

RU

Многочеловеческая компьютерная игра как прототекст литРПГ («Господство кланов» Дема Михайлова, «Играть, чтобы жить. Срыв» Д. Руса, «Путь шамана. Начало Пути» В. Маханенко)

Лисицына Е. Ю.

Аннотация. Цель исследования – доказать, что массовая многочеловеческая ролевая онлайн-игра является прототекстом для романов в жанре литРПГ, предоставляя готовые сюжетные паттерны, систему конфликтов и этико-философские дилеммы, связанные с жизнью в мире, подчиненном игровым алгоритмам. Научная новизна исследования заключается в том, что впервые массовая многочеловеческая ролевая онлайн-игра рассматривается как прототекст для русскоязычных романов в жанре литРПГ («Господство кланов» Дема Михайлова, «Играть, чтобы жить. Срыв» Д. Руса, «Путь шамана. Начало Пути» В. Маханенко). Полученные результаты показали, что в литературном пространстве жанра традиционные игровые механики – такие как условная смерть и последующее воскрешение, квестовая структура сюжета и система лута – обретают функцию философского инструментария, позволяющего автору исследовать фундаментальные вопросы: о свободе выбора в детерминированном мире правил, конструировании идентичности в цифровом двойнике, границах реального и виртуального, а также истинной стоимости достижений в симулированной среде.

EN

Massively multiplayer online games (MMORPG) as a prototext for LitRPG (based on “Clan Dominance” by Dem Mikhailov, “Play to Live: AlterWorld” by D. Rus, and “The Way of the Shaman: Survival Quest” by V. Mahanenko)

E. I. Lisitsyna

Abstract. The research aims to prove that the massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) serves as a prototext for LitRPG novels, providing ready-made plot patterns, conflict systems, and ethical-philosophical dilemmas associated with life in a world governed by game algorithms. The scientific novelty of the study lies in the fact that, for the first time, the MMORPG is examined as a prototext for Russian-language LitRPG novels (Dem Mikhailov’s “Clan Dominance”, D. Rus’s “Play to Live: AlterWorld”, and V. Mahanenko’s “The Way of the Shaman: Survival Quest”). The results demonstrate that within the literary space of the genre, traditional game mechanics – such as conditional death and subsequent resurrection (respawning), quest-based plot structures, and loot systems – acquire the function of a philosophical toolkit. This allows the author to explore fundamental questions: free choice within a deterministic world of rules, identity construction through a digital twin, the boundaries between the real and the virtual, and the true cost of achievements within a simulated environment.

Введение

Стремительная и зачастую непредсказуемая цифровизация стала двигателем изменений в современном обществе, проникая в образование, быт и науку. Это обстоятельство повлияло на формирование сложной, амбивалентной и динамичной социальной реальности. За счет внедрения цифровых решений происходит последовательное повышение технологического уровня производства и качества услуг. Не остаются в стороне и гуманитарные науки, все аспекты которых – от методов исследования до форм хранения и представления знаний – подвергаются активному переосмыслению через призму цифровых технологий, а «субъект научного гуманитарного знания сегодня более половины рабочего дня проводит за компьютером, следовательно,

он включен в цифровую среду» (Усачев, Усачева, Гришаева, 2023, с. 313). Проникновение цифровых ресурсов в гуманитарное знание формирует новую исследовательскую парадигму, что выступает ключевым фактором модернизации и бросает вызов устоявшимся методологическим основам классических дисциплин. Как отмечает Г. Гогиберидзе, «информационные технологии значительно повлияли на изменение самой модели читательской культуры, но не на ее роль и значение: чтение художественных произведений и сегодня рассматривается в качестве одной из наиболее приоритетных составляющих духовной жизни общества» (2019, с. 65).

Процессы цифровизации активно проникают в литературное творчество. Так, например, феномен литературы литРПГ (от англ. *Literary Role-Playing Game*), стремительно набравший популярность в 2010-х годах, уходит корнями не только в нарративные традиции фэнтези или научной фантастики, но и в современную медийную среду, которая в определенном смысле его и создала. А полноценное исследование генезиса жанра возможно только с привлечением его прямого прототекста – массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (ММОПГ, от англ. *MMORPG* – *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*). Именно их социальная и игровая механика, культурные коды и внутренняя мифология сформировали базовый нарративный каркас и образный мир для литРПГ-романов.

Романы «Господство кланов» Дема Михайлова, «Играть, чтобы жить. Срыв» Д. Руса, «Путь шамана. Шаг 1: Начало» В. Маханенко не просто используют игровую терминологию, но целиком построены на логике и реалиях виртуальных миров, напоминающих классические ММОПГ начала 2000-х («World of Warcraft», «Lineage II», «EverQuest»). Эти произведения можно рассматривать как литературную реакцию и рефлексии на уникальный социальный опыт, возникший внутри игровых вселенных: формирование гильдий (кланов), стратегии PvP (игрок против игрока) и PvE (игрок против окружения), гонка за модернизацией персонажа, виртуальная экономика и, что особенно важно, трансформация игрового статуса в экзистенциальную ценность.

