

Наталья  
Владимировна  
КУЗНЕЦОВА

Елена  
Михайловна  
НИКИТИНА

## ЛИТЕРАТУРНАЯ ФОРУМНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ЖАНР ИНТЕРНЕТ- КОММУНИКАЦИИ

*Литературные форумные ролевые игры представляют собой участки виртуального пространства, на которых люди создают персонажей по заранее заданному сюжету, пытаясь придать им индивидуальность.*

Интернет, с его «возрождением карнавальных практик» [Белозерова 2010: 161], способствует появлению все новых форм игровой коммуникации. Одно из заметных явлений в этой сфере — так называемые форумные ролевые игры.

Термин отсылает нас к более раннему явлению ролевых игр, представляющих собой «вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия» [Ролевая игра: www]. Суть таких игр заключается в «моделировании группой людей той или иной ситуации», задаваемой некоторым сюжетом — полностью придуманным или основанным на каком-либо художественном произведении (книге, фильме или пьесе) [там же]. Наиболее, пожалуй, известны широкой публике ролевые игры по произведениям Дж. Р. Толкиена, проводящиеся в разных городах России и СНГ с начала 1990-х гг. Подобные игры, называемые играми живого действия, предполагают значительный материальный компонент: костюмы, реквизит, площадку. Между тем, это лишь одна из разновидностей ролевых игр. «Моделировать ситуацию» можно и без материального компонента — «исключительно путем речевого взаимодействия игроков, описывающих действия своих персонажей» [Словесная ролевая игра: www]. Такие ролевые игры получили название словесных. Интернет дал импульс их широкому распространению.

## *Актуальные социокультурные контексты*

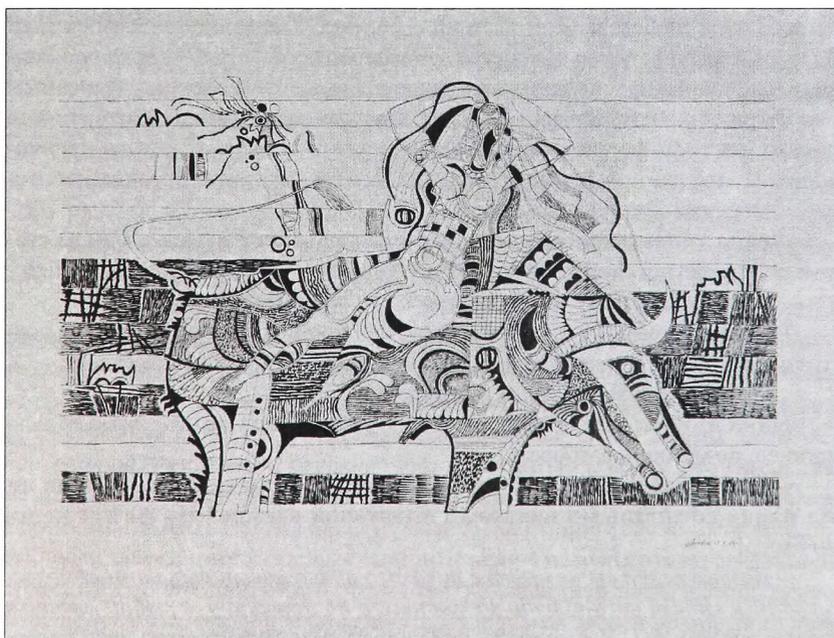
Наиболее удобной средой для словесных ролевых игр в виртуальном пространстве оказался интернет-форум, то есть сайт (раздел сайта), предназначенный для публичного обмена письменными сообщениями между пользователями (иными словами, обеспеченный соответствующими программными средствами). Представляется, что произошло это по следующим причинам.

1. Общение в интернет-форуме является публичным (действует модель «многие-к-многим» [Парпалак: www]), что позволяет вовлечь в коммуникацию большое число людей.

2. В процессе общения участников интернет-форума их сообщения образуют письменные полилоги (называемые тредами, топиками, темами, «ветками») — это способствует четкому структурированию коммуникации по тем или иным параметрам.

3. Механизм функционирования интернет-форума предполагает, что его участнику (в отличие, например, от чата) необязательно отвечать на сообщения сразу после прочтения; у него есть время подумать, отредактировать свой текст.

4. Общение в интернет-форуме предполагает некоторую иерархию участников, среди которых особыми правами обладают модераторы и администраторы, — в их задачи входит следить за порядком, соблюдением правил, отвечать на вопросы новичков.



