

В классическом поэтическом мифе волна ассоциируется с девой волн, Аалотар, и нимфами Нереиды. Ведя идиллически-спокойную жизнь, они были благожелательны к людям и помогали в бедствия, а их образ использовался как образ спасителей. Также волна представляла собой изменчивость окружающего мира, быстротечность, непостоянство человеческой жизни.

*Лирико-романтическая традиция*, продолжая традицию мифа, рассматривала образ волны как в прямом, предметном, так и в переносном, метафорическом смысле. Топика русской поэзии во главе с А.С. Пушкиным и Е.А. Баратынским видела в волне символ наслаждения, трепета, торжественного величия и вечного движения («Крымские стихи» Пушкина, «Водопад» Баратынского). Поэтический мир символиста М.Кузмина отмечен мотивами волны, смыслы которых развиваются темами непостоянства любви, непредсказуемости стихии чувств, амбивалентности эмоций («Александрийские песни»). В свою очередь, крупнейший поэт-авангардист Велимир Хлебников, согласно собственной «волновой теории», интерпретировал «волны жизни» как часть материи бытия [Кобринский 1999].

Изучение интертекстуальных связей позволяет объяснить закономерность представления человеческого тела в хаотичных формах в стихотворении. Бессмысленные, казалось бы, метаморфозы «психофизиологического абсурда» в тексте — есть преобразование в иероглиф, в особую мысль, которые постепенно с каждым объектом превращения, напоминают посмертное преобразование героя.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Введенский А. И. Полное собрание произведений: в 2 т. / сост.: М. Мейлах, В. Эрль. М.: Гилея, 1993. Т. 1. С. 152.
2. Кобринский А.А. Поэтика «ОБЭРИУ» в контексте русского литературного авангарда XX века: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. СПб.: РГПУ им. А.И. Герцена, 1999. С. 39.

**Никита Юрьевич Густомесов,**  
студент 3 курса обучения

Института социально-гуманитарных наук  
ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»

#### **LitRPG КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ**

**Аннотация.** Доклад представляет собой комплексное исследование LitRPG — явления, основанного на стыке субкультуры ролевых компьютерных игр и современной литературы. Анализу подвергается база текстов-первоисточников: «Господство клана Неспящих» Дема Михайлова, «Путь Шамана» Василия Маханенко и «Играть, чтобы жить» Дмитрия Руса. При помощи описательного и сравнительно-исторического методов, которые дают возможность всесторонне рассмотреть явление и провести сравнительный анализ с фэнтези, фантастикой, фанфиком и сказкой, заявлено о проблеме выделения типологических признаков в произведениях серии LitRPG.

**Ключевые слова:** литрпг, субжанр, игра, научная фантастика, виртуальная реальность, фэнтези.

Исследование направлено на выявление совокупности типологических и жанрообразующих признаков, подготовку и структурирование теоретической базы LitRPG — субжанра в контексте современной литературы на стыке игры и литературы, вобравшего в себя типологические черты фантастики, фэнтези, фанфика и сказки.

При изучении представленного социокультурного феномена стоит обратиться к таким понятиям, как феномен игры и виртуальная реальность — основополагающим, так как на них базируется каждое произведение, относящееся к LitRPG. Также важно такое явление, как сетевая литература — литературные произведения, существующие и распространяющиеся в основном в сети интернет.

Актуальность исследования заключается в том, что представленное явление на данный момент недостаточно исследовано, так как нет комплексных работ, посвященных LitRPG. Объектом исследования выступает группа текстов-первоисточников корейского автора Нам Хи Сона, а также русских авторов Василия Маханенко, Дема Михайлова и Дмитрия Руса. Представленные произведения появились в 2012 году на российском сайте samizdat.ru, где впервые был опубликован роман «Господство клана Неспящих» Дема Михайлова, который и стал первым представителем LitRPG. Зачинателем жанра выступил Нам Хи Сон, написавший «Легендарного лунного скульптора», использовавший сочетание типологических признаков, создавший канонический сюжет.

Согласно источнику eksmo.ru, в 2013 году в «ЭКСМО» появилась серия «LitRPG». По данным Magic Dome Books, термин LitRPG был придуман в 2013 году при обсуждении писателем Василием Маханенко, редактором ЭКСМО Дмитрием Малкиным, а также автором Алексеем Боблом. В августе 2013 года вышла в свет серия «LitRPG».

