МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ С.А. ЕСЕНИНА»
ИНСТИТУТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА ГЕРМАНСКИХ ЯЗЫКОВ И МЕТОДИКИ ИХ ПРЕПОДАВАНИЯ

Курсовая работа по филологии на тему:

Жанровое разнообразие форумно-ролевых игр

Выполнила: студентка 4-го курса группы «А» отделения английского языка института иностранных языков Дубовицкая Ирина Игоревна

Научный руководитель: доцент кафедры германских языков и методики их преподавания кандидат педагогических наук Крючков Виктор Александрович

Рязань 2011 г.

Содержание

Введение 3
Глава 1. Форумно-ролевые игры как одно из направлений современной сетевой литературы. 6
§1. Особенности Интернет-литературы. Понятие сетературы. 6
§2. Понятие гипертекста. Гипертекст как основная форма реализации литературного произведения в Интернет-сети. 8
§3. Определение форумно-ролевой игры. Методы посторения форумно-ролевой игры. Основные составляющие форумно-ролевой игры. 10
§4. Возможные классификации форумно-ролевых игр. 16
Выводы по первой главе. 34
Глава 2. Жанровая идентификация форумно-ролевых игр 35
§1. Сравнительно-сопоставительный анализ текстовых фрагментов ФРПГ с оригинальным источником: язык, средства, структура 35
§2. Проблема жанрового определения ФРПГ. Жанровая классификация форумно-ролевых игр. 41
Выводы по второй главе. 44
Заключение. 45
Библиография 46

Введение

Данная курсовая работа посвящена рассмотрению такого феномена современной реальности как сетевая литература. Данная работа призвана рассмотреть особенности форумных ролевых игр как одного из видов сетевой литературы.

Актуальность данного исследования заключается в том, что в настоящее время понятие «сетература» и ее жанры, такие как форумно-ролевые игры, гипертекстовый многоавторный роман, становятся все более популярными. Интернет является оптимальной средой для создания, редактирования, хранения и распространения такого вида литературы, что способствует массовому распространению сетературы в виртуальном пространстве. На сегодняшний день форумно-ролевые игры являются наиболее распространенным видом Интернет-литературы, число пользователей, зарегистрированных на ролевых форумах растет с каждым днем

Объектом исследования выступает ряд англоязычных форумно-ролевых игр, отличающихся по способу организации виртуального пространства и содержанию, принадлежащих к различным жанрам, что позволяет рассмотреть форумно-ролевые игры во всем их многообразии.

Предметом исследования являются способы построения форумно-ролевых игр, их содержательный аспект и жанровая идентификация.

Данное исследование имеет своей **целью** приведение жанровой классификации форумно-ролевых игр.

В качестве **гипотезы** мы выдвигаем, что жанр форумно-ролевых игр во многом зависит от первоначальной установки создателей игры, в дальнейшем

же он может приобретать характеристики другого жанра, что обусловлено его многоавторностью и субъективными предпочтениями каждого из соавторов. В связи с этим встает ряд **задач**:

- Рассмотреть особенности сетевой литературы;
- Определить понятие «сетература», выделить ее основные характеристики;
- Раскрыть понятие «форумная ролевая игра»;
- Изучить способы построения форумно-ролевых игр и их содержательные компоненты;
- Предложить возможные классификации форумно-ролевых игр;
- Сравнить фрагмент форумно-ролевой игры с первоисточником мира и персонажей, определить основные различия в языке и способе подачи материала;
- Предоставить жанровую классификацию форумно-ролевых игр.

Методологической основой настоящего исследования выступают работы, выполненные в следующих направлениях:

–особенности сетевой литературы (А.Андреев, С.Корнев и др.);

–теория гипертекста (Т.И.Рязанцева).

Научная новизна заключается в том, что данное исследование рассматривает основные характеристики форумно-ролевых игр как особого жанра сетевой литературы и предоставляет раскрывает жанровое разнообразие ФРПГ.

Теоретическая значимость состоит в исследовании такого феномена современной литературы как сетевая многоавторная литература.

Практическая ценность выражается в том, что данное исследование может способствовать дальнейшему, более глубокому изучению сетевой гипертекстовой литературы и выявлению новых лингвистических и жанровых особенностей данного раздела филологии.

На защиту выносят следующие положения:

1. Интернет является оптимальной средой для многоавторного литературного творчества.

2. Форумно-ролевые игры являются особым жанром современной литературы.

3. Жанр форумно-ролевой игры должен быть определен по первоначальной идее создателей игры.

Материалом для данного исследования послужили статьи российских и зарубежных авторов по данной тематике, а также материалы Интернет-форумов, специализирующихся на текстовых ролевых играх.

Достоверностью является фактическое наличие рассмотренных в работе Интернет-форумов в сети.

Данное исследование состоит из введения, двух глав, заключения и библиографии.

Глава 1. Форумно-ролевые игры как одно из направлений современной сетевой литературы.

В данной главе мы уделим внимание особенностям Интернет-литературы и рассмотрим такое явление как «сетература». Мы изучим понятие «гипертекст» как основную форму реализации литературного произведения в сети, а затем перейдем к рассмотрению такого направления сетевого литературного творчества как форумно-ролевая игра. Нами будет дано определение форумно-ролевой игры и проанализированы основные способы организации игрового пространства и составляющие форумной ролевой игры. В конце данной главы мы коснемся вопроса классификации форумно-ролевых игр, приведем существующие классификации ФРПГ и предложим разработанную нами классификацию форумно-ролевых игр.

§1. Особенности Интернет-литературы. Понятие сетературы.

На современном этапе развития общества практически невозможно представить свою жизнь без современных компьютерных технологий и Интернет-сети. Интернет-пространство, постепенно завоевывая все новые сферы человеческой деятельности, не могло обойти и литературное творчество. Возникновение так называемой сетевой литературы — вполне закономерный процесс. Как пишет С.Корнев в статье «Сетевая литература и завершение постмодерна», «Интернет - весьма удобная с технической точки зрения среда, идеальная для публикации, распространения, обсуждения, коллективного

создания текстов» [2].

С.Корнев выделяет три фактора, способствовавшие распространению сетевой литературы. Прежде всего, это «конец монополии печатного станка». Он пишет, что «с распространением Интернета теряется необходимость в этом посреднике между производителями и потребителями текстов и идей» [2], то есть читатель получает представленные в сети тексты напрямую от их автора, минуя каких-либо возможных посредников. Вторым фактором является «смерть расстояния» - «Интернет погружает нас в состояние перманентного конгресса, конференции, когда люди, разбросанные по разным концам Земли, имеют возможность собраться как бы в одном зале» [2]. И, наконец, третий фактор - «смерть времени» - «все происходит здесь и сейчас», «если типичный срок публикации в толстых журналах - это месяцы, то в Интернет идеи и тексты поступают прямо в момент их рождения» [2].

Таким образом, Интернет представляет собой идеальное пространство для создания, хранения, редактирования и потребления литературной продукции. Распространение сетевой литературы достигло таких масштабов, что для ее обозначения был введен новый термин - «сетература».

Сетература - «основанный на использовании письменности вид творчества, конечный продукт которого (произведение) может размещаться на разнесенных в пространстве узлах компьютерной сети, видоизменяться (редактироваться) во времени и быть доступным многим потребителям из разных мест одновременно» [3].

Как видно из самого определения, не все виды литературных произведений, размещенных в сети, носят название «сетература». Как отмечает А. Андреев в статье «CETERAтура как ее NET: от эстетики Хэйана до клеточного автомата - и обратно», «обычная литература, перенесенная в Сеть, не является "сетературой" в смысле отдельного жанра» [1]. К сетературе следует относить только те литературные произведения, «которые не могут быть перенесены на бумагу либо сильно обесцениваются при таком переносе»

[1].

Таким образом, можно сделать вывод, что сетература — это литература, существующая исключительно в Интернет-сети и не имеющая другой формы существования кроме виртуального пространства.

Говоря об особенностях данного жанра, А.Андреев выделяет три основных свойства сетературы:

1. гипертекст;
2. возможность коллективного творчества (многоавторность);
3. автоматическая обработка текста: сетература как динамическое искусство.

Таким образом, сетевую литературу отличает гипертекстовая структура, потенциальная многоавторность и возможность редактирования текста любым пользователем.

Далее мы рассмотрим понятие «гипертекст» как одну из основных особенностей сетевой литературы.

§2. Понятие гипертекста. Гипертекст как основная форма реализации литературного произведения в Интернет-сети.

Как было отмечено ранее, гипертекст является одной из основных особенностей сетевой литературы. Но какой текст можно считать гипертекстом? Чтобы ответить на этот вопрос, рассмотрим определение понятия «гипертекст», предложенное Т.И.Рязанцевой в книге «Теория и практика работы с гипертекстом»:

Гипертекст — «особый вид письменной коммуникации, особая форма организации письменного текста, опосредованного компьютерной средой и характеризующегося процессом нелинейного письма и чтения, который обуславливается сегментацией и иерархической ассоциативной аттрибуцией фрагментов, а также возможностью множественного выбора развития сюжетно-тематического потока» [4, 3].

Как видно из определения, под гипертекстом понимаются объединенные с помощью гиперссылок фрагменты текста, в результате чего получается некое семантическое единство. Гипертекст отличается нелинейностью повествования, что делает невозможным выделать в нем начало и конец. Чтение можно начинать с любого фрагмента, при этом читатель сам выбирает свой «маршрут» чтения. Как пишет Т.И.Рязанцева, «читатель-пользователь получает доступ к упорядоченному многоуровневому иерархически организованному корпусу текстов, который дает ему свободу выбора собственной последовательности освоения материала, создания собственного пути прочтения материала в нужном направлении, выбора, так сказать, «маршрута» чтения. Читатель участвует в процессе работы с корпусом текста в интерактивном режиме: он в той же степени, что и автор, может устанавливать собственные ассоциативные связи, делать ссылки и сноски, а также копировать или удалять, сокращать или добавлять новые текстовые блоки» [4, 9].

Все вышеперечисленное позволяет нам сделать вывод, что в процессе чтения гипертекста, читатель перестает быть пассивным реципиентом, воспринимающим переданную ему автором информацию. Возникает понятие «активный читатель», то есть чтение из процесса потребления превращается в процесс создания и редактирования. Как отмечает С.Корнев, гипертексты «рассчитаны не столько на писателя и на читателя, в традиционном смысле этого слова, сколько на принципиально новую фигуру, - на того самого активного читателя, о котором мечтали идеологи литературного авангарда (например, Кортасар в "Игре в классики"), на читателя, который делает ставку не на потребление готовой продукции, а на наслаждение от процесса

эфемерного творчества и сотворчества, на соприкосновение с порождающими механизмами, сокрытыми в Языке» [2].

Таким образом, мы изучили понятие «гипертекст» как основную форму реализации литературного произведения в Интернет-сети. Принцип гипертекста используется в таком виде многоавторного литературного творчества как форумная ролевая игры. Далее мы рассмотрим определение форумно-ролевой игры и ее основные характеристики.

§3. Определение форумно-ролевой игры. Методы посторения форумно-ролевой игры. Основные составляющие форумно-ролевой игры.

