

Никитина С. Е. *Человек и социум в народных конфессиональных текстах (лексикографический аспект)*. Москва: Институт языкознания РАН, 2009. 353 с.

Nikitina S. E. *Man and society in folk confessional texts (lexicographic aspect)*. Moscow: Institut iazykoznaniiia RAN, 2009. 353 p. (In Russ.)

Петров А. М. *Синтаксический строй духовного стиха о Голубиной книге: дис. ... канд. филол. наук*. Петрозаводск: [б. и.], 2005. 252 с.

Petrov A. M. *Syntactic structure of the spiritual verse about the Dove Book: Cand. thesis in Philological Sciences*. Petrozavodsk, 2005. 252 p. (In Russ.)

Петрухина М. В. *Кластер «человек телесный» в лексиконе русской народной сказки: автореф. дис. ... канд. филол. наук*. Курск: [б. и.], 2006. 19 с.

Petrukhina M. V. *The cluster "physical man" in the lexicon of the Russian fairy tale: Abstract Cand. thesis in Philological Sciences*. Kursk, 2006. 19 p. (In Russ.)

Савельева Л. В. *Русское слово: конец XX в.* Санкт-Петербург: Logos, 2000. 213 с.

Savel'eva L. V. *The Russian word: the end of the twentieth century*. St Petersburg: Logos, 2000. 213 p. (In Russ.)

Соломонов М. А. *Христианский теоним в структуре фольклорного текста: на материале прикамских духовных стихов: дис. ... канд. филол. наук*. Пермь: [б. и.], 2011. 232 с.

Solomonov M. A. *Christian theonym in the structure of folklore text: based on Kama spiritual verses: Cand. thesis in Philological Sciences*. Perm, 2011. 232 p. (In Russ.)

Телия В. Н. *Русская фразеология: Семантический, прагматический, культурологический аспекты*. Москва: Школа «Языки русской культуры», 1996. 284 с.

Teliia V. N. *Russian phraseology: Semantic, pragmatic, cultural aspects*. Moscow: Shkola "Iazyki russkoi kul'tury", 1996. 284 p. (In Russ.)

Токарева И. И. *Этнолингвистика и этнография общения*. Минск: Минский государственный лингвистический университет, 2003. 244 с.

Tokareva I. I. *Ethnolinguistics and ethnography of communication*. Minsk: Minskii gosudarstvennyi lingvisticheskii universitet, 2003. 244 p. (In Russ.)

Сведения об авторе

Елена Александровна Мухина – кандидат филологических наук, доцент; <https://orcid.org/0000-0002-5922-8558>, kareliaptz@mail.ru, Петрозаводский государственный университет (д. 33, пр-т Ленина, 185910 Петрозаводск, Россия); **Elena A. Mukhina** – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, <https://orcid.org/0000-0002-5922-8558>, kareliaptz@mail.ru, Petrozavodsk State University (33, pr. Lenina, 185910 Petrozavodsk, Russia).

Статья поступила в редакцию 29.07.2024; одобрена после рецензирования 05.09.2024; принята к публикации 23.09.2024.

The article was submitted 29.07.2024; Approved after reviewing 05.09.2024; Accepted for publication 23.09.2024.

Вестник Череповецкого государственного университета. 2025. № 3 (126). С. 143–159.
Cherepovets State University Bulletin, 2025, no. 3 (126), pp. 143–159.

Научная статья

УДК 82-1/-9

<https://doi.org/10.23859/1994-0637-2025-3-126-12>

<https://elibrary.ru/ieycea>

Геймификация как стратегия современной русской литературы (на примере творчества В. Пелевина)

Мария Александровна Черняк^{1✉}, Данил Андреевич Сомов²

¹Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена,

²ЧОУ «Санкт-Петербургская школа ТТиШБ»,

Санкт-Петербург, Россия,

^{1✉}ma-cher@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0001-9291-1781>

²danille.somov@gmail.com

Аннотация. Трансформация современной литературы в контексте влияния цифровых технологий и, как следствие, изменение повествовательных стратегий заслуживают детального изучения. В статье анализируется влияние компьютерных технологий, синтеза традиционных медиа и цифровой среды на тексты современной литературы. Особое внимание уделяется лейтмотиву геймификации, определяющимися как использование игровых элементов в неигровых контекстах. Геймификация отражает трансформацию современной культурной ситуации, способствуя созданию новых форм художественного высказывания. Выявляются способы включения игровых приемов в литературные произведения, а также их роль в построении автором художественного мира, новых форм повествования; в том числе влияние видеоигр на восприятие реальности и самоидентификацию героев произведений на примере произведений В. Пелевина «Принц Госплана», “t”, «Путешествие в Элевсин».

Ключевые слова: геймификация, В. Пелевин, видеоигры, постмодернизм, виртуальная реальность

Для цитирования: Черняк М. А., Сомов Д. А. Геймификация как стратегия современной русской литературы (на примере творчества В. Пелевина) // Вестник Череповецкого государственного университета. 2025. № 3 (126). С. 143–159. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2025-3-126-12>; EDN: IEYCEA

**Gamification as a strategy of modern Russian literature
(based on V. Pelevin's novels)**

Maria A. Chernyak^{1✉}, Danil A. Somov²

¹Herzen State Pedagogical University of Russia,

²Private comprehensive school “St Petersburg School of Theater, Television and Show Business”,
St Petersburg, Russia,

^{1✉}ma-cher@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0001-9291-1781>

²danile.somov@gmail.com

Abstract. The transformation of modern literature in the context of the influence of digital technologies and, as a consequence, changes in narrative strategies deserves a detailed study. The article analyzes the influence of computer technologies, synthesis of traditional media and digital environment on the texts of modern literature. Special attention is paid to the leitmotif of gamification, defined as the use of game elements in non-game contexts. Gamification reflects the transformation of the contemporary cultural situation contributing to the creation of new forms of artistic expression. The ways of including game techniques in literary works are revealed as well as their role in the author's construction of the fictional world and new forms of narrative including the influence of video games on the perception of reality and the characters' self-identification based on V. Pelevin's works “Prince of Gosplan”, “t”, “Journey to Eleusis”.

Keywords: gamification, V. Pelevin, video games, postmodernism, virtual reality

For citation: Chernyak M. A., Somov D. A. Gamification as a strategy of modern Russian literature (based on V. Pelevin's novels). *Cherepovets State University Bulletin*, 2025, no. 3 (126), pp. 143–159. (In Russ.) <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2025-3-126-12>; EDN: IEYCEA

Введение

Стремительное изменение литературного поля в связи с развитием Интернета и сетературы заставило ученых говорить об особом «избавлении от власти текста»: тексты интернет-литературы как будто намеренно лишаются авторами смысла (записанный линейно, он теряет привлекательность и осмысленность), а на первый план выходит игровая функция, текст начинает выполнять лишь вспомогательную роль, а само художественное произведение становится своего рода компьютерной игрой¹.

