Министерство общего и профессионального образования

Свердловской области

Управление образования Администрации города Нижний Тагил

Муниципальное общеобразовательное учреждение

МБОУ СОШ № 66

Направление: социокультурное

Секция: литературоведенье

**Мифологизированность образов виртуальной реальности в произведении М. Кликина «Личный враг Бога»**

Исполнитель:

 Корякина Виктория Витальевна

Миннегалиева Сабина Дмитриевна

 Обучающиеся 6 А класса

 Руководитель:

Клишина Н. В.

 Учитель русского языка

 и литературы

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Рецензент Карличук В. И.

 учитель I категории

 МБОУ СОШ № 66

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2019г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ..............................................................................................................3

ГЛАВА 1. ГЕНЕЗИС ПОНЯТИЯ «ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ» В СОВРЕМЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ………………………….…………………….5

1.1.Синтез «виртуальности» и мифологии в художественном тексте…………………..………………………………………………………….5

1.2. Особенности лексики в текстах «виртуальной литературы»……………...9

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ МИФОЛОГИЗАРОВАННЫХ ЕДИНИЦ ЯЗЫКА В РОМАНЕ М. КЛИКИНА «ЛИЧНЫЙ ВРАГ БОГА»……………………...13

2.1. Структурная мифологизация «виртуальной реальности» в романе «Личный враг Бога»…………………………………………………………...13

2.2. Технология создания буктрейлера к произведению М. Кликна «Личный враг Бога»………………………………………………………………………21

ЗАКЛЮЧЕНИЕ………………………………………………………………...24

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ………………………………………………………26

ПРИЛОЖЕНИЯ

**ВВЕДЕНИЕ**

ХХI век – век немыслимого прогресса информационно-коммуникативных технологий, когда Интернет всецело овладевает умами людей. Всемирная паутина, безусловно, затрагивает все отрасли жизни человека. Её влияние обнаруживается и на ряде наук: социологии, психологии, когнитивной лингвистике и т.д. Не является исключением и литература.

Развитие информационных технологий способствовало возникновению новой культурной и языковой среды, новой лингвистической реальности, которая находит своё отражение в современной литературе.

Виртуальное пространство в литературе является элементом жанра *фантастики* (от греч. «phantastike» - искусство воображать), который характеризуется нарушением границ реальности[6]. Особое место занимают в данном направлении, книги, посвящённые погружению главного героя в мир компьютерной игры (Д. Кушнер «Властелины Doom», Д. А. Михайлов «Ультиматум», С. Гатаулин «Вирус», В. О. Пелевин «Принц Госплана»). Одним из русских авторов, обращавшихся к феномену компьютерной игры как средству создания литературно-виртуальной среды, является М. Кликин – писатель – фантаст, написавший более пятидесяти произведений, посвящённой данной тематике.

Влияние погруженности в ирреальный мир зачастую оказывается объектом исследовательских работ в разных отраслях науки. Однако вопросам синтеза мифического начала системы компьютерных образов в пространстве конкретного произведения внимания уделено крайне мало. Исходя из этого, можно говорить об **актуальности** нашего исследования.

**Объект исследования:** произведение М. Кликина «Личный враг Бога».

**Предмет исследования:** синтез мифологических образов с компьютерной действительностью произведения «Личный враг Бога».

**Цель:** исследовать отражение мифологического начала в виртуальном пространстве произведения.

**Задачи:**

1. рассмотреть понятие «виртуальной реальности» в литературном аспекте;
2. проанализировать мифологическую составляющую «виртуальной» литературы;
3. выявить особенности лексики компьютерных игр, которые находят своё отражение в литературных произведениях;
4. исследовать мифологическую составляющую образов компьютерной реальности в произведении «Личный враг Бога»;
5. создание буктрейлера к произведению М. Кликина «Личный враг Бога».

Данная работа состоит из Введения, теоретической части, которая включает в себя два параграфа и практической части, где представлены результаты исследования над произведением «Личный враг Бога» и списка литературы и приложений.

**Глава 1. Генезис понятия «виртуальная реальность» в современной литературе**

* 1. **Синтез «виртуальности» и мифологии в художественном тексте**

Понятие виртуальной реальности (средневек. латинск. virtualis – возможный; англ. virtual – действительный, фактический) широко вошло в науку и культуру в 80-е гг. ХХ в. для обозначения специфической среды, особой пространственно-временной сферы, создаваемой с помощью компьютерной графики.

В художественной литературе «воссоздание ирреальности начинается с развитием жанра фантастики, которая, в свою очередь, обнаруживает в себе элементы мифологии»[1]. Так, например, особое влияние на себе ощутила система образов художественного текста данного жанра. На основе анкетирования, поведённого в 5-8 классах МБОУ СОШ №66, рассмотрим наиболее частотные мифологические образы, встречающиеся в компьютерных играх.

