

Олена Кретова,

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького (Черкаси, Україна)

<https://orcid.org/0000-0002-3947-4479>

e-mail: ekretova@ukr.net

Лариса Корновенко,

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького (Черкаси, Україна)

<https://orcid.org/0000-0002-2587-6995>

e-mail: lkornovenko@gmail.com

ОБРАЗ МАЙБУТНЬОГО У РОМАНІ-КВЕСТИ Е. КЛАЙНА «ПЕРШОМУ ГРАВЦЕВІ ПРИГОТУВАТИСЯ»

Статтю присвячено аналізу образу майбутнього, змалюваного в романі Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися», та основних футурологічних ідей твору. Фантастична література з її розгалуженою системою жанрів наразі постає як майданчик усталення й поширення в масовій свідомості та колективній уяві образу майбутнього окремих людей і людства, причому, на відміну від попередньої традиції, сучасна фантастика впливає на формування згаданих уявлень відразу на багатьох рівнях. Жанрові особливості роману Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися» визначені насамперед тим, що він є романом науково-фантастичним. Це обумовлює його природу як метажанрову, здатну об'єднати особливості інших жанрів літературної творчості, а також сферу наукового мислення, соціальної аналітики, побутової культури тощо. Також належність роману до традиції кіберпанку та посткіберпанку, заснованої В. Гібсоном, знаходить свій вираз у змалюванні майбутнього як соціально-технологізованої дистопії, що вказує на значний гуманістичний потенціал роману, тобто на його пряму й опосередковану апеляцію до специфічно людських цінностей, які б обстоювали ідентичність людини перед викликами технологій.

Образ майбутнього, створений у романі Е. Клайна, є доволі неоднозначним. З одного боку, це похмура соціальна дистопія, яка змалює кризу й занепад людської цивілізації на планеті, що зумовлює пошуки порятунку людством у віртуальному просторі комп'ютерної симуляції. З іншого боку, основні соціальні структури хоча і трансформовані, але збережені і функціонують (зокрема соціальний інститут освіти, сфера розваг, економічна система), і людство адаптується до умов, встановлених браком ресурсів і екологічною та економічною кризою. У центрі уваги роману — доля молодого покоління, яке має обирати між життям на соціальну допомогу та спробою взяти під контроль тотальну планетарну симуляцію. Власне йдеться про певну віртуальну революцію як застереження тотального контролю корпораціями віртуального простору. Майбутнє передбачає як ідеї соціального опору та спротиву, так і шлях еволюційної адаптації й оптимізації наявних функціонуючих механізмів соціального. У майбутньому співіснують протест і конформізм, і воно не передбачає автодеструкції як самознищення. Можемо констатувати гуманістичний потенціал образу майбутнього у романі. Він зображує реальність як гру, що також свідчить про зміну ставлення до реальності як такої. Майбутнє в романі акцентує не оцінки чи ідеологічні або політичні заклики, а прагнення вижити і бути, тому майбутнє роману — це філософія існування в цифровій реальності. Перспективи подальших досліджень окреслюються можливістю розгляду новітніх літературних жанрів, пов'язаних з диджиталізацією культурних і життєвих форм та осмисленням категоріального каркасу новітньої філософської картини світу, яку репрезентує художня література.

Ключові слова: Ернест Клайн, «Першому гравцеві приготуватися», науково-фантастичний роман, квест, дистопія, образ майбутнього, футурологія, гік-культура.

Стан сучасної масової культури та популярної белетристики як її складника у першій чверті XXI ст. може бути охарактеризований як перехідний. Це пов'язано насампе-

ред з тим, що традиційні для індустріального суспільства форми масової свідомості, життєві практики і відповідно стереотипи, кліше та шаблони масової культури перестали повною

мірою відображати наявний порядок денний сучасних науки і технологій. Тому відбувається трансформація форм масової культури, що стосується і тематизації, проблематики, жанрової структури, поетики і т. ін. популярної літератури у відповідності з викликами, які перед людиною, її культурою та цивілізацією назагал ставить сучасний етап науково-технічної революції. Принагідно до нашої теми маємо на увазі насамперед проблему віртуальності (Ж. Ланье) та її відображення в сучасній науково-фантастичній літературі в аспекті творення нею образу майбутнього. Таким чином, літературознавча проблематика прямо перетинається із проблематикою філософською, культурологічною, соціологічною, насамкінець — футурологічною. Завдяки розвитку інформаційно-комунікаційних технологій концепція віртуальності передбачає постання специфічного простору, який сприймається і тлумачиться як особлива реальність; у ньому відбувається обмін інформацією, комунікація, навчання, управління, здійснюються життєві практики, які фундують скарбницю людської культури та картину світу. Отже, йдеться про позірно повноцінну альтернативу фізично-предметній реальності, сприйманій людиною без участі технологій.

Фантастична література з її розгалуженою системою жанрів наразі постає як майданчик усталення й поширення в масовій свідомості та колективній уяві образу майбутнього окремих людей і людства, причому, на відміну від попередньої традиції, сучасна фантастика впливає на формування згаданих уявлень відразу на багатьох рівнях — на рівні естетичного (стимулювання соціальної уяви та формування систем цінностей); на рівні інструментального (взаємодія зі світом технологій, девайси й гаджети), соціального (нові способи взаємодії людей між собою), пізнавального (нові форми пізнання чи передбачення напрямів розвитку людської реальності).

Можемо констатувати, що сучасна фантастика виходить далеко за межі жанру чи типу оповіді, а виступає мало не універсальним культурним і мовним інструментом пристосування та впровадження уявлень про майбутнє нашого виду. У цьому сенсі сучасна фантастика утворює новий синтез з науковими передбаченнями, соціологічними прогнозами та є ефективним інструментом формування громадської думки, а також проблемного поля масової свідомості, культури й цивілізації назагал. Піджанр сучасної наукової фантастики, кіберпанк, має одним зі своїх варіантів роман-квест. Чи не найвідомішим, найбільш успішним і відзначеним за останнє десятиліття таким твором є

роман Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися». На нашу думку, значення цього тексту полягає насамперед у його футурологічному спрямуванні та філософському контексті, поданому згідно з шаблонами дитячої й підліткової літератури (young adult) в межах жанру наукової фантастики, оскільки цей роман генерує нові смисли і нову мотивацію для людей в умовах екологічної, геополітичної, економічної, соціальної та інших криз, які характеризують сьогодення у масштабі цивілізаційного розвитку.

Необхідність вивчення нових смислів культури, пов'язаних із констатованою ситуацією, складає **актуальність** нашого дослідження.

