

О. А. Бычкова, А. В. Никитина

ЖАНРЫ ИНТЕРАКТИВНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ В АСПЕКТЕ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ И ПРАКТИКИ ВИДЕОИГР

*Чувашский государственный педагогический университет
им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия*

Благодарность

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований в рамках научного проекта № 20-012-00553.

Аннотация. В статье рассмотрены жанры современной литературы, основанные на принципах компьютерной игры, такие как книга-игра, книга-квест и т. п. Исследуются истоки формирования подобных жанров в «докомпьютерную» эпоху, а также их развитие в практике современных видеоигр. Логика работы предполагает обращение к наиболее показательным текстам литературы предшествующего периода, таким как «Сад расходящихся тропок» Х. Л. Борхеса, «Игра в классики» Х. Кортасара, а также упоминание широкого круга подобных книг прошлого, заключающих потенциал для видеоигр с интерактивным сюжетом, вовлекающих читателя-игрока в процесс творчества. Авторы подробно анализируют современные игры-квесты «Симбионт», «Пандемия. Дорога домой» с точки зрения технологии их создания. Отдельному изучению подверглась экспериментальная книга Б. Акунина «Квест», созданная по законам интерактивных жанров. Кроме того, была изучена «визуальная новелла» как гибридный жанр, в котором соединились текст и визуальные образы видеоигры.

В заключении делается вывод о том, что интерактивные жанры литературы не теряют своей актуальности во многом благодаря внедрению в компьютерное игровое пространство, где автор выступает на равных с читателем-игроком в процессе создания текста.

Ключевые слова: *современная культура и видеоигра, книга-игра, книга-квест, книга-побег, мир как текст, визуальные новеллы, Х. Л. Борхес, Х. Кортасар, И. Кальвино, Б. Акунин*

О. А. Bychkova, A. V. Nikitina

INTERACTIVE LITERATURE GENRES IN THE ASPECT OF MODERN CULTURE AND VIDEO GAMES PRACTICE

I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia

Acknowledgement

The research is funded by the Russian Foundation for Basic Research within Scientific Project No. 20-012-00553.

Abstract. The article examines the genres of modern literature based on the principles of computer games, such as game-book, quest-book, etc. The origins of the formation of such genres in the “pre-computer” era are investigated, as well as their development in the practice of modern video games. The logic of the work involves referring to the most revealing texts of literature of the previous period, such as “The Garden of Forking Paths” by J. L. Borges, “The Game of Classics” by H. Cortazar, as well as mentioning a wide range of similar books of the past, revealing the potential for video games with an interactive plot, involving the reader-player in the process of co-creation. The authors analyze in detail the modern game-quests “Symbiont”, “Pandemic: The Road Home” from the point of view of the technique of creation. The experimental book “Quest” by B. Akunin created according to the laws of interactive genres,

was also considered. In addition, the “visual novel” was studied as a hybrid genre in which the text and visual images of a video game were combined.

As a result, it is concluded that interactive genres of literature do not lose their relevance, largely due to the introduction into the computer gaming space, where the author acts on an equal footing with the reader-player in the process of creating a text.

Keywords: *modern culture and video game, game-book, quest-book, escape-book, the world as a text, visual novels, J. L. Borges, H. Cortazar, I. Calvino, B. Akunin*

Введение. Современная литература активно взаимодействует с новейшими тенденциями культуры, в частности, ее цифровой отрасли. Не секрет, что огромный поток литературных произведений создается, существует и находит своего читателя «в сети». Предметом нашего исследования стала так называемая интерактивная художественная литература (*IF – Interactive fiction*), в частности, жанровые разновидности книги-игры, такие как книга-квест, книга-лабиринт и т. п., в их взаимодействии с видеоиграми. Под интерактивными жанрами принято понимать разновидность развлекательной литературы, отличающейся использованием стратегий взаимодействия автора и читателя. В последнее время термин «интерактивная книга» чаще применяется к «электронным изданиям с расширенным функционалом – анимированными иллюстрациями, которые приводятся в движение пользователем, всплывающими подсказками и даже альтернативным развитием сюжета, когда пользователь сам выбирает концовку» [10].