 **Оборотень**

Мифологическое существо, способное временно менять свой облик, магическим путем превращаясь (оборачиваясь, перекидываясь) из человека в другое существо. Чаще всего люди-оборотни превращались в животных, например, в волка. «Является предвестником несчастья и зла, зачастую несёт гибель окружающим»[12]. Вервольф имеет свои отличительные черты от настоящего дикого волка - это задние конечности. У оборотня лапы с вогнутыми, подобными человеческим коленям, суставами, которые позволяют существу быстро передвигаться. Выглядит зверь, как волк больших размеров, имеющий способности прямохождения и перемещения на четырех конечностях. Существо получает сверхспособности, заключающиеся в нечеловеческой силе и ловкости. В современной фантастике данный образ крайне популярен, сохраняет в себе все семантические составляющие, что и в мифах (Н. Колесова «Грани Обсидиана», Я. Лазарева «Дар оборотня»,

С.  Блэквуд «Джинкс» и др.) Также встречаются произведения, в которых образ оборотня является составляющей ирреальной (компьютерной) среды:

В.  Маханенко «Путь шамана», А. Каменистый «Самый странный нуб», А. Сапковский «Ведьмак» (Приложение 1).

* **Цербер**

(Дух преисподней) — в греческой мифологии огромный пёс Подземного царства, охраняющий вход в загробную жизнь. Чтобы души умерших могли войти в подземное царство, они должны принести Церберу дары — мёд и ячменное печенье. Задача Цербера — не допускать в царство мёртвых живых людей, желающих вызволить оттуда своих возлюбленных. Одним из немногочисленных живых людей, которым удалось проникнуть в подземное царство и выйти из него невредимым, был Орфей, игравший прекрасную музыку на лире. Одним из подвигов Геракла, которые ему приказали совершить боги, было вывести Цербера в город Тиринф.

Несмотря на то, что мифологические корни данного образа уходят глубоко в древнюю Грецию, его отражение зачастую можно найти как в компьютерных играх («God of war 3», «Robot Hell Hound», «**SMITE**»), так и в современной литературе (Дж. Роулинг «Гарри Поттер и философский камень», Р. Риордан «Перси Джексон»). (Приложение 2).

* **Вурдалак**

Мифическое существо, живой мертвец, обычно возрождающийся из мертвых людей или из тех, которые были укушены другим вурдалаком. Пьют кровь родных. По поверью, из-за появления вурдалаков вымирают целые деревни, так как они умерщвляют в первую очередь, обращая их тоже в вурдалаков, самых близких людей (детей, мать, отца ит. п.). Иногда вурдалаков отождествляют с волкодлаками. Считается, что форма слово вурдалак «обязана своим происхождением, по-видимому, Пушкину и представляет собой искаженную передачу форм типа волколак, вурколак» [14].

Данный образ является одним из самых популярных персонажей ирреальных виртуальных и художественных пространств. Литературные произведения, которые погружают читателя в пространство компьютерных игр, также включают в себя данный образ. (И. Магазинников «Мёртвый инквизитор»). (Приложение 3).

* **Василиск**

О чудовище Василиске мифология выдвигает разные гипотезы, по одним преданиям, он появился из яйца петуха, которое высидела жаба. По другим, он – порождение пустыни, по третьим – родился из яйца птицы ибис, которая откладывает их через клюв. Живет существо в пещерах, потому что питается камнями, даже яйца Василиска очень ядовитые и убивают мгновенно.

Мифический Василиск в течение столетий нагонял страх на людей, его очень боялись и ему поклонялись, даже сейчас можно увидеть изображения таинственного чудовища на барельефах. Василиск это – в переводе с греческого языка – «царек», его описывали, как существо с головой петуха, жабьими глазами и змеиным хвостом. На голове – красный хохолок, напоминающий корону, потому персонаж и получил царственное название.

Легенды сохранили несколько описаний этого существа, и они менялись со временем. Самый распространенный вариант: дракон с головой петуха и глазами жабы, но есть и другие:

* Второй век до нашей эры. Чудовище Василиск представлен, как большая змея с птичьей головой, лягушечьими глазами и крыльями летучей мыши.
* Средние века. Змея трансформировалась в петуха с хвостом огромной гадюки и туловищем жабы.
* За границей Средневековья. Василиска представляли петухом с драконьими крыльями, тигриными когтями, хвостом ящерицы и орлиным клювом, с яркими зелеными глазами.

Данный образ встречается как в русской современной литературе, например, А. Сапковский «Ведьмак», Т. Корсакова «Гостья, или печать Васелиска», так и в зарубежной «Гарри Поттер и тайная комната» (Приложение 4).

* **Мантикора**

Мифическое оздание «пришло» к нам из Индии, но впервые в своих трудах его описал Ктесий, греческий врач. По его словам, мантикора или «мантихора» достигала размеров льва и обладала столь же густым шерстяным покровом, который отливал ярко-красным, словно кровь, цветом. Голова мантикоры больше походила на человеческую, ее ярко-голубые глаза гипнотизировали жертву так, что от страха та не могла пошевелиться. Ужас внушали ее острые зубы, три ряда которых венчали пасть страшного хищника, и хвост скорпиона, в игле которого находился страшный яд. Ктесий также отмечал, что кроме жала скорпиона на хвосте мантикоры находились иглы, которыми чудовище могло пронзать свою жертву на расстоянии, как стрелами.

