

ЭПОС ПРЕКАРИАТА

Л.Г. Фишман

*Институт философии и права
Уральского отделения РАН*

Аннотация: *В статье предпринимается попытка раскрыть некоторые аспекты социальной обусловленности нового популярного, в том числе в России, фантастического жанра — литРПГ. Обосновывается вывод, что возникновение литРПГ тесно связано с набирающими силу процессами прекаризации значительной части населения ряда стран, и что произведения этого жанра отражают как некоторые надежды, так и опасения прекариата по поводу его настоящего и будущего. В целом литРПГ рассматривается как своего рода «эпос прекариата».*

Ключевые слова: *литРПГ, прекариат, идеология, эпос, роман.*

Эта статья посвящена сравнительно новому жанру отечественной (и не только) фантастики — литРПГ. Прежде всего, что такое литРПГ? Как мы указывали раньше, это жанр современной фантастики, специфика которого заключается в том, что в относящихся к нему произведениях описывается процесс игры героя в виртуальные многопользовательские онлайн-игры недалекого будущего (ММОРПГ). Многие компоненты литРПГ встречались и раньше: в фэнтези, фанфиках, попаданческой фантастике. Отличие литРПГ от прочих жанров обусловлено тем, что путь развития героя — это путь игрока как такового, виртуального персонажа, чьи качества, способности и навыки — это «характеристики», обычно представленные в цифровом выражении. Его сражения и деяния описываются в «логах», его приключения — это «квесты». Эти особенности делают литРПГ литературой «на любителя», порождённой, как нередко считается, реальным феноменом популярности ММОРПГ, в которые у нас и во всем мире играют миллионы [см. подр.: Фишман, Давыдов 2015].

Строго говоря, сейчас нет единства даже по вопросу является ли литРПГ каким-то отдельным жанром. Встречается точка зрения, согласно которой литРПГ — только прием, а жанр — это, например, роман или повесть. Но это точка зрения явного меньшинства пуристов от филологии, при том, что большинство считает литРПГ все-таки новым жанром. Не претендуя на чистоту литературоведческого анализа, мы будем называть литРПГ жанром и пытаться выявить некоторые аспекты социальной обусловленности этого литературного явления, безусловно обладающего высокой популярностью. Причём популярностью не только в том смысле, что произведения такого рода читают очень многие, но и в том, что их, по-любительски, пишет очень значительное количество авторов, выкладывая плоды своих трудов на

страницы интернет-ресурсов. Это достаточно социологически характерное, чтобы стать массовым, средство самовыражения тех, кто выбрал именно литРПГ, чтобы сказать миру свое слово. Более того, если верно, что, как замечает А. Балод, «сюжеты компьютерных игр помогли сформировать идеологию универсального романа» [Балод], то это, конечно, идеология *современного* универсального романа. Иными словами, литРПГ можно рассматривать как новейший современный роман, т. е. как жанр, в котором, между прочим, отражается какая-то идеология хотя бы в виде «стиля» и «формы». Как пишет М. Кольхауэр, «обозначая действующую в тексте волю или, во всяком случае, некое личное «мы» она (идеология — Л.Ф.) придаёт или пытается придать голос, то есть смысл, той жизни, копированием которой (как чего-то само собой разумеющегося) довольствуется неопределенно-личное on/Man ритуала, ставшего мифологией» [Кольхауэр] (а где искать отсылки к ритуальности и мифологии, причём в буквальном смысле, как не в произведениях литРПГ с ее обычными фэнтезийными компонентами?). Так или иначе, рассмотрение произведений литРПГ именно с «социологизаторской» и «идеологической» точки зрения имеет свои основания.

