

УДК 821.161.1-311.3

**ОСНОВНЫЕ ЧЕРТЫ АВТОРСКОГО ЖАНРОВОГО
НОВООБРАЗОВАНИЯ РОМАНА-КВЕСТА
(по материалам романа Б. Акунина «Квест»)**

Ю. В. Пономарёва

Тверской государственный университет
кафедра журналистики, рекламы и связей с общественностью

В статье анализируется новое жанровое образование «роман-квест», его черты и особенности на структурном, сюжетном, лексическом и синтаксическом уровнях на примере романа Б. Акунина «Квест». Особое внимание в статье также уделено генезису этого жанра и обоснованию появления такой жанровой трансформации.
Ключевые слова: *современная русская литература, массовая литература, квест, жанр.*

«Квест» – роман, вышедший в 2008 году и заинтересовавший читателей, критиков и ученых-филологов своей необычной формой. Роман включен в серию «Жанры», которая задумывалась Б. Акуниным как собрание образцов всевозможных видов литературы. «Квест» существует в двух полноправных вариантах: электронном и бумажном. Важно заметить, что электронная версия романа – это не простое представление текста на экране компьютера, а еще одна вариация данного произведения. Она дополнена несколькими играми–викторинами, слайд-шоу и ссылками-пояснениями. Однако в этой версии романа отсутствует вторая часть бумажной версии – «подсказки».

В данной статье мы попытаемся выявить основные черты нового авторского жанрового образования на различных уровнях текста, определить генезис нового жанра, понять, чем обусловлено появление именно такой жанровой трансформации в начале XXI века.

«Квест» – один из наиболее обсуждаемых романов Б. Акунина в научной среде. Такую популярность он завоевал из-за интереса к игровой составляющей этого произведения. Так или иначе, практически все исследования, в которых рассматривается данный роман, говорят о том, что Б. Акунин, создав новое авторское жанровое образование, следует традиции постмодернистской литературы, основой которой является игровое начало [2, с. 72–73]. Критики и ученые разделились на два лагеря: одни хвалят роман за новизну и говорят об удачной попытке создания новой жанровой структуры, другие называют Акунина «графоманом», всячески принижают его произведение [4] и сомневаются в необходимости появления такой «игры».

Ученые-филологи отмечают, что «появление новых литературных жанров, ориентированных на использование в тексте интерактивных стратегий, и, как следствие, возникновение жанра интерактивной литературы связано с ориентацией на упрощение и развлечение читателя» [2, с. 72] В таких романах читатель начинает ощущать свою значимость, сопричастность к формированию сюжета, при условии соблюдения правил, которые заранее устанавливает писатель (Х. Картасар, «Игра в классики», Г. Гаррисон, «Стань сильной крысой!», М. Павич, «Хазарский сло-

варь»). Отметим также, что появление такого жанра, как роман-квест, предвосхищали Дж. Фаулз в романе «Волхв», К. Уильямс в своем произведении «Маскарад» и Д. Браун в «Код да Винчи», построив их на разгадывании головоломок и загадок. Да и сам Б. Акунин уже использовал подобный прием в романе «Ф. М.», предлагая читателю разгадать загадку, в награду автор обещал перстень с бриллиантом, якобы принадлежавший Ф. М. Достоевскому. Таким образом, появление жанра интерактивной литературы обусловлено социальной действительностью: появлением нового рода читателей и потребностью этого самого читателя заинтересовать и привлечь.

Конец XX и начало XXI века проходят под знаком «интернет-технологий» и усиления коммерциализации писательской деятельности. Дабы завоевать читателя, расширить свой рынок, писатели прибегают к различного рода приемам. Включение новой важной составляющей жизни современного человека в литературу – бесприкрытый вариант привлечения новой читательской аудитории. Именно это обстоятельство становится неким толчком для появления такого синтетического жанра как роман – компьютерная игра.