«Многие писатели, такие как А. Сапковский и Дж. Роулинг, не смогли остаться равнодушными к столь свирепому и грозному существу и поселили мантикору на страницах своих собственных книг»[15] . У Сапковского к мантикоре вернулся ее хвост с острыми иглами, которыми она может разить врага абсолютно в любом направлении, а на спине выросла пара крыльев. Роулинг в своей книге «Волшебные твари и где их искать» наделила шкуру мантикоры невосприимчивостью к магии. Писатель Дэвид Робертсон одарил мантикору человеческим сознанием и возможностью разговаривать, а российский фантаст Николай Басов сделал ее способной к регенерации.

Многие знакомы с ней по таким известным и всеми любимым играм как «Герои меча и магии III», «Titan Quest», «Эпоха мифологии», «Арториас из бездны». Похожие персонажи встречаются и в вселенной «World of Warcraft» (Приложение 5).

Мы привели лишь малую часть мифологизированнах образов, которые находят отражение как в литературе, так и в популярных для ХХI века компьютерных играх. Зачастую виртуальность и миф сливаются воедино, и мы знакомимся с «виртуальной литературой». «Если в качестве отдельного приема элементы компьютерных технологий используются в художественных текстах довольно часто, то организующим началом художественного повествования компьютерный анализ выступает гораздо реже»[16]. Тем не менее, на протяжении 2000-х гг. интерес к подобной стратегии выстраивания текста неуклонно рос. Авторы массовой литературы и беллетристы, молодые, малоизвестные и уже добившиеся признания писатели намеренно «окомпьютеризируют» свои тексты, что обнаруживает себя практически на всех их структурных уровнях.

В подобных текстах часто прослеживается вариативность сюжета, свойственная компьютерным играм, время характеризуется быстрой сменой статичности и быстротечности, речь персонажей отличается, с одной стороны, компьютерной терминологичностью, с другой – использованием просторечий.

Речевые единицы в подобных произведениях заслуживают особого внимания и требуют подробного лингвистического анализа для понимания текста.

* 1. **Особенности лексики в текстах «виртуальной литературы»**

Компьютерная лексика представляет собой «отдельную языковую систему, которая активно взаимодействует с общелитературным языком и обменивается с ним ресурсами»[8]. Это характерно для современного русского языка и связано с быстрой популяризацией научно-технических новостей в обществе.

Играя в компьютерные игры, и погружаясь тем самым в виртуальное пространство, человек использует те слова, которые обозначают действия, функции, называют персонажей, локации и др. Это находит отражение и в художественных текстах.

Разумеется, «интенсивно развивающиеся групповые компьютерные языки привлекли внимание лингвистов, рассматривающих их с различных точек зрения»[9]. В работах Харри Вальтера, М. А. Грачёва, B. C. Елистратова, О. П. Ермаковой, А. Т. Липатова, В.М. Мокиенко, Т. Г. Никитиной, И. А. Подюкова, Р.И. Розиной, В.А. Саляева компьютерная лексика рассматривается в рамках общего жаргона или жаргонизированной разговорной речи. Е. А. Земская и В. П. Лихолитов изучают словообразовательные аспекты компьютерной лексики, Л. Ф. Компанцева обратила внимание на психолингвистические особенности наименований.

«Развитие игр, в которые можно играть онлайн с пользователями со всего мира, привело в русский язык много слов, которые могут быть понятны всем участникам игры, но, чтобы «прижиться», словам пришлось меняться, приобретать черты русских слов»[7]. Зачастую в литературе, связанной с компьютерной лексикой, происходит создание собственно авторских слов – неологизмов, нередко несущих на себе характер низшей лексики. В данном случае мы имеем дело с игровым сленгом.

«Игровой сленг – лексика, употребляющаяся людьми, имеющими непосредственное отношение к видеоиграм в повседневной жизни, заменяющая профессиональную лексику и отличающаяся разговорной, а иногда и грубо-фамильярной окраской»[11]. Ввиду своей особой сферы применения игровой сленг обладает рядом особенностей, которые находят отражения и в художественной литературе, рассмотрим некоторые из них.

Особенности лексики компьютерных игр, находящие отражение в тексте:

1. Краткость

Если обратить внимание на примеры игрового сленга, то они, как правило, состоят из одного или двух слов, а зачастую мы встречаемся с аббревиатурами (ротат, нерф, раш, реюз, сет; TBS, AФК, ББ и др.);

1. Эмоциональность

Игровой сленг отличается своей эмоциональностью. Это можно проследить в процессе игры, если оценивается уровень игры того или иного игрока. Если герой играете на высоком уровне профессионализма, то в его адрес можно зачастую услышать слово «павнер», «катала», «госу». Если же наоборот, в адрес игрока используется слово «нуб», что является очень резким и крайне негативным названием. В процессе игры человек вынужден каким-либо образом выражать свои эмоции. Часто из-за напряженной игры, люди прибегают к использованию нецензурной лексики в силу того, что она является экспрессивной;

1. Международность

В виртуальном пространстве общение может складываться между разными городами, а зачастую и странами. В результате того, что игровой сленг чаще всего образуется способом кальки, понимание слов не вызывает затруднений (нерф - жарг. англ. nerf, патч-patch, пинг-ping ).

