

Вань Фан

(Школа востоковедения и африканистики,
Лондонский университет, Великобритания; 656175@soas.ac.uk)

ИНТЕРНЕТ-РОМАН МАТЕРИКОВОГО КИТАЯ: НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В КИТАЙСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ XXI в.

Аннотация: Интернет-роман сформировал новое направление в китайской литературе, изменив литературный и культурный ландшафт материкового Китая XXI в. В этой работе на примере романов «Легенда в павильоне» (小樓傳說) и «Демон по монете за фунт веса» (一銀幣一磅的惡魔) исследуется, как китайский интернет-роман усиливает динамику отношений между автором, текстом и читателем, позволяя читателю влиять на текст и форму романа, создаваемого писателем на базе определенных веб-сайтов. Благодаря гиперссылкам, комментариям и опросам читатели «Легенды в павильоне» действительно могут принимать участие в создании романа. «Демон по монете за фунт веса» дает пример другой формы участия читателя в процессе творчества. Так же, как в видеоиграх, роман дает читателям выбор между определенными альтернативами. Выбирая из них, читатель может управлять развитием сюжета. Расположение элементов в фиксированном последовательном порядке сменилось в интернет-романе представлением текста в нелинейных интерактивных формах.

Ключевые слова: китайский интернет-роман, XXI век, чтение-соавторство, геймификация, жанр.

Wan Fang

(School of Oriental and African Studies, University of London, UK; 656175@soas.ac.uk)

THE INTERNET NOVEL IN MAINLAND CHINA: A NEW TREND IN CHINESE LITERATURE IN THE 21ST CENTURY

Abstract: Internet novel has formed a new trend in Chinese literature, changing the literary and cultural landscape of mainland China in the 21st century. This essay takes *The Legend in Pavilion* (小樓傳說) and *A Devil Sold for One Coin per Pound* (一銀幣一磅的惡魔) as examples to explore how Chinese internet novel expands the dynamic between author, text, and reader by offering a space for readers to influence and shape the texts the author is creating on certain websites. Through hyperlinks, comments, and polls, the readers of *The Legend in Pavilion* can actually take part in the creation of this novel. *A Devil Sold for One Coin per Pound* shows another way of readers' participation. Like video games, this novel provides readers various clear choices. During the reading process, readers can control the development of the novel by choosing from those options. Instead of arranging all of the elements in a fixed linear pattern, internet novel is presented in a non-linear and interactive form.

Keywords: Chinese Internet Novel, 21st Century, Participatory Reading, Gamification, Genre.

Двадцать первый век стал временем расцвета китайского Интернета. Согласно данным 42 отчета CNNIC (китайский информационный интернет-центр), вышедшего в августе 2018 г., на 30 июля 2018 г. в Китае насчитывалось 800 млн

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2021

интернет-пользователей¹. Эти условия в начале XXI в. дали толчок активному развитию жанра интернет-романа. Китайский интернет-роман, как его видят такие исследователи, как М. Хоккс, — это такая форма произведения, при которой оно создается и читается интерактивно в режиме онлайн [1, с. 3]. Интернет-роман создал новое направление в китайской литературе, изменив литературно-культурный ландшафт материкового Китая XXI в.

Исследователи, занимающиеся общественными науками, опубликовали ряд содержательных монографий, которые прекрасно демонстрируют революционное влияние Интернета на китайское общество и культуру². Некоторые филологи также начали интересоваться интернет-романами. Они высказали гипотезу о ключевой роли Интернета в эволюции литературного и культурного ландшафта Китая, который благодаря Интернету превратился из замкнутого и закрытого элитарного сообщества в многогранное демократичное пространство³. На основании предыдущих исследований подобных романов в работе высказывается предположение, что, заменяя неподвижные модели, не рассчитанные на взаимодействие, нелинейными интерактивными формами, интернет-роман несет с собой новые идеи, способные обогатить понимание того, как мы определяем роман как жанр.

Сосредоточив внимание на прочтении двух типичных образцов китайского интернет-романа, а именно «Легенды в павильоне» («Сяолоу чуаньшо», 小樓傳說) Лаочжуан Мохань (老莊墨韓) и «Демон по монете за фунт веса» («Ииньби Ибан дэ Эмо», 一銀幣一磅的惡魔) Синхэ Даньта (星河蛋撻), в этой работе мы исследуем, как китайский интернет-роман расширяет динамику отношений между автором, текстом и читателем и рассуждаем о природе возрастающей интерактивности создания и потребления культурного продукта в современном Китае. Такие перемены могут повлечь за собой разнообразные последствия, повлиять на роль коммуникационных и информационных технологий в китайской литературе и культуре XXI в.