Ранее мы рассматривали литРПГ как жанр, в произведениях которого артикулируются (и то, в качестве набросанного в самых общих чертах фона) опасения по поводу будущего. В этом будущем, в котором окончательно придёт к своему закату «общество труда», большинство окажется «лишними людьми», которых придется «утилизировать» в виртуальных мирах. Был сделан вывод, что «в произведениях литРПГ даются «предсказательные» намеки и описание некоторых аспектов жизни в будущем, из которых можно сделать выводы о том, каким предстанет мир будущего, утративший насущную потребность в труде. Картины этого мира предполагают возникновение нового механизма отчуждения в капиталистическом по своему существу обществе — отчуждения от реальной реальности в виртуальных игровых пространствах» [Фишман, Давыдов 2015].

В этой статье мы уделим внимание скорее той компоненте литРПГ, которая проистекает из настоящего положения вещей, является не отражением страха перед будущим, а реакцией на настоящее. Виртуальные миры, рисуемые авторами литРПГ выступают не как плод опасений по поводу будущего, но и, в не меньшей степени, как следствие надежды на то, что в нем будет решена по крайней мере часть беспокоящих их проблем. В этом смысле литРПГ рисует уже скорей картины не антиутопии, а своего рода утопии. Но это утопия «нисходящего класса» или, по крайней мере, класса, чье положение не гарантировано, шатко и угрожает обвалом в обозримом будущем — прекариата. Возможно поэтому эту утопию местами трудно отличить от антиутопии.

Какие объективные социальные процессы можно считать причинами появления нового жанра? Почему популярность литРПГ высока в таких столь отличающихся друг от друга странах, как Япония, Южная Корея и...Россия, в которой этот жанр, появившись считанные годы назад, уже породил тысячи произведений разного качества, от напечатанных на бумаге до опубликованных в интернете любителями? Ответ на этот вопрос не надо искать долго: по разным причинам в этих странах социальные лифты для изрядной части населения, особенно для молодёжи, стали либо недоступны вовсе, либо гораздо менее доступны, чем прежде. Чтоб сесть в них, теперь нужно приложить на порядки больше усилий, если только ты не принадлежишь по рождению к привилегированным социальным группам. Столь же весомую роль играет процесс прекарнизации все большей части трудящихся, который болезненно затрагивают все ту же молодёжь. И эти тенденции, судя по всему, не исчезнут в обозримом будущем. Напротив, как замечает В.С. Мартьянов, «отсутствие работы из временно-го, промежуточного состояния уверенно превращается в постоянный стратифицирующий признак, определяющий и самоидентичность, и социальный статус человека. В силу продолжительности в биографиях людей оно принимает новое качество, создаёт новых социальных

субъектов, которые уже не столько ищут места на рынке труда, сколько пытаются добиться паллиативной компенсации за его длительное отсутствие» [Мартьянов 2016: 140].

Действительно, например, Южная Корея ранее воспринималась как классическая страна клановости и фаворитизма, и была известна устоявшимися коррупционными связями между чиновниками и руководителями чеболей. Несмотря на то, что теперь она вырвалась в число однозначно передовых, богатых и преуспевающих стран, ее средний класс, особенно молодое поколение, не устраивает «ограниченность социальных и политических лифтов в обществе» [Иващенко]. «По словам все большего числа молодых людей, которым немногим более 20 или 30 лет, Южная Корея — это страна, где золотая молодёжь поступает в лучшие университеты, а затем обзаводится хлебными должностями, тогда как остальные работают без передышки за мизерную зарплату без каких-либо льгот и пособий» [Почему...]. По данным опроса, который проводился среди молодёжи в возрасте от 18 до 24 лет в 25 городах мира, по уровню уверенности в успешном трудоустройстве южнокорейская молодёжь оказалась на самом последнем месте [Молодёжь Южной Кореи...]. Поэтому там растёт популярность движения «Побег из Кореи», молодые участники которого готовятся покинуть свою страну. «Понимая, что они не могут изменить свое будущее, если они не из действительно зажиточной семьи, молодые люди выбирают свои собственные стратегии», — говорит Чо Мун Ян, профессор культурной антропологии в университете Енсе. «Похоже, что все больше молодых людей, которые родились в богатых семьях и окончили лучшие университеты, тщательно готовятся к тому, чтобы стать глобальными кочевниками, в то время как все больше молодых людей из менее богатых семей будет просто пытаться выбраться из Кореи» [Молодёжь все чаще...].