Питання жанрової природи творів вивчалися Ж. Женетом, Ц. Тодоровим, Г. Блумом, Т. В. Бовсунівською, Ю. М. Єгоровою, С. С. Хороб та ін. Проблеми науково-фантастичного роману розглядалися такими вченими, як Ю. М. Єгорова, А. В. Калашнік, Т. В. Катиш, В. Мاستиляк, Є. Шкуров, Б. Стерлінг та ін. Футурологічний аспект вивчення наукової фантастики знаходився у полі зору Е. Тоффлера, І. Драбок, Н. І. та С. Ф. Зражевських, П. М. та І. Ю. Сухорольських та ін. дослідників. На праці цих учених ми і спиралися під час нашого дослідження.

Метою нашої роботи є розгляд футурологічних ідей та образу майбутнього в романі Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися».

Виклад основного матеріалу. Наукова фантастика як жанр, сукупність прийомів, типологій, образів, оповідних технік, фабульних схем і як метод постає в західній літературній традиції як своєрідний мисленнєвий експеримент, що базується на співставленні повсякденної реальності та її наукового опису разом з технологічними трансформаціями. Термін походить від грецької лексеми *phantastikos* — те, що стосується уяви. У сучасній масовій культурі традиційно вживається англomовна абревіатура *sci-fi* (*science fiction*) (Sterling, 2025), яка вже фіксує парадоксальну природу жанру — адже ми маємо справу з науковою вигадкою чи вигадками науки. Причина цього криється в тому, що оскільки людське пізнання завжди часткове, то наука, використовуючи методи індукції, дедукції й аналогії, повсякчас спирається на уяву, аби сформувати ціле з недостатньої кількості частин. Сучасна дослідниця С. Хороб пише: «Визначаючи фантастику як відхилення від умовно заданої реальності, ми неодмінно стикаємося з питанням: хто повинен задавати реальність, хто вибирає її робочу концепцію?... сприйняття фантастики повинне виходити з розуміння не так об'єктивної реальності (хоча воно завжди присутнє), як зі створеної художньої дійсності» (Хороб, 2017, с. 28).

Ідеться про те, що фантастичне припущення є не просто технічним прийомом, інструментом естетичного впливу, а методом повноцінного конструювання реальності, що в умовах сучасної цифровізації людського життя і насамперед спілкування й обміну інформацією прямо зближує фантастичні жанри з конструюванням поняття майбутнього в масовій свідомості. Причому саме поняття реальності за такого підходу видається гранично пластичним і умовним. Принагідно до теми нашої роботи варто згадати, наприклад, гіпотезу комп'ютерної симуляції (Г. Моравек, Н. Бостром), за якою людина не спроможна відрізнити наявну емпіричну реальність від комп'ютерної гри (Бовсунівська, 2015). У цьому сенсі роман Е. Клайна є зразковою ілюстрацією до практичного наповнення концепції віртуальності Ж. Ланьє, тобто розгортає конкретний зміст трансформацій життєвих форм і практик людей у майбутньому.

Власне, починати історію традиції і становлення жанрової структури фантастичної літератури можна ще з античності — наприклад, з «Держави» Платона, яка змальовує уявний ідеальний поліс, але точнішим буде згадати його діалог «Софіст», у якому філософ ділить літературу на умовно реалістичну та фантастичну, згадуючи «вигадку стосовно дійсності» та «вигадку стосовно сутності» (Plato, 2008).

У контексті нашого дослідження можна з упевненістю стверджувати, що трансформація фантастичної літератури, збільшення її ролі й частки в літературній традиції назагал остаточно формується і усвідомлюється з другої половини ХХ ст. у зв'язку зі здобутками науково-технічної революції, постанням індустріального суспільства та розвитком інформаційно-комунікаційних технологій, серед яких чільне місце посіло відкриття і використання цифрових комп'ютерів, протоколів зв'язку між ними та постання Інтернету як світової інформаційної мережі. Ідеологи Інтернету, такі як Т. Бернерс-Лі, В. Віндж, Ж. Ланьє, в середині 80-х років минулого століття небезпідставно вважали, що він змінить образ майбутнього. Це справді відбулося, і, на нашу думку, вододіл між довіртуальною та віртуальною епохами проходить якраз у постанні фантастики, яка фіксує реальність майбутнього як таку, що вже здійснилася. Варто згадати батьків-засновників американської фантастики А. Азімова, Р. Хайнлайна, А. Кларка, один із знаменитих законів останнього прямо стверджує, що будь-яка достатньо просунута технологія не відрізняється від магії. Таким чином, футурологія і фантастика зростаються, утворюючи

нову цілісність — класичним прикладом цього є творчість А. Кларка і С. Лема. Робота С. Лема «Сума технології» (1964) за рівнем та важливістю піднятих у ній проблем є й досі актуальною, а його трактат «Голем 14» (1973) закладає основи філософії штучного інтелекту (AI). Фантастика 80–90-х років минулого століття відходить від розуміння фантастичного як порушення загальноприйнятого порядку, вторгнення в рамки повсякденного буття чогось неприпустимого, такого, що суперечить його непорушним законам, запропонованого французьким структуралістом Р. Кайуа в роботі «*Au coeur du fantastique*» (Caillouis, 1965). Підхід Ц. Тодорова до фантастичного акцентував момент «коливання, яке відчуває людина, якій знайомі лише закони природи, коли вона спостерігає явище, яке здається надприродним» (Тодоров, 2006, с. 18). Стає зрозумілим, що саме поняття реальності втрачає непорушність і стабільність, як і концепція законів природи.

Наукова картина світу з її структурним розумінням реальності (мікросвіт квантових взаємодій, макросвіт ньютонівської фізики, мегасвіт релятивістської астрофізики) накладається на творчу уяву людини, і результатом постає нове парадоксальне розуміння фантастичного як майже буденного, коли майбутнє проростає із сьогодення. Творчість Г. Бенфорда, Д. Бріна, В. Вінджа, А. Азімова, А. Кларка, Г. Біра, Л. Нівена, І. Бенкса, С. Бакстера, Р. Дж. Соєра (які відомі як професійні вчені), а також Ф. К. Діка, С. Лема, Н. Стівенсона, В. Гібсона, продемонструвала постання нової реальності, в якій фантастичне мімікрує під буденне і навпаки. Технологізм і трансформації людського життя стають наскрізною темою футурологічних досліджень. С. Лем у програмній роботі «Фантастика і футурологія» (1970) пише: «У футурології немає ані власних парадигм, ані теорії, однак вона намагається передбачити майбутнє... Відсутність власних парадигм вона намагається компенсувати еклектичністю способу дій» (Lem, 2009, s. 169).