¹ China Internet Network Information Center Report (42nd). August 2018. URL: <https://www.cnnic.com.cn/IDR/ReportDownloads/201911/P020191112538212107066.pdf>. P.20 (дата обращения: 10.01.2021)

² Например, Чжоу Юнмин «Историческое представление политики онлайн» (2006); Чжэн Юнньюнь «Расширение технологических возможностей» (2008) Чжэн Юнньюнь; Ян Гобинь «Власть Интернета в Китае» (2009).

³ Например, «Виртуальная китайская литература» (2005) и «Интернет-литература в Китае» (2015) Мишеля Хоккса; «Трансмедийное повествование и жанр интернет-игры в китайской массовой литературе онлайн» (2014), «Промежуточное на экране» (2017) Хизер Инвуд; «Одержимость красотой» (2009) и «Романтизируя интернет» (2013) Цзинь Фэн; «Нетрадиционные тексты, гендерное воображение и народный феминизм в китайской интернет-литературе» (2015) и «Даньмэй, Сяньцин, и становление онлайн сообщества нетрадиционной ориентации в Китае» (2016) Лин Ян и Яньжуй Сюй.

1. «ЛЕГЕНДА В ПАВИЛЬОНЕ» И ЧТЕНИЕ-СОАВТОРСТВО

«Легенда в павильоне» — это китайский интернет-роман, который выходил серией на литературном портале «Цидянь» (起点) с 24 октября 2008 г. по 7 января 2016 г. и был написан Лаочжуан Мохань. Построенный как гипертекст, роман не дает читателям привычного линейного опыта чтения. Гипертекст — это разновидность повествования, содержащая отсылки к другим повествованиям. Таким образом, благодаря присутствию гиперссылок можно с легкостью переходить от одного текста к другому. «Легенда в павильоне» — это роман-фэнтези, который повествует о разнообразных фантастических переживаниях шести молодых людей. Все они — студенты колледжа Сяолоу, и их учеба предполагает проживание ряда ситуаций внутри некоего компьютера. Этот компьютер может проводить различные эксперименты, которые помогают протестировать реакцию людей на те или иные условия. Основная сюжетная линия этого романа развивается вокруг жизни шести главных героев в студгородке. Внутри текста содержится шесть гиперссылок, каждая из них ведет к истории одного из главных героев, случившейся с ним во время его эксперимента. Кроме того, в романе есть несколько гиперссылок, ведущих к историям популярных второстепенных персонажей. Некоторые истории по ссылкам не короче основной сюжетной линии, как, например, история Су Ваньчжэнь.

Разные гиперссылки в «Легенде в павильоне» создают множественность историй, и благодаря им в процессе чтения можно построить различные версии романа. Если читателю особенно интересен только один из главных персонажей, например Фан Цинчэнь, и он не хочет читать истории о других, то возможно читать истории только о Фан Цинчэне, нажимая на гиперссылки, описывающие впечатления этого персонажа во время его экспериментов. По воле читателей в процессе чтения «Легенда в павильоне» может сменить изначальный сюжет, рассказывающий сложную историю шести персонажей, на роман о Фан Цинчэне. Более того, если читатель устал от историй об основных героях, он может выбрать гиперссылки, которые ведут к историям некоторых второстепенных персонажей. Например, он может выбрать гиперссылку, которая ведет к истории Чу Жохун — персонажа, появляющегося в нескольких экспериментах, но не присутствующего в основной сюжетной линии. В этом случае вместо романа о колледже Сяолоу «Легенда в павильоне» становится романом о мире, в котором живет Чу Жохун. Гипертекст дает читателям более значительную свободу чтения. В процессе они могут сами выбирать интересующие сегменты и, пользуясь гиперссылками, активно участвовать в создании собственных вариантов романа в соответствии с личными предпочтениями, а не с назначенным автором фиксированным порядком. В этом случае роль читателя становится более активной, чем та, которую Эко определяет для «образцового читателя» как деятельное участие в интерпретации текстов и сотрудничество с автором в поиске текстовых кодов (см. подробнее [2, с. 11]).