В историко-литературном срезе это явление молодое, но в связи с нарастающей популярностью требующее должного внимания исследователей. Существующие на сегодняшний день работы (Е. Василенко (2018); Д. Давыдов (2015); А. Самухин (2015); Г. Солопина и Е. Абрамова (2020); А. Чудов (2016); Н. Шамова и Н. Кургузова (2022а; 2022b)) носят фрагментарный характер и не предлагают исчерпывающего решения проблем, связанных с жанровой природой и системой поэтологических признаков этого литературного направления. В связи с этим актуальность настоящего исследования связана с выявлением конкретных механизмов трансляции игровых практик и социокультурных моделей ММОПГ в литературное творчество, что заложило фундамент для формирования канонов нового жанра.

Достижение поставленной цели обусловило постановку и решение следующих задач: выявить и систематизировать ключевые структурные элементы игрового прототекста (ММОПГ), которые заимствуются авторами литРПГ-романов; проанализировать специфику литературной адаптации и трансформации выявленных игровых механик в русскоязычных текстах; определить, как опосредованная игровыми алгоритмами реальность литРПГ становится пространством для постановки этико-философских дилемм; обобщить результаты анализа и доказать, что ММОПГ функционирует для литРПГ в качестве прототекста, обеспечивающего жанр не только формальными паттернами, но и мировоззренческим фундаментом для осмысления актуальных социокультурных проблем цифровой эпохи.

Основным методом исследования можно считать типологический, который позволил рассмотреть общие черты в развитии жанра литРПГ, а при рассмотрении конкретных произведений и сопоставлении их применялись методы системного, целостного и сравнительного анализа.

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

Теоретическую базу исследования составляет корпус литературоведческих работ, посвященный анализу научной фантастики и русскоязычной литРПГ-прозы. Как отмечает Г. Сумароков, современная научная фантастика «чаще всего изображает мир высоких компьютеризированных цивилизаций» (2020, с. 61). Д. Давыдов (2015) и А. Самухин (2015) в своих трудах определяют литРПГ как поджанр фантастики, нарративная структура которого конструируется вокруг механик и логики многопользовательских компьютерных игр. Сходную позицию занимает А. Чудов (2016), подчеркивающий зависимость сюжетостроения от игрового прототипа. Г. Солопина и Е. Абрамова (2020) вносят вклад в изучение проблемы систематизации жанра, предлагая сводный обзор существующих подходов и уточняя его дефиниции через выявление комплекса типологических признаков. Таким образом, теоретический дискурс по теме консолидируется вокруг признания роли игрового прототекста как ключевого фактора генезиса и поэтики литРПГ.

Практическая значимость исследования заключается в том, что его материалы и выводы могут быть использованы в вузах гуманитарного и социально-гуманитарного направления при изучении спецкурсов и спецсеминаров по современной литературе, цифровым медиа, нарратологии и теории игр. Полученные данные могут найти применение в процессе учебно-методической деятельности при создании учебных пособий, программ элективных курсов и рабочих тетрадей, посвященных анализу литературных явлений цифровой эпохи. Результаты работы также представляют ценность для книгоиздательской практики и литературной критики, предоставляя системный инструментарий для анализа и оценки произведений в жанре литРПГ.

Обсуждение и результаты

Мы придерживаемся позиции, что литРПГ формируется на стыке фэнтези и научной фантастики, а генетически восходит к ММОПГ: «...литРПГ – это новый литературный жанр, который формируется и развивается

на стыке фэнтези и Science Fiction, а прототекстом является многопользовательская ролевая онлайн-игра» (Лисицына, 2023, с. 362). Жанру характерны уникальные структурные элементы: многоуровневые локации с NPC и мобами, строгая иерархия игроков, многочисленные квесты, за прохождение которых начисляются баллы или деньги, возможность усовершенствовать своего персонажа и поднять уровень. Ключевая особенность жанра – игровые логи (от англ. log – журнал или досье), где отображается вся информация о действиях игрока: достижения персонажа или его природные характеристики, а также описание оружия, одежды, инвентаря. Рассмотрим детально игровые элементы в книгах литРПГ.

1. Игровые топосы

Вальдира. Стартовая локация для новых игроков – Ясли. Это облегченная версия игры, созданная для адаптации, знакомства с правилами и первоначальной «прокачки» персонажа. Здесь нет прямых боевых столкновений, только уничтожение мобов и выполнение стандартных заданий от NPC. При достижении определенного уровня игрок может уйти в город, но тогда в Ясли ему ход закрыт и начинается настоящая игра.

Другой Мир (Друмир). Стартовая локация – Ясный город. Это полноценное игровое пространство, где персонажу необходимо заработать деньги, чтобы оплатить еду и ночлег. Здесь необходимо сразу активно взаимодействовать с другими игроками и «прокачивать» своего персонажа.

Барлиона. Стартовая локация – Медный рудник Прика, где заключенные отбывают наказание, добывая ресурсы. Особенность этого рудника в том, что здесь *«только промышленники и работают – есть Художник, Скульптор, Стекольщик, даже Резчик по дереву имеется»* (Маханенко, 2013, с. 21). У преступников, которые долгое время провели на «руднике мастеров», постепенно меняется мировосприятие и даже характер: *«...если десяток лет творить, то волей-неволей отмечаешь от себя весь негатив. Получается не рудник, а какая-то зона реабилитации и перевоспитания для заключенных»* (Маханенко, 2013, с. 24).