Актуальность исследуемой проблемы. Актуальность настоящего исследования состоит во все возрастающем интересе к феномену книги-игры, к появлению разнообразных ее жанров и авторов, специализирующихся в данной области. По мнению М. Черняк, сближение литературы и игры в нашей стране стало возможным по той причине, что «в конце 1990-х гг. произошла очевидная маргинализация и коммерциализация отдельных слоев культуры; литература стала превращаться в один из каналов массовой коммуникации» [12, с. 5]. Крупная дискуссия по поводу «сетературы» развернулась в рамках интерактивного конкурса сетевой литературы «Арт-Тенета-97» в 1997–1998 гг. как попытка самоопределения одного из интернет-сообществ («Сетевая словесность»). Участники дискуссии (Евгений Горный, координатор журнала «Сетевая словесность», представитель Русской виртуальной библиотеки; Роман Лейбов, редактор журнала «Сетевая словесность»; Григорий Жердев, редактор и вебмастер журнала «Сетевая словесность»; Дмитрий Манин, редактор портала «Сад расходящихся хокку», и др.) с оптимизмом приветствовали возможности сетевой литературы (даже «кибературы») по отношению к традиционным формам, прогнозируя окончательное вытеснение в ближайшем будущем электронными книгами книг бумажных [6]. Однако этого не произошло, и деятельность сообщества постепенно сошла на нет. Но эксперименты с художественной словесностью продолжаются. Развитие темы происходит в жанре *gamebooks*.

Цель исследования – изучить генезис, законы бытования, жанры, специфические черты интерактивной литературы. Наиболее актуальными нам представляются феномены книги-игры и визуальной новеллы, которые явились продуктом интерактивного взаимодействия читателя с литературным текстом, где первый становится активным участником событий и способен непосредственно влиять на их развитие, как в компьютерной игре.

Материал и методы исследования. Материалом для исследования послужили как тексты предшествующей докомпьютерной эпохи, поскольку именно они содержат необходимую нарративную базу для создания сюжетов видеоигр и вырабатывают приемы интерактивного взаимодействия, так и непосредственно сами видеоигры (книга-игра, текстовый квест, визуальная новелла). В работе использованы методы литературоведческого анализа, а также сравнительно-сопоставительный метод.

Результаты исследования и их обсуждение. У истоков интерактивных книг стоят писатели докомпьютерной эпохи: Х. Л. Борхес, И. Кальвино, Х. Кортасар, А. Битов и др. В творчестве Борхеса есть необходимый игровой потенциал, опыт размыкания «древесной» модели текста и превращения ее в «лабиринт», «ризому». Так, в рассказе «Сад расходящихся тропок» автор описывает книгу с ветвящимися сюжетными линиями, взаимодействующими друг с другом или идущими параллельно: «книга и лабиринт – одно и то же», – утверждает здесь [1].

То, что на первый взгляд герою рассказа кажется сумбурными черновиками, на самом деле видимый слой вращающихся сюжетов, которые, начинаясь в одной точке, получают вариативные развитие и финал. Борхес уклоняется от линейного течения времени. Писатель Цюй Пэн из его рассказа «верил в бесчисленность временных рядов, в растущую, головокружительную сеть расходящихся, сходящихся и параллельных времен» [1].

«Извечное коловращение времен» порождает бесчисленное количество интерпретаций и текстов. Интрига этого рассказа разрешается в финале: главный герой – прусский шпион времен империалистической войны – подает тайный знак своему начальству, совершая убийство человека просто потому, что его имя было тождественно названию города, который должен был быть подвергнут бомбардировке. Вследствие этого убийства имя-знак попадает в газеты (превращается в текст), и цель достигнута.