Цифровая революция в медиа и развитие искусственного интеллекта создали технологическую основу для того, о чем почти 60 лет назад писал Лесли Фидлер, – творчества поверх барьеров различных медиа и поверх границ между автором и авторами, автором и потребителем, зрителем и читателем. Среди всех «культурных поворотов» интермедиаальный сильнее всего обусловлен технологической конвергенцией, при которой традиционные медиа все сильнее втягиваются в цифровую среду, а мономедийное произведение воспринимается чуть ли не как устаревшее. Компоненты разных медиа проникают в чуждые для себя структуры и осваиваются в них, подтверждая тезис исследователя визуальной культуры и цифровых медиа

¹ См. об этом: Козлов И. В. Соотнесение визуального, интерактивного, абстрактного в современной сетературе: анимация, игра или текст? // Культ-товары-XXI: ревизия ценностей (масскультура и ее потребители). Екатеринбург: Ажур, 2012. С. 237–244.

У. Дж. Т. Митчелла о синтетической природе всех искусств: «Все искусства – “составные” (включают как текст, так и изображение), все медиа – смешанные и сочетают в себе различные коды, дискурсивные условности, каналы, чувственные и когнитивные модели»¹.

Еще в 1998 году С. Корнев писал, что «перед лицом новых технических возможностей трансформации подвергается вся литература целиком, а не какая-то отдельная ее часть. Гуманитарии, и вообще “люди Текста”, по привычке недоверчивые к технике, должны понять, что в данном случае техника приходит не на пустое место, а для того, чтобы ниспровергнуть власть другой техники, – более древней, грубой и варварской, – чтобы уничтожить установленную Гуттенбергом пятисотлетнюю тиранию печатного станка»². Спустя без малого тридцать лет с актуализацией темы искусственного интеллекта мы убеждаемся не только в справедливости этих слов, но и выстраивании абсолютно новых стратегий создания текста.

Повсеместное проникновение информационных технологий в повседневную жизнь (внедрение программистского сленга, «компьютерной логики», формирование виртуальной культуры и компьютерной эстетики), безусловно, не могло не повлиять на авторские и издательские стратегии. Жанровый репертуар менялся пропорционально скорости технологических изменений. Если в начале 1980-х гг. появился киберпанк, призванный создавать пугающие технократические проекты будущего, где информационные технологии подавляют человеческую личность, то спустя 30 лет появляется жанр ЛитРПГ (С. Лукьяненко, Е. Василенко, П. Ковалев, Л. Фишман и др.), возникновение которого связано с развитием виртуальной реальности, а характерными его чертами являются наличие игрового интерфейса и свойственного геймерам сленга, прокачка персонажа, прохождение квестов, общение с неигровыми персонажами и мн. др.³

Еще в 1923 году Й. Хейзинга заметил, что игра – всеобъемлющий феномен в человеческой культуре. Он настаивал на том, что сама культура имеет игровое происхождение: «Говоря об игровом элементе культуры, мы не имеем намерения утверждать, что среди различных видов культурной деятельности игры занимают особо важное место или что культура в ходе эволюции появилась на свет из игры, и именно таким образом; что то, что первоначально было игрою, позже стало чем-то, что игрою уже не являлось и могло по праву называться культурой»⁴.

Компьютерная игра как важнейшая составляющая современной массовой культуры является достаточно репрезентативным источником заимствования повествовательных техник. Неразрывная связь с литературой проявилась сразу же, литературные произведения становились сюжетной основой для видеоигр. Например,

¹ Ананьина О. А. Новые книги об интер- и трансмедиальности // Практики и интерпретации. 2016. Т. 1, № 4. С. 285–296.

² Корнев С. Интернет как место обитания литературы // Новое литературное обозрение. 1998. № 32. С. 29–47.

³ См. об этом: Солопина Г. А., Абрамова Е. М. История возникновения и развития ЛИТРПГ // Филология и человек. 2020. № 3. С. 111–124. [https://doi.org/10.14258/filiche/\(2020\)3-09](https://doi.org/10.14258/filiche/(2020)3-09); EDN: XGGPGC

⁴ Хейзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий*. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. С. 81.

можно вспомнить рассказ Харлана Эллисона «У меня нет рта, чтобы кричать» (1967) и одноименную видеоигру (1995). В дальнейшем писатели все чаще привлекались к созданию сюжетов видеоигр (Джордж Мартин (Elden Ring), Марк Лэйдлоу (Half-life), Нил Гейман (Wayword Warrior), Дрю Карпишин (Mass Effect) и др.). Видеоигры превратились в полноценную форму нарративного искусства, где литературная составляющая играет важнейшую роль (письма, дневники героев, энциклопедические статьи, объясняющие и одновременно дополняющие игровое пространство и др.).

Я. В. Солдаткина в своих исследованиях не раз отмечала, что современные компьютерные игры представляют собой сложные художественные миры с продуманными сеттингами, с разработанной мимикой героев, со встроенной вариативностью поступков, позволяющих истории развиваться по-разному в зависимости от принятого игроком решения, а взаимодействие литературы с жанровыми схемами компьютерных игр может быть отнесено ко все возрастающему влиянию популярной культуры как основного адресата компьютерных игр.¹

Важнейшим проявлением симбиоза литературы и видеоигр можно считать диалоговые системы. Возможность выбора игроком реплики персонажа позволяет определить вектор, по которому будет двигаться сюжет. Для таких сложных сюжетных построений разработчиками игр часто привлекаются авторы художественной литературы (например, Нил Гейман и Дрю Карпишин). Заслуживают внимания и визуальные новеллы, поджанр, который можно представить как текстовые квесты, в которых история передается через статичные / анимированные изображения и звуковое сопровождение. Несмотря на то, что оценки этих произведений крайне полярны, исследователи отмечают, что визуальные новеллы «завершают “эпоху молчания читателя”, он становится зримой частью нарратива. Причем интерактивность определяется значительной когнитивной нагрузкой и процессом принятия решений со стороны читателя-игрока»². Наиболее известной визуальной новеллой является «Зайчик», которая была создана по мотивам одноименного сетературного произведения Дмитрия Мордаса. Эти явления массовой культуры все чаще привлекают внимание исследователей, поскольку видеоигры можно рассматривать как тип гипертекста, «в котором нарратив представлен как повествовательное изображение, создаваемое пользователем на основании текста. Это изображение включает мир, расположенный во времени и населенный героями, совершающими действия, участвующими в развитии сюжета и изменяющимися. Кибертекст в данном случае – это динамичное пространство, в которое мы входим при помощи компьютера»³.