У сучасній науковій літературі знаходимо широкий спектр підходів до феномену фантастичного: різновид літератури, жанр, жанр мистецтва, метажанр, літературна стратегія, галузь художньої творчості, трансісторична категорія естетики, форма художнього моделювання «вторинного світу», первинний структурний феномен, співставний з поезією як найбільш елементарною формою художнього мовлення, література «незвичайного», «метатема», онтологічний жанр, «підвид фантастичної літератури, в якому моделюється художній світ на принципах науковості і фантастичності» (Шкуров,

2016, с. 486). Виникнення жанру кіберпанку як «представлення морально зіпсутого суспільства, життя якого опирається на технології... світом керують торгово-промислові корпорації... технологія стає життєдайною силою, стає культом», як його представляє сучасна дослідниця В. Мاستиляк (Мастильяк, 2002, с. 96), у 80-ті роки ХХ ст. (В. Гібсон, Б. Стерлінг, М. Свонвік) засвідчило новітнє осмислення зростання технологій і людських культури та цивілізації, коли технології перестали бути інструментом і знаряддям, а, імовірно, людина почала інтерпретуватися як об'єкт, частина технологічної системи як комп'ютерної периферії. Роман Е. Клайна «Першому гравцеві підготуватися» є органічним продовженням цієї традиції.

Важливими також є спроби розрізнення *sci fi* та *fantasy* як наукової фантастики і чистої вигадки. Існує підхід, представлений відомим теоретиком літератури Г. Блумом, за яким деякі твори наукової і соціальної фантастики можуть бути включені в канон західної літератури, а фентезі є в чистому вигляді ескапістською (від англ. *Escape* — втеча). Так, наприклад, дослідник творчості Ф. Кафки включає до канону, а популярні романи Дж. Роулінг — ні (Блум, 2007). З іншого боку, існує феномен творчості Р. Р. Толкіна, опертою на потужну традицію міфології та естетику жанру чарівної казки, яка повинна розважати, втішати і добре закінчуватися (Толкін, 2023).

У сучасній літературі фантастичний роман вийшов за межі жанрових обмежень та «нішевої літератури», оскільки він претендує на створення нового способу опису реальності сучасного, яке перетікає у майбутнє. Сучасна дослідниця Ю. Єгорова навіть зауважує, що сучасний фантастичний дискурс об'єднує постації «деміурга та пропагандиста» (Єгорова, 2015, с. 238). На нашу думку, це важливо, тому що сучасна фантастика є не лише вільним польотом уяви, але й здійснює, крім традиційної рекреаційної, ще й мотиваційно-пізнавальну функцію, пропонуючи поведінкові моделі, ефективні у мінливій технологізованій реальності сучасного й майбутнього.

Американський сценарист і письменник Ернест Клайн, який перед тим як почати кар'єру сценариста працював у сфері ІТ і поділяв цінності американської гік-культури (від англ. *Geek* — людина, захоплена сучасними технологіями). Паралельно працюючи над сценаріями та романами, у 2010 р. письменник публікує роман «Першому гравцеві приготуватися». Книга вийшла друком у 2011 р., а у 2012 удостоєна премії *Alex Award Young Adult Library Services Association* та премії «Прометей». Фільм за кни-

гою отримав номінації на премію «Оскар» за найкращі візуальні ефекти та премію «Сатурн» за кращий науково-фантастичний фільм.

Слід зазначити, що книга, як і фільм, були фінансово успішними, що вкотре засвідчувало актуальність маніфестованих проблем і зростаючу впливовість гік-культури як частини масової культури. На нашу думку, однією з причин цього є вельми цікава інтерпретація способу передавання чи то трансляції культурних смислів у цій субкультурі, повною мірою відображена у книзі й фільмі. Йдеться про прийом так званого «великоднього яйця» (*easter egg*, закладка, яйце-райце, великодка, крашанка), який має власну історію. Традиція пошуку за допомогою підказок, прихованих «великодніх яєць», або *egg hunt*, укорінена в країнах британської співдружності ще з часів Вікторіанської епохи, у культурі геймерів і програмістів перетворилася на щось подібне до, наприклад, традиції приховувати власне зображення або підпис на своїх полотнах для художників-живописців. Складність і принципова відмінність між такими формами ідентифікації твору полягає в засобах, які використовуються для цього: якщо художник чи письменник має використовувати візуальні засоби виразності, графічні символи чи семіотичний код мови, то математик чи програміст, занурений у популярну культуру, може використовувати багатовимірну реальність, яка за самою своєю природою рекурсивна (тобто така, що здатна визначати об'єкт через самого себе). Тому практика використання цього прийому принципово відрізняється від усталених в літературній традиції алюзій і ремінісценцій, оскільки не передбачає утворення складного, розгалуженого, але при цьому обмеженого як закритої системи, «дерева смислів». Цей прийом передбачає абсурдну, безглузду, нестандартну, нетривіальну дію, тобто злам лінійності алгоритму, який перетворює сюжет принагідно до літературного тексту на нелінійну структуру зі складною композицією. Тобто великоднє яйце в гік-культурі не розширює горизонт смислів, а міняє точку зору, аспект розгляду, тому саме по собі вже є результатом, означає саме себе, що примушує згадати про Бодріяріві симулякри четвертого рівня, копії без оригіналу. Саме тому цей прийом для роману Е. Клайна є смислотвірним як на рівні сюжету, так і на рівні ідейного змісту твору. Бачимо, що у романі-квесті, таким чином, занурення у символічний ландшафт культури відбувається не екстенсивно, як би це було у традиційному романі на рівні алюзій, а інтенсивно — за рахунок постійного заглиблення в проблему задля її вирішення, коли кожне пасхальне яйце по-

стає як своєрідний портал для кожного наступного. Отже, виникає смислова рекурсія, яка при цьому має відкритий нелінійний характер. Знаменно, що сучасні дослідники розглядають гіперреальність у романі в контексті Бодріярвої теорії симулякрів, яка теж передбачає смислову рекурсію (Dalimu, Putra, Az, 2020), а також роман в цілому як ретротопію (Romanzi, 2020), яка, змінюючи конфігурацію часу, трансформує простір і навпаки (Yao Yu-xin, 2023).

Зауважимо, що попри технологічний ландшафт життя людини майбутнього в романі в центрі уваги все ж саме одна окрема людина як особистість, її цінності, мотиви, прагнення, переживання та дії, тобто роман продовжує гуманістичну традицію у співставленні технологізованого майбутнього і долі окремих людей, людських спільнот і цивілізації у творчості А. Азімова, Р. Хайнлайна, К. Саймака, А. Кларка, С. Лема, О. Бердника та ін. Це видається важливим, оскільки в сучасній фантастиці репрезентується нова дегуманізована модель майбутнього, яка ставить під сумнів не лише антропоцентризм як філософію та ідеологію, а й виживання людського виду в цілому перед загрозами штучного інтелекту чи ворожого інопланетного розуму. Слід відзначити спорідненість деяких прийомів побудови сюжету в романі з величезною традицією дитячого фольклору та класичним романом-подорожжю і романом-загадкою. Маємо на увазі насамперед загадки і підказки Галлідея, які, скеровуючи дії персонажів, утворюють структуру фабули, а відтак і сюжету. Причому загадки до ключів не лише відсилають до інших сфер знання та культурних смислів (що традиційно для загадки), але і генерують смисли у поєднанні з масовою культурою та індустрією ігор 80-х років ХХ ст., які можуть бути охарактеризовані як переважно алгоритмічні, тобто такі, що передбачають чітку послідовність дій для досягнення мети. Саме це робить роман геймерським, а його персонажів — гіками.