А. Новик. ПОХИЩЕНИЕ, 1994 (тушь, перо)

Вместе с тем, форумы, созданные для литературных ролевых игр (далее будем называть их также ролевыми форумами), имеют некоторые особенности по сравнению с форумами обычными. Назовем важнейшие из них.

1. В разделах ролевых форумов создаются разнообразные *локации* — темы, которые обозначают то или иное пространство (лес, деревня, дом, комната и т. д.; от английского location — «расположение»).

2. Среди участников, помимо администраторов и модераторов (на сленге — админов и модеров), выделяются *мастера игры (гейм-мастера)*, взявшие на себя обязанность помогать новичкам или остальным игрокам при возникновении проблем. Они же пишут сообщения за необходимых по сюжету персонажей, роль которых никто из участников не пожелал сыграть. Иногда в ролевых форумах создаются специальные аккаунты для «эпизодических ролей» (официант, бармен, прохожий и др.), называемые *НПС* (англ. NPS, Non-Player Character — неиграющий персонаж), доступные для администраторов, модераторов и гейм-мастеров.

3. Чтобы быть принятым в игру, новичок проходит испытание. Он создает отдельную тему, где в качестве первого сообщения выкладывает анкету, заполненную по шаблону. Среди прочего, он указывает персонажа, которого желает играть. После проверки анкеты (отбрасываются явно неадекватные ответы, ответы роботов и т. п.) новичок получает тему для пробного текста. Если администраторы и модераторы оценят этот текст как приемлемый, его автор становится участником ролевого форума.

Как и на любом другом интернет-форуме, в литературной форумной ролевой игре участники общаются с помощью сообщений — *постов* (кстати, в этом слове предпочтительно ударение на первом слоге — тем самым оно отграничивается от слова *пост* с другими значениями). Особенность поста в ролевом форуме состоит в том, что его текст графически неоднороден. Приведем пример такого поста, в центре которого (поясним) персонаж, имеющий ампулу «бандитки».

«Дейно зашла в просторный холл отеля «Львиное сердце», там за столом сидела регистраторша и проверяла бумаги. Дейно направилась к ней.

— **Слушай, тут случайно не пробежал симпатичный блондин?**

Девушка оторвалась от бумаг и спокойно посмотрела на Дейно. Она долго изучала объект, стоящий перед ней. Вскоре Дейно дождалась ответа:

— Не имею понятия, о ком вы говорите.

Дейно взбесил этот ответ, так как не может быть такого, чтоб Мелло прошел, не устроив разборки.

— **Блин, послушайте, дамочка, я вам все ясно сказала. Видела ли ты парня со светлыми волосами в кожаной одежде? Ну, че тут непонятного!**

— Извините, но вы не имеете никакого права повышать на меня голос. Если бы я видела кого-нибудь подходящего по описанию, в любом случае я вам не сказала бы. И я не могу разглашать вам информацию, это совершенно секретно.

Никто еще так не бесил Дейно. Она достала пистолет и направила его на регистраторшу.

— **А так — вам понятно, что немедленно требую ответа на поставленный мною вопрос?!!!**

«Вечно меня вынуждают идти на такие меры. Неужели так сложно!»

— *Что сегодня за день такой! Второй раз меня пытаются убить!* — с этими словами регистраторша выбежала из-за стола и ушла в неизвестном направлении.

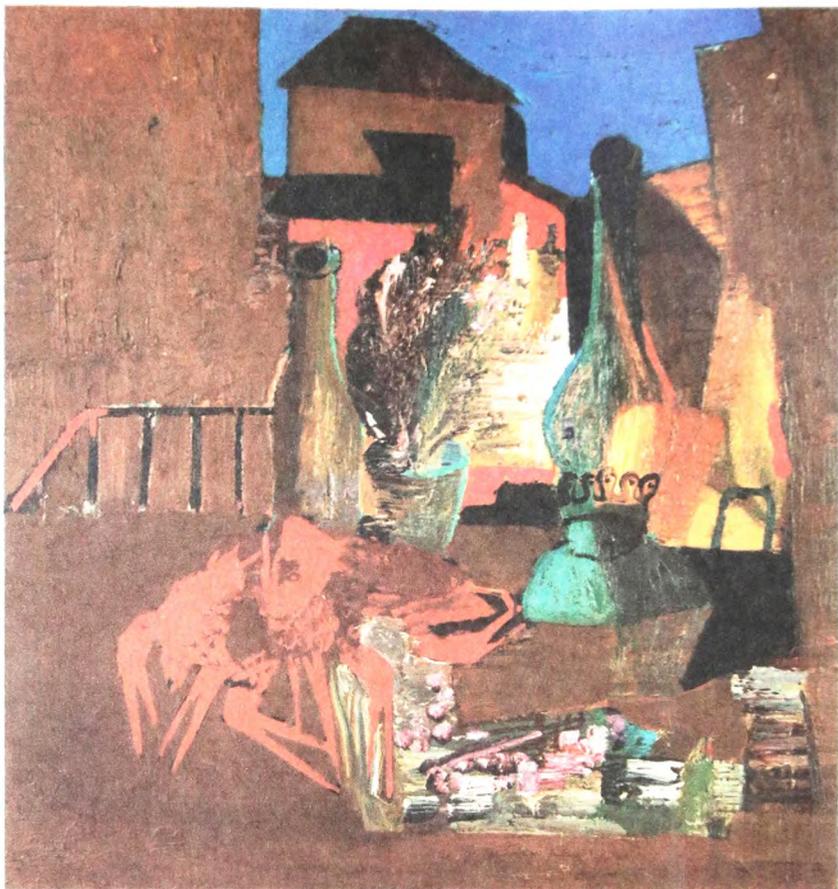
— **Черт, ну и зараза! Ну и кто тебя просил уходить?!!!** — прокричала Дейно на весь зал.