Между тем, в Южной Корее как нигде распространено участие в онлайн-играх, многие из которых имеют широкую мировую популярность. Стоит удивляться что именно Южная Корея породила, можно, сказать, классика литрпг — Хиисунг Нама с его «Лунным скульптором»?

Тот же процесс сворачивания возможностей в Японии породил слой «парасайто сингуру», или паразитирующих одиночек (*parasite singles*) — категории молодых людей, работающих лишь время от времени (с целью получения средств на развлечения и карманные расходы), проживающих совместно с родителями и полностью зависящих от них в удовлетворении своих основных потребностей. Появилась и субкультура нитто или NEEETs (*not in Education, Employment or Training*) — молодые люди в возрасте от 15 до 34 лет, которые ничем не заняты — ни учёбой, ни работой, ни профессиональной переподготовкой. Среди них выделяются хикикомори («затворники»), которые вообще предпочитают жить в виртуальном мире. Как констатирует И.П. Лебедева, «если прежде благодаря общему росту благосостояния и демократизации системы образования молодёжная среда была достаточно однородной, то теперь происходит все большая ее поляризация. На одном полюсе находятся молодые люди, которым удалось получить постоянную работу и которые могут рассчитывать на благополучную, спокойную, предсказуемую жизнь, а на другом — те, кто в силу разных причин оказался за пределами сферы постоянной занятости, а, следовательно, и за пределами спокойной, благополучной жизни» [Лебедева 2016: 53–54].

Что касается России, то, как мы уже отмечали, сегодняшнее российское общество — это общество, в котором социальные лифты для многих не только остановились, но прямо поехали вниз. Показательно, что люди самых разных взглядов и социального положения в этом выводе единодушны. В России правящие элиты сознательно лишили доступа к социальным лифтам большинство, в первую очередь молодёжь. Оказались недоступны и традиционные социальные лифты, такие как образование, армия, политические и общественные организации, профессиональный труд. Образование все-таки даёт некоторые шансы, но обычно

при активной поддержке семьи. В результате все больше трудоспособной молодёжи вынуждено заниматься не имеющей перспективы деятельностью — всякого рода торговлей и случайными заработками [Фишман 2017].

Общество, в котором живут авторы и читатели литРПГ (нередко в одном лице) отличается глубоким социальным расслоением, неравенством, отсутствием социальной справедливости, сворачиванием перспектив для карьерного роста, а часто и для поддержания приемлемого уровня жизни, снижением общих перспектив, мотивации к работе и т. д. Исходя из этого контекста, какими видятся авторами и читателями виртуальные миры будущего, в которые, очевидно, переселится большинство населения?

В общих чертах: это будут миры далеко не идеальные, которые унаследуют немалую часть негативных черт реального мира. Тем более, что с этим реальным миром они связаны достаточно тесно, хотя бы в силу общности финансовой системы. Но, тем не менее, кое в чем они станут *более приемлемыми*¹.

В виртуальных мирах фантастического будущего нет равенства, как, впрочем, и в современных нам ММОРПГ. Существенные преимущества можно получить, вкладывая в, например, экипировку героя, реальные деньги, переводимые в игровое «золото». Это называется «донат». При этом в ряде литРПГ все же указывается, что донат ограничен, чтобы не давать слишком уж значимых привилегий состоятельным и в реальном мире игрокам. Иными словами тут мы сталкиваемся с ожиданием ограничения привилегий богатых, а *виртуальные миры литрпг отсылают к некоей версии относительно «справедливого» общества с элементами меритократии*.

