С.В. Гусарова

Лабиринты цифрового воображаемого: ЛитРПГ как новая онтология фэнтези

Аннотация: С позиции теории воображения, литературная RPG (ЛитРПГ) представляет собой уникальный продукт эволюции воображаемого и технологий. Поджанр не просто заимствует сеттинги компьютерных игр, но и инкорпорирует их внутреннюю логику — правила, интерфейс, системность — в саму ткань текста. Так создается «воображаемое второго порядка»: авторское воображение проецируется не непосредственно на мифический или фантастический мир, а на виртуальный мир, уже являющийся продуктом коллективного игрового воображения и программного кода. Это формирует специфический режим воображения, где магия и чудеса подчиняются квазинаучным, игровым законам, создавая внутренне непротиворечивую систему, понятную современному цифровому поколению. Таким образом, лучшие образцы ЛитРПГ и близкого к нему фэнтези о виртуальности осуществляют культурное освоение цифрового воображаемого, где реальность множественна, а воображение — не эскапизм, но активная, инструментальная и рискованная практика.

Ключевые слова: ЛитРПГ, цифровизация в литературе, компьютерные игры

Labyrinths of the Digital Imaginary: LitRPG as a New Fantasy Ontology

Abstract: From the perspective of the theory of imagination, literary RPG (LitRPG) is a unique product of the evolution of the imaginary and technology. The subgenre not only borrows the settings of computer games, but also incorporates their internal logic — rules, interface, and system — into the very fabric of the text. This is how the "second-order imaginary" is created: the author's imagination is projected not directly onto a mythical or fictional world, but onto a virtual world that is already a product of collective gaming imagination and software code. This forms a specific mode of imagination, where magic and miracles are subject to quasi-scientific, game-like laws, creating an internally consistent system that is understandable to the modern digital generation. Thus, the best examples of LitRPG and similar fantasy about virtuality are engaged in the cultural exploration of the digital imaginary, where reality is multiple and imagination is not escapism, but an active, instrumental, and risky practice.

Keywords: LitRPG, digitalization in literature, computer games

В XXI в. увлечение видеоиграми окончательно утвердило себя как одна из наиболее популярных сфер медиаразвлечений, поэтому неудивительно, что характерные особенности видеоигр начали проникать в совершенно другую сферу — литературу. В результате этого синтеза сложился относительно новый поджанр фантастики — ЛитРПГ (литературная RPG), основанный на субкультуре популярных ролевых компьютерных игр[1]. Появление жанра стало результатом коллективного творчества авторов и читателей, объединённых общей эстетикой, тематикой и принципами создания контента. ЛитРПГ описывает как реальность, так и мир компьютерных ролевых игр, вымышленных или реально существующих, причем он не просто заимствует локации компьютерных игр, но и внедряет их внутреннюю логику — правила, интерфейс, системность — в саму ткань текста. Таким образом создается «феномен воображаемого второго порядка»[2], когда авторское воображение проецируется не на мифический, сказочный или фантастический мир, а на гиперреальность, то есть виртуальный мир компьютерной игры, уже являющийся продуктом коллективного игрового воображения и программного кода.

ЛитРПГ формирует новые способы сосуществования науки и магии, когда магия подчиняется законам компьютерной игры, которые создают логическую и внутренне непротиворечивую систему.

Интерес фэнтези к виртуальной реальности можно рассматривать как логичное расширение его исконной территории — воображаемых миров. Но если классическое фэнтези конструировало параллельные реальности, доступные через магический портал или сон, то современное — через цифровой интерфейс[3].

Эта эволюция ярко прослеживается исторически. Написанный в далеком 1963 г. рассказ Лино Альдани «Онирофильм» стал пророческим исследованием силы воображаемого, способного полностью подменить реальность. Автор повествует про изобретение онирофильма — специального аппарата, с помощью которого человек оказывался внутри фильма, становясь непосредственным участником событий, их главным героем. И это изобретение похоронило всю прежнюю жизнь человечества. Ведь в результате из жизни ушли такие ценности карьера, путешествия, любовь, семья, а плёнки онирофильма, стали единственным востребованным товаром. Катастрофически падает рождаемость, остановился прогресс, никого не волнует политика, умирает искусство — человечество стремительно деградирует… Альдани исследует предельную точку, где технически опосредованное воображение превращается в тотальный наркотик, уничтожающий волю и социальные связи. Здесь воображаемое предстает как автономная и разрушительная сила, поглощающая реальность[4].

