

3. ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРОСВЕЩЕНИЯ И ОБРАЗОВАНИЯ: ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ И ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ

УДК 821.19-31

ИГРА КАК СПОСОБ РАСШИРЕНИЯ ВСЕЛЕННОЙ КНИГИ (НА ПРИМЕРЕ РОМАНА М. ПЕТРОСЯН «ДОМ, В КОТОРОМ...»)

Булгакова А. А.

*УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»,
Гродно, Беларусь
E-mail: abulgakova@inbox.ru*

В статье рассматривается возможность расширения границ художественного текста за счет формирования вокруг него (и на его основе) игрового онлайн- и оффлайн пространства с помощью различных медиаканалов, что позволяет говорить о создании трансмедийной вселенной произведения. Игра рассматривается как важная социальная и культурная практика, создающая реальность, симулятивно подобную действительной, что делает ее схожей с миром художественного произведения. В центре внимания автора статьи литературная ролевая игра, которая является привлекательной для читателей книги благодаря высокой интерактивности, возможности создания на основе текста-канона мультимедийного фан-арта и обмена им. Игра позволяет углубить понимание текста произведения и стимулирует производство читательского контента, что способствует росту популярности книги, расширению читательской аудитории и обеспечивает длительность существования книги в медиакulturе. На основе анализа ролевых литературных игр на форумах и в социальных сетях, а также квестов и ролевых игр живого действия выявляется ряд характеристик художественного текста, которые делают его привлекательным для создания ролевых игр (специфика сюжета, хронотопа, героев, наличие системы правил взаимодействия между персонажами и интерпретационных лакун).

Ключевые слова: М. Петросян, трансмедийность, игра, литературная ролевая игра, квест.

ВВЕДЕНИЕ

Игра – одно из ключевых понятий постмодернизма (Ж. Деррида, Ю. Кристева, Ж.-Ф. Лиотар, И. Скоропанова, И. Ильин и др.). Выступая уникальным способом создания альтернативного мира, моделирования реальности, игра, несомненно, является уникальной конструктивной социальной и культурной практикой.

В гуманитаристике представлено несколько направлений изучения игры: с позиций психоаналитики (Э. Берн [2]), культурологии (Й. Хейзинга [22]), лингвистики и коммуникативистики (Л. Витгенштейн [4.], С. О. Осекин [15]), философии (И. Кант [10], Ф. Ницше [14]) и др. Оформилось и самостоятельное направление в исследовании данного феномена – лудология, или теория игр. Стало трендом использование игр (онлайн и оффлайн) в образовательном процессе, внутриорганизационной коммуникации (как инструмента формирования корпоративной культуры или повышения мотивации сотрудников), маркетинговой деятельности, менеджменте. Наряду с дигитализацией геймификация выступает основой современной медиакulturы.

Исследование игры как культурного феномена связывается прежде всего с именем Й. Хейзинги, автора понятия «*homo ludens*» («человек играющий»), который не только видел в игре особый аспект культурной, духовной жизни общества, но и развивал мысль о том, что она представляет собой докультурную форму и является имманентной характеристикой человека и его деятельности: «Существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения. Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возыметь перед глазами эту реальность: игру, участие в игре – как нечто самостоятельное, самодовлеющее» [22, с. 22]. По мнению ученого, игра находится вне онтологического, аксиологического и гносеологического измерений, за пределами категорий «добро – зло», «мудрость – глупость», «истина – ложь» и др., однако именно в ее процессе оформляются и транслируются важнейшие этические и эстетические категории, организующие бытие человека. Таким образом, игра представляется и социальной функцией, и фактором культурной жизни (формой деятельности, наделенной смыслом).

Будучи «необходимой обществу в силу заключенного в ней смысла, в силу своего значения, своей выразительной ценности, а также духовных и социальных связей, которые она порождает» [22, с. 28], игра, осознаваемая членами общества как «ненастоящая», характеризуется свободой действий за пределами реальной жизни, в ограниченном пространственно-временном континууме (игровом пространстве), внутри которого «господствует присущий только ему совершенный порядок» [22, с. 30] (бесспорные и обязательные, не подлежащие никакому сомнению правила). Важно, что игра, определяемая таким образом, обуславливает возникновение сообществ людей, принимающих ее «мир» и осознающих свою причастность к определенной игровой реальности («чувство, что они совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами» [22, с. 31]). Так, игра формирует свои нормы, при этом являясь для тех, кто находится вне игрового пространства, чем-то намеренно неестественным и ненормативным.

Таким образом, игра создает для своих участников особую социокультурную реальность, симулятивно подобную действительной, но тем не менее отличающуюся от нее. В этом ее схожесть с миром художественного произведения, не воспроизводящим действительность, но создающим ее образ на основе принципов типизации, обобщения с помощью особого изобразительного языка, знаков и символов, и предлагающим читателю вхождение в нее на основе принятия этой художественной реальности. И игровое пространство, и пространство художественного текста вторичны (не воспроизводят, а особым образом отражают действительность), что, тем не менее, не умаляет их значимости, а, напротив, позволяет выйти за границы реального тривиального для воспринимающего сознания мира.