У читателей «Легенды в павильоне» также есть возможность активно участвовать в создании романа благодаря интерактивному взаимодействию. По

сравнению с романами на бумажном носителе Интернет предоставляет читателям намного больше возможностей для общения с автором. На литературных порталах, таких как Цидянь, читатели могут делиться своими мыслями в разделе комментариев прямо под текстом романа. Писатель может мгновенно получить отклик от читателей и узнать из комментариев об их предпочтениях. Будучи интернет-романом, «Легенда в павильоне» создается в результате сотрудничества между писателем и читателями. Развитие этого романа во многом основывается на читательских комментариях. Например, изначально в романе было только пять главных героев, а Фу Ханьцин был важным второстепенным персонажем. Однако его образ оказался крайне привлекательным и стал очень популярным среди читателей. Все больше людей проявляли интерес к нему в комментариях, и тогда после выхода 30 глав автор сделал его шестым главным героем. Согласно теории Дженкинса, процесс сочинения этого романа превратился в процесс сотворения нового мира. Такой мир — это нечто большее, чем творчество писателя, так как знания, опыт и размышления читателей также вносят вклад в его создание [3, с. 114]. Помимо комментариев, читатели «Легенды в павильоне» также могут участвовать в создании романа через опросы. В процессе написания романа его автор Лаочжуан провела два опроса. Первый из них касался персонажа после выхода 30 глав. В первых ста главах истории шести основных персонажей были одинаковы по длине. Однако в последующих ста главах рассказ о Фу Ханьцине стал намного длиннее, чем истории пяти остальных основных персонажей, что создало дисбаланс. После этого автор провела опрос, с тем чтобы спросить читателей, сохранить ли текущее состояние романа или убрать ряд частей из истории Фу Ханьцина. Так как большинство читателей проголосовали за текущую ситуацию, длина истории Фу Ханьцина осталась прежней.

Другой опрос был связан с концовкой романа. У одного из главных персонажей, Бай Цзинхуна, были две близкие подруги, Яо Гуан и Би Ло, обе они очень важны для его истории. Когда автор писала окончание романа, она не могла решить, на ком из персонажей Бай Цзинхун должен жениться, и организовала опрос, чтобы попросить читателей выбрать между этими двумя героинями. В конце концов, в соответствии с результатами опроса, Бай Цзинхун женился на Яо Гуан.

Благодаря комментариям и опросам читатели «Легенды в павильоне» стали активными соавторами, а не просто пассивными потребителями. Чтение-соавторство, как утверждает Дженкинс, — это одна из основных черт культуры соучастия, в которой традиционные потребители и производители превращаются в участников процесса, способных взаимодействовать и вести диалог друг с другом в рамках ряда новых правил [3, с. 156]. В самом деле, во время написания «Легенды в павильоне» читатели в действительности сыграли роль как соавторов этого романа, так и создателей нескольких новых правил, касающихся взаимодействия между писателями и читателями. Были стерты различия между писателями и читателями, творцами и зрителями, создателями и интерпретаторами [4, с. 171]. В этом смысле «Легенда в павильоне» стала, по определению

Леви, «культурным аттрактором», который сводит вместе разнообразные группы и создает общую среду для них [4, с. 171].

2. «ДЕМОН ПО МОНЕТЕ ЗА ФУНТ ВЕСА» И ГЕЙМИФИКАЦИЯ ИНТЕРНЕТ-РОМАНА

«Демон по монете за фунт веса» публиковался на литературном портале «Чанпэй» (长佩) с 21 ноября 2016 г. до 3 апреля 2017 г., автором романа является Синхэ Даньта. Главный герой — священник, а действие романа развивается на фоне войны между людьми и демонами, которая длится уже почти сто лет. История построена вокруг повседневной жизни священника и демона, купленного им на рынке. Уникальная особенность романа — его структура. Включение ряда геймифицированных элементов делает опыт чтения схожим с опытом прохождения видеоигры. Персонаж священника в романе представлен через второе лицо, «ты». В некоторых главах читатель должен выбирать от лица героя между двумя вариантами, и каждая альтернатива дает свою историю и окончание. В начале третьей главы писатель задает вопрос: «Сейчас ты (главный герой романа) встречаешь этого демона на рынке, и продавец приглашает тебя купить его. Что ты будешь делать? У тебя есть две опции: согласиться купить демона или отказаться [5]. Варианты выбора снабжены гиперссылками, ведущими к различным историям. Роман содержит десять вопросов с двумя вариантами ответа для каждого. Выбирая разные опции, читатели могут получить совершенно непохожие друг на друга истории и прийти к разным концовкам. В зависимости от выбранного варианта демон умирает, живет со священником или становится его компаньоном. Священник также может умереть, стать героем войны или прожить обычную жизнь.