Х.-Л. Борхес последовательно выкристаллизовывает из реальности жизни голые схемы сюжетов, судеб, героев, вовлекая их в почти математическую игру («Вавилонская библиотека»). Так он поступает и в другом своем рассказе: «Анализ творчества Герберта Куэйна», в котором также развивается идея вариативности сюжетов литературы.

Обратим также внимание на другое произведение «докомпьютерной эпохи»: роман Хулио Кортасара «Игра в классики». Уже в самом названии романа и этого аргентинского писателя угадывается стремление к игровому взаимодействию с текстом (и в нем же видится намек на книгу предшественника – Г. Гессе «Игра в бисер», в котором нанизывание стеклянных бусин становится развернутой метафорой схематизации знания). Роман Х. Кортасара осложнен рамочной композицией и, прочитанный от начала до конца, представляет собой историю Маги и Оливейры, изложенную писателем Морелли, который своим неожиданным появлением в третьей части отменяет «реальность» героев, казавшихся подлинными. Автор у Х. Кортасара – это «развенчанный» Бог, сошедший в текст романа. Поэтому поначалу отстоящий отдельно повествовательный центр Морелли постепенно «перетекает» в пространственно-временной уровень художественного повествования. Конфликт «настоящей» реальности и мира-текста оказывается иллюзией.

Кроме того, игровое начало этого романа реализуется и с помощью алгоритма чтения глав, предложенного автором: «Эта книга в некотором роде – много книг, но прежде всего это две книги. Читателю представляется право выбирать одну из двух возможностей: первая книга читается обычным образом и заканчивается 56-й главой, под последней строкою которой – три звездочки, равнозначные слову *Конец*. А посему читатель безо всяких угрызений совести может оставить без внимания все, что следует дальше. Вторую книгу нужно читать, начиная с 73-й главы, в особом порядке: в конце каждой главы в скобках указан номер следующей. Если же случится забыть или перепутать порядок, достаточно справиться по приведенной таблице» [8].

Таким образом, мы видим, как замысел компьютерных книг рождается на страницах бумажных, и дело только за технологиями. Подобные романы успешно реализуют свой потенциал в интерактивной среде наряду со специальными сериями книг «Выберите себе приключение по вкусу», «Жизненные игры для взрослых», «Душещипательные истории на ваш вкус», запущенными еще в 1970-е годы некоторыми американскими издательствами [7].

Игровые приемы художественной прозы разнообразны: авторская маска, схождение автора или читателя в текст, вариативные финалы и т. п. (Дж. Фаулз, И. Кальвино, У. Эко, А. Битов, Дм. Галковский, В. Пелевин). Гибридизация жанров – фундаментальное свойство современной литературы. Роман-лабиринт, роман-словарь, роман-меню, роман-каталог («роман-музей», «роман-упырь», «роман-с» у Андрея Битова).

В 1980-е годы *gamebooks* перемещаются в компьютерное пространство, представляя во всем многообразии жанров (книга-лабиринт, книга-побег, книга-квест), предлагающих читателю модный интерактив. Остановимся на книгах-квестах, представляющих собой историю с главным героем, управляемым игроком. Он должен решить ряд головоломок и задач, чтобы преодолеть препятствия. Таковы «И грянул гром» (по мотивам Р. Бредберри), «Воспоминания: выход из комнаты», «Бегство Алисы», «Пандемия: дорога домой», «Симбионт» и т. п. Текст таких книг строится на использовании уже известных сюжетов и превращении их в игру или – что сложнее и интереснее – написан автором, специализирующимся именно на таком роде литературы (появились и таковые).