На настоящий момент существует несколько определений понятия «форумно-ролевая игра» или ФРПГ (от англ. Forum Role Playing Game). На многих интернетных форумах, специализирующихся на форумно-ролевых играх, можно найти следующее определение: “форумная ролевая игра является электронным аналогом литературного произведения вида «Round robin» [7]. «Round robin» - это современная коллективная игра, участники которой по очереди выполняют какие-то творческие действия на заданную тему, составляя единое по смысловой нагрузке произведение. Изначально термином «Round robin» обозначалась петиция или протест, подписи в которой располагались в форме круга, делая невозможным определить порядок подписания документы и, таким образом, идентифицировать главаря мятежа [9], [12]. Позднее употребление термина распространилось на многие области деятельности, в которых несколько авторов принимают участие в создании одной работы. Наибольшее распространение игры вида «Round robin» получили в рукоделии, например, в вышивке крестом, когда несколько мастериц вышивают на полотне различные изображения, связанные общей темой, а также в литературном

творчестве.

Нами выделяются два основных вида литературных произведений вида «Round robin» - текстовая ролевая игра и гипертекстовый многоавторный роман, основное различие между которыми состоит в закрепленности персонажа за конкретным автором, что будет рассмотрено в последующих параграфах. Оба описанных вида имеют свои электронные аналоги, приобретающие в последнее время большую популярность в Интернет-сообществе.

Весь игровой процесс форумно-ролевых игр, как и общение на любом форуме в сети, построен на постах или сообщениях. Правила текстовых ролевых игр предусматривают прописывание игроками в отдельном сообщении (посте) действий, мыслей и фраз тех персонажей, роли которых они играют. Другие игроки отвечают постами от лица своих персонажей, описывая их действия, мысли и эмоции [7].

Прописывание постов идет в определенных темах на форуме, представляющих собой игровую зону. При этом существует два наиболее распространенных способа построения игровой зоны: локационный и эпизодический:

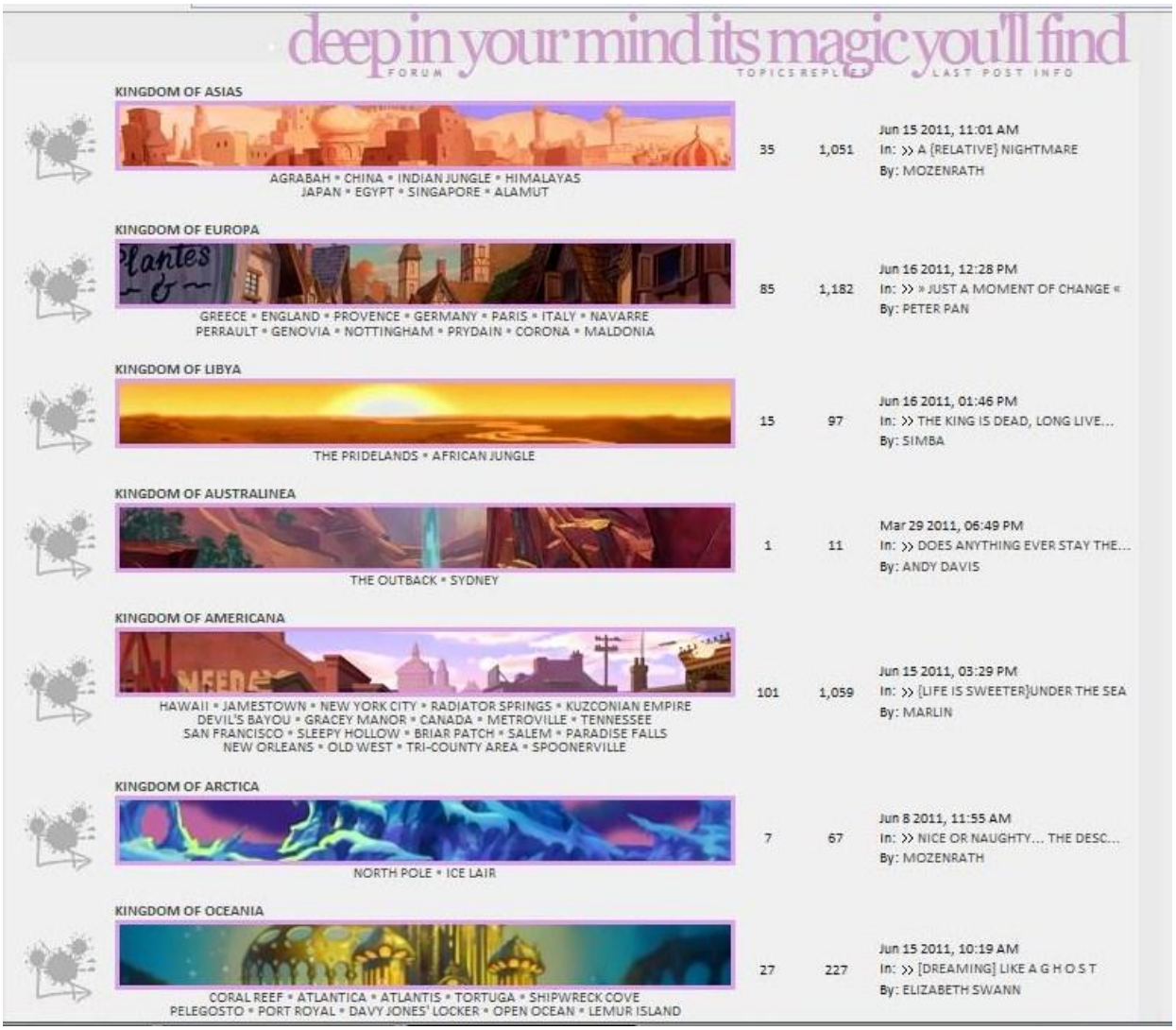
1. Локационный

В локационной игре каждая тема соответствует определенному месту действия. Игроки переходят из локации в локацию, оставляя посты [5]. Примером локационной форумной игры может служить ФРПГ Fantasmic, за основу которой взят мир Диснея. Игровая зона анной игры состоит из нескольких основных локаций с подуровнями (рис.1):

1. Kingdom of Asias (Agrabah, China, Indian Jungle, Himalayas, Japan, Egypt, Singapore, Alamut)
2. Kingdm of Europa (Greece, England, Provence, Germany, Paris, Italy, Navarre, Perrault, Genovia, Nottingham, Prydain, Corona Maldonia)
3. Kingdom of Libya (The Pridelands, African Jungle)
4. Kingdom of Australinea (The Outback, Sydney)
5. Kingdom of Americana (Hawaii, Jamestown, New York City, Radiator Springs, Kuzconian

Empire, Devil's Bayou, Gracey Manor, Canada, Metroville, Tennessee, San Francisco, Sleepy Hollow, Briar Patch, Salem, Paradise Falls, New Orleans, Old West, Tri-County Area, Spoonerville)

6. Kingdom of Arctica (North Pole, Ice Lair) Kingdom of Oceania (Coral Reef, Atlantica, Atlantis, Tortuga, Shipwreck Cove, Pelegosto, Port Royal , Davy Jones' Locker, Open Ocean, Lemur Island)
7. Kingdom of Fantasia (Toontown, Narnia, Neverland, Pixie Hollow, Andalasia, Monstropolis Halloweentown, 100 Acre Wood, The Underworld, Wonderland, Forbidden Mountain, Montressor, Axiom, Mount Olympus, Todayland, The Grid, Vacation Resorts,



Oswald Academy)

Рис. 1

2. Эпизодический

В игре по эпизодам всё действие происходит в одной теме, независимо от

того, сколько помещений проходят персонажи пока идет действие. Этим "эпизод" схож с главой книги. Начинается и заканчивается "эпизод" логическим началом или завершением повествования [5]. Есть ещё одно правило: "Эпизод" должен содержать фиксированное количество персонажей. Например, если в эпизоде участвуют два игрока, а потом к ним присоединяется третий, следует закрыть "эпизод" до встречи с третьим игроком и открыть следующий, где будут встречаться и действовать все втроём.

Эпизоды удобны для прочтения посторонним человеком игры, особенно, если есть отдельная тема с хронологическим перечнем отыгранных эпизодов. Примером эпизодического способа построения является форумно-ролевая игра Indiana Jones and the Fountain of Youth, весь ход которой разворачивается в рамках одной темы.

Следует отметить, что большинство форумно-ролевых игр базируются на смешанном типе построения игрового процесса, при котором происходит первоначальное локационное деление тем, каждая из которых, в свою очередь, представляет собой набор отдельных эпизодов.

Рассмотрев методы построения игровой зоны как способ организации игрового пространства, перейдем непосредственно к содержанию форумно-ролевых игр.

Мы выделяем две основные составляющие любой форумно-ролевой игры — мир и персонажи — и одну дополнительную, так называемую «легенду». Под «миром» нами понимается организованное особым образом виртуальное пространство, отвечающее представлению создателей о некой реальности, где разворачивается действие игры.

На рис. 2 представлен скриншот игры «Death Note», представляющий «мир» данной игры, основанной на популярном одноименном аниме. На рисунке можно увидеть изображения главных действующих лиц, символику, характерную для данного аниме (тетрадь, черепа, стилизованная под кельтский крест буква t). Таким образом, создателям игры удалось организовать игровое пространство таким образом, что оно стало виртуальным аналогом некой

существующей в воображении пользователя реальности.

«Персонаж» представляет собой виртуальную личность игрока, наделенную определенными характеристиками, делающими его частью мира.

Рис. 2

Как правило, игрок связан лишь с одним персонажем, что отличает форумно-ролевую игру от гипертекстового многоавторного романа. Мир и персонаж ролевой игры могут быть заимствованы из литературных, кинематографических произведений и других источников, а могут быть созданы авторами игры.

Важным компонентом некоторых форумно-ролевых игр является также «история» или «легенда» («plot») - прописанная мастерами игры предыстория, являющаяся отправным пунктом игры и определяющая ход ее развития. К примеру, форумно-ролевая игра «Incredibly Lost» имеет легенду (рис.3), которая с одной стороны, является отправным пунктом развития истории, с другой — содержит в себе вопросы, ответить на которые предстоит участникам в ходе игры.

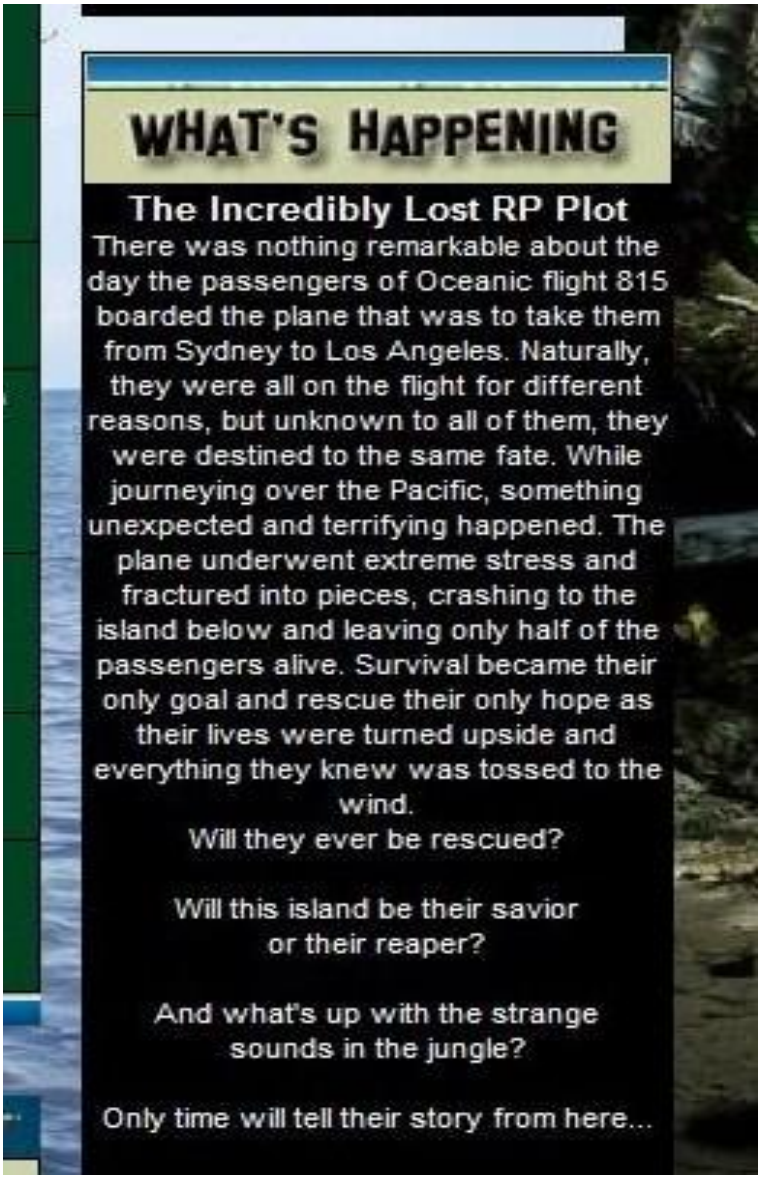


Рис.3

«Легенда» выполняет две важные функции:

1) знакомит с миром и персонажами;
2) раскрывает проблемную ситуацию, решить которую предлагается в

рамках данной игры.