Литературная ролевая игра, характеризующаяся множественным авторством, стилистической разнородностью, полинарративностью при сохранении части сюжета и идеи, заданных текстом-каноном, привлекает участников интерактивностью, возможностью создавать мультимедийный контент на основе исходного текста и

делиться им. Она позволяет углубить понимание книги через усвоение и воспроизведение когнитивных и поведенческих фреймов, реализуемых в тексте. В то же время игроки (представители субкультуры, сформированной на основе художественного текста-канона) демонстрируют не только знание произведения, понимание его идей, близость к художественным образам книги как культурным типам, но и со-творчество (игра в данном случае выступает как креативная среда [1, с. 56]), стимулирующая воображение и творчество участников) – продуцирование читательского контента, дающего возможность трансляции идей книги вовне, что обеспечивает ей длительное существование в медиакультуре. В таком случае игра представляется нам коммуникативной практикой рецепции художественного текста, его расширения до построения особой трансмедийной вселенной. При этом возникают вопросы относительно того, любая ли книга может стать основой для создания игры, и если нет, то какие ее характеристики способствуют продолжению произведения не только в виде фанфиков и фан-арта, но и различного рода оффлайн и онлайн игр.

ИЗЛОЖЕНИЕ ОСНОВНОГО МАТЕРИАЛА ИССЛЕДОВАНИЯ

Роман «Дом, в котором...» М. Петросян [16], по нашему мнению, является тем сильным смысловым ядром (проблема травмы взросления, страха перед самостоятельной жизнью, восприятие восемнадцатилетия и выпуска из школы как личного апокалипсиса, проживание этого периода подростками как болезненного перехода из одной реальности в другую), вокруг которого формируется особая субкультура, усиленная актуализацией архетипического образа – топоса Дом, одного из основных и наиважнейших в мировой культуре. Вовлеченные в эту субкультуру субъекты воспринимают и принимают ценности, транслируемые ею, как необходимые данной социальной группе в определенный, в данном случае не столько возрастной, сколько психологический период жизни.

Возникают фанатские сообщества (клубы, сайты, которые являются не только не только группами по интересам, но и пространством, организованным на основе более глубоких и сложных отношений) в социальных сетях и на форумах (так, к примеру, во ВКонтакте насчитывается больше 50 групп и с численностью в почти 60 тыс. фолловеров, которые обсуждают текст, предлагают его различные интерпретации, придумывают свои линии развития сюжета и продолжения романа и которые, даже, возможно, не пересекаясь в реальной жизни, объединены общей идентичностью).

На основе романа создаются различные культурные продукты: формируется фэндом, пишутся фанфики, производится разнообразный фан-арт (рисунки – иллюстрации к книге, граффити, песни, анимация, видео) и косплей, разрабатываются и реализуются ролевые игры в онлайн- и оффлайн среде. Жизнь книги продолжается в медиапространстве, на что влияют все участники литературного процесса (как пишет Г. Юзефович, «подобно вирусу, информация о книге распространяется из блога в блог, а каждый следующий «заболевший» стремится «заразить» как можно большее число окружающих» [23]).

Если говорить о портрете члена фанатской группы, то можно отметить, что это парень или девушка 14–35 лет, находящиеся в переломном, кризисном состоянии,

физическом или психологическом, нуждающиеся в поддержке и находящие ее именно среди себе подобных (в «стае»). Они показывают свою принадлежность сообществу через магическую атрибутику, ношение амулетов, браслетов, ключей, а также соблюдение традиций «домовцев» (так называют героев книги, фанатов и игроков) и проведение ритуалов. Демонстрируют маргинальное, граничащее с девиантным поведение. Отрицают время как важную бытийную категорию. Изредка практикуют выход из виртуального «дома» в Наружность, признавая виртуальный мир реальностью.

С точки зрения членов сообщества, микросубкультуры, образованной вокруг «Дома, в котором...», погружение в игру выглядит как попытка ухода в другой мир (противостоящий внешнему, чуждому, враждебному «миру взрослых»), сконструированный по готовой модели – наподобие Дома, созданного фантазией Мариам Петросян. Это может быть сетевой мир (жизнь подростка под маской личности, скрывающейся за аватаркой) и мир игры, смоделированный как иное пространство, функционирующее по законам Дома и «домовцев».

Смысл ролевой игры (role-playing game, роулплей) заключается в том, что участник выбирает себе персонажа, от имени которого он действует в вымышленном мире среди других героев сообразно со своим характером и возникающими обстоятельствами. Персонаж ролевой игры ведет себя как реальный человек, то есть самостоятельно решает, как действовать, реагировать на других людей, дружить с ними или враждовать, бороться с обстоятельствами или сдаваться и т. п.

Игры в сети зачастую реализуются в формате **ролевых форумов** (другое название – форумная ролевая игра). Специфика коммуникационной платформы (форум, социальная сеть или специально созданный для этой цели сайт) определяет особенность проведения игры – действия героев описываются текстом, поэтому иногда ее именуют литературной ролевой игрой.

Одна из самых многочисленных роулплей в социальной сети ВКонтакте – *«Дом, в котором (The Grey House)»* [8] – насчитывает 6530 подписчиков. В качестве слоганов игры используются выражения «Каждого дом принимает или отвергает», «Ничто так не сблизает, как общая тайна», «Ты уникам», «Место перемен», что говорит, во-первых, о декларации избранности участников и необходимости прохождения ими специального отбора, во-вторых, об изолированности игроков от остального мира и их внутреннем единстве, в-третьих, о форуме-доме как месте, где каждый может раскрыть способности и осознать уникальность своей личности.