Таким чином, ми маємо справу не просто зі змалюванням у романі молодіжної субкультури, а з постанням нового типу модерної особистості, якій лише й під силу впоратися з технологізованим майбутнім як її творцеві, користувачеві і водночас жертві.

Розглянемо також проблему жанрової природи роману Е. Клайна. Загалом під жанром у сучасному літературознавстві розуміють «тип літературного твору, один із головних елементів систематизації літературного матеріалу, класифікує літературні твори за типами їх поетичної структури» (Літературознавчий словник-довідник, 2007, с. 417). За зауважен-

ням відомого літературознавця Ц. Тодорова, «жанр — це місце зустрічі загальної поетики та фактичної історії літератури» [17, с. 25], і в цьому сенсі у своїй книзі «Вступ до фантастичної літератури» дослідник обґрунтовує важливість жанрової специфіки для фантастичної літератури, оскільки вона структурує співвідношення простору і часу, минулого, сучасного і майбутнього. Т. Бовсунівська у дослідженні, присвяченому жанровим модифікаціям сучасного роману, пропонує розгалужену типологію романних жанрів: жанри гіпертекстуального, параболічного, духовного, філософського, постколоніального та ін. типів (Бовсунівська, 2015). Літературознавство не має спільної точки зору щодо того, чи можлива назагал кодифікація жанрів фантастичної літератури, оскільки «якщо “science fiction” набуває форм різних жанрів, то сама жанром не є» (Мастияк, 2002, с. 94). Питання про жанрову структуру масової літератури назагал і фантастичної зокрема ускладнюється ще й тим, що процеси глобалізації утворюють інтернаціональний простір планетарної масової культури. Сучасна дослідниця С. Філоненко констатує тенденції до максимальної диференціації і дроблення жанрів, змішування жанрів чи жанрової дифузії, їх генералізації (Філоненко, 2011, с. 159).

Наукова фантастика, на нашу думку, генералізує жанри популярної літератури, охоплюючи їх собою в межах різноманіття диференційованих форматів, об'єднаних спільними настановами. Тому, визначаючи жанр роману Е. Клайна, ми звертаємося до поняття квесту як одного з основних жанрів комп'ютерних ігор, який є інтерактивною оповіддю про дії гравця та керованого ним персонажа, героя чи аватара. Мотив пригод на шляху досягнення мети, характерний для ескапістської літератури назагал та для young adult зокрема, трансформується в книзі у фрагментарний зріз субкультури гіків, яка у першій чверті ХХІ ст. перестала бути маргінальною і прямує до статусу невід'ємної частини соціалізації та інтеграції молоді до технологічної реальності, яка швидко змінюється. Характерним є те, що в романі Е. Клайна умовний «хронотоп» (М. Бахтін), тобто уявлення про просторово-часову єдність оповіді та культурних смислів, надзвичайно мобільний. Гік-культура сучасності, представлена в романі, орієнтується на символи попкультури минулого (наразі в романі це 80-ті роки ХХ ст.), що вкотре ілюструє нашу тезу про взаємоперехід образу майбутнього в сучасне та їх зв'язку з минулим.

На нашу думку, роман Е. Клайна на рівні структури як роман-квест може бути співвід-

несений з гіпертекстуальним типом роману. Французький теоретик літератури Ж. Женетт спеціально відзначає, що відносини наявного (гіпертекст) та передуючого (гіпотекст) текстів не є коментарем чи алюзією (Genette, 1976, р. 18). У контексті цифровізації та протоколу word wide web гіпертекст в художній літературі утворює власну стилістику, відмінну від явища інтертекстуальності: «При гіпертекстуалізації стилістично нейтральна система вузлів переходу дає змогу читачеві самому формувати асоціативні зв'язки» (Чемеркін, 2009, с. 82).

Отже, гіпертекстуальність у романі функціонує цілком «технологізовано», згідно з мережевою системою гіперлінків, прикладом чого може слугувати своєрідний культурний хаб роману — музей Галлідея, який сам по собі все його життя й особистість розкладає на мережу гіперлінків і «великодніх яєць».

Принагідно до роману Е. Клайна також можемо констатувати своєрідне злиття високої (high) та низької (low) фантастики, коли масова культура у своїх розважальних формах відображає фундаментальні цивілізаційні, філософські, морально-етичні, соціальні проблеми, які перед нами ставить наш образ майбутнього. Тому в романі тиражовані кліше масової популярної культури виконують смислотвірну роль, не просто ускладнюючи текст (наприклад, до рівня гіпертексту чи гіперроману, яким за кількістю відсилок до різноманітних смислових шарів він міг би бути названим), а утворюючи фабульно-сюжетну конструкцію роману-квесту.

Роман-квест у випадку тексту Е. Клайна побудований як позірно проста аркадна комп'ютерна гра, в якій проходження її рівнів пов'язане не лише із сетингом, але й навчанням і дорослішанням персонажів, що виявляє себе в трансформації їхніх мотивів, мовлення, насамкінець системи цінностей і прийняттям відповідальності за себе і майбутнє, тобто особистість персонажів виражається через їхні вчинки та мовлення. І саме тому, говорячи про жанрові особливості роману-квесту, ми звертаємося до підходу структураліста Ц. Тодорова до фантастики: «Жанр повністю визначається актом мовлення» (Todorov, 1976, р. 37). Учений вказує, що наративізація, чи то оповідність, у фантастичному тексті утворюється через «вербальне зображення, яке експлуатує, наприклад, непевність, що може виникати стосовно вибору між буквальним і метафоричним значенням того чи іншого вислову» (Тодоров, 2006, с. 37). Парадоксальне поєднання акцентовано спрощеної, розмовної, мало не підліткової щирості головного героя-оповідача Вейда та по-

стійного використання прийому «великоднього яйця» якраз і утворює текстову гіперреальність гік-культури, представлену в романі.