Наличие «легенды» характерно для авторских, или оригинальных, форумных ролевых игр, но нередко можно встретить легенды и в ФРПГ, основанных на том или ином существующем произведении.

Таким образом, мы дали определение ФРПГ, изучили способы организации игрового пространства и рассмотрели основные составляющие форумно-ролевой игры. В следующем параграфе мы представим существующие на сегодняшний день классификации форумно-ролевых игр и предложим свою классификацию по признаку заимствованности или оригинальности мира и персонажей.

§4. Возможные классификации форумно-ролевых игр.

На настоящий момент существуют различные классификации форумно-ролевых игр. Наиболее известной является классификация по взаимодействию между игроками и контролю игрового процесса, предусматривающая разделение форумных ролевых игр на две группы — «мастерские» и «свободные» (большинство игр принадлежит к смешанному типу).

Для «мастерской» ролевой игры все игровые ситуации, задания игрокам, условия игры прописываютсямастером игры (администратором или модератором), в некоторых случаях игра ведется только в режиме «мастер-игрок». Данная группа ролевых игр требует от мастеров постоянного контроля за форумом, в связи с чем на «мастерских» ролевых, как правило, или ограничено количество игроков, или достаточно жесткие условия приема в игру [6].

«Свободные» ролевые игры ведутся, как правило, в режиме «игрок-

игрок» [6]. Администрация так же создает игровых персонажей, однако они не всегда выполняют сюжетообразующую функцию. Для создания игровых ситуаций чаще всего используются NPC — персонаж, аккаунт которого доступен для использования всеми игроками (иногда — мастерский персонаж, позволяющий моделировать игровую ситуацию, вносить какие-либо изменения в сюжет) [10].

Согласно классификации форумно-ролевых игр по возрастному рейтингу, выделяют следующие виды:

- **G** (General) — общая аудитория. Допускаются игрок с любым возрастом. Данный рейтинг показывает, что ролевая не содержит ничего, что большинство родителей могло бы посчитать неприемлемым для просмотра или прослушивания даже самыми маленькими детьми. Обнажение, сексуальные сцены и сцены приёма наркотиков отсутствуют; насилие минимально; отрывки диалога могут выйти за пределы вежливой беседы, но не выходят за пределы обычных ежедневных выражений.
- **PG** (Parental guidance) — некоторый материал, возможно, не подходит для детей. Явные сексуальные сцены и сцены употребления наркотиков отсутствуют; нагота, если присутствует, то только очень ограниченно, ужас и насилие не превышают умеренного уровня.
- **PG-13** (Parents strongly cautioned) — некоторый материал может быть неподходящим для детей до 13 лет. Грубое или продолжительное насилие отсутствует; сексуальная ориентация на наготу отсутствует; некоторые сцены употребления наркотиков могут присутствовать; можно услышать единичные употребления грубой лексики.
- **R** (Restricted) — в игре присутствует нецензурная лексика, допускается отыгрыш насилия и секса.
- **NC-17** (No Children) и **NC-21** — в игре не рекомендуется регистрироваться лицам, не достигшим 17(21) лет [10].

Как показывают наблюдения, большинство существующих форумно-

ролевых игр относятся к категориям R, NC-17 и NC-21.

Однако отметим, что предложенные классификации основаны на характере ведения форумно-ролевой игры и возрастных ограничениях, оставляя без внимания само содержание игры.

На основе критерия оригинальности или заимствованности мира и персонажей, мы предлагаем подразделить форумно-ролевые игры на три группы:

I. Оригинальные, или авторские, в которых мир и герои создаются игроками. Данный вид форумно-ролевых игр является наименее распространенным, так как он предполагает создание мира «с нуля», что связано с рядом трудностей, такими как детальное описание всех особенностей функционирования мира и подробная характеристика персонажей, обитающих в нем.

Как правило, подобное описание принимает форму «легенды», о которой мы писали ранее. В том случае, если «легенда» не отвечает критериям точности, полноты и логичности, пользователь может неадекватно интерпретировать содержание игры.

В качестве примера можно привести коллекцию форумно-ролевых игр The World of Wolves (http://dachaux.proboards.com/index.cgi). На данном ресурсе представлен ряд форумно-ролевых игр, объединенных общей «легендой» («Our History»), определяющей развитие нескольких параллельных линий повествования. На рисунке 4 представлена главная страница форумно-ролевой игры с изображением, характеризующим мир и легендой («Our History») под ним.

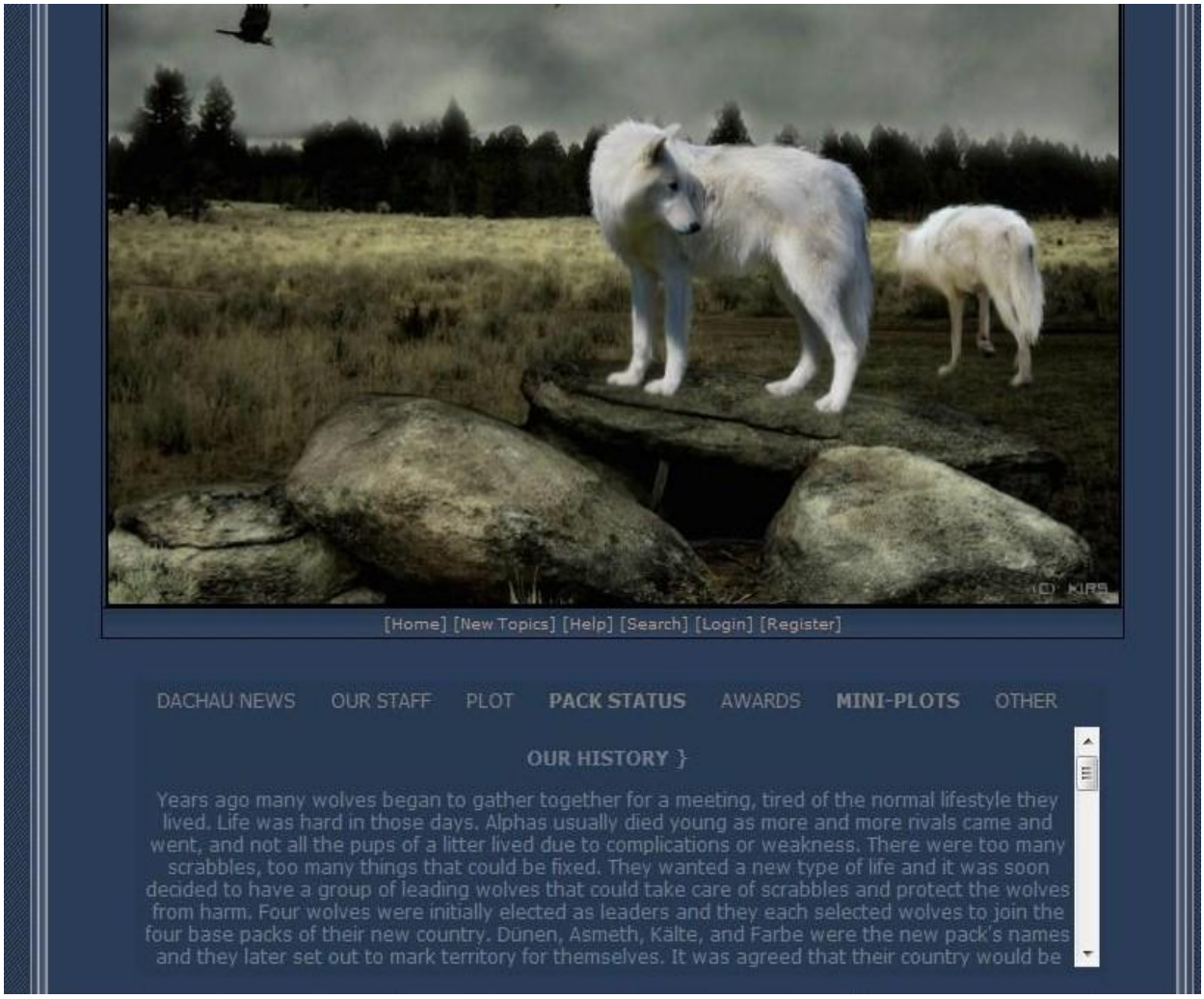


Рис. 4

II. Легенда данной ролевой игры представляет собой историю племени Волков, некогда единого, а теперь разделенного на враждующие между собой кланы. The World of Wolves отвечает локационному методу построения ФРГП, каждая тема соответствует определенному месту действия и тематически связана с одним из кланов Волков.

I. Основанные на существующем художественном произведении, в которых мир и персонажи — заимствованы. Для обозначения источника в Интернет-среде наиболее употребителен термин «канон». «Канон» - совокупность всех фактов, содержащихся в оригинальном произведении, которое является первоисточником. Форумно-ролевая игра может быть ограничена персонажами канона или же допускается создание новых героев. Источником мира и персонажей могут быть:

а) Литературные произведения. Наиболее распространены форумно-

ролевые игры, основанные на популярных литературных сериях, таких как Поттериана Дж.Роулинг, «Хрониках Нарнии» К.Льюиса. Примерами таких игр являются:

1. The Chronicles of Narnia

(http://narniachrnicles.proboards.com/index.cgi?) представляет собой локационно-эпизодическую форумно-ролевую игру, основанную на произведениях К.Льюиса.

При этом в данной игре отсутствует иерархическая упорядоченность тем, предполагающая разделение локаций на отдельные эпизоды, как это обычно бывает в подобных играх смешанного типа.

The Chronicles of Narnia — не ограниченная первоисточником игра, некоторые персонажи которой являются заимствованными из других источников или оригинальными. К примеру, мир игры в большей степени отвечает источнику.

На рисунке 5 представлен скриншот данной игры, на котором можно увидеть главную страницу ФРПГ — изображение Льва Аслана, приветствие и темы-локации в разделе Role-Play.