Игровые топосы в исследуемых романах представляют собой не просто фон, а структурные элементы, напрямую унаследованные от прототекста – массовых многопользовательских онлайн-игр конца 1990-2000-х годов. Их дизайн и философия напрямую отсылают к конкретным игровым реалиям, предшествовавшим созданию этих литературных текстов. «Ясли» (Вальдира) и «Ясный город» (Друмир) являются классическими вариациями стартовых зон (starting zones) и столиц для новичков (newbie towns). Их прообразы четко прослеживаются. Так, в «World of Warcraft» (2004): Элвиннский лес для Альянса или Тирисфальские леса для Орды как безопасные зоны с постепенным введением механик, ведущие к крупным городам вроде Штормграда или Оргриммара; в «Lineage II» (2003): система «городов новичков» (например, Talking Island Village), где игроки проводят первые уровни, обучаясь основам; «EverQuest» (1999): многочисленные стартовые города для каждой расы (Келет, Ака'Анон), выполняющие функцию социального хаба и центра для квестов низкого уровня.

Ключевое литературное развитие этого топоса состоит в наделении его нарративным и экзистенциальным смыслом. Если в играх переход из стартовой локации в «большой мир» – это рутинный этап геймплея, то в романах (особенно в «Играть, чтобы жить») он становится ритуалом инициации, точкой невозврата, за которой начинается «настоящая жизнь» / «настоящая игра» с ее высокими ставками. Запрет на возврат в «Ясли» в Вальдире – это литературная гиперболизация игрового условного правила, превращающая его в судьбоносный выбор.

«Медный рудник Прика» (Барлиона) – это авторская трансформация другого классического игрового топоса: зоны-тюрьмы или стартовой локации для «злых» рас / классов. Его можно сопоставить с островом Заточения (The Isle of the Damned) в «Lineage II» для темных эльфов, представляющим собой мрачное, ограниченное пространство для начала игры. Либо с концепцией стартовых подземелий для нежити в «World of Warcraft» (пещеры Мертвых копей). Однако новаторство В. Маханенко состоит в переосмыслении функции этого пространства. Если в играх подобные зоны просто задают эстетику и начальный тон, то в «Пути Шамана» рудник становится не только местом наказания, но и своеобразной социально-реабилитационной и профессиональной лабораторией. Это пример того, как литература берет игровое клише и наполняет его непривычной для игры социальной психологией и внутренней трансформацией персонажей, что редко является приоритетом геймдизайна.

Для каждой локации авторами предусмотрены определенные задания, mobs, NPC, и если в компьютерных играх нарушение правил встречается редко, то в романах литРПГ это частое явление. Так, в романе «Играть, чтобы жить. Срыв» Лаит встречает зомби в светлых землях новичков, что совершенно противоречит канонам: *«Поднял средненького по силе зомби, заодно перехватив несколько направленных на себя заинтересованных взглядов – в светлых землях новичкам не часто удастся увидеть некроманта»* (Рус, 2013, с. 56). В литРПГ это сознательно используется как нарративный инструмент для создания атмосферы исключительности героя (Лаит нарушает естественный порядок мира, что сразу маркирует его как аномалию, источник конфликта и потенциально сильного игрока), демонстрации «живости» и непредсказуемости мира, генерации социального взаимодействия.

Нередко для полноценного погружения в авторские миры необходимо прочитать всю серию романов, иногда написанных от имени разных персонажей. Автор никогда не раскрывает все карты, познание мира должно происходить постепенно вслед за повествователем / лирическим героем. Таким образом, игровые топосы в литРПГ не просто заимствованы, а литературно переработаны. Авторы берут формальные рамки ММОРПГ (стартовая зона, столица, тюрьма), но наполняют их несвойственной играм психологической глубиной, социальной динамикой и сюжетной значимостью, превращая игровые условности в инструменты драматургии и характеристики персонажей.

2. Социальная иерархия / классовость

Строгая социальная и классовая иерархия, описанная в романах, является прямым отражением ключевых механик и социальной динамики ММОРПГ. Эта система служит не столько фоном, сколько структурирующим сюжет элементом. Персонажи могут состоять в кланах («– Эрик. 109 уровень. “Ветераны”» (Рус, 2013, с. 73));

создавать альянсы, но при этом обладать титулом и прочими характеристиками, соответствующими их расе и классу в ВИРТе: *«Получена классовая способность “Изменение сути”: вы можете изменять суть вещи»* (Маханенко, 2013, с. 83).

Стандартный набор рас (человек, эльф, орк) и система классов (рейнджер, маг, воин и т. д.) – это прямое заимствование из канонов ведущих игр 2000-х. Например, в *“World of Warcraft”* (2004) четкое разделение на Альянс (люди, ночные эльфы, гномы) и Орду (орки, тролли, нежить), каждый с уникальными расовыми бонусами. В *“Lineage II”* (2003) много рас (люди, эльфы, темные эльфы, орки) и разветвленное древо классов, где выбор на 1-м уровне определяет развитие до 3-й профессии на высоких уровнях. Для *“EverQuest”* (1999) характерно фундаментальное разделение по расам и классам, где некоторые комбинации (например, эльф-паладин) были невозможны, что создавало жесткие рамки для персонажа.