Сучасна дослідниця А. Калашнік, міркуючи про роль міфу в моделюванні соціальної реальності у фантастичній літературі, зауважує, що «концепція інтертекстуальності зводиться до фундаментальної ідеї неklasичної філософії про активну роль соціокультурного середовища в процесі розуміння змісту та зародження змісту» (Калашнік, 2011, с. 261). Саме тому, на нашу думку, роман Е. Клайна не утворює інтертексту, натомість є класичним гіпертекстом. Причиною цього є те, що зв'язки між культурними смислами та текстами невичерпні, і система, яку вони утворюють в інтертексті, принципово відкрита, а у випадку гіперроману кожне конкретне гіперпосилання відправляє нас до визначеного смислового фрагменту. Це цілком подібно до того, як працює програмний код і функціонують мови програмування. Звісно, одна «крашанка» може рекурсивно відсилати до іншої, що і утворює аркадну структуру роману-квесту. При цьому слід зауважити, що сприйняття читачами роману-квесту в піджанрі кіберпанку позиціонує їх як підлітків, оскільки це не просто роман пригод, а роман пригод у квадраті, оскільки він подвоює реальності — фізичну та віртуальну, і сюжет розвивається в них водночас. Ця особливість фантастичної літератури обумовлена тим, що формується «особливий тип рольової гри, спрямований на розвиток особистості, що дорослішає» (Слижук, 2020, с. 230). Таким чином, діалог і полілог головного героя із самим собою, між персонажами, між оповідачем і читачем утворює додатковий простір смислів, емоційно привабливий для читача завдяки вже згадуваній інтонації щирості. Безумовно, така інтонація є художнім засобом виразності й орієнтована на досягнення емоційної залученості читача до сюжету та ідей твору.

Роман Е. Клайна описує хоча і не катастрофічне, але доволі похмуре майбутнє, що насамперед стосується соціальної сфери. Саме тому західна критика відпочатку, з перших тижнів перебування роману в списку бестселерів The New York Times (від 11.09.2011 до 25.12.2016) визначила його жанр як поєднання кіберпанку та соціальної дистопії. Від класичних антиутопій XX ст. (Є. Замятіна «Ми», О. Гакслі «О дивний новий світ», Дж. Орвела «1984») дистопія відрізняється акцентуванням технологічного аспекту цивілізаційної кризи. Оскільки глобальне потепління і пов'язаний з ним брак ресурсів спричинили цілу низку криз, виникла парадоксальна ситуація, за якої неможливість

заробити гроші на життя в ОАЗі, спричинена тотальним безробіттям у фізичній реальності, змушує людей заробляти знову ж таки в ОАЗі, використовуючи власні тіла як частину глобальної комп'ютерної периферії, практично частину системи: «Мільйони дорослих з вищою освітою не могли отримати... робочих місць» (Клайн, 2017, с. 52). На тлі соціального напруження існує також екологічна та перманентна геополітична криза: «Видатний час. Ми називаємо його Глобальною енергетичною кризою, і вона триває вже досить довго... Спалювання всіх тих викопних енергоносіїв мало неприємні побічні наслідки.... Тож тепер полярні льодовики тануть, рівень моря піднімається, а з погодою повний безлад. Рослини і тварини вимирають у рекордних кількостях, а чимало людей голодують і не мають даху над головою. А ми досі воюємо одне з одним за ті кілька ресурсів, що залишилися» (Клайн, 2017, с. 17).

Практично меседж майбутнього в романі складається з двох частин: майбутнє світу як природного середовища та майбутнє людського світу та перспективи збереження чи трансформації людського виду. Хоча в романі користувачі ОАЗі ще послуговуються тактильними рукавичками і віртуальним шоломом для серфінгу, очевидно, що ці технології мають поступитися проектам аугментації людини (augmented reality — розширена реальність) та wetware (вологий продукт), які мають або розширити сферу сприйняття людини та її когнітивні здібності завдяки прямій взаємодії з віртуальністю (в ідеалі за допомогою прямого інтерфейсу brain-machine), або, поєднавши нейронні тканини мозку з мікропроцесорами, кіборгізувати людину.

Сучасні дослідники зазначають: «У сучасній науковій фантастиці досить популярна тема розширення можливостей людини засобами науки, створено безліч утопій і антиутопій... У творах жанру кіберпанк (і особливо пост-кіберпанк) часто зачіпаються питання, що піднімаються філософією трансгуманізму, популярні «трансгуманістичні» технології та концепції... Трансгуманізм пов'язаний з інформаційними технологіями, вірою в технічний прогрес, можливості людини. Інформаційну епоху і нові медіа трансгуманісти сприймають як благо» (Зражевська, Зражевський, 2015, с. 77). Можемо додати, що в романі Е. Клайна вказана технологізованість кіберпанку парадоксально сполучена з соціальною емоцією збереження традиції (масив попкультури 80-х, зафіксований у «крашанках») як єдиного способу не втратити людську ідентичність. Тобто персонажі роману не прагнуть негайно змінити

свої життєві форми (що є гаслом трансгуманізму), вони просто хочуть жити й бути людьми та виживають в умовах технологічної дистопії. Як ми вже зазначали, персонажі не надто прагнуть дорослішати, хоча й готові брати на себе відповідальність, тому що, на їхню думку, саме дорослі винні в тій ситуації, в якій опинилося їхнє покоління. Знаменно, що подібне ставлення до культури дорослих є характерним для цього покоління «зумерів» (Brownstein, 2020).

Дослідники, розглядаючи сучасну футурологію, особливо зауважують ключову роль у її виникненні наукової фантастики. Неконтрольований розвиток технологій, дегуманізація, пов'язана з технологізацією всіх сфер життя, та глобалізація є основними викликами сучасної футурології: «За останні десятиліття звичними для всіх стали сценарії знищення цивілізації за допомогою технологій, які вийшли з-під контролю людини, що їх продукує у великих кількостях індустрія масової культури. Відбувається популяризація трансгуманістичного світогляду, який зорієнтований на радикальне вдосконалення людського організму за допомогою нових технологій. У багатьох футурологіях починає асоціюватися з прогнозами про технологічні новації, сингулярність, роботів та штучний інтелект, які яскраво описані у роботах трансгуманістів та технооптимістів» (Сухорольський, Сухорольська, 2018, с. 122). На нашу думку, не можна стверджувати, що персонажі роману самоусуваються від соціального противу та є конформістами. Вони, імовірно, прагнуть еволюційно трансформувати наявну систему, оскільки технології в реальності, описані у книзі, є не злом, фетишем і конспірологічною «страшилкою», а умовою виживання — ані більше, ані менше. Крім того, вони є представниками гік-культури рівно настільки, наскільки ним є автор роману. І тому зберігають властиві цій субкультурі погляди й підходи до реальності. Це, наприклад, відображено в ігровому характері доволі похмурої соціальної реальності в романі. Люди грають не лише заради розваг і релаксації, а для того, щоб вижити. Гра, отже, набуває, як і простір віртуальності, буттєвого онтологічного статусу.

