

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ЛИТРПГ

Г.А. Солопина, Е.М. Абрамова

Ключевые слова: литРПГ, поджанр, игра, виртуальная реальность, научная фантастика.

Keywords: litRPG, subgenre, game, virtual reality, science fiction.

DOI 10.14258/filichel(2020)3-09

Художественная литература XXI века отличается разрушением канонов. Синтетичность и взаимопроникаемость – одни из главных принципов современного творчества. Соединение медиакультуры, в частности интернета, телевидения и компьютерных игр порождает все новые направления и жанры, для интерпретации которых необходимы новые инструменты филологического анализа. ЛитРПГ – это сравнительно молодой, для многих неизвестный, но стремительно набирающий популярность, особенно в России, жанр литературы. Причины возникновения данного направления напрямую связаны с развитием виртуальной реальности. Именно характерные для компьютерных игр реалии и персонажи положены в основу такого литературного произведения. Характерными чертами **литРПГ** являются наличие игрового интерфейса и свойственного геймерам сленга, прокачка персонажа, прохождение квестов, общение с неигровыми персонажами и мн. др. ЛитРПГ – это социокультурный феномен, который отражает тенденции и проблемы современного общества. Несмотря на наличие отдельных статей по основным особенностям и тематическим разновидностям **литРПГ** (Е. Василенко, П. Ковалев, Л. Фишман), данное направление остается недостаточно изученным. Вопросы о его жанровой принадлежности, истории возникновения остаются открытыми. Цель данной работы заключается в определении предпосылок возникновения и основных этапов развития данного литературного явления на материале конкретных произведений, уточнении его жанровой принадлежности.

Важно, что изначально произведения **литРПГ** появились на просторах интернета, и только потом заинтересовали редакторов печатных изданий. По мнению Г.В. Кукуевой, параметры интернет-коммуникации формируют новые типы текста, ранее не представленные в типологии речевых жанров [Кукуева, с. 37]. В первую очередь обратимся к самому термину **литРПГ**. Сегодня существует несколько определений этого поджанра, однако, в отличие

от фантастики, различные исследователи, как правило, сходятся во мнении о литРПГ, что упрощает выявление его принципов и особенностей. Так, Д. Давыдов утверждает, что литРПГ – это поджанр, в рамках которого «герои живут внутри виртуальных компьютерных ролевых игр – RPG (role-playing game)» [Давыдов, 2015, с. 139]. По мнению А. Самухина, произведения в жанре литРПГ «рассказывают языком геймеров о приключениях тех или иных героев с описанием характерной механики многопользовательской игры» [Самухин, 2015, с. 9]. А. Чудов, автор книги «Империя Артан» (2016), отмечает, что литРПГ основывается на каких-либо существующих играх или моделирует присущую ММОПГ (англ. Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG – компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр) играм механику. Кроме того, литРПГ использует все присущие играм атрибуты: «уровневое развитие главного героя и его способностей (в основном линейная “прокачка”); выполнение квестов – заданий, которые ему ставят “второстепенные” персонажи или сам мир» [Чудов, 2013, с. 2].

Вопрос о том, к какому жанру относить литРПГ, все еще остается спорным, так как данным произведениям свойственно двоемирие. Обычно подразумевается первый мир, мир будущего, в котором научно-технический прогресс предоставляет возможность полного погружения в игру, – он соответствует канонам научной фантастики; и второй мир, виртуальный, в котором происходит большая часть повествования, – он, как правило, является миром фэнтези. Так, Л. Фишман 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» [Фишман, 2015, с. 139].

Таким образом, становится ясно, что в основе 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 важное место 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» [Надолинская, 2013, с. 141]. В современном мире особенностью игры является ее

интернациональность. Несмотря на то, что у представителей разных культур игры могут отличаться, все народы объединяет некое количество видов игр, имеющих много общего, независимо от их культурных различий. Многофункциональность игр отводит им значимое место в жизни общества. Еще Платон отмечал связь игры почти со всеми сферами человеческой деятельности [Платон, 1994, с. 23]. 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 др. Игра стала одним из главных приемов постмодернизма. Однако в конце прошлого столетия игра приобрела совершенно иную форму. Появление в XX веке компьютерных игр было неизбежно благодаря стремительному научно-техническому прогрессу. Претерпев значительные изменения, к XXI веку компьютерные игры стали «не только развлечением, но и носителем культуры» [Денисова, 2010, с. 36]. Широкое влияние игры на искусство отмечал и Ф. Шиллер, трактуя ее «не только как компонент искусства, но и способ его стимуляции к развитию» [Шиллер, 2016, с. 59]. Таким образом, феномен игры можно назвать одним из главных факторов возникновения такого поджанра, как литРПГ.