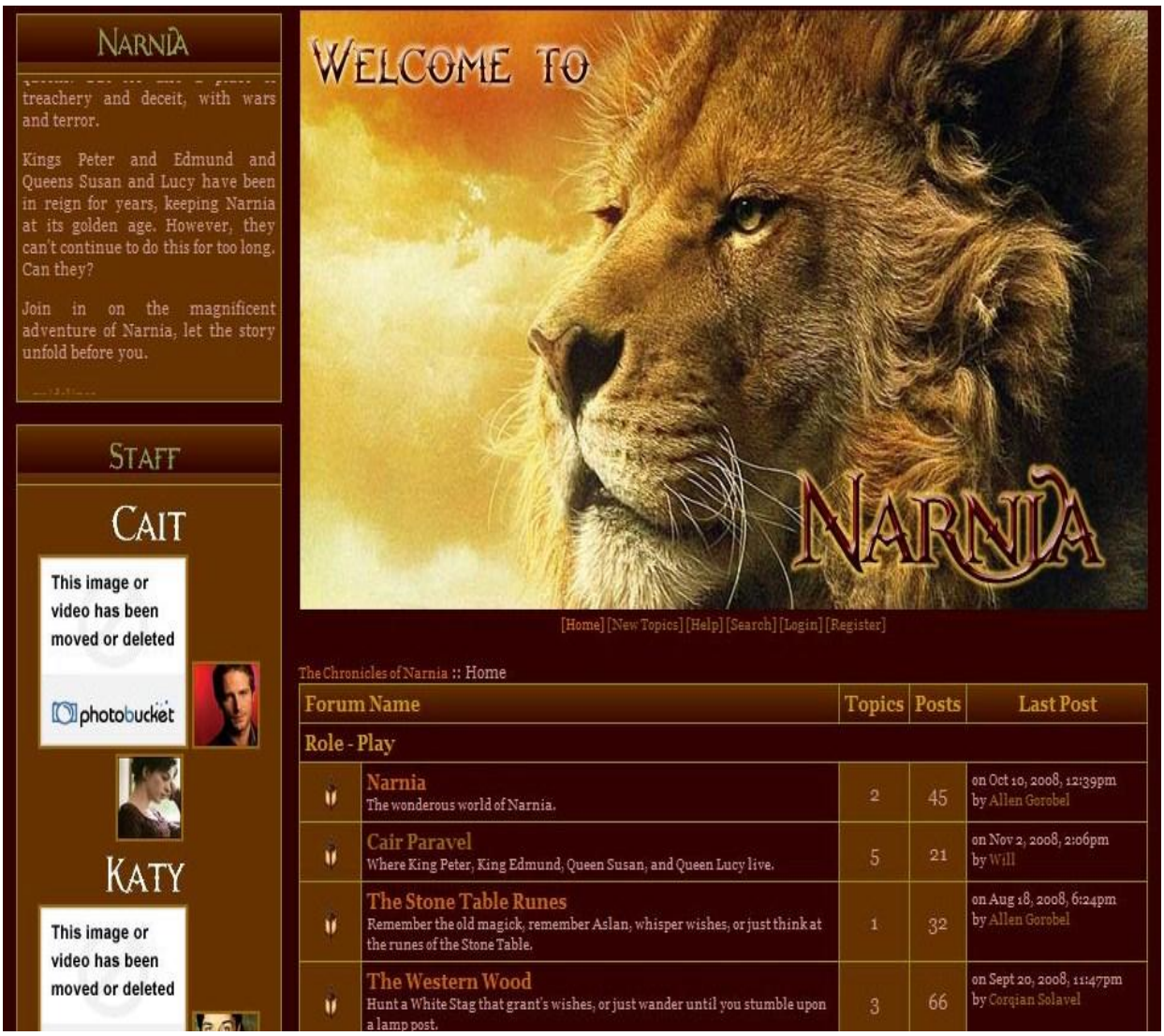
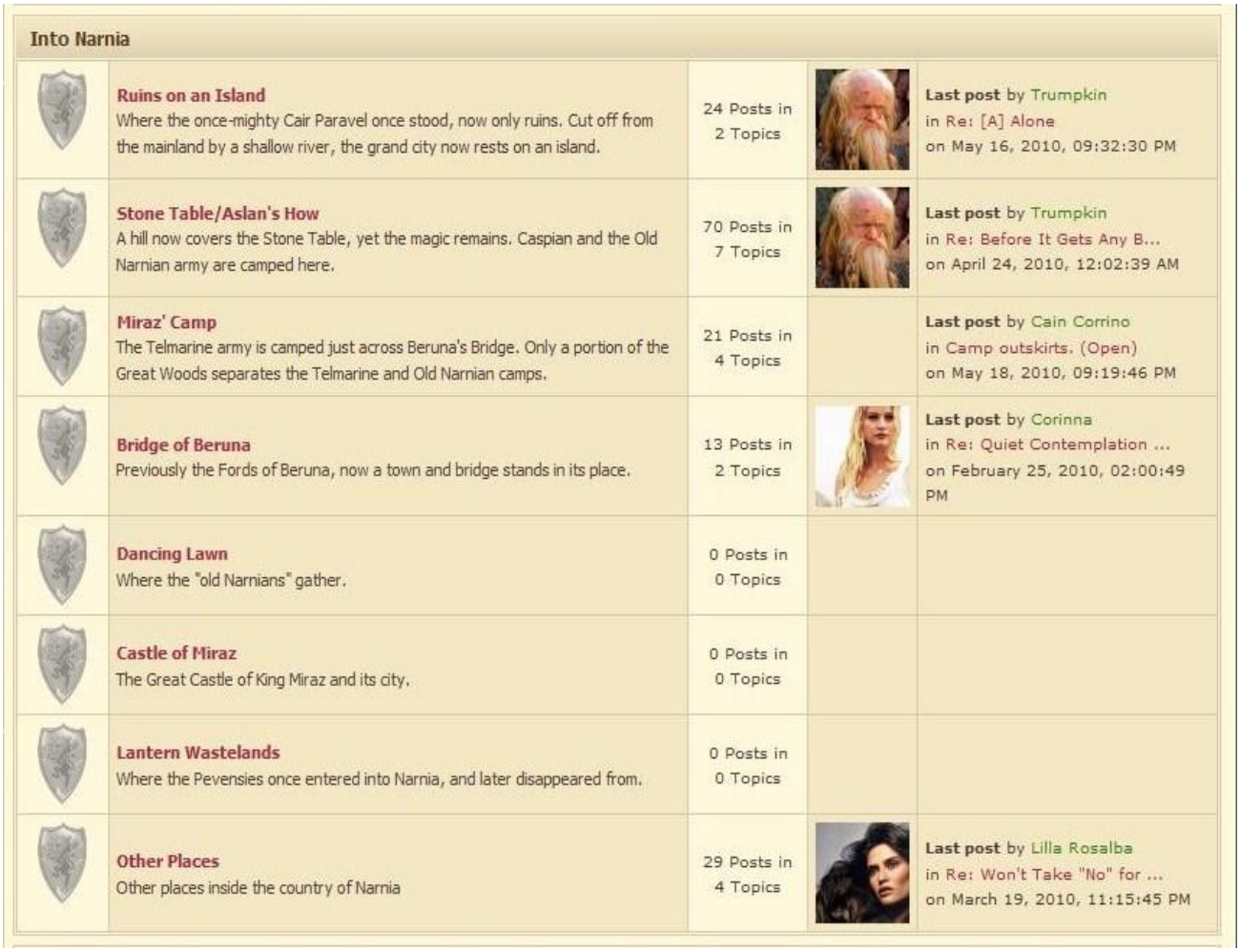


Рис. 5

2. Into Narnia (http://www.intonarnia.com/index.php) — форумно-ролевая игра, за основу которой также взяты книги К.Льюиса. В отличие от предыдущей ФРПГ, Into Narnia — игра локационного построения, каждая тема которой соответствует определенной территории - Ruins on an Island, Ruins on an Island, Miraz' Camp, Bridge of Beruna, Dancing Lawn, Castle of Miraz, Lantern Wastelands, Other Places. При этом каждая тема сопровождается кратким описанием локации: Ruins on an Island: Where the once-mighty Cair Paravel once stood, now only ruins. Cut off from the mainland by a shallow river, the grand city now rests on an island.

На изображении ниже (рис.6) представлены темы-локации данной

форумно-ролевой игры.



Into Narnia				
	Ruins on an Island Where the once-mighty Cair Paravel once stood, now only ruins. Cut off from the mainland by a shallow river, the grand city now rests on an island.	24 Posts in 2 Topics		**Last post** by Trumpkin in Re: [A] Alone on May 16, 2010, 09:32:30 PM
	Stone Table/Aslan's How A hill now covers the Stone Table, yet the magic remains. Caspian and the Old Narnian army are camped here.	70 Posts in 7 Topics		**Last post** by Trumpkin in Re: Before It Gets Any B... on April 24, 2010, 12:02:39 AM
	Miraz' Camp The Telmarine army is camped just across Beruna's Bridge. Only a portion of the Great Woods separates the Telmarine and Old Narnian camps.	21 Posts in 4 Topics		**Last post** by Cain Corrino in Camp outskirts. (Open) on May 18, 2010, 09:19:46 PM
	Bridge of Beruna Previously the Fords of Beruna, now a town and bridge stands in its place.	13 Posts in 2 Topics		**Last post** by Corinna in Re: Quiet Contemplation ... on February 25, 2010, 02:00:49 PM
	Dancing Lawn Where the "old Narnians" gather.	0 Posts in 0 Topics		
	Castle of Miraz The Great Castle of King Miraz and its city.	0 Posts in 0 Topics		
	Lantern Wastelands Where the Pevensies once entered into Narnia, and later disappeared from.	0 Posts in 0 Topics		
	Other Places Other places inside the country of Narnia	29 Posts in 4 Topics		**Last post** by Lilla Rosalba in Re: Won't Take "No" for ... on March 19, 2010, 11:15:45 PM

Рис. 6

b) Художественные фильмы и телесериалы.

1. Incredibly Lost (http://incrediblylost.proboards.com/index.cgi?) - форумно-ролевая игра, за основу которой взят сериал “Lost”. Данная игра построена по локальному принципу, каждая тема соответствует определенной локации, при этом дается краткое описание данного места и того, что там может происходить: «The Garden: Sun created it, but let's all chip in and help keep it growing or even have a nice little clandestine meeting with someone important». В данной игре присутствует также легенд, («What's Happening») которая рассказывает о крушении самолета, в результате которого несколько людей оказались заброшенными на таинственный остров.

