

щей замысел драмы...» («Доблесть поэта. Поэту революции»). В книгах перед нами предстает лирический субъект, вписанный не только в конкретно-историческое пространство, но и ретроспективно-историческое. Мотив пути в этот период творчества перерастает в основную тему. Возникают *книги стихотворений не только о культурно-историческом пути России, но и всей Европы*. Реализация такого масштабного замысла потребовала от Волошина поисков нового субъекта высказывания. Проанализировав все стихотворения данных книг, мы увидели, что наряду с лирическим героем Волошин активно использует *лирического повествователя*, который преобладает в качестве лирического субъекта. Поэтому у читателя и возникает ощущение эпического полотна изображения, а субъект, которому принадлежит высказывание, ассоциируется с нарратором в эпическом произведении. В некоторых стихотворениях можно обнаружить совмещение субъектных сфер: присутствие и лирического повествователя, и лирического героя. Такое совмещение, вероятно, обусловлено следующим ощущением поэта: «Как будто бы во мне самом легла // Бескрайняя и тусклая равнина...» (поэма «Россия»).

Кроме того, в стихотворениях Волошина двадцатых годов в субъектной сфере лирики активен и *ролевой герой*. Читатель слышит монологи убиенного царевича Димитрия, головы растерзанной толпой madam de Lamballe, Ангела мщенья, Стеньки Разина, «Руси гулящей», протопопа Аввакума, святого Франциска, Богоматери, Бога Отца, Бога Сына, бунтовщика, византийского религиозного писателя Иоанна Лествичника, инока Епифания. Возникает некий полилог, в который вовлечен и читатель. Поэт ощущает себя летописцем. «Кто передаст потомкам нашу повесть?» - вопрошает он в первой строке стихотворения «Потомкам» и берет на себя эту миссию.

**Заключение.** Постигание исторических катаклизмов изменяет все: и предмет поэзии Волошина, и облик лирического субъекта, прежде более сосредоточенного на внутреннем мире, на «этапах блуждания» собственного духа, и стилиевой строй произведений. Мировая война и революция определили в поэзии Волошина пафос гражданственности, тягу к эпичности, монументальности, торжественности, а масштаб его личности позволил в публицистике (очерки «Пророки и мстители», «Заметки 1917 года», «Россия распятая») и поэзии осмыслить закономерности исторического развития, пути не только России, но и Европы в их взаимовлияниях. Эволюция творческого сознания потребовала эволюции поэтики. Она очевидна на примере субъектной сферы, которая двигалась от лирического «я» к лирическому повествователю и ролевому герою.

#### *Список литературы*

1. Пинаев, С.М. Максимилиан Волошин, или себя забывший бог / Пинаев С.М. – М., 2005. – 189 с.
2. Бройтман, С.Н. Три концепции лирики: проблема субъектной структуры / Бройтман С.Н. // Изв. РАН. Сер. лит. и яз. – 1995. – № 1.
3. Теория литературы: Учеб. пособие для студ. филол. фак. высш. учеб. заведений: В 2 т. / Под ред. Н.Д. Тмарченко. – Т. 1. – М., 2004. – 512 с.
4. Волошин, М.А. Коктебельские берега: Поэзия. Рисунки. Акварели. Статьи / М.А. Волошин. – Симферополь: Таврия, 1990. – 244 с.
5. Гинзбург, Л.Я. О лирике / Л.Я. Гинзбург. – Л., 1974. – 407 с.

## **ЖАНРОВО-ТЕМАТИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКА ЛИТЕРАТУРЫ RPG (по мотивам ролевых игр)**

*В.В. Шумко*

*Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Традиционно определимся с терминологией. ЛитRPG – расшифровывается как литература по мотивам ролевых игр. В некотором смысле, это разновидность игровой новеллизации, включающая литературное описание преимущественно компьютерной игры либо имитирующая ее прохождение. Критическая масса данной разновидности фантастики достигнута несколько лет назад (к 2012 году), и, в связи с активным развитием виртуальной сферы в нашей жизни, мы в праве говорить о формировании мощного литератур-

ного явления. Серьезные исследования по теме ЛитRPG не проводились, в связи с чем, нам представляется полезным любая классифицирующая информация.