Многие слова, которые встречаются в компьютерных играх, а также в литературе о киберпространстве, вошли и закрепились в русском языке посредствам иностранной лексики.

«Словарный состав русского языка пополняется игровой лексикой очень быстро, так же стремительно слова приобретают русский облик»[13]. Чтобы не запутаться при чтении литературы о компьютерных играх, необходимо знать, какие слова чаще употребляются в играх, и разобрались в том, какое значение они имеют. Для наибольшей наглядности (в качестве примера) мы составили перечень значений слов игровой лексики, представленных нами во втором параграфе первой главы нашего исследования:

* АФК – (англ. Away From Keyboard, AFK) – аббревиатура, часто используемая в чате. Дословно переводится как «отошел от клавиатуры» и означает, что пользователь на некоторое время отлучится от компьютера;
* ББ – (сокр. англ. Bye Bye – пока [прощание]) – прощание с собеседником в любой сетевой игре;
* Госу – в корейском языке госу (고수) используется для обозначения человека, достигшего высот в каком-либо деле, обычно в боевых искусствах или игре. В интернете госу часто означает очень хорошего игрока;
* Нерф –  (жарг. англ. nerf - ослаблять) – ухудшение каких-либо характеристик в новой версии игры. Уменьшение урона танка, здоровья босса или показатели характеристик брони – все это нерф;
* Нуб – (англ. newbie - новичок) – начинающий, неопытный игрок. Чаще всего нубы выдают себя неумелой игрой, или задавая глупые и простые вопросы. Иногда термин «нуб» применяют для того, чтобы оскорбить кого-то после совершения последним какой-то нелепой ошибки;
* Онлайн – (англ. online, от англ. on line — «на линии», «на связи», «в сети», «в эфире») — «находящийся в состоянии подключения»;
* Пати – (англ. party - отряд) – группа игроков, объединенных общей целью;
* Пинг – Пинг (англ. ping) – время отклика сервера на отправленную команду;
* Раш –  (англ. rush - торопиться) – быстрое прохождение миссии, без каких-либо остановок;
* Реюз – повторное использование;
* ТВS – (англ. turn based strategy) – пошаговая стратегия.

Таким образом, в первой главе нашего исследования мы рассмотрели теоретические аспекты данной работы, исследовали структурные элементы синтеза мифологии и образов компьютерных героев в современных литературных произведениях, а также выявили особенности игровой лексики, которая употребляется в художественных произведениях русской и зарубежной литературы.

**Глава 2. Особенности мифологизарованных единиц языка в романе М. Кликина «Личный враг Бога»**

**2.1. Структурная мифологизированность «виртуальной реальности» в романе «Личный враг Бога»**

Михаил Геннадьевич Кликин - современный русский писатель-фантаст, автор более десяти романов данного жанра, например, «Три легенды», «Ни слова о магах», «Страж могил», «Один», «Демоны рая». Не менее интересными для читателя становятся его повести и рассказы: «Соглядатаи», «Наш упырь», «Куда уходят герои», «Когда горы заснут». Особое место в творчестве М. Кликина занимает фантастическая литература, посвященная миру компьютерных игр. Писатель обращается к крайне важной для современности теме – влияние «виртуальной реальности» на разум и сознание человека. В данных произведениях отражаются новые веянья компьютерных технологий настоящего времени, а также изображаются фантастичные элементы будущих компьютерных разработок.

Однако, несмотря на несомненную современность его книг, в их содержании ярко прослеживается обращение к древности, а именно к мифологическим образам, которые находят своё отражение на различных структурных элементах текста: времени, пространстве, системе образов, атрибутике. В этом отношении наиболее интересным для анализа считаем роман М. Кликина «Личный враг Бога».

Действительно, читая произведение М. Кликина, невольно обращаешь внимание на синтез мифологии, которая отправляет читателя в мир прошлого, и виртуальности, присущей современному обществу. В нашем исследовании мы рассмотрели основные структурные организации текста (время, пространство, система образов, атрибутика) на предмет слияния понятий «мифология» и «виртуальная реальность».

1. **Время и пространство**

Многие авторы обращались к собственным интерпретациям о внеземном пространстве, взяв за основу представление о жизни в космосе, о пребывании в прошлом или будущем, загробном мире, об «иных мирах», а также о киберпространстве – компьютерном мире.

Сюжет произведения М. Кликина погружает читателя в двойственное пространство: реальность и мир виртуальной игры.