Большинству игроков уготовано достаточно жёсткое следование определённой «классовой» роли. Иначе говоря, если игрок решил играть за какой-то «класс» (например, друида или мага) и «расу» (эльфа, человека, гоблина и т. д.), то надо правильно «прокачиваться», используя их сильные стороны, причём отклонение ведёт к огромным проблемам. Но если делаешь все правильно, то успех гарантирован. Нередко описывается такая «правильная прокачка» новичков, вызывающая ассоциации с фордистским конвейером, в игровых кланах. После этого правильно прокачанным работникам меча и посоха предоставляется гарантированная «работа» в клане — и часто за реальные деньги. (Что тут — тоска по гарантированному месту в жизни эпохи фордизма, пусть и с ограничениями?) Высоко подняться можно, но это долго и скучно, и, кроме того, привилегированные «мажоры» все равно тебя будут опережать. Альтернатива «устройства на работу» в клане, в общем, не всегда выглядит привлекательной. К тому же, часто в литРПГ описывается ситуация, когда в богатые и сильные кланы берут не всех. Новички имеют хороший шанс попасть только в кланы послабей и начать там путь с самого низа с не гарантированной перспективой выбиться наверх: у глав игровых кланов есть свои друзья, родственники и прочие фавориты. Все это напоминает описанное выше положение изрядной доли современной японской, корейской или российской молодёжи.

В то же время в некоторых литРПГ описывается, если так можно выразиться, феномен альтернативной «крыши» в виде «энписишных»² гильдий и прочих организаций, которые играют по предсказуемым правилам и с которыми в ряде случаев куда более приятно иметь дело, чем со своекорыстными лидерами игровых кланов. Часто эти энписишные организации обладают могуществом, превосходящим силу игровых кланов. Поэтому некоторые герои литРПГ, если стремятся приобрести «крышу», то такую. В такой форме, вероятно, высказывается пожелание иметь эффективно работающие безличные социальные институты, напоминаю-

¹ Понятно, что мы тут описываем некий усреднённый и стереотипный виртуальный мир, встречающийся в отечественных литРПГ.

² НПС — «неигровой персонаж», т. е. персонаж, управляемый компьютером, а не человеком.

щие, по Д. Норту, институты «зрелого естественного государства» или «общества открытого доступа».

«Изюминкой» жанра, однако, является то, что в литРПГ практически всегда описывается герой, выбирающий нестандартные пути, дающие ему возможность быстро достигнуть выдающихся высот и статей. Герой литРПГ практически всегда выбирает путь подъёма не на одном из общепринятых социальных лифтов, а на каком-то своем персональном. Он растёт в уровнях, навыках, социальных возможностях, пользуясь неожиданными ролями, или составив хитрый план, применяя нестандартные решения, используя пробелы в программах и т. д. Также он редко занимается «тупым гриндом»³, предпочитает не вступать в чужие кланы, иногда организует свой клан. И практически всегда ему фантастически везёт. Как иронично описывает один из комментаторов цикла Д. Маханенко «Путь шамана», «автор не знает меры во всём: в мега-квестах, выпадающих герою, наградах, которые он получает, умениях, которые он осваивает с небывалой быстротой, бесконечной полосе удачи, которая несёт его от победы к победе. Герой за кратчайшее время знакомится с массой влиятельнейшими НПС игрового континента, его расположения ищут крупнейшие кланы, а ведущие игроки с радостью переходят в его клан. Максимально раскаченная клановая резиденция достаётся, разумеется, герою на халяву. В общем, весь путь героя вплоть до финала пятой книги усыпан ролями, по которым он идёт не касаясь грешной земли» [Василий Маханенко...]. Нередко герой становится главным соратником какого-то из божеств виртуального мира (Д. Рус, «Играть чтобы жить»), а порой и одним из этих божеств (К. Чит, «Ромул»).