Образ майбутнього у Клайна змальовується в стилістиці Р. Хайнлайна з акцентованими простотою і щирістю. Майбутнє в романі є дистопічним, що виражається насамперед у тотальному переході людства у віртуальність. Брак ресурсів і екологічна криза, нестабільна геополітична ситуація не дають людству знищити себе у полум'ї ядерної війни, але примушують повільно стагнувати в ситуації постійного занепаду. Найяскравіші образи майбутнього

в романі Е. Клайна пов'язані з дитячим і підлітковим сприйняттям можливостей, які надала упослідженим людям майбутнього ОАЗа. Вейд каже: «На щастя, я мав доступ до ОАЗа, який був наче аварійним люком у кращу реальність» (Клайн, 2017, с. 18). ОАЗа стає «моїм дитячим садочком і підготовчою школою, магічним місцем, де все було можливим» (Клайн, 2017, с. 18). Також важливою видається відбита в романі комерціалізація віртуального простору, яка позиціонується як негативна і є тим, з чим персонажі намагаються боротися. Статус «стека» — людини, яка живе на мінімальну допомогу, практично цифрового безхатька, безальтернативний для більшості, якщо не «зв'язати себе п'ятирічним контрактом з якоюсь корпорацією, але це було для мене так само привабливим, як і качатись по битому склі у святковому костюмі» (Клайн, 2017, с. 28). Вейд каже, що його «лякала сама думка про те, що "IOI" може отримати контроль над ОАЗою... Вони хотіли почати стягувати абонентську плату за доступ до симуляції. Розмістити рекламу на всіх видимих поверхнях. Анонімність і свобода слова відійшли б у минуле. Момент, коли "IOI" перейме ОАЗу стане кінцем ОАЗа як віртуальної утопії, у якій я виріс. Він стане корпоративною антиутопією, дорогим парком розваг для багатії еліти» (Клайн, 2017, с. 35). Або: «Ми народилися у жакливому світі. А ОАЗа стала нашим щасливим прихистком. Думка про те, що симуляцію приватизує і гомогенізує «IOI», лякала нас усіх настільки, що народженим до появи ОАЗа важко зрозуміти. Для нас це було ніби погроза забрати сонце чи брати плату за те, щоб дивитись на небо» (Клайн, 2017, с. 35). Для персонажів роману згадані сонце і небо давно стали метафорами ОАЗа, а віртуальна реальність непомітно стала первинною щодо фізичної, вихідної. Сформована таким чином масова колективна залежність анітрохи не допомагає у вирішенні реальних проблем, а є втечею, ескапізмом, хоча і гранично оптимізує такі сфери соціальної залученості молоді, як освіта та розваги. І це, на нашу думку, є головною латентною проблемою образу майбутнього в романі. Маємо зазначити, що репрезентація майбутнього у цьому фантастичному творі має наступні риси:

- присутній індивідуалізм персонажів у розділеному соціальними, культурними, освітніми та ін. чинниками суспільстві;
- соціальна криза спричинена енергетичною кризою, руйнацією екологічних систем та неефективністю економічних моделей, які виснажили ресурси планети;
- певний «цифровий інфантилізм» персонажів, який у проєкціях майбутнього ви-

ражається у переконаності щодо можливості підмінити симуляцією реальність і через віртуальну гру досягти соціальних поліпшень;

- рекурсивний характер культури, пов'язаний з лінійною структурою гіперпосилань у глобальній мережі;
- дистопія у романі інтерпретується як неминуха і така, що підлягає лише частковому поліпшенню завдяки впровадженню принципу умовно справедливого перерозподілу доступу та благ. Інакше кажучи, Вейд і Саманта хочуть нагодувати всіх, але причини тотального голоду їх начебто не обходять, оскільки вони вважають відповідальними за це попередні покоління.

Загалом учений Е. Тоффлер і письменник В. Гібсон однаковою мірою передбачили і тим самим сконструювали образ майбутнього для своїх послідовників. Сучасні авторитетні ІТ-фахівці К. Альберг і Г. Хельбінг уже говорять про аналіз «невидимих зв'язків» (кластерів), які пов'язують певних людей і майбутні події, що можуть бути створені чи виконані» (Драбок, 2021), а також про створення гігантської математичної моделі «Living Earth Simulator Project» (LES; «Проект симулятора реальної Землі»). Усе це дає можливість стверджувати, що образ майбутнього в романі Е. Клайна все ж гіпертрофовано песимістичний і сучасна футурологія здатна вчасно попередити людство про наслідки безвідповідального ставлення до навколишнього середовища як сфери існування людського виду. Справа в тому, що будь-які віртуальні простори має створювати і підтримувати людина, а за умов колапсу цивілізації у віртуальність втекти навряд чи вдасться.

Висновки. Жанрові особливості роману Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися» визначені насамперед тим, що він є романом науково-фантастичним. Це обумовлює його природу як метажанрову, здатну об'єднати особливості інших жанрів літературної творчості, а також сферу наукового мислення, соціальної аналітики, побутової культури тощо. Важливо, що цей роман представляє белетристику як масову літературу, оскільки впливовість роману на громадську думку та колективну уяву посилюється своєрідним «подвоєнням» рівнів масової культури у тексті завдяки використанню прийому «великоднього яйця», що загалом надає романові ознак гіпертексту. Також належність роману до традиції кіберпанку та посткіберпанку, заснованої В. Гібсоном, знаходить свій вираз у змалюванні майбутнього як соціально-технологізованої дистопії, що вказує

на значний гуманістичний потенціал роману, тобто на його пряму й опосередковану апеляцію до специфічно людських цінностей, які б обстоювали ідентичність людини перед викликами технологій.

Образ майбутнього, створений у романі Е. Клайна, є доволі неоднозначним. З одного боку, це похмура соціальна дистопія, яка змальовує занепад людської цивілізації на планеті, що гине, за якого людство знаходить порятунк у втечі у віртуальний простір комп'ютерної симуляції. З іншого боку, основні соціальні структури хоча і трансформовані, але збережені і функціонують (зокрема соціальний інститут освіти, сфера розваг, економічна система), і людство адаптується до умов, встановлених браком ресурсів і екологічною та економічною кризою. У центрі уваги роману — доля молодого покоління, яке має обирати між життям на соціальну допомогу та спробою взяти під кон-