Как отмечалось выше, в структуру романа включены элементы игры. Геймифицированная композиция романа позволяет читателям взять на себя управление существующим текстом и принять участие в создании поглощаемого ими сюжета. Читатели этого романа выходят за рамки активного создания собственных смыслов в процессе чтения; ранее они были способны лишь пассивно потреблять продукты культуры, теперь они могут вложить свой разум и энергию в пересоздание существующих текстов. Вместо следования единственному пути, у которого есть начало, середина и конец, новый тип построения истории дает широкий ряд нарративных возможностей [6, с. 119]. Эти новые нарративные возможности, аналогично описанию трансмедиальности у Вульфа, предполагают, что читатели опосредованно переживают нечто за пределами носителя информации, на котором читают [6, с. 290].

Все носители, как утверждает Вульф, используют пять базовых элементов: слова, образы, звуки, интерактивное взаимодействие и объекты для создания «окон», через которые люди воспринимают выдуманный мир [6, с. 247]. Когда один носитель информации восстанавливается через другой, эти элементы превращаются в описание (адаптация через слова), визуализацию (адаптация че-

рез образы и объекты), аурализацию (адаптация через звуки), интерактивность (адаптация посредством использования интерактивных носителей) и автономизацию (адаптация через превращение интерактивного носителя в неинтерактивный) [7, с. 248]. Согласно Инвуду, когда видеоигра превращается в художественное произведение, задействуются процессы описания и автономизации: «...образы, звуки, материальная компьютерная аппаратура и интерактивность, из которых состоят ролевые онлайн-игры, должны быть представлены исключительно в форме расположенных в фиксированном линейном порядке слов» [7, с. 14]. Однако в отличие от автономизации, которая убирает из художественного мира всю опциональность, роман «Демон по монете за фунт веса» все-таки сохраняет интерактивные характеристики: читатели могут управлять дальнейшими действиями главного героя, что дает им власть над судьбами персонажей. Вместо выстраивания всех элементов в фиксированный последовательный ряд этот роман демонстрирует нелинейную интерактивную форму.

Геймификация книги «Демон по монете за фунт веса» усиливает в читателе чувство субъективного погружения и вовлеченности. Согласно Калльеха, человеческая субъективность — это одна из ключевых проблем в теории игр: «Развитие игры происходит в двух часто синхронно развивающихся сферах: субъективном опыте игроков и реальной практике игры. Процесс игры включает самые разные действия: от движения фигуркой на игровой доске до нажатия кнопки управления или бега с мячом в руке до дальней белой линии. Самое важное, что игра становится игрой, когда в нее играют; до этого момента она представляет собой лишь набор правил и игрового реквизита, ожидающего человеческого участия» [8, с. 8]. Калльеха предлагает модель, описывающую вовлеченность игроков через шесть аспектов: кинестетическая, пространственная, нарративная, эмоциональная, людическая вовлеченность и вовлеченность в совместный опыт [8, с. 38]. Эмоциональная вовлеченность включает в себя разнообразие форм эмоциональной включенности, позволяющей игрокам одновременно ассимилировать игровую среду в своем сознании и подключать в рамках этой среды свой прошлый опыт.

То, что Калльеха описывает как эмоциональную вовлеченность, хорошо подходит к случаю романа «Демон по монете за фунт веса». Благодаря такой вовлеченности роман предоставляет своим читателям возможность погрузиться в воображаемые миры. Через включение нескольких геймифицированных элементов, в том числе нарративной структуры, «Демон по монете за фунт веса» побуждает читателя отождествить себя с протагонистом, чьи вымышленные приключения доставляют ему удовольствие. Выбор между разными опциями в рамках текста требует от читателя подключить к опыту чтения собственные актуальные знания жизни и культуры. Это схоже с предлагаемым Вульфом определением погруженности как двустороннего процесса: поглощая культурный продукт, пользователь входит в воображаемый мир и одновременно также впитывает и выстраивает этот мир по-своему [7, с. 49].

В этом смысле «Демон по монете за фунт веса» создается не только писателем, но также и читателями, которые включают свой прошлый опыт и генериру-

ют новые истории исходя из прочитанного в романе ранее. Успешное включение реального опыта жизни и пространственных впечатлений в создание текста изменило традиционную форму романа и расширило существовавшее ранее понимание романа как жанра.