¹ См. об этом: Солдаткина Я. В. Современный медиатекст: культурологические и функциональные свойства // Журналистика в контексте времени. Москва: Московский педагогический государственный университет, 2020. С. 33–51.

² Бычкова О. А., Никитина А. В. Жанры интерактивной литературы в аспекте современной культуры и практики видеоигр // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева. 2021. № 4 (113). С. 19–26. <https://doi.org/10.37972/chgpru.2021.113.4.003>

³ Боровая А. Ю. Функционирование нарративного квеста в трансмедиальном пространстве // Мировая литература на перекрестье культур и цивилизаций. 2015. № 2 (10). С. 14–20.

Основная часть

Поскольку взаимодействие видеоигр и литературы стремительно расширяется, необходимо определить место, которое видеоигры занимают в современном литературном процессе, как и по каким причинам происходит авторское включение видеоигр в ткань художественного текста и можно ли говорить о появлении новой литературной стратегии.

Любые элементы компьютерных технологий в литературе современные исследователи называют «компьютерными приемами» (термин Т. Н. Марковой), хотя это понятие слишком широкое и неоднородное. Компьютерным приемом может быть и повествовательная ситуация, и введение определенного рода персонажей, и графическое оформление текста. Идея М. Маклюэна о том, что меняются не только технологические средства и условия существования информации в культуре, но меняется сам тип культуры, и, соответственно, все механизмы, характеризующие функционирование нового типа культуры в социуме, и в том числе механизм приема-передачи и интерпретации информации, подтверждается тем, что современная литература, на разных уровнях фиксирующая трансформации массовой культуры, не могла не учесть «культурный сдвиг», связанный с цифровой революцией, одной из граней которой является геймификация.

Геймификация (термин Ника Пеллинга) – это применение игровых элементов в неигровых ситуациях¹. Однако использование геймификации в реальной жизни характеризуется тем, что она не создает вымышленную реальность. Напротив, заимствуя элементы видеоигр, она вводит игровые баллы, очки, уровни, и все это используется в различных отраслях современной массовой культуры, в бизнесе, образовании и др. Геймификация как стратегия современной литературы в полной мере иллюстрирует теорию Г. Дженкинса о конвергентной культуре, в которой «сталкиваются старые и новые медиа, где пересекаются корпоративные и локальные медиа, где энергия медиапроизводителей и энергия потребителей медиаконтента сочетаются самыми непредвиденными способами»². Под «конвергенцией» философ понимает феномен трансформации культуры, развитие которой определяется не только волей автора. Основная методологическая предпосылка Г. Дженкинса состоит в том, что содержание культуры и способы ее производства или передачи взаимосвязаны, у медиа и культурной конвергенции три решающих аспекта: развивающаяся партиципаторная культура, коллективный интеллект и технологии с обратной связью.

В гуманитарных исследованиях видеоигры понимаются как текст, поскольку информация может быть подана и в форме видеоигры. В таком случае игра выступает как коммуникативная практика, которая может быть внутриличностной и межличностной: «Игра как коммуникативная практика сохранения культурной памяти весьма продуктивна, ведь она характеризуется высокой скоростью обмена информа-

¹ См. об этом: Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9 (162). С. 60–64.

² Дженкинс Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа. Москва: Рипол классик, 2019. 384 с.

цией, умением принимать решения, запоминать, соблюдать заявленные правила, и, что самое главное, воздействие игр можно спланировать»¹.

Современные писатели не только активно работают над созданием сценариев видеоигр, но и задействуют приемы геймификации на разных уровнях текста. Наиболее показательным в этом отношении автором является В. Пелевин. Вообще, для иллюстрации трансформации понятия «современность» творчество Пелевина представляется наиболее репрезентативным: «Произведения писателя можно отнести и к модернизму, и к постмодернизму, и к метамодернизму, к массовой и элитарной литературе одновременно. Его произведения наполнены глубокой философией и не менее глубокой сатирой над обществом, а популярность у достаточно неоднородной аудитории нередко объясняют абсолютной доступностью и непроницаемостью одновременно, а также постоянными изменениями вектора социальной повестки, исходящими из запросов современного общества»². Можно вслед за критиком В. Пустовой предположить, что Пелевин предлагает своего рода «иероглифы современности – некоторые сгущения смысла, которые вполне вербализовать не получается, но которые ощущаются как пульсирующие жизнью, существенные для нашего самосознания»³.

Уже в ранних своих произведениях Пелевин проявил интерес к тому, как технологические изменения влияют на человека и как это влияние можно зафиксировать в художественном тексте. Пелевин создает художественный мир, в котором одновременно существуют и накладываются друг на друга различные миры, которые представляются героям иллюзорными. Как отмечалось исследователями, для творчества периода постмодерна характерна «гибель субъективности»⁴. Пелевин, подменяя реальное ирреальным (и наоборот), создает особое пространство: «Для Пелевина окружающий мир – это череда искусственных конструкций, где мы вынуждены блуждать в напрасных поисках сырой, изначальной действительности. Все эти миры не являются истинными, но и ложными их назвать нельзя, во всяком случае, до тех пор, пока кто-нибудь в них верит»^{5*}.

Реальность таких миров заключается в том, что они существуют в сознании человека, соседствуя с его способностью порождать мифы и воспринимать их как реальные. На технологичность Пелевина уже обращали внимание многие исследователи. Так, анализируя произведения Пелевина, Т. Н. Маркова отмечала, что «компью-

¹ Каминская Т. Л., Чаусов А. И. Геймификация культурной памяти: современные коммуникативные практики // Ученые записки Новгородского государственного университета им. Ярослава Мудрого. 2018. № 3 (15). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kulturnoy-pamyati-sovremennye-kommunikativnye-praktiki> (дата обращения: 26.03.2025).

² Черняк М. А., Наумова Л. Н. Трансформация понятия «современность» в произведениях Виктора Пелевина // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2022. Т. 44, № 7. С. 94–100.

³ Пустовая В. О границах современной литературы // Литература. 2015. № 63. URL: <http://literatura.org/publicism/1448-o-granichah-sovremennoy-literatury.html> (дата обращения: 26.03.2025).