Дизайн игры основывается на фан-арт по мотивам книги М. Петросян. Роулплей разыгрывается в рамках канона данного фэндом (следовательно, герои, их характеры, взаимоотношения с другими персонажами, поступки и др. должны соотноситься с образами героев книги и их интерпретацией создателями фанфиков, равно как и игровой сеттинг должен быть аналогичным пространству фэндом): «Придерживайтесь канона ВО ВСЕМ. У Вас не могут просто так вырасти крылья, как у ангела. Вы не можете владеть магией, если это не предусмотрено в фандоме. Не используйте меры измерения и предметы, не свойственные данному фандому» [8]). Книга выступает каноном только как предыстория событий, развивающихся в игре: «Хозяин Времени запустил новый круг, и вас ждёт нечто совершенно иное, с чем

ранее никто не сталкивался, и разобраться с этим предстоит именно вам. От ваших решений будет зависеть в итоге судьба всего Дома» [8].

Механика игры основывается, во-первых, на определении игрока в одну из стай по аналогии с книгой (Птиц, Крыс, Псов, Слепого) или в кабинет Акулы (для представления Наружности). Для этого требуется заполнить анкету с указанием болезни предполагаемого героя, основных черт его характера, самоопределения и символического предмета. Во-вторых, на своде правил, обязательных для соблюдения всеми игроками (начиная от общих норм поведения в социальной сети ВКонтакте – запрета на пропаганду насилия, суицидов, в целом девиантного поведения – и заканчивая принципами взаимодействия с другими персонажами в группе игры, общения с вожаком и т. п.). Для оглашения правил используется сленг фанфикшена, понятный каждому из игроков (к примеру, «сюшничество – это плохо. Никто не любит людей, которые приписывают себе гениальные способности, мастерское владение оружием и т. д.» [8]). Нарушение влечет различные взыскания (лишение магического предмета, выбрасывание в Наружность и т. д. вплоть до смерти героя).

Игроки стартуют с первого уровня, зарабатывая деньги, бонусы, получая различного рода поощрения. Закономерно, что больших успехов в игре достигают те, кто лучше владеет литературным слогом. Однако просто представить свой вариант эпизода книги в виде поста недостаточно (и здесь кроется принципиальное различие между фанфиком и ролевой игрой) – важны именно интеракции, диалоги между героями, выстраивающиеся как реакции на сообщения других, которые и образуют пространство игрового взаимодействия.

Роуплей-локациями выступают коридор, могильник, кофейник, столовая, крыша, чердак, библиотека, комнаты стай и двор, которые, как и в романе, в совокупности образуют замкнутое, изолированное, защищенное пространство Дома. При переходе на страницу локации дается ее описание, например, «коридор первого – лампы-фонари, линолеум, испещренный следами шин <...> слышно, как в актовом зале кто-то насилует рояль, а из раздевалок доносится Песье потягивание. Он бесконечно блинный и узкий настолько, что в нем едва разъезжаются две коляски. Окон нет. Возможно, когда-то и были, но их так быстро зарисовывали, что руководство не видело в них смысла и приняло решение заложить кирпичом. Освещается коридор лишь редкими настенными лампами, но их недостаточно, чтобы прочитывать все надписи, сплошь покрывающие холодные стены» [8].

Локациями с ограниченным доступом (только некоторые герои романа могут выходить туда, расширяя сознание и личностно трансформируясь) являются лес, дорога и закусовая на Изнанке: «Лес открывается немногим. Его тропы запряты от посторонних глаз, и только некоторые способны разглядеть его среди белых стен Дома. Не верьте обманкам, не сходите с тропинки, иначе кто знает, что может произойти?» [8].

Подобным образом выстраивается и *форумная ролевая игра «Home 'Ostasis»*, где участникам предлагается найти «осколки наших сюжетов, обрывки мыслей и дневниковых записей» [21]. Вместе с тем есть выраженные отличия от предыдущей роуплей: наличие «закоулков памяти» - персонажей-призраков, лишь единожды

упомянутых героями книги, вымышленных персонажей (Кощей, Идадьго, Вепрь и др.), иных стай (Китобои, Ткачи, Кости, Ифриты, Змейки и прочие), локаций, отличающихся от книжных (бассейн, прачечная, подвал, сторожка, зверинец, вестибюль, приемная и др.). Как заявляют создатели игры, «за основу мы взяли лишь костяк мира (своеобразную трехмерность реальности), убрав из него всех каноничных персонажей» [21]. И хотя в игре, как и в романе, действуют законы Дома, Изнанки и Наружности, в целом само пространство структурировано по-иному: Дом пересекает ось Изнанки (искаженной Наружности), в которой прячется Лес – «столп мироздания», страшное и одновременно вожаделенное место, куда не попасть без отметки Дома, то есть без уникальности личности «домовца».

Данная игра расширяет смысловое пространство романа не только через литературное творчество участников, разрабатывающих и развивающих новые сюжетные линии, но и через деятельность по созданию фан-арта: иллюстраций к книге, буктрейлеров и др.