Издательство «Эксмо», которое впервые ввело серию «LitRPG», определяет базовый термин так: «LitRPG (literature role-playing game — литературная ролевая игра) — это фэнтезийный жанр, описывающий события и персонажей в виртуальном игровом мире» [Эксмо, 2020]

LitRPG появился как результат совокупности процессов, тенденций и проблем современного общества, отразившийся на молодежи. Субжанр стал сборником сюжетов, персонажей и прочих составляющих, где ярко и точно отражены типичные для подростков острые экзистенциальные проблемы и трудности в социализации, реализации и поиске себя в современном обществе.

Центральными проблемами в исследовании являются:

- определение предпосылок возникновения и основных этапов развития;
- определение жанровой принадлежности.

Характерными чертами LitRPG выступают:

1. Типологические черты фантастики, фэнтези и фанфика;
2. Феномен игры и виртуальная реальность;
3. Двоемирие как неотъемлемая часть;
4. Ярко выраженный коммерческий характер;
5. Существующие каноны субжанра соблюдаются всегда.

В результате исследования предполагается формирование теоретической базы, описание типологических и жанрообразующих признаков LitRPG, а также создание базы, при помощи которой другим исследователям будет

легче ориентироваться в LitRPG, заниматься его исследованием или использовать данные для собственных работ.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамова Е. М., Солопина Г. А. История возникновения и развития литРПГ // Филология и человек. 2020. №3.
2. Ветушинский А. Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 158.
3. Боровая А.Ю. Функционирование нарративного квеста в трансмедиальном пространстве // Мировая литература на перекрестье культур и цивилизаций. 2015. №2 (10).
4. Баринаева Е. Е. Проблема классификации в теории литературных жанров // Вестник ЧелГУ. 2012. №6 (260).
5. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. Научная редакция, текстологический комментарий И. В. Пешкова. М.: Лабиринт, 2001. 26 с.
6. Долгих А.Ю. От научной фантастики к паранаучной фантазматике? // Вестник ВятГУ. 2018. №3.
7. Словарь современного читателя. URL: <https://eksmo.ru/slovar/litprg/> (дата обращения: 20.04.2021).

**Анастасия Сергеевна Денисенко,**  
студент 3 курса обучения  
Института социально-гуманитарных наук  
ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»

### РЕФЛЕКСИЯ РОМАНА-ЭПОПЕИ Л. Н. ТОЛСТОГО «ВОЙНА И МИР» В ЛИРИКЕ А. С. КУШНЕРА

**Аннотация.** В докладе анализируются приемы, при помощи которых А.С. Кушнер осмысляет роман-эпос «Война и мир» и отображает его в своей лирике. Выборка поэтических текстов, отсылающих к роману-эпосу «Война и мир», не является метатекстом или интертекстом. С помощью филологического анализа текстов стихотворений и сопоставления их с «Войной и миром» был сделан вывод о том, что А.С. Кушнер для выражения осмысленного им текста романа-эпопеи прибегает к лирическому парафразу, лирическому пересказу, интертекстуальным заимствованиям, полемике с мировоззрением автора, выраженного в эпопее.

**Ключевые слова:** рефлексия, интертекст, метатекст, диалог, лирика, роман-эпопея, художественность.

А.С. Кушнер — русский поэт, автор ряда статей о поэзии, педагог, является одним из активно изучаемых авторов: «Фетовские эпитафии в лирике Александра Кушнера» (2016), «Романы Л. Толстого в творческом восприятии А. Кушнера» (2015) А.В. Кулагина, «Вечность» и «Вещность» в сборнике А. Кушнера «Ночной дозор» (2016) В.И. Ивановой, «Точка зрения в экфрасисе: три стихотворения А. Кушнера» (2020) В.Я. Малкиной и другие.

А.С. Кушнер вызывает интерес к своему творчеству с 60-х годов прошлого столетия, с самого момента вхождения в русскую поэзию. Л.Н. Ячник дал обзор направлений изучения творчества А.С. Кушнера, рассмотрел и систематизировал существующие оценки его творчества литературоведами и