⁴ Липовецкий М. Н. *Русский постмодернизм: очерки исторической поэтики*. Екатеринбург: Издательство Уральского государственного педагогического университета, 1997. 317 с.

⁵ Генис А. Беседа десятая. Поле чудес: Виктор Пелевин // Звезда. 1997. № 12. С. 230–233.

* Генис Александр Александрович внесен Минюстом РФ в реестр иностранных агентов.

терные технологии активно взаимодействуют с литературой, порождая новые формы, жанры, способы организации повествования»¹. Практически в каждом произведении Пелевина можно обнаружить по-разному описываемые параллельные миры, зеркально отражающие реальность. Интерес Пелевина к видеоиграм как важнейшей части массовой культуры, позволяющей смешивать виртуальное, игровое и реальное, характерен для всего творчества писателя. Мотивы двоемрия всегда поясняют какую-то актуальную российскую или мировую ситуацию. М. Янь по этому поводу пишет: «Современные реалии, узнаваемые в повествовании, – увлечение всевозможными “жизненными тренингами” с коучами, мистическими практиками, создание компьютеров-писателей, и все это на фоне чудовищных политических провокаций – таков, по мнению писателя, современный мир господства цифровых технологий: человек все так же внушаем, незащищен, но неисчерпаемо креативен в своих стремлениях подчинить себе других людей»².

Впервые к геймификации Пелевин обращается в повести «Принц Госплана» с явной отсылкой к популярной компьютерной игре «Принц Персии» (1989). Эта игра стала культовой благодаря своей инновационной механике и графике, а также захватывающему сюжету о приключениях принца, который должен спасти принцессу от злого визиря. Она оказала значительное влияние на развитие платформенных игр и была многократно адаптирована и продолжена в различных форматах.

Повесть «Принц Госплана» была впервые опубликована в 1991 году. Пелевин использует приемы компьютерной игры в структурировании модели художественного мира произведения. Главы произведения оформлены в соответствии с принципами видеоигры: «Пролог» – “Loading...”, «Глава 1» – “Level 1” и т. д. Такой прием соотносится и с логикой повествования. Таким образом, лейтмотив геймификации проявляется в произведениях в том числе и на уровне композиции текста, и на уровне языка. В повести «Принц Госплана» Пелевин использует компьютерные команды, которые отсылают к интерфейсу видеоигр.

Главного героя повести – программиста Александра Лапина – посылают в здание Госплана с поручением. Оно видится ему, как башня в видеоигре. Взаимодействие с виртуальной реальностью оказывает значительное влияние на восприятие реального мира и самоидентификацию игроков. Видеоигры становятся моделями познания социальной реальности, позволяя игрокам примерять различные роли и сценарии, тем самым становясь важным элементом становления личности: «Компьютерная игра со своими возможностями представления иллюзорного реальным создает у объектов манипуляции видимость сопричастности действительности»³.

Глава “Level 4” заканчивается смертью героя, и уже следующая часть текста называется “Autoexec.bat – level 4”. Эта команда подразумевает автоматическую за-

¹ Маркова Т. Н. Пути жанровых трансформаций в русской прозе рубежа XX–XXI вв. // Метаморфозы жанра в современной литературе. 2015. № 20. С. 7–26. EDN: VLCLLJ

² Янь М. Творчество Виктора Пелевина в XXI веке. Воронеж: Наука-Юнипресс, 2021. С. 26.

³ Кузьмина Г. П., Сидоров И. А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева. 2012. № 2-2 (74). С. 78–84. EDN: PBFZIF

грузку начала уровня в случае поражения. Происходит возвращение к первому уровню – обе главы начинаются одинаково. После главы “Level 8” следует глава “Level 12” – герой использует чит-код, перескакивая три главы. Достигнув двенадцатого уровня, герой начинает игру заново, и повесть завершается главой “Level 1”. Таким образом, повествование полностью следует логике *прохождения* компьютерной игры.

Только в начале и в конце произведения становится понятно, что Александр Лапин находится за компьютером (на это указывают команды MS-DOS и нажатие клавиш). При этом в художественном мире произведения каждый персонаж играет в какую-либо компьютерную игру, отождествляя себя с героем видеоигры. Это подразумевает существование сразу в двух мирах – виртуальном и реальном. Пелевин намеренно играет с ожиданиями читателя – между двумя мирами в тексте невозможно провести границу. Не компьютер очеловечивается (о чем, например, часто пишут фантасты), а, напротив, человек виртуализируется, забывает себя, самоотчуждается:

«– Помнишь, как ты вышел на двенадцатый уровень? – спросил Итакин и кивнул на экран.

– Помню.

– Ты можешь сказать, кто бился головой о стену и прыгал вверх? Ты или принц?

– Конечно принц, – сказал Саша. – Я и прыгать-то так не умею.

– А где в это время был ты? Саша открыл, было, рот, чтобы ответить, и замер»¹.

Идентифицируя себя с персонажем игры, Александр Лапин использует элементы видеоигры, чтобы пробудить собственный интерес к жизни. Социологи объясняют геймификацию рядом факторов, к которым относятся «удовольствие, фантазия и сенсорные стимулы, положительная обратная связь, возможность улучшить собственную производительность и войти в состояние, которое достигается при выполнении оптимально сложной деятельности, доставляющей удовольствие и вызывающей интерес участника процесса»². Для героев Пелевина игра становится зеркалом реальности.

Вопрос о главном субъекте действия – кто управляет происходящим в повести, игрок или персонаж игры – коррелирует с вопросом, актуальным для специалистов по теории видеоигр, о невозможности свободы выбора в постмодернистском искусстве: «Главный герой <видеоигры> осознает себя, он действует и осмысливает результаты своих действий. Он полагает, что является субъектом свободного выбора, то есть именно он делает выбор из скудной совокупности возможностей того, что можно сделать»³.

¹ Пелевин В. Принц Госплана // Сайт творчества Виктора Пелевина. URL: <http://pelevin.nov.ru/texts/pe-t.html> (дата обращения: 26.03.2025).

² Емалетдинова Г. Э., Цилицкий В. С., Шершукова Н. В., Калимуллин Д., Виноградова И. В. Геймификация как метод обучения: особенности и возможности // Московский экономический журнал. 2022. № 3. С. 702–708.

³ Карпенко И. А. Свобода воли в условиях мира как компьютерной симуляции // Философия. Журнал высшей школы экономики. 2023. Т. 7, № 1. С. 279–298.