На рубеже XX–XXI вв. был создан цикл «Иноземье» американского писателя Тэда Уильямса[5]. Это довольно специфическая тетралогия, в которой научная фантастика встречается с фэнтези. Описывается конец XXI в., будущее, которое мало отличается от нашего «здесь и сейчас». Виртуальная реальность стала доступным для всех развлечением и способом убежать от повседневных проблем. И самый популярный сегмент виртуальной реальности — «Иноземье», целая вселенная различных симуляций, переход между которыми возможен благодаря виртуальной реке, связывающей фантастические миры воедино. Однако оказывается, что Иноземье не так уж и виртуально: происходящие там события способны влиять на реальную жизнь обычных людей. И вот группа героев, странствуя по виртуальным мирам Иноземья, отчаянно пытается спасти его от разрушения. Ведь, как выясняется, за уничтожением Иноземья последует гибель всей Земли — уже в реальности.

Уильямсу удалось создать многослойную вселенную, где виртуальные миры — не просто убежище, но и пространство, онтологически влияющее на подлинную реальность.

Японский автор Рэки Кавахара в своей серии коротких иллюстрированных романов «Sword Art Online»[6] делает следующий шаг, когда граница между воображаемым и реальным становится проницаемой. В его книге рассказывается о ролевой игре «Мастер меча онлайн», которая невероятно популярна, ведь она основана на принципе «полного погружения»: геймеры надевают специальные шлемы и переносятся в фэнтезийный мир. Однако игра оказывается ловушкой: её создатель лишил десятки тысяч геймеров возможности выйти из системы. В результате попытка снять шлем оборачивается мгновенной смертью из-за разряда в мозг. И даже гибель в мире игры приводит к реальной смерти. Так автор драматизирует сам акт воображения-погружения, превращая его в ловушку для сознания.

В обоих случаях воображаемое перестает быть пассивной альтернативой, а становится активным, опасным и жизненно важным пластом бытия.

В отечественной литературе этот конфликт также получает разнообразное осмысление. Романы А. Васильева «Игра не ради игры» и Е. Прядеева «Новая работа: Водяной» исследуют идентичность в условиях гибридной реальности[7].

В романе Васильева журналист Харитон Никифоров (для большинства просто Киф), получает журналистское задание написать отзыв о фентезийно-приключенческой виртуальной игре с полным погружением, под названием «Файролл»[8]. Но по воле случая (как это обычно и бывает в книгах) он активирует скрытый квест с очень глобальными и далеко идущими последствиями. В связи с чем человек, вообще-то не являющийся фанатом компьютерных игр, оказывается втянут в круговерть иммерсивной игры, со всеми предлагающимися уровнями, характеристиками, навыками и квестами.

Герой Е. Прядеева в произведении «Новая работа: Водяной» получил должность в крупной фирме по разработке онлайн игр «Берлога»[9]. В его обязанности входило тестирование новой нейрованны с гелем, которая позволяет играть в компьютерные игры «с полным погружением». Но нестандартность ситуации в том, что герой оказался в виртуальном мире не могущественным аватаром, а ограниченным NPC, с навязанными игровым воображением системными ограничениями. В результате герой вынужден постоянно манипулировать своим образом на стыке двух миров, а сила его воображения становится инструментом выживания и достижения целей.

Как мы видим литература данного жанра все активнее завоевывает популярность в мире, но существует вопрос: сможет ли ЛитрРПГ приблизиться к классическим канонам жанра фэнтези или все-таки будет восприниматься как гипертрофированное и систематизированное воплощение гиперреальности?