Новый круг, герои, которые на него попадают (и каноничные – Стервятник и Табаки, стаи Фазанов, Крыс, Птиц и др. и не вписывающиеся в канон – Еноты, Ехидны и т. п.) становится основой сюжета игры «Круг № 32» [12], предлагающего «альтернативную историю». Изменения чаще всего касаются преодоления изолированности стай, а также женского и мужского сообществ: «Домовский мир меняется, сказки по ночам рассказывают друг другу и девушки, и парни. Они смешались, стали едиными» [12]. С новыми героями история Дома пополняется новыми болезнями, сказками, песнями, взглядами на мир и людей. Игровое пространство четко не определено и максимально абстрактно, при этом сделаны ремарки относительно времени года – осень, середина ноября.

Ролевую литературную игру с эпизодической системой прохождения сюжетных квестов представляет собой «Дом, в котором... Сказки другой стороны» [7].

Пространство и время в игре четко обозначены: герои проживают последний год перед выпуском. Активны ветки «события прошлого», флешбэки («Прогулки с Птицей») и «события настоящего» («Дом, Изнанка, Наружность»). Отношение к книге М. Петросян прописано достаточно четко – канон с момента принятия Нового закона. Отправной эпизод – после убийства жителя Дома в одной из новых стай все парни подхватывают неизвестную болезнь и находятся в Могильнике, вводится карантин, учеников изолируют в комнатах. Каноничные и неканоничные игроки взаимодействуют друг с другом, и от их действий зависит исход событий.

Механика строится не только на интеракциях персонажей, объединенных в стаи на основании интересов, черт характера, особенностей мировоззрения, коллективных страхов и стремлений, но и на действиях игрока в рамках постоянных разделов – рубрик «Ночь сказок» («сердце форума» – познакомиться, поболтать), «Дневник Курильщика» (опросы), «Лунная дорога» (информация развлекательного характера), «Пыталочка» (прохождение инициации и посвящения), «ФАНТастика» (тема для загадывания и исполнения фантов), «Рисунки Леопарда» (творческая тема, где можно вести дневник своего героя).

В данной социальной сети предлагаются еще несколько ролевых игр по мотивам романа, каждая из которых демонстрирует свое понимание «духа Дома», предлагает

арты, атмосферную музыку различных направлений, которую могли бы слушать герои романа, картинки с основными локусами (дорога, лес, кабак и др.), цитатник.

Игроку предлагают войти в стаю ролевого (сюжет проигрывается в рамках канона), адаптационного (структура игры близка к «Настоящему Дому») или полуролевого (игроки свободны и могут как придерживаться канона, так и по-своему интерпретировать сюжет и характеры персонажей книги) типа – в любом случае новичку необходим «проводник» – человек, который готов поручиться за него, рекомендовать или взять в свою стаю.

Во всех играх ценится точность перевоплощения – начиная от анкеты новичка, его имени («нет имен, есть только Клички» [7]), аватарки (показывать свои реальные фото запрещено) и заканчивая его творчеством (литература, косплей, фотосессии в стиле «Дома», музыка, буктрейлеры, декоративно-прикладное искусство – вещи handmade – амулеты, брелоки, игрушки т.п., изобразительная деятельность).

Отметим, что на основе ролевых игр выросла московская сквоттерская культура (сквотом именуют «захваченное радикальной молодежью пустующее, недостроенное или отселенное здание» [9], которое используется не только для собраний, но и в качестве жилья) «домовцев» (по-другому именуется как «домовское движение»), девиз которых – «Дом никогда не бросает тех, кто взял и однажды поверил в дом» [9].

Игры по книге А. Петросян не только существуют как форумные роушлей в виртуальной реальности, но и реализуются в оффлайн-среде в формате **квестов** («приключений»). Как отмечает Т. Х. Кутлалиев, в данном типе игры герой должен преодолеть препятствия в виде других персонажей или внешних обстоятельств, которые преграждают ему путь. Преодоление связано с нестандартным ходом, решением задачи, разгадыванием головоломки, загадки, использованием нужного предмета и т.п. [13, с. 22].

Так, книжный магазин «Додо/ЗИЛ» в качестве инструмента PR-коммуникации, необходимого для увеличения информированности о книге и ее авторе с одной стороны и формирования лояльности к магазину и издательству «Лайвбук» с другой стороны предлагает **квест по мотивам романа** с традиционным для онлайн-игр выбором ролей и взаимодействием игроков, обозначающих принадлежность к одной из стай (команда от 2 до 4 человек) в условном пространстве Дома (с каноничными «Изнанкой», куда попадают Ходоки и Прыгуны, и «Наружностью») с целью либо найти выход во внешний мир, либо остаться Хранителем Дома [11]. В качестве награды игрокам предлагаются призы и встреча с писательницей.

Как оффлайн-активность по книге М. Петросян следует отметить **ролевую игру живого действия** в жанре «магический реализм», как определяют ее организаторы [6] на Сайте свободных ролевых коммуникаций. Как и в рассмотренных выше сетевых роушлей, в основу сюжета двухдневной оффлайн-игры кладется представление о начале нового цикла («Новый круг и новый шанс» [6]) и возможностях продолжить жизнь Дома. Игра строится по канону, каждый игрок принадлежит одной из стай, максимально претворяет в жизнь внешность (создание соответствующего антуража – одно из правил квеста) и черты характера персонажей книги, для чего игрокам необходимо досконально знать текст, однако во избежание непосредственного копирования само действие переносится на новый круг, что