Еще одним важным понятием в данном контексте является понятие виртуальности. Само понятие было активно обсуждаемым еще в философских течениях античности и средневековья. Например, в средневековый период этот термин использовался для объяснения «отношений между божественным и человеческим миром» [Самухин, 2015, с. 10]. 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 века, вместе с вторжением в повседневную жизнь компьютерной техники. Данный феномен поспособствовал появлению различных произведений, основанных как на позитивном, так и на негативном взгляде на расширение роли, занимаемой компьютерной техникой в жизни человека. Появление книг литРПГ можно считать новым витком развития образа виртуальной реальности.

Кроме того, одной из причин появления и быстрого обретения популярности 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» [Мартьянов, 2016, с. 142]. Так, в XXI веке «компьютерные игры прочно занимают лидирующие позиции в досуговых предпочтениях молодежи и людей среднего возраста» [Василенко, 2018, с. 11] и литРПГ попадает в сферу интересов данных членов общества.

Следует отметить, что между предпосылками к появлению жанра и его окончательным формированием лежит длинный путь развития, поэтому некоторые элементы жанра можно увидеть в произведениях различных авторов задолго до выделения литРПГ как отдельного поджанра. Так, Л. Нивен и С. Барнс еще в 1981 году 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, в которых могут умереть. Данный роман, конечно, еще нельзя отнести к поджанру литРПГ, однако центром сюжета тоже становится коллективная игра. Упомянутый прием будет использоваться в дальнейшем именно в этом поджанре.

Есть примеры предпосылок к появлению литРПГ и в русской прозе. Один из них – повесть В. Пелевина «Принц Госплана» (1991). Главный герой настолько сильно отождествляет себя с героем компьютерной игры «Принц Персии», что виртуальная реальность срастается с его повседневной жизнью. В повествовании переплетаются игровые особенности и детали реального мира: *«На пол воин отбрасывал две расходящихся дрожжащих тени, потому что за его спиной коптели два факела по бокам высокой резной двери с черной вывеской “ГОСПЛАН СССР”»* (Пелевин, 1991, с. 13)¹. Кроме того, в повести часто указываются сочетания компьютерных клавиш, что приближает повесть к жанру литРПГ: *«– А там шифтом надо, – сказал Саша, беря сигарету»* (Пелевин, 1991, с. 5).

Является примечательным и роман Дж. Нуна «Вирт» (1993), значительное место в котором занимает мотив игры. Действие разворачивается в далеком будущем, где существует особый наркотик, «перья», переносящий принимающего его человека в виртуальную реальность. Перья отличаются по уровням сложности, то есть по

¹ Здесь и далее в круглых скобках даны ссылки на тексты из списка источников, приведенного в конце статьи.

опасности, которую представляют. Так, в самых простых перьях невозможно почувствовать боль, а в более опасных – может случиться все, даже смерть. Как и во многих романах литРПГ, если игрок умрет, используя такое перо, он умрет и в реальной жизни, ведь «единственный путь наружу – это закончить игру» (Нун, 2018, с. 20). Интересовались вопросом виртуальной реальности и такие авторы, как Б. Стерлинг («Интерфейсом об тейбл»), В. Панов («Анклавы») и т.д.

Новый этап в формировании поджанра можно увидеть в научно-фантастической серии книг Т. Уильямса «Otherland» (1996-2001). Благодаря технологиям, а именно широкому распространению полифункциональных установок виртуальной реальности, люди из разных слоев общества получают доступ к онлайн-миру – «сети». В отличие от многих других произведений в жанре литРПГ, действия романа чередуются и помещаются то в виртуальный, то в реальный мир. В данном произведении также присутствует ставший популярным в книгах поджанра литРПГ сюжетный ход, при котором смерть в игре приводит к смерти в реальном мире.