В то время как классическое фэнтези предполагает создание оригинальной, глубокой и метафорической вторичной реальности, которая подчиняется внутренне непротиворечивым законам. Причем одни авторы, такие как мэтр фэнтези Дж.Р.Р. Толкин, создают свои вселенные с нуля — «Сильмариллион», «Властелин колец»; другие строят их на альтернативных философских основаниях, например, Яцек Дукай и его «Иные песни», в то время как третьи, такие как Роджер Желязны, конструируют параллельные миры с жесткой логикой, что блестяще иллюстрируют «Хроники Амбера». При этом авторы классического фэнтези делают особый акцент на уникальность: создание особенного языка (квенья, синдарин Толкина), не имеющей аналогов карты местности (архипелаг Земноморья Урсулы Ле Гуин), своей мифологии (например, основанной на картах Таро) или культуры (скёльты, консульты, кианяне в трилогии Р.С. Бэккер «Князь пустоты»).

Создавая свои миры, ЛитрРПГ идет по пути создания через игровую механику достаточно стандартизированной компилятивной действительности, заимствуя элементы из множества игр (Diablo, WoW, D&D) и склеивая их в единый нарратив. В результате мир большинства ЛитрРПГ намеренно собран из самых узнаваемых элементов компьютерных фэнтези-игр: таков и «Файролл» А. Васильева и «Мир Вальдиры» Д. Михайлова. Здесь есть строгая классовая система (воин, маг, вор), прокачка уровней, бесконечные подземелья с «лутом» и «боссами». Это может быть огромный, эпический мир, но он существует именно как игровое поле для приключений[10]. Действия героя возможны только в рамках, предписанных системой: есть характеристики, навыки, квесты и четкие последствия[11]. Мир существует как идеально отлаженное, но бездушное игровое поле, где даже социальные взаимодействия могут быть прописаны в коде. Например, в романе В. Маханенко «Барлион»[12] персонажи существуют в мире, где даже неигровые персонажи (NPC) — это программы-имитаторы, а сама реальность жестко детерминирована игровыми правилами. Основной акцент делается на функциональность и взаимодействие с окружающим миром, и оптимизацию существования по заданным параметрам.

Рассматривая литературные приемы авторов, мы сразу отметим, что для классического фэнтези характерны использование сложных метафор и богатых художественных образов. В романах Толкина свет звезд и светильников Галадриэль противопоставляются тьме как истинные символы надежды, мудрости и чистоты. В цикле «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса художественные образы напрямую служат проводниками христианских идей[13].

Сюжет классического фэнтези редко бывает прямолинейным. Авторы не жалеют сил на создание неповторимых сюжетных перипетий. Их герои сталкиваются с неожиданными препятствиями, предательством и сложным моральным выбором. Более того, путь героя, его внутренняя трансформация от обычного человека до личности, способной изменить мир — едва ли не самая важная черта классического фэнтези. Здесь внешнее приключение всегда служит фоном для приключения внутреннего, а красота языка и сложность сюжета работают на создание правдивой и запоминающейся истории о человеке и его выборе[14].

ЛитрРПГ столь глобальных задач перед собой не ставит. Данному жанру ближе алгоритмизированный язык описания реальности: интерфейс, статы, квесты, прозрачные

правила. Характер героя часто выражен через набор навыков и повышение числовых характеристик персонажа. Так герой А. Васильева Хейген, оказавшись в виртуальном мире «Файролла», постоянно видит перед глазами интерфейс: полоски здоровья и маны, карту, списки заданий. Текст изобилует вставками системных логов, которые формализуют каждое действие: «Получен урон 15. Критический удар!», «Получено новое умение: Владение посохом (редкое)».

В цикле Д. Руса «Играть, чтобы жить» полученный «набор навыков» героя напрямую диктует его возможности и стиль жизни[15]. Глеб начинает как слабый персонаж, но, прокачивая уникальную ветку «проклятий», постепенно обретает могущество, а его характер циничного одиночки идеально сочетается с выбранным «билдом», что подчеркивает единство личности и цифровых показателей.