троль тотальну планетарну симуляцію — ОАзу. Власне йдеться про певну віртуальну революцію як застереження тотального контролю корпораціями віртуального простору. Бачимо, що майбутнє передбачає як ідеї соціального опору та спротиву, так і шлях еволюційної адаптації й оптимізації наявних функціонуючих механізмів соціального. У майбутньому співіснують протест і конформізм, і воно не передбачає автодеструкції як самознищення. Таким чином, можемо констатувати гуманістичний потенціал образу майбутнього у романі. І хоча не беззастережну, але все ж таки віру у те, що такі майбутнє у людства є. Роман зображує реальність як гру, що також свідчить про зміну ставлення до реальності як такої. Майбутнє в романі акцентує не оцінки чи ідеологічні або політичні заклики, а прагнення вижити і бути. Можна стверджувати, що майбутнє роману — це філософія існування в цифровій реальності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Блум Г. Західний канон: книги на тлі епох. Київ : Факт, 2007. 720 с.
2. Бовсунівська Т. Жанрові модифікації сучасного роману. Харків : Вид-во «Діса плюс», 2015. 370 с.
3. Драбок І. 2021–2030. Майбутнє вже тут — просто воно нерівномірно розподілене. *Українформ*. 2021. 5 лютого. URL: <https://salon.li/0cc252D> (дата звернення 27.05.2025).
4. Єгорова Ю. М. Фантастика в епоху постмодерну: еволюція жанру. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. 2015. Вип. VI. С. 235–240.
5. Зражевська Н. І., Зражевський С. Ф. Футурологія суспільства і медіакультура. *Обрії друкарства*. 2015. № 1(4). С. 65–82.
6. Калашнік А. В. Роль міфу у моделюванні соціальної реальності наукової фантастики. *Гуманітарний вісник ЗДІА*. 2011. № 45. С. 258–264.
7. Катиш Т. В. Особливості функціонування термінологічної лексики в мові української фантастики : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01 — українська мова. Дніпропетровськ, 2004. 19 с.
8. Клайн Е. Першому гравцеві приготуватися / пер. з англ. : Зоряна Крижанович, Юрій Нікітюк. Київ : КМ Books, 2017. 520 с.
9. Літературознавчий словник-довідник / за ред. Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка. Київ : ВЦ «Академія», 2007. 752 с.
10. Мاستіяк В. Сучасні уявлення про фантастику як різновид літератури. *Studia methodologica. Літературознавчі студії*. 2002. № 12. С. 93–100.
11. Слижук О. Особливості сприйняття підлітками української наукової фантастики : методичний аспект. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2020. Вип. 27. Том 4. С. 229–233.
12. Сухорольський П. М., Сухорольська І. Ю. Основні етапи розвитку футурології та її завдання в умовах сучасного світу. *Грані*. 2018. Т. 21. № 3. С. 116–123.
13. Тодоров Ц. Походження жанрів. Поняття літератури та інші есе. Київ : ВД «Києво-Могилянська академія», 2006. С. 22–40.
14. Толкін Дж. Р. Р. Сказання з Небезпечного Королівства / пер. з англ. О. О'Лір і К. Оніщук. Київ : Астролябія, 2023. 328 с.
15. Філоненко С. О. Масова література в Україні : дискурс / гендер / жанр : монографія. Донецьк : ЛАНДОН-XXI, 2011. 432 с.
16. Хороб С. С. Жанрові особливості української фантастики кінця XX — початку XXI століття : дис. ... канд. філол. наук : 13.01.01 — українська література. Івано-Франківськ, 2017. 224 с.

17. Чемеркін С. Г. Стилїстика гіпертексту. *Мовознавство*. 2009. № 5. С. 79–87.
18. Шкурів Є. Наукова фантастика у теоретичному дискурсі. *Літературознавчі студії*. 2013. Вип. 39(2). С. 482–486.
19. Brownstein, R. The Rage Unifying Boomers and Gen Z. *The Atlantic*. June 18, 2020. URL: <https://salon.com/2020/06/18/rage-unifying-boomers-gen-z/> (дата звернення 27.05.2025).
20. Caillois R. *Au Coeur du Fantastique*. Paris: Gallimard, 1965, 182 p.
21. Dalimu S., Putra A., & Az, R. The Portrayal and The Effects of Hyperreality in Ready Player One Movie by Steven Spielberg (The Application of Jean Baudrillard's Theory). *ELITE: Journal of English Language and Literature*, 2020, Vol. 5, No 1, pp. 24–35.
22. Genette G. *Figures*. I. Paris: POINTS, 1976. 288 p.
23. Lem S. *Fantastyka i futurologia*. T. 1, Warsaw: Agora S. A., 2009, 408 p.
24. Plato. Sophist. 2008. URL: <https://www.gutenberg.org/files/1735/1735-h/1735-h.htm>
25. Romanzi V. Levels of Reality in Steven Spielberg's Ready Player One: Utopia, Dystopia, and Retrotopia. *JAM It! (Journal of American Studies in Italy)*, 2020, No 3, pp. 163–174.
26. Sterling B. Science Fiction. Literature and performance. *Britannica*, 2025. URL: <https://www.britannica.com/art/science-fiction> (дата звернення 27.05.2025).
27. Todorov Tz. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Éditions du Seuil, 1976, 188 p.
28. Yao Yu-xin. Research on the Space Construction of the Novel Ready Player One. *Journal of Literature and Art Studies*, 2023, Vol. 13, No. 3, pp. 165–169.

REFERENCES

1. Blum, H. (2007). *Zakhidnyi kanon: knyhy na tli epokh* [The Western Canon: The Books and School of the Ages]. Kyiv: Fakt [in Ukrainian].
2. Bovsunivska, T. (2015). *Zhanrovi modyfikatsii suchasnoho romanu* [Genre Modifications of the Modern Novel]. Kharkiv: Vyd-vo «Disa plus» [in Ukrainian].
3. Drabok, I. (2021). 2021–2030. Maibutnie vzhe tut — prosto vono nerivnomirno rozpodilene [The Future is Already Here — It Just Isn't Evenly Spread]. *Ukrinform* [in Ukrainian]. <https://salon.com/2021/06/18/rage-unifying-boomers-gen-z/>
4. Iehorova, Yu. M. (2015). *Fantastyka v epokhu postmodernu: evoliutsiia zhanru* [Fantasy in the Postmodern Era: The evolution of the genre]. *Naukovi zapysky Berdianskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu*, VI, 235–240 [in Ukrainian].
5. Zrazhevska, N. I., & Zrazhevskiy, S. F. (2015). *Futurologiia suspilstva i mediakultura* [Futurology of Society and Media Culture]. *Obrii drukarstva*, 1(4), 65–82 [in Ukrainian].
6. Kalashnik, A. V. (2011). *Rol mifu u modeliuvanni sotsialnoi realnosti naukovoï fantastyky* [The Role of Myth in Modelling Social Reality of Science Fiction]. *Humanitarnyi visnyk ZDIA*, 45, 258–264 [in Ukrainian].
7. Katysh, T. V. (2004). *Osoblyvosti funktsionuvannia terminolohichnoi leksyky v movi ukrainskoi fantastyky* [Peculiarities of the Functioning of Terminological Vocabulary in the Language of Ukrainian Fiction]. *Avtoref. dys. kand. filol. nauk: 10.02.01, Dnipropetrovsk* [in Ukrainian].
8. Klain, E. (2017). *Pershomu hravtsevi pryhotuvatysia* [Ready Player One]. Kyiv: KM Books [in Ukrainian].
9. *Literaturoznachnyi slovnyk-dovidnyk* [Literary Dictionary-Reference] (2007). Kyiv: VTs «Akademiia» [in Ukrainian].
10. Mastyliak, V. (2002). *Suchasni uiavlennia pro fantastyky yak riznovyd literatury* [Modern Ideas about Fantasy as a Type of Literature]. *Studia methodologica. Literaturoznachni studii*, 12, 93–100 [in Ukrainian].
11. Slyzhuk, O. (2020). *Osoblyvosti spryiniattia pidlitkamy ukrainskoi naukovoï fantastyky: metodychnyi aspekt* [Peculiarities of Teenagers' Perception of Ukrainian Science Fiction: methodological aspect]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskyi zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobyskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka*, red.-upor. M. Pantiuk, A. Dushnyi, I. Zymomria, Drohobych: Vydavnychi dim «Helvetyka», Issue 27, Vol. 4, 229–233 [in Ukrainian].
12. Sukhorolskyi, P. M., & Sukhorolska, I. Yu. (2018). *Osnovni etapy rozvytku futurologii ta yii zavdannia v umovakh suchasnoho svitu* [The Main Stages of the Development of Futurology and Its Tasks in the Modern World]. *Hrani*, Issue 3, Vol. 21, 116–123 [in Ukrainian].
13. Todorov, Ts. (2006). *Pokhodzhennia zhanriv* [The Origin of Genres]. *Poniattia literatury ta inshi ese*, Kyiv: VD «Kyievo-Mohylianska akademiia», 22–40 [in Ukrainian].