позволяет игрокам не только продемонстрировать свое прочтение исходного текста, но и выступить соавторами продолжения книги / альтернативного финала: «И, может быть, ты не увидишь луж крови в ночь перед выпуском. А они не будут носить вечный траур. Может быть, на этом Круге ты позволишь себе поверить, хотя бы на пару минут? А ему удастся сдержаться хоть раз - и остаться с вами до последнего» [6]. Так, в игре допускаются некоторые вариации: Волк остается в живых, Лорд попадает в Дом пять лет назад, Кузнечик в детстве не обучается у Седого, вводятся персонажи из предыдущего выпуска (Ведьма, Мавр, Седой, Череп), что разрушает линейный пространственно-временной континуум, и др. Несмотря на формат «живой» игры, предполагается не только непосредственное взаимодействие людей, но и коммуникация с «мастерами» в сообществе во ВКонтакте и в сетевых дневниках (<http://pay.diary.ru/~mojouniverse/>).

Следует отметить, что, как правило, сформировать представление онлайн-игроков об условности времени и пространства виртуального Дома не представляет сложности. Однако для участников «живого» квеста необходимо разграничить реальную локацию – к примеру, базу отдыха в Ленинградской области, – и игровой сеттинг («Время и место – лишь переменные. Их значение нестабильно. Важно лишь то, что начинается новый Круг» [6], а до выпуска и сноса Дома остается полгода), который включает Дом, Изнанку, представленную двумя локусами – дорогой и лесом, а также пограничное пространство – Бар на перекрестке.

Одним из вариантов расширения книги в игре является формат **оффлайн-встреч участников форумных игр** – «нечто среднее между Ночью сказок, Меняльным днем и просто сходкой в тайм-кафе Сил.point» [17]. Следует отметить, что далеко не все игровые сообщества допускают подобные встречи в реальности, так как это противоречит и особенностям художественного мира Дома (выход в Наружность), и условиям функционирования онлайн-комьюнити, которые зачастую не предполагают общение вне сети. Целями таких встреч могут являться обмен впечатлениями от книги, чтение отрывков, знакомство с фанфиками, обмен предметами фан-арта по книге М. Петросян.

Очевидно, что роман М. Петросян «Дом, в котором...» обладает потенциалом к расширению художественного пространства в виде игровой симуляции. На основе этого можно выделить характеристики книги, способствующие этому.

Во-первых, специфика **сюжета**. По обыкновению в игре сюжет связан с прохождением уровней. Механика игры сводится к выполнению заданий на каждом из них, постепенном повышении сложности, добавлении персонажам качеств и свойств, которые позволяют решать новые задачи. Сюжет романа М. Петросян обнаруживает черты повторяемости, сериальности – пребывание героев в Доме строится согласно циклам, действия персонажей носят ритуализированный характер, что позволяет, с одной стороны, заимствовать элементы художественного мира «Дома, в котором...», использовать характеристики персонажей книги, а с другой стороны, вносить изменения в характеры, вводить новых персонажей, разрабатывать новые эпизоды, строить сюжетные линии, объясняя это началом нового цикла жизни Дома. Немаловажными для построения игровой вселенной являются и

фантастические мотивы, не только присутствующие в сюжете романа, но и в целом характеризующие структуру художественного мира Дома.

Во-вторых, особый **хронотоп**. Для игры необходим хорошо проработанный сеттинг (игровое пространство, набор мест, культур, событий – в нашем случае сеттинг включает непосредственно сам Дом и отдельные локации, такие как лес, дорога, закусочная, свалка, кофейник, могильник и др.), который включает в себя культурный фон, исторический бэкграунд, социальную иерархию и др., а также параллельные миры (в данном случае это Наружность и Изнанка). Наружность представляет собой небытие – внешнее, враждебное пространство, которое пугает героев, а потому они предпочитают меньше всего говорить и думать о нем («Мира, куда их выбрасывают, когда им исполняется восемнадцать, для них не существует» [16, с. 135]), а Изнанка – инобытие, путь в которое открывается лишь избранным, познающим там свою истинную сущность. Таким образом, Дом в романе находится на периферии миров, изолирован и в то же время проницаем для вхождения в него других пространств и по сути представляет собой гетеротопию [3] – особым образом организованное мифологическое, культурное, символическое пространство с особым внутренним временем. Сеттинг игр на основе книги также являет собой неопределенное, условное пространство, максимально приближенное к пространству книги-источника, в котором реализуется возможность участников самим конструировать свои личности [5]. Внутренняя структура Дома в романе и Дома как игрового сеттинга определяется не только структурированием пространства (комнаты, общие коридоры, лестницы, чердак, двор, столовая, могильник и др.), но и иерархией взаимоотношений в микросоциуме.

В-третьих, базовой формообразующей характеристикой игры как феномена является наличие **свода правил**. Правила игры по мотивам книги М. Петросян сформулировать достаточно просто, так как в их основу можно класть исходные принципы совместного проживания и взаимодействия персонажей книги-канона (как внутри своей стаи, так и с различными группами: учителями и руководством, воспитателями, родителями), ведь в художественном мире романа существует порядок, определяющий жизнь героев Дома: социальную структуру, ритуальность действий и др. [19]. И в то же время в книге допускается идея ослабления строгих норм или их изменения в процессе функционирования Дома как особого мира и жизни человека в нем.