«Ладно, сама выясню. Вот больная, сразу так нервничать. Сама же напросилась». Дейно подошла к столу и увидела, что компьютер остался включен. «Слава шоколадной фабрике! Психопатка не вырубил комп, щас все выясним!» Она радостно потерла руки и села за комп искать нужную информацию. «Ща найдем, где сныкался Киндер Сюрприз». Под словами «Киндер Сюрприз» Дейно подразумевала Ниа. Через несколько минут путешествия по компьютерным зарослям Дейно нашла, что искала. «Ага, вот ты где! Жди меня, и я явлюсь». Как хорошо, что Дейно работает в перчатках. Она побежала к лифту и нажала кнопку вызова. Лифт поприветствовал ее своим пзыньканьем».

Жирным шрифтом обозначена прямая речь, курсивом — мысли, внутрениий монолог персонажа, подчеркнутым — цитаты из более ранних сообщений других участников. В данном случае слова «регистраторши» уже сочинены другим участником. Соответственно, участник, играющий Дейно, должен органично «вплести» эти слова в свой пост.

Персонажи, предусмотренные сюжетом ролевой игры, называются *канонами*. Участники имеют право придумать персонажа-«неканона», но этим правом обычно не пользуются, ведь нужно придумать уникального персонажа, который может быть связан с каноном только косвенно, сочинить для него биографию, характер, способности, внешность и т. д.

Создавая персонажа, участник ролевого форума пытается, насколько позволяют языковое чутье и литературные способности, наделить его оригинальной речевой характеристикой. Так, в приведенном отрывке среди прочих средств создания образа «бандитки Дейно» выделяется ее внутренняя речь, где употребляются бранные слова *зараза, больная, психопатка*; написания, отражающие небрежную манеру произнесения местоименного наречия *сейчас* — *щас, ща*; просторечные лексические единицы *сныкался, вырубил, напросилась*; жаргонное слово *комп*. Стилистически сниженные языковые единицы включаются (правда, в меньшей степени) и во внешнюю речь: междометие-эвфемизм *блин*, фамильярное обращение *дамочка*, небрежное *че*. На манеру разговора «на повышенных тонах» во внешней речи указывает повторение восклицательных знаков.



А. Новик. НАТЮРМОРТ С РАКОМ, 1993

Кроме того, в отрывке представлена несобственно-прямая речь Дейно, в которой также присутствует жаргонное слово *разборка*; сфера слухового восприятия персонажа представлена, кроме прочего, экспрессивным звукоподражательным окказионализмом — *пзыньканье*. Все эти языковые средства, наряду с собственно описанием действий героини, создают ее образ. Правда, некоторые фразы, на наш взгляд, излишне усложнены синтаксически, неестественны для создаваемого образа (например: *Вечно меня вынуждают идти на такие меры*). Кстати, речь «регистраторши», представленная всего несколькими фразами, также имеет индивидуальность: кроме сочиненных другим участником синтаксически усложненных фраз, в основном из единиц официально-делового стиля, персонаж представлен и несобственно-прямой речью: выражение *объект, стоящий*

перед ней, явно представляет сферу ее восприятия. Все это рисует персонажа как «человека на службе».

Приведем еще один пример, где участник ролевого форума пытается играть «простого парня из народа».

«— **Капитан**, — передразнил Ичиги, но сам капитан не намерен был вступать в спор, его обеспокоенный вид насторожил временного шинигами.