Одним из родоначальников жанра литРПГ часто называют С. Лукьяненко с его романом «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 книгах литРПГ: «*Пришлось протянуть руку, и набрать команду: deer. А теперь – “ввод”*» (Лукьяненко, 2015, с. 16). Сам С. Лукьяненко называет свое творчество «фантастикой жесткого действия». Писатель – лауреат престижной литературной премии в области фантастики «Аэлита» (1999), а также независимой премии «Платиновый Тарлан» (2005), обладатель наград «Звездный мост» (1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2009) и мн.др. Роман «Лабиринт отражений» был отмечен премией «Зилаткон» (1998).

В романе Ч. Стросса «Halting State» сюжетной завязкой является совершенное в ММОПГ Avalon Four киберпреступление: 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 поджанра литРПГ находим в романе Э. Клайна «Первому игроку приготовиться» (2011). Главный герой живет в 2045 году, к которому человечество достигло небывалых успехов в науке и технике, 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»* (Клайн, 2018, с. 14). Однако данное произведение обычно относят к научной фантастике.

Обратимся к роману Б. Акунина «Квест» (2009), в официальный онлайн-вариант которого включены мини-игры и слайд-шоу. Печатная версия состоит из двух частей. Первая часть стилизована под компьютерную игру: названия глав отсылают к игровым интерфейсу и терминам (Profile, Tutorial), а также имеют уровни (Level 1. Пароход «Европа»). Кроме того, в конце некоторых глав автор предоставляет игроку шанс сделать выбор, однако из всех вариантов только один является правильным: *«ВНИМАНИЕ! ДЛЯ ПЕРЕХОДА НА КАЖДЫЙ СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ ВАМ ПРИДЕТСЯ ВЫБИРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВАРИАНТ РЕШЕНИЯ»* (Акунин, 2014, с. 9). Игровая форма является одним из принципов постмодернизма, однако компьютерная стилизованность позволяет считать, что «Квест» оказал влияние на развитие литРПГ в русской прозе.

Большинство исследователей считают, что первым произведением в жанре литРПГ является ставшая культовой серия иллюстрированных новелл Нам Хиисанга «The Legendary Moonlight Sculptor» («Легендарный Лунный Скульптор») [Василенко, 2018, с. 12]. Первая новелла данной серии была издана в 2007 году, 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 счет долгов, и Ли Хэн решает создать персонажа в новой игре «Королевская дорога», чтобы 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*» (Хиисанг, 2007, с. 10). Более того, 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*» (Хиисанг, 2007, с. 12). Данное произведение обладает всеми характеристиками, свойственными жанру литРПГ, такими, как виртуальная реальность, игровой интерфейс, сленг и т.д. Таким образом, автора «Легендарного лунного скульптора» относят к одному из основателей жанра литРПГ.

Сильное влияние на развитие жанра оказал японский проект .hack, запущенный в 2002 году 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, которая обрела международную известность в отличие от новелл Нам Хиисанга. Это цикл ранобэ (рассказ с иллюстрациями в аниме-стилистике, в основном нацеленный на молодежную аудиторию) «Sword Art Online» («Мастера Мечей Онлайн») японца Рэки Кавахары, выходящих с 2009 года. Важно, что первый том серии был написан еще в 2002 году для конкурса Dengeki Game Novel Prize, однако автор превысил разрешенное количество страниц. До 2009 года ранобэ публиковалось в сети под псевдонимом Фумио Кунори. События данных ранобэ полностью происходят в виртуальном мире, 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» (Кawahara, 2015, с. 32). 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 также присутствуют «Мастерах меча онлайн», например, системные сообщения: *«вы были вызваны на дуэль игроком Крадил. Принимаете вызов?»* (Кавахара, 2015, с. 54). Международная известность данного ранобэ оказала значительное влияние на развитие жанра, в том числе на его популярность в России.

Кроме того, 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» (С. Карелин, 2001 год) 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 год). В его основе 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. В произведении конфликт строится на основе того, что существует Междусетье, которое включает в себя разнообразные игровые миры. Мир, в котором живет герой, является копией Средиземья, однако многое в нем, включая магию, работает в соответствии с законами серии игр «Герои Меча и Магии». Например, для использования заклинаний в игре необходимо было посетить Гильдию Магов – персонаж запоминал заклинания и мог их использовать ровно столько раз, сколько позволяли его игровые характеристики. В произведении В. Проскурина магия тоже зависит от разума человека, так как «любая серьезная магия сотворится исключительно в уме заклинающего» (Проскурин, 2003, с. 2). «Клан Быка» (И. Тропов, 2005 год) тоже включает элементы литРПГ – в нем герой, Алексей Скворцов, отбывает срок в виртуальной тюрьме. Скворцов невиновен в преступлении, из-за которого вынужден драться с другими такими же заключенными в виртуальной игре, в которой им всем придали облик генно-инженерных монстров. Облик главного героя – это огромный бык. Вероятно, этот мотив перекликается с «часом быка», о котором упоминал А. Ефремов. Для него это время, когда господствуют злые духи и черное шаманство (Ефремов, 1962, с. 118), а мир игры, в которую попал герой, воплощает худшие качества человечества.