Таким образом, появление жанра «роман-квест» обусловлено социально и вполне закономерно. Генетически этот роман является приемником произведений жанра «роман-игра» и является его более узконаправленным вариантом.

Как мы уже говорили, роман Б. Акунина «Квест» является одним из наиболее обсуждаемых в научной среде произведений этого автора. Однако, на наш взгляд, его рассматривают довольно однобоко и поверхностно, говоря только об отдельных структурных элементах романа или исключительно о некоторых лексических особенностях. Мы попытаемся дать наиболее полную характеристику этому новому жанровому образованию, выявить его характерные черты и описать особенности.

Почему именно «квест»? Современное жанровое определение: «**Квест** (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такие характерные для других жанров компьютерных игр элементы, как бои, экономическое планирование и задачи, требующие от игрока скорости реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют» [3]. Таким образом, именно жанр квеста можно назвать самым интеллектуальным среди компьютерных игр. Интеллектуальность, в свою очередь, является одной из неоспоримых черт писательского стиля Б. Акунина, ориентированного как на массового, так и на элитарного читателя. Игра ума – вот что близко Б. Акунину. А отгадывание загадок – занятие, любимое всеми нами еще с детства.

Следует также отметить, что жанр квеста является очень удачным примером включения (изначально игрока, а у Б. Акунина – читателя) в другую реальность. Е.П. Исакова пишет, что основной принцип такого рода жанровой разновидности – это «TINAG (this is not a game) – “это не игра”. Этот принцип предполагает, что создаваемое автором пространство должно существовать не по законам игры: автор создает иллюзию, что телефонные номера, адреса электронной почты и даже герои, упоминаемые в произведении, существуют на самом деле. <...> Создатели <...> находятся за занавесом, само их существование под вопросом. <...> ...автор подталкивает читателя к правильному ходу мыслей и помогает находить ответы на

загадки, зашифрованные в тексте» [2, с. 75]. Таким образом, важными характеристиками нового жанрового образования становится иллюзия реальности, которая достигается Б. Акуниными путем включения в канву повествования реальных исторических личностей: Кутузов, Бонапарт, Рокфеллер (в книге – *Ротвеллер*), личный фармацевт Наполеона и т. д.; упоминание реально существующих в наше время или существовавших ранее реалий: то, что Гальтон Норд был Нобелевским лауреатом, ОГПУ, Разведупр РККА и т. д. Отметим также, что и существование автора этой книги – Г. Чхартишвили мистифицировано, автор пишет этот роман под псевдонимом Б. Акунин, имея при этом еще несколько псевдонимов.

Структурно данный роман состоит из десяти частей.

1. Словарь необходимых терминов (далее – Словарь).

2. *Intro* – «вступительный ролик, небольшой мультфильм, являющийся прологом к игре» [1, с. 6] (как поясняется в Словаре), в котором рассказывается о некоей секретной лаборатории, в которой некий «Айболит» был застрелен двумя неизвестными, после ухода которых «...доктор Айболит зашевелился, сел. Брезгливо сдернул с головы запачканную красным шапку...» [Там же, с. 14].

3. *Profile* – «представление персонажа» [Там же, с. 6], из которого читатель узнает о себе – персонаже игры, о том, кто такой Гальтон Норд, чем он занимается и т. д.;

4. *Tutorial* – «обучающий этап, позволяющий освоиться с игровым режимом» [Там же], в котором игрок-читатель знакомится со своим начальником, Джей-Пи Ротвеллером, получает задание и выбирает себе команду.

5–9. *Level 1 – level 5* – «уровни игры» [Там же], собственно основное действие романа.

10. *Final level*, из которого мы узнаем о «Судьях», «Приемниках», «эликсире власти», «эликсире бессмертия».

Переход на каждый новый уровень романа сопровождается подсказками-кодами, которые сами по себе образуют еще один сюжет, уносящий нас во времена Наполеона Бонапарта и войны 1812 года.