Во всех представленных романах присутствуют характерные для игр расы: человек, эльф (светлые, темные), орк. Однако у Д. Михайлова (2013) есть уникальная раса – ахилоты. Сюжет произведения обязательно строится вокруг расы, которую выбрал игрок для своего персонажа: *«...существует чисто “подводная” раса игроков. И что под морской толщей есть самые настоящие подводные города, деревни, пещеры и, конечно же, монстры»* (Михайлов, 2016, с. 21).

Примечательно, что главные герои анализируемых романов всегда выбирают расу – человек. В романах этот игровой баланс трансформируется в форму социального и нарративного детерминизма. Если в игре выбор расы/класса – это в первую очередь решение о стиле дальнейшей игры, то в романе он становится источником конфликта (у Михайлова (2016) подводная раса ахилотов создает уникальную, изолированную сюжетную линию, недоступную другим); маркером идентичности героя (автор подчеркивает тезис о том, что в виртуальности «человеческие» качества часто ценнее врожденных магических талантов); сценарием для развития сюжета (копирование игровой логики, где квесты, экипировка предназначены для конкретного класса).

Испытания зависят от выбранного класса, рейнджер-стрелок чаще участвует в боях, улучшает навыки стрельбы (ловкость, меткость): *«...я предпочитал тратить золото на покупку усиливающих эликсиров, лучшей брони и оружия»* (Михайлов, 2016, с. 21), а боевой маг изучает заклинания и тренируется управлять стихиями: *«Призыв Малого Духа исцеления: вы обращаетесь к миру Духов, призывая Малого Духа исцеления, который отдает часть своей сущности (жизненной силы) пострадавшему»* (Маханенко, 2013, с. 28), *«...с моим седьмым уровнем хватит на 30 с копейками заклинаний»* (Маханенко, 2013, с. 116).

Достигнув определенного уровня, игрок выбирает себе клан для дальнейшей совместной игры и заключения сделок, но существует ряд условий для вступления. Например, чтобы стать частью клана «Ветеранов», нужно быть участником каких-либо боевых действий в реальной жизни: *«Блин, жалко, что к нам в клан присоединиться не можешь, у нас только с боевым опытом берут плюс рекомендации. Не воевал ведь?»* (Рус, 2013, с. 73).

Система кланов – центральный социальный институт, заимствованный из прототекста. В *“World of Warcraft”* гильдии были необходимы для организации рейдов на эпических боссов. В *“Lineage II”* кланы контролировали замки и целые территории, что было основой PvP-экономики игры. Условия вступления (как у «Ветеранов» в романе Руса) – это гиперболизация гильдейской культуры и социальной сегрегации, существующей в играх. Реальные гильдии в ММОРПГ часто требовали определенного уровня, экипировки или прохождения тестового рейда. Автор переносит эти критерии из игровой плоскости в экзистенциальную («настоящий боевой опыт»), создавая внутриигровую элиту, основанную на заслугах из реальности.

Но главные герои литРПГ предпочитают действовать в одиночку, иногда даже создавая свой клан: *«...мы предлагаем тебе создать свой клан. Чисто номинально, на одного человека»* (Рус, 2013, с. 130). Хотя это не мешает им дружить с другими кланами: *«Именное кольцо с клановой эмблемой. Дарственная надпись: Друг Клана»* (Рус, 2013, с. 124).

Тип «одиночки» (lone wolf), выбирающего путь вне крупных кланов или создающего номинальный клан для одного, – это отражение распространенной игровой архетипической фигуры «соло-игрока». В играх этот путь часто сложнее, но престижнее. В литературе он становится основой для мифа о романтическом герое, который благодаря личным навыкам и удаче бросает вызов устоявшейся иерархии. Его дружба с другими кланами («Друг Клана») – аналог нейтрального или дружественного репутационного статуса в ММОРПГ, дающего доступ к некоторым бонусам без вступления во фракцию. В романах жанра литРПГ иерархичная структура обязательна, от места в игровом обществе зависит характер заданий, получаемые награды.

Социальная структура в раннем литРПГ – это не вымысел авторов, а литературная реконструкция социальных моделей, возникших внутри ММОРПГ. Авторы берут формальные элементы (расы, классы, гильдии) и наполняют их острым социальным и психологическим содержанием, превращая игровые условности в инструмент для исследования индивидуальности, социального лифта и поиска идентичности в мире, где твой статус прописан в цифрах и титулах.

3. Испытания для главного героя (задания)

Система заданий и достижений, описанная в романах, представляет собой наиболее прямой и структурный перенос игровой механики ММОРПГ в литературную плоскость. Эта система является фундаментальным нарративным двигателем, заменяющим или модифицирующим традиционные сюжетные конструкции. За выполнения заданий герой-игрок получает награду:

Поздравляем! Получено Достижение: «Первый в Городе». Вы первый в этом городе, кто выполнил квест «Темное Братство»!

Награда: Слава +100 (Рус, 2013, с. 62).

Достижение! Вы получили достижение «Рука помощи» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0,1% к шансу идентификации предметов.

Текущий шанс успешной идентификации: 0,3 % (Михайлов, 2016, с. 14).

