

*Підпригора С. В.,**доктор філологічних наук, доцент,**в. о. професора кафедри теорії та практики перекладу з англійської мови
Чорноморського національного університету імені Петра Могили*

ІНТЕРАКТИВНІ КНИГИ-ІГРИ: УКРАЇНСЬКИЙ КОНТЕКСТ

Анотація. У статті осмислено специфіку інтерактивних книг-ігор, що потребують незвичної процедури читання, в українському контексті. Поява інтерактивних книг-ігор позиціонується як своєрідне продовження художнього експериментування на початку XXI століття, що унаочнює прагнення авторів вийти за межі усталених правил та приписів, синтезувати літературу вже не лише з різними видами мистецтв (живопис, музика, кіно, фотографія), а й оновити арсенал художніх засобів під впливом процесів технологізації та автоматизації, з використанням можливостей комп'ютера та глобальної мережі Інтернет. Комп'ютер стає одним із медіазасобів комунікації, інструментом, що розширює способи донесення «повідомлення». До уваги взято вагомий напрацювання у сфері ергодики та гіпертекстової літератури зарубіжних (Дж. Армстронг, Е. Бургес, Б. МакХейл, Дж. Брей, А. Гібонс, М. Бернштейн, Д. Греко, Д. Кікоріко, А. Енслін, Н. Хейліс, Х. Рустад, С. Слоан) та українських дослідників (Т. Бовсунівська, А. Татаренко, Ю. Завадського). В українському культурному просторі інтерактивна література репрезентована літературою для дітей «Снігова королева» (вид-во «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА»), «Котигорошко» (проект «KievSeaPirates»), «Мама поспішає додому» (автор С. Дорошева, ілюстрації О. Дегтярової; вид-во «Glowberry Books»), «Завітай у гості» (автори О. Черепанова, К. Галицька, ілюстрації О. Дегтярової; вид-во «Glowberry Books»), «Райдугони» (автор А. Сіяніка, вид-во «Glowberry Books»), «ЛЮБА ЖУЖА» (автори А. та А. Лавренішини, музика А. Байбакова), що характеризується підміною інтерактивності тексту інтерактивністю зображень. Видається, що головними її функціями є навчальна та розважальна, бо найперше, що намагаються зробити творці інтерактивної літератури, – зацікавити дітей екранної епохи процесом читання, перетворити читання на гру. Однак уже той факт, що така література розвивається, свідчить про засвоєння українськими авторами текстологічних принципів та ідей, що побутують у світовій практиці.

Ключові слова: художній експеримент, інтерактивність, інтерактивна література, книги-ігри, віртуальна література, гіпертекстова та ергодична література.

Постановка проблеми. В історії літератури є безліч прикладів мистецьких спроб вийти за межі усталених правил та приписів. Митці намагалися доступними їм засобами втілити задумане, зробити власний витвір потужним інструментом емоційного збентеження реципієнта, результатом авторського самовиразу. Початок XX століття багатий на такі спроби: література синтезувалася з різними видами мистецтв – живопис, музика, кіно, фотографія, оновлювала арсенал художніх засобів під впливом процесів технологізації, автоматизації. Середина XX століття засвідчила появу ще однієї можливості для експериментів із художнім словом –

комп'ютера, а згодом – глобальної мережі Інтернет. Комп'ютер стає одним із медіазасобів комунікації, інструментом, що розширює способи донесення «повідомлення», «відкриває нову еру літературної творчості» [4, с. 88], стимулює появу «нової текстуальності», оновлює літературу в контексті «виснаження» (Дж. Барт) епохи друку. «Новий синкретизм (поєднання мовних, візуальних та звукових елементів), – зазначає А. Татаренко, – дає змогу перетворити рецепцію на перцепцію. Текст тепер не є цілісністю, а сукупністю фрагментів, які читач-перцепієнт обирає і комбінує за власним вибором» [6, с. 37]. Цифровий текст komponується читачем довільно із блоків, пов'язаних гіперпосиланнями. «Мішанина гіперпосилань, – підкреслює В. Костюк, – дорулює ауру класичного тексту, яка потребувала цілісності, смислової єдності та послідовності» [4, с. 90]. Перехід із одного блоку до іншого, зокрема і в інтерактивних книгах-іграх, відбувається через активування посилань, що унаочнює нелінійність тексту, його гіпертекстуальність. Поняття «гіпертекст» було уведене в обіг Т. Нільсоном для потреб інформатики, однак наразі активно використовується в літературознавчій та мистецтвознавчій сферах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Художні твори, що потребують незвичної процедури читання, з'явилися й до появи мережі Інтернет. Е. Дж. Аарсет іменує таку літературу «ергодичною» [3], причому він не розрізняє медіа-носії тексту (друкований, цифровий), а акцентує на способах, завдяки яким текст функціонує, певних правилах прочитання. До ергодичної літератури вчений відносить різноманітні тексти, починаючи від стародавніх єгипетських написів на стінах та китайських манускриптів («Книга змін»); зараховує сюди «Каліграми» («Calligrammes») Г. Аполінера, «Блідий вогонь» («Pale Fire») В. Набокова, «Нешасних» («The Unfortunates») Б. Джонсона, «полудень: оповідання» («afternoon: a story») М. Джойса, «Хазарський словник» («Хазарски речник») М. Павича, «Будинок листя» («House of Leaves») М. Данілевського тощо.