3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ: ИНТЕРНЕТ-РОМАН И ОПРЕДЕЛЕНИЕ РОМАНА КАК ЖАНРА

Для все большего числа ученых романы больше не являются фиксированными художественными произведениями, которые представляют мысли и опыт писателя. Напротив, это открытые тексты, которые генерируются благодаря динамическому взаимодействию между писателем, текстом и читателем. Таким образом, исследование текста может быть заменено исследованием процесса чтения, то есть диалектического процесса, происходящего между читателем и текстом. В прошлом ученые в первую очередь обращали внимание на произведения и рассказчиков, игнорируя функцию читателя. Позднее, с развитием эстетики восприятия в конце 1960-х гг., фокус литературоведческих исследований сместился к читателю. Такой сдвиг тесно связан с современным романом. Согласно П. У. Хоэндалю и М. Зильберману, сама структура современного романа привела к обнаружению функции читателя [9, с. 37]. Для В. Изера читатель играет скорее активную, чем пассивную роль, участвуя в создании текстового смысла. Автор пишет текст, однако завершённая работа — это текст, реализованный читателем [10, с. 275]. А. Роб-Грийе, идеолог французского «Нового романа», также рассматривает чтение как творческую деятельность. Он утверждает, что читателям романов следует, подобно писателям, активно участвовать в творчестве [11, с. 245]. Роман — это не закрытый неприкасаемый мир, пассивно принимаемый читателем; напротив, роман — это открытый мир, который нуждается в активном участии читателя в его создании. Роль читателя не в том, чтобы понять роман, а в том, чтобы поучаствовать в создании смысла. В сравнении с читателями традиционных бумажных романов читатели интернет-романов оказываются более активными. Роман как жанр — продукт эры книгопечатания. Возникновение цифровых носителей ставит несколько новых вопросов, касающихся определения жанра романа. С одной стороны, интернет-романы все еще сохраняют некоторые традиционные характеристики, составляющие определение жанра романа. С другой стороны, читательский отклик на интернет-романы расширил понятие романа. Согласно Б. Андерсену, капитализм книгопечатания заложил основу для возникновения и развития романа, давая возможность все большему числу людей включить себя в текст [12, с. 36], а также создав современный субъект, история которого совпадает с историей жанра, при этом современный субъект «придуман» романом [13, с. 3]. Большинство филологов и критиков, сосредоточивших внимание на писателях и произведениях, определяют роман как текст, представляющий мысли писателя. После выявления роли читателя этот литературный жанр получил характеристику открытого текста, позволяющего

различные интерпретации. Читатель романа может в процессе чтения размышлять о себе, а не о том, что предполагал автор. В эпоху развития цифровых медиа роман становится еще более открытым, так как читатели интернет-романов много более активны, и это означает, что они могут еще сильнее укрепляться в собственной субъектности в процессе чтения. Таким образом, роман может быть представлен через действия и глаголы, а не через существительные [14, с. 158], хотя он по-прежнему представляет собой современный субъект.

Как жанр, роман имеет несколько уникальных формальных признаков. М. М. Бахтин утверждает, что в основе понимания формальных признаков романа лежит спекулятивное размышление. Обладая еще не завершенным канонem, изменчивостью и пластичностью, роман отличается от других жанров, таких как, например, поэзия [15, с. 10]. Согласно Бахтину, роман — жанр в процессе становления, живой контакт с неготовой, формирующейся современностью [15, с. 11]. Интернет-роман обогатил понимание формальных признаков романа с учетом его незавершенности. Посредством гипертекста «Легенда в павильоне» дает читателю бóльшую свободу. Читатели могут строить различные версии романа на основе собственных предпочтений, осознавая, что текст неопределен, текуч и способен постоянно перестраиваться. Более того, «горизонт ожидания», как его понимает Х.-Р. Яусс, основывается на ранее созданных текстах и личном опыте читателей [16, с. 40]. Речь не только о том, как читатели видят текст во время чтения, но и о том, что может влиять на работу писателя [16, с. 40]. Во время создания «Легенды в павильоне» читатели тесно взаимодействовали с автором. Соответственно, горизонт ожидания читателей мог оказывать прямое влияние на создание романа. Кроме того, читатели подвержены влиянию социальных процессов, следовательно их горизонт ожидания динамичен, что придает этому роману текучую и переменчивую структуру.