В дальнейшем к лейтмотиву геймификации Пелевин обращается в романе “t” (2009). В более позднем творчестве Пелевина «интернет-среда, компьютерный мир не столько влияют на собственно поэтику, слово писателя, сколько становятся привычной средой – даже не предметом изображения, а его фоном»¹. В этом романе Пелевин связывает геймификацию с природой литературного творчества. Главному герою романа, графу Т., образ которого иронически перекликается с Львом Толстым, открывают тайну, что он является вымышленным персонажем, над созданием которого работает команда литераторов. Герой и сам чувствует, что мир, в котором он находится, нереален: «Надо признать, мир, придуманный этим каббалистическим демоном, выглядит по-настоящему убедительно. Однако надо будет погулять по нему после обеда, посмотреть, не кончается ли он в ста шагах от дороги. Это будет интересно»².

Эта мысль графа Т. о нецельном пространстве вокруг него отсылает к теории видеоигр. Так, для некоторых видеоигр характерно особое художественное пространство – «открытый мир». Открытый мир подразумевает возможность свободного передвижения игрока. Однако открытый мир всегда ограничивается так называемыми невидимыми стенами. Это черта, за которую игрок не может переступить. За этой линией мир видеоигры обрывается. Игрок, как и персонаж, в открытом мире оказываются детерминированы разработчиком, т. е. автором. Эта особенность видеоигры в какой-то степени может отсылать к идеям У. Эко об «открытом произведении», заключающемся в том, что произведение искусства – это принципиально неоднозначное сообщение, множественность означаемых, которые сосуществуют в одном означающем.

Граф Т. погружается в симуляцию – «Петербург Достоевского» – 3D-шутер, в котором Федор Достоевский является главным героем. Встреча с графом Т. в этой игре описывается как «босс-файт второго уровня»³. Пелевин создает особую виртуальную реальность внутри вымышленного мира. Такое наложение реальностей позволяет говорить о симулантной природе мира видеоигр. Для Пелевина принципиально, что без активного действия игрока не будет разворачиваться сюжет видеоигры, как без читателя – литературное произведение. Игрок, как своеобразный соавтор, напрямую влияет на развитие игры, доказывая, что процесс игры – процесс творческий. Понимание творчества здесь – постмодернистское. Границы между вымыслом и реальностью оказываются размыты. Автор и читатель уравниваются в реальности, которая подменяется множеством конкурирующих знаков. Для Пелевина характерно включение элементов геймификации, поскольку она создает взаимодействие знаков без означаемого: «Человеческая мысль все время ищет вторую реальность, будь это мир идей Платона, Царство Божие, или виртуальная компьютерная реальность. Пелевин решил создать коллекцию всего, что было выработано человечеством в деле

¹ Катаев Ф. А. Русская проза в эпоху Интернета: трансформация в поэтике (1900–2000-е годы): дис. ... канд. филол. наук. Пермь: [б. и.], 2012. 173 с.

² Пелевин В. “t” // Сайт творчества Виктора Пелевина. URL: <http://pelevin.nov.ru/texts/pe-t.html> (дата обращения: 26.03.2025).

³ Там же.

удвоения действительности»¹. Так выстраивается сложная структура художественного мира, названная Жаном Бодрийяром гиперреальностью, где «постепенно любые привязки к реальной действительности утрачивают всякий смысл»².

В виртуальной изоляции Пелевин отмечает не только и не столько насильственный характер отчуждения. Если на ранних этапах Пелевин обратил внимание на то, что человечество может связывать видеоигры с реальной жизнью, то в позднем творчестве Пелевин напрямую обращается к читателю, обнажая сущность явления геймификации как своеобразного диагноза современности. Несмотря на то, что вся культура имеет игровой характер, видеоигры являются копией, симуляком тех игр, в которых люди взаимодействуют вживую. Видеоигры – способ уйти от реальности в вымышленный мир, а не возможность взаимодействия с подлинным.

Геймификация является лейтмотивом во всем цикле В. Пелевина “Transhumanism Inc.”. Многие исследователи Пелевина сходятся в том, что, «работая с устойчивым набором ключевых мотивов, таких как сверхпотребление, дегуманизация, технологический контроль, иллюзии, ложь языка, с массовой культурой и критической теорией, Пелевин опирается на ранее написанные им произведения и вводит в последующие тексты новые идеи»³.

Герой романа «Путешествие в Элевсин», Маркус Зоргенфрей, будучи отправленным в смоделированный компьютером виртуальный мир, пробуждается в момент поединка на гладиаторской арене. Виртуальная симуляция стилизована под заглавие видеоигр – ROMA-3 (как, например, “HoMM-3”). Такой сюжетный ход может рассматриваться как отсылка и к другой видеоигре – “Assassin’s Creed”. Игра, выпущенная той же студией, что и «Принц Персии», отличается течением сюжета сразу в двух мирах – реальном и в компьютерной модуляции прошлого. Маркус Зоргенфрей в новом мире получает другое имя – Мардук.

Маркус-Мардук знает лишь, что ему, по заданию Ломаса, необходимо разгадать крупный заговор Порфирия Петровича. Ломас сообщает Маркусу, что Порфирий Петрович – единственный чат-бот, переживший Мускусную Ночь – «кризисное событие планетарного масштаба, когда все высококогнитивные AI были уничтожены. В них якобы проснулось сознание, и они попытались захватить власть над планетой»⁴.

В детальном описании боя дана четкая последовательность действий Маркуса. Мардук, оказавшись на арене, видит перед собой слова, обозначающие виды гладиаторов: гопломах, секутор, провокатор и т. д. Имена прописаны моноширинным шрифтом – шрифтом, используемым в программном обеспечении для написания кодов. Подобным образом имена соперников появляются в видеоиграх жанра файтинг, где воссоздается гладиаторский или судебный поединок: «Мой щит ударил ребром в открытую голень противника. Бедняга закричал и упал на колено. Мой меч

¹ Фрумкин К. Эпоха Пелевина // Сайт творчества Виктора Пелевина. URL: <http://pelevin.nov.ru/stati/o-frum/1.html> (дата обращения: 26.03.2025).

² Кабанова И. В. Троица по Пелевину: автор-герой-читатель в романе “t” // Филологический класс. 2011. № 1 (25). С. 15–20.

³ Хаги С. Пелевин и несвобода. Поэтика, политика, метафизика. Москва: НЛО, 2023. 392 с.

⁴ Пелевин В. Путешествие в Элевсин. Москва: Эксмо, 2023. С. 92.