Цель статьи – дать жанрово-тематическую классификацию литературы RPG.

На данный момент происходит накопление мнений отдельных авторов, читательских сообществ о жанровой природе изучаемого явления. Понятно, что научный уровень таких высказываний минимален, тем не менее, приведем ссылки на них: [1], [2], [3], [4]. Общие сведения о фантастике находятся в нашем пособии [5].

**Материал и методы.** Материалом исследования послужили тексты авторов современной русскоязычной фантастики. Методы исследования: сравнение разножанровых тематических групп произведений литературы по мотивам ролевых игр, выявление их типологического сходства.

**Результаты и их обсуждение.** ЛитRPG условно можно разделить на классические (по мотивам компьютерных и онлайн игр с сохранением «прокачки» персонажа в качестве главной цели) и «неклассические» (присутствуют элементы этой разновидности в качестве антуража либо необязательного приложения к вполне реальному существованию героя, где виртуальная реальность – лишь средство усиления персонажа в жизни).

Необходимо отметить, что ЛитRPG – новый, активно развивающийся жанр, поэтому установление четких жанровых границ будет неточным. Выделим несколько общих свойств, определяющих саму суть группы произведений.

Сами элементы или признаки жанровой группы:

1. Наличие роста героя по каким-то условным характеристикам (сила, ловкость и так далее), что может быть выражено прямо («поздравляем, вы получили следующий уровень, распределите свободные очки характеристик!») либо опосредованно (при установке технических устройств, последовательном обучении информационным «базами», получении званий-ключей к дальнейшим уровням).

2. Наличие игровой вселенной, по мотивам которой писался фанфик. Часто с накоплением материала такие книги сами становились основой для подражания, становясь неким каноном, то есть «книгой», отождествляясь с отправной точкой для фантазии авторов (мир Васильева Андрея «Файролл»; Михайлов Руслан «Господство клана Неспящих» – вселенная Вальдира, вселенная «Лунного скульптора»). Характерно, что игровая вселенная может быть не связана с реально существующим игровым миром (World of Warcraft, Lineage, EVE-online, всевозможные браузерные игры), а являться некой «идеальной» игрой в представлении автора.

3. Отыгрыш роли главного героя, который видит себя двигателем сюжета игрового мира и книги соответственно. Данный факт неизбежен, иначе теряется интерес к игре (остановка в развитии), часто такие «остановившиеся» сюжетные ветки дополняются авторами ненужными подробностями, сменой главного героя (что имитирует наличие нескольких аватаров у игрока-читателя), нагромождением «роялей», «потерей» героем уровня развития – «обнуление», что ведет к излишней сериальности походов персонажа, потере читательского интереса.

4. Концентрация большинства авторов в сообществе самиздата, что сопровождается прямой связью с читателем, написанием текста небольшими «продами» с характерной его композиционной структурой в дальнейшем, наличие нескольких версий текста (черновой вариант, авторская правка, издательская редакция) для чтения, активным использованием сторонних идей, а также вставкой отдельных фрагментов чужого текста. Не оценивая влияние на восприятие читателя столь «непричесанного» текста, тем не менее, мы должны указать на огромную скорость такого восприятия, как новую тенденцию в литературе. В связи с этим большое количество продолжателей на самиздате формируют уникальную по своей «удовлетворенности» реакцию на литературную моду, определяя некоторое «ускоренное» развитие жанра.

5. Обилие «короткоживущих» авторов «одной книги», анонимность писателей, являющаяся некоторым мериллом качества литературного труда, наличия серий.

Итогом нашего исследования стало выделение наиболее популярных игровых вселенных, классифицированных сообразно тематическому принципу.