Несколько заданий объединяются в квесты, которые персонаж получает от NPC и напрямую от системы. Задания делятся по своей специфике, а именно, задания, которые продвигают сюжет, и второстепенные, которые дают незначительное изменение внутри деревни или города, где это задание и выполнялось. В романе Д. Руса «Играть, чтобы жить. Срыв» мы видим задание, которое изменяет взаимоотношения между Лаитом и фракцией Темного Альянса. Выполнение этого задания открывает секретное достижение, которое дает новые характеристики главному герою:

- *Внимание! Вами выполнено скрытое задание: «Темное Братство».*
- *Получена награда: 1 золотой.*
- *Ваше отношение с фракцией Темного Альянса улучшено!*
- *Ваше отношение с Гунаром улучшено! (Рус, 2013, с. 47).*

В ММОПП-прототекстах (особенно в «World of Warcraft» начиная с 2004 года) система заданий (quests) стала основным способом ведения игрока по миру, получения опыта и раскрытия истории. Анализируемые романы используют эту модель как каркас для повествования, который состоит из сюжетных и второстепенных квестов. Первые раскрывают основную сюжетную линию, а вторые – наполняют сюжет и копируют игровую рутинность. Интересен формат секретных квестов по аналогии с «пасхалками» (Easter eggs) в компьютерных играх, в романах они используются авторами, чтобы подчеркнуть уникальность своего героя и его отличие от второстепенных персонажей.

Система достижений, массово внедренная в «World of Warcraft: Wrath of the Lich King» (2008), стала революционной игровой механикой, поощряющей исследование игроками виртуального мира и выполнение специфических задач. В литПРГ она выполняет схожие функции: мотивация, исключительность, небольшие награды стимулируют интерес читателя.

Проанализировав романы, мы можем прийти к выводу о том, что задания и квесты выполняют структурно-нарративную, характерологическую и мотивационную функции.

4. Усовершенствование главного героя / «прокачка» амуниции и навыков

Феномен «прокачки» (leveling, grinding) и связанные с ним механики (характеристики, мобы, баффы, смерть) составляют ядро геймплея ММОПП и, соответственно, центральный нарративный элемент исследуемых текстов литРПГ. Их литературная адаптация представляет собой сложную трансформацию игровых абстракций в сюжетообразующие и характерологические инструменты. Главная интрига литРПГ – сможет ли герой выжить в компьютерной реальности и насколько далеко он зайдет в улучшении навыков своего игрового аватара. В отличие от реального мира, в ВИРТе можно выбрать сценарий, по которому будет развиваться персонаж в будущем, а также приоритетные характеристики (интеллект или сила, меткость или ловкость и т. д.).

В игре Друмир («Играть, чтобы жить» Д. Руса) у персонажа есть пять базовых характеристик: сила, интеллект, ловкость, дух, телосложение. А также вариативные, в зависимости от выбранной расы. Например, Лаит – эльф-чернокнижник, и ему доступны магические способности, которые представлены в виде веток: «ветка развития Крови», «ветка развития Вызова», «ветка развития Смерти».

В игре Барлиона («Путь Шамана. Начало Пути» В. Маханенко) у персонажа есть пять базовых характеристик: бодрость, выносливость, сила, ловкость, интеллект/ярость (в зависимости от класса) и четыре дополнительные, которые игрок выбирает сам.

При достижении каждого уровня герою предоставляется возможность, выбрать один из предлагаемых критериев улучшения персонажа. Так, в романе Дема Михайлова при достижении нового уровня появляется сообщение: «*Базовые характеристики персонажа: сила – 1, интеллект – 1, ловкость – 1, выносливость – 1, мудрость – 1*» (2016, с. 8).

Нередко, чтобы добиться успехов, нужно истреблять мобов (англ. Mob, mobileobject «подвижный объект») – любой движущийся объект в компьютерной игре, который не является аватаром человека. Это монстры либо существа, с которыми никак нельзя взаимодействовать, настроены они враждебно, а существуют внутри вселенной литРПГ лишь для того, чтоб герои и другие персонажи могли заработать бонусы. Убивая мобов разного класса и уровня, игроки получают разные награды, иногда реальные деньги: «*Практически все недовольные своей жизнью люди бросились в Барлиону, чтобы обмануть государство и на заданиях, добыче ресурсов или убийстве мобов зарабатывать деньги и спокойно жить*» (Маханенко, 2013, с. 11).

Помимо общепринятых критериев, есть и дополнительные функции, которые дают NPC в городах, деревнях и других населенных местах. Такими функциями в произведениях жанра литРПГ выступают баффы. Баф (или бафф, от англ. Buff – поглощать) – линейка заклинаний, накладываемых на игрока, группу или рейд, с целью улучшить одну или несколько его характеристик. Пример: баф, дающий +100 единиц жизни. Махан получает бафы, которые в будущем помогают восстановить силы и продолжить бой: «*Удовольствие было таким большим, что я даже не удивился, увидев сообщение о получении бафа: Получен положительный эффект: Сила +1, потеря Бодрости уменьшена на 50%. Время действия – 12 часов*» (Маханенко, 2013, с. 34).

У Д. Руса в романе «Играть, чтобы жить. Срыв» бафы представлены как активные предметы, которые герой может использовать самостоятельно, без второстепенной помощи: «*Продам баф на плюс 350ХП, время действия 3 часа. Цена вопроса – 1 золотой, сижу у восточных ворот!*» (2013, с. 73); «*С удовольствием слопал вкусный бутер и запил его сладким чаем. Спасибо за бафы!*» (Рус, 2013, с. 63).