Такие интернет-романы, как «Демон по монете за фунт веса», предлагают читателю воображаемое пространство, где он может управлять решениями героя и определять судьбу персонажей. Предлагая несколько вариантов выбора в рамках текста, этот роман предоставляет читателям возможность почувствовать эмоциональную вовлеченность в художественный мир. Согласно старым критериям филологических исследований, геймифицированная структура романа может показаться фрагментарной, однако именно фрагменты позволяют читателям по-своему связать роман, свой прошлый опыт и актуальные знания. Вследствие этого вместо фиксированной последовательной композиции роман приобретает интерактивную, постоянно меняющуюся форму. Интернет-роман, если говорить кратко, существует как часть развивающегося литературного ландшафта, где не литературный критик или ученый-филолог, голоса которых играли важную роль на литературной арене Китая в XX веке, а читатель играет все более важную роль. Интернет дает читателям — группе, традиционно хранившей молчание, — больше возможностей показать свои предпочтения, заставить писателя слышать их голоса и принимать собственные решения о том, что важно и значимо. Так как технологии продолжают расширять традиционное по-

нимание таких жанров, как роман, именно в онлайн-творчестве китайских писателей можно обнаружить самые интересные данные о воздействии технологий на литературу.

Литература

1. Hockx M. *Internet Literature in China*. New York: Columbia University Press, 2015.
2. Eco U. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Indiana: Indiana University Press, 1979.
3. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, London: New York University Press, 2006.
4. Levy P. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Books, 1997.
5. 星河蛋撻. 一銀幣一磅的惡魔. 长佩文学网. [Синхэ Даньта. Демон по монете за фунт веса // Литературный сайт Чанпэй.] URL: <https://www.gongzicp.com/novel-315629.html/> (дата обращения: 10.01.2021). (На кит. яз.)
6. Wolf M. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York, London: Routledge, 2014.
7. Inwood H. What's in a Game? Transmedia Storytelling and the Web-Game Genre of Online Chinese Popular Fiction // *Asia Pacific: Perspectives*. 2014. Vol. 11. No. 2. P. 6–29.
8. Calleja G. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2011.
9. Hohendahl P., Silberman M. Introduction to Reception Aesthetics // *New German Critique*. 1977. No. 10. P. 29–63.
10. Iser W. *Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1974.
11. Robbe-Grillet A. *For a New Novel: Essays on Fiction*. New York: Grove Press, 1965.
12. Anderson B. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London and New York: Verso, 2006.
13. Armstrong N. *How Novels Think: The Limits of British Individualism from 1719–1900*. New York: Columbia University Press, 2006.
14. Van A. *Novel Futures // Theories of the Novel Now*. 2010. Vol. 43. No. 1. P. 157–162.
15. Bakhtin M. *The Dialogic Imagination: Four Essays* / ed. by Michael Holquist, transl. by Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: University of Texas Press, 1981.
16. Jauss H. *Toward an Aesthetic of Reception* / transl. by T. Bahti. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1982.

References

1. Hockx M. *Internet Literature in China*. New York, Columbia University Press, 2015.
2. Eco U. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Indiana, Indiana University Press, 1979.
3. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York and London, New York University Press, 2006.
4. Levy P. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts, Perseus Books, 1997.

5. Xinghe Danta. *A Devil Sold for One Coin Per Pound*. Changpei Literature Website. URL: <https://www.gongzicp.com/novel-315629.html> (accessed: 10.01.2021). (In Chinese)
6. Wolf M. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York and London, Routledge, 2014.
7. Inwood H. What's in a Game? Transmedia Storytelling and the Web-Game Genre of Online Chinese Popular Fiction. *Asia Pacific: Perspectives*. 2014. Vol. 11. No. 2. P.6–29.
8. Calleja G. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Massachusetts Institute of Technology, 2011.
9. Hohendahl P., Silberman M. Introduction to Reception Aesthetics. *New German Critique*. 1977. No. 10. P.29–63.
10. Iser W. *Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1974.
11. Robbe-Grillet A. *For a New Novel: Essays on Fiction*. New York, Grove Press, 1965.
12. Anderson B. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London and New York, Verso, 2006.
13. Armstrong N. *How Novels Think: The Limits of British Individualism from 1719–1900*. New York, Columbia University Press, 2006.
14. Van A. Novel Futures. *Theories of the Novel Now*. 2010. Vol. 43. No.1. P.157–162.
15. Bakhtin M. *The Dialogic Imagination: Four Essays* / ed. by Michael Holquist; transl. by Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin, University of Texas Press, 1981.
16. Jauss H. *Toward an Aesthetic of Reception* / transl. by T.Bahti. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1982.