его характерных особенностей в романе К. Костика «Эпик».

Для достижения поставленной цели предусмотрены такие **задачи**:

1. выделить роль фантастики в современной культуре и рассмотреть ее как социокультурное явление;
2. проследить историю возникновения и развития поджанра ЛитРПГ и определить его влияние на жанр фантастики;
3. проанализировать принципы поджанра ЛитРПГ в современной литературе;
4. выявить специфику поджанра ЛитРПГ в романе К. Костика «Эпик»;

5. исследовать новаторские методы синтеза вышеупомянутых жанров и своеобразие романа в целом.

Научная новизна исследования заключается в том, что в ней впервые осуществляется исследование романа К. Костика как произведения, относящегося к поджанру фантастики ЛитРПГ, и делается попытка проследить специфику данного жанра на примере романа «Эпик».

Данная работа состоит из введения, двух глав и выводов. В первой главе освещаются теоретические аспекты исследования, а также вопросы, посвящённые изучению социокультурной функции научной фантастики и места фантастики в современной культуре. Вторая глава состоит из двух подпунктов, в которых прослеживается история появления и развития поджанра фантастики, ЛитРПГ, а также выявляются принципы и особенности данного поджанра в контексте романа К. Костика «Эпик».

Теоретико-методологической основой работы являются работы отечественных и зарубежных исследователей, посвященные жанру фантастики и его поджанру, ЛитРПГ (Е. Василенко, Д. Давыдов, В. Маслов, А. Самухин, Л. Фишман, В. Шумко), а также творчеству К. Костика (А. Джексон).

Сформулированная цель обусловила использование сравнительного и описательного методов. Соответственно поставленным задачам в разных частях работы применяются биографический, сравнительно-исторический и историко-культурный методы.

Теоретическое значение исследования заключается в возможности использования полученных результатов для

дальнейшего изучения особенностей и принципов поджанра фантастики ЛитРПГ.

Практическое значение работы состоит в том, что ее результаты могут быть использованы при подготовке спецкурсов по зарубежной литературе в средней школе, на уроках мировой литературы в гимназиях, лицеях, специализированных классах средних школ.

Апробация результатов исследования. Основные результаты исследования представлены на научно-практической конференции «Молодая Наука» (Евпатория, 19-20 октября 2018 г.), в статье, принятой в печать в научном журнале ВАК «Филология и человек» (Барнаул, 2020 г.)

Основные положения работы изложены в двух публикациях, одна из которых напечатаны в индексируемых изданиях РИНЦ, одна - в ВАК.

РАЗДЕЛ 1. ФАНТАСТИКА В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

1.1. Научная фантастика как социокультурное явление

Жанр фантастики зародился в XIX в. и претерпел значительные изменения в течении своего развития. Изначально имела место быть только научная фантастика, однако в XX в. стали появляться и другие поджанры, часть из которых позже стала совершенно самостоятельными жанрами, например, жанр фэнтези [32]. Обратимся к определениям основных терминов. Жанр фантастика имеет несколько определений. В. Соловьев утверждает, что «в подлинно-фантастическом всегда остается внешняя, формальная возможность простого объяснения из обыкновенной, всегдашней связи явлений, причем, однако, это объяснение окончательно лишается внутренней вероятности» [33]. Т. е., фантастическое не должно требовать абсолютной веры в себя и все явления обычно имеют повседневный характер и только вместе намекают на мистический смысл, который за ними стоит.

С. Молчанова в своей работе придерживается мнения, что «в узком понимании, научная фантастика повествует о технологиях и научных открытиях, их захватывающих возможностях, их позитивном или негативном влиянии, о парадоксах, которые могут возникнуть» [23].

Т. Тодоров, в свою очередь, дает более широкое определение. По его мнению, фантастический художественный текст представляет собой «колебание повествователя между естественным и сверхъестественным объяснением изображаемого события» [48].

Итак, фантастика является литературным жанром, который характеризуется нарушением границ реальности и существованием элемента необычайного, т.е. фантастической условности.

Научная фантастика, как правило относимая исследователями к поджанру фантастики и обладающая своими особенностями, по словам А. Азимова, представляет собой «социальный эксперимент на бумаге» [45]. С момента выделения научной фантастики в отдельный жанр и по сей день литературоведы и критики стремятся дать ему более емкое определение, однако разногласия продолжают существовать. Одним из главных акцентов научной фантастики считается «научность». Как замечает в своей работе И. Головачева, научная фантастика взывает к рациональному, аналитическому пониманию как природы удивительной реальности, так и природы „нулевой” или „натуралистической” реальности» [3].

В. Маслов дает следующее определение: «Научная фантастика есть форма художественно-футурологического осмысления, выражения новейших тенденций, экзистенциального и социального влияния научно-технического развития» [21].

Таким образом, научная фантастика – это жанр литературы, который основывается на вымысле, который включает в себя разнообразные допущения, касающиеся науки.

Момент появления научной фантастики как жанра в период, который также является временем активного развития науки, позволяет предполагать, что произведения жанра научной фантастики имеют важное социокультурное значение. В. Маслов утверждал, что зарождение научной фантастики

совпало с зарождением новоевропейской науки, т.е., «научная фантастика отражала этапные моменты» ее развития [21]. Связь нового жанра со становящейся наукой прослеживается в первый научно-фантастических произведениях, например, в книге «Государства Луны» (1650) С. де Бержерака есть упоминания о «многоступенчатых ракетах».

Произведения того времени передавали как восторженность людей по поводу научно-технического прогресса и оптимизм касаясь последующих открытий, например, «Таинственный остров» (1874) Ж. Верна, , так и обеспокоенность возможными последствиями и пессимизм, к подобным книгам относятся «Машина времени» (1895) и «Война миров» (1898) Г. Уэллса.. По сути, любая «перспективная проблема научно-технической деятельности» в итоге была освещена в одном из научно-фантастических произведений [21].

К XX в. произошел новый виток развития, и в научно-философских кругах приобрела популярность тема виртуальной реальности. Это еще раз доказывает, что иногда научно-фантастическая литература не только полностью отражает окружающую людей реальность, но и даже опережает по скорости научную мысль. Одной из особенностей научной фантастики является то, что она обладает рефлексивной функцией: с помощью ее происходит анализ проблем, которые являются неразрешимыми или трудноразрешимыми. Таким образом научная фантастика изменяет масштаб их видения, что делает этот жанр синтезом науки и искусства [35].

При изучении такого феномена, как научная фантастика, исследователи обычно сталкивались со следующими

проблемами. В первую очередь, сам вопрос о делении фантастики на жанры, к которым также относится научная фантастика, а кроме нее – социально-нравственная, философская и другие, все еще не решен до конца. Это обусловлено не очень четкими жанровыми границами, которыми обладают фантастические произведения, обычно носящие пограничный характер.

Во-вторых, не существует какой-либо одной, укрепившейся дефиниции фантастики и научной фантастики, что затрудняет формирование целостного представления о данных жанрах. Вариативность, к которым склонны определения данных терминов, вынуждает использовать различные подходы для более четкого понимания сути.

Если рассматривать научную фантастику с позиции функционально-системного подхода, то она является подсистемой жанра фантастики в целом, который представляет собой подсистему искусства, чья надсистема – культура. Если рассматривать научную фантастику таким образом, то ее можно отнести к элементу культуры. Из этого следует, что само появление жанра научной фантастики обусловлено новыми потребностями социума, которые не получалось восполнить с помощью других составляющих культуры. Именно этот факт и объясняет то, какими специфическими социокультурными функциями обладает научная фантастика.

Говоря о функциях научной фантастики, следует подразумевать способы и средства, с помощью которых решаются общественные и социальные проблемы, которые поднимает научная фантастика. Исследование данных функций в контексте различных научно-фантастических

художественных произведений играет важную роль в изучении и анализировании теоретического аспекта такого феномена, как научная фантастика.

Научная фантастика полифункциональна, т.е. совмещает в себе несколько функций, что обуславливает занимаемую ей важную роль в современной жизни. Т. Тимошенко рассматривала в своей работе следующие социокультурные функции фантастики:

1. познавательно-эвристическая. Произведения в жанре научная фантастика выступают как знание и просвещение. Например, в романе Э. Клайна «Первому игроку приготовиться» (2011) создатель виртуального пространства OASIS, помешанный на культуре 1980-х гг., составляет на основе знаний об этом времени головоломки, которые и разгадывают главные герои на протяжении всей книги. Все факты о культуре этого периода, указанные автором, являются реальными, что позволяет читателю обогатиться полученной информацией.

Кроме того, авторы научной фантастики зачастую опираются на существующие знания в области разных наук, что опять-таки играет роль просвещения.

2. информационная. Данная функция очень близка к коммуникативной, но ее стали выделять в отдельную с развитием теории информации. Ее суть в том в способности произведения выступить как текст-сообщение. Информация, выраженная посредством научно-фантастического произведения, более легко воспринимается людьми. Так, в романе А. Азимова «Конец вечности»(1955) автор доносит мысль об опасности вмешиваться в прошлое.

3. коммуникативная. Если с помощью предыдущей функции искусство представляет собой сообщение, то благодаря этой оно выступает способом общения как между людьми, так и связь между разными эпохами. Последнее можно проследить в уже упомянутом романе «Первому игроку приготовиться», в котором сюжет строится на связи будущего и 1980-х. Кроме того, посредством чтения научно-фантастической литературы человек способен приобщиться к опыту, который не может испытать сам, например, посетить другие планеты, как в «Гиперионе» (1989) Д. Симмонса. Также коммуникативная функция обеспечивает обмен мыслями посредством искусства, как автора с читателем, так и разных читателей друг с другом.

4. воспитательная. Произведения в жанре научная фантастика могут выступать формообразующими целостную личность. В данном случае воспитание человека длится на протяжении всей жизни, так как он постоянно получает новый социальный опыт. Воспитательная функция затрагивает разные сферы жизни человека, формируя как нормы и мораль, так и политические взгляды и мировоззрение. В большинстве научно-фантастических книг заложена особая мораль, то, что автор хочет донести до читателя, и она всегда разная: если роман Ф. Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах»(1968) ставит под вопрос этику, когда дело касается создания искусственных людей, и само понятие человечности, тогда как «451 градус по Фаренгейту»(1953) Р. Брэдбери повествуется о вреде государственной цензуры и о важности чтения и дурманящем влиянии телевидения.

5. эстетическая. Выполняет роль формирующей, влияя на творческий дух и образуя ценностные ориентации.

Эстетическая функция побуждает человека по-другому воспринимать мир. Таким образом, какое-либо произведение побуждает на создание чего-либо, являющегося реакцией человека на прочитанное. Так, например, часть идей романа Ф. Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах»(1968) может быть заимствована из более раннего рассказа Ли Брекетт «Танцовщица с Ганимеда» (1950). Там тоже присутствуют такие элементы сюжета, как объявление андроидов вне закона и специально обученные для их нейтрализации люди, а также угнетенная эмоциональная составляющая андроидов по сравнению с их высоким интеллектом. А на сам образ робота (искусственного интеллекта) оказало влияние произведение А. Азимова «Я, робот» (1950), на его «Три закона роботехники» в последствии опирались многие писатели, например, С. Лукьяненко, «Чистовик» (2007).