14. Tolkin, J. R. R. (2023). Skazання z Nebezpečnoho Korolivstva [Tales from the Dangerous Kingdom]. Kyiv: Astroliabiiia [in Ukrainian].
15. Filonenko, S. O. (2011). Masova literatura v Ukraini: dyskurs / gender / zhanr: monohrafiia [Mass Literature in Ukraine: Discourse / gender / genre: monograph]. Donetsk: LANDON-XXI [in Ukrainian].
16. Khorob, S. S. (2017). Zhanrovi osoblyvosti ukrainskoi fantastyky kintsia XX — pochatku XXI stolittia [Genre features of Ukrainian science fiction of the late 20th — early 21st centuries]: dys. ... kand. filol. nauk : 13.01.01 — ukrainska literatura, Ivano-Frankivsk [in Ukrainian].
17. Chemerkin, S. H. (2009). Stylistyka hipertekstu [Hypertext Stylistics]. *Movoznavstvo*, 5, 79–87 [in Ukrainian].
18. Shkurov, Ye. (2013). Naukova fantastyka u teoretychnomu dyskursi [Science Fiction in Theoretical Discourse]. *Literaturoznachchi studii*, 39(2), 482–486 [in Ukrainian].
19. Brownstein, R. (2020). The Rage Unifying Boomers and Gen Z. *The Atlantic*, June 18 [in English]. <https://salon.com/2020/06/18/rage-boomers-gen-z/>
20. Caillois, R. (1965). *Au Coeur du Fantastique*. Paris: Gallimard [in French].
21. Dalimu, S., Putra, A., Az, R. (2020). The Portrayal and The Effects of Hyperreality in Ready Player One Movie by Steven Spielberg (The Application of Jean Baudrillard's Theory). *ELITE: Journal of English Language and Literature*, 5/1, 24–35 [in English].
22. Genette, G. (1976). *Figures I*. Paris: POINTS [in French].
23. Lem, S. (2009). *Fantastyka i futurologia*. T. 1, Warsaw: Agora S. A. [in Polish].
24. Plato. (2008). *Sophist*. [in English]. <https://www.gutenberg.org/files/1735/1735-h/1735-h.htm>
25. Romanzi, V. (2020). Levels of Reality in Steven Spielberg's Ready Player One: Utopia, Dystopia, and Retrotopia. *JAm It! (Journal of American Studies in Italy)*, 2020, 3, 163–174 [in English].
26. Sterling, B. (2025). Science fiction. Literature and performance. *Britannica* [in English]. <https://www.britannica.com/art/science-fiction>
27. Todorov, Tz. (1976). *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Éditions du Seuil [in French].
28. Yao, Yu-xin. (2023). Research on the Space Construction of the Novel Ready Player One. *Journal of Literature and Art Studies*, 13/3, 165–169 [in English].

Olena Kretova,

Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy (Cherkasy, Ukraine)

<https://orcid.org/0000-0002-3947-4479>

e-mail: ekretova@ukr.net

Larysa Kornovenko,

Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy (Cherkasy, Ukraine)

<https://orcid.org/0000-0002-2587-6995>

e-mail: lkornovenko@gmail.com

THE IMAGE OF THE FUTURE IN ERNEST CLINE'S QUEST NOVEL "READY PLAYER ONE"

The article is devoted to the analysis of the image of the future depicted in Ernest Cline's novel "Ready Player One" and the main futurological ideas of the work. Fantasy literature with its extensive system of genres currently appears as a platform for the establishment and dissemination in the mass consciousness and collective imagination of the image of the future of individual people and humanity, and, unlike the previous tradition, modern fantasy influences the formation of the aforementioned ideas at many levels at once. The genre features of Ernest Cline's novel "Ready Player One" are determined primarily by the fact that it is a science fiction novel. This determines its nature as a metagenre, capable of combining the features of other genres of literary creativity, as well as the sphere of scientific thinking, social analytics, everyday culture, etc. Besides, the novel's belonging to the cyberpunk and post-cyberpunk tradition founded by William Gibson, finds its expression in the depiction of the future as a socio-technological dystopia, which indicates the significant humanistic potential of the novel, that is, its direct and indirect appeal to specifically human values that would defend human identity in the face of technological challenges.

The image of the future created in Ernest Cline's novel is quite ambiguous. On the one hand, it is a gloomy social dystopia that depicts the decline of human civilization on a dying planet, in which humanity finds salvation in escaping into the virtual space of computer simulation. On the other hand, the main social structures, although transformed, are preserved and functioning (in particular, the social institution

of education, the entertainment industry, the economic system), and humanity adapts to the conditions established by the lack of resources and the ecological and economic crisis. The novel focuses on the fate of the young generation, who must choose between a life on social assistance and an attempt to take control of a total planetary simulation. Actually, it is about a certain virtual revolution as a warning of total control of virtual space by corporations. The future involves both the ideas of social resistance and defiance, and the path of evolutionary adaptation and optimization of existing functioning mechanisms of the social. In the future, protest and conformity coexist, and it does not involve self-destruction as self-destruction. We can state the humanistic potential of the image of the future in the novel. The novel depicts reality as a game, which also indicates a change in attitude towards reality as such. The future in the novel emphasizes not assessments or ideological or political appeals, but the desire to survive and be, therefore the future of the novel is a philosophy of existence in digital reality. Prospects for further research are outlined by the possibility of considering the latest literary genres associated with the digitalization of cultural and life forms and understanding the categorical framework of the latest philosophical picture of the world, which is represented by fiction.

Keywords: Ernest Cline, "Ready Player One", science fiction novel, quest, dystopia, image of the future, futurology, geek culture.

Стаття надійшла до редакції 28.05.2025

Прийнято до друку 07.10.2025