Таким образом, у В. Маханенко баф дается NPC, что соответствует ранней, более «фэнтезийной» модели игры, где мир щедр на чудеса и помощь. У Д. Руса бафы – это товар на аукционе, продаваемый у ворот, что соответствует зрелой рыночной экономике ММОПП, где все игровые блага, включая услуги, коммодифицированы.

Стоит обратить внимание на литературное переосмысление смерти человека в реальном и виртуальном мире. В одном случае мы наблюдаем невозможность окончательной смерти персонажа в виртуальном мире. За свою смерть персонаж может терять часть денег, вещей или накопленный опыт. После смерти персонажа на поле боя, например, появляется сообщение от системы: *«Внимание! Вы погибли в бою и сейчас будете воскрешены в точке последней привязки»* (Рус, 2013, с. 65). Этот принцип воскрешения полностью заимствован из ММОПГ (например, “World of Warcraft”). А в другом случае, умирая в реальном мире, человеческое сознание продолжает жить в аватаре. Возможен и обратный эффект: смерть в виртуальном мире означает и гибель человека в реальности.

Физическая оболочка умирает, но не влияет на процесс игры в романе Д. Руса «Играть, чтобы жить», так называемый феномен Срыва. А в романах В. Маханенко «Путь Шамана» физическое тело заключенного может умереть под воздействием игры. Это радикальный разрыв с игровым прототипом, где смерть – досадная, но поправимая помеха. Здесь она обретает абсолютную экзистенциальную напряженность, превращая игру в вопрос жизни и смерти. Это ключевое отличие литРПГ от прототекста.

Система базовых характеристик из пяти качеств (сила, выносливость, ловкость, интеллект, дух), представленная в романах, – это точная копия системы из “World of Warcraft” (2004). Вариативные характеристики в зависимости от расы и класса также полностью соответствуют логике RPG-прототипов, где каждый класс (например, шаман у Маханенко или чернокнижник у Руса) имеет свой приоритетный атрибут (интеллект для заклинателя, сила для воина).

Из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что литРПГ совершенно уникальный жанр, ведь такое описание событий и реализация действий не описывает ни один жанр литературы, сюжет строится параллельно тому, как главный герой улучшает свои игровые характеристики.

Уникальность жанра заключается не просто в описании игровых механик, а в их наполнении нарративным и экзистенциальным смыслом. «Прокачка» перестает быть самоцелью и становится аллегорией личностного роста, социального лифта и борьбы за выживание. Литература берет формальный язык игры и использует его для рассказывания традиционных историй о героизме, идентичности и цене победы, но делает это на принципиально новом, понятном цифровому поколению языке систем, чисел и достижений. Таким образом, сюжет строится не «вокруг», а параллельно. А через улучшения характеристик главного героя автор создает уникальный симбиоз игровой динамики и литературного повествования.

5. Волшебные предметы (луты, трофеи)

Система волшебных предметов, лута и крафта в исследуемых романах представляет собой детальную литературную реконструкцию одной из основных мотивационных петель ММОПГ – «лут-драйва» (loot drive). Ее роль выходит за рамки антуража и стилизации, становясь структурным элементом сюжета. К волшебным предметам относятся различные кольца, цепочки, которые увеличивают ловкость, силу, прочность и другие параметры игрового аватара: *«Кожаный пояс Чародея. Прочность: 50. Защита от физического урона: 20. Выносливость: +2. Интеллект: +5. Класс предмета: Необычный. Требуется уровень: 10»* (Рус, 2013, с. 118). Детальное перечисление характеристик предмета – это прямая стилизация под подсказки в ММОПГ, таких как “World of Warcraft” или “Diablo II” (2000).

Наиболее распространенная категория – это луты (от англ. loot – добыча) – предметы, деньги, ингредиенты, которые падают с убитых мобов: *«Зачетные монстры! <...> Еще с них браслеты изредка падают. Можно продать игрокам или самим сдать Мастеру Охраны Караванов – с каждого браслета опыт как за убитого гнола»* (Рус, 2013, с. 19).

Трофеи – это добыча, которую получает персонаж после успешного выполнения квестов. Трофеи получают от NPC, которые эти квесты и назначают герою. Например, в книге «Господство кланов» Рос выполняет задание срубить засохшие деревья и в награду получает одежду с базовыми характеристиками: *«– Работа выполнена, хозяйюшка! – И выполнена отменно, – согласно кивнула Власилена, протягивая мне одежду. – Бери, Росгارد. Ты сделал больше обещанного, вот и я решила твою одежду чуть украсить. Больше мне отдаваться нечем»* (Рус, 2013, с. 26).

Также трофеи можно купить за игровые либо реальные деньги в местных лавках: *«Дешевый топор лесоруба. Двуручное оружие. Урон: 8-12. Тип урона: рубящий. Прочность: 120/120»* (Михайлов, 2016, с. 40).

Помимо основных характеристик, эти предметы могут еще обладать различными эффектами, которые влияют на характеристики класса героя, маг он, либо простой воин, которому нужно больше силы, защиты и выносливости: *«Красный браслет. Отличительный знак элиты гнолов. Класс предмета: Обычное. Прочность 25/25. Вес: 0,1. – Эффект: Броня +5, Сила +1»* (Рус, 2013, с. 18).