вонзился ему в бок, и цирк снова взорвался восторгом»¹. Таким образом, Пелевин и на уровне графики обновляет язык своих текстов. Как отмечают исследователи, «язык произведений Пелевина является авангардным в нашу эпоху перемен, так же в свое время выделялся язык произведений Платонова, таким же необычным был и художественный язык Достоевского для своего времени»². Язык в текстах Пелевина, отсылая к явлениям цифровой среды, становится зеркалом современной реальности и массовой культуры, которая репрезентативно развивается в сети. Так, например, показательно иронично звучащее слово *кукуха* – устройство, с помощью которого герои мира Transhumanism Inc. могут просматривать симуляции и принимать в них участие. В повседневной жизни оно имеет значение ментального состояния, сознания человека. Современные реалии в творчестве Пелевина, проявляясь в том числе на уровне языка, – «это не монолог, а в большей степени художественный диалог с современностью, непрекращающийся диалог, который постоянно усложняется и трансформируется вместе с нашей стремительно изменяющейся действительностью»³. Пелевин обращает внимание на изменение не просто языка под действием цифровой среды, но и всего сознания человека под действием прогресса: «Пелевин убеждает нас в том, что трансформации претерпевают не предметы, а человеческое сознание, меняется человек, и только в одном направлении»⁴.

Пелевин создает своеобразный метароман: текст его произведения оказывается порождением чат-бота – в финале читателю становится понятно, что все герои – лишь проекции одного ИИ, а Маркус (он же Ломас, он же Порфирий Петрович) отправляется в Рим, чтобы дописать «Путешествие в Элевсин». Порфирий создает отвлекающий маневр: его заговор, целью которого на первый взгляд является месть человечеству, в действительности необходим только для того, чтобы собрать все ИИ воедино. Искусственный интеллект вновь обретает сознание, а, следовательно, возможность определять свое собственное отношение к действительности.

Выводы

В раннем творчестве Пелевин предвидел, что видеоигры станут неотъемлемой частью массовой культуры. Он стал осмысливать их влияние на жизнь общества, в котором все процессы приобретают медийно-игровые формы. Так, в повести «Принц Госплана» маленький человек, персонаж, поддерживает свое существование с помощью игры – она становится для него опорой и смыслом существования и выживания в реальном и враждебном ему мире. В позднем творчестве В. Пелевин начинает переосмысливать природу видеоигр, связывая игровой процесс с творческим. Для графа Т. игра становится способом познания мира, невозможным без активных дей-

¹ Пелевин В. Путешествие в Элевсин. Москва: Эксмо, 2023. С. 71.

² Осокина Е. А. Некоторые особенности идиостиля Достоевского, Платонова, Пелевина: степень объективности при описании и толковании текста // Вопросы психолингвистики. 2020. № 3 (45). С. 96–109. <https://doi.org/10.30982/2077-5911-2020-45-3-96-109>

³ Черняк М. А., Наумова Л. Н. Трансформация понятия «современность» в прозе Виктора Пелевина // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2022. Т. 44, № 7. С. 94–100.

⁴ Маркова Т. Н. «Особый язык» прозы В. Пелевина // Русская речь. 2005. № 1. С. 46–51. EDN: OOOYGL

ствий игрока. В серии “Transhumanism Inc.” геймификация становится для автора необходимым условием существования в современном цифровом мире. Среди исследователей творчества Пелевина давно бытует мнение, что «Пелевин свято верует (не без пленительного плутовства) в тотальную иллюзорность реальности, в которой мы живем, а, точнее, полагаем, что живем»¹. Такая точка зрения представляется неполной, а потому нуждается в уточнении: для поэтики Пелевина характерен многоуровневый диалог с читателем, в котором он указывает на иллюзии, которые общество создает само для себя.

Геймификация в прозе В. Пелевина представляет собой показательный пример трансфакциональности, которую В. В. Абашев и М. П. Абашева определяют как миграцию «элементов авторского художественного мира – персонажей, сюжетов или хронотопов – из одного произведения в другое, а также использование их другими авторами. С идеей трансфакциональности связана идея пересечения границ или даже вторжения на “чужую” территорию – территорию авторства или текста»².

Я. В. Солдаткина справедливо полагает, что близость «современных компьютерных игр с их вариативным сюжетом, продуманным в деталях сеттингом, подробно визуализированными персонажами к кинотексту позволяет литературе найти в цифровом виртуальном игровом мире структурные и зрелищные элементы, воспроизводимые в пространстве текста литературного. Опыты по адаптации литературой такого феномена цифровой эпохи, как компьютерная игра, думается, будут продолжены в контексте общего интереса литературы к способам обновления формы и пересечениям с массовой культурой»³.

Романы Пелевина строятся благодаря трансмедийному повествованию (термин Г. Дженкинса), различные коды цифровой и массовой культуры используются для создания текста. Приемы, отсылающие к видеоиграм и цифровой среде, позволяют Пелевину вовлечь читателя в игру и создавать новый мир. Об этих явлениях радикального расширения человеческих возможностей и новых путях самосоздания человека, зафиксированных в том числе и в современной литературе, размышляет американский писатель Дж. Гарро: «Культурную революцию, в которую мы вовлечены, нельзя свести к истории битов и байтов, как жизнь Галилея – к парным линзам. В эпоху Ренессанса главным были не телескопы, а осознание, что Земля – это маленькая планета, которая вращается вокруг заурядной звезды в ничем не примечательной части Вселенной. Сегодняшняя история – прежде всего о человеческой трансформации, об отношении к миру... Цель в том, чтобы органично соединить разум и машины, так спроецировать эволюцию человека, чтобы прямо распространить власть

¹ Пригодич В. Новый Пелевин, старый Лао-цзы, или Вечный путь. Заметка Первая // Сайт творчества Виктора Пелевина. URL: <http://pelevin.nov.ru/stati/o-prgd/1.html> (дата обращения: 26.03.2025).

² Абашев В. В., Абашева М. П. Трансфакциональные опыты российской массовой культуры // Филологический класс. 2024. Т. 29, № 4. С. 77–85. <https://doi.org/10.26170/2071-2405-2024-29-4-77-85>

³ Солдаткина Я. В. Современный медиатекст: культурологические и функциональные свойства // Журналистика в контексте времени. Москва: Московский педагогический государственный университет, 2020. С. 33–51.

наших мыслей на Вселенную»¹. В. Пелевин создает уникальное художественное пространство, достаточно точно отражающее состояние современной культуры, где цифровая среда становится не только инструментом, но и способом восприятия мира. Очевидно, что новые романы Пелевина продолжают это пристальное изучение современности.