Роман «Господство клана Неспящих» Р. Михайлова, появившийся в сети в 2012 году, по мнению Е. Василенко является первым русскоязычным произведением, написанным в поджанре литРПГ. 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 завести 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 года 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!»* (Дем, 2015, с. 17). Являясь первым представителем поджанра, данное произведение задавало направление другим романам, выпущенным после него, определив, таким образом, каноны литРПГ.

Примечательно, что 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 редактором и автором А. Боблом в 2013 году. 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. ЛитРПГ (LitRPG) – как определяют его в «Словаре современного читателя» на сайте ЭКСМО –

это «жанр фантастической литературы на стыке киберпанка и попаданства, герои которого действуют в виртуальной реальности компьютерных игр» [Словарь современного читателя, URL].

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 году. 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». 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»* (Маханенко, 2016, с. 3). 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 «Играть, чтобы жить» Д. Руса. По версии Всероссийской литературной премии «Настоящий писатель. Новая фантастика» Д. Рус считается самым читаемым автором жанра литРПГ в России, а также за рубежом. Главный герой Глеб узнает, что болен раком, и у него остается только месяц жизни. Страх смерти вынуждает его искать способы избежать своей участи. Так он узнает об одном способе, появившемся благодаря новым играм с полным погружением. Для погружения в виртуальную реальность в произведениях этой серии используются капсулы «ВИРТ». После их широкого распространения появился такой феномен, как срыв: люди, проводящие в какой-либо игре слишком много часов, оцифровывались, их *«сознание полностью перетекало в игровой мир, и в реале оставалась лишь пустая оболочка без разума»* (Рус, 2013, с. 5). 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 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 российских авторов по большей степени везет оказаться в нужном месте, случайно сказать реплику, дающую особый квест. Так, Виид проводит много часов в тренировочном зале, чем обычные игроки не занимаются в связи с однотипностью процесса «Сила увеличилась на 1. После шести часов избиения пугала, Виид наконец услышал хорошие новости» (Хиисанг, с. 2). Вместо того, чтобы быстро проходить квесты, он скрупулезно планирует прокачку своего персонажа, не жалея ни времени, ни сил. Тогда как Глеб случайно оказывается возле высокоуровневого игрока, дерущегося с очень сильным мобом, и добывает его: «Невероятное стечение обстоятельств. Если б лучник был жив, и я просто нанес сколько-то единиц повреждений – опыта мне бы не досталось» (Рус, 2013, с. 20). Благодаря победе и особенностям своего класса главному герою удается всего за несколько часов подняться до высокого уровня, в чем большую роль играет не его старание, а обычное везение.

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. Глеб, герой «Играть, чтобы жить», следует нестандартному способу прокачки своего класса, что становится возможно благодаря его быстрому подъему в уровнях, таким образом «противника ждет совсем не то, на что он рассчитывает» (Рус, 2013, с. 83). Махан из романа «Путь шамана» тоже не идет стандартным путем, ему везет со стартовыми классом и специализацией, которые выбирал даже не он, они были назначены решением суда: «Суд назначает подсудимому расу – Человек, класс – шаман» (Маханенко, с. 1). Благодаря этому ему удается хорошо устроиться, так как в месте отбытия срока такой класс и специальность больше не встречаются. Кроме того, Махан часто случайно оказывается в нужном месте или получает редкие квесты, нестандартно разговаривая с НПС, что является частым ходом в русских книгах жанра литРПГ.

Особенностью же произведений англоязычных авторов является сильнее выраженная описательность и меньшее количество вставок с системными сообщениями и т.п., нежели в русских романах. Если русские авторы склонны наполнять произведения похожим на игровые логи тексты с перечислением урона, то зарубежные авторы описывают

битвы более художественно: «*“He’s going to cast a lightning strike.”* <...> *blast of lightning was wrenched from it by the spell*» (Костик, 2008, с. 27).