Реальный мир в книге характеризуется своей обыденностью. Для главного героя (Глеба) жизнь в такой окружающей среде невыносимо скучна, все события и явления природы кажутся ему несущественными, серыми, что подтверждается рядом цитат: «была ранняя *бестолковая* весна», «улицы расползались *слякотью*», «*серые* параллелепипеды домов», «замызганная пивнушка», «мелкая *отвратная изморозь*», «*желтая грязь* фонарей», «за окном *брезжил унылый* рассвет», «*слепые* стены», «тучи висели над городом, неподвижные, непроницаемые, готовые в любой момент вновь окропить землю водой», «тускло светила одинокая лампочка», «унылый магазин», «вон из темного, мрачного подземелья», «аэропорт…освещённый мертвенным искусственным светом», «виднелись неяркие звёзды», «черными зеркалами блестели лужи», «серое небо угрюмо нависало», «промозглый непроницаемый туман», «чахлые деревца», «засаженные понурыми цветами газоны» и др. Погружаясь в данный мир, читатель не находит отражения мифологии в каких-либо образах, на наш взгляд, автор намеренно не вводит их в реальное пространство, чтобы показать всю серость и обыденность жизни персонажа.

Нахождение в реальном мире обременяет героя работой, с которой его в дальнейшем увольняют, Глеб с течением времени теряет интерес ко всему происходящему, стремиться как можно скорее оказаться в киберпространстве игры, а в итоге перестает осознавать грань между реальностью и виртуальностью. Мир игры поглощает сознание героя.

Такое стремление оказаться в мире компьютерной игры объясняется наполненностью данного пространства яркими красками, образами, событиями. Герой считает этот Мир лучшим (само написание с прописной буквы слова «Мир» в виртуальном пространстве свидетельствует о возвышенном отношнии героя к этому месту). Приведём ряд цитат для подтверждения: «сегодня он влюбился в этот Мир», «…этого фантастического, нереально реального, великолепного Мира», «любуясь проявляющимися картинами природы», «дерево потрясающе огромное и живописное», «жадно всматриваясь в великолепие фресок» и др.

Виртуальное пространство включает в себя систему порталов, которая помогает герою перемещаться из одного места в другое. Портал само по себе магическое место, корни которого восходят к древней мифологии. «В художественных произведениях, фильмах и компьютерных играх портал магическое (технологическое) сооружение, телепортирующее предметы, а иногда и человека в пространстве, иногда – во времени»[3].
Во многих древних культурах сохранились предания о порталах в иные миры или шлюзах в другие Вселенные. По сей день люди верят в способность перемещения по средствам определённых магических мест (Бермутский треугольник, «Врата Солнца» г.Тиауанако, Стоунхендж и др.) В произведении «Личный враг Бога» встречается место, присутствие в котором, открывает главному герою «врата» в прошлую жизнь. Символично, что порталом является могила неизвестного молодого человека. Автор словно подсказывает Глебу, что путь, по которому он сейчас идёт, губителен, предлагая вернуться в реальную жизнь, однако герой выбирает нахождение в киберпространстве.

 Портал в данном произведение является путеводителем времени, которое в виртуальном пространстве быстротечно («…для минутного существования в виртуальном мире необходимо было несколько часов проработать там. Там... – в настоящем, реальности»; «…ей сотни лет по исчислению Мира», «способность к счёту времени была утеряна»), поэтому время реального мира казалось ещё длиннее и невыносимее для героя («Прошло четыре длинных скучных дня»).

Время и пространство сохраняют свою двойственность в течение всего произведения, включаю в себе элементы и образы мифологии. Образы, наполняющие пространство и заставляющие читателя обратиться к мифам, мы рассмотрим ниже, анализирую не менее интересную систему образов персонажей киберпространства.

1. **Система образов**

В произведении М. Кликина систему образов наполняют несколько составляющих: образы существ, образы природы.

Фантастика характеризуется особым порывом представлений автора о том, как могут выглядеть персонажи в мире, котором он создаёт на страницах своего произведения. Несмотря на то, что современность изобилует интерпретациями фантастических существ, писатели нередко обращаются к достаточно известным мифологическим образам. Так и в произведении «Личный враг Бога» встречается масса подобных существ.

В компьютерной реальности главному герою встречаются мифические образы, которые в зависимости от своей роли либо помогают Глебу добиться своей цели, либо всячески препятствуют этому. Нередко встречи с нечистью несут смертельную опасность.

Одним из заданий героя в виртуальной реальности было найти и истребить чудовище, которое «…высасывает кровь животного. Оставляя пустые кожаные мешки, натянутые на скелет». Чудище в книге названо Выпью. Оно «выше человека, но когда она крадётся, то может пригнуться к самой земле, а может вытянуться вровень с деревьями». Чёткого описания существа мы не найдём, из описаний результатов последствий встречи с этой нечестью, предполагаем, что за основу берётся образ чупакабры - впервые о существе заговорили на острове Пуэрто-Рико. В 50-ых годах ХХ века пуэрториканцы нашли некоторое количество трупов животных. По утверждениям очевидцев, из тел животных некто высосал кровь. С этого эпизода и берет начало мифа о существовании чудовища, которое сосет кровь животных.