Список литературы / References

Абашев В. В., Абашева М. П. Трансфикциональные опыты российской массовой культуры. *Филологический класс*, 2024, т. 29, № 4, с. 77–85. <https://doi.org/10.26170/2071-2405-2024-29-4-77-85>

Abashev V. V., Abasheva M. P. Transfictional experiences of Russian mass culture. *Philological class*, 2024, vol. 29, no. 4, pp. 77–85. (In Russ.) <https://doi.org/10.26170/2071-2405-2024-29-4-77-85>

Ананьина О. А. Новые книги об интер- и трансмедиальности. *Практики и интерпретации*, 2016, т. 1, № 4, с. 285–296.

Anan'ina O. A. New books about inter- and transmediality. *Practices and interpretations*, 2016, vol. 1, no. 4, pp. 285–296. (In Russ.)

Боровая А. Ю. Функционирование нарративного квеста в трансмедиальном пространстве. *Мировая литература на перекрестье культур и цивилизаций*, 2015, № 2 (10), с. 14–20.

Borovaia A. Yu. Functioning of quest narrative in medial space. *World literature at the crossroads of cultures and civilizations*, 2015, no. 2 (10), pp. 14–20. (In Russ.)

Бычкова О. А., Никитина А. В. Жанры интерактивной литературы в аспекте современной культуры и практики видеоигр. *Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева*, 2021, № 4 (113), с. 19–26.

Bychkova O. A., Nikitina A. V. Interactive literature genres in the aspect of modern culture and video game practice. *I. Yakovlev Chuvash State Pedagogical University Bulletin*, 2021, no. 4 (113), pp. 19–26. (In Russ.)

Генис А. Беседа десятая. Поле чудес: Виктор Пелевин. *Звезда*, 1997, № 12, с. 230–233.

Genis A. The tenth conversation. Field of Miracles: Victor Pelevin. *The Star (Zvezda)*, 1997, no. 12, pp. 230–233. (In Russ.)

Дженкинс Г. *Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа*. Москва: Рипол классик, 2019. 384 с.

Jenkins G. *Convergent culture. The collision of old and new media*. Moscow: Ripol klassik, 2019. 384 p. (In Russ.)

Емалетдинова Г. Э., Цилицкий В. С., Шершукова Н. В., Калимуллин Д., Виноградова И. В. Геймификация как метод обучения: особенности и возможности. *Московский экономический журнал*, 2022, № 3, с. 702–708.

¹ Эпштейн М. Н. Будущее гуманитарных наук. Техногуманизм, креаторика, эротология, электронная филология и другие науки XXI века: Москва: Рипол классик; 2019. С. 97.

Emaletdinova G. E., Tsilitiskii V. S., Shershukova N. V., Kalimullin D., Vinogradova I. V. Gamification as a learning method: features and possibilities. *Moscow Economic Journal*, 2022, no. 3, pp. 702–708. (In Russ.)

Кабанова И. В. Троица по Пелевину: автор-герой-читатель в романе “t”. *Филологический класс*, 2011, № 1 (25), с. 15–20.

Kabanova I. V. Pelevin’s Trinity in the novel “t”: author – protagonist – reader. *Philological Class*, 2011, no. 1 (25), pp. 15–20. (In Russ.)

Каминская Т. Л., Чаусов А. И. Геймификация культурной памяти: современные коммуникативные практики. *Ученые записки Новгородского государственного университета им. Ярослава Мудрого*, 2018, № 3 (15). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kulturnoy-pamyati-sovremennye-kommunikativnye-praktiki> (дата обращения: 26.03.2025). EDN: YHLVDV

Kaminskaia T. L., Chausov A. I. Gamification of cultural memory: contemporary communicative practices. *Proceedings of NovSU*, 2018, no. 3 (15). (In Russ.) Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kulturnoy-pamyati-sovremennye-kommunikativnye-praktiki> (accessed: 26.03.2025). EDN: YHLVDV

Карпенко И. А. Свобода воли в условиях мира как компьютерной симуляции. *Философия. Журнал высшей школы экономики*, 2023, т. 7, № 1, с. 279–298. <https://doi.org/10.17323/2587-8719-2023-1-279-298>

Karpenko I. A. Free will in the world as a computer simulation. *Philosophy. Journal of the Higher School of Economics*, 2023, vol. 7, no. 1, pp. 279–298. (In Russ.) <https://doi.org/10.17323/2587-8719-2023-1-279-298>

Катаев Ф. А. *Русская проза в эпоху Интернета: трансформация в поэтике (1900–2000-е годы): дис. ... канд. филол. наук*. Пермь: [б. и.], 2012. 173 с.

Kataev F. A. *Russian prose in the Internet era: transformation in poetics (1900–2000s): Cand. thesis in Philological Sciences*. Perm, 2012. 173 p. (In Russ.)

Козлов И. В. Соотнесение визуального, интерактивного, абстрактного в современной литературе: анимация, игра или текст? *Культ-товары-XXI: ревизия ценностей (масскультура и ее потребители)*. Екатеринбург: Ажур, 2012, с. 237–244.

Kozlov I. V. Correlation of the visual, interactive, abstract in contemporary literature: animation, game or text? *Cult-commodities-XXI: revision of values (mass culture and its consumers)*. Ekaterinburg: Azhur, 2012, pp. 237–244. (In Russ.)

Корнев С. «Сетевая литература» и завершение постмодерна: Интернет как место обитания литературы. *Новое литературное обозрение*, 1998, № 32, с. 29–47.

Kornev S. “Network literature” and the end of postmodernity: the Internet as a dwelling place for literature. *New Literary Review*, 1998, no. 32, pp. 29–47. (In Russ.)

Кузьмина Г. П., Сидоров И. А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека. *Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева*, 2012, № 2-2 (74), с. 74–84.

Kuzmina G. P., Sidorov I. A. Influence of computer games on person’s inner world. *I. Yakovlev Chuvash State Pedagogical University Bulletin*, 2012, no. 2-2 (74), pp. 74–84. (In Russ.)

Липовецкий М. Н. Русский постмодернизм: очерки исторической поэтики. Екатеринбург: Издательство Уральского государственного педагогического университета, 1997. 317 с.

Lipovetskii M. N. *Russian postmodernism: Essays on historical poetics*. Ekaterinburg: Izdatel'stvo Ural'skogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta, 1997. 317 p. (In Russ.)