К примеру, читателя может заинтересовать авторская серия «Симбионт», это научно-фантастический текстовый квест. Автор – Николай Бородин, писатель-фантаст, публикующийся под псевдонимом Николай Трой. Согласно «легенде», в результате утечки опасного вируса из секретной лаборатории люди стали превращаться в мутантов. Выжили немногие. Главный герой – нейробиолог Соболев, спасая человечество, вступает в противоборство с силами зла. Игроки включаются в диалог с Соболевым, получая от него задания или разрешая сложные ситуации. В тексте игры, который выводится на экран, содержатся варианты развития сюжета, и от конкретного игрока зависит, по какой «ветке» он пойдет. «Читатели» управляют скоростью передвижения виртуального игрока, этапами его жизнедеятельности.

Разработчики книги-игры предлагают несколько концовок, к которым в итоге могут прийти читатели-игроки. Несмотря на то что большую часть интерфейса игры составляет текст, этот архаизм оказывается привлекательным для игроков, претендующих на интеллектуальность и сохраняющих интерес к слову как таковому. Кроме того, игра имеет неплохое музыкальное сопровождение, что также может привлекать.

Как правило, подобные эрзац-книги не способны удовлетворить взыскательные вкусы, но приобретают свой круг почитателей, незатейливо проводящих время где-то в дороге. В статье «Жанровые особенности интерактивного романа второй половины XX века» Г. Р. Касимова справедливо замечает: «К сожалению, при входе романа в эру новых технологий и виртуальной реальности утрачивается вся глубина и эстетическая ценность произведения» [5, с. 32]. О литературных качествах «Симбионта» можно судить по следующему отрывку: «День был в самом разгаре, и жизнь в полевом лагере кипела, как на базаре. Люди толкались, кричали, смеялись, менялись. Кто-то выяснял отношения, кто-то чистил оружие. Развешенные между палатками постиранные вещи развевались на ветру. Все это создавало суету, от которой хотелось скрыться.

Впереди между складами вы увидели две вывески. Правая из них гласила, что там находится бар, а левая сообщала о расположении ночлежки, в которой всегда можно найти койку. (Пойти в ночлежку). (Пойти в бар)» [9].

Обращение на «вы» к игроку не случайно, так как оно устраняет гендерные различия и отвечает правилам вежливости, а значит, максимально подходит любому игроку. И хотя тема зомби-апокалипсиса, мягко говоря, неоригинальна, она также отвечает читательским ожиданиям по поводу игр такого рода.

Еще один пример книги-квеста представляет «Пандемия: Дорога домой», над которым работает коллектив авторов, в числе которых в основном фрилансеры. Продюсер игры Михаил Михайлов и автор текстов Дарья Иванова делятся со своими поклонниками

секретами успеха: «Мы закладывали изначально, что вы и есть главный герой событий, при этом вы можете выбрать имя, можете влиять на события истории, у вас есть базовые потребности, вы можете умереть вследствие неудачного решения: любая ваша ошибка имеет последствия» [4].

Ставка здесь делается на воображение воспринимающего субъекта, поэтому игра снабжена условным фоном: в дизайне использованы фотографии городов из Гугл-карты, ведь главное – это реальность текста: он занимает основное пространство экрана. В игре около шестисот страниц, и текст значительно превышает размер видеоряда, что позволяет все-таки в первую очередь определить жанр подобных гибридов как книгу, а уже потом – как игру.

Конечно, художественные достоинства подобных текстов оставляют желать лучшего, но придуманная модель книги-игры, безусловно, может быть использована для создания настоящей литературы. Интерес может вызвать, к примеру, роман Б. Акунина «Квест», изданный в 2009 году и собравший достаточно противоречивые отзывы критики [2], [7], [11].