В романе «Путь шамана. Шаг 1: Начало» Василий Махан может создавать эти предметы сам, потому что принадлежит к классу Ювелир. Для создания тех или иных предметов всегда в логах отображаются необходимые элементы:

Малое Медное кольцо

Описание: Малое Медное кольцо. Прочность: 30. 1 случайная Характеристика из основного списка: (Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость).

Требуется уровень: 1

Требование производства: уровень Ювелирного дела 2

Ингредиенты: 2 Медные проволоки

Инструменты: Набор Ювелира (Маханенко, 2013, с. 43).

Система крафта у Маханенко с рецептами и компонентами – детализированная версия профессиональной системы в “World of Warcraft” (например, профессия «Ювелирное дело»).

Деление предметов на классы («Обычный», «Необычный», «Редкий») напрямую заимствовано из системы редкости (item rarity), окрашивающей названия в разные цвета (белый, зеленый, синий, фиолетовый) в «World of Warcraft». Редкие можно получить из мощных монстров или в качестве награды от других игроков. Так, за победу в турнире Рос получает Шелковый плащ с уникальными характеристиками и бонусами: *«Шелковый плащ победителя турнира! Тип: экипировка. Минимальный уровень: 5. Описание: Носить подобный плащ на своих плечах это поистине большая честь, ведь подобное одеяние невозможно купить в обычной лавке. Это свидетельство стойкости и безудержного стремления к победе! Класс предмета: Редкий! Эффекты: +2 внешний вид. +5 сила. +5 ловкость. +3 защита. +10 маскировка»* (Маханенко, 2013, с. 81). Эта градация становится сюжетным маркером. Получение «Редкого» (синего) предмета, такого как Шелковый плащ победителя, – это всегда поворотный кульминационный момент в повествовании. Предмет выступает материальным свидетельством достижений героя, заменяя традиционные награды (титуты, земли).

Таким образом, волшебные предметы – это часть сюжета, и игровой персонаж обязан их добывать, покупать, чтобы совершенствовать характеристики, улучшать навыки, повышать уровень и т. д. Литературные функции предметов: духовное и физическое совершенствование заменяется (или дублируется) сбором экипировки; визуализация истории героя – инвентарь героя становится его биографией в предметах; геймификация повествования.

Наличие этой системы делает повествование в литРПГ предметно-ориентированным, а становление героя не метафорично, а буквально воплощено в смене «кожаного пояса» на «шелковый плащ победителя». Это превращает абстрактную эволюцию персонажа в осязаемую коллекцию трофеев, что и является одним из ключевых эстетических принципов жанра, унаследованных от игрового прототекста.

Из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что литРПГ – самобытный жанр, ведь такой ход событий и реализацию действий не описывает ни один жанр литературы, сюжет строится параллельно тому, как главный герой улучшает свои игровые характеристики, а если он действует нестандартно (вопреки общепринятым правилам), то становится избранным и быстрее остальных достигает высшего уровня (например, Махан становится богом).

Рассмотрев три романа современных русских авторов в жанре литРПГ, мы выявили ряд специфических для этого жанра черт, которые заимствованы из компьютерной реальности и адаптированы под художественный текст:

1) главной особенностью этого жанра является то, что по ходу сюжета значительную часть текста занимают *игровые логи* (от англ. log – журнал или досье), где отображается вся информация о действиях игрока: достижения персонажа или его природные характеристики, а также характеристики оружия, одежды, инвентаря. Могут встречаться заметки и у других персонажей, которые помогают развитию сюжета и «прокачке» главного героя. Видя эти сообщения, читатель больше погружается в мир «игры»;

2) наличие различных *игровых топосов / локаций*. Игровой мир конструируется автором из разных зон, которые могут как быть похожими, так и кардинально отличаться друг от друга. Главная задача – разнообразить досуг игроков. Ледяные гроты могут соседствовать с непроходимыми болотами и жаркими пустынями. Это сделано для того, что показать среду обитания тех или иных существ. К примеру, гномы живут в вулканических разломах, строят свои города и развивают гильдии и кланы. Среди огромного многообразия стандартных локаций могут попадаться и скрытые. Неважно, по какой причине они были изолированы, но в них персонаж может обрести нечто такое, что изменит его жизнь;

3) *социальная иерархия / классовость*. В романах литРПГ, как и в компьютерных играх, существует четкая иерархия персонажей, переходить из класса в класс – дело довольно затратное и невыгодное. Во многом это связано с улучшением персонажа, которое происходит в рамках конкретного класса, а иногда даже альянса. Порой герой совмещает отдельные особенности других классов или полностью вбирает их в себя, а может создавать собственный. Чаще всего такие развилки автор делается для того, чтоб развить сюжет на будущие книги и читатель сам смог выбрать себе серию, где его герой становится главным в мире эльфов или некромантов;

4) *испытания* для главного героя (*квесты*). Обязательным атрибутом литРПГ являются всевозможные квесты: простые и сложные, короткие и продолжительные, с минимальной наградой и меняющие весь сюжет;

5) *усовершенствование главного героя / «прокачка» амуниции и навыков*. Как уже говорилось выше, персонаж получает уровни, открывает новые или улучшает старые навыки, собирает «достижения/ачивки» (от англ. to achieve – достигать), которые дублируются в виде специальных логов;

6) *волшебные предметы* (лут и прочие трофеи). В процессе охоты на монстров или выполнения квестов герои в награду получают экипировку. Например, острые мечи, прочную броню, мощную книгу заклинаний, ожерелья, различные кулоны знаменитых магов и колдунов этой реальности. Если герою попадается эпический предмет (в единственном экземпляре), это может стать завязкой для новой сюжетной линии. Нередко предмет является частью коллекции, и герой отправляется на поиски остальных;

7) *гибридный дискурс*, который объединяет литературное повествование, игровые логи, чаты и технические описания; обилие неологизмов и англицизмов в текстах; «системные сообщения» выступают в роли нового типа литературного комментария.