6. компенсаторно-иллюзорная. Данная функция связана с коммуникативной, однако имеет иную цель. Она тоже позволяет человеку испытать чувства и ощущения, которые он не способен испытать в жизни, а также прожить вместе с героями разнообразные ситуации, отождествляя себя с ними. Это позволяет ему восполнить свои потребности, компенсируя, например, неудачи в жизни, но то, что книга является художественным вымыслом, делает такую компенсацию иллюзорной. Например, при чтении романа Э. Клайна «Первому игроку приготовиться» (2011) читатель отождествляет себя с главным героем, одерживая победу и получая доступ к никому больше недоступной власти, что компенсирует его проигрыши в реальном мире.

7. идеологическая. Это двоякая функция, способная с одной стороны выражать идеологию посредством искусства, а

с другой идеологически воздействовать на читателей, что роднит ее с воспитательной и коммуникативной функциями. Например, «Страна багровых туч» (1960) Стругацких выдвигает тезис о преобладании общего блага над личными интересами, что свойственно марксистско-ленинской идеологии, как и многие другие научно-фантастические книги тех годов, как, например «Туманность Андромеды» (1957) И. Ефремова, классическую коммунистическую утопию о далеком будущем, в котором все люди здоровы, наука и техника процветает, а люди активны и деятельны. Указанные произведения представляют собой стандартный пример донесения до людей тезисов идеологии посредством научно-фантастической литературы.

8. прогностическая и проективная. Благодаря прогностической функции научно-фантастические произведения способны предсказывать какие-либо явления будущего и предостерегать о возможных нежелательных последствиях. Проективная же функция позволяет воспринимать некоторые такие предсказания как перспективы развития. В данный момент существует очень много примеров, когда предсказания оправдались в будущем. Например, «ракушки», приспособления, которые вставляла в уши жена главного героя романа «451 градус по Фаренгейту» (1953), работали без каких-либо проводов и были небольшого размера. В данный момент широко используются беспроводные наушники, работающие по такому же принципу и соединяющиеся посредством беспроводной связи с другим устройством. И это не единственный пример. В романе Г. Уэллса «Мир освобожденный» (1914) он описывает принцип,

похожий на тот, по которому позже человечество разработало атомную бомбу: радиоактивный распад тяжелых элементов.

9. социально-критическая. Данная функция как помогает проследить развитие и принципы существования общества, так и развивает способность подвергать сомнению полученные знания и искать новые черты и качества. Например, «Аэлита» (1923) А. Толстого ставит под сомнение общепринятое мнение того времени, что люди – единственные разумные существа во вселенной. В романе главный герой путешествует на Марс, полностью населенный другими гуманоидами. Г. Лавкрафт же в своем произведении «Хребты безумия» (1931) ставит под сомнение ценность человека и его истории, изображая бесчувственный огромный космос, что подталкивает читателя задуматься, насколько важна человеческая цивилизация в масштабе вселенной. Произведения жанра научной фантастики постоянно заставляют читателя сомневаться в подлинности некоторых фактов и законов, установленных обществом, и пытаться как опровергнуть их, так и подкрепить новыми знаниями.

10. адаптационная. Поддерживает в равновесии человека и окружающую среду. В контексте литературы состоит в социализации человека посредством художественных произведений. С помощью творчества человек упорядочивает окружающий мир и свои знания о нем. Так многие произведения научной фантастики были реакцией на события, происходящие во время написания книг. Например, в «Утопии» (1516) Т. Мора автор критикует современные общественно-политические порядки и представляет допустимое устройство общества, которое привело бы ко всеобщему благу. Еще одним таким примером может считаться упомянутая выше книга Г.

Лавкрафта, «Хребты безумия» (1931), которая в некотором роде является отражением кризиса, начавшегося после Первой Мировой войны. Великие Древние, созданные автором, представляют из себя некое порождение того времени.

11. мировоззренческая. Мировоззрение представляет из себя основные принципы, ценности и отношение к миру определенного человека. Художественные произведения способны формировать и изменять мировоззрение, подавая идеи посредством текста. Так, в романе «Игра Эндера» (1985) автор доносит мысль, что порой победа возможна только если чем-то пожертвовать, и для блага большинства приходится жертвовать жизнями нескольких людей. Кроме того, поднимается проблема возможности взаимодействия разных видов: война людей и жуков началась из-за разницы между ними и неспособностью жуков сразу это понять. Вкладывая в свои произведения некий смысл автор способен влиять на мировоззрение читателя [35].

Для дальнейшего исследования научной фантастики как социокультурного явления обратимся к понятию «фантастического». С. Лем утверждал, что попытка дать определение «фантастичности» означает решение одной «из сложнейших задач, которые человек может перед собой поставить» [16]. Данный термин нельзя назвать однозначным. Само слово «фантастический» может интерпретироваться по-разному: и как нечто нереальное, созданное фантазией, и как волшебное, и как неправдоподобное и даже нелепое. Л. Кирсанова утверждает, что «в фантастике есть элемент неожиданности, который невозможно предвидеть в обыденности» [10]. Таким образом, под «фантастическим» имеется в виду создание и преобразование различных образов

посредством воображения, что является одним из путей осознания и познания окружающего мира.

«Фантастическое» можно считать одной из древнейших составляющих человеческой культуры, так как элементы вымысла сопровождали человека с ранних ступеней его развития, сперва передаваясь в форме различных ритуалов, так как искусство было неразделимо с религией и само по себе в высшей степени синкретично, т.е. неделимо. Синкретизм же «представляет собой смешанное состояние, в котором первоначально находились зародыши будущих художественных жанров» [5].

Таким образом, еще на ранних этапах развития человека предпринимались попытки реализации своих социально-психологических потребностей, а также накопление полученного опыта посредством создания мифов, приближенных по исполняемым функциям к научно-фантастическим произведениям. С последующими изменениями в системе ценностей, сопровождающих человека, менялась и система фантастических образов, преобразующаяся с каждой новой эпохой, что в итоге привело к появлению жанра научной фантастики, призванной отражать и переосмысливать стремительно меняющийся окружающий мир.

В настоящий момент можно выделить четыре эффекта, которые можно назвать причиной использования авторами «фантастического метода»:

1. эффект необычности. Он привлекает внимание, «цепляя» читателя и заставляя заинтересоваться происходящими в произведении событиями. Так «Сумерки» (2005) С. Майер является обычной историей о любовном

треугольнике, но то, что автор помещает героев в мир, в котором существование вампиров и оборотней является реальным, значительно освежает картину, что и является одной из причин проявленного к ней интереса.

2. эффект заострения смысла. Благодаря ему смысл вложенных автором в произведение идей становится более четким и доступным среднестатистическому читателю. Примером является роман «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» (1968), в котором поднимаемая тема человечности выглядит намного более актуальной и яркой на фоне мира, наполненного андроидами, нежели в реалиях современности.

3. эффект реализации абстракций. Именно используя элементы фантастического, автор способен более наглядно показать сложные философские проблемы. Например, вопрос о возможности контакта с иным разумом наглядно продемонстрирован в «Солярисе» (1961) С. Лема, использующего для этого разумный океан, который, однако, имеет мало общего с человеком.

4. эффект ретроспекции, который позволяет соотнести художественные сюжеты и архетипические образы [14].

Для изучения научной фантастики как социокультурного явления стоит отметить также с чем именно научная фантастика вступает в конфликт. В основном это касается социокультурной истории. Несмотря на то, что художественные тексты, как правило, в особенности это касается исполненных в научно-фантастическом жанре, являются вымыслами, существующими благодаря многочисленным допущениям, однако в результате являются отражением побуждений людей, и, хоть и не передают

историю в чистом виде, предоставляют идеализированную, искаженную реальность.

В данном случае научная фантастика выступает в качестве формы адаптации к будущему. Являясь неким синтезом искусства и науки и используя в основе вымысла реально существующие факты и научные достижения, научная фантастика стала в некотором роде «опережать», «предсказывать» будущее. Само понятие «будущего» можно воспринимать не только как категорию времени, но и как часть социокультурной реальности. Благодаря постоянным социокультурным изменениям и высоким темпам научно-технического прогресса усложняется адаптация человека к этим изменениям. Н. Лукьянова утверждает, что «что адаптация к будущему всегда требует новых символических форм выражения», в качестве одной из которых и выступает научная фантастика [18].

В основном, прогнозирование осуществляется благодаря тому, что авторы опираются на картину настоящего, и их предсказания представляют собой логическую цепочку, построенную из явлений современности и текущих научных изобретений. Такой способ прогнозирования можно обозначить, как предвосхищение будущего. Кроме попыток предугадать естественный ход изменения реальности, авторы проецируют в будущее проблемные ситуации, модели человеческого бытия.

Попытки «предугадать» какую-либо одну модель будущего, основываясь на имеющихся фактах, обоснованы тем, что, по большей части, затруднения с адаптацией к будущему спровоцированы бесконечным количеством выборов, вариантов. Двойственность научной фантастики, появившаяся

при столкновении в ней прошлого и будущего, и является главным фактором, способствующим адаптации к будущему. Потребность в познании является одной из основных потребностей человека, и благодаря этому не теряет актуальность проблема способности сознательно выбирать будущее. По сути, научная фантастика заменяет миф, выполняя такую же компенсаторную функцию, только в случае с мифом это была попытка заполнить пробелы в знаниях о механизмах природных и социальных явлений, а научная фантастика помогает разработать новые способы адаптации к реальности и приспособиться к стремительно меняющейся картине мира.

Итак, жанр научной фантастики произошел от жанра фантастики и его появление обосновано стремительным научно-техническим прогрессом и последующим появлением необходимости в адаптации к изменившейся картине мира и осмыслению сопровождающей развитие науки информации. Являясь важным элементом культуры, научная фантастика полифункциональна и совмещает в себе следующие социокультурные функции: познавательно-эвристическую, информационную, коммуникативную, воспитательную, эстетическую, компенсаторно-иллюзорную, идеологическую, прогностическую и проективную, социально-критическую, адаптационную и мировоззренческую. Научная фантастика вступает в конфликт с социокультурной историей и представляет из себя современный способ прогнозирования, что определяет ее как социокультурное явление.

1.2. Фантастика: течения и поджанры

Как было сказано ранее, истоки фантастики лежат в мифологическом сознании людей. Таким образом, если

следовать широкому взгляду на фантастику, к ранним произведениям фантастического жанра можно отнести сказки и мифы, а далее – античную литературу (творчество Аристофана, Диогена, Апулея и т.д.). Мотивы фантастического можно найти и в литературе средневековья – «Персеваль, или Повесть о Граале» (около 1182) Кретьена де Труа, и значительно позже, в творчестве Т. Мора и Дж. Мильтона времен Возрождения. Фантастика продолжала свое развитие на протяжении всех веков, пройдя путь от легенд, героического эпоса и религиозно-мифологических образов Библии до мистицизма и научно-фантастической литературы. Как утверждал А. Осипов, «история фантастики соткана из множества фактов развития литературы от Гомера до начала 20 века» [27]. Однако, несмотря на длинную историю своего развития, жанр фантастики начал более четко формироваться и исследоваться где-то в XVIII в.

В пользу этого можно привести слова Н. Гридневой, что именно на XVIII – XIX вв. приходится «выход первых теоретических работ по данной теме» [4]. В этот период развивается творчество таких авторов, как Д. Свифт, Л. Тик, Э. Т. А. Гофман, Э. По, Ж. Верн и др. На основе их произведений можно проследить формирование основных принципов и особенностей жанра фантастики, зародившихся и прошедших долгий путь еще на ранних этапах развития человечества.

Проблема определения списка произведений, которые можно отнести к жанру фантастики и таким образом выявить родоначальника этого жанра напрямую связана с продолжающимися и по сей день дискуссиями по поводу единой дефиниции фантастики, ведь «список произведений,

отражающих каноны жанра и составляющих потому его суть, в то же время является и его историей» [4]. Итак, без согласия по поводу определения рамок этих самых «канонов» затруднительно и проследить историю и этапы развития.