Загалом зарубіжні дослідники (Дж. Армстронг, Е. Бургес, Б. МакХейл, Дж. Брей, А. Гібонс, М. Бернштейн, Д. Греко, Д. Кікоріко, А. Енслін, Н. Хейліс, Х. Рустад, С. Слоан та ін.) активно вивчають феномен друкованої гіпертекстової літератури, цифрової літератури та, що цікаво, вбачають продовження художньої текстуальності у відеоіграх. Причому ці різні форми постають як сегменти однієї експериментальної системи інтерактивної літератури, що пропонує багато варіантів прочитання та задіює різні аспекти сприйняття (є мультимедійною, мультисенсорною, мультимодальною). У довіднику з експериментальної літератури окремий розділ присвячений творам, що існують поза межами друкованої сторінки [11]. Автори розділу (Д. Кікоріко, С. Томасула, А. Енслін, А. Еліас) вирізняють цифрову літературу, літературу нової медійності, відеоігри та вірту-

альну автобіографію. Дж. Армстронг серед експериментальних текстових стратегій виокремлює електронну, гіпер- та інтерактивну літературу, вбачає в цьому прихід нової ери, що виходить уже за межі постмодернізму. Активний розвиток цифрової літератури Дж. Армстронг пов'язує зі зміною якості читання: читачі стають поверховими, менш здатними концентруватися на глибокому значенні книг, тому смислове ядро книги має бути виражене в набагато коротших формах, а для цього якраз і підходять потенційні можливості всесвітньої павутини: блоги, он-лайн форуми, соціальні мережі [9, с. 199].

Серед українських дослідників ергодичної, гіпертекстової літератури вирізняються напрацювання Т. Бовсунівської, А. Татаренко, Ю. Завадського. Література, створена в цифровому середовищі, «віртуальна література» є рівночасно й новаторською, і традиційною» [2; 8]. Новими, за спостереженням Ю. Завадського, є механізми організації мистецьких об'єктів, трансформація способів репрезентації тексту. Традиційним є те, що така література багатьма рисами поетики зближується з літературними напрямками ХХ століття (експресіонізм, футуризм, дадаїзм, сюрреалізм, лєтризм, «новий роман», конкретна поезія, концептуалізм, мінімалізм) [2; 8]. Також у царині цифрового тексту знаходять вияв найсмільвіші виклики літературної парадигми постмодернізму, зокрема множинність, фрагментарність, «смерть автора», відсутність ієрархії, гра на всіх рівнях тексту, іронічність, інтерактивність читача. Цифрова/дигітальна, віртуальна, мережева, кібер-література становить авангард сучасного літературного процесу, ламаючи або ж оновлюючи загальноприйняті уявлення про творення та сприйняття художніх текстів. Серед творів, що репрезентують зарубіжну цифрову літературу, «полудень: оповідання» («afternoon: a story») М. Джойса, «Мое ім'я Капітан, Капітан» («My Name is Captain, Captain») Дж. Морріса та Л. Теллі, «Вперед куди-небудь» («Forward Anywhere») Дж. Маллоу і К. Маршалл тощо.