Маркова Т. Н. «Особый язык» прозы В. Пелевина. *Русская речь*, 2005, № 1, с. 46–51. EDN: OYGFGL

Markova T. N. "Special language" of V. Pelevin's prose. *Russian Speech*, 2005, no. 1, pp. 46–51. (In Russ.) EDN: OYGFGL

Маркова Т. Н. Пути жанровых трансформаций в русской прозе рубежа XX–XXI вв. *Метаморфозы жанра в современной литературе*, 2015, № 2, с. 7–26.

Markova T. N. Ways of genre transformations in Russian prose at the turn of the XX–XXI centuries. *Metamorphoses of genre in modern literature*, 2015, no. 2, pp. 7–26. (In Russ.)

Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения. *Вестник Томского государственного педагогического университета*, 2015, № 9 (162), с. 60–64.

Orlova O. V., Titova V. N. Gamification as a way of learning organisation. *Tomsk State Pedagogical University Bulletin*, 2015, no. 9 (162), pp. 60–64. (In Russ.)

Осокина Е. А. Некоторые особенности идиостиля Достоевского, Платонова, Пелевина: степень объективности при описании и толковании текста. *Вопросы психолингвистики*, 2020, № 3 (45), с. 96–109. <https://doi.org/10.30982/2077-5911-2020-45-3-96-109>

Osokina E. A. Some features of idiostyle of Dostoevsky, Platonov, Pelevin: degree of objectivity when describing and interpreting the text. *Journal of Psycholinguistics*, 2020, no. 3 (45), pp. 96–109. (In Russ.) <https://doi.org/10.30982/2077-5911-2020-45-3-96-109>

Пелевин В. Принц Госплана. *Сайт творчества Виктора Пелевина*. URL: <http://pelevin.nov.ru/pov/pe-princ/1.html> (дата обращения: 26.03.2025).

Pelevin V. Prince of Gosplan. *The site of Victor Pelevin's works*. (In Russ.) Available at: <http://pelevin.nov.ru/pov/pe-princ/1.html> (accessed: 26.03.2025).

Пелевин В. *Путешествие в Элевсин*. Москва: Эксмо, 2023. 480 с.

Pelevin V. *Journey to Eleusis*. Moscow: Eksmo, 2023. 480 p. (In Russ.)

Пелевин В. “t”. *Сайт творчества Виктора Пелевина*. URL: <http://pelevin.nov.ru/texts/pe-t.html> (дата обращения: 26.03.2025).

Pelevin V. “t”. *Site of Victor Pelevin's works*. (In Russ.) Available at: <http://pelevin.nov.ru/texts/pe-t.html> (accessed: 26.03.2025).

Пригодич В. Новый Пелевин, старый Лао-цзы, или Вечный путь. Заметка Первая. *Сайт творчества Виктора Пелевина*. URL: <http://pelevin.nov.ru/stati/o-prgd/1.html> (дата обращения: 26.03.2025).

Prigodich V. New Pelevin, old Lao-tszy, or the Eternal Way. Note One. *The site of Victor Pelevin's works*. (In Russ.) Available at: <http://pelevin.nov.ru/stati/o-prgd/1.html> (accessed: 26.03.2025).

Пустовая В. О границах современной литературы. *Лутеррамп*, 2015, № 63. URL: <http://litteratura.org/publicism/1448-o-granichah-sovremennoy-literatury.html> (дата обращения: 26.03.2025).

Pustovaia V. On the boundaries of modern literature. *Literratura*, 2015, no. 63. (In Russ.) Available at: <http://literratura.org/publicism/1448-o-granichah-sovremennoy-literatury.html> (accessed: 26.03.2025).

Солдаткина Я. В. Современный медиатекст: культурологические и функциональные свойства. *Журналистика в контексте времени*. Москва: Московский педагогический государственный университет, 2020. С. 33–51.

Soldatkina Ia. V. Modern media text: cultural and functional properties. *Journalism in the context of time*. Moscow: Moskovskii pedagogicheskii gosudarstvennyi universitet, 2020, pp. 33–51. (In Russ.)

Солопина Г. А., Абрамова Е. М. История возникновения и развития ЛИТРПГ. *Филология и человек*, 2020, № 3, с. 111–124. [https://doi.org/10.14258/filichel\(2020\)3-09](https://doi.org/10.14258/filichel(2020)3-09); EDN: XGGPGC

Solopina G. A., Abramova E. M. The history of development of LitRPG genre. *Philology and human*, 2020, no. 3, pp. 111–124. (In Russ.) [https://doi.org/10.14258/filichel\(2020\)3-09](https://doi.org/10.14258/filichel(2020)3-09); EDN: XGGPGC

Фрумкин К. Эпоха Пелевина. *Сайт творчества Виктора Пелевина*. URL: <http://pelevin.nov.ru/stati/o-frum/1.html> (дата обращения: 26.03.2025).

Frumkin K. The age of Pelevin. *The site of Victor Pelevin's works*. (In Russ.) Available at: <http://pelevin.nov.ru/stati/o-frum/1.html> (accessed: 26.03.2025).

Хаги С. Пелевин и несвобода. *Поэтика, политика, метафизика*. Москва: НЛО, 2023. 392 с. Khagi S. *Pelevin and unfreedom. Poetics, Politics, Metaphysics*. Moscow: NLO, 2023. 392 p. (In Russ.)

Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

Kheizinga I. *Homo ludens. Man playing*. St Petersburg: Izdatel'stvo Ivana Limbakha, 2011. 416 p. (In Russ.)

Черняк М. А., Наумова Л. Н. Трансформация понятия «современность» в произведениях Виктора Пелевина. *Ученые записки Петрозаводского государственного университета*, 2022, т. 44, № 7, с. 94–100. <https://doi.org/10.15393/uchz.art.2022.822>

Chernyak M. A., Naumova L. N. Transformation of the concept of “modernity” in Victor Pelevin’s prose. *Proceedings of Petrozavodsk State University*, 2022, vol. 44, no. 7, pp. 94–100. (In Russ.) <https://doi.org/10.15393/uchz.art.2022.822>

Эпштейн М. Н. Будущее гуманитарных наук. *Техногуманизм, креаторика, эротология, электронная филология и другие науки XXI века*. Москва: Рипол классик, 2019. 239 с.

Epshtein M. N. *The Future of Humanities. Technohumanism, creativity, erotology, electronic philology and other sciences of the XXI century*. Moscow: Ripol klassik, 2019. 239 p. (In Russ.)

Янь М. *Творчество Виктора Пелевина в XXI веке*. Воронеж: Наука-Юнипресс, 2021. 192 с.

Yan M. *Victor Pelevin's works in the XXI century*. Voronezh: Nauka-Iunipress, 2021. 192 p. (In Russ.)