Заключение

Проведенный анализ русскоязычных романов (Д. Михайлова, Д. Руса, В. Маханенко) подтверждает, что многопользовательская компьютерная игра (ММОПГ) для жанра литРПГ выступает в качестве прототекста, предоставляя не только фон, но и готовые сюжетные, структурные и мировоззренческие паттерны. Исследование демонстрирует, что ключевые элементы – игровые топосы («Ясли», «Медный рудник»), социальная

иерархия (расы, классы, кланы), механики «прокачки» (характеристики, квесты, лут) – это литературная реконструкция игровых механик и социального опыта классических ММОРПГ (таких как “World of Warcraft”, “Lineage II” и др.). Однако уникальность литРПГ в том, что это не просто заимствование, а литературная и экзистенциальная трансформация формальных элементов. Игровые условия (смерть с воскрешением, квест как цель, лут как награда) в литературе наполняются новым смыслом и становятся инструментами для исследования философских дилемм: свободы воли в мире алгоритмов, поиска идентичности через цифровой аватар, природы реальности и цены виртуальных достижений. Таким образом, литРПГ использует язык и логику игрового прототекста для размышления о традиционных ценностях: добре и зле, дружбе, героизме, самопреодолении. При этом автор создает принципиально новую, понятную цифровому поколению форму, где сюжет строится параллельно развитию игрового персонажа. Можем предположить, что литРПГ – это продукт культуры конвергенции, где игровой опыт становится материалом для серьезного литературного высказывания.

Перспективы дальнейшего исследования проблемы мы видим в изучении процесса жанрового размежевания внутри самого поля литРПГ: дифференциация «чистого» литРПГ, GameLit, progression fantasy, dungeon core и их национально-культурных особенностей.

Материалы исследования | Research materials

1. Маханенко В. Путь шамана. Шаг 1: Начало. М.: Эксмо, 2013.
2. Михайлов Дем. Вальдира. М.: АСТ, 2016.
3. Рус Д. Играть, чтобы жить 1. Срыв. М.: Эксмо, 2013.
4. Чудов А. Жанр литРПГ – что это такое? 2016. <http://tchudov.ru/blog/>

Источники | References

1. Василенко Е. Жанровые особенности новейшей фантастической литературы (на примере литРПГ) // Вестник Луганского национального университета имени Тараса Шевченко. 2018. № 2 (20).
2. Гогиберидзе Г. Исследование динамики читательской культуры современной российской молодежи // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Философские науки. 2019. № 3 (31).
3. Давыдов Д. Будущее капитализма: от литРПГ к футурологии // Свободная мысль. 2015. № 3 (1651).
4. Лисицына Е. Ю. Фантастические элементы в романах литРПГ («Господство кланов» Деми Михайлова, «Играть, чтобы жить. Срыв» Д. Руса, «Путь шамана. Начало Пути» В. Маханенко) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2023. Т. 16. Вып. 2. <https://doi.org/10.30853/phil20230035>
5. Самухин А. Знаковые образы виртуальной реальности в популярной культуре // Обсерватория культуры. 2015. № 6.
6. Солопина Г., Абрамова Е. История возникновения и развития литРПГ // Филология и человек. 2020. № 3.
7. Сумароков Г. Проблема жанрового синтеза в романе Й. Синисало Enkelten Verta (Кровь Ангелов) // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2020. № 5.
8. Усачев А. В., Усачева И. Н., Гришаева Ю. М. Проблемы цифровизации в гуманитарных науках // Мир науки, культуры и образования. 2023. № 6 (103).
9. Шамова Н. В., Кургузова Н. В. Главный герой в романах жанра литРПГ // Ученые записки Орловского государственного университета. 2022а. № 1 (94).
10. Шамова Н. В., Кургузова Н. В. Особенности художественного пространства в литРПГ-романах // Ученые записки Орловского государственного университета. 2022б. № 4 (97).

Информация об авторах | Author information



Лисицына Елена Юрьевна¹, к. филол. н., доц.

¹ Крымский федеральный университет им. В. И. Вернадского – филиал в г. Армянске



Elena Iur'evna Lisitsyna¹, PhD

¹ V. I. Vernadsky Crimean Federal University – Armyansk branch

¹ gorbinko.elena@gmail.com

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 07.12.2025; опубликовано online (published online): 03.03.2026.

Ключевые слова (keywords): русская фантастика; виртуальная реальность; массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра; прототекст в литРПГ; геймификация; Russian speculative fiction; virtual reality; massively multiplayer online role-playing game (MMORPG); prototext in LitRPG; gamification.