Итак, сложность определения жанровой принадлежности литРПГ заключается в двоемирии, изображаемом в произведении. С одной стороны, это мир будущего, мир технически более совершенный, с другой – это виртуальный мир. Данный поджанр сформировался на стыке научной фантастики и фэнтези. Преобладание описания вымышленных технологий будущего в подобных произведениях позволяют отнести его к поджанру научной фантастики. Игра является главным сюжетообразующим элементом таких романов. Развитие компьютерных игр и создание в них виртуальной реальности способствовало возникновению и выделению в отдельный поджанр произведений литРПГ. До появления нового поджанра элементы литРПГ появлялись во многих произведениях, таких, как «Вирт», «Первому игроку приготовиться», «Otherland» и др. Родоначальником поджанра иногда называют С. Лукьяненко, автора романа «Лабиринт отражений», оказавшего сильное влияние на произведения данного поджанра. Однако чаще основателем поджанра литРПГ считается Н. Хиисанг с серией новелл «Легендарный лунный скульптор», сыгравшей важную роль в формировании поджанра. ЛитРПГ – один из самых дискуссионных субжанров современной научной фантастики, так как многие исследователи не соглашаются с тем, что это отдельный субжанр и отказывают ему в художественности. Это подтверждается отсутствием литературных премий (за исключением С. Лукьяненко), а также литературной критики, которая оставляет данный вид жанровой литературы вне поля зрения, хотя он становится предметом изучения научных трудов по социологии, информатике, языкознанию, математике. При этом литРПГ продолжает завоевывать свою читательскую аудиторию в России и за рубежом, переходя из просторов сети Интернет на страницы печатных книг.

Литература

Василенко Е.С. Жанровые особенности новейшей фантастической литературы (на примере LitRPG) // Вестник Луганского национального университета имени Тараса Шевченко. 2018. № 2 (20).

Давыдов Д.А., Фишман, Л.Г. Будущее капитализма: от литРПГ к футурологии // Свободная мысль. 2015. № 3 (1651).

Денисова А.И. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Аналитика культурологии. 2010. № 18.

Кукуева Г.В. Лингвопрагматическая модель речевого жанра эссе в интернет-коммуникации // Филология и человек. 2015. № 3.

- Мартьянов В.С. Социальная стратификация современных обществ: от экономических классов к рентным группам. // СОЦИС. 2016. № 10.
- Надолинская Т.В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики // Образование и наука. 2013. № 7.
- Платон. Собр. соч. в 4-х тт. СПб, 1994.
- Самухин А.Х. Знаковые образы виртуальной реальности в популярной культуре // Обсерватория культуры. 2015. № 6.
- Словарь современного читателя. [Электронный ресурс]. URL: <https://eksmo.ru/slovar/litrg/>.
- Фишман Л. Г. Эпос прекариата. 2017. № 4.
- Чудов А. Жанр литРПГ – что это такое? [Электронный ресурс]. URL: <http://tchudov.ru/blog/>.
- Шиллер И. Письма об эстетическом воспитании. М., 2016.

Список источников

- Акунин Б. Квест. АСТ, 2014.
- Дем М.А. Господство клана Неспящих. М., 2015.
- Ефремов И.А. Дорога ветров, Географгиз, 1962.
- Кавахара Р. Sword Art Online. Айнкрад. 001. М., 2015.
- Клайн Э. Первому игроку приготовиться. М., 2018.
- Костик К. Эпик. Нью-Йорк, 2008.
- Лукьяненко С.В. Глубина. М., 2015.
- Маханенко В.М. Путь шамана. Шаг 1: Начало пути. М., 2016.
- Нун Д. Вирт. М., 2018.
- Пелевин В.О. Принц Госплана. Эксмо, 2011.
- Проскурин Г.В. Хоббит, который познал истину. Армада, Альфа книга, 2003.
- Рус Д. Играть, чтобы жить. Срыв. М., 2013.
- Хиисанг Н. Легендарный лунный скульптор. [Электронный ресурс]. URL: <https://ranobelib.ru/legendary-moonlight-sculptor/>.