Содержание легенды полностью соответствует «канону». Главная страница игры с темами-локациями и легендой представлена на рис. 7

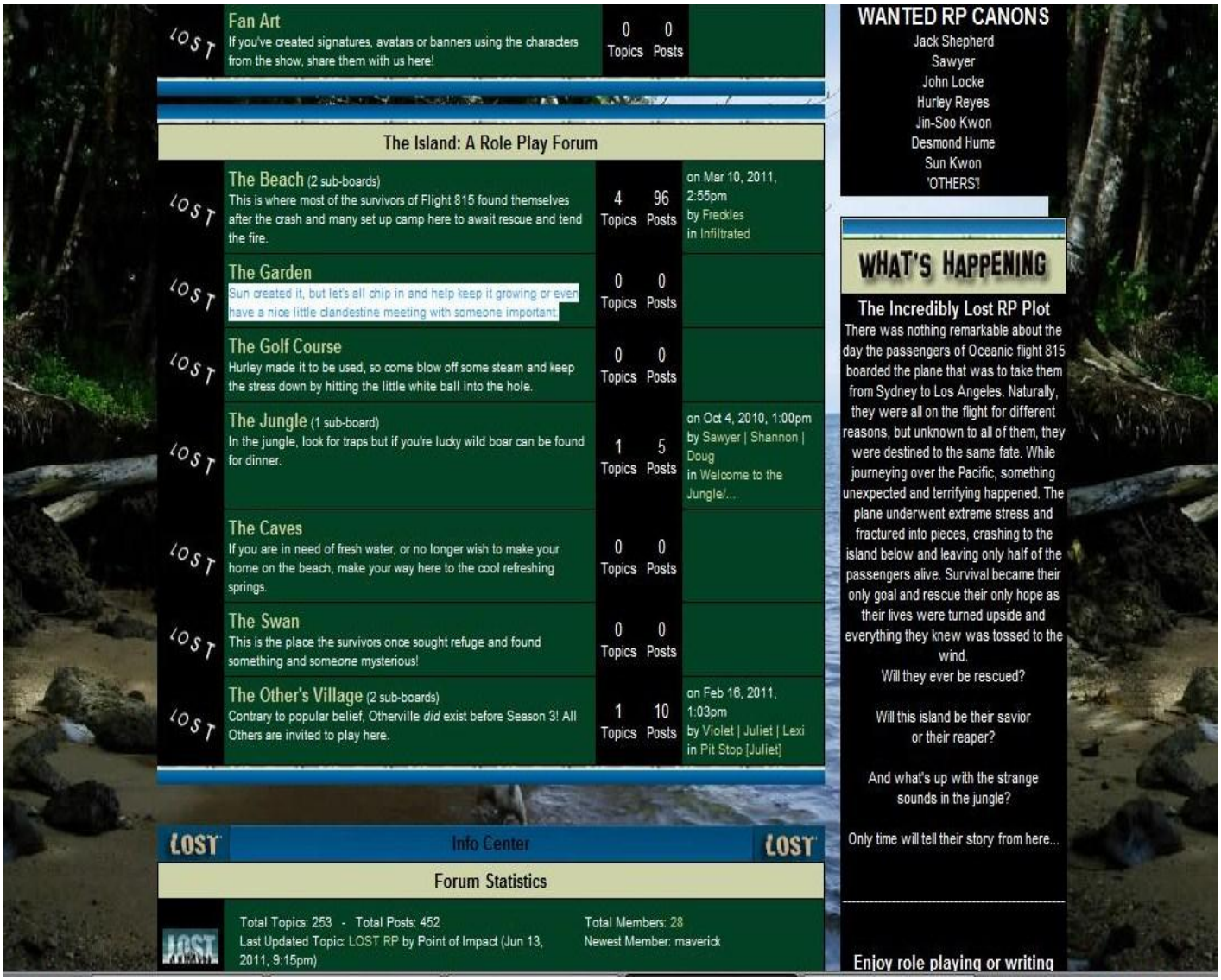


Рис. 7

2. Indiana Jones and the Fountain of Youth (http://ijatfoy.proboards.com/index.cgi?) представляет собой форумно-ролевую игры эпизодического построения, при котором все действие развивается в рамках одной темы. За основу ФРПГ взята серия фильмов о приключениях Индианы Джонса, сюжет данной игры не соответствует канону, однако на том основании, что мир и герои являются полностью заимствованными, игра относится к

данной группе классификации.

3. http://z7.invisionfree.com/The_Pirate_Empire/ Pirate Empire – форумно-ролевая игра, основанная на серии фильмов “Pirates of the Caribbean”. ФРПГ характеризуется локационным методом построения, каждая тема соответствует определенной локации, в рамках одной локации имеют место несколько эпизодов. Некоторые персонажи игры заимствованы из канона, некоторые — заимствованы из других источников, некоторые являются оригинальными.
4. Мир и персонажи форумно-ролевой игры Smallville Unleashed (http://z15.invisionfree.com/smallville_unleashed/index.php?act=idx) заимствованы из телевизионного сериала «Smallville», который, в свою очередь, является одной из многочисленных телеверсий комиксов о Супермене. Однако, наличие характерных именно для данного сериала героев и использование изображений актеров сериала позволяют считать каноном данной форумно-ролевой игры именно телесериал, а не комиксы.

   Особенность данной игры состоит в локационно-эпизодическом способе организации игры. Обычно подобный способ построения предполагает иерархическую структуру, то есть сначала происходит первоначальное разделение тем по локационному принципу. Затем, на втором уровне происходит разделение каждой локации по эпизодам.

   В данном же случае создатели выделили на одном уровне две темы-локации («Smallville», «Metropolis») и одну тему — своеобразная коллекция эпизодов - «Major Events». При этом только последняя тема сопровождается достаточно подробным описанием: Major Events: When several of the characters interact in one thread outside of Metropolis or Smallville, or something big is going on, it goes here.

На изображении ниже (рис. 8) представлен локационно-эпизодический

способ организации донной форумно-ролевой игры.

Role-Playing Forums

	Forum	Topics	Replies	Last Post Info
This image or video has been moved or deleted photobucket	**Smallville** All RPG action in Smallville goes here Forum Led by: Admin	4	48	Jan 7 2009, 03:33 PM In: » Penumbra By: lauravforever
This image or video has been moved or deleted photobucket	**Metropolis** All RPG action taking place in Metropolis goes here. Forum Led by: Admin	5	104	Nov 15 2008, 10:10 PM In: » Waltz By: Jade4813
This image or video has been moved or deleted photobucket	**Major Events** When several of the characters interact in one thread outside of Metropolis or Smallville, or something big is going on, it goes here.	1	9	Dec 24 2008, 06:43 PM In: » Confrontation By: Jade4813

Рис. 8

c) Мультипликационные фильмы и аниме.

1. Fantasmic! (http://z3.invisionfree.com/fantasmic) — форумно-ролевая игра, за основу которой взяты мультипликационные фильмы Уолта Диснея. Метод организации игры — локационный, каждая тема соответствует определенной части света, которая в свою очередь разделяется на отдельные города и области, в свою очередь состоящие из нескольких эпизодов. В качестве персонажей выступают герои мультфильмов У.Диснея, при чем персонажи, в каноне закрепленные за определенной местностью, в игре могут принимать участие в любой локации, что делает возможным, к примеру, введение персонажа Алладина в сюжет сказки

«Белоснежка». На рисунке 9 представлен фрагмент, иллюстрирующих схожую ситуацию — в сюжет «Белоснежки» введен персонаж из «Тарзана» Jane Porter:

Snow White hummed merrily as she knelt down in the clearing. It was a sunny spring afternoon - the perfect day to spend picking flowers and simply visiting her animal friends in the lush forests of Germany. So many colorful, fresh-smelling flowers were blooming, and her bird friends had an eye for types that went together in a bouquet and would assist her in retrieving them.

Shortly after arriving in the castle with the Prince, she was thrust into a busy schedule of training, as despite the royalty in her blood, she had only been taught to be a scullery maid due to her stepmother's jealousy. There were so many new rules to learn, and although Snow White seemed to be passing the tests if just barely, it was oh so exhausting! This was her first day off after weeks of preparation, since her husband noted her weariness and requested she had some time to recover. Snow White was immensely grateful, and wished to spend the day by his side, but he had his own work to do. Somewhat disappointed, but still relieved to be able to take a moment to recuperate, she ventured out to the forest.

A baby bird landed gracefully at her knees, chirping in excitement as he offered her the small cornflower in his beak. Smiling, she stretched her hand out, and he dropped it in her palm.

"My, that's a beautiful flower!" She gushed, scooping the bird into her hands and placing a light kiss on its head, "Thank you."

He blushed as well as any bird could, then flittered off to look for more flowers.

"SOMEDAY WHEN MY DREAMS COME TRUE!

hero ACTIVE ACCOUNT

POSTS: 280
MEMBER NO.: 249
JOINED: 10-JANUARY 10

sig by gina !

PM; EMAIL; TOP;

JANE PORTER

#2 POSTED: MAR 17 2011, 10:00 PM QUOTE;

Jane was leaning against a large evergreen tree near the edge of the forest. She was making several sketches. Some of birds, some of plants, some of the various wildlife in the forest (including a rather majestic specimen of a dear.) It was a peaceful afternoon indeed.

Her father, Archimedes Q. Porter, was sent by the Royal Geographical Society on an assignment to document the flight patterns of birds in Europe, and she had been sent to Germany on the latest branch of her father's expedition. Her sketchbook was chock-full of drawings, as well as pressed plants and observational notes.

She felt a small tickle on her shoulder, distracting her from the task at hand. She turned her head to find a blue bird perched on her shoulder. She swore the bird was smiling at her, if birds could smile, that is.

"Oh, hello there!" she said, extending her forefinger for the bird to jump onto. "Where did you come from?" She smiled at the bird. The markings on its body indicated that it was a male, and a rather young one at that. "How did you end up out here, little fellow?" The bird began to chirp, as if responding to her question. She chuckled at the birds chipper-ness.

I WANT TO KNOW ABOUT THESE STRANGERS LIKE ME.

Рис. 9

2. Death Note (http://tbdnrp.proboards.com/index.cgi?) - форумно-ролевая игра, основанная на одноименном аниме. Персонажи и мир являются полностью заимствованными. Способ организации данной ролевой игры — локационный. Игра сопровождается

легендой: «"The human whose name is written in this notebook shall die." A tasteless joke, wouldn't you say? It was also the first thought of young genius Yagami Raito when he found the Death Note. But the temptation that drove him to test it proved the truth to be different. It belonged to the shinigami Ryuk, a real God of Death, and it was now his to hold as its finder until its pages were full or his life came to an end. Using the Note's power over life and death, the young man proceeded to punish criminals all over the world, and came to be known as 'Kira'. Some were afraid of him, some opposed him, and some worshipped him. His desire was to create a new world, with better people, one that he would rule as God. And for a while, that plan went smoothly, until the secret services and the police were finally aware that the numerous heart attacks could be no simple coincidence. To catch what they saw as no more than another criminal, they called out to the world's greatest detective, known as 'L'. Able to match Raito's own great intellect, L used his amazing power of deduction to draw closer to Kira, forcing the young man to watch his back more carefully. In only a short while, the fate of the world was reduced to a single battle between possibly its two best minds.

The year is 2004, and Yagami Raito has entered university, finally meeting the great detective L who had hid his face from the world for so long. Sakura TV has started airing videos from a Kira imposter, and L has allowed Raito to join the task force. The second Kira has asked to meet the first, and when Raito goes to Aoyama on behalf of the task force, it is revealed to the second Kira who the first really is. A message is sent to the Sakura TV station stating that the two have met, and two days later L recieves the message. On the same day, Misa Amane shows up at Raito's home, introducing herself as the second Kira and pledging herself to him» [8].

3. Vampire Knight (http://roleplayerguild.com/f7/vampire-knight-ic-100075/) -

форумно-ролевая игра, основанная на одноименном аниме, построенная по эпизодическому методу организации игрового пространства. Особенностью данной игры является то, что фрагменты, создаваемые авторами, обычно не превышают 2-4 предложений, в то время как в стандартной форумно-ролевой игре объем сообщений достаточно велик и представляет собой мини-рассказ. Подобная форма ведения игры делает повествование более динамичным, частая смена игроков вызывает в воображении читателя динамическую картину и позволяет следить за развитием действия с двух сторон одновременно. Ниже приведена нарезка из ФРПГ, иллюстрирующая встречу двух персонажей (рис. 10 - 16). При этом повествование каждый из героев ведет от своего лица, таким образом, читатель наблюдает ситуацию «с двух сторон»

7 Hours Ago #2

Mercury
Dark, dangerous and fun!