В романе Б. Акунина сочетаются черты жанра детектива, фантастики, приключения, обозначенные под общим заглавием «Квест». Книга состоит из двух перемежающихся частей: основного текста и «кодов» к нему, которые можно прочитать и как самостоятельные истории. Согласно основному сюжету, в 1930-е годы шпион Гарольд Нортон по заданию миллионера Ротвеллера отправляется в СССР, чтобы уничтожить лабораторию по производству эликсира гениальности (из экстракта мозга умерших гениев) и выкрасть секретный препарат, чтобы пользоваться им единолично. Из второй части мы узнаем, что опыты по селекции новых людей ведутся с древнейших времен, а ближайший след ведет нас к Самсону Фондору (здесь в такой транскрипции), родственнику Эраста Фандорина, который осуществлял шпионскую деятельность во время Отечественной войны 1812 года и деморализовал Наполеона во время Бородинского сражения с помощью эликсира.

В процессе чтения предлагается выбирать героев, развитие сюжета, а также проходить уровни, как в компьютерной игре. В конце каждой главы нужно правильно ответить на вопрос, чтобы продолжить чтение, в противном случае читателя перенаправляют в конец текста. (В электронной версии книги проверить себя можно, пройдя по ссылкам.)

В целом роман Б. Акунина оправдал читательские ожидания в плане игры в историю, увлекательных поворотов сюжета, занимательного стиля, свойственных автору, но при этом не исчерпал возможностей компьютерной игры: квест получился достаточно линейным, приводящим к единому финалу. По-видимому, автор учел возможности публикации в двух форматах: электронном и печатном, а возможности бумажной книги не безграничны.

Большую свободу получают тексты, полностью доверившиеся правилам компьютерной игры, так что иногда невозможно точно определить их жанровую природу. Такие гибридные жанры в среде разработчиков видеоигр стали определяться как «визуальные новеллы». В качестве примера можно привести игру *Kentucky Route Zero*. С одной стороны, это визуальный текст, который предполагает совершение ряда интерактивных действий со стороны игрока, но они очень простые и связаны с перемещением игрока и выбором реплик в диалогах; здесь нет головоломок и задач, которые необходимо решить, чтобы пройти дальше.

Игра выходила сериями: первый акт новеллы был представлен публике в 2013 году, последний, пятый, – в 2020. В ней нет звука, вся информация текстовая и визуальная, более того, очень часто визуальная часть отключается и остается только текст на экране. Игрок управляет Конвеем, перевозчиком грузов по Нулевой трассе. Окружающее его пространство мрачное, сюрреалистическое.

Повествование поначалу (почти весь первый акт) ведется исключительно от лица водителя грузовика, но постепенно классическая манера «одно произведение – один герой»

дает трещину; так, финальный акт целиком играется от лица кота. Тематически *Kentucky Route Zero* связана с антикапиталистическими настроениями в американском обществе. Она средствами магического реализма и авангардной литературы (авторы игры отмечают, что при ее создании они вдохновлялись творчеством Г. Г. Маркеса и С. Бэкетта) ставит вопрос о гибели американской мечты, о технократии, уничтожающей мир живого.

Особняком среди визуальных новелл стоит *“Device 6”*. Действие разыгрывается в самом тексте, который движется, создает объекты, направляет и путает игрока. Игра начинается с чтения рассказа о женщине по имени Анна, просыпающейся в таинственном замке. Текст внезапно становится сеттингом: предложение, описывающее Анну, идущую по коридору, буквально движется прямо по экрану, а затем резко поворачивает налево, описывая поворот Анны за угол. Чтобы открыть следующую главу книги, необходимо найти в тексте опирающий ее ключ.

На наш взгляд, жанр визуальных новелл является формой примирения игры и литературы, способом создания «людо-нарративной гармонии» (vs «людо-нарративный диссонанс»). Жанр характеризуется интенсивным использованием текста и упором на чтение как на центральное действие игрока.

Игровой дискурс здесь задает повествованию особое метафорическое измерение. Картина учит человека воспринимать изображение, игра – оценивать мир как систему правил и находить лучшие стратегии по их преодолению. Визуальная новелла в этом смысле формирует особое перцептивное состояние – восприятие текста как системы правил.