Вышеуказанные проблемы делают типологизацию жанров фантастики спорным моментом. Данным вопросом занимались многие исследователи, такие, как Е. Тамарченко, О. Чигиринская, Т. Чернышева, В. Чумакова и др. Так как важным при классификации является определить критерии, при которых удастся отделить художественные произведения в жанре фантастика от тех, которые просто несут в себе фантастические образы, не являясь фантастикой, обратимся к жанровым характеристикам фантастики.

И. Павлихина считает, что «при всем многообразии сюжетов, проблематики и поэтики произведений, относимых к фантастике как самостоятельной области литературы, они имеют общий фундамент – художественный вымысел» [28]. Таким образом, данный жанр характеризует существование некоего допущения. Кроме того, в фантастических произведениях происходит переосмысление реальности, ее преобразование благодаря синтезу реального и фантастического. Эту двойственность, сочетание в себе порой противоположных вещей можно тоже отнести к жанровой особенности фантастики.

Что касается классификации фантастики, то общепринятый вариант отсутствует. В данный момент можно выделить два подхода, на которых основываются исследователи, пытающиеся типологизировать фантастику: при первом фантастику относят к жанру литературы, тогда как второй определяет ее как художественный прием [44].

Существуют также и попытки объединить эти два подхода. Например, О. Чигиринская предлагает свою классификацию, основанную на делении по сочетанию специфических хронотопов. Она заявляет, что жанр фантастика «существует во всех видах искусства, где имеет значение хронотоп, именно потому, что хронотоп, образ места и времени, является ключевой жанрообразующей реалией» [39]. О. Чигиринская выделяет из фантастики три жанра: «утопию» (невозможное место), «ухронию» (от «хронос», невозможное время) и «ускэвию» (от слова «скэос», невозможная вещь), однако, отмечая, что произведение может сочетать в себе элементы всех трех жанров.

Утопия свойственно тем, что невозможность места постоянно подчеркивается. Примером могут служить «Утопии» (1516) Т. Мора, ставшей нарицательной для данного жанра, или страна гуигнгнмов из романа «Путешествие Гулливера» (1726) Дж. Свифта. Главный фактор, определяющий принадлежность к этому типу здесь – невозможность существования места.

Ухрония отличается тем, что центральным образом произведения является образ будущего, как прекрасного, так и ужасного. Важным здесь является то, что повествование помещается в мир читателя, пусть и претерпевший изменения благодаря прошедшему времени. Например, в романе «1984» (1949) Дж. Оруэлла, имеющего характерные жанру антиутопии черты, автор показывает возможные последствия тенденций современного мира. События данного произведения происходят в Лондоне. Таким образом, роман Дж. Оруэлла является будущим, пусть и худшим из вариантов. Такое же положение дел обстоит в произведениях трилогии «Голодные игры» (2008-2010) С. Коллинз, действия которой, несмотря на

неузнаваемость из-за произошедших изменений, происходят в Северной Америке. Примером более утопичного будущего является «Туманность Андромеды» (1957) И. Ефремова, где общество, благодаря установлению мирового коммунизма, вышло на новый виток развития.

Прорывом, приведшим к развитию ухронии, считается роман Г. Уэллса «Машина времени» (1895), в котором впервые создается некий портрет времени, как центральный образ повествования.

Кроме невозможного будущего, О. Чигиринская выделяет и так называемое «невозможное прошлое» [39]. Невозможным прошлым считается то, которое показано в различных мифах, легендах, а позднее эпосах и т.д. В данном случае описанные в произведениях мифические существа воспринимаются авторами произведений, как реальные, что делает такие произведения относящимися к «бессознательной» фантастике, о которой будет подробнее рассказано ниже.

Ускэвия представляет собой показанный в произведении невозможный предмет, например, как машина времени в произведении Г. Уэллса, совместившего в своем романе элементы всех трех вышеописанных типов, выделенных О. Чигиринской.

Важную роль по определению границ жанра фантастики занимает работа Т. Чернышевой «Природа фантастики». Она предлагает следующие критерии, говоря, что всегда следует учитывать два момента:

- а) соответствие или же несоответствие того или иного образа реальности;
- б) восприятие его человеком в ту или иную эпоху.

Даже самый невероятный вымысел стоит называть фантастическим только с оговоркой, что данные события являются фантастическими только для читателя, так как окружающий мир воспринимаются им иначе благодаря сложившимся о нем представлениям.

Используя вышеуказанные критерии, Т. Чернышева делит фантастические произведения на три группы, связанные:

1. со сказками и языческими верованиями. Например, «Хоббит» (1937) Д. Р. Р. Толкина, где автор обращается к скандинавской мифологии, используя многих созданий оттуда, например, троллей, эльфов и т.д.

2. со средневековой мифологией монотеистических религий и народными суевериями. В своем произведении «Дочь дыма и костей» (2011) Л. Тейлор опирается на мифы о демонах и ангелах, переосмысляя их и вплетая в повествование. Другим примером может считаться «Ученик ведьмака» (2003) Д. Дилейни, который во многом основан на людских суевериях и поверьях, например, суеверие о том, что ведьма не может перейти текучую воду – в данном случае реку. Надо заметить, что испытания водой проводили еще во времена инквизиции, считая, что вода не примет «нечистого человека».

3. с преломлением в массовом сознании научной интерпретации мира. Это уже напрямую связано с научной фантастикой. В пример можно привести «Солярис» (1961) С. Лема, где в будущем возможности людей по путешествиям в космос значительно раздвинуты. [38].

Существует множество подходов к типологизации фантастики. Например, В. Чумаков, на чьей теории основывалась Т. Чернышева, предлагал разделить фантастику на «сознательную» и «бессознательную». Мифы и сказки, по

его мнению, стоило считать «бессознательной» фантастикой, поскольку их создатели не считали описанные события и существ выдумкой, а кажутся они таковыми только с нашей точки зрения [41]. Похожей точки зрения придерживался и К. Фрумкин, предлагавший два вида фантастики, «условную» и «безусловную», так же означавших умышленное и случайное изображение фантастического, во втором случае не являющегося фантастическим для автора [36].

Предложенное Е. Тamarченко разделение фантастики на «формальную» и «содержательную» следовало принципу, что в одних книгах фантастика является основой произведения, как, например, в «Солярисе» (1961), когда в других служит лишь элементом, помогающим раскрыть проблематику произведения («Мастер и Маргарита» (1966), где присутствует смесь различных жанров и фантастическое является в некотором роде фоном для поднятия проблем общества и высмеивания человеческих пороков) [34].

Ю. Манн предлагал рассматривать типы фантастики в контексте видов вымысла:

1. Завуалированная (неявная) фантастика. В данном случае имеется в виду отсутствие прямого вмешательства в сюжет фантастического. Пересечение фантастического и персонажей произведения происходит главным образом случайно, благодаря цепи совпадений, и умышленное вмешательство ограничено. Примером может служить роман Х. Мураками, «1Q84» (2009), где главная героиня совершенно случайно, из-за того, что сильно опаздывает, попадает в альтернативную реальность, а другой главный герой благодаря стечению обстоятельств видит две луны вместо одной.

2. Снятие носителя фантастики, вследствие чего носителя ирреальной силы не существует, но фантастичность остается, что придает произведению загадочность. Так, в сборнике «Глаза голубой собаки» (1947) Г. Г. Маркеса в одном из рассказов парень и девушка постоянно видят друг друга во сне, не встречаясь в реальности, но никто из них не может это контролировать, т.е. не является носителем фантастической силы.

3. Нефантастическая фантастика. Повествование происходит в реальном мире, однако он приобретает странный характер. В этом типе Ю. Манн выделяет «странно-необычное», когда дело касается изображения, т.е. необычное расположение частей произведения, необычном оформлении, и в плане изображаемого, т.е. в необычности предметов, поведении героев, их внешности, именах и т.п. В первом случае можно привести в пример роман «Игра в классики» (1963) Х. Кортасара. Структура произведения позволяет читать его как обычным образом, так и следуя предложенной автором схеме, что значительно меняет саму историю. Вторым случаем, в котором «странно-необычное» выражается в изображаемом, можно наглядно продемонстрировать в «Зубной Фее» (1996) Г. Джойса, где у Зубной Феи два ряда длинных, заостренных зубов, каких не бывает у людей [19].

М. Назаренко представил свой метод классификации литературы в жанре фантастики, основываясь на созданной им шкале «фантастичности». При ее создании он опирался на различие видов «чудесного», рассматривая «фантастическое» как литературный прием. У данной шкалы существуют следующие пункты.

1. Пограничная зона. Находится между фантастикой и реализмом. В нее входят тексты, которые сложно отнести к какому-либо жанру. Делится на следующие разделы:

- «сумеречная» фантастика, в которой истинность фантастического происшествия невозможно определить или доказать. К данному разделу можно отнести почти всю фантастику европейского романтизма. В качестве примера можно привести произведение Э. Т. А. Гофмана «Щелкунчик и Мышиный король» (1816), в котором многие события могут считаться сном или горячкой. Например, когда Мари задерживается у шкафа ночью, проверяя игрушки, она становится свидетельницей боя Щелкунчика и кукол, из-за помощи которому теряет сознание, а приходит в себя уже в своей постели. Рассказ Мари о ее приключениях родители списывают на последствие болезни и нет возможности проверить, насколько правдивыми они были.

- литература абсурда, характеризующаяся особым стилем написания текста, нелепостью и отсутствием логических связей. Ярким ее представителем является Ф. Кафка.

- тексты с минимумом фантастики. Примерами выступают «Октябрьский свет» (1976) Дж. Гарднера, где весь текст чрезвычайно реалистичен и только в финале произведения появляется НЛО и «Прозрачные вещи» (1972) В. Набокова, где повествование ведется от коллективного «мы» бессмертных душ.

— галлюцинаторная фантастика: «чудесное» заключено в сознании героя и не выходит за его границы. Главным примером являются произведения Л. Керолла об Алисе, события которых происходят во сне героини

— произведения «мифологического реализма», в которых фантастика рассматривается как фантастика или не является составляющей мироздания. В данный раздел входит много произведений такого жанра, как магический реализм, например, «Сто лет одиночества» (1967) Г. Г. Маркеса, в котором все необычные события преподносятся посредством обыденности, предлагая воспринимать все это, как нечто привычное и не выбивающееся из остального мира. Кроме того, к этому разделу можно отнести «Парфюмера» (1985) П. Зюскинда, способность главного героя в котором преподносится как нечто пусть и выделяющееся на общем фоне, но далеко не фантастическое, а вполне возможное. Этот раздел имеет много общего с произведениями «чистой» фантастики и может рассматриваться в таком контексте.

2. «Чистая» фантастика.

Характерной особенностью является то, что элементы фантастического в произведениях данного типа необъяснимы и во многом подобны законам природы, однако не должны быть осмысленны, как неизвестные. Так, в мире «Пещеры» (1998) М. и С. Дяченко для всех является совершенно очевидным и не требующем осмысления, что ночью человек попадает в некое место, «пещеру», смерть в которой приводит к смерти в реальности. Этот факт никак не объясняется и не осмысливается главными героями, принимающими его, как данное. «Пещера» (1998) Дяченко относится ко второму типу «чистой» фантастики, когда действие произведения происходит в ином мире, первый же тип означает, что события помещены в рамки нашего мира, как, например, в рассказе Г. Уэллса «Дверь в стене» (1906), действие которого происходит в Англии.