Эта особенность российских литРПГ замечена давно. Так, Б. Невский, пишет: «Если кореец Хен Ли (*герой упомянутого выше «Лунного скульптора» — Л.Ф.*) изначально делает ставку на нечеловеческие упорство и трудолюбие, то русскому Ростиславу халява прямо-таки прёт. Наверное, если бы герой «Господства клана Неспящих» (*имеется в виду один из первых и известных российских циклов в жанре литрпг «Господство клана неспящих» Р. Михайлова — Л.Ф.*), попав в игровой мир Вальдиры, вынужден был долгими часами прокачивать самые элементарные навыки своего персонажа, это в корне противоречило бы русской национальной идее «Счастья — много, даром, и пусть никто не уйдёт обиженный» [Невский]. Более того, социальная подоплёка этой особенности, по крайней мере, для некоторых читателей секрета тоже не представляет: «И вот отсюда уже третий, основополагающий кит жанра, который „Пруха. Синдром Бога. Беззаветная любовь писателя к персонажу“. Я бы назвал его иначе: „Все ещё возможный, пусть и не для каждого, социальный лифт“. Ну как в кино, жениться на дочке Ротшильда или украсть картину за миллион долларов. Вы смотрели хоть раз подобное? А верите в реальность такого события? Увы... А вот в ЛитРпг это пока реально!» [Желдак].

Иными словами, виртуальные миры — одновременно карикатура на надвигающуюся (и частично существующую) реальность, и отдушина, в которой все еще работают сделанные по образцам фордистского прошлого социальные лифты. Но как они работают? Для большинства — рутинным и скучным образом, не сулящим каких-то особых перспектив. Или же они работают как в мифе про *selfmademan*, в «капиталистической мечте» про выдающуюся карьеру и личностный рост в том случае, если ты достаточно трудолюбив и смог ухватить за хвост птицу счастья, воспользоваться представившимися возможностями и т. д. Без ролей, в общем, трудно, но герою роли, как правило, попадают.

Поскольку речь зашла о личностном росте (или эволюции) героя (а это неотъемлемая черта романа как такового, в том числе и «современного универсального»), то необходимо сделать ряд замечаний. Путь героя описывается в терминах сплошных приобретений, измеря-

³ То есть долгое и нудное прокачивание каких-то навыков и умений путём совершения однообразной деятельности.

емых в вещах, количествах навыков, уровнях, связях, статусах и, конечно, в деньгах — игровых и реальных. Это рост по принципу «модуса обладания». Но почему герой, явно живущий в «модусе обладания», привлекателен для многих? Дело тут не только в общей подверженности наших современников принципам жизни в «обществе потребления», как писал ещё Э. Фромм. Многие сегодня вынуждены приобретать массу навыков и умений, необходимых для успешной социализации и самокапитализации. Это не значит, что такое приобретательство им нравится: они охотно предпочли бы тратить на это поменьше времени, сил, вообще — личного участия. Все эти навыки гораздо лучше было бы просто получить нажатием кнопки или даже инсталлировать в каком-нибудь гипносе (как это нередко происходит в многочисленных фанфиках⁴, в которых герои изучают профессии через «нейросеть» и т. п.). Совсем бы хорошо, если бы пользоваться всеми этими навыками можно было «на автомате», просто запустив какой-нибудь «скрипт»: пока человек занимается интересными делами в «реале», его персонаж автоматически, скажем, долбит киркой породу или «прокачивает» какой-то навык или умение. Отличается ли это качественно от посещения разного рода тренингов и курсов, которые позволяют «приобрести», например, навыки и знания для «успешного ведения бизнеса» или повышения твоих «лидерских качеств», которые потом пополнят список твоих характеристик в «окне характеристик твоего героя»...простите, в резюме? Разве что технически.

В заключение возвратимся к литРПГ как новейшей форме «универсального романа». Представляется уместным завершить нашу статью проведением нескольких аналогий.

Как неоднократно утверждалось в марксистском литературоведении, буржуазия на своем подъёме создаёт классический роман с характерными для его героя противоречиями: одновременно возникают новые возможности для человеческой самореализации и осознаётся невозможность их реализовать неискаженным образом, оставаясь в рамках буржуазной действительности. И, конечно, буржуазия не может создать настоящего эпоса в античном духе, отражающем пусть и сравнительно примитивную, но полноту неискаженного индивидуального бытия.