Следующий образ, который необходимо рассмотреть – гном. Издавна в мифологиях разных народов присутствуют истории о невысоких ростом, нелюдимых, замкнутых, но весьма умелых и одарённых существах. Эти существа носят гордое имя – гномы, которое происходит от слова означающего «накапливать богатство». В виртуальном пространстве анализируемого произведения данные существа помогают персонажам отыскать заветные золотые монетки, которые необходимы для существования в киберпространстве, ведь без них герой не сможет приобрести оружия для обороны и защиты. Также как и в традиционных мифах, в книге гномы представляются тружениками. В пространстве игры они работают в шахтах день и ночь, отыскивая золото.

Помощниками зла в произведении выступают гоблины. Их книжное описание полностью соответствует народным представлениям об облике данного существа: «обтянутые буро-зелёной кожей череп», «узкий острый язык», «кривые шипы зубов», «смеющиеся страшилища». Соответствуя мифологии, в книге гоблины бояться солнечного света, что помогло героям спастись от верной гибели. «Гоблины - это сказочные существа подземного мира, обладающие сверхъестественными способностями. История этих существ начинается еще в глубокой древности. Они рождаются вместе с западноевропейскими мифами Франции, Англии, Италии. Происхождение самого слова «гоблин» с точностью нельзя определить, но большинство этимологов склоняются к теории появления этого названия через одну легенду. Она говорит, что некогда жил король гномов под прозвищем Ghob или Gob. Он ужасно обозлился на свой народ и создал своих подчиненных Gob-lings. Оттуда и произошли Гоблины» [10].

 М. Кликин обращается и к такому знакомому читателю образу как тролль. По повериям тролли – это «необычные создания, горные духи, враждебные к людям. Само слово «тролль» переводится со шведского языка, как «колдовство», есть версия, якобы горы – это превращенные в камень тролли». Вот как описывает троллей М. Кликин: «титаническая мохнатая туша», «гиганты на коротких ногах», «громадные туши, похожие на стога сена», «обколотые клыки». Несмотря на грозный облик, в книге встречающийся героям тролль не настроен враждебно к людям, так когда-то сам был человеком, однако из-за корысти был превращён магом в монстра. Ради того, чтобы быть расколдованным он помогает персонажам в поисках мага-Епископа.

«Распахнутые кожистые крылья, длинная голая шея, блестящее матово отсвечивающее брюхо, длинный шипастый хвост, языки пламени, вместе с дыханием рвущиеся из распахнутой пасти, маленькие глазки, в которых светился разум – дикий нечеловеческий интеллект» - каждому читателю знаком образ представленный выше. С ним мы встречаемся и на страницах детских сказок, и в произведениях популярного жанра «фентази», мифология представляет различные варианты описаний существа, однако, общие характеристики говорят нам о том, что перед читателем образ Дракона. В независимости от вариаций обликов, Дракон всех мифологических повериях олицетворяет могущество и власть над разумом всего живого.

Обособленно от других мифических существ существуют в киберпространстве игры эльфы. Это сверхъестественные существа стоят на страже леса, лояльно относясь к человеку, защищали свой дом (Лес) от грабежей и набегов всех обитателей виртуальной реальности.

Помимо живых существ виртуальный мир наполнен образами природы, в которых пытливый читатель также найдёт отголоски мифологии. Так, к примеру, символическое значение наливных яблок: «краснеющие шара яблок, один вид которых вызывал обильное слюноотделение». Двоякое символическое значение данного образа заставляет вспомнить, что яблоко одновременно несёт на себе семантику плодородия, здоровья, но в то же время и зла. «В мифологии наряду с символами плодородия, молодости и здоровья яблоко вписывается в образную систему зла, предательства и искушения. Вспомним, что «причиной Троянской войны также было яблоко – яблоко раздора. Золотое яблоко с надписью «прекраснейшей», которое подбросила обиженная богиня Эрида за то, что Пелей и Фетида не пригласили ее на свою свадьбу. Конечно, и Гера, и Афина, и Афродита претендовали на символический приз – каждая считала себя красивейшей. Зевс приказал Парису наградить яблоком прекраснейшую. Афродита подкупила юношу обещанием отдать ему в жены прекрасную Елену»[10].

Таким образом, мир компьютерной игры в произведении М. Кликина «Личный враг Бога»
наполнен мифическими существами, некоторые из которых явно прослеживаются в мифологии разных народов. Каждый из них наполнен определёнными качествами характера и чувствами, а также несёт на себе функции, играющие важную роль для раскрытия образов героев произведения.

1. **Атрибутика**

На протяжении действия фантастического романа, героям помогают справиться с препятствиями различные магические элементы. Вещи, наделённые потусторонними силами, существуют в повериях разных культур. В художественной литературе волшебные атрибуты восходят к фольклору, к русским народным сказкам (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, шапка-невидимка, гусли-самогуды, меч-кладинец). Однако «проблема интерпретации «вещного» мира» как важнейшего компонента фантастических произведений является актуальной и для современной литературы [2]. Популярный жанр «фэнтази» предлагает читателям познакомиться с богатым разнообразием новых артефактов с магическими силами (волшебная палочка, крестраж, маховик времени омут памяти, скатерть-самооборонка).

Также интересна система магических атрибутов в виртуальных играх. Здесь магические предметы также выполняют определённые функции.