И если игра как феномен, по замечанию Г. Фраски [24, с. 232–233], – это симуляция, действующая на основании системы правил, состоящей из четырех уровней, то роуплей по мотивам книги «Дом, в котором...» предполагают действия игроков исходя из репрезентативного уровня этой системы (характеристика персонажей, свойства игрового сеттинга в целом и отдельных локаций, сюжет и внесюжетные элементы), правил манипуляции (определяют способы взаимодействия игроков между собой и ограничения в их действиях в рамках игровой модели), цели (прописывают какие решения и действия игрока будут наилучшими, наиболее выигрышными и приведут к значимым результатам) и метаправил, указывающих на то, при каких обстоятельствах и каким образом могут быть изменены действующие в игре правила.

В-четвертых, возникновению многочисленных игр на основе романа «Дом, в котором...» способствуют **герои** – хорошо прописанные и детализированные с одной стороны (особенности внешности, характера, поведения, их предпочтения и увлечения, жизненные принципы и др.) и допускающие развитие и изменение с другой; одновременно индивидуализированные и представляющие определенный тип (исследователи также отмечают соответствие героев определенным архетипам: так, Табаки представляет собой архетип Трикстера, Сфинкс – целостная личность – архетип Героя, Курильщик – Персоны, Слепой – Тени, Рыжая одновременно является и Анимой Лорда, и Матерью и т. д. [5]).

Немаловажной характеристикой является близость героев предполагаемой целевой аудитории игры (в данном случае подростки, ставящие себя в оппозицию к окружающему миру и испытывающие спектр связанных с травмой взросления эмоций и чувств). Персонажи книги изначально заявлены как дети с особенностями (инвалиды, не принятые обществом и оставленные родителями в доме-интернате: шестипалый и горбатый Горбач, с детства незрячий Слепой, безрукий Сфинкс, не способный ходить Табаки). Жители Дома лишены привычных имен и общаются по никам, которые выступают первичной характеристикой героя (Кузнечик, Слепой, Курильщик, Рыжий, Кролик, Слон, Акула и др.).

Важно, что даже внутри замкнутого и ограниченного правилами пространства Дома они все же строят мир исходя из своих представлений, и часто этому помогает обращение к искусству (отметим, что жизнь всех героев так или иначе связана с творчеством), общение с единомышленниками, дружба и любовь. Оформлению игрового пространства способствует объединение персонажей книги во фракции, или стаи (Крысы, Птицы, Фазаны, Псы и четвертая, объединяющая самобытных и находящихся непосредственно в центре внимания автора героев), которые отличаются и концептуально (отношение к жизни, культура, принципы взаимодействия с другими людьми), и внешне (цвет одежды, амулеты, оформление комнаты, предпочтения в музыке и др.). У стай есть вожаки, которых можно сместить только в Самую Длинную Ночь, и рядовые члены, а также свод законов, которым они должны следовать. Есть герои, наделенные особыми возможностями (Логи – шпионы, владеющие информацией и распространяющие по Дому новости, Летуны – ходящие в Наружность, а потому больше других испытывающие ее влияние, Ходоки – воспитанники, путешествующие на Изнанку, Прыгуны – попадающие на Изнанку, но не контролируемые свои перемещения).

Стоит отметить и речевую характеристику персонажей, ведь в основе литературной ролевой игры лежат именно речевые действия персонажей, реализуемые в виде диалогов. Так, примечательны сказки Табаки, притчевый тон Сфинкса, порой метафоричная, порой бессвязная речь Стервятника и др.

В-пятых, непременным условием трансмедийного расширения книги является **наличие** в ней **пустот** – лакун для заполнения смыслами, пространства для додумывания, заполнения идеями игроков и создателей игры.

Книга М. Петросян – это полисмысловая структура, предполагающая игру с читателем: «текст-игра с традициями, аллюзиями, текст о создании текста» [18, с. 229] осотворении мира и вещей, его заполняющих. По замечанию

К. Тихомировой, «цитаты и реминисценции по большей части выполняют старую добрую функцию культурного фона и характеристики героев» [20]. Так, каждый из персонажей не только имеет в основе один из архетипов, описанных К.Г. Юнгом, но и содержит отсылки к образам мировой культуры: Лось – аллюзия на Иисуса Христа, Македонский – падший ангел, Слепой – амбивалентный образ потустороннего мира, Сфинкс – «пастор», вдумчивый посредник между потусторонним миром и «домовцами», Табаки – сказатель, хранитель традиций Дома, Горбач – Крысолов и др. И в то же время книга «не является коллажем из готовых ходов и смыслов» [20], а открыта читательским интерпретациям.

ВЫВОДЫ

Таким образом, все вышеперечисленное (сюжет и герои, замкнутость пространства и мифологичность времени, система правил взаимодействия между персонажами и наличие свободного пространства для размышлений и интерпретаций, которое читатели стремятся заполнить собственным контентом (комментарии, отзывы, мероприятия, игры, фанфики, фан-арт и др.), способствует не только росту популярности романа М. Петросян среди довольно разнородной по характеристикам аудитории, но и расширению книги через различные сетевые и оффлайн-игры в трансмедийную вселенную.