3. Религиозная фантастика. В данном случае все чудесное и фантастическое объясняется вмешательством божественных или демонических сил, относящихся к верованию какой-либо культуры, к которой потенциально относится читающий. В случаях же, когда демоны или боги относятся к иной мифологической системе, как правило вымышленной, то речь идет о фэнтези. Например, в романе Г. Л. Олди «Пасынки восьмой заповеди» главная героиня, Марта, ворует душу у Сатаны, и данный сюжет позволяет относить это произведение к религиозной фантастике, тогда как роман Р. Риордана «Перси Джексон и похититель молний» (2005), в котором главную роль играют древнегреческие боги, является фэнтези.

4. Мистика. В отличии от религиозной фантастики, чудесное и фантастическое здесь осмысливается в качестве сверхъестественного и не имеет ничего общего с религией. В мистике, как правило, присутствуют духи, призраки, немифологическая нечисть и так далее. В качестве примера можно привести многочисленные произведения Г. Лавкрафта и его существ, в числе которых – Ктулху, и С. Кинга. В его романе «Темная половина» (1989) повествуется о том, как темное Альтер-эго главного героя начинает убивать всех его близких, и это оказывается поглощенным им еще в утробе матери брат-близнец, вернувшийся с того света.

5. Альтернативная история. Единственным элементом фантастического в данном случае является некое допущение, что в какой-то «точке» история пошла по-другому. Время действия в произведении как правило совпадает с настоящим, намного реже являясь будущим или прошлым. Примером может служить роман «Человек в высоком замке» (1962)

Ф. К. Дика, в котором Германия победила во Второй Мировой войне.

6. Научная фантастика. Чудесное в данном случае получает научное или близкое к научному объяснение, основываясь на научно-технических достижениях современности. Действие данного жанра всегда происходит в будущем. В зависимости от целей использования такого приема научная фантастика делится на следующие поджанры: техническую, социальную, философскую, психологическую, юмористическую, приключенческую и т.п. Для того, чтобы считаться научно-фантастическим, произведению достаточно иметь один жанрообразующий элемент. Так и «Машина времени» (1895) Г. Уэллса и «Собачье сердце» (1987) М. Булгакова относятся к научной фантастике.

7. Фэнтези. Если в научной фантастике все имеет научное обоснование, то тут осмысление чудесного происходит посредством магии. Мир фэнтези может как быть совершенно отдельным, независимым от нашего, там и существовать параллельно. Так, например, события романа «Хоббит, или Туда и обратно» (1937) Дж. Р. Р. Толкина происходят в совершенно ином мире, живущему по своим законам, со своей особенной географией, расами и т.д. Волшебство в фэнтези подчиняется определенным законам, существующим внутри фэнтези-мира. Мир «Американских богов» (2001) же, написанных Н. Гейманом, такой же, как наш, но с некоторыми допущениями.

8. Научное фэнтези является гибридом фэнтези и научной фантастики. В данном жанре у чудесного – научное либо псевдонаучное объяснение. В отдельно взятых произведениях разное соотношение науки и волшебства, перевешивающее в

одну из сторон. Например, «Бог Света» (1967) Р. Желязны, в котором экипаж космического корабля после гибели Земли основывает колонию на одной планете другой звездной системы, и, благодаря техническому прогрессу став бессмертными, объявляет себя богами [25].

Еще одна классификация жанра фантастики предлагается в «Энциклопедии фантастики: Кто есть кто» под редакцией Вл. Гакова.

Автор делит фантастику на два больших жанра, «science fiction», основывающийся на научных объяснениях чудесного, и «fantasy», осмысливающий чудесное посредством волшебства. Они же, в свою очередь, делятся на разные поджанры. Если обобщить, типологизация выглядит следующим образом:

1. science fiction

1. твёрдая (Дж. В. Кэмпбелл «Острова космоса», (1957)
2. естественно-научная
3. научно-техническая/мягкая
4. гуманитарная
5. фантастика идеи
6. утопия («Утопия» (1516) Т. Мора)
7. антиутопия («1984» (1949) Дж. Оруэлла)
8. роман-предупреждение («О дивный новый мир» (1932) О. Хаксли)

2. fantasy

1. сказочное
2. мифологическое
3. героическое (Цикл «Волкодав» (1995), М. Семенова)
4. фантастика меча и волшебства
5. ужасное («Темная половина» (1989), С. Кинг)

6. чёрное, в противоположность «высокой» («Черный отряд» (1984), Г. Кук)

7. игровое («Эпик», К. Костик) [2].

Существует множество примеров классификаций, представленных различными исследователями, но если обобщить их, можно заметить, что все существующие классификации построены по одному из следующих параметров:

1. характер фантастической посылки (science fiction – fantasy);

2. функция, которую выполняет фантастическая посылка и олицетворяемая ей проблематика («научная» – «социальная»; «твердая» – «мягкая»; «техническая» – «гуманитарная» и т. д. фантастика);

3. место фантастического элемента (структурообразующий принцип – элемент поэтики);

4. роль фантастического элемента («содержательная» и «формальная» фантастика).

Каждый из предложенных способов, на которые опираются авторы при классификации, по-своему удобен, но ни один не способен полностью восполнить потребность исследователей в классификации [15].

Таким образом, в настоящее время затруднительно выделить один метод классификации жанра фантастика в связи со сложностью определения данного термина и выделить точные каноны жанра. Однако классификацию М. Назаренко можно назвать одной из наиболее актуальных и полных и именно на нее будет опираться исследование в данной работе.

РАЗДЕЛ 2.

ЛИТРПГ - МИР ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

2.1. История возникновения литРПГ

В первую очередь обратимся к самому термину литРПГ. В данный момент существует несколько определений этого поджанра, однако, в отличии от фантастики, различные исследователи как правило сходятся во мнениях, что упрощает выявление принципов и особенностей литРПГ. Так Д. Давыдов утверждает, что литРПГ – это поджанр, в рамках которого «герои живут внутри виртуальных компьютерных ролевых игр – RPG (role-playing game)» [6].

А. Самухин предоставляет немного более расширенное определение, заявляя, что произведения в жанре литРПГ «рассказывают языком геймеров о приключениях тех или иных героев с описанием характерной механики многопользовательской игры» [31].

Интересным является определение, данное одним из авторов, пишущих в данном жанре. А. Чудов, написавший такие книги, как «Империя Артан» (2016), отмечает, что литРПГ, являясь произведениями, основанными на каких-либо существующих играх или моделирующими присущую ММОРПГ (что это? – расшифровать) играм механику, используют все присущие играм атрибуты, такие, как «уровневое развитие главного героя и его способностей (в основном линейная „прокачка“); выполнение квестов – заданий, которые ему ставят „второстепенные“ персонажи или сам мир» [40].

Вопрос, к какому жанру относить поджанр литРПГ, все еще остается спорным, так как данным произведениям

свойственно двоemiрие, что обычно подразумевает первый мир, мир будущего, в котором научно-технический прогресс предоставляет возможность полного погружения в игру, что соответствует канонам научной фантастики, и второй мир, виртуальный, в котором происходит большая часть повествования и который как правило является миром фэнтези. Так Л. Фишман заявляет, что литРПГ – это «жанр современной фантастики, специфика которого заключается в том, что в относящихся к нему произведениях описывается процесс игры героя в виртуальные многопользовательские онлайн-игры недалекого будущего» [Фишман].

Таким образом, становится ясно, что в основе поджанра литРПГ лежат такие понятия, как «виртуальность» и «игра», что позволяет проследить предпосылки и причины его появления и стремительного развития. Стоит отметить, что феномен игры занимает важную роль в человеческой культуре. Как отмечает Т. Надолинская, игра обладает универсальными возможностями «в эстетическом и нравственном воспитании, формировании коллективистских черт личности, познавательных интересов, выработке воли и характера, в интеллектуальном, эмоциональном, сенсорном и физическом развитии, развитии творческого мышления и воображения» [24].

Особенностью игры является ее интернациональность. Несмотря на то, что у представителей разных культур игры могут различаться, все народы объединяет некое количество видов игр, имеющих много общего несмотря на различные культурные и территориальные различия. Занимаемая играми социокультурная роль обусловлена их многофункциональностью. Еще Платон отмечал связь игры

почти со всеми сферами человеческой деятельности [29]. Игра сопровождала человека на протяжении многих веков, оказывая влияние на развитие культуры и отражаясь в творчестве. Так, в средние века возникла игра-драматизация, первоначально являвшаяся средством изучения латинского языка, в период эпохи возрождения были написаны многочисленные книги, посвященные игре, такие, как «Трактат об игре» А. Скэно (Венеция, 1555), «Сто вновь открытых игр свободных искусств и ума, описанные в десяти книгах» Рингиерна (Болонья, 1551) и другие.

Появление в XX в. компьютерных игр было неизбежно благодаря стремительному научно-техническому прогрессу. Претерпев значительные изменения, к XXI в. компьютерные игры стали «не только развлечением, но и носителем культуры» [8].

Широкое влияние игры на искусство отмечал и Ф. Шиллер, трактуя ее «не только как компонент искусства, но и способ его стимуляции к развитию» [42]. Таким образом, феномен игры можно назвать одним из факторов возникновения такого поджанра, как литРПГ.

Еще одним, крепко связанным с появлением данного жанра понятием является понятие виртуальности. Само понятие было активно обсуждаемым еще в философских течениях античности и средневековья. Например, в средневековый период данная идея использовалась в качестве пояснения «отношений между божественным и человеческим миром» [31].

Сам образ виртуальной реальности обязан своему формированию дискуссиям по поводу отношений между техникой и человеком. Однако связь между терминами

«виртуальный» и «реальность» установилась только в конце XX в., вместе со вторжением в повседневную жизнь людей компьютерной техники. Данный феномен способствовал появлению различных произведений, основанных как на позитивном, так и на негативном взгляде на расширение роли, занимаемой компьютерной техникой в жизни человека. Появление книг жанра литРПГ можно считать новым витком развития образа виртуальной реальности.

Кроме того, одной из причин появления и быстрого обретения популярности поджанра литРПГ называют состояние современного общества: отсутствующие или трудно доступные для молодежи социальные лифты и проблема безработицы привели к тому, что многие люди уже пытаются не найти свое место на рынке труда, а скорее «добиться паллиативной компенсации за его длительное отсутствие» [20]. В XXI в. «компьютерные игры прочно занимают лидирующие позиции в досуговых предпочтениях молодежи и людей среднего возраста» [1] и литРПГ попадает в сферу интересов данных членов общества.

Надо заметить, что между предпосылками к появлению жанра и его окончательным формированием лежит длинный путь развития, благодаря чему элементы будущего поджанра литРПГ проявляются в произведениях различных авторов задолго до выделения отдельного поджанра.

Так, Л. Нивен и С. Барнс еще в 1981 г. издают роман «Dream Park», основным сюжетобразующим фактором которого является технология для создания реалистичных ролевых игр живого действия (LARPs). Игроки используют голографическое оружие, решают головоломки и участвуют в смоделированных сражениях с врагами, участвуя в которых,

могут умереть. Данный роман, конечно, еще нельзя отнести к поджанру литРПГ, однако центром сюжета тоже становится игра для коллективного участия людей, что будет далее использоваться в именно в этом поджанре.