Join Date: Apr 2009
Location: England

Rhyss was walking about looking for any vampires or humans trying to get to either dorm without permission. It is rather dangerous at night. "Hmm..."

[QUOTE]

7 Hours Ago #3

mmarage
Senior Member

Join Date: Mar 2011
Location: Idaho US

I was in the infirmary, I woke up and sat up slowly. "Where am I?" I wondered.

[QUOTE]

Рис.10

Mercury
Dark, dangerous and fun!

Join Date: Apr 2009
Location: England

"It doesn't seem that anyone is coming... but... I have to be careful..." Rhyss says looking around he shiverred at a memorey when A D class vampire attacked him and tried to bite him.

[QUOTE]

7 Hours Ago #5

mmarage
Senior Member

Join Date: Mar 2011
Location: Idaho US

I rubbed my head, it was covered it bandages. "I feel like a train hit me..." I muttered, I got up slowly.

[QUOTE]

Рис.11

7 Hours Ago #6

Mercury
Dark, dangerous and fun!

Join Date: Apr 2009
Location: England

Rhyss was still looking around.
"I don't even know where that vamp went... I don't really care..." he says twitching as he felt a breeze on his neck.
"Ungh..."

[QUOTE]

7 Hours Ago #7

mmarage
Senior Member

Join Date: Mar 2011
Location: Idaho US

The nurse explained that they found me outside of the school gate and I had a large wound on the back of my head, she gave me my possessions and I walked out of the infirmary.

[QUOTE]

Рис.12

7 Hours Ago #8

Mercury
Dark, dangerous and fun!

Join Date: Apr 2009
Location: England

Rhyss saw Joe quietly and sighed.
Was that the guy? He thinks quietly.
no it couldn't of been he would of attacked me by now... He thinks.

[QUOTE]

7 Hours Ago #9

mmarage
Senior Member

Join Date: Mar 2011
Location: Idaho US

I saw a guy, I walked up to him. "Umm... hi there." I said.

[QUOTE]

Рис. 13

7 Hours Ago #8

Mercury
Dark, dangerous and fun!

Join Date: Apr 2009
Location: England

Rhyss saw Joe quietly and sighed.
Was that the guy? He thinks quietly.
no it couldn't of been he would of attacked me by now... He thinks.

[QUOTE]

7 Hours Ago #9

mmarage
Senior Member

Join Date: Mar 2011
Location: Idaho US

I saw a guy, I walked up to him. "Umm... hi there." I said.

[QUOTE]

Рис.14

7 Hours Ago #10

Mercury
Dark, dangerous and fun!

Join Date: Apr 2009
Location: England

Rhyss stood and looked at Joe quietly.
"Hello... do you need some assistance?" He asks.

[QUOTE]

Рис.15

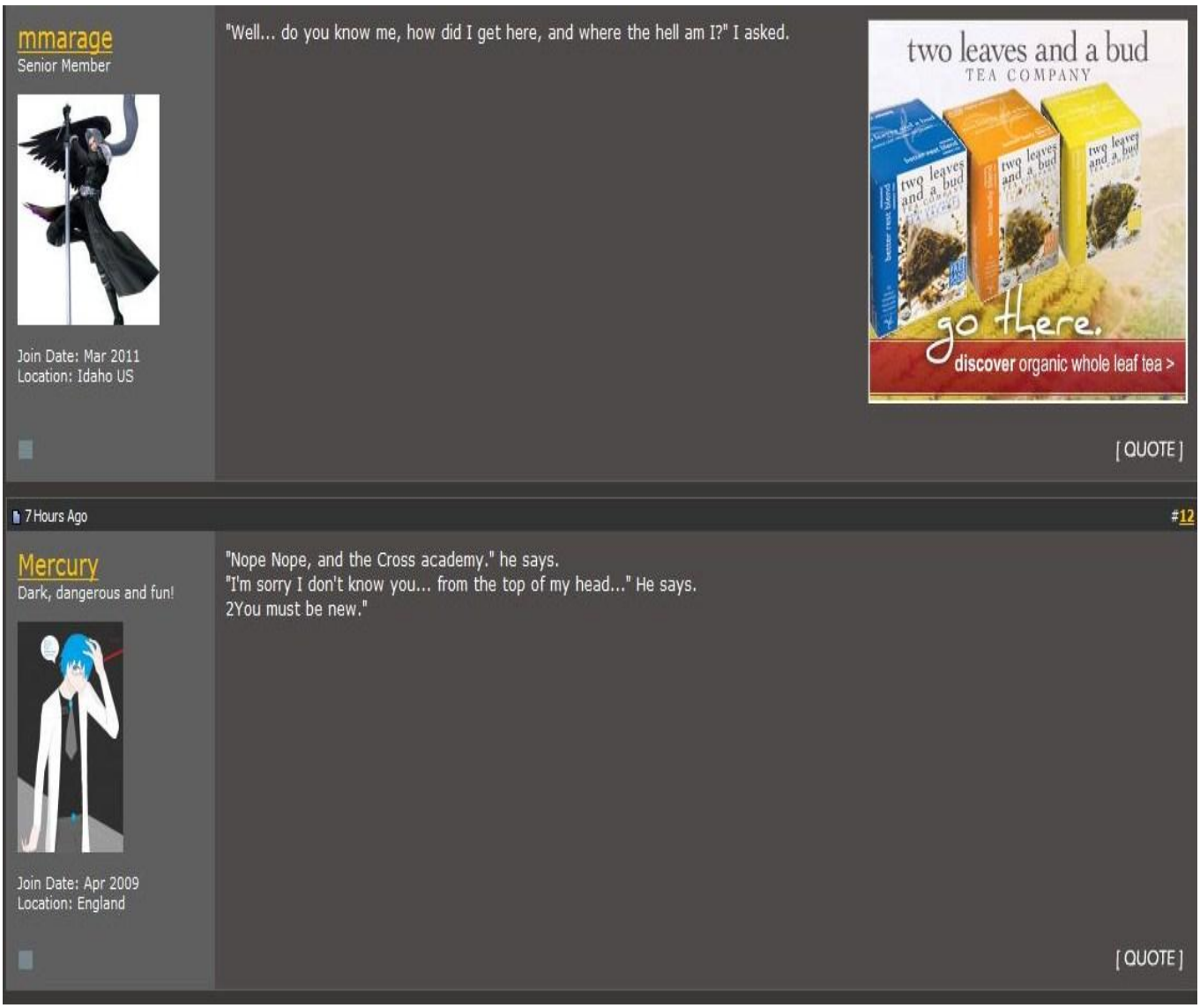


Рис.16

d) Компьютерная игра. Примерами данных форумно-ролевых игр могут стать игры, основанные на World of Warkraft, Devil may Cry, Doom и прочие.

II. Частично основанные на существующем произведении. Игры данной группы можно подразделить на два класса:

a) Мир или элементы мира заимствованы, герои создаются игроками. В качестве примера можно привести ФРПГ Anime High School (http://animehighschool.net/index/), основанная на ряде аниме, объединенных общей тематикой - «школьная жизнь». Данная игра имеет локационную организацию, каждая тема соответствует

определенному месту в Аниме-школе, тема сопровождается кратким описанием (рис. 17).

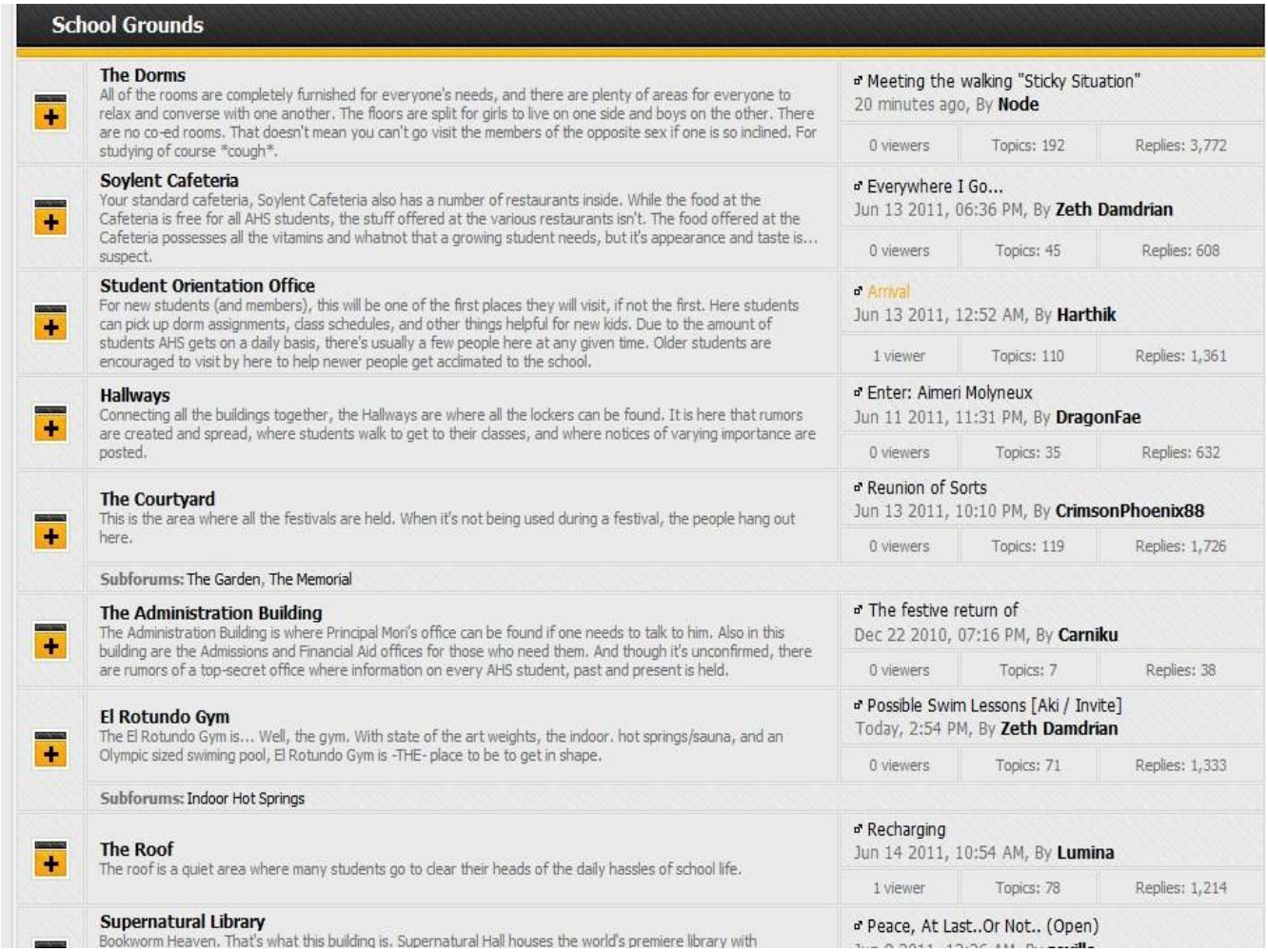


Рис.17

b) Персонажи заимствованы, мир и сюжет созданы игроками. Частично под эту категорию попадает упомянутая выше игра Fantasmic! (http://z3.invisionfree.com/fantasmic), так как мир, создаваемый авторами данной игры в значительной степени отличается от мира мультипликация Диснея.

Таким образом, нами были рассмотрены существующие на сегодняшний день классификации форумно-ролевых игр, а также предложена созданная нами классификация ФРПГ на основе критерия заимствованности или оригинальности мира и персонажей игры.