До цифрової/дигітальної літератури традиційно відносять гіпертекстові твори, де відсутня наперед закладена автором послідовність фрагментів тексту, а читач сам обирає власний алгоритм читання. Не можна оминути й існування масиви т. зв. інтерактивної літератури (книг-ігор), коли гравцю пропонується бути головним героєм, який здійснює вибір, обирає власну подорож лабіринтами тексту. У ранній гіпертекстовій літературі текстуальний зміст залишався центральним [10, с. 1], оскільки оповідь велася переважно із залученням вербальних елементів тексту. Однак зараз з'являються тексти, де візуальні та вербальні складові взаємодіють, а у візуальних інтерактивних романах домінує візуальний нарратив.

На сьогодні художні тексти, створені в цифровому форматі з урахуванням усіх можливостей Інтернету, поєднують в єдине смислове поле текст, звук, анімаційні вклучення, зображення, елементи управління, стають мультимедійними (так називають цю сукупність віртуальних засобів у комп'ютерних науках [3, с. 216]), рухаючись від «гіпертексту» до «гіпермедії» [11, с. 464]. На сайті Electronic Literature Organization (<http://eliterature.org/news/new-e-lit/>) представлена колекція електронної літератури, що демонструє прагнення сучасних письменників звільнитися від обмежень, накладених друкованою сторінкою чи аркушем паперу, використати можливості комп'ютера для створення текстів нового покоління.

Формулювання мети статті. У даній статті звертаємося до осмислення специфіки інтерактивних книг українських

видавництв, що передбачають використання додатків AppStore, Google Play та які репрезентують нову текстуальність.

Виклад основного матеріалу. Інтерактивність є художньою ознакою гіпертекстової прози. Однак інтерактивні книги-ігри, на відміну від множинної, варіативної, неоднозначної гіпертекстової прози, не читаються в довільному порядку, а лише за певним алгоритмом, та закумуляують жанрову матрицю пригодницького роману, пропонуючи читачу-гравцю відчувати себе в ролі головного героя та здійснити подорож небезпечними, незваними місцями. «Інтерактивна література, – стверджує А. Гребенюк, – не просто текст або гіпертекст, вона пропонує активну взаємодію з читачем і цим прийнятна для найрізноманітніших завдань і вікових категорій, сформованих на традиціях «екранної культури» [1, с. 55].

Пік видання друкованих інтерактивних книг-ігор (gamebook), орієнтованих переважно на дитячу та підліткову аудиторію, за кордоном пов'язаний з їхньою популярністю на ринку розваг і припадає на 1980–1990-ті рр. У серії книг «Обери собі пригоду» («Choose Your Own Adventure», авторами близько 60 книг є Р. А. Монтгомері та Е. Паккард) після кожного розділу подавався перелік можливих дій. Відповідно до обраної дії читач переходив на зазначену сторінку, продовжував подорож далі або гинув і за бажанням пробував пройти іншим шляхом. «Така інтерактивна література ніколи не становила конкуренції літературі звичайній, залишаючись «іграшкою»» [1, с. 56].

«Ідея тексту-гри, – акцентує Н. Яблоновська, – ... з одного боку, є дуже характерною для постмодерністської естетики, а з іншого, є безумовно пов'язаною з віртуальними іграми та новітніми тенденціями гейміфікації контенту» [7, с. 22]. Так, із поширенням персональних комп'ютерів, ігрових цифрових програм текстові стратегії книг-ігор лягли в основу своєрідних літературних відеоігор (основоположник електронної інтерактивної літератури – жанр MUD від Multi-User Dimension) – і текстових, і графічних. Конкурс із написання/створення такої інтерактивної літератури (Interactive Fiction – IF) в англійськомовному світі проводиться щороку, починаючи з 1995 р. Причому на сайті конкурсу (<https://ifcomp.org>) можна ознайомитися з творами переможців, завантажити їх та поблукати лабіринтами тексту.

Із появою iPhone/iPad і Android пристроїв стало можливим завантаження ігрових програм із сервісу Google Market, AppStore. Прогресивні видавництва почали використовувати інтерактивні потенції цифрової літератури, «публікувати» художні твори у форматі ігрової програми. Наприклад, видавництво «Visual edition» (visual-editions.com) співпрацює із Google's Creative Lab in Sydney, створюючи серію Editions At Play. У літературних проектах цієї серії простір книг наповнено «магією Інтернету».