References

- Vasilenko E.S. *Zhanrovye osobennosti noveyshey fantasticheskoy literatury (na primere LitRPG)* [Genre Features of the Latest Science Fiction Literature (on the Material of LitRPG)]. *Vestnik Luganskogo nacional'nogo universiteta imeni Tarasa Shevchenko* [Journal of the National University named after Taras Shevchenko]. 2018. No. 2.
- Davydov D.A., Fishman, L.G. *Budushchee kapitalizma: ot litrpg k futurologii*. [The Future of Capitalism: from LitRPG to Futurology]. *Svobodnaja mysl'* [Free Thought]. 2015. No. 2.
- Denisova A.I. *Komp'yuternye igry kak fenomen sovremennoy kul'tury* [Computer Games as a Phenomenon of Modern Culture]. *Analitika kul'turologii* [Analytics of Cultural Studies]. 2010. No. 18.
- Kukueva G.V. *Lingvopragmaticheskaja model' revevogo zhanra jesse v internet-kommunikacii* [Linguistic and Pragmatic Pattern of an Essay Speech Genre in the Internet Communication]. *Filologija i chelovek* [Philology & Human]. 2015. No. 3.
- Mart'yanov V.S. *Sotsial'naya stratifikatsiya sovremennykh obshchestv: ot ekonomicheskikh klassov k rentnym gruppam* [Social Stratification of Modern Societies: from Economic Classes to Rental Groups.]. *SOTSIS*. 2016. No. 10.

Nadolinskaya T.V. *Igra v kontekste istorii filosofii, kul'tury i pedagogiki* [The Game in the Context of the History of Philosophy, Culture and Pedagogy]. *Obrazovanie i nauka* [Education and Science]. 2013. No. 7.

Plato. Complete Works Vol. 4. Easton Press; Collector's edition, 2001. (Russ. ed.: Platon. *Sobr. soch.* St.Petersburg, 1994).

Samukhin A.Kh. *Znakovye obrazy virtual'noy real'nosti v populyarnoy kul'ture* [Iconic Images of Virtual Reality in Popular Culture.]. *Observatoriya kul'tury* [Observatory of the Culture]. 2015. No. 6.

Slovar' sovremennogo chitatelya [Dictionary of the Modern Reader]. URL: <https://eksmo.ru/slovar/litrgp/>.

Fishman L.G. *Epos prekariata* [Epic of the Precariate]. *Politicheskaya kontseptologiya: zhurnal metadistsiplinarynykh issledovaniy* [Political Conceptology: Journal of Metadisciplinary Research]. 2017. No. 4.

Chudov A. *Zhanr litRPG – chto eto takoe?* [What is the litrpg genre?]. 2013. URL: <http://tchudov.ru/blog/>.

Schiller F. *On the Aesthetic Education of Man*. Dover Publications Inc, 2004. (Russ. ed.: Shiller F. *Pis'ma ob esteticheskom vospitanii*. Moscow, 2016).

List of sources

Akunin B. *Kvest* [Quest]. AST, 2014.

Dem M.A. *Gospodstvo klana Nespyashchikh* [Domination of the Sleepless Clan]. Moscow, 2015.

Efremov I.A. *Doroga vetrov* [The Wind Road]. Geografiz, 1962.

Kawahara R. *Sword Art Online*. (Russ. ed.: Kawahara R. *Mastera mecha onlayn*. Moscow, 2015).

Cline E. *Ready Player One*. Broadway Books., 2012. (Russ. ed.: Klayn E. *Pervomu igroku prigotovit'sya*. Moscow, 2018).

Kostick C. *Epic*. New York, 2008.

Luk'yanenko S.V. *Glubina* [Depth]. Moscow, 2015.

Makhanenko V.M. *Put' shamana. Shag 1: Nachalo puti* [The Path of the Shaman. Step 1: Beginning of the Path.]. Moscow, 2016.

Noon J. *Virt*. Crown, 1995. (Russ. ed.: Nun D. *Virt*. Moscow, 2018).

Pelevin V.O. *Prints Gosplana* [Prince of Gosplan]. Eksmo, 2011.

Proskurin G.V. *Khobbit, kotoryy poznal istinu* [The Hobbit Who Knew the Truth]. Armada, Al'fa kniga, 2003.

Rus D. *Igrat', chtoby zhit'*. Sryv [Play to Live. Stall]. Moscow, 2013.

Khiisang N. *Legendarnyy lunnyy skul'ptor* [The Legendary Moonlight Sculptor]. URL: <https://ranobelib.ru/legendary-moonlight-sculptor/>.