Список литературы

1. *Абашева М.П., Катаев Ф.А.* Русская проза в эпоху Интернета: трансформации в поэтике и авторская идентичность: монография. – Пермь: Перм. гос. гуманитар.- пед. ун-т, 2013. – 168 с.
2. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М.: Эксмо, 2014. – 124 с.
3. *Булгакова А.А.* Топос «дом» как гетеротопия в романе М. Петросян «Дом, в котором...» // Филологический класс. – 2021. – Том 26. № 2. – С. 167–181.
4. *Витгенштейн Л.* Философские работы. Ч. 1. – М.: Гнозис, 1990. – 612 с.
5. *Воронкова П.Е.* Архетипический образ героя в произведении М. Петросян «Дом, в котором...» // Научные достижения и открытия современной молодежи: III Междунар. науч.-практ. конф. (Пенза, 17 февраля 2018 г.). – Пенза: Наука и Просвещение, 2018. – С. 285–294.
6. Дом, в котором... – Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/564262>. – (Дата обращения: 12.09.2022).
7. Дом, в котором... Сказки другой стороны. – Режим доступа: <https://dom.f-rpg.me/>. – (Дата обращения: 12.09.2022).
8. Дом, в котором... Ролевая игра. – Режим доступа: https://vk.com/dreams_thegrayhouse_gp. – (Дата обращения: 12.09.2022).
9. *Каганских А.* Подростки с топорами. – Режим доступа: <https://batenka.ru/unity/sect/teens-with-axes/>. – (Дата обращения: 10.10.2022).
10. *Кант, И.* Критика способности суждения. – М.: Искусство, 1994. – 369 с.
11. Квест по мотивам книги «Дом, в котором...» пройдет на ЗИЛе. – Режим доступа: https://www.m24.ru/articles/literatura/11062014/47194?utm_source=CopyBuf?utm_source=CopyBuf. – (Дата обращения: 25.08.2022).

12. Круг № 32. – Режим доступа: <http://domv kotorom.rolka.me/>. – (Дата обращения: 13.09.2022).
13. *Кутляев Т. Х.* Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дисс. канд. культурологии. – М.: РГГУ, 2014. – 26 с.
14. *Ницше, Ф.* По ту сторону добра и зла; Казус Вагнер; Антихрист; Ессе Номо. – Минск: Попурри, 1997. – 544 с.
15. *Осекин С. О.* Компьютерная игра как способ коммуникации // *Культура и цивилизация*. – 2015. – № 6. – С. 139–147.
16. *Петросян М.* Дом, в котором. – М.: Лайвбук, 2018. – 1500 с.
17. РИ «Дом, в котором...». – Режим доступа: <https://vk.com/club48370204>. – (Дата обращения: 14.09.2022).
18. *Рогова Е. Н., Яницкий Л. С.* Тема болезни и ее функция в романе М. Петросян «Дом, в котором...» // *Новый филологический вестник*. – 2020. – № 4 (55). – С. 226–238.
19. *Синегубова К.В.* Иносказательные изображения в романе Мариам Петросян «Дом, в котором...» // *Вестн. Кемеровского гос. ун.-та*. – 2022. – Т. 24. № 5. – С. 654–661.
20. *Тихомирова К.* Книга, в которой... // *Наше наследие. Историко-культурный журнал*. – Режим доступа: http://www.nasledie-rus.ru/red_port/dom.php. – (Дата обращения: 10.08.2022).
21. Форумная ролевая игра «Home'Ostasis». – Режим доступа: <http://homeostasis.rolevaya.com/>. – (Дата обращения: 13.09.2022).
22. *Хёйзинга Й.* Номо Ludens; Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
23. *Юзефович Г.* Мариам Петросян: «Новых книг от меня ждать не стоит...» // *Частный Корреспондент*. – Режим доступа: http://www.chaskor.ru/article/mariam_petrosyan_novyh_knig_ot_menya_zhdat_ne_stoit_15919 – (Дата обращения: 18.08.2022).
24. *Frasca G.* Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology // *Wolf M.J.P., Perron B. The Video Game Theory Reader*. – NY: Routledge, 2003. – PP. 221–235.

References

1. *Abasheva M.P., Kataev F.A. Russkaja proza v jepohu Interneta: transformacii v poetike i avtorskaja identichnost': monografija* [Russian prose in the era of the Internet: transformations in poetics and author's identity: a monograph]. Perm', Perm. gos. gumanit.- ped. un-t Publ., 2013. 168 p.
2. *Bern Je. Igry, v kotorye igrajut ljudi. Ljudi, kotorye igrajut v igry* [Games that People Play. People Who Play Games]. Moscow, Jeksmo Publ., 2014. 124 p.
3. *Bulgakova A.A. Topos «dom» kak geterotopija v romane M. Petrosjan «Dom, v kotorom...»* [Topos "house" as a heterotopia in M. Petrosyan's novel "The House in Which..."]. *Filologicheskij klass*, 2021, Vol. 26, no 2, pp. 167–181.
4. *Vitgenshtejn L. Filosofskie raboty. Ch. I* [Philosophical Works. Part 1]. Moscow, Gnozis Publ., 1990. 612 p.
5. *Voronkova P.E. Arhetipicheskij obraz geroja v proizvedenii M. Petrosjan «Dom, v kotorom...»* [The archetypal image of the hero in the work of M. Petrosyan "The House in Which ..."]. *Nauchnye dostizhenija i otkrytija sovremennoj molodezhi: III Mezhdunar. nauch.-prakt. konf.* Penza, Nauka i Prosveshhenie Publ., 2018, pp. 285–294.