Это не единственный пример – в романе Дж. Нуна «Вирт» (1993) значительное место занимает мотив игры. Повествование произведение происходит в далеком будущем, где существует особый наркотик, «перья», переносящий принимающего его человека в виртуальную реальность. Перья отличаются по уровням сложности, т.е. по опасности, которую представляют. Так, в самых простых невозможно почувствовать боль, а в более опасных может случиться все, даже смерть. Как и во многих литРПГ, если игрок умрет, используя такое перо, он умрет и в реальной жизни, ведь «единственный путь наружу — это закончить игру» [26]. Интересовались вопросом виртуальной реальности и такие авторы, как Б. Стерлинг, «Интерфейсом об тейбл», В. Панова, «Анклавы» и т.д.

Т. Уильямс идет дальше, написав свою научно-фантастическую серию книг «Otherland» (1996-2001). Благодаря технологиям, а именно, широкому распространению полифункциональных установок виртуальной реальности, люди из разных слоев общества получают доступ к онлайн-миру, которые называется просто «сеть». В отличии от многих литРПГ, действия романа чередуются, помещенные то в виртуальный, то в реальный мир. В данном произведении так же присутствует ставший одним из популярных в книгах поджанра литРПГ сюжетный ход, при котором смерть в игре приводит к смерти в реальном мире.

Одним из родоначальников жанра литРПГ зачастую называют роман С. Лукьяненко «Лабиринт отражений» (1997),

который, несмотря на принадлежность к жанру киберпанк, обладает многими особенностями, присущими жанру литРПГ. Действие романа происходит в мире, в котором благодаря программе человек способен погрузиться в виртуальную реальность. Диптаун, виртуальный город, созданный на основе интернета, представляет собой место, в котором вместо посещения сайтов люди заходят в разные здания. В «Лабиринте отражений» присутствует упоминание команд, как во многих литРПГ «Пришлось протянуть руку, и набрать команду: deer А теперь — «ввод» [17].

В романе Ч. Стросса «Halting State» сюжетной завязкой является совершенное в ММОРПГ Avalon Four киберпреступление, а именно, ограбление банка игры, которое главным героям предстоит расследовать. Действия романа постоянно переносятся из реального мира в виртуальный, в котором, в свою очередь, герои перемещаются из одной игры в другую. Однако ключевой особенностью всех вышеперечисленных произведений является высокое влияние на сюжет реального мира и чередование присутствия героев в нем и в мире виртуальном, тогда как в большинстве книг поджанра литРПГ реальный мир не только отступает на задний план, но и зачастую вообще никак не участвует в повествовании.

Элементы литРПГ находим и в романе Э. Клайна «Первому игроку приготовиться» (2011). Главный герой живет в 2045 г., к которому человечество достигло небывалых успехов в научно-техническом прогрессе, создав устройство для полного погружения в виртуальную реальность – ОАЗИС, которая занимает настолько важную роль в жизни людей, что даже обучение главного героя происходит в ней. В романе есть

много элементов литРПГ, таких, как прокачка уровня и различные системные сообщения, используемые в повествовании, например «процедура идентификации прошла успешно. Добро пожаловать в OASIS, Парсифаль! Вход выполнен: 07:53:21-10.02.2045» [11]. Однако, данное произведение обычно относят к научной фантастике.

Большинство исследователей, например, Е. Василенко, считают, что первым произведением в жанре литРПГ является ставшая культовой серия иллюстрированных новелл Нам Хиисанга «The Legendary Moonlight Sculptor» («Легендарный Лунный Скульптор»). Первая новелла данной серии вышла в 2007 г., на данный момент вышло 54 тома. Главный герой серии, Ли Хэн, живет в очень бедной семье, имеющей много долгов. Однажды, чтобы найти деньги на лекарства, Ли Хэн продает аккаунт своего высокоуровневого персонажа в одной онлайн игре и неожиданно получает за него 3 090 000 000 вон. Однако, деньги сразу же забирают в учет долгов, и Ли Хэн решает создать персонажа в новой игре «Королевская дорога», чтобы в последствии его продать. Основным отличием персонажа является то, что он очень трудолюбивый и скупой и способен повторять одни и те же действия большое количество раз ради повышения навыков героя.

В «Легендарном лунном скульпторе» тоже присутствует устройство, позволяющее полностью погружаться в игру, как и в большинстве произведений жанра литРПГ, в данном случае это капсула: «в тот день он купил специальную капсулу, предназначенную для подключения к Королевской Дороге» [37]. Так же, важное место в повествовании занимает игровой интерфейс, например, окно характеристик: «Герой: Виид. Тип: Нейтральный. Уровень: 1. Класс: Нет. Титул: Нет. Слава: 0.

Здоровье: 100. Мана: 100» [37]. Данное произведение обладает всеми характеристиками, свойственными жанру литРПГ, такими, как виртуальная реальность, игровой интерфейс и сленг и т.д. Таким образом, автора «Легендарного лунного скульптора» относят к одному из основателей жанра литРПГ.

Кроме того, на развитие жанра повлиял японский мультимедийный проект .hack, запущенный в 2002 г. и включающий в себя игры, аниме, мангу, книги и другую медиа продукцию, отвечающую тематике ММО-игр. В проект входят многочисленные истории об онлайн-играх, героях, не способных из них выйти, хакерах и Искусственном Интеллекте.

За «Легендарным лунным скульптором» последовала другая серия, в отличии от новелл Нам Хиисанга, обретя международную известность. Это цикл ранобэ «Sword Art Online» («Мастера Мечей Онлайн») японца Рэки Кавахары, выходящих с 2009 г. Что знаменательно, первый том серии был написан еще в 2002 г., для конкурса Dengeki Game Novel Prize, однако автор превысил разрешенное количество страниц. До 2009 г. ранобэ публиковалось в сети под псевдонимом Фумио Кунори. Повествование данных ранобэ полностью погружается в виртуальный мир, потому что герои являются игроками первой многопользовательской игры с полным погружением, создатель которой сделал ее ловушкой: из игры невозможно выйти обычным способом, а смерть в игре означает смерть в реальном мире. Главный герой, Кирито, пытается выбраться из игры вместе со своими друзьями. Особенностью «Мастеров меча онлайн» является то, что она доступна и читателям, не знакомым с ММОРПГ играми: в ранобэ присутствуют объяснения игрового сленга и особенностей: «Зеленая линия, называемая «полосой хит-

пойнтов», – это визуальное отображение моей жизненной силы» [9]. В данном произведении для подключения к виртуальной реальности требуется не капсула, а «нейрошлем», однако само присутствие такого устройства объединяет многие произведения данного жанра. Элементы игрового интерфейса присутствуют и в «Мастерах меча онлайн», например, системные сообщения: «вы были вызваны на дуэль игроком Крадил. Принимаете вызов?» [9]. Международная известность данного ранобэ оказала значительное влияние на развитие жанра, в том числе на его популярность в России.

На появление произведений в поджанре литРПГ в России во многом повлияли фанфики (от англ. fan fiction, литература, написанная фанатами на основе оригинальных произведений). Так, серия «Хроники Шандала» (Сергей Карелин, 2001 г.) написана по мотивам ролевой карточной игры Magic: The Gathering и несет в себе многие характерные для литРПГ особенности, такие, как занимающая важную роль в повествовании выдуманная игра, прокачка карт, дуэли между игроками и т.п. Другим произведением, написанным по мотивам виртуальной игры, является «Хоббит, который познал истину» (Вадим Проскурин, 2003 г.). В основе него лежит игра «Герои Меча и Магии». Главный герой данного произведения начинает осознавать, что он персонаж в виртуальной игре и пытается попасть из нее в реальный мир. «Клан Быка» (Иван Тропов, 2005 г.) тоже весьма приближен к поджанру литРПГ – в нем герой отбывает срок в виртуальной тюрьме.

Первым произведением, написанном в поджанре литРПГ, как указывается в работе Е. Василенко «Жанровые особенности новейшей фантастической литературы (на примере LitRPG)» является Руслана «Дема» Михайлова

«Господство клана Неспящих», выложенного на сайт samizdat.ru в 2012 г. На данный момент это законченная серия из 9 романов, успевшая стать культовой. Благодаря тому, что роман стремительно обрел популярность, он был опубликован в бумажном виде. Изначально заметно подражание Нам Хиисангу (например, то, что герой остался без денег, а также то, что он вынужден продавать все имущество персонажа, а потом и вовсе удаляет и заводит нового для заработка), что еще раз подчеркивает важную роль, которую сыграла серия этих новелл, однако вскоре роман обрел свой, неповторимый стиль. Уже в конце 2012 г. права на первый, а затем и последующие романы выкупило издательство «Ленинград» и издало их специальной серией.

Главный герой «Господства клана Неспящих», Рос, очень любит онлайн игру «Вальдира», более того, она почти заменила ему реальную жизнь. Однако из-за банкротства фирмы, в которой герой работал, у него не хватает денег на оплату подписки. Это становится причиной, по которой он пытается занять денег у своего друга, Гоши, однако тот предлагает более выгодное предложение – удалить персонажа и завести нового ради помощи другому игроку. Соблазнившись деньгами, Рос соглашается, и перед ним открываются тайны виртуального мира. Как и во многих произведениях данного жанра, главный герой использует для полного погружения особое устройство, в данном случае, «кокон», больше всего напоминающий капсулу. Текст романа наполнен многочисленными вставками, представляющими собой элементы игрового интерфейса или системные сообщения: «Вы уверены, что хотите произвести полный сброс персональных настроек? Внимание! Данная операция необратима!» [7]. Являясь первым представителем

поджанра, данное произведение задало направление другим романам, выпущенным после него, определив таким образом каноны литРПГ.

Что примечательно, сам термин литРПГ прочно связан с русскими издателями. Ранее произведения в таком поджанре относили к киберпанку, научной фантастике, фэнтези и т.д. Данный термин был придуман совместно, писателем В. Маханенко, редактором научной фантастики ЭКСМО Д. Малкиным, а также другим редактором и автором А. Боблом в 2013 г. В августе этого года на сайте самиздата fan-book.ru появилась серия «LitRPG». С этого же года данный сайт совместно с ЭКСМО проводит конкурсы для произведений в жанре литРПГ. Книги победителей публикуются.

Серия «Господство клана Неспящих» породила огромное количество подражателей, многие из которых напрямую копировали творчество писателя, однако были среди них и оригинальные, заслуживающие внимания произведения. Среди них серия В. Маханенко, «Путь шамана», опубликованная в 2013 г. Действие происходит в мире будущего, в котором все заключенные отбывают свои сроки в капсулах виртуальной реальности, а именно – в игре «Барлиона», зарабатывая игровой ресурс. Главный герой, Дмитрий, приговорен к восьми годам содержания в «исправительной капсуле». Что примечательно, в отличие от большинства литРПГ, в которых герой может сам выбрать себе расу, класс и другие характеристики персонажа, в данном произведении все они назначены судом: «Суд назначает подсудимому расу – Человек, класс – Шаман, основную специальность – Ювелир» [22]. Кроме того, в отличие от героя «Господства клана Неспящих», Дмитрий не способен выйти из игры по своей воле (в первых

книгах серии, пока отбывает срок), что, возможно, является влиянием ранобэ «Мастера меча онлайн».