Игра-квест в этом романе Б. Акунина является сюжетообразующей. Трое героев постоянно сталкиваются с задачами, которые им приходится решать: выбрать верную капсулу, оставленную в далеком 1812 году Самсоном Фандориным, разгадать значение записей профессора Громова, да и выбор своей команды – дело весьма ответственное для Гальтона Норда.

Первый абзац романа – описание лаборатории, в которой работает некий Айболит: «...на белейших кафельных стенах бликует огоньки – отраженный свет многочисленных ламп и лампочек: ярких и тусклых, белых и цветных, ровно горящих и ритмично помигивающих...» [Там же, с. 7]. Такое описание лаборатории наталкивает на мысль об экране монитора компьютера, который также состоит из множества пикселей-лампочек, мигающих разными цветами. Описав лабораторию, автор делает заключение, что она похожа на «кадр из кинокартины по фантастическому роману Герберта Уэллса» [Там же]. Упоминание кинематографа, в котором все играют определенные роли, становится еще одним маркером жанра «роман-игра».

Далее мы видим, как начинается игра: происходит некое обнуление времени: «...хронометр зарегистрировал начало новых суток: в нижней строке, обозначающей время, “11.59” превратилось в “00.00”; в календарной вместо “14.04” появилось “15.04”; в строке года (“1930”) изменений не произошло» [Там же]. (Стоит

отметить, что наиболее часто в компьютерные игры играют именно ночью.) Таким образом, первые два абзаца романа погружают читателя в исключительно игровой, компьютерный, хронотоп. Игровое пространство мы обнаруживаем и тогда, когда главные герои попадают в коммуно-поселок «Ленинский путь»: «Здесь даже ночные птицы не кричали. Лес казался совершенно безжизненным... Песчаная дорожка огибала участок и снова уходила в лес... Комната – просто картинка...» [Там же, с. 532–535], – где все его жители существуют по определенным правилам.

«Единственный обитатель чудесной лаборатории», описанной в первых двух абзацах, получает кодовое название, или *ник*, – «Айболит». Практически все герои романа так или иначе получают ники: Кролль – Кролик, профессор – Айболит, бессмертный Кашей, Джей-Пи Ротвеллер – Небожитель, Дерево, Носорог, Мистер Один Процент, Зоя – египетская кобра и т. д, даже агрегат ученого-Айболита – самогонный аппарат, ЦК – Цепные Кобели, а телефонный аппарат и вовсе получает название «ПС», что «...вообще-то означало “приемная-секретариат”» [Там же, с. 11], по версии директора лаборатории, а читателя наталкивает на ассоциации с аббревиатурой *PC* – *personal computer*.

Описание героев романа часто начинается именно с внешности, а иногда только этим и ограничивается: «Ученый походил на доброго доктора Айболита: седоватая эспаньолка, старорежимное пенсне, только взгляд прищуренных блеклых глазок был очень уж остр, слишком быстры и скупы движения» [Там же, с. 8]; порой характер героя описывается вовсе через интерьер его жилища (описание квартиры Норда [Там же, с. 45]). Даже эмоции героев зачастую получают только внешнее выражение, ср. гнев Ротвеллера: «Восковые ноздри Ротвеллера сердито раздувались, глаза метали молнии» [Там же, с. 26].

Знакомство читателя с главным героем романа происходит вполне в духе компьютерной игры, где игроку предлагается стать персонажем этой самой игры – поиграть за него: «Представьте себе, что вас зовут Гальтон Норд, что вам тридцатый год от роду и что вы занимаетесь самой интересной профессией на свете – экспериментальной фармакологией...» [Там же, с. 15]. На всех своих работников у Ротвеллера не досье, а именно «файл»; все действия героев подчинены определенным правилам; главному герою квеста ставится обыкновенная для компьютерной игры задача: «...отправиться к месту действия. Найти. Пресечь... Раскрыть наглухо запечатанный секрет... Выяснить, какой именно научный орган занимается “Экстрактом гениальности”. Установить, насколько далеко продвинулись исследования. Уничтожить достигнутые результаты...» [Там же, с. 35]. Как и в компьютерной игре, главному герою предлагается выбрать себе команду из нескольких вариантов.