Но когда-то высказывались надежды на то, что эпос (или, по крайней мере, жанр с элементами эпичности) будет жанром победившего пролетариата. Д. Лукач писал:

«Прогресс не стоит теперь в противоречии к развитию всех человеческих способностей, напротив, его предпосылкой является высвобождение скованных и подавленных до того возможностей масс. ...»

Именно потому должно быть ясно понято, что речь идет о тенденции к эпосу, а не о чем-то уже сложившемся и законченном. Пролетариат разрешает сейчас великую задачу уничтожения классов и ликвидации пережитков капитализма в экономике и в сознании людей. В процессе этой борьбы развёртываются эпические элементы искусства; она пробуждает ранее дремавшую, деформированную или ложно направленную энергию миллионных масс, выдвигает из их среды талантливых людей, призывает их к деятельности, открывающей в них те способности, о которых они до того и сами не знали и которые ставят их в ряды руководителей революционных масс. Личная значительность этих людей состоит именно в том, что в них ясно и определённо воплощаются общественные силы. Поэтому они все больше приобретают черты эпических героев» [Лукач].

Горькая ирония для героя литРПГ заключается в том, что он, обычно принадлежит к пролетариату, но пролетариату вовсе не победившему. Он принадлежит к «нисходящему классу», возможности которого сокращаются в реальном мире. Он пытается вообразить себе не то чтобы идеальный мир, но мир лучший, который по большей части оказывается кривым

⁴ Произведениях, написанных по мотивам популярных книг или игр.

зеркалом все тех же неприглядных реалий. Утрируя можно сказать, что если надежды на эпос победившего пролетариата не оправдались, то прекаризирующийся, вытесненный с политической сцены пролетариат, все-таки создал свой жанр, и этот жанр — литРПГ. Не менее горькая ирония заключается в том, что жанр этот, как и породившие его ММОРПГ, имеет отчётливую связь все с тем же эпосом, частичное возвращение которого предрекал Лукач.

Действительно, в виртуальных мирах сказочно-фантастическое не отделено от реального, боги и иные сверхъестественные и мифические существа ходят по земле, и сам ты можешь стать одним из них. И, конечно же — эти миры предназначены в первую очередь для героических — «эпических», как часто говорится в литрпг (и не только) — приключений («квестов»). Но может ли герой литрпг стать или хотя бы почувствовать себя эпическим героем? И хочет ли он этого? В «настоящем» эпосе «целостности жизненного охвата соответствует и цельность выводимых в эпосе характеров. Герои эпоса вырублены из одного куска, каждый олицетворяет какое-то качество, детерминирующее его сущность.... Эта монолитность героя эпоса объясняется тем, что он знает свою судьбу, принимает ее как должное и неизбежное и смело идёт ей навстречу. Эпический герой не свободен в своих решениях, в выборе линии поведения. Собственно, его внутренняя сущность и та сила, которую героический эпос именуется Судьбою, совпадают, идентичны. Поэтому герою остаётся лишь наилучшим образом доблестно выполнить свое предназначение. Отсюда — своеобразное, может быть, на иной вкус немного примитивное, величие эпических героев» [Библиотека...].