1. *Погружение в виртуальную игру (MMORPG "Фэнтези")*. Игровой мир Вальдира: Михайлов Руслан Алексеевич, Михайлов Михаил; игровой мир Файролл: Гадке Скептике, Васильев Андрей; игровой мир Терра: Извольский Сергей; Стерликов Алексей; Рапопов Дмитрий; Субботин Максим; Осадчук Алексей; Абвов Алексей; мир Восхождения: Вран Карина; Перовский Павел; мир Безбожие: Башунов Геннадий; Хван Алекс; Здрав Мыслин; Рублев Александр; мир Небесный трон: Зайцев Алескандр; Новый Мир: Снежный Иван; мир Барлиона: Андросенко Александр, Маханенко Василий, Сеница Дмитрий; мир Иллуника: Бойко Максим; Лавин Андрей; мир Сакральный: Балашников Алексей; Свободные Миры: Арсеньев Анатолий, Ушаков Владимир; Ильин Владимир; Найтари; Воробьев Александр; Ксенжик Сергей; мир Королевство мечты: Егоренков Виталий; Балашов Никита; Георгеус; мир Сталью и магией: Лисицын Антон; мир Планы: Трусов Андрей; Шек Павел; Михаил Кликин; мир Век Магии: Паршиков Максим; MajorMC.

2. *Попадание в виртуальную реальность (MMORPG "Фэнтези")*. Рус Дмитрий, Глушков Роман, Тропов Иван, Астахов Андрей (мир Главного Квеста), Вартанов Степан (Мир Кристалла), Де Ви Поль, Арсёнов Илья.

3. *Попадание в виртуальную реальность (MMORPG "Фантастика")*. Берг Александр, Буянов Андрей; Ефименко Дмитрий; Коллист Николай; Курьшин Евгений; Левадский Артем; Платонов Владимир; Поселягин Владимир; Соломон Валерий; Чужин Игорь; Жрец; Бобл Алексей; Буянов Андрей; Викулов Петр Иванович; Ильин Владимир; Злотников Роман; Каменистый Артём; Клайн Эрнест; Комаров А.; Лукасевич Владимир; Муравьев Константин; Поселягин Владимир; Скиф; Чудов Альберто; Хорт Игорь.

4. *Похожее на MMORPG*. Брайт Владимир; Лунин Артём; Прусаков Андрей; Николай Ромашкин; Сорвин Сергей; Рымжанов Тимур.

#### *Список литературы*

1. ЛитРПГ: играть или читать? / Андрей Яблоков // [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://fan-book.ru/articles/obzori/litpgr-igrat-ili-chitat.html>.
2. Лит-Рпг / Александрин А. // [Электронный ресурс]. – Режим доступа [http://samlib.ru/a/aleksandr\\_in\\_a\\_a/lit-rpg.shtml](http://samlib.ru/a/aleksandr_in_a_a/lit-rpg.shtml).
3. Форум "Создатели миров", тема: "Что такое ЛитРПГ?" // [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://www.creators-of-worlds.ru/forum/194-3523-1>.
4. Лит-Рпг / Ярослав Граф // [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://litpgr.com/>.
5. Шумко, В.В. Фантастический жанр в литературе XIX–XX веков: становление и развитие: Курс лекций / В.В. Шумко. – Витебск: Издательство УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2006. – 77 с.

## **АВТОБИОГРАФИЯ КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ**

*П.А. Щербинина  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

В современной науке о языке существует немало работ, посвященных изучению автобиографических текстов в различных аспектах. Одни ученые уделяют внимание разработке методов анализа данного явления (например, Н.А. Николина), другие сосредотачиваются на жанровых особенностях и поэтике (Т.Г. Симонова), третьи изучают автобиографию с позиций когнитивной лингвистики и концептологии (Т.В. Романова, А.В. Терпугова).

Цель исследования – выявление основных черт самопрезентации языковой личности в текстах автобиографической прозы рубежа XX – XXI веков и создание модели описания языковой самопрезентации личности в автобиографической прозе указанного периода. Актуальность работы определяется недостаточной теоретической и практической разработанностью проблем, связанных с анализом языковой личности автора в автобиографической прозе рубежа XX–XXI веков. Научная новизна заключается в материале исследования, а также в подходе к анализу автобиографической прозы.

**Материал и методы.** В качестве материала исследования выступают автобиографические прозаические произведения русских и белорусских писателей (В.В. Быков,