Таким образом, герои романа-квеста предстают перед читателем персонажами компьютерной игры: он видит их так, как мог бы видеть на экране монитора. Система персонажей данного романа полностью подчинена законам компьютерных игр.

На лексическом уровне текста в ключевых позициях (название всего произведения, названия глав, описания персонажей и др.) также преобладают лексемы с семантикой компьютерных игр или игр вообще (*театр, кино, детские игры*): Айзенкофф казался Норду «автоматической куклой», «восковой куклой», вместо лица у него была «маска» (как у актера), практически опоздавшую на теплоход Зою Норд называет «чертовой куклой», палубы теплохода, по которому прогуливаются герои, получают именование «уровни».

На синтаксическом уровне текста интересен необычный способ представления мыслей персонажей – список. Главный герой довольно часто свои мысли пред-

ставляет в виде определенного списка: «...Гальтон рассчитывал разобраться в своих мыслях и чувствах. Во-первых, сделать первичный анализ работоспособности команды. Во-вторых, обдумать возможные трудности на отрезке пути от порта <...> до советской границы. В-третьих...» [Там же, с. 81]. В самом начале романа читателю предлагается ознакомиться со сводом жизненных правил Г. Норда, который тоже представлен в виде списка. В уме Гальтон перебирает возможные причины вызова его Небожителем и представляет их снова в виде списка. Такая синтаксическая форма очень удобна и крайне наглядна, в силу чего довольно часто используется в компьютерных играх, когда нужно выбрать один из вариантов решения задачи, перечислить основные возможности героя и т. д.

Таким образом, мы рассмотрели основные структурные, сюжетные, лексические и синтаксические особенности «романа-квеста» как нового жанрового авторского образования, а также определили основные социальные и генетические предпосылки и закономерности появления такого синтетического жанра литературы.

Список литературы

1. Акунин Б. Квест. М.: АСТ: Астрель, 2012. 640 с.
2. Исакова Е. П. Роман-игра как разновидность жанровых трансформаций современной массовой литературы // Пушкинские чтения. 2013. № 18. С. 72–79.
3. Квест [Электронный ресурс] // Википедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82>. (Дата обращения 28.07.2016.)
4. Лактанов В. Акунин, «Квест»: миллионы нелепых букв грузина-графомана [Электронный ресурс] // Русский обозреватель. URL: <http://www.rus-obr.ru/cult/1744>. (Дата обращения 29.10.2016.)

THE MAIN FEATURES OF THE AUTHOR'S GENRE FORM OF A "QUEST NOVEL" (based on Akunin's novel "Quest")

Yu. V. Ponomaryova

Tver State University

the Department of Journalism, Advertising and Public Relations

The article analyzes a new genre form – a “quest novel”, its features and specifics on structural, narrative, lexical and syntactic levels based on the novel “Quest” by B. Akunin. Special attention is paid to the genesis of this genre and the rationale for the emergence of this genre transformation.

Keywords: *contemporary Russian literature, popular literature, quest, genre.*

Об авторе:

ПОНОМАРЁВА Юлия Владимировна – аспирант кафедры журналистики, рекламы и связей с общественностью Тверского государственного университета (170100, Тверь, ул. Желябова, 33), e-mail: ponomarevayv88@gmail.com.

About the author:

PONOMARYOVA Yuliya Vladimirovna – Postgraduate Student at the Department of Journalism, Advertising and Public Relations, Tver State University (170100, Tver, Zhelyabov str., 33), e-mail: ponomarevayv88@gmail.com.