6. *Dom, v kotorom...* [The house in which...] Available from: <http://www.alexander6.ru/564262> (accessed: 12 September 2022).
7. *Dom, v kotorom... Skazki drugoj storony* [The house in which ... Tales of the other side]. Available from: <https://dom.f-rpg.me/> (accessed: 12 September 2022).
8. *Dom, v kotorom... Rolevaja igra* [The house in which... Role-playing game] Available from: https://vk.com/dreams_thegrayhouse_rp. (accessed: 12 September 2022).
9. Kaganskih A. *Podrostki s toporami* [Teenagers with Axes] Available from: <https://batenka.ru/unity/sect/teens-with-axes/>. (accessed: 10 October 2022).
10. Kant I. *Kritika sposobnosti suzhdenija* [Criticism of the Ability of Judgment]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1994. 369 p.
11. *Kvest po motivam knigi «Dom, v kotorom...» projdet na ZILe* [The quest based on the book "The House in which..." will be held on ZIL]. Available from: https://www.m24.ru/articles/literatura/11062014/47194?utm_source=CopyBuf?utm_source=CopyBuf (accessed: 25 August 2022).
12. *Krug № 32* [Circle No. 32]. Available from: <http://domvkotorom.rolka.me/>. (accessed: 13 September 2022).
13. Kutlaliyev T.H. *Zhanrovaja tipologija komp'juternyh igr: problema sistematizacii hudozhestvennyh sredstv: avtoref. diss. kand. kul'turologii* [Genre typology of computer games: the problem of systematization of artistic means. Abstract of thesis]. Moscow, 2014. 26 p.
14. Nicshe, F. *Po tu storonu dobra i zla; Kazus Vagner; Antihrist; Ecce Homo* [Beyond Good and Evil; Case Wagner; Antichrist; Ecce Homo]. Minsk, Popurri Publ., 1997. 544 p.
15. Osekin S.O. *Komp'juternaja igra kak sposob kommunikacii* [Computer Game as a Way of Communication]. *Kul'tura i civilizacija*, 2015, no 6, pp. 139–147.
16. Petrosjan M. *Dom, v kotorom...* [The House in which...]. Moscow, Lajvbuk Publ., 2018. 1500 p.
17. *RI «Dom, v kotorom...»* [RP "The House in Which ..."]. Available from: <https://vk.com/club48370204>. (accessed: 14 September 2022).
18. Rogova E.N., Janickij L.S. *Tema bolezni i ee funkcija v romane M. Petrosjan «Dom, v kotorom...»* [The theme of the disease and its function in the novel by M. Petrosyan "The House in which ..."]. *Novyj filologicheskij vestnik*, 2020, no 4 (55), pp. 226–238.
19. Sinegubova K.V. *Inoskazatel'nye izobrazhenija v romane Mariam Petrosjan «Dom, v kotorom...»* [Allegorical Images in Mariam Petrosyan's Novel "The House in Which..."]. *Vestn. Kemerovskogo gos. un.-ta*, 2022, Vol. 24, no 5, pp. 654–661.
20. Tihomirova K. *Kniga, v kotoroj...* [The book in which...]. *Nashe nasledie. Istoriko-kul'turnyj zhurnal* [Elektronnyj resurs]. Available from: http://www.nasledie-rus.ru/red_port/dom.php. (accessed: 10 August 2022).
21. *Forumnaja rolevaja igra «Home'Ostasis»* [Forum role-playing game "Home'Ostasis"] Available from: <http://homeostasis.rolevaya.com/>. (accessed: 13 September 2022).
22. Hjozjinga J. *Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens; Articles on the History of Culture]. Moscow, Progress-Tradicija, 1997. 416 p.
23. Juzefovich G. *Mariam Petrosjan: «Novyh knig ot menja zhdat' ne stoit...»* [Mariam Petrosyan: "You shouldn't expect new books from me..."] *Chastnyj Korrespondent*. Available from: http://www.chaskor.ru/article/mariam_petrosyan_novyh_knig_ot_menya_zhdat_ne_stoit_15919 (accessed: 18 August 2022).

24. Frasca G. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. Wolf M. J. P., Perron B. The Video Game Theory Reader. NY: Routledge, 2003, pp. 221–235.

**GAME AS A WAY TO EXPAND THE WORLD OF THE BOOK
(ON THE EXAMPLE OF M. PETROSSIAN'S NOVEL
"THE HOUSE IN WHICH...")**

Bulgakova A. A.

The article considers the possibility of expanding the boundaries of a fiction text by forming around it (and on its basis) an online and offline game space with the help of various media channels, which allows us to talk about the creation of a transmedia universe of the work. The game is seen as an important social and cultural practice, creating a special reality simulating the real one, which makes it similar to the world of a work of fiction. The focus of the article is literary role-playing, which is attractive for book readers due to its high interactivity, possibility to create and share multimedia fan-art based on the text-canon. Game allows to deepen the understanding of the text of the work and stimulates the production of reading content, which increases the popularity of the book, expands the readership and ensures its longevity in the media culture. Based on the analysis of role-playing literary games on forums and social networks, as well as quests and live-action role-playing games, a number of characteristics of the artistic text that make it attractive for creating role-playing games (specificity of plot, chronotope, characters, the presence of a system of rules of interaction between characters and interpretative gaps) are revealed.

Key words: M. Petrosyan, transmedia, game, literary role-playing game, quest.