Выводы по первой главе.

1. Интернет представляет собой идеальное пространство для создания, хранения, редактирования и потребления литературной продукции.
2. Сетература — это литература, существующая исключительно в Интернет-сети и не имеющая другой формы существования кроме виртуального пространства. Особенностями сетературы являются ее гипертекстовость, возможность коллективного творчества (многоавторность) и автоматическая обработка текста: сетература как динамическое искусство.
3. Форумно-ролевая игра представляет собой особый вид сетевой литературы.
4. Выделяют два основных способа построения форумно-ролевой игры — локационный и эпизодический.
5. Основными содержательными единицами ФРПГ являются мир, персонаж и легенда.

Глава 2. Жанровая идентификация форумно-ролевых игр

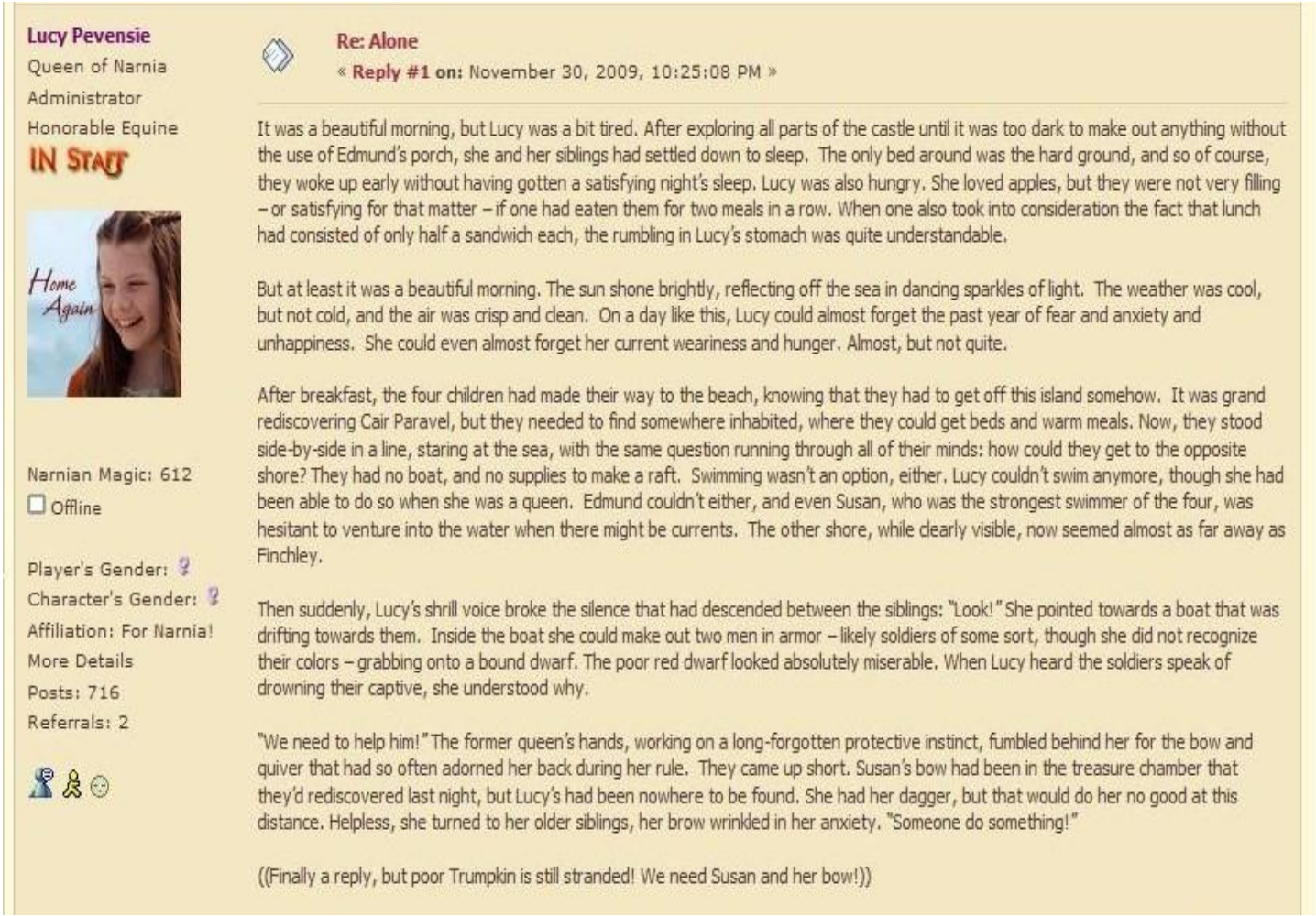
В предыдущей главе мы рассмотрели особенности современной сетевой литературы и выделили ее основные черты. Нами было установлено, что одним из видов сетературы является форумно-ролевая игра.

В данной главе нами будет праведен сравнительно-сопоставительный анализ фрагмента форумно-ролевой игры с оригинальным источником, проанализированы особенности языка, подачи материала.

Мы также изучим проблемы жанровой идентификации форумно-ролевых игр и предложим свою классификацию упомянутых в предыдущих главах ФРПГ по жанрам.

§1. Сравнительно-сопоставительный анализ текстовых фрагментов ФРПГ с оригинальным источником: язык, средства, структура

Рассмотрение феномена форумно-ролевых игр было бы неполным без анализа их содержательной стороны. Как происходит написание фрагментов игры, каков язык форумно-ролевых игр, какими языковыми средствами пользуются авторы постов? Для ответа на эти вопросы нами был проведен анализ описания события, имеющего место в книге Клайва Льюиса «Хроники Нарнии: Принц Каспиан», с аналогичным, взятым с форумно-ролевой игры «Into Narnia». На рис. 18 представлен пост пользователя «Lucy Pevensie».



Lucy Pevensie
Queen of Narnia
Administrator
Honorable Equine
IN STAFF

Narnian Magic: 612
Offline

Player's Gender:
Character's Gender:
Affiliation: For Narnia!
More Details
Posts: 716
Referrals: 2

Re: Alone
« **Reply #1 on:** November 30, 2009, 10:25:08 PM »

It was a beautiful morning, but Lucy was a bit tired. After exploring all parts of the castle until it was too dark to make out anything without the use of Edmund's porch, she and her siblings had settled down to sleep. The only bed around was the hard ground, and so of course, they woke up early without having gotten a satisfying night's sleep. Lucy was also hungry. She loved apples, but they were not very filling – or satisfying for that matter – if one had eaten them for two meals in a row. When one also took into consideration the fact that lunch had consisted of only half a sandwich each, the rumbling in Lucy's stomach was quite understandable.

But at least it was a beautiful morning. The sun shone brightly, reflecting off the sea in dancing sparkles of light. The weather was cool, but not cold, and the air was crisp and clean. On a day like this, Lucy could almost forget the past year of fear and anxiety and unhappiness. She could even almost forget her current weariness and hunger. Almost, but not quite.

After breakfast, the four children had made their way to the beach, knowing that they had to get off this island somehow. It was grand rediscovering Cair Paravel, but they needed to find somewhere inhabited, where they could get beds and warm meals. Now, they stood side-by-side in a line, staring at the sea, with the same question running through all of their minds: how could they get to the opposite shore? They had no boat, and no supplies to make a raft. Swimming wasn't an option, either. Lucy couldn't swim anymore, though she had been able to do so when she was a queen. Edmund couldn't either, and even Susan, who was the strongest swimmer of the four, was hesitant to venture into the water when there might be currents. The other shore, while clearly visible, now seemed almost as far away as Finchley.

Then suddenly, Lucy's shrill voice broke the silence that had descended between the siblings: "Look!" She pointed towards a boat that was drifting towards them. Inside the boat she could make out two men in armor – likely soldiers of some sort, though she did not recognize their colors – grabbing onto a bound dwarf. The poor red dwarf looked absolutely miserable. When Lucy heard the soldiers speak of drowning their captive, she understood why.

"We need to help him!" The former queen's hands, working on a long-forgotten protective instinct, fumbled behind her for the bow and quiver that had so often adorned her back during her rule. They came up short. Susan's bow had been in the treasure chamber that they'd rediscovered last night, but Lucy's had been nowhere to be found. She had her dagger, but that would do her no good at this distance. Helpless, she turned to her older siblings, her brow wrinkled in her anxiety. "Someone do something!"

((Finally a reply, but poor Trumpkin is still stranded! We need Susan and her bow!))

Рис. 18

Приведем отрывок из книги Клайва Стейплза Льюиса, описывающий то же самое событие.

“THE worst of sleeping out of doors is that you wake up so dreadfully early. And when you wake you have to get up because the ground is so hard that you are uncomfortable. And it makes matters worse if there is nothing but apples for breakfast and you have had nothing but apples for supper the night before. When Lucy had said—truly enough that it was a glorious morning, there did not seem to be anything else nice to be said. Edmund said what everyone was feeling, “We’ve simply got to get off this island.”

When they had drunk from the well and splashed their faces they all went down the stream again to the shore and stared at the channel which divided them from the mainland.

“We’ll have to swim,” said Edmund.

“It would be all right for Su,” said Peter (Susan had won prizes for swimming at school). “But I don’t know about the rest of us.” By “the rest of us” he really meant Edmund who couldn’t yet do two lengths at the school baths, and Lucy, who could hardly swim at all.

“Anyway,” said Susan, “there may be currents. Father says it’s never wise to bathe in a place you don’t know.”

“But, Peter,” said Lucy, “look here. I know I can’t swim for nuts at home—in England, I mean. But couldn’t we all swim long ago—if it was long ago—when we were Kings and Queens in Narnia? We could ride then too, and do all sorts of things. Don’t you think—?”

“Ah, but we were sort of grown-up then,” said Peter.

“We reigned for years and years and learned to do things. Aren’t we just back at our proper ages again now?”

“Oh!” said Edmund in a voice which made everyone stop talking and listen to him.

“I’ve just seen it all,” he said.

“Seen what?” asked Peter.

“Why, the whole thing,” said Edmund. “You know what we were puzzling about last night, that it was only a year ago since we left Narnia but everything looks as if no one had lived in Cair Paravel for hundreds of years? Well, don’t you see? You know that, however long we seemed to have lived in Narnia, when we got back through the wardrobe it seemed to have taken no time at all?”

“Go on,” said Susan. “I think I’m beginning to understand.”

“And that means,” continued Edmund, “that, once you’re out of Narnia, you have no idea how Narnian time is going. Why shouldn’t hundreds of years have gone past in Narnia while only one year has passed for us in England?”

“By Jove, Ed,” said Peter. “I believe you’ve got it. In that sense it really was hundreds of years ago that we lived in Cair Paravel. And now we’re coming back to Narnia just as if we were Crusaders or Anglo-Saxons or Ancient Britons or someone coming back to modern England?”

“How excited they’ll be to see us—“ began Lucy, but at the same moment everyone else said, “Hush!” or “Look!” For now something was happening.

There was a wooded point on the mainland a little to their right, and they all felt sure that just beyond that point must be the mouth of the river. And now, round that point there came into sight a boat. When it had cleared the point, it turned and began coming along the channel towards them. There were two people on board, one rowing, the other sitting in the stern and holding a bundle that twitched and moved as if it were alive. Both these people seemed to be soldiers. They had steel caps on their heads and light shirts of chain-mail. Their faces were bearded and hard. The children drew back from the beach into the wood and watched without moving a finger.

“This’ll do,” said the soldier in the stern when the boat had come about opposite to them.