Другой немаловажной серией, датированной тем же годом (2013) является серия Д. Руса «Играть, чтобы жить». Глеб, главный герой, узнает, что болен раком и у него остается только месяц жизни. Страх смерти вынуждает его искать способы если не обрести бессмертие, так избежать своей участи. Так он узнает об одной способе, появившемся благодаря новыми играми с полными погружением. Для погружения в виртуальную реальность в произведениях этой серии используются капсулы «ВИРТ». После их широкого распространения появился такой феномен, как срыв: человек, проводящий в какой-либо игре слишком много часов, оцифровывались, их «сознание полностью перетекало в игровой мир, и в реале оставалась лишь пустая оболочка без разума» [30]. Так как Глебу удастся оцифроваться, сюжет полностью сосредотачивается на виртуальной реальности, игре «Другой мир». Сюжет романа привносит новое в поджанр литРПГ, продолжая следовать его канонам. В последних сериях книги даже присутствует такое явление, как «обратное литРПГ», когда элементы из игры переходят в реальный мир.

Стоит отметить, что между произведениями поджанра литРПГ разных стран существуют некие различия, обоснованные культурными особенностями. Так, герой «Легендарного лунного скульптора» добивается всего благодаря своему упорству, прокачке, постоянному повторению одних и тех же действий, поднимающих уровень навыков, тогда как героям произведений русских авторов по большей степени везет оказаться в нужном месте, случайно сказать реплику, дающую особый квест. Кроме того, персонажи

таких серий, как «Играть, чтобы жить» и «Путь шамана» обычно идут своим особым, отличным от других игроков путем, что дает им преимущество. Особенностью же произведений английских авторов является более сильно выраженная описательность и меньшее количество вставок с системными сообщениями и тому подобным, нежели в русских романах.

Таким образом, поджанр литРПГ является сравнительно молодым и продолжает развиваться по сей день, занимая важное место в современной культуре и отражая многие явления общества.

2.2. Специфика поджанра литРПГ в романе К. Костик «Эпик»

Конор Костик – ирландский историк, редактор и писатель, сыгравший большую роль в развитии поджанра литРПГ, всеми особенностями которого обладала первая изданная им книга, «Эпик» (2004). Начавший писать в двенадцать, автор достиг своей цели, а именно издания романа, только спустя двадцать лет. Примечательной является причина, по которой в серии К. Костика «Avatar Chronicles» огромное место занимают мотивы бунта, противостояния правительству, и это напрямую связано с жизнью автора. Как К. Костик говорит в своем интервью, в 1984 в Англии произошел конфликт между правительством и шахтерами. Проходя мимо собрания, на котором говорил шахтер, автор остановился послушать, «проникшись его страстью и прямотой» (Перевод наш: Абрамова Е. М.) [47]. Разочарование в полиции и правительстве оказало значительное влияние на творчество К. Костика.

В данный момент в серию «Avatar Chronicles» входят три романа, «Epic» (2004), «Saga» (2009) и «Edda» (2011), завершающая трилогию. Мир, в котором происходят события

этих трех книг, является миром будущего. Автор помещает повествование на так называемую Новую Землю, граждане которой обязаны играть в виртуальную игру с полным погружением под названием «Эпик», более того, игра является одной из самых, а то и самой важной частью их жизни. В игре зарабатываются деньги, молодые люди в ней заводят отношения, кроме того, все спорные вопросы правительство решает посредством схватки в этой самой игре, на арене. Главный герой романа, Эрик, вместо того чтобы идти по проторенному пути, пытается найти свой. Экспериментируя, он создает персонажа женского пола, хотя создавать персонажа противоположного своему пола в его мире непринято, и вкладывает все очки характеристик в «красоту», тогда как большинство игроков предпочитают не тратиться на нее, как на бесполезный параметр, не приносящий пользы в битве. Однако это неожиданно приносит успех, и Эрик решает бросить вызов правительству и свергнуть его, добившись справедливости.

Роман «Эпик» сочетает в себе элементы разных жанров, однако большая часть особенностей соответствует поджанру литРПГ. Как заявлял Д. Давывод, «путь развития героя — это путь игрока как такового» [6], и все качества, способности и навыки представляются в виде «характеристик», а все победы и проигрыши описываются в игровых логах. Все это является верным и для такого произведения, как «Эпик». Чтобы выявить специфику данного поджанра в контексте романа, обратимся к основным характеристикам, свойственным литРПГ.

В первую очередь стоит отметить тематику данного романа. П. Ковалев выделяет две группы, на которые можно разделить литРПГ:

1) космическая. В данном случае имеются в виду произведения, описанные на основе игр о космосе, например, «Mass Effect». В книгах такой тематики упор на игровые логи идет меньше.

2) виртуальная. Касается всех остальных произведений. События происходят в виртуальном мире, обычно в фэнтези сеттинге [13].

Роман К. Костика «Эпик» относится ко второй группе, так как мир виртуальной игры «Эпик» тоже имеет под собой фэнтезийную основу. Другим примером классификации книг жанра литРПГ по тематике является предложенное В. Шумко деление на 4 тематические группы:

1. Погружение в виртуальную игру (MMORPG «Фэнтези»). Главный герой использует какое-либо устройство для полного погружения, например, шлем или капсулу, благодаря чему может свободно перемещаться по игровому миру, испытывая весь спектр ощущений или по крайней мере его большую часть, однако как правило в любой момент способен выйти из игры в реальный мир. Среди примеров находятся «Господство клана неспящих», Р. Михайлов (Игровой мир Вальдира) и «Легендарный лунный скульптор», Нам Хиисанг (Мир «Королевская дорога»). Иногда выход из игры заблокирован снаружи по каким-либо причинам, например, решение суда («Путь Шамана» В. Маханенко), или преступный заговор («Мертвый инквизитор» И. Магазинникова).

2. Попадание в виртуальную реальность (MMORPG «Фэнтези»). В данном случае главный герой становится частью виртуальной реальности в фэнтези сеттинге, каким-то образом в нее попав, и не способен выйти из нее в реальный мир без

выполнения каких-либо условий («Мастера меча онлайн») или вообще никогда («Играть, чтобы жить»).

3. Попадание в виртуальную реальность (MMORPG «Фантастика»). Имеет те же особенности, что и предыдущий пункт, только все происходит в фантастическом сеттинге, как правило речь идет о научной фантастике.

4. Похожее на MMORPG. Не обладает всеми свойственными поджанру признаками, однако включает в себя некоторые из них. Обычно является синтезом нескольких жанров. К авторам этого направления относятся: В. Брайт , А. Лунин, А. Прусаков [43].

Как можно было заметить, в контексте данной классификации произведение К. Костика можно отнести к первому типу, так как главные герои живут в реальном мире и способны по своему желанию как погружаться в виртуальный, так и свободно возвращаться из него в обычный: «When I wish to play Epic, I put on this special equipment» [46]. Даже несмотря на то, что игра занимает важную часть жизни жителей Новой Земли, они проводят много времени и в реальном мире, что порой отодвигает проблемы виртуального на второй план.

П. Ковалев занимался изучением разных аспектов поджанра литРПГ, и это касается не только тематики. В своей другой работе Ковалев выделяет основные жанровые характеристики литРПГ, объединяющие данную литературу:

1) присутствие в произведении мира игры или его персонажей; Данную характеристику можно назвать одной из ключевых. Во всех произведениях литРПГ присутствуют как виртуальная реальность, мир, живущий по действующим только в нем правилам, так и персонажи, которые могут принадлежать игрокам или же являться НПС, неигровыми

персонажами, которые выполняют определенные роли: выдают квесты, продают и покупают игровые предметы и т.д. Виртуальный мир «Эпик» представляет собой огромное пространство с различными локациями и Ареной для битв между игроками. В момент событий, происходящих в книге, мир игры выполняет в том числе и важную социальную роль, так как в нем создаются новые семьи и проходят аналоги «суда», когда на Арене решаются спорные вопросы. Однако, по словам главного героя, «It was thought that centuries ago the game had been designed to amuse colonists...» [46]. Это и объясняет сказочную и красочную структуру мира, в котором присутствуют различные фантастические создания из мифов, например, драконы: «A snakelike head appeared first, high above the ground, evil intelligence in the eyes; then <...> a foot with diamond-sharp claws slapped onto the ground» [46]. Игра отличается высокой степенью детализированности и впервые погрузившийся в виртуальный мир человек может даже спутать ее с реальностью, более того, игра кажется красивее и ярче: «As you looked around for the first time, you just could not help being amazed by how stunningly detailed and lifelike were the sights and sounds» [46].

Присутствуют в романе и НПС, с которыми не раз приходится сталкиваться главному герою, Эрику. Более того, именно со встречи с неигровым персонажем и начинается игра Эрика за нового героя: оказавшись в начальной точке, он встречает там спящего мужчину, по чьему виду сразу понимает, что он – не игрок. Эрик отзывается о НПС как о «heart of Epic» [46], т.е. о сердце самой игры.

2) наличие так называемой «прокачки» персонажа. Имеется в виду увеличение его характеристик, таких как

здоровье, сила и другие, от которых зависит успех или неудача во время боя. Распределение очков характеристик играет важное значение в развитии сюжета романа «Эпик», а именно, решение потратить все стартовые очки на бесполезный по мнению всех геймеров показатель «красота»: «Then, perversely, he allotted all his start-up points to beauty» [46]. Обычно игроки тратят очки на силу или выносливость, благодаря чему все персонажи серые и похожие друг на друга, однако главный герой идет по другому пути, благодаря чему получает очень редкий квест, сулящий богатство. Прокачка занимает важное место в жизни персонажей романа, например, они собираются в группы и ходят убивать небольших монстров, чтобы поднять уровень. В данном произведении это имеет даже большую ценность, чем в некоторых других, ведь смерть персонажа сбрасывает весь прогресс и приходится начинать сначала.

3) наличие игрового интерфейса. Присутствие в романе игровых характеристик и сообщений от системы является важным признаком поджанра литРПГ. В произведении К. Костика также присутствуют различные виды игрового интерфейса: выбор класса («Therefore he looked through the less common options: footpad, swashbuckler, chevalier, gambler» [46]), игровой инвентарь, включающий надетые на персонажа предметы («Weapons: throwing dagger, rapier. Food: loaf of bread, two apples» [46]), перечень способностей («Combat: Fence, throw dagger, dodge. Thieves: Move silently, pick locks» [46]). Кроме того, важное место занимают разнообразные команды, благодаря которым игрок управляет своим персонажем, например, такие, как «#wave», «#smile», «#bye» и так далее.

4) часто героя ЛитРПГ затягивает в игровой мир. В данном случае имеется в виду второй тип литРПГ, если следовать классификации П. Ковалева по тематике. Однако этот пункт не находит свое отражение в романе «Эпик», т.к. все главные герои способны выйти из виртуальной реальности в любой нужный момент и не являются ее частью, что замечает даже начинающий себя осознавать ИИ игры: «You are not real. You go away and come back» [46]. Таким образом, данный роман относится к первому типу, т.к. повествует о погружении в виртуальную реальность [12].

Для полного понимания сущности литРПГ на материале романа «Эпик» обратимся к принципам жанра, предложенным Шумко:

1. Наличие роста героя по каким-то условным характеристикам, например, повышение здоровья, что напрямую влияет на количество ударов от врага, которые может выдержать персонаж перед смертью, или на увеличение силы, благодаря которой герой начинает наносить более высокий урон. Что примечательно, повышение характеристик может показываться как напрямую, посредством системных сообщений, так и косвенно, отражаясь на итогах боя и самоощущении героя. В романе К. Костика «Эпик» характеристики и их рост напрямую влияют на исход боя и на то, выживет ли отдельно взятый персонаж. Сама прокачка упоминается косвенно, например, когда Бьорн идет повышать уровень и зарабатывать деньги, охотясь на монстров и предлагая Эрику пойти с ним, по сути, предложив «to tow Erik along» [46]. Данное явление в среде геймеров называют «паровозом», когда сильные игроки берут с собой слабых,

которые ничем не могут помочь, зато благодаря нахождению в группе быстрее поднимаются по уровням.

2. Наличие игровой вселенной, по мотивам которой писалось произведение. Истоки литРПГ лежат в фанфиках, написанных по какой-либо игровой вселенной. Появившиеся позже оригинальные произведения зачастую тоже основываются на какой-либо игре, беря из нее разные элементы, например, расы, классы или локации, однако большая часть игрового мира вся же является полностью созданной автором. Так, игровой мир романа «Эпик» имеет многое с ММОРПГ игрой World of Warcraft, однако представляет из себя полностью оригинальное и уникальное произведение.

3. Отыгрыш роли главного героя, который видит себя двигателем сюжета игрового мира и книги соответственно. Главный герой литРПГ всегда становится знаменитым благодаря своим подвигам и необычным решениям и зачастую даже меняет виртуальный мир или же реальный, посредством игры. Так, Эрик со своими друзьями побеждает дракона, несмотря на то, что они простые обыватели без особой магии или дорогой экипировки, а драконов не убивали уже очень давно, кроме того, он получает редкий квест и встречает осознающего себя ИИ: «I am Epic. I am every character that does not come and go, every particle that exists» [46]. Таким образом, Эрик играет большую роль в обоих мирах, виртуальном и реальном.

4. Большинство авторов публикуются на сайте самиздата. Данная особенность более актуальна для русскоязычных произведений. Многие авторы публикуют свои романы онлайн, получая отклик от читателей напрямую и имея возможность

менять текст и структуру романа в любой момент его написания. Что касается книги К. Костика «Эпик», она сразу же была издана, без вышеупомянутого самиздат-этапа.

5. Обилие «короткоживущих» авторов «одной книги», анонимность писателей или же обилие псевдонимов. Появившийся поджанр литРПГ породил множество подражателей, будто бы продолжающих какую-то одну серию и в точности копирующих первых представителей поджанра. Кроме того, многие авторы литРПГ берут псевдонимы вместо реальных имен, например, автор «Господства клана Неспящих» взял себе псевдоним Михайлов Дем (Михайлов Руслан Александрович). Однако автора «Эпик» данный пункт не касается, т.к. он использует свои настоящие имя и фамилию, а его произведение самобытно и никого не копирует [43].

Рассмотрение точек зрения разных исследователей позволяет глубже проникнуть в проблему определения основных характеристик литРПГ. Надо заметить, что интерес к этой теме возникал у многих литературоведов. Вносит свои представления о принципах, которым следует литература поджанра литРПГ и Е. Василенко. Характерными признаками субжанра LitRPG могут стать следующие:

1. Главный герой осознанно попадает в виртуальную игровую реальность и отдает себе в этом отчет. Надо заметить, что это заявление верно только для части книг, так как в некоторых произведениях главный герой попадает в мир игры случайно и его целью становится выбраться из нее в реальный мир. В романе К. Костика эта характеристика имеет место быть, т.к. все персонажи заходят в мир «Эпик» по своей воле, и

те, кто по каким-то причинам не желает играть, например, как отец Эрика, свободно могут отказаться от участия.

2. Главный герой – геймер, который имеет большой опыт игры в ММОРПГ или который прошел некое обучение для того, чтобы обладать необходимыми навыками. Как правило, в том, чтобы погружаться в виртуальный мир, главные герои заинтересованы, как, например, в «Господстве клана Неспящих», главный герой которого любит играть, и имеет в этом хороший стаж, однако многие вынуждены идти на это. Так случается и в романе К. Костика. Эрику, как и другим жителям Новой Земли, приходится играть ради получения денег и улучшения своего благосостояния в реальном мире.

3. Цель главного героя – выполнение различных квестов, что обуславливает некую линейность игры. Квесты – неотделимая часть игрового квеста, и в произведениях поджанра литРПГ они зачастую являются двигателем сюжета. Эрик получает редкий квест, а его выполнение и описывается в течение большей части книги.

4. Изобилие геймерского сленга. Присутствие игровых термином – неотъемлемая часть произведений поджанра литРПГ. Их обилие очень часто свойственно русским авторам, однако и зарубежные писатели не могут без них обойтись. К. Костик использует такие термины, как NPC – НПС, неигровой персонаж, skills menu – окно скилов, перечень навыков, starting points – стартовые очки, cast – кастовать, использовать заклинание, trigger – агрить, привлекать внимание монстра атакой и т.д.

5. Подробное описание игрового интерфейса. Речь идет о различных характеристиках, сообщениях о повышении уровня, инвентаре, свойствах предметов и т.д. Примером

использования игрового интерфейса автором может являться момент создания главным героем нового персонажа: «Gender: Female. It was the first time he had ever chosen a woman» [46].

6. Присутствие характеристик игровых предметов, НПС, локаций. Этот пункт имеет много общего с предыдущим, однако в данном случае внимание обращается на окружающий мир, не фокусируясь на герое. Упоминание характеристик предмета присутствует в моменте, когда Эрик рассматривает подаренный ему кулон: «“Let me try my appraise jewelry skill,” suggested Erik. “I don’t believe it! It’s worth over a bezant!”» [46].

7. Большое количество текста занимает подробное описание использованных игроком навыков и заклинаний и указывание нанесенного им урона. В романе К. Костика это в основном присутствует во время различных сражений, например, когда отец Эрика со своей командой сражается с правительством на арене, много внимания уделяется использованным заклинаниям «“He’s going to cast a lightning strike.” <...> blast of lightning was wrenched from it by the spell» [46]. Тщательное описание использованных навыков и их эффекта является одним из признаков поджанра литРПГ [1].

Е. Василенко много внимания уделяет анализу и исследованию произведений поджанра литРПГ. Еще одной немаловажной ключевой особенностью она считает наличие в произведениях внутриигровой экономики. Зачастую даже присутствует возможность вывода средств в реальный мир или же наоборот их обмен на игровую валюту [1]. В романе «Эпик» игроки способны выводить свои полученные благодаря убийству монстров деньги в реальный мир, что является еще одним мотивом проведения в игре такого количества времени.

Д. Фишман также отмечает, что «в литРПГ практически всегда описывается герой, выбирающий нестандартные пути» [Фишман]. Особенность данного поджанра в том, что главный герой всегда получает славу и богатство благодаря своему нестандартному мышлению, поискам лазеек в игровых правилах, везению или необычному пути развития персонажа. Это верно и для такого произведения, как «Эпик». Эрик тратит много времени на попытки понять, как убить дракона, которого по словам его друзей не побеждали уже много лет, а все, кому это когда-то удалось, были очень сильными героями с доступом к дорогим магическим заклинаниям и оружию. Однако он находит лазейку в логике игры: «The point is that the dragon changes target to the last person to hit it. So it turns» [46]. Благодаря его смекалке им удастся убить дракона и заработать очень много денег. Кроме того, из-за своего везения Эрик получает редкий квест в самом начале игры за нового персонажа.

Д. Фишман также отмечает, что одним из принципов литРПГ является то, что одному высоко подняться довольно затруднительно, ведь «привилегированные «мажоры» все равно тебя будут опережать» [Фишман], а пойти в какой-либо популярный стоящий высоко в рейтинге клан не всегда хороший вариант, тем более многие такие кланы берут только тех, кто соответствует их требованиям. Иногда даже показывается ситуация, когда выгоднее пойти в НПСшную гильдию, которая более стабильна и предсказуема. В романе «Эпик» функцию такого мешающего остальным развиваться, но гарантирующего его участникам успех клана выполняет Central Allocations, выступающее в качестве правительства, члены которого всегда побеждают обычных граждан благодаря

доступу к управлению игрой и ее изменению, т.е. в обычном понимании являясь администраторами игры. Именно с ними и будет бороться в течении всей книги главный герой.

Этот мотив борьбы с правительством, против которого выступает Эрик, вносит в произведение элементы антиутопии. Согласно Т. Чернышевой, чертами данного относящегося к фантастике поджанра является присутствие диктатуры, неблагоприятные условия, в которых проживают герои и попытки главного героя свергнуть установленный режим. Для антиутопии свойственны различные экологические катастрофы и упадок общества. Планета, на которой проживают главные герои, потомки колонистом, называется Новая Земля, так как прошлую планету пришлось покинуть из-за ухудшившихся условий для проживания. Эрик также является типичным антиутопичным героем, т.к. ему свойственно бунтарство против установившихся порядков, что видно по его самовосприятию: «unable to control the bitterness that came from nowhere to rage through him» [46].

Таким образом, роман «Эпик» является типичным примером поджанра литРПГ, т.к. в нем проявляются свойственные ему характеристики, такие, как виртуальный мир, присутствие игрового интерфейса, геймерский сленг, прокачка персонажа, прохождение квестов и движущий мир герой, однако в произведении также присутствуют элементы антиутопии, такие, как полная подконтрольность правительству и его противостояние с главным героем.

ВЫВОДЫ

В теории литературоведения существует два подхода к типологизации фантастики: при первом фантастику относят к жанру литературы, тогда как второй определяет ее как художественный прием. Оба этих способа не являются универсальными, хотя каждый имеет свое преимущество. Проблема классификации данного жанра соотносится с трудностями найти ему точное определение. Так или иначе, исследователи относят к одному из разветвлений данного жанра научную фантастику, которая в свою очередь зачастую включает в себя литРПГ.

Так как причины возникновения данного поджанра напрямую связаны с текущим состоянием общества и являются отражением различных социальных феноменов, был проведен анализ социокультурной природы научной фантастики. В следствии этого были выделены следующие функции жанра, нашедшие в последствии отражение и в литРПГ. Они следующие: познавательно-эвристическая, информационная, коммуникативная, воспитательная, эстетическая, компенсаторно-иллюзорная, идеологическая, прогностическая и проективная, социально-критическая, адаптационная и мировоззренческая.

Благодаря определению предпосылок, приведших к зарождению нового поджанра, и прослеживанию истории его возникновения и развития были сделаны следующие выводы: до появления нового поджанра элементы литРПГ появлялись во многих произведениях, таких, как «Вирт», «Первому игроку приготовиться», «Otherland» и другие. Родоначальником жанра

иногда называют С. Лукьяненко, автора романа «Лабиринт отражений», оказавшего сильное влияние на произведения данного жанра. Однако основателем поджанра литРПГ считается Нам Хиисанг с его серией новелл «Легендарный лунный скульптор», сыгравшей важную роль в последующих тенденциях и задавшей направление канонам поджанра.

Был проведен анализ принципов литРПГ в современной литературе и выявлены характерные особенности поджанра, отличающие роман К. Костика «Эпик». В данном произведении важную роль играет виртуальная реальность, в результате чего большая часть повествования наполнена упоминанием игрового интерфейса, например, описанием характеристик героев, в битвах используется подробное и детальное изображение действий, произведенных героями, что свойственно игровым «логам», много времени уделяется прохождению «квестов» и «прокачке» героев, а слогу автора характерно использование игрового сленга, такого, как NPC, skills menu, starting points, cast, trigger и так далее. Главный герой, Эрик, следует своему особому пути, используя нестандартное мышление, и благодаря этому быстро достигает успеха, получая возможность влиять на судьбы мира.

Отличительной чертой романа «Эпик» является присутствие в нем элементов антиутопии. Главный герой представляет собой человека бунтарского, непримиримого с несправедливостью склада характера, которого автор помещает в условия постоянного неравенства и диктатуры со стороны правительства, а также неблагоприятных условий жизни, вследствие чего важным мотивом произведения является борьба с устоявшимся в обществе порядком. Эрик бросает вызов сложившимся правилам и ставит своей целью

свергнуть злоупотребляющее своим положением правительство.

Роман К. Костика «Эпик» является дебютным и играет большую роль в развитии поджанра литРПГ. Данное произведение не переведено на русский язык, однако среди зарубежных читателей и исследователей считается одним из культовых. Изданное в 2004 г., оно относится к одному из первых произведений зарубежной литературы такого поджанра.

Творчество К. Костика становится предметом изучения исследователей, чаще всего в рамках своеобразия жанра его произведений. Также есть работы, посвященные изучению поджанра литРПГ в контексте серии его романов «Avatar Chronicles». Предметами анализа становятся основные характеристики поджанра и его тематические разновидности. Кроме того, вместе с этим рассматриваются проблема классификации жанра фантастика и место литРПГ в этой типологизации.

Таким образом, роман К. Костика «Эпик» является типичным примером литРПГ, совмещая в себе все принципы, присущие данному поджанру, такие, как использование игровой терминологии, влияющий на судьбу виртуального мира герой, идущий своим особенным путем, занимающие большую часть текста описания точных действий героя и используемых им способностей, а также присутствие в произведении игрового интерфейса и характеристики предметов и локаций. Однако в романе были выявлены различные элементы антиутопии, выражающиеся как в окружающем персонажей реальном мире, так и в характере

главного героя, что делает книгу К. Костика «Эпик» в высшей степени самобытной.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Василенко, Е. С. Жанровые особенности новейшей фантастической литературы (на примере LitRPG) [Электронный ресурс] / Е. С. Василенко // Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования Луганской Народной Республики "Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко". -2018. - № 2. - Режим доступа: https://elibrary.ru/download/elibrary_39282932_24419228.pdf. (дата обращения: 11.02.2020)
2. Энциклопедия фантастики: Кто есть кто [Электронный ресурс] / под ред. Вл. Гакова // Режим доступа: http://bvi.rusf.ru/fanta/esf_l/authors/g/gakov.htm/. (дата обращения: 10.02.2020)
3. Головачева, И. В. Размышления о теориях научной фантастики 2000-х годов [Электронный ресурс] / И. В. Головачева. // Вестник СПбГУ. Сер. 9. - 2013. - № 2. - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=20044812>. (дата обращения: 06.02.2020)
4. Гриднева, Н. А. Фантастика и ее история: где искать точку отсчета? [Электронный ресурс] / Н. А. Гриднева. // Традиции и инновации в строительстве и архитектуре. Социально-гуманитарные и экономические науки. - 2016. - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=25882840>. (дата обращения: 09.02.2020)
5. Гудошникова, О. Ю. Развитие родовой человеческой универсальности и художественной культуры: от синкретизма первобытного к синкретизму "постмодерна"

- [Электронный ресурс] / О. Ю. Гудошникова. // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 5. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=20992754> (дата обращения: 08.02.2020)
6. Давыдов, Д. Фишман, Л. Будущее капитализма: от литрпг к футурологии [Электронный ресурс]: / Д, Давыдов, Л. Фишман // Электрон. журнал. – Свободная мысль. – 2015. – № 2. Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24218279>. (дата обращения: 30.01.2020)
7. Дем, М. Господство клана Неспящих. / М. Дем. – Эксмо, 2015. – 384 с.
8. Денисова, А. И. Компьютерные игры как феномен современной культуры / А. И. Денисова // Аналитика культурологии. – 2010. – №18. – С. 32-46.
9. Кавахара, Р. Мастера меча онлайн. [Электронный ресурс] / Р. Кавахара // 2016. – Режим доступа: <https://ranobehub.org/ranobe/114-sword-art-online-novell#tab-contents>. (дата обращения: 08.02.2020)
10. Кирсанова, Л. И., Коротина, О. А. Дискурс фантастического в его отношении к самому себе и реальности (объективности) [Электронный ресурс] / Л. И. Кирсанова, О. А. Коротина. // Территория новых возможностей. Вестник владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2013. – № 1. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=19400476>. (дата обращения: 08.02.2020)
11. Клайн, Э. Первому игроку приготовиться / Э. Клайн; [пер. с англ. Е. Алексеевой]. // Москва: Издательство АСТ, 2018. – 480 с.

12. Ковалев, П. М. Сравнительная характеристика произведений, созданных по мотивам компьютерных игр: литрпг, игровая новеллизация. молодость. [Электронный ресурс] / П. М. Ковалев // Витебский государственный университет им. П.М. Машерова - 2015. - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35150336>. (дата обращения: 09.02.2020)
13. Ковалев, П. М. Тематическое разнообразие литературы по мотивам компьютерных игр. [Электронный ресурс] / П. М. Ковалев // Витебский государственный университет им. П.М. Машерова - 2014. - № 6. - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=36597296>. (дата обращения: 10.02.2020)
14. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, притчи и мифа (на материале европейской литературы первой половины XX века). / Е. Н. Ковтун // М., 1999. - 308с.
15. Ковтун, Е. Н. Художественный вымысел в литературе XX века: Учеб. пособие. М.: Высшая школа, 2008.
16. Лем С. Фантастика и футурология: В 2 кн. Кн. 1 / С. Лем // Пер. С. Макарецва; Под ред. В. Борисова. - М.: ООО «Изд-во АСТ»; Ермак, 2004. - 591 с.
17. Лукьяненко, С. Глубина. / С. Лукьяненко. // Москва: АСТ, 2015. - 796 с.
18. Лукьянова, Н. А., Гончаренко, М. В., Зинченко, Н. С. Научная фантастика как форма адаптации к будущему [Электронный ресурс] / Н. А. Лукьянова, М. В. Гончаренко, М. В. Зинченко. // Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Гуманитарные и

общественные науки. - 2019. - № 3. - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41210451>. (дата обращения: 08.02.2020)

19. Манн, Ю. Поэтика Гоголя. / Ю. Манн // - М.: Художественная литература, 1988. - 413 с.
20. Мартьянов, В. С. Социальная стратификация современных обществ: от экономических классов к рентным группам. / В. С. Мартьянов // СОЦИС - 2016.— № 10.
21. Маслов, В. М. Научная фантастика в системе современного научного знания [Электронный ресурс] / В. М. Маслов. // Общество с ограниченной ответственностью "Центр развития научного сотрудничества". - 2013. - № 3 - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=20357678>. (дата обращения: 06.02.2020)
22. Маханенко, В. Путь шамана. Шаг 1: Начало пути. / В. Маханенко. - Эксмо, 2016. - 416 с.
23. Молчанова С.Е., Касаркина В.Е. Особенности метафорической образности в современной англоязычной научной фантастике / С. Е. Молчанова, В. Е. Касаркина// Молодой ученый. - 2015. - № 13. - С. 799-802.
24. Надолинская, Т. В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т. В. Надолинская // Образование и наука. - 2013. - № 7. -С. 138-159.
25. Назаренко М. Опыт классификации фантастических жанров [Электронный ресурс]/ М. Назаренко // Лаборатория фантастики. - 1999. -. Режим доступа:

- <http://nevmenandr.net/nazarenko/sf.php> (дата обращения: 10.02.2020)
26. Нун, Д. Вирт / Д. Нун. [пер. с англ. А. А. Кривцова]. // Москва: Издательство АСТ, 2018. — 320 с.
27. Осипов, А. Н. Фантастика от А до Я. / А. Н. Осипов. - М: Дограф, 1999. - 352 с.
28. Павлихина, И. Ю. Специфика взаимодействия реальной и художественной действительности в фантастике. [Электронный ресурс] / И. О. Павлихина. // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота. - 2007. - № 3. - Режим доступа: www.gramota.net/materials/1/2007/3-1/77.html. (дата обращения: 09.02.2020)
29. Платон. Собр. соч. в 4 т. / Платон // Издательство СПбГУ, 1994. - Т. 3. - 4.
30. Рус, Д. Играть, чтобы жить. Срыв. / Д. Рус. - Эксмо, 2013. - 384 с.
31. Самухин, А. Х. Знаковые образы виртуальной реальности в популярной культуре. / А. Х. Самухин // Обсерватория культуры. - 2015. - № 6. - с. 8-13.
32. Сергеев, А. А. Религии вымышленных миров: религиозность и фантастика, важность анализа религиозной составляющей в современных произведениях фантастики и фэнтези [Электронный ресурс] / А. А. Сергеев // Екатеринбургская духовная семинария. - 2016. - № 4. - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=26319646>. (дата обращения: 06.02.2020).
33. Соловьев, В.С. Собр. соч. Т. 9. / М: Брюссель, 1966. - 377 с.

34. Тамарченко Е. Уроки фантастики. / Е. Тамарченко // М: В мире фантастики, 1989. – с. 132.
35. Тимошенко, Т. В. Научная фантастика как социокультурный феномен: дисс. ... кандидат философских наук: 09.00.13 / Тимошенко Татьяна Викторовна. – М., 2003. – 142 с.
36. Фрумкин К. Г. Философия и психология фантастики. / К. Г. Фрумкин // М.: Едиториал УРСС, 2004. – 240 с.
37. Хиисанг, Н. Легендарный лунный скульптор. [Электронный ресурс] / Н. Хиисанг // 2007. – Режим доступа: <https://ranobelib.ru/legendary-moonlight-sculptor/>. (дата обращения: 07.02.2020)
38. Чернышева, Т. Природа фантастики. [Текст]: монография / Т. Чернышева – Иркутск: Изд-во ИГУ, 1985. – 336 с.
39. Чигиринская, О. А. Фантастика: выбор жанра, выбор хронотопа [Электронный ресурс]. / О. А. Чигиринская // Харьков: Звездный мост. – 2001. – Режим доступа: www.rusf.ru/star/doklad/2008/chigr.htm. (дата обращения: 09.02.2020)
40. Чудов, А. Жанр литРПГ – что это такое? [Электронный ресурс]. – Ленинград: ИД Империя Аратан. – 2013. Режим доступа: <http://tchudov.ru/blog/>. (дата обращения: 30.01.2020)
41. Чумаков В. Фантастика и ее виды / В. Чумаков // Вестн. Московского ун-та. Сер. 10: Филология. – 1974.– Вып. 2. – С. 68-74.
42. Шиллер, И. Письма об эстетическом воспитании / И. Шиллер. – РИПОЛ классик, 2016. – 242 с.

43. Шумко, В. В. Жанрово-тематическая специфика литературы грг (по мотивам ролевых игр) [Электронный ресурс] / В. В. Шумко. // Витебский государственный университет им. П. М. Машерова. - 2014. - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=36302537>.
44. Яковлев, А. Фантастика. Параллельная литература. [Электронный ресурс] / А. Яковлев. // Литературная газета. - 2003. - №6. - Режим доступа: https://archive.is/20120906174649/www.lgz.ru/archives/html_arch/lg062004/Polosy/art6_4.htm. (дата обращения: 09.02.2020)
45. Asimov, I. Social science fiction / I Asimov. - Modern science fiction: its meaning and Its future - ed. by Reginald Bretnor. - New York, 1953.- P. 157-196.
46. Kostick, C. Epic / C. Kostick. // New York.: Firebird, 2008. - 400 pg.
47. Murray, E. R. Conor Kostick's Epic Journey. [Электронный ресурс] / E. R. Murray // Children & Young Adult. - 2011. - Режим доступа: <https://www.writing.ie/interviews/conor-kosticks-epic-journey/>.
48. Todorov, Tz. Introduction à la littérature fantastique. / Tz Todorov. - Paris, 1970. - P. 61 ff