— *«Если Снежок так разволновался, дело действительно дрянь»*, — пронеслось в голове у Куросаки, тревога капитана передалась и ему, к тому же эта спешка. <...>

*«Что там с Ружией?»* — надеяться, что все в порядке, очень хотелось, да и Ренджи мог уже вляпаться во что-то. Помотав головой, Ичиги отогнал эти мысли. Но чем ближе был магазин Урахары, тем сильнее росло волнение, причину которого Ичиги объяснял усталостью. Недавнее желание поваляться на кровати у открытого окна с томиком манги и расслабиться теперь можно было отбросить, сделает он это очень нескоро. Работа есть работа, тем более что друзья нуждаются в помощи».

Здесь образ Ичиги создается с помощью выражений *дело дрянь, вляпаться*. Однако несобственно-прямая речь состоит из синтаксически сложных построений, длинных фраз, что не особенно гармонирует с создаваемым образом.

Для тех, кто играет за аристократа, типичным приемом является описание холодного взгляда, горделивой осанки и подчеркнуто вежливого тона в репликах и даже в мыслях. В качестве примера приведем следующий пост.

«Вдалеке послышались крики пустых. Офицер тут же скомандовал.

— **Разделиться на две группы и уничтожить пустых... выполняйте.**

Так они и сделали. Как только две группы разделились и приготовились, тут же из-за деревьев показались пустые. Отряд, не теряя времени, напал на них. Через пару минут пустые тлели в воздухе, а новички с улыбкой возвращались обратно. Офицер с такой же улыбкой посмотрел на своего капитана. Бьякуя молча стоял со своим вечно безразличным лицом и с закрытыми глазами. Можно было подумать, что он даже не следил за боем.

— **Капитан... мы справились... можно возвращаться обратно в Общество душ.**

Бьякуя медленно развернулся и пошел впереди отряда. Однако вдруг он остановился.

— **Офицер... уводи новичков в Общество душ... немедленно.**

Голос у него был такой же спокойный, как и всегда. Отряд остановился и непонятливо смотрел на капитана. Можно сказать, что это прямое непочинение приказа».

Здесь образ создается в основном описанием невербальных коммуникативных характеристик: *с вечно безразличным лицом; с закрытыми глазами; медленно развернулся; голос <...> спокойный*. Игра персонажей-

аристократов в кульминационные моменты сюжета, участники ролевых форумов часто используют многоточия, чтобы показать прерывистость мысли, сложность внутреннего монолога, например:

«<...>Плавное движение головы, слегка вздернутая бровь, которая выражала то, что капитан заинтересован в этом предложении... Он чуть слышно встал и отправился за Ичимару... Он по-прежнему испытывал к нему какую-то каплю недоверия... Но все-таки решился идти... *С той встречи прошло много времени, и правда — Ичимару изменился... Теперь ему скорее можно доверять, чем презирать его...* Дорога до места была недлинной. Войдя в Тронный зал, Бьякуя потерял дар речи... Моментально привычное спокойствие и хладнокровие исчезло с его лица. Удивление и страх выражался только в глазах, когда те расширились до невозможного... В ногах Айзена лежала его сестра — Рукия, а Заэль держал куклу похожую на нее...

**Ичимару!..** страшный крик вырвался у него. В этот момент он испытал смешанное чувство страха, удивления, боли за сестру и оскорбления его гордости... **Как ты посмел?!** Его голос уже звучал спокойно и холодно, он сдержал в себе все то, что кипело у него внутри. Он хотел было спасти Рукию, но Айзен его предупредил, что одно движение — и кукла Рукии придет в действие в руках этого арранкара..

Задумавшись на секунду, Бьякуя решил обездвигить Заэля на некоторое время, чтобы успеть спасти Рукию... <...> *Этого и стоило ожидать от Ичимару... Зачем я ему так сильно поверил... Ему никогда не измениться... Он предатель... а этого и стоило ожидать от предателя... Не стоит сейчас об этом... Разберусь потом с ним... Надо спасти Рукию...* С помощью сюнпо, Бьякуя сократил расстояние между собой и сестрой, внимательно наблюдая за действиями Айзена и Гина, которые готовились вот-вот на него напасть... <...>

*За то, что ты позволил себе обмануть меня, за то, что причинил боль моей сестре и за оскорбление, которое ты нанес имени Кучики, ты будешь наказан, Ичимару...* Мысли неслись одна за другой, чувства перемешивались и пытались вырваться наружу, но аристократ не давал им волю и с хладнокровием пытался наносить удары Гину»