“What about tying a stone to his feet, Corporal?” said the other, resting on his oars.

“Garn!” growled the other. “We don’t need that, and we haven’t brought one. He’ll drown sure enough without a stone, as long as we’ve tied the cords right.” With these words he rose and lifted his bundle. Peter now saw that it was really alive and was in fact a Dwarf, bound hand and foot but struggling as hard as he could. Next moment he heard a twang just beside his ear, and all at once the soldier threw up his arms, dropping the Dwarf into the bottom of the boat, and fell over into the water. He floundered away to the far bank and Peter knew that Susan’s arrow had struck on his helmet. He turned and saw that she was very pale but was already fitting a second arrow to the string. But it was never used. As soon as he saw his companion fall, the other soldier, with a loud cry, jumped out of the boat on the far side, and lie also floundered through the water (which was apparently just in his depth) and

disappeared into the woods of the mainland.

“Quick! Before she drifts!” shouted Peter." [13]

Как мы видим, основное отличие состоит в количестве действующих героев — в книге их четверо, в то время как во фрагменте ролевой игры активный персонаж — один, другие же подразумеваются, но не принимают участия в происходящем (siblings had settled down to sleep). Данный факт можно объяснить особенностями ведения ФРПГ, где игрок-автор выступает не как сторонний наблюдатель, а как один из персонажей-участников действия. Соответственно, он прописывает только ту информацию, которая касается непосредственно его персонажа, избегая детального описания действий других героев. Этим же можно объяснить и насыщенность авторского текста диалогами и практически полное их отсутствие во фрагменте ролевой игры.

Несмотря на данное различие, представленные отрывки, несомненно, имеют схожие черты. Это и замечание про яблоки, («And it makes matters worse if there is nothing but apples for breakfast and you have had nothing but apples for supper the night before» [13], «Lucy was also hungry. She loved apples, but they were not very filling – or satisfying for that matter – if one had eaten them for two meals in a row» [11], и описание двух воинов и гнома: «There were two people on board, one rowing, the other sitting in the stern and holding a bundle that twitched and moved as if it were alive. Both these people seemed to be soldiers...Peter now saw that it was really alive and was in fact a Dwarf, bound hand and foot but struggling as hard as he could»[13], «Inside the boat she could make out two men in armor – likely soldiers of some sort, though she did not recognize their colors – grabbing onto a bound dwarf. The poor red dwarf looked absolutely miserable» [11].

В то же время нельзя не отметить разницу в подаче материала. Клайв Льюис в своем произведении принимает на себя роль рассказчика, стороннего наблюдателя. Поэтому в книге мы находим объективные описания происходящего, не отличающиеся эмоциональностью: «And when you wake you have to get up because the ground is so hard that you are uncomfortable», «When

they had drunk from the well and splashed their faces they all went down the stream again to the shore and stared at the channel which divided them from the mainland» [13].

В то же время язык форумно-ролевой игры представляется гораздо более живым. Большое внимание уделяется описаниям чувств, переживаний героев, раскрытию их внутреннего состояния: «On a day like this, Lucy could almost forget the past year of fear and anxiety and unhappiness», «Helpless, she turned to her older siblings, her brow wrinkled in her anxiety» [11]. Язык игры не только более эмоционально выразителен, он метафоричен и красочен: «sun shone brightly, reflecting off the sea in dancing sparkles of light», «they stood side-by-side in a line, staring at the sea, with the same question running through all of their minds», «Lucy's shrill voice broke the silence» [11].

Во фрагменте, взятом с форумно-ролевой игры, мы находим описания героев, раскрывающих не только их внутренние переживания, но и содержащие дополнительную информацию о героях, их привычках, их прошлом. Данные описания отсутствуют в книге К.Льюиса: «Lucy couldn't swim anymore, though she had been able to do so when she was a queen», «The former queen's hands, working on a long-forgotten protective instinct, fumbled behind her for the bow and quiver that had so often adorned her back during her rule»[11]. Таким образом, образ, созданный автором данного поста получился глубже, чем представленный в оригинале.

В целом можно сказать, что, несмотря на то, что данные фрагменты иллюстрируют одно и то же событие, каждый из них воспринимается по-разному. Книга Клайва Льюиса, без сомнения, - книга для детей, где большее внимание уделяется описаниям захватывающих событий. Фрагмент форумно-ролевой игры рассчитан на возрастную категорию постарше — акцент здесь делается на описании внутреннего состояния героя, раскрытии его психологических особенностей, образ героя создается из его действий, мыслей и воспоминаний.

Проведенный анализ позволяет сказать, что язык форумно-ролевых игр не уступает в богатстве и метафоричности языку классических литературных произведений. Форумно-ролевая игра по праву может носить название литературного произведения.

§2. Проблема жанрового определения ФРПГ. Жанровая классификация форумно-ролевых игр.

При определении жанровой принадлежности форумно-ролевых игр, мы столкнулись с весьма серьезными затруднениями. С одной стороны, было бы логично отнести форумно-ролевые игры с заимствованными миром и персонажами к тому же жанру, к которому относится канон. Однако, приведенный выше сравнительный анализ показал, насколько сильно может форумно-ролевая версия отличаться от оригинала. Как мы упомянули, книга К.Льюиса относится к жанру «детская литература», в то время как основанную на данном литературном произведении форумно-ролевая игра, несомненно, рассчитана на подростковую и взрослую аудиторию.

От чего же зависит данная особенность форумно-ролевых игр? Являясь продуктом коллектива авторов, каждый из которых имеет свой собственный взгляд на произведение, отличается своей собственной манерой подачи материала, форумно-ролевая игра зачастую соединяет в себе характеристики нескольких жанров, вплоть от любовного романа до хоррора. Подобная неопределенность и многообразие авторских версий обусловливает проблематику жанрового определения ФРПГ.

Мы считаем, что в данном случае лучше ориентироваться на то, какой данр изначально предполагался для данной форумно-ролевой игры, то есть к

какому жанру можно ее отнести исходя из содержания легенды или, в случае ее отсутствия, начальных постов в каждой теме.

Мы попытались классифицировать рассмотренные нами в предыдущих главах форумные ролевые игры по жанрам. Итак, можно выделить следующие жанры форумно-ролевых игр:

- фантастическая ФРПГ (к данным играм можно отнести игру Smallville Unleashed (http://z15.invisionfree.com/smallville_unleashed/index.php?act=idx)
- ФРПГ — фэнтези, является наиболее распространенным жанром форумно-ролевых игр. К данной категории относятся:
    - The World of Wolves (http://dachaux.proboards.com/index.cgi)
    - The Chronicles of Narnia

(http://narniachrnicles.proboards.com/index.cgi?)

    - Into Narnia (http://www.intonarnia.com/index.php)
- Фрпг — аниме. Сюда можно отнести много численные форумно-ролевые игры, мир и герои которых заимствованны из аниме:
    - Anime High School (http://animehighschool.net/index/)
    - Vampire Knight (http://roleplayerguild.com/f7/vampire-knight-ic-100075/)
    - Death Note (http://tbdnrp.proboards.com/index.cgi?)
- Экшн и приключения. Среди представителей данного жанра можно выделить:
    - http://z7.invisionfree.com/The_Pirate_Empire/ Pirate Empire
    - Indiana Jones and the Fountain of Youth (http://ijatfoy.proboards.com/index.cgi?)
    - Incredibly Lost (http://incrediblylost.proboards.com/index.cgi?)
- ФРПГ для детей. Пожалуй, самый редкий и немногочисленный данр. К нему относится упомянутая нами выше форумно-ролевая игра Fantasmic! (http://z3.invisionfree.com/fantasmic).

Таким образом, мы классифицировали рассмотренные в данной работе форумно-ролевые игры по жанрам.

Выводы по второй главе.

1. Язык форумно-ролевых игр не уступает в богатстве и метафоричности языку классических литературных произведений, что позволяет считать форумно-ролевые игры особым жанром современной литературы.
2. Субъективные предпочтения соавторов форумно-ролевых игр и своеобразие их письмо затрудняют процесс жанровой идентификации форумно-ролевых игр.
3. Жанровая идентификация форумна-ролевых игр возможна на основе анализа содержания легенды или, в случае ее отсутствия, начальных постов в каждой теме.

Заключение.

В данной работе нами был рассмотрен такой вид современной сетевой литературы как форумно-ролевая игра. ФРПГ отличается гипертекстовой структурой, многоавторностью и возможностью читателя выступать в качестве непосредственно участника-создателя игры, редактируя и изменяя ее содержание. Данные характеристики позволяют отнести форумно-ролевые игры к так называемому жанру «сетература».

Нами были рассмотрены основные способы построения игрового пространства форумно-ролевых игр, их содержательные характеристики, такие как «мир», «персонаж» и «легенда». Мы также предложили собственную классификацию ФРПГ на основе критерия оригинальности или заимствованности мира и персонажей.

Проведя сравнительный анализ фрагмента форумно-ролевой игры и соответствующего фрагмента литературного произведения, нами было установлено, что язык, манера повествования сильно различаются, что, в сою очередь, влияет на жанровую идентификацию форумно-ролевой игры. Нами была выдвинута гипотеза, что жанр ролевой игры во многом зависит от первоначальной идеи создателей и находит свое отражение в легенде или, в случае ее отсутствия, в начальных постах. Приведенная нами классификация позволила доказать гипотезу.

Библиография

1. Андреев А. CETERAтура как ее NET: от эстетики Хэйана до клеточного автомата - и обратно // http://www.netslova.ru/andreev/setnet/
2. Рязанцева Т.И. Теория и практика работы с гипертекстом (на материале английского языка): учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.И.Рязанцева — М.: Академия, 2008
3. Что такое Форумная Ролевая Игра // http://deathnoteroll.rolka.su/viewtopic.php?id=9
4. http://www.bartleby.com/81/14554.html
5. E. Cobham Brewer Dictionary of Phrase and Fable, 1898 // http://www.bartleby.com/81/14554.html
6. Рябов Г. Сете- или - тура? // http://www.netslova.ru/ryabov/setetura.html
7. Online Etymological Dictionary // http://www.etymonline.com/index.php?term=round+robin
8. Корнев С. Сетевая литература и завершение постмодерна // http://magazines.russ.ru/nlo/1998/32/korn.html
9. Система игры: локационная или эпизодическая? // http://fate.rusff.ru/viewtopic.php?id=202
10. Что же такое Форумные Ролевые Игры // http://alohomora.su/topic.php?forum=38&topic=7
11. Hogwartus Flammeus Краткий словарик терминов // http://hogwartsforyou.7bb.ru/viewtopic.php?id=247
12. Into Narnia // http://intonarnia.com/index.php?PHPSESSID=17774ce04cdfddf3b952b0434510c8d1&topic=820.0
13. Death Note // http://tbdnrp.proboards.com/index.cgi
14. Lewis C.S. Prince Caspian, Chapter III // http://flibusta.net/b/94323/read

Материалы англоязычных форумно-ролевых игр:

15. Anime High School // http://animehighschool.net/index/
16. Chronicles of Narnia // http://narniachrnicles.proboards.com/index.cgi?
17. Incredibly Lost // http://incrediblylost.proboards.com/index.cgi?
18. Indiana Jones and the Fountain of Youth // http://ijatfoy.proboards.com/index.cgi?
19. Pirate Empire // http://z7.invisionfree.com/The_Pirate_Empire/
20. Vampire Knight // http://roleplayerguild.com/f7/vampire-knight-ic-100075/
21. World of Wolves (http://dachaux.proboards.com/index.cgi