

Секция «Журналистика»

Польза или вред: FRPG как вид интерактивной литературы

Денисова Анастасия Михайловна

Студент

Международный университет природы, общества и человека, Факультет

журналистики, Жуковский, Россия

E-mail: selinity@bk.ru

В наше время говорить о том, что литература умерла, а молодежь совершенно бес-толковая и не хочет развиваться – едва ли не модно. Отовсюду только и слышишь, что молодые люди не читают, не пишут, все сочинения берут из Интернета, и вообще наше поколение сплошь деградировало. Конечно, речь не ведется о тех представителях молодежи, которые занимаются научной деятельностью – но таковых мало, ничтожно мало. Поговорим о тех, в чью сторону можно услышать, разве что «ты целый день сидишь дома, уставившись в монитор».

Существует отдельный круг людей, для которых Интернет является не только средством массовой коммуникации, но и источником саморазвития. Например, что делать человеку, если у него есть потребность и способности к тому, что писать, скажем, прозу? Есть тот самый талант, божья искра? Само собой, создавать романы «в стол», в надежде, что когда-нибудь ему хватит смелости отнести его в издательство, это неплохой вариант. Но если душа жаждет оценки, критики или признания? Путь один – публиковать в сети.

Один из самых распространенных ныне способов творить и знать, что твое творение будет прочитано – так называемый фанфикшн. Молодые таланты берут за основу произведение какого-то автора и, в предложенном им мире, создают свои истории, прорабатывая оригинальных или уже существующих персонажей, моделируя различные ситуации, которые, так или иначе, переплетаются с каноном. Однако фанфики нельзя определить как литературу полностью интерактивную, т.к. создаются они одним человеком и выставляются на всеобщее обозрение уже законченными. Зато, в противовес им, существуют так называемые frpg – то есть, текстовые ролевые игры.

Как правило, принцип создания фанфиков или ролевой игры схож. За основу все так же берется определенный мир, придуманный одним или группой авторов, в том числе и простыми игроками. Задачей этих самых игроков является создание персонажа, которого они пытаются раскрыть, моделируя различные сюжетные перипетии. Однако, в отличие от фанфиков, сюжет пишет не один игрок, а сразу несколько. Он создается пошагово, в течение довольно долгого времени, и его развязка, порою, остается загадкой даже для самих авторов игры.

Почему то, что творится на просторах frpg можно назвать литературой?

То, что пишет большинство игроков, зачастую выходит за рамки обыкновенной игры, с целью самовыражения. Порою, авторы настолько цепляются за своих персонажей, что продумывают все, начиная от незначительных фактов об их рождении, до четко

прорисованной линии на целую жизнь вперед. Большинство так называемых отыгрышей – это своего рода главы или новеллы, созданные в соавторстве с одним или несколькими авторами. Преимущество их в том, что ситуация показывается одна, но читатель имеет возможность оценить ее с разных сторон, от лица каждого из участников игры. Возможность увидеть одно и то же событие, субъективно отражающееся на разных персонажах близка к эстетике реализма и романтизма одновременно.

Основное преимущество fprg – в постоянном развитии не только сюжетной линии, но и самих авторов, публикующих свои мини-произведения. На ролевою игру может прийти абсолютно любой человек, не столько заинтересованный в саморазвитии, сколько в желании окунуться в мир, созданный кем-то другим. Однако уже очень скоро желание сменяется потребностью постоянно совершенствовать свой слог, сюжет, узнавать своего персонажа как можно глубже. Это происходит из-за того, что игрок постоянно находится под пристальными взглядами десятка человек, читающих его посты. Как и у каждого творца, у игрока возникает жажда постоянного одобрения и он понимает, что чем качественнее будет его язык, чем интереснее будет развитие сюжета, тем больше шансов у него найти своего читателя. На многих ролевых проектах можно найти игроков, чьи игровые посты достигают двух-трех машинописных страниц, а одна игра, как правило, состоит из десяти-двенадцати таких постов. При всем при этом каждый отыгрыш представляет собой лишь небольшой эпизод из жизни персонажа. Поражает так же то, что язык некоторых авторов близок к языку произведений, которые принято считать классикой литературы. Игроки затрагивают важные темы любви, дружбы, чести и долга. Их тексты насыщены разнообразными художественными тропами и по стилистике превосходят большинство произведений современной литературы.

Основное противоречие, которое все без исключения видят в любой разновидности ролевых игр – будь то fprg или любой другой вид grg – уход от реальности. Зачастую игроки настолько сильно углубляются в процесс проработки своего персонажа и его истории, что все свое время посвящают исключительно ему. Какой бы не была тематика игры, каждая из них по сути представляет альтернативную реальность, в которой человек имеет возможность примерить на себя абсолютно любую роль. Наблюдая за уровнем игры людей, довольно скоро замечаешь, что более артистичным натурам удастся красочнее раскрывать персонажа, чем менее артистичным. Происходит это именно от того, что автор сам примеряет на себя кожу своего героя, стараясь как можно глубже погрузиться в его сознание, чтобы отразить какие-то характерные особенности. Существует немало примеров, когда игра настолько затягивала людей, что они начинали сопоставлять придуманный ими образ с собой. Например, нередко можно увидеть девушек, которые меняли прическу в жизни и бежали тут же исправлять прическу своему персонажу. Или, довольно часто можно встретить феномен, когда неуверенный в себе подросток, играя роль самовлюбленного Казановы, и в жизни приобретает навыки покорения женских сердец.

Как известно, настоящие творцы нередко погружались во что-то вроде транса, когда писали свои произведения. А актеры зачастую настолько входят в роль, что уже плохо различают понятия сцены и реальности. Все эти особенности профессии переплетаются

в одном незначительном ныне хобби молодых людей – игре на frpg. И невольно задумываешься, а ведь если простое увлечение способно так влиять на людей, совершенствуя не только их творческие способности, но и личностные качества, может, стоит уделить этому явлению больше внимания? Например, если бы в игру включились опытные психологи, возможно, они могли бы направлять персонажей в то русло, какое было не только приятно, но и полезно игроку-автору?

И тогда, нереализованные таланты дали бы возможность развития не только себе, но и своим читателям. Стоит задуматься.

Литература

1. <http://dystopia.rusff.ru> (Личный архив Ксении Гриценко)
2. <http://dystopia.rusff.ru> (Личный архив Анастасии Денисовой)
3. <http://taintedlove.mybb.ru> (Личный архив Мадины Сабировой)
4. <http://ru.wikipedia.org> (Энциклопедия "Википедия")