В зависимости от назначений в произведении «Личный враг Бога» можно выделить следующие группы магических атрибутов:

1. волшебные предметы для изменения внешнего облика героя («Медное Кольцо Роста. Носящий его словно увеличивается в размерах») [4];
2. волшебные предметы для предсказания будущего (Живой Камень «Маленький розовый камешек <…> предсказывает обвалы, сходы лавин, извержения вулканов и землетрясения») [4];
3. волшебные предметы для мгновенного лечения ран («А вот ещё. Браслет Берсека. Он заставляет кровь мгновенно сворачиваться, и раны, нанесённые человеку с этим браслетом на запястье, не кровоточат») [4];
4. волшебные предметы для общения с умершими (Перстень Духов «Если носить его на правой рук, то можно слышать голоса умерших. А если надеть на левую руку, то можно будет призраков видеть…», а также Жезл Проклятых)[4];
5. волшебные предметы, помогающие отразить нападение врага (Брошь в виде человеческой ладони «Эта вещица может остановить летящую стрелу врага»)[4];
6. волшебные предметы для изменения окружающей среды и управления стихиями природы («А вот эта скромная жемчужина несёт в себе свет. Надо лишь сказать нужное слово, и она превратиться в небольшое солнце. И ночь отступит», а также Кольцо Стихий)[4];
7. волшебные предметы, наделяющие героя особыми силами и возможностями (Зуб Черного Дракона «…он позволяет проходить сквозь огонь»[4], а также Меч Силы);
8. волшебные предметы, включающие в себя несколько способностей сразу (Глаз Й`Орха «талисман, который делает слабых сильными, а врагов превращает в друзей»[4]).

Таким образом, в компьютерной реальности произведения встречаются атрибуты, наделяющие силой своего обладателя, о таких предметах читатель может услышать, если познакомиться с мифами различных стран и культур. В качестве наглядного материала исследования выступает продукт нашей исследовательской деятельности - буктрейлер по мотивам книги «Личный враг Бога».

**2.2. Технология создания буктрейлера к произведению М. Кликна «Личный враг Бога»**

В данном исследовании мы рассмотрели структуры мира игровой реальности, которые находят своё отражение в мифологии. Как было сказано ранее, слияние виртуальности и художественно-фантастического текста крайне популярно, поэтому в качестве продукта своей деятельности представляем, современную демонстрацию содержания произведения – буктрейлер. Познакомившись с ним, читатель сможет ещё больше погрузиться в фантастическую атмосферу произведения, а те, кто ещё не знаком с романом «Личный враг Бога», возможно, заинтересуются и захотят поскорее его прочитать.

Нельзя считать секретом тот факт, что сегодняшнему человечеству достаточно сложно найти время и желание для изучения литературы. «Постоянная спешка, заботы и наличие богатого кинематографа заставляют огромный процент населения земного шара предпочитать более простые варианты получения впечатлений обычному чтению» [5]. Поэтому с развитием информационных технологий, для привлечения читателей к определённому произведению создаются буктрейлеры.

Буктрейлер – это короткий видеоролик, рассказывающий в произвольной художественной форме о какой-либо книге. Буктрейлеры по книгам открылись современному обществу сравнительно недавно. Еще 10 лет назад подобная идея не приходила никому в голову, однако сейчас промо-ролики к шедеврам литературы стали явлением достаточно обыденным и многосторонним.

Чтобы добиться высокой мотивации к прочтению произведения, необходимо тщательно продумать этапы работы над буктрейлером. Представляем наш алгоритм работы по созданию видеоролика к произведению М. Клкина «Личный враг Бога»:

Первый этап

Выбор произведения. Необходимо определиться с книгой, впечатлениями от которой вы бы хотели поделиться. Внимательное прочтение текста обеспечить создателя в собственной деятельности.

Второй этап

Реферирование текста. Определение важной информации, самых интересных фрагментов содержания, отличительных особенностей героя. Этот этап работы крайне важен, ведь именно данными выдержками из текста вы в дальнейшем попытаетесь привлечь внимание аудитории к произведению.

Третий этап

После кропотливой работы с текстом, необходимо приступить к определению иллюстративного материала. В этот период создатель демонстрирует уровень креативности. Материалами могут служить, собственные рисунки, анимации, картинки из Интернета, а также видеоряд из отрывков экранизации (если они есть), аудиозаписи собственного голоса и т. далее.

Четвертый этап

Выбор программы. Существует множество программ, которые помогут при создании буктрейлеров: Windows Movie Maker, Киностудией Windows Live, VirtualDub, Avidemux, Adobe Premiere Pro CC и Sony Vegas Pro. Многие из них стандартно присутствуют на ПК, поэтому характеризуются достаточно простым интерфейсом, что позволит быстро разобраться в инструментах программы и приступить к заключительному этапу – монтажу.

Пятый этап

Монтаж. Этап соединения всех найденных вами материалов воедино при помощи программы. К этому моменту необходимо определить хронологию воспроизведения информации. Скрепив все составляющие у вас получиться желаемый результат.