Американский философ и культуролог Генри Дженкинс полагает, что видеоигры являются частью широкой текстовой экологии, включающей литературу и средства массовой информации [3]. Современность, по мнению Дженкинса, определяется состоянием конвергентной культуры. Основной ее особенностью является технологическая модификация традиционных нарративных систем. Визуальные новеллы, текстовые квесты вписываются в этот общий трансформационный процесс, когда литература приобретает интерактивность. Визуальная новелла завершает эпоху молчания читателя, он становится зримой частью нарратива. Причем интерактивность определяется значительной когнитивной нагрузкой и процессом принятия решений со стороны читателя-игрока.

Выводы. Таким образом, нами были рассмотрены интерактивные жанры современной литературы, их генезис и специфические особенности. Было установлено, что игровой потенциал текстов, созданных еще в докомпьютерную эпоху, послужил основой для современных видеоигр с «ветвящимся» сюжетом, а также нашел свое отражение в жанре визуальных новелл. В свою очередь, жанровая специфика компьютерной книги-игры, текстового квеста и визуальной новеллы имеет ряд отличительных черт. Так, книги-квесты предполагают участие игрока в решении сложных задач, головоломок, в ходе которых читатель вправе выбирать варианты развития действия и финал. Сюжеты подобных книг, как правило, связаны с жанрово-тематическим канонам массовой литературы апокалипсиса: об эпидемиях, пандемиях и т. п.

Приемы создания текстовых игр направлены на вовлечение как можно большего числа участников посредством устранения гендерных различий между ними, нивелирования их социального статуса. Такие игры имеют несложные дизайн и интерфейс: минимизация визуальных образов по отношению к тексту, использование музыки и т. д. В статье обсуждаются художественные достоинства текстовых игр и подчеркивается их неоднозначность в каждом конкретном случае.

Визуальная новелла также имеет свои особенности: текст, который предполагает интерактивное взаимодействие, очень простой и не осложнен «художественностью»; здесь нет головоломок и задач, как в квестах. Сюжеты визуальных новелл, как правило, антиутопические, сопряженные с темой крушения «мечты» в технократическом обществе.

Визуальные новеллы представляют собой технологическую модификацию традиционных нарративных систем, и в них с наибольшей полнотой предстает «конвергентная культура» современности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Борхес Х. Л. Сад расходящихся тропок [Электронный ресурс]. – URL : <http://lib.ru/BORHES/sad.txt> (дата обращения : 16.11.2021).
2. Владимирский В. Игра в книгу (рецензия на «Квест» Бориса Акунина) // Мир фантастики. – Февраль 2009. – № 66. – С. 22.
3. Дженкинс Г. Конвергентная культура. – М. : РИПОЛ классик, 2019. – 384 с.
4. Интервью: «Читер» : Статьи и заметки [Электронный ресурс] // IFhub.club – URL : <https://ifhub.club/2017/07/19/intervyu-chiter.html> (дата обращения : 16.11.2021).
5. Касимова Г. Р. Жанровые особенности интерактивного романа второй половины XX века // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 1(55) : в 2 ч. Ч. 1. – С. 27–32.
6. Ким Л. Р. История деятельности литературного интернет-сообщества «Сетевая словесность» // Научный диалог. – 2017. – № 12. – С. 225–236.
7. Коровашко А. Необычайные приключения [Электронный ресурс] // Литературная газета. – 2008. – № 46 (6198). – 12 нояб. – URL : <https://lgz.ru/article/N46--6198--2008-11-12-/Neobychnyye-priklyucheniya6550/> (дата обращения : 16.11.2021).
8. Кортасар Х. Игра в классики [Электронный ресурс]. – URL : https://mir-knig.com/read_246912-1 (дата обращения : 16.11.2021).
9. Симбионт – квест-выживание [Электронный ресурс]. – URL : <https://5droid.ru/973-simbiont-kest-vyzhivanie.html> (дата обращения : 16.11.2021).
10. Словарь литературоведческих терминов [Электронный ресурс]. – URL : <https://eksmo.ru/slovar/interaktivnaya-kniga/#h> (дата обращения : 16.11.2021).
11. Черняк М. А. Игра на новом поле, или Еще раз о диагнозе российской прозы XXI века // Знамя. – 2010. – № 11. – С. 189–196.
12. Черняк М. А. Массовая литература XX века : учеб. пособие. – 4-е изд., стер. – М. : ФЛИНТА, 2013. – 430 с.