Уподобиться классическому герою эпоса, к слову, тоже можно как в современных ММОРПГ, так и в литРПГ. Такой персонаж называется «ролеплейщиком» и обычно служит фоном для деятельности главного героя, который уж точно не собирается «отыгрывать» чётко заданную роль — например, паладина, жреца или ассасина. Скорее наоборот, предопределённость — это то, от чего он пытается уклониться как в реальном мире с его сокращающимися возможностями, так и в виртуальном — несколько улучшенной копии реального. Однако невозможно отделаться от ощущения, что «эпического героя» все равно тащит волоком своего рода «судьба» в виде пресловутых «роялей в кустах». Причём «судьба» влечёт даже не самого героя, а тот набор цифр и характеристик, который ему соответствует. Этот набор, очевидно, «наилучшим образом выполняет свое предназначение». В то же время управляющий им реальный человек по-прежнему остаётся в неведении относительно своей судьбы прекария в реальном мире... или, напротив, настолько хорошо о ней осведомлен, что хотел бы «сорваться» и навсегда остаться в мире виртуальном. Ещё лучше, чтобы и виртуальный мир также окончательно оторвался от мира реального и перестал зависеть от создавших его корпораций, озабоченных прибылью, как это происходит, например, в уже упомянутом цикле Д. Руса. Отряхнувшему с ног прах старого мира герою литРПГ, возможно, удалось бы обрести внутреннюю цельность и действительно стать эпическим героем. Но прекарий — не революционный пролетарий, который намерен создать для себя новый мир путём борьбы. И поэтому его мечта о лучшем мире пронизана эскапизмом вперемешку с пожеланиями, чтобы *кто-то другой создал этот мир для него*.

Библиотека... *Библиотека всемирной литературы*. Серия первая. Том 9 (Сборник) — Доступно: <http://izbakurnog.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000007/st000.shtml> — Проверено: 05.09.2017.

Василий Маханенко... *Василий Маханенко — отзывы на произведения*. — Доступно: <http://fantlab.ru/autor33672/responsespage1>. — Проверено: 05.09.2017.

Желдак А. *ЛитРпг как жанр. Размышления, а не красная тряпка* — Доступно: http://samlib.ru/z/zheldak_a_g/litrpgkakzhanrazmyshlenijaanekrasnajatrjapka.shtml. — Проверено: 05.09.2017.

Иващенко А.С. *Проблемы социально-экономического развития новых индустриальных стран Юго-Восточной Азии (Южная Корея, Сингапур, Тайвань) в 70-е гг. XX – начале XXI вв.* — Доступно: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-sotsialno-ekonomicheskogo-razvitiya-novyh-industrialnyh-stran-yugo-vostochnoy-azii-yuzhnaya-koreya-singapur-tayvan-v-70-e-gg-hh>. — Проверено: 05.09.2017.

Кольхауэр М. *Роман и идеология. Точки зрения.* — Доступно: <http://sv-scena.ru/Buki/Roman-i-ideologiya-Tochki-zreniya.html>. — Проверено: 05.09.2017.

Лебедева И.П. 2016. Японская молодежь на рынке труда: экономические и социальные аспекты. — *Японские исследования.* — № 2.

Лукач Г. *Проблемы теории романа* — Доступно: <http://litresp.ru/chitat/ru/%D0%9B/lukach-georg/problemi-teorii-romana>. — Проверено: 05.09.2017.

Мартьянов В.С. 2016. Социальная стратификация современных обществ: от экономических классов к рентным группам. — *СОЦИС.* — № 10.

Молодёжь Южной Кореи... *Молодёжь Южной Кореи мало верит в успешное трудоустройство* — Доступно: <http://k-window.com/society/molodezh-yuzhnoj-korei-malo-verit-v-uspeshnoe-trudoustrojstvo/> — Проверено: 05.09.2017

Молодёжь... *Молодёжь все чаще стремится покинуть Южную Корею ради жизни за границей.* — Доступно: http://juche-songun.ru/joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=2206:2016-01-05-08-19-07&catid=1:latest-news&Itemid=50. — Проверено: 05.09.2017.

Невский Б., *«Что такое ЛитРПГ: всё, что нужно знать о жанре».* — Доступно: <https://www.mirf.ru/book/litrpg-vseo-chto-nuzhno-znat-o-zhanre>. — Проверено: 05.09.2017.

Почему южнокорейская молодежь называет свою родину «адам»? — Доступно: <http://inosmi.ru/social/20160204/235281495.html>. — Проверено: 05.09.2017.

Фишман Л.Г. 2017. Октябрь 1917-го и новая социальная революция — *Свободная мысль* — № 2.

Фишман Л.Г., Давыдов Д.А. 2015. Будущее капитализма: от литРПГ к футурологии. — *Свободная мысль.* — № 3.