На пострадянському просторі інтерактивну книгу «Сулажін» (2016) у вигляді ігрової програми створив Б. Акунін. Тут читач сам обирає продовження сюжету та в підсумку отримує висновок від психоаналітика, оскільки вибір зумовлений психологічною організацією читача, а текст є не лише повістю-грою, а й психологічним тестом. «У повісті «Сулажін» – зазначає Н. Яблоновська, – понад п'ятдесят авторських ілюстрацій, зроблених у різних стилях: від класичного малюнка до коміксів, що підкреслюють різноманітність сюжетів. Вердикти психоаналітика доповнені музикою Бориса Гребенщикова» [7, с. 22].

Історично-культурні умови, у яких розвивалася українська література другої половини ХХ століття, не сприяли формуванню української інтерактивної літератури, зокрема друкованих книг-ігор. Проте зараз популярності набуває цифрова інтерактивна література для дітей, хоча її подальшому поширенню заважає неготовність української читацької аудиторії платити за цифровий контент, більша популярність відеоігор та невисокий художній рівень. Серед українських інтерактивних книжок, які можна безкоштовно завантажити або придбати через мобільні додатки, О. Купрян вирізняє такі: «Снігова королева» (вид-во «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА»), «Котигорошко» (проект «KievSeaPirates»), «Мама поспішає додому» (автор С. Дорошева, ілюстрації О. Дегтярової; вид-во «Glowberry Books»), «Завітай у гості» (автори О. Черепанова, К. Галицька, ілюстрації О. Дегтярової; вид-во «Glowberry Books»), «Райдугони» (автор А. Сіяніка, вид-во «Glowberry Books»), «ЛЮБА ЖУЖА» (автори А. та А. Лавренішини, музика А. Байбакова) [5].

Інтерактивність тексту в дитячих книгах підміняється інтерактивністю зображень: читаючи текст на планшеті, телефоні, можна активувати малюнок – персонажі, предмети починають рухатися, однак це ніяк не впливає на сюжет. Звичайно, що робота над такою книгою потребує колективної співтворчості: художній текст автора осмислюється художником, графічним дизайнером, програмістами, інколи текст супроводжується звуками або музикою. Відтак виходить, що інтерактивність дитячих книжок передбачає активізацію мультисенсорного сприйняття, тобто мультимедійність, а не гіпертекстуальність, під якою розуміємо довільність просування книгою, вибір розвитку дій, варіативність розв'язки тощо. Деякі книги виходять у друкованому вигляді, однак мають спеціально позначені «чарівні сторінки» (наприклад, «Гарбузовий рік» К. Бабкіної та Ю. Пилипчатіної; «Видавництво Старого Лева»). Зображення «оживають» на друкованій сторінці, стають об'ємними тоді, коли читач «сканує» їх камерою, попередньо завантаживши спеціальний мобільний додаток.

Висновки та перспективи дослідження. Отже, в українському культурному просторі інтерактивна література репрезентована літературою для дітей, що характеризується підміною інтерактивності тексту інтерактивністю зображень. Видається, що головними її функціями є навчальна та розважальна, бо найперше, що намагаються зробити творці інтерактивної літератури, – зацікавити дітей екранної епохи процесом читання, перетворити читання на гру. Однак уже той факт, що така література розвивається, свідчить про засвоєння українськими літераторами текстологічних принципів та ідей, що побутують у світовій практиці. Можливо, скоро будемо свідками появи української цифрової інтерактивної художньо-варіативної літератури, орієнтованої на дорослого читача, що буде потребувати окремого фахового дослідження.

Література:

1. Гребенюк А. Інтерактивна література як новий феномен української культури. URL : <http://esnuir.eunu.edu.ua/bitstream/123456789/6336/1/7.pdf>. (дата звернення 13.12.2020).
2. Завадський Ю. Віртуальна література. Нарис типології та естетики : монографія. Тернопіль : Підручники і посібники, 2009. 130 с.
3. Комп'ютерний словник / пер. з англ. В.О. Соловйова. Київ : Україна, 1997. 470 с.

4. Костюк В., Денисенко В. Модерн як поле експерименту (комічне, фрагмент, гіпертекстуальність) : монографія. Київ, 2002. 176 с.
5. Купрян О. Читати граючись. 10 українських інтерактивних книжок для дітей і підлітків. URL : <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/04/30/211740/> (дата звернення 13.12.2020).
6. Татаренко А.Л. Ергодична література як «позакомп'ютерний гіпