

RU

Фантастические элементы в романах литРПГ («Господство кланов» Дема Михайлова, «Играть, чтобы жить. Срыв» Д. Руса, «Путь шамана. Начало Пути» В. Маханенко)

Лисицына Е. Ю.

Аннотация. Цель исследования - выявить фантастические элементы нового жанра литературы - литРПГ. Научная новизна исследования заключается в том, что впервые систематизированы и описаны жанровые черты фантастики в произведениях литРПГ на примере произведений нескольких русских авторов. В исследовании представлен компаративный анализ фантастических компонентов романов «Господство кланов» Дема Михайлова, «Играть, чтобы жить. Срыв» Д. Руса, «Путь шамана. Начало Пути» В. Маханенко (выбраны заглавные книги в ключевых сериях). Автор рассматривает самобытный характер созданных виртуальных миров и находит общий вектор их развития. В результате доказано, что литРПГ развивается по общим законам фантастики, а жанроформирующим элементом является компьютерная игра: условная реальность происходящих событий в новом жанре подменяется виртуальной реальностью многопользовательских компьютерных игр; вновь созданные миры - это имитация средневековой Европы в сочетании с фантастикой; главный герой - обычный человек, который попадает в Иной (виртуальный) мир и приобретает новую личность - игрового персонажа; в каждом романе параллельно существуют игровой и земной миры, которые взаимодействуют и взаимноизменяются, также помимо боевой сюжетной линии присутствует любовная.

EN

Fantastic Elements in LitRPG Novels (“The Rule of the Clans” by Dema Mikhailov, “Play to Live. Disruption” by D. Rus, “The Way of the Shaman. The Beginning of the Way” by V. Makhanenko)

Lisitsyna E. Y.

Abstract. The aim of the study is to identify the fantastic elements of a new genre of literature - litRPG (literary role-playing game). The scientific novelty of the study lies in the fact that for the first time the genre features of fiction in the works of litRPG are systematized and described using the example of several Russian authors' works. The study presents a comparative analysis of the fantastic elements of the novels “The Rule of the Clans” by Dem Mikhailov, “Play to Live. Disruption” by D. Rus, “The Way of the Shaman. The Beginning of the Way” by V. Makhanenko (the title books in the key series were selected). The author considers the original nature of the created virtual worlds and finds a common vector of their development. As a result, it is proved that litRPG develops according to the general laws of fiction, and the genre-forming element is a computer game: the conditional reality of the events taking place in the new genre is replaced by the virtual reality of multiplayer computer games; the newly created worlds are an imitation of Medieval Europe combined with fiction; the main character is an ordinary person who enters the Other (virtual) world and acquires a new personality - a game character; in each novel, there are parallel game and earthly worlds that interact and change each other, and in addition to the combat storyline, there is a love one.

Введение

Аналитические данные исследования «Индустрия компьютерных игр – 2020» Центра развития НИУ «Высшая школа экономики» (Седых, 2020) свидетельствуют о том, что 2,5 миллиарда человек (это почти 30% населения Земли) предпочитает проводить время за компьютерной игрой, из них больше 65 млн – россияне.

«По оценкам “Яндекса”, средний возраст российских игроков составляет 36 лет, что опровергает популярный миф – в компьютерные игры играют в основном подростки и молодежь. По оценкам экспертов, 25% игроков составляют работники офиса» (Седых, 2020, с. 6). При этом каждый третий человек в мире, то есть 35,7% (Седых, 2020, с. 7), хочет стать профессиональным киберспортсменом, поскольку этот вид соревнований в ряде стран, в том числе в Российской Федерации, признан официальным видом спорта.

Популяризации такого времяпрепровождения способствует сокращение личного общения между людьми.

Феномен массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры (ММОРПГ) очень прочно закрепился в обществе и массовой культуре. За последние годы создано невероятное количество фильмов, сериалов, телепередач, в которых ключевым элементом является ММОРПГ. Например, «Мир дикого запада» (2016), «Грёзы» (2018), «Первому игроку приготовиться» (2018), «Загрузка» (2020), «Главный герой» (2021), «Периферийные устройства» (2022). Новейшая литература тоже почувствовала на себе это влияние, в результате чего появился новый самобытный жанр – литРПГ. В историко-литературном срезе это явление очень молодое, но в связи с нарастающей популярностью требующее должного внимания исследователей. Немногочисленные труды (Василенко, 2018; Давыдов, 2015; Самухин, 2015; Солопина, Абрамова, 2020; Фишман, 2002; Чудов А. Жанр литРПГ – что это такое? 2013. URL: <https://tchudov.ru/zhanr-litprg-cto-eto-takoe/>) не дают исчерпывающие ответы на вопрос о жанровой принадлежности и характерных чертах жанра, что обуславливает актуальность нашего исследования для современного литературоведения.

Достижение поставленной цели обусловило постановку и решение следующих задач: изучить различные подходы к определению понятия «литРПГ», выявить его фантастические черты; определить художественные особенности виртуальной реальности в литРПГ; проанализировать способы и средства изображения главного героя как части создаваемого автором мира компьютерной игры.

Методы исследования образуют целостный комплекс, ведущая роль в котором отведена теоретическим методам анализа текста: системно-типологическому, структурно-системному, рецептивному анализу, а также компаративному.

В качестве материала исследования были использованы романы В. Маханенко «Путь шамана. Шаг 1. Начало» (М., 2013), Д. Руса «Играть, чтобы жить 1. Срыв» (М., 2013) – оба вышли в издательстве «Эксмо», и роман Дема Михайлова «Вальдира» (М., 2016) издательства «АСТ».

Теоретическую базу исследования составляют литературоведческие работы, предметом изучения которых являются фантастика и её жанровые разновидности. Так, в частности, Т. А. Балашова (2003) отмечает, что фантастика – это «интеллектуально-художественный эксперимент, предполагающий научно-философское и игровое осмысление действительности» (с. 98). Л. Г. Фишман (2002) в монографии «Фантастика и гражданское общество», придерживаясь принципа историзма, осмысливает функции фантастики в контексте развития социально-исторических процессов. Исследователь утверждает, что в европейских обществах «фантастика фактически стала играть роль, которую ранее играли идеология и утопия, выражая господствовавшее в европейском сознании отношение к миру» (с. 9). На социальную сущность фантастики обращает внимание Т. В. Тимошенко (2003): «...в существе своем фантастика отражает социокультурную динамику» (с. 4). Л. А. Чехлова (2015) подчеркивает, что «понимание фантастического должно соответствовать современной эпохе и культуре и основываться на восприятии объективной реальности» (с. 140). Ц. Тодоров (1999), как представитель структурализма, идентифицирует признаки фантастического в семиотическом аспекте: «...фантастическое – не автономный жанр, а скорее граница между двумя жанрами: чудесным и необычным» (с. 38). В работе «Дискурсы фантастического» Р. Лахманн (2009, с. 5-7) развивает идеи Ц. Тодорова и одной из особенностей фантастики называет оппозицию «реальное – ирреальное». Различные подходы к изучению природы фантастики и её жанрового своеобразия позволяют изучить её различные грани, выделив тем самым качественные характеристики, например: наличие оппозиции «реальное – ирреальное»; пограничное положение между «чудесным и необычным»; актуальность и отражение социокультурной динамики. Также в работе мы опираемся на труды, посвященные непосредственно литРПГ. Так, Д. Давыдов (2015) и А. Самухин (2015) анализируют поджанр фантастики литРПГ и акцентируют внимание на том, что сюжетообразующим элементом являются популярные компьютерные игры. Этому же мнению придерживается А. Чудов (2013). Г. Солопина и Е. Абрамова (2020) дают краткий обзор изучения вопроса, а также предлагают разные определения термина с целью уточнения жанровой принадлежности и выделения характерных черт. Мы будем придерживаться мнения, что литРПГ – это новый литературный жанр, который формируется и развивается на стыке фэнтези и Science Fiction.

Практическая значимость исследования заключается в том, что обращение к новейшей русской литературе может стать основой многогранного анализа нового жанра литРПГ и системного изучения произведений авторов, работающих в этом направлении. Полученные результаты считаем целесообразным использовать в процессе преподавания вузовских курсов по филологическому анализу текста, проблемам изучения исторической парадигмы развития и модификации эпических жанров фантастики, а также для разработки новых спецкурсов и спецсеминаров по проблемам и направлениям развития современной отечественной и зарубежной литературы.

Основная часть

Термин литРПГ непосредственно связан в первую очередь с российскими издателями, которые и изобрели название жанра «литРПГ» (предполагают, что это были В. Маханенко, Д. Малкин и А. Бобл). В 2013 году издательский дом «Эксмо» запустил авторский проект под этим же названием.

В научной литературе нет единого толкования термина «литРПГ», как и целостного анализа его специфики. Рассмотрим несколько определений.

Д. Давыдов (2015) утверждает, что литРПГ – это поджанр фантастики, в рамках которого «герои живут внутри виртуальных компьютерных ролевых игр – RPG (role-playing game)» (с. 139). По мнению А. Самухина (2015), произведения в жанре литРПГ «рассказывают языком геймеров о приключениях тех или иных героев с описанием характерной механики многопользовательской игры» (с. 9).

А. Чудов (2013), автор книги «Империя Артан», отмечает, что литРПГ основывается на каких-либо существующих играх или моделирует присущую ММОРПГ механику: «...уровневое развитие главного героя и его способностей (в основном линейная – прокачка); выполнение квестов – заданий, которые ему ставят второстепенные персонажи или сам мир». Л. Фишман (2002) утверждает, 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» (с. 139).

Г. Солопина и Е. Абрамова (2020) обращают внимание на то, что «данным произведениям свойственно двоемирие. Обычно подразумевается первый мир – Земля будущего, в которой научно-технический прогресс предоставляет возможность полного погружения в игру, – он соответствует канонам научной фантастики; и второй мир – мир игры, виртуальный, в котором происходит большая часть повествования» (с. 112).

Проанализировав различные определения, мы склонны предполагать, что литРПГ – это жанр фантастики, который модернизирует присущие ей черты. Своеобразным прототекстом становится многопользовательская компьютерная игра, которая выполняет смыслопорождающую и сюжетообразующую функции.

Принимая во внимание значительную роль современных технологий в становлении жанра литРПГ, можно допустить, что он формируется в контексте Science Fiction. Обобщая жанровые признаки научной фантастики, Г. Сумароков (2020) говорит, что она «чаще всего изображает мир высоких компьютеризированных цивилизаций» (с. 61) в привычной нам реальности, что свойственно для литРПГ.

Одновременно с этим в новом жанре присутствуют и элементы фэнтези. Мы разделяем мнение Г. Сумарокова (2020), что основные черты фэнтези это:

«1. В основе каждого произведения этого жанра лежит авторский подробно продуманный мир, стилизованный чаще всего под Средневековье, в котором присутствуют магия и мифологические или “мифоподобные” существа; фэнтези опирается на уже существующую мифологию, переосмысливая её для использования в рамках сюжета своего произведения.

2. Произведения этого жанра объединяют в себе элементы различных литературных жанров, например рыцарских и готических романов, героического эпоса.

3. Автор создаёт свой собственный мир в произведении, а создание мира невозможно без создания культуры, присущей персонажам, живущим в этом мире» (с. 61).

Собственно, стилизованный под Средневековье мир, наполненный мифологическими существами, магией и особой игровой культурой, становится базой для литРПГ.

Таким образом, учитывая художественно-цифровой характер романов литРПГ, можно предположить, что это жанр фантастики, который формируется на стыке Science Fiction и фэнтези.

Истоки современного жанра литРПГ вполне можно возвести к таким книгам, как «Лабиринт отражений» (1997) С. Лукьяненко по мотивам игры “Doom II” 1994 года; «Мир Кристалла» (1998) С. Вартанова; «Хоббит, который познал истину» (2003) В. Проскурина по мотивам игры «Герои Меча и Магии», «Клан Быка» (2005) И. Тропова. Одним из тех, кто превратил подобные книги в самостоятельный поджанр, считают южнокорейского писателя Nam Hee Sung с произведением «Легендарный лунный скульптор» (2007-2020, 58 томов). Классической стала серия “Sword Art Online” японского писателя Кавахара Реки, на 2021 год написано более 40 романов. В этих произведениях отсутствуют логи компьютерных игр, но персонажи ощущают себя частью игры. Одним из родоначальников поджанра можно считать проект компании Bandai.hack, который объединяет игры, аниме и манги.

К наиболее каноническим примерам литРПГ в русской литературе можно отнести романы Р. Михайлова, Д. Руса и В. Маханенко. В исследовании рассмотрены три романа из ранних циклов авторов.

Дем Михайлов пишет не просто книги, он создаёт цельные миры, которые развиваются, совершенствуются, и в каждом мире есть несколько ключевых героев. На данный момент у автора четыре мира:

1. «Мир Изгоя» (2011 г. – по настоящее время).
2. «Мир Вальдиры» (2012 г. – по настоящее время).
3. «Мир Астероид-Сити» (2012-2019 гг.).
4. «Мир Низшего и Высшего» (2019 г. – по настоящее время).

В «Мир Вальдиры» входит 7 серий, которые разветвляются на циклы. Первая серия посвящена игроку Росгарду, и заглавный цикл называется «Господство клана Неспящих», состоит из 9 книг. Главный герой – Ростислав – попадает в игру по договору со своим товарищем, чтобы отработать долг. Первый роман из цикла «Господство кланов» вышел в 2012 г.

Основным циклом романов Д. Руса стал «Играть, чтобы жить». Цикл состоит из 8 произведений, в которых описывается игровая жизнь Глеба, вынужденного из-за смертельной болезни перенести свой разум в виртуальную реальность с помощью капсулы. Мир внутри самой капсулы представлен нам типичным миром, основанным на игре World of Warcraft, со своими альянсами и кланами. Первая книга из цикла вышла в 2013 г. и называется «Срыв».

Основными циклами произведений у В. Маханенко являются:

1. «Мир Барлионы» (2013 г. – по настоящее время).
2. «Проект Галактиона» (2014-2019 гг.).
3. «Тёмный паладин» (2017-2018 гг.).
4. «Мир изменённых» (2019 г. – по настоящее время).
5. «Клан Медведя» (2021 г. – по настоящее время).

Цикл «Мир Барлионы» – незавершенный проект, который состоит из 8 написанных книг и 1 незавершенной. События разворачиваются в игре – Барлиона. Главный герой – Дмитрий Махан, обычный человек, который приговорен судом к отбыванию наказания в мире Барлионы. Первый роман из серии в 2012 г. появился на сайте СамИздат, а в 2013 году был опубликован. Книга выходила под разными названиями: «Барлиона», «Путь Шамана. Шаг 1. Начало», «Путь Шамана. Начало Пути».

Краткий экскурс в творчество авторов позволяет увидеть тенденцию создания новых миров с каждым новым циклом произведений или расширения уже существующей авторской игровой вселенной. Общим для игровых произведений становится их принадлежность к поджанру литРПГ с присущими ему чертами фантастики:

1) *условная реальность* происходящих событий в новом жанре подменяется *виртуальной реальностью* компьютерных игр. Действие всех книг жанра литРПГ происходит либо параллельно в двух мирах: на Земле и в игре, либо только в игре. Виртуальный мир создан человеком, но управлять им может искусственный интеллект / имитация;

2) *главный герой – обычный человек*, разум которого с помощью «капсулы» переносят в игровую реальность;

3) *нескольких параллельно развивающихся миров и сюжетных линий*: любовная, боевая, историческая и другие линии. Сам сюжет содержит интригу: сможет ли персонаж достигнуть признания в игре, получив высший уровень и лучшие характеристики;

4) *исторический/псевдоисторический антураж* – автор не претендует на достоверность изображения определённой исторической эпохи либо события, но присутствует стилизация, чаще всего под Средневековье.

Рассмотрим подробно, как эволюционирует тот или иной аспект фантастики в анализируемых романах:

1. *Главный герой – обычный человек, который попадает в иной (виртуальный) мир и приобретает новую личность – игрового персонажа.*

В книге «Господство кланов» (2012) Дема Михайлова главный герой Ростислав – одинокий, неженатый, безработный (сократили из-за банкротства фирмы) 24-летний парень, который пытается жить самостоятельно и не зависеть от родителей. Он два года играет в Вальдиру под ником Крашшот. Был женат (жена – Елена), но брак распался: «...моя женитьба... хиханьки-хаханьки, глупые шутки и опрометчивые обещания. <...> Продержался брак чуть меньше месяца» (Михайлов, 2016, с. 93). Всё свободное время Ростислав проводит в мире компьютерной игры, где персонаж не похож на него.

Первое игровое имя – Крашшот, класс Лучник. Созвучно с английским “crushshot” – «подавить выстрел». У героя есть «Личный Кабинет» в виртуальном мире, как и личная квартира в реальности. Однако Крашшот – «молчун»: «...обычно я молчун и живому общению с игроками предпочитаю действие», чего нельзя сказать про Ростислава: «Поговорить можно и в “реале”». В реале «топал как слон», а в игре был настоящим следопытом, идеальным разведчиком. В обычной жизни у Ростислава есть друзья и знакомые, а под Крашшотом он действовал в одиночку, не примыкая к кланам. Ситуация меняется, когда Ростислав остается без работы и денег, теперь он не может оплатить игровой аккаунт и вынужден пойти на сделку: удалить своего персонажа, создать нового и играть по сценарию друга.

Новый игровой ник – Rosgard (Росгард). Ростислав (Рос) при создании нового персонажа выбрал созвучный своему имени пункт из списка ников, предложенного ему системой. Постепенное полное погружение в ВИРТ приводит к тому, что новый персонаж больше похож на Ростислава и персонажи игры начинают называть его сокращенно Рос, как в реальной жизни. То есть герой предпочитает жизнь в мире Вальдиры: «Кто ж знал, что игра меня настолько затянет и превратится из обычной забавы в едва ли не самое главное занятие моей жизни» (Михайлов, 2016, с. 80).

В романе Д. Руса «Играть, чтобы жить» (2013) герой покидает реальный мир и полностью погружает свое сознание в ВИРТ.

Глеб – успешный 31-летний парень, который следит за своим внешним видом (стильная одежда, регулярные занятия спортом, придерживается правильного питания, бросил курить). Основной вид деятельности – ремонт компьютерного оборудования: «Приподняться удалось на любимом деле. <...> В общем, занимался ремонтом и настройкой различного компьютерного железа. Брал не особо и дешево, но работал от души, качественно и всегда делал немного больше, чем от меня ожидали» (Рус, 2013, с. 80). После смерти отца в ДТП Глеб финансово содержит мать-инвалида.

Из текста романа мы узнаем, что Глеб ранее был игроком, но после сильного стресса пересмотрел свои ценности и начал жить в реальности: «...я был обычным игровым задротом, уж простите за мой французский. Играл по двенадцать часов в день. Просрал друзей, девушку, учёбу. Только после того как родители попали в аварию, в которой погиб отец, а мать осталась инвалидом, смог отодрать себя от монитора. Форматнул на пике эмоций диски и начал жизнь заново. С тех пор даже новости игровые не читаю – боюсь снова подсесть» (Рус, 2013, с. 20). В начале книги Глеб узнаёт про «свой последний месяц», он смертельно болен: «...неоперабельная опухоль мозга». Единственная возможность выжить – погрузить свой разум в мир компьютерной игры, т.е. поддаться феномену Срыва.

Игровое имя – Лаит, выбрано из предложенного системой списка, оно максимально подходящее для персонажа, чтобы увеличить вероятность Срыва: «...остановился на имени Лаит. От эльфийского *La* – ночь и *Ith* – дитя, соответственно – Дитя Ночи. К отыгрыванию персонажа я собирался подойти со всей ответственностью, ведь чем глубже погружение в мир, тем вероятней срыв» (Рус, 2013, с. 13). Глеб достигает своей цели, и его личность сливается с Лаитом. Примечательно, что внутри игры персонажи называют его Глебом («Знакомьтесь, это Лаит, он же Глеб»), а имя Лаит остается только для прохождения заданий и формального общения.

В романе В. Маханенко «Путь Шамана. Начало Пути» (2013) главный герой – Дмитрий Махан, ему 30 лет, не женат, девушки нет, специалист в области компьютерной безопасности. Дмитрий неудачно поспорил с девушкой и был приговорен к восьми годам заключения за взлом системы городского водоканала: «...содержанию в исправительной капсуле и работам по добыче ресурсов сроком на восемь лет» (Маханенко, 2013, с. 8). Ранее был знаком с этой игрой, поскольку привлекался для поиска уязвимостей в системе безопасности сервера.

Первый игровой персонаж – Махан, класс – Охотник, прокачан и имеет деньги, но аккаунт был удалён по решению суда. Игровой персонаж в заключении – Махан, класс – Шаман: «...нравилось мне играть с этим именем, привык я к нему, несмотря на то, что это была всего лишь фамилия» (Маханенко, 2013, с. 10). Внешность идентична реальной, поскольку заключенные не выбирают характеристики персонажа, он назначается системой автоматически. Попадая в виртуальный мир, Дмитрий сразу ставит цель – заработать авторитет и получить право провести остаток заключения не на рудниках, а в общем игровом мире. Для него Барлиона – это временная мера, она не является заменой реального мира.

Таким образом, при анализе романов мы определили, что типичный герой литРПГ – это одинокий парень в возрасте 24-35 лет, который увлекается (либо ранее увлекался) компьютерными играми, в ВИРТ попадает либо по собственному желанию (убегает от жизненных проблем, спасается от смерти), либо принудительно отбывать наказание. В игровом мире герой максимально сближается со своим персонажем, что позволяет проживать вторую жизнь. Несмотря на наличие игрового ника, герой в ВИРТе полноценно использует свое прижизненное имя. Одновременно главный герой является и повествователем в книге, все события мы видим только его глазами, речи автора нет.

2. Условная реальность происходящих событий в новом жанре подменяется виртуальной реальностью.

Виртуальная реальность – это имитация настоящего мира, созданная с помощью технических средств. Для убедительного переноса разума в виртуальную реальность компьютерный синтез создаётся на основе реального мира и времени. Огромное количество различных объектов реального мира и составляют виртуальный мир. Стоит отметить, что виртуальный мир не будет являться точной копией реального, здесь могут лишь присутствовать какие-либо объекты, предметы из реального мира. Многие из этих объектов – лишь проекции людей, растений, животных, насекомых и других живых организмов, которые взяты из реального мира. В свою очередь, бывает и такое, что создаются объекты в виртуальном мире, а позже уже пытаются переноситься в реальный, с помощью различных фигурок, статуэток, компьютерной графики. Реальный и виртуальный миры лишь дополняют друг друга. Если бы виртуальный мир был точной копией реального, не было бы стимула к их взаимному развитию.

В анализируемых романах представлены три мира, построенные авторами по типу ММОРПГ с полным погружением в виртуальную реальность: Вальдира (Дем Михайлов), Друмир (Д. Рус), Барлиона (В. Маханенко).

Вальдира – это иной мир, который противопоставлен земному «коллапсирующему» миру, управляют им люди. В игре работают представители администрации – Ангелы, Бессмертные, которые фиксируют достижения игроков, но не вмешиваются в процесс игры.

В книге одновременно существуют реальный и виртуальный мир. Погружение в игру происходит с помощью шлема и эластичного персонализированного ложа-кокона, а при каждом погружении герой видит некий радужный водоворот: «...рядом виселся игровой кокон Вальдиры, от которого к стене отходил толстый пук проводов толщиной с мое запястье, который все игроки ласково называли не иначе как пуповина. <...> Игрок, это младенец или зародыш, кокон с мягким ложем заменяет собой материнское чрево, а Вальдира успешно выступает в роли матери» (Михайлов, 2016, с. 7). Кокон до установки связи с владельцем имеет стандартную форму, но после нескольких часов в игре «эластичное ложе подстроится под контуры тела» (Михайлов, 2016, с. 7).

В Вальдире «действует только одна наука – математика», все достижения исчисляемые, нет чувственных характеристик (любовь, дружба). Герой чувствует запахи, вкусы, боль («голова гудела»), тепло («вода была теплой»), холод («дрожащий комок»), но за эмоциональную сферу отвечает человеческая оболочка, которая остается в реальном мире в коконе.

В ВИРТ-мире есть особый язык: «...руническая надпись – особый, придуманный создателями Вальдиры язык, на котором, по легенде игры, некогда разговаривала древняя раса Великих, много веков назад покинувшая этот мир навсегда» (Михайлов, 2016, с. 56). В игре в ходу две валюты: золото и деньги. Драгоценный металл предназначен только для виртуального мира, а деньги можно использовать в земном мире для оплаты аккаунта: «...скинуть с рук товар побыстрее и не за золото, а за реальные деньги» (Михайлов, 2016, с. 106); «...пятьдесят пять баксов прямо сейчас могу тебе закинуть, только номер счета дай» (Михайлов, 2016, с. 60).

Другой Мир (Друмир) – это виртуальный мир, который противопоставлен земному и управляется искусственным интеллектом (ИскИн). За преобразование локаций, исправность NPC, МОБов и квесты отвечает группа ИскИнов под управлением ИскИнаРэй 31, а администрированием занимается ИскИн Алый 9.

Погружение в мир происходит с помощью капсулы, пол для персонажа выбирается автоматически и совпадает с реальным, внешность по умолчанию также предлагается максимально похожая на игрока. Процесс

перехода в Друмир проходит максимально мягко: «...виртуальность медленно померкла, окутав меня вязкой тьмой» (Рус, 2013, с. 40). В Друмире герой чувствует боль («Не так чтобы адская боль, но вполне чувствительно. <...> Чувствительность к боли, как и острота восприятия других органов чувств, говорила о ГЛУБИНЕ погружения в виртуал» (Рус, 2013, с. 40)), запахи («Лавина звуков, запахов и ярких красок обрушилась на моё сознание»), вкусы («жрать в три горла, испытывая всю вкусовую гамму»), тактильные ощущения (солнце, ветер): «А ты теперь живёшь в этом мире, отсюда полная гамма чувств и ощущений» (Рус, 2013, с. 200).

Не важно, на каком языке говорят игроки, в виртуальном мире система синхронно переводит на родной для игрока, то есть нет языковых барьеров, как в земном мире.

Площадь мира поражает (1 430 000 кв. км), и он постоянно растёт за счёт генерации новых территорий (на 12 000 кв. км в месяц). В игре несколько языковых кластеров: «Игра легко локализует пользователя. По АйПи, по языку системы и интерфейса, по адресу и эмиттеру кредитки» (Рус, 2013, с. 22). Здесь возможен вывод реальных денег. Друмир развивается по законам реального мира, но при этом «в ВИРТе ты был крут, силен и сам себе хозяин», «тем и притягателен виртуал – невозможное возможно, мечты сбываются, круче нас только горы» (Рус, 2013, с. 12).

Интересно, что у Друмира есть свой раздел в Вики-энциклопедии, и за всеми объяснениями о ходе игры отправляют именно туда. Общение с Администрацией игры проходит через виртуальный чат, без посредников: «...новое сообщение, на этот раз личное, напрямую от Администрации» (Рус, 2013, с. 43).

В книге присутствует феномен Срыва: «Феномену срыва оказались подвержены 17 испытуемых. Участники эксперимента впали в состояние коматозного сна. Попытки привести их в сознание посредством болевого шока, реанимационными и медикаментозными средствами успеха не принесли. На данном этапе мы можем сделать вывод, что срыв необратим. Разум людей, оказавшийся в ВИРТе, на смерть тела носителя никак не отреагировал» (Рус, 2013, с. 30). Это перенос человеческого сознания в виртуальный мир без возможности вернуться в реальность, а для полного переноса необходимо максимально сродниться со своим персонажем и начать проживать его жизнь как свою: «...в момент срыва создаётся некая независимая копия игрового персонажа, не имеющая конкретной привязки к БД виртмира» (Рус, 2013, с. 35). Основными факторами переноса в ВИРТ названы старость, инвалидность, смертельная болезнь, тюремный срок, неудовлетворенность своей жизнью, желание стать частью волшебного мира (толкинисты и реконструкторы): «Друмир имеет минимум две грани, игровую – для всех и реальную – для тех, кто в срыве» (Рус, 2013, с. 148).

Уникальным является то, что оцифрованные могут расти, молодеть или стареть, а все процессы связаны с эмоциональным состоянием: «...аналитики говорят, что всё дело в желании. Чувствуешь себя бодрым, активным, подвижным, короче, молодым, и тело начинает понемногу омолаживаться. Устал, апатия, надоело всё – и начинает обвисать кожа, появляются морщины и седина» (Рус, 2013, с. 116).

Барлиона – 15 лет как государственная корпорация, единый виртуальный мир, который существует в тесной интеграции с земным. Генеральный директор, а ранее владелец игры – Петр Степанович Иванов, изготовитель виртуальных капсул. Иванов сотрудничает с правительством и выполняет госзаказ на погружение в игру преступников для отбывания наказания с возможностью досрочного освобождения. Тюрьмы заменены вирт-капсулами.

Погружение в мир происходит через капсулы, которые «настраивались индивидуально под человека и обеспечивали его всем необходимым на долгое время, начиная от питания и кончая тренировками за счет импульсных сокращений мышц» (Маханенко, 2013, с. 43). Эргономика капсул позволяла не покидать её долгое время: «Люди могли находиться в капсуле месяцами, а то и годами, не испытывая после выхода никакого дискомфорта» (Маханенко, 2013, с. 43). Благодаря системам жизнеобеспечения телесной оболочки у пользователей пропала необходимость возвращаться в реальный мир, чтобы удовлетворить базовые потребности: питание, вода, гигиена, тренировки. Момент погружения сопровождается потерей сознания и светом молнии: «Перед глазами сверкнула молния, и я на время потерял сознание» (Маханенко, 2013, с. 80).

Игра «проходила с полным погружением... игрок становился неотделим от своего персонажа и ощущал всё то, что мог бы чувствовать персонаж в игре: вкус, форму предметов, удовольствие, усталость, боль» (Маханенко, 2013, с. 42). Все чувства по требованию госорганов блокировались, исключением являются преступники – они ощущают всё.

Земной мир – это антиутопическое общество с единым мировым государством, форма правления – монархия во главе с императором: «...в какой-то момент времени территориальная разрозненность нашего мира прекратилась. Очевидцем этих событий я сам не был, объединение состоялось еще до моего рождения, но на уроках истории говорилось, что это была единая воля сограждан всего мира» (Маханенко, 2013, с. 16). Порой складывается впечатление, что Барлиона – это продолжение реальности и главная цель создания игры – выманивать деньги из населения: ночлег, предметы, смерть – за всё нужно платить. При этом заработанные в игре средства можно обменять на реальные: «За выполнение заданий начислялись игровые деньги, свободно обменивающиеся на реальные» (Маханенко, 2013, с. 16).

Таким образом, в каждом произведении присутствует виртуальная реальность, созданная авторами по типу многопользовательских игр. Погружение в мир происходит с помощью специальных капсул, которые подстраиваются под пользователя и позволяют задействовать в ВИРТе весь спектр чувств. Миры уникальные по своей природе, но живут по единым законам – игровым.

3. Несколько параллельно развивающихся миров и сюжетных линий.

В каждой книге параллельно существуют игровой и земной миры, которые взаимодействуют и взаимодействуют: в игре можно заработать реальные деньги и встретить знакомых из земного мира. Однако Валь-

дира – это самостоятельная игра, которая не зависит от спонсоров и государства, NPC быстро эволюционируют и начинают строить свои сюжетные линии, отличные от сценария игры. Друмир выступает саморазвивающейся альтернативной реальностью, в которой можно полноценно жить без земной оболочки. Барлиона – государственная корпорация, поэтому преследует идеологические цели и является фактически продолжением Единого государства.

Что же касается сюжетных линий, то, кроме боевой, в каждой книге есть любовная история:

– *Ростислав/Rosgard – Кира / Кирея Защитница*. Это любовный союз, который взаимовыгоден для обоих игроков (Дем Михайлов «Господство кланов»).

– *Глеб/Лаит – Татьяна/Таали*. Это любовный союз, который для девушки выгоднее, чем для Глеба. На трагическом предательстве и крушении надежд строится несколько книг из цикла «Играть, чтобы жить» Д. Руса.

– *Дмитрий Махан – Анастасия/Анастасия*. Это любовный союз, в котором девушка использовала Дмитрия для достижения своих целей, хотя их отношения всё же не однозначны. Ещё одна девушка, которая фигурирует в цикле «Путь Шамана», – Марина / Мирида Прозорливая, она является частью группы игроков, сражающихся с кланом Феникса. Из-за неё Дмитрий попал в тюрьму и с её помощью дошёл до высшего уровня (В. Маханенко «Путь Шамана»).

Квесты герои проходят либо самостоятельно, либо в составе группы. Нередко главный герой делится трофеями с возлюбленной.

Можно сделать вывод, что любовная сюжетная линия появляется только в виртуальном игровом мире и чаще всего там и остается. Герои соединяются для усиления обороны, повышения вероятности прохождения квестов, и не всегда на первом месте эмоциональная привязанность.

4. Исторический/псевдоисторический антураж.

Виртуальные миры Вальдира, Друмир, Барлиона – это имитация средневековой Европы в сочетании с фантастикой (маги, волшебные зелья, артефакты, гномы и т.п.): «*Стоящий за стойкой трактирщик сам лично наливал заказанный алкоголь очередному посетителю, никакой obsługi тут не было и в помине. Современный подход в атмосфере Средневековья*» (Михайлов, 2016, с. 120); «*Рыцарь Лаит, есть ли у тебя дама сердца, которую ты бы хотел провозгласить Первой Леди Турнира? – Да, сэр комендант! – Я так проникся духом Средневековья, что сам перешёл на высокопарный слог*» (Рус, 2013, с. 131); «*Это (Барлиона. – Е. Л.) была обычная игра, выполненная в стиле “Меча и Магии”, – средневековая эпоха, никакого огнестрельного оружия и двигателей внутреннего сгорания, зато в наличии были магия, орки, гномы, эльфы, драконы и многое другое, что было недоступно в реальном мире*» (Маханенко, 2013, с. 131).

Рассмотрев три романа современных русских авторов в жанре литРПГ, мы выявили общие фантастические элементы, которые органично вписываются в новейшую действительность, наполненную компьютерными играми. Герои романов больше времени проводят в компьютерной реальности, постепенно оцифровываясь и создавая персонализированный мир.

Заключение

Проанализировав элементы фантастики в произведениях литРПГ, можно сделать вывод, что новый жанр активно формируется и развивается на стыке Science Fiction и фэнтези, объединяя черты обоих жанров: в центре внимания реальный высокотехнологичный мир и виртуальный игровой стилизованный под средневековую Европу мир; главный герой параллельно существует в двух ипостасях – человек и игровой персонаж, при этом высокая вероятность поглощения первого вторым; а помимо боевой сюжетной линии, которая свойственна многопользовательским компьютерным играм, присутствует и любовная. Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра является основным сюжетоформирующим элементом и выступает в качестве смыслопорождающего и жанроформирующего начала, выводя художественную литературу на новый технологичный уровень. В связи с этим стоит отметить, что литРПГ – это и междисциплинарный жанр, который открыт новым интерпретациям.

Перспективы дальнейшего исследования проблемы мы видим в более детальном изучении специфических черт нового развивающегося поджанра научной фантастики – литРПГ.

Источники | References

1. Балашова Т. А. Художественные особенности серьезно-смеховой фантастики: на материале научно-фантастического романа Великобритании: дисс. ... к. филол. н. Балашов, 2003.
2. Василенко Е. Жанровые особенности новейшей фантастической литературы (на примере литРПГ) // Вестник Луганского национального университета имени Тараса Шевченко. 2018. № 2 (20).
3. Давыдов Д. Будущее капитализма: от литРПГ к футурологии // Свободная мысль. 2015. № 3 (1651).
4. Лахманн Р. Дискурсы фантастического. М.: Новое литературное обозрение, 2009.
5. Самухин А. Знаковые образы виртуальной реальности в популярной культуре // Обсерватория культуры. 2015. № 6.
6. Седых И. Обзор ключевых отраслей и рынков «Индустрия компьютерных игр - 2020». М.: Изд-во НИУ «Высшая школа экономики», 2020.

7. Солопина Г., Абрамова Е. История возникновения и развития литРПГ // Филология и человек. 2020. № 3.
8. Сумароков Г. Проблема жанрового синтеза в романе Й. Синисало *Enkelten Verta* (Кровь Ангелов) // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2020. № 5.
9. Тимошенко Т. В. Фантастика как социокультурный феномен: дисс. ... к. филос. н. Ростов н/Д, 2003.
10. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу / пер. с франц. Б. Нарумова. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999.
11. Фишман Л. Г. Фантастика и гражданское общество. Екатеринбург: Изд-во Института философии и права УрО РАН, 2002.
12. Чехлова Л. А. Австрийский фантастический роман первой трети XX века (А. Кубин, Г. Майринк, Л. Перуц): дисс. ... к. филол. н. Казань, 2015.

Информация об авторах | Author information

RU**Лисицына Елена Юрьевна**¹, к. филол. н.¹ Институт педагогического образования и менеджмента (филиал)
Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского, г. Армянск**EN****Lisitsyna Elena Yurievna**¹, PhD¹ The Institute of the Pedagogical Education and Management (affiliate)
of the V. I. Vernadsky Crimean Federal University, Armyansk¹ gorbinko.elena@gmail.com

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 17.11.2022; опубликовано (published): 28.02.2023.

Ключевые слова (keywords): фантастика; литРПГ; виртуальная реальность; игра; fiction; litRPG (literary role-playing game); virtual reality; game.