 В результате нашей работы в буктрейлере мы отобразили двойственность пространства произведения «Личный враг Бога», продемонстрировали мифологизированность образов, встречающихся в тексте, отразили слияния художественного тексте и виртуального мира компьютерной игры в данной книге.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Таким образом, в данной исследовательской работе мы рассмотрели теоретические аспекты понятий «виртуальная реальность», «киберпространсво» в системе анализа художественного произведения. Особо интересным для нас стало рассмотрение основных структурных элементов текстов, в которых находят своё отражение мифические образы различных стран и культур. Также в условиях растущей популярности литературы, посвящённой компьютерным играм и киберпространству, в первой части нашей работы мы не могли не рассмотреть особенности лексики в подобных произведениях.

В практической части исследования при анализе произведения «Личный враг Бога» мы доказали слияние образов мифологии и современных компьютерных пространств в художественном тексте. Показали, насколько виртуозно М. Кликин погружает читателя в двухмерное пространство, подробно и красочно описывая в каждом из них систему образов (персонажей, природу, атрибуты, особенности времени и др.). Изучили истоки мифов о сверхъестественных существах, представленных в мире компьютерной игры.

К сожалению, в современном мире интерес к книге падает, поэтому значимым и одновременно творческим этапом нашего исследования являлось создание буктрейлера, отражающего мифологизированность образов произведения «Личный враг Бога». Готовый продукт нашей деятельности направлен на привлечение людей к рассмотрению данного произведения как в качестве единице определённого жанра, так и к художественной литературе в целом.

К затруднительным этапам нашего исследования можно отнести поиск исследовательских работ, научных статей о виртуальном пространстве как элементе художественного текста в силу малой изученности данного вопроса.

Перспективой дальнейшего исследования работы считаем возможность анализа второй части дилогии – «Личный друг Бога» на предмет создания собственно авторских образов сверхъестественных существ виртуального пространства.

В результате всего вышеизложенного считаем цель и задачи данного исследования достигнутыми.

Всем спасибо за внимание. Мы готовы ответить на ваши вопросы.

**Список литературы:**

1. Богатырёва И. Мифология и современная литература. Опыт творческого преломления / И. Богатырёва [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.i-bog.ru/mifologiya-i-sovremennaya-literatura-opyt-tvorcheskogo-prelomleniya.
2. Валгина, Н.С. Теория текста / Н. С. Валгина. – М. : Логос, 2003. – 314 с.
3. Вахитов, В. С. Развитие игровой компьютерной лексики русского языка автореф. дис. ... к-та филолог. наук [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/razvitie-igrovoy-kompyuternoy-leksiki-russkogo-yazyka>.
4. Кликин, М. Г. Личный враг Бога / М. Г. Кликин. – М. : Эксмо, 2005. – 636 с.
5. Крыжко, Л. В. Как создать буктрйлер / Л. В. Крыжко [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://nb-notabene.blogspot.com/p/blog-page_61.html> .
6. Крылов, Г. А. Школьный этимологический словарь / Г. А. Крылов. –  Ростов н/Д : Феникс, 2010. – 313с.
7. Иванова, А. А. Функционирование жаргонной лексики в сфере компьютерных игр / А. А. Иванова [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://infourok.ru/nauchnoissledovatelskaya-rabota-funkcionirovanie-zhargonnoy-leksiki-v-sfere-kompyuternih-igr-2533032.html>.
8. Иванова, Л. Л. Сюжет как система художественных образов / Л. Л. Иванова [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://studfiles.net/preview/2364807/page:5/](https://studfiles.net/preview/2364807/page%3A5/).

# Мельникова, А. Р. Художественный мир В. Пелевина: пространственно-временной аспект / А. Р. Мельникова [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://dspace.kpfu.ru/xmlui/bitstream/handle/net/111516/0-794171.pdf?sequence=-1>.

1. Морозова, С. К. Античная мифология в современной жизни / С. К. Морозова [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2016/05/20/antichnaya-mifologiya-v-sovremennoy-zhizni>.
2. Орехов, С. И. Виртуальная реальность : Исследование онтологических и коммуникационных основ / С. И. Орехов [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dslib.net/ontologia/virtualnaja-realnost-issledovanie-ontologicheskih-i-kommunikacionnyh-osnov.html>.
3. Телицин, В. Символы, знаки, эмблемы : Энциклопедия / В. Телицин. – М. : Локид-пресс, 2005. – 142 с.
4. Упорова, С. О. Методологии анализа цвета в художественном тексте / С. О. Упорова // Гуманитарные науки в Сибири. – 1995. – № 4. – С. 52.
5. Фасмер, М. Этимологический словарь русского языка / М. Фасмер [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://enc-dic.com/fasmer>.
6. Чернышева, Е. Г. Мифопоэтические мотивы в русской фантастической прозе 20 - 40-х годов XIX века / Е. Г. Чернышева [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://search.rsl.ru/ru/record/01000298985.
7. Шпеньков, А. Н. Фантастика и миф : использование мифологических образов в современной фантастической литературе : автореф. дис. ... к-та филолог. наук [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.bestreferat.ru/referat-19226.html.