Статья поступила в редакцию 17.11.2021

REFERENCES

1. Borhes H. L. Sad raskhodyashchihsy tropok [Elektronnyj resurs]. – URL : <http://lib.ru/BORHES/sad.txt> (data obrashcheniya : 16.11.2021).
2. Vladimirskij V. Igra v knigu (recenziya na «Kvest» Borisa Akunina) // Mir fantastiki. – Fevral' 2009. – № 66. – S. 22.
3. Dzenkins G. Konvergentnaya kul'tura. – M. : RIPOL klassik, 2019. – 384 s.
4. Interv'yu: «Chiter» : Stat'i i zametki [Elektronnyj resurs] // IFhub.club – URL : <https://ifhub.club/2017/07/19/intervyu-chiter.html> (data obrashcheniya : 16.11.2021).
5. Kasimova G. R. Zhanrovye osobennosti interaktivnogo romana vtoroj poloviny XXI veka // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. – 2016. – № 1(55) : v 2 ch. Ch. 1. – S. 27–32.
6. Kim L. R. Istoriya deyatel'nosti literaturnogo internet-soobshchestva «Setevaya slovesnost'» // Nauchnyj dialog. – 2017. – № 12. – S. 225–236.
7. Korovashko A. Neobychnyye priklucheniya [Elektronnyj resurs] // Literaturnaya gazeta. – 2008. – № 46 (6198). – 12 novab. – URL : <https://lgz.ru/article/N46--6198--2008-11-12-/Neobychnyye-priklucheniya6550/> (data obrashcheniya : 16.11.2021).
8. Kortasar H. Igra v klassiki [Elektronnyj resurs]. – URL : https://mir-knig.com/read_246912-1 (data obrashcheniya : 16.11.2021).
9. Simbiont – kvest-vyzhivanie [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://5droid.ru/973-simbiont-kest-vyzhivanie.html> (data obrashcheniya : 16.11.2021).
10. Slovar' literaturovedcheskih terminov [Elektronnyj resurs]. – URL : <https://eksmo.ru/slovar/interaktivnaya-kniga/#h> (data obrashcheniya : 16.11.2021).
11. Chernyak M. A. Igra na novom pole, ili Eshche raz o diagnoze rossijskoj prozy XXI veka // Znamya. – 2010. – № 11. – S. 189–196.
12. Chernyak M. A. Massovaya literatura XX veka : ucheb. posobie. – 4-e izd., ster. – M. : FLINTA, 2013. – 430 s.

The article was contributed on November 17, 2021

Сведения об авторах

Бычкова Ольга Анатольевна – кандидат филологических наук, доцент, зав. кафедрой литературы и культурологии Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия, <https://orcid.org/0000-0003-3407-6321>, volechka@bk.ru

Никитина Александра Валерьевна – кандидат философских наук, доцент кафедры литературы и культурологии Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, г. Чебоксары, Россия, <https://orcid.org/0000-0001-5447-0735>, ddddasa@mail.ru

Author information

Bychkova, Olga Anatolyevna – Candidate of Philology, Associate Professor, Head of the Department of Literature and Culture, I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia, <https://orcid.org/0000-0003-3407-6321>, volechka@bk.ru

Nikinina, Aleksandra Valeryevna – Candidate of Philosophy, Associate Professor of the Department of Literature and Culture Studies, I. Yakovlev CHSPU, Cheboksary, Russia, <https://orcid.org/0000-0001-5447-0735>, ddddasa@mail.ru