С другой стороны, благодаря переносу «интерфейса игры» на страницы произведения автор с помощью прямого указания полоски «здоровья» сбрасывает с себя необходимость постоянно напоминать о текущем состоянии героя, а современный молодой читатель, практически с момента рождения погруженный в мир компьютеров и сетей, получает наглядное понимание.

Но главное отличие даже не в этом. В классическом фэнтези читательское воображение выступает как сотворчество, когда на основе поэтических образов и намёков читатель получает возможность предвосхищать события, достраивать мир или самостоятельно додумывать продолжение.

В свою очередь ЛитрРПГ следует принципу минимизации барьера для читательского воображения. «Игровая действительность» живет по четким, часто упрощенным правилам, а окружающий виртуальный мир собран из узнаваемых штампов и клише RPG. Стандартизированные образы: орки, эльфы, драконы, гильдии; знакомая механика прокачки — все это позволяют читателю мгновенно включиться в текст, не тратя силы на декодирование сложного авторского мира[16]. С помощью жесткого разделения персонажей произведения на «ролевые классы» авторам даже нет нужды описывать силы и способности каждого действующего лица по отдельности. И так понятно, что воин будет орудовать мечом и топором, а колдун — использовать волшебные силы своего покровителя. Воображение читателя работает не иначе как симулятор стратегического моделирования и направлено на решение головоломок системы, на оптимизацию решения проблем.

Жанр ЛитрРПГ постепенно превращается в некую культурную практику, которая позволяет сделать неявные механизмы фантазии явными, оцифровывает воображение и превращает мечту в пошаговый симулятор. Наиболее востребована утилитарная, прагматичная фантазия, переведённая в цифры и правила, где воображение — не способность мысленно манипулировать образами, строить гипотезы или «проигрывать» ситуации, а исключительно игровой инструмент. Герой ЛитрРПГ постоянно видит внутренним взором оптимальные пути, ищет лазейки в системе. Это рационалистическое, инженерное воображение, направленное на решение задач внутри заданных правил, которое ближе к видению шахматиста или программиста, чем к свободному полёту фантазии поэта.

Более того, этот жанр утверждает, что даже мечту можно без труда разложить на квесты. ЛитрРПГ отвергает старую истину, мол, «в одну и ту же реку нельзя войти дважды». Наоборот, именно здесь лучше всего можно реализовать идею второго шанса. Один из центральных тропов жанра — это буквальное воплощение мечты о перезагрузке жизни. Герой получает возможность прожить жизнь заново, исправить ошибки, реализовать неосуществлённое. Это терапевтическая, компенсаторная функция мечты, выведенная на уровень сюжета.

Выступая как воплощение фантазии цифровой эпохи, ЛитрРПГ отражает геймификацию сознания современного человека. Воображение становится не инструментом ухода от реальности, а инструментом её симуляции и потенциального переустройства.

Поклонники ЛитрРПГ утверждают, что этот жанр позволяет реализовать исконную мечту о вселенской справедливости и мире, поддающемся пониманию и контролю. Хаотичный и

несправедливый реальный мир противопоставляется миру, где усилия прямо конвертируются в результат: накопленный опыт позволяет повысить уровень, а это увеличит твои возможности. Здесь жизнь превращается в игру с понятными правилами и наградами, а добро и зло четко воплощаются через числовые значения репутации. Абстрактная мечта «стать сильным», «быть значимым», «построить справедливый мир» — в интерфейсе системы манифестируется в виде перечня навыков, списка достижений и цепочки заданий. «Маниловщине» здесь нет места, ибо мечта становится проектом с четко измеримыми этапами. Осознав это, читатель сможет перенести полученный навык в реальную жизнь, а, научившись разбивать путь к далекой мечте на конкретные и реально выполнимые шаги, будет способен добиться весьма значимых результатов. И вот уже лучшие образцы ЛитРПГ рефлексируют над новой онтологией, где реальность множественна, а воображение — не эскапизм, но активная, инструментальная и рискованная практика.