Здесь содержится, с одной стороны, гротескное описание внешнего проявления эмоций (*глаза <...> расширились до невозможного; страшный крик*), с другой — построенный на параллелизме синтаксических конструкций (*за то... за то..., за оскорбление...*) внутренний монолог. Очевидно, все эти приемы отражают представления участника ролевого форума о том, как должен себя вести и что должен думать персонаж-аристократ. Отметим, что только на описания слов и жестов автор не полагается, скрупулезно перечисляя эмоциональные состояния, которые испытывает герой: *спокойствие и хладнокровие исчезло; удивление и страх выражался; испытал смешанное чувство страха, удивления, боли за сестру и оскорбления его гордости.*



О. Трофимова. ПОЛИВКА ДЕРЕВЬЕВ, 2009

Как показывают наблюдения над текстами литературных форумных ролевых игр, их персонажи являются, скорее, «масками», чем живыми людьми. Для создания образов участники ролевых форумов используют стандартный набор речевых приемов, основанных прежде всего на стилистическом расщеплении языка: описание речи и мыслей «простых» персонажей строится с участием стилистически сниженной лексики, персонажей-аристократов — «высокой» лексики и синтаксически усложненных конструкций.

Любопытно, что самой большой трудностью для многих участников, по их признанию, является написание сообщения объемом более 10 строк — а именно таковы требования к текстам в «серьезных» форумных ролевых играх, предполагающих разветвленный сюжет и большое число персонажей. Некоторое многословие (как в приведенных отрывках) не осуждается. Главное, чтобы речь участника была связной и оригинальной, то есть не состояла исключительно из цитат других участников<sup>1</sup>.

В форумных ролевых играх мы имеем дело с «наивным литературством». В то же время это явление едва ли можно назвать графоманией, поскольку это слово несет в себе отрицательные коннотации. Такие тексты, скорее, способ общения людей, причем общения, направленного не на конфликт, а на сотрудничество. Особенно это относится к гейм-мастерам, которые долж-

<sup>1</sup> Одному из авторов настоящей статьи пришлось столкнуться с необходимостью написать пост не короче 10 строк в ответ на сообщение, которое состояло из цитирования чужого монолога (примерно 8 строк) и одной авторской строки: «Лина внимательно слушала, что ей говорила подруга»...

ны терпеливо помогать новичкам и предотвращать возможные конфликты. В конструктивном характере общения видится положительный эффект литературных форумных ролевых игр для их участников. Отрицательный же «побочный эффект», на наш взгляд, состоит в том, что участник может воспринимать свое творчество, построенное в основном на формулах, шаблонах, «масках», в качестве настоящей художественной литературы. Представляется, что участие в форумных ролевых играх — это определенная ступень в развитии личности. Не случайно большинство авторов постов — подростки и молодежь до 20 лет. Рано или поздно человек покидает понятный, очерченный рамками сюжета виртуальный мир литературных форумных ролевых игр. Однако умение строить связный текст, которое эти игры, несомненно, развивают, остается с человеком на всю жизнь.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Белозерова Н. Н. Мир реальный и мир виртуальный: две экологические системы. Тюмень: Изд-во ТюмГУ, 2010.
2. Ролевая игра // Википедия / <http://ru.wikipedia.org/>
3. Словесная ролевая игра // Википедия / <http://ru.wikipedia.org/>
4. Парпалак Р. Общение в Интернете // <http://written.ru/articles/technologies/internet/communication>.

Татьяна  
Викторовна  
ШМЕЛЕВА

## РУССКИЙ ЯЗЫК И ВЫЗОВЫ ВИЗУАЛИЗАЦИИ КУЛЬТУРЫ

*В статье рассматривается новый языковой феномен — нелинейный синтаксис — на фоне визуализации культуры. Предлагается интерпретация нелинейного синтаксиса с двух сторон: содержательной — представлены его возможности выражать различные отношения; и технической — приведены характеристики обслуживающих его техник, назначение которых создавать эффект отчуждения в графическом облике слова.*

Уже привычными становятся квалификации современной культуры как **аудиавизуальной** в противовес логоцентрической культуре совсем недавнего прошлого. Заостряя проблему, говорят о смене **логократии** (власти слова) — **видеократией** — «властью видеообраза, властью глаза» [Генис 1997; Рубинштейн 2008]. Указывают, что основа этой решительной перемены в культуре — техническая: кинематограф, телевидение, видеозапись и ее воспроизведение, ставшие доступными практически любому человеку. Привычны и выводы: **визуализация** культуры означает утрату пре-