Таким образом, ЛитрРПГ представляет собой свой вариант культурного освоения цифрового воображаемого, где основные концепты пройдя через фильтр игровой культуры, рационализма и цифрового интерфейса, породили уникальную литературную практику, глубоко укоренённую в потребностях современного читателя. Развиваясь в контексте постмодернизма и всеобщей компьютеризации, этот жанр на глазах превращается в полигон для философско-культурологического осмысления ключевого вопроса: как меняется природа человеческого воображения и структура воображаемого, когда сама реальность становится опциональной и подлежащей программной настройке.

Примечания:

---

[1] Солопина Г.А., Абрамова Е.М. История возникновения и развития ЛитРПГ. // Филология и человек. 2020. № 3. С. 111–124.

[2] Касториадис К. Воображаемое установление общества в современном мире. М.: Гнозис; Логос, 2003.С. 52.

[3] Габулова С.А., Гусарова С.В. ЛИТРПГ: виртуальная реальность и современное искусство. // Культура виртуальной эпохи: философия, эстетика, художественная практик. Сборник статей и тезисов конференции молодых ученых. Санкт-Петербург, 2025. С. 126–128.

[4] Альдани Л. Онирофильм // Антология «Обмен Разумов». Ташкент: Ёш гвардия, 1989.

[5] Уильямс Т. «Иноземье» в 4-х т. М.: Ермак, 2004.

[6] Рэки Кавахара. Sword Art Online. М.: «Истари Комикс», 2016.

[7] Золкин А.Л., Гусарова С.В., Асеева М.А., Волшебный и чарующий мир: взгляд на историю и будущее жанра фэнтези с позиции заинтересованного читателя. Монография. Москва, 2022.

[8] Васильев А. Файролл. Игра не ради игры. М.: Альфа-книга, 2014.

[9] Прядеев Е. Новая работа: Водяной. [Электронный ресурс]. URL: https://litsovet.ru/books/974232-novaya-rabota-vodyanoy/read

[10] Кондратов А., Гусарова С.В. Компьютерные игры в нашей жизни // Формирование правовых, социально-экономических и духовно-нравственных аспектов воспитания молодежи в условиях инновационного развития страны. Материалы Всероссийской конференции в рамках проведения XIX научно-практических чтений, посвященных 270-летию философа и общественного деятеля А.Н. Радищева. 2019. С. 156–162.

[11] Гагина В.Н. ЛитРПГ: виртуальная реальность и современное искусство // Семья в современном обществе: проблемы и пути их решения. Сборник научных статей по материалам Всероссийской конференции в рамках проведения XXIV научно-практических чтений, посвященных памяти философа и общественного деятеля А.Н. Радищева, приуроченных к Году семьи. Москва, 2024. С. 332–335.

[12] Маханенко В. Барлион. М.: Эксмо, 2018.

[13] Льюис К.С. Хроники Нарнии. Племянник чародея. М.: Альфа-книга, 2016.

[14] Гамм В., Гусарова С.В. Роль фэнтези в современном мире технического прогресса. // Правовые, социально-экономические и духовно-нравственные аспекты молодежного развития в современной России. Материалы XVII–XVIII Всероссийских научно-практических чтений памяти А.Н. Радищева. 2019. С. 83–88.

[15] Рус Д. Играть, чтобы жить. М.: Эксмо, 2023.

[16] Головченко М. В., Николаева Е.С. Игровой сленг как особенность литературного жанра ЛитРПГ. // Филологический аспект: международный научно-практический журнал. 2021. № 03 (71). [Электронный ресурс.] URL: https://scipress.ru/philology/articles/igrovoj-sleng-kak-osobennost-literaturnogo-zhanra-litrpg.html (дата обращения: 23.02.2026)

Сведения об авторе: Гусарова Светлана Витальевна, кандидат педагогических наук., доцент Всероссийский Государственный университет юстиции (РПА Минюста России).

E-mail: gusarova34141@gmail.com

Information about the author: Svetlana V. Gusarova? Candidate of Pedagogical Sciences and an Associate Professor, Russian State University of Justice (RLA of the Ministry of Justice of the Russian Federation).

E-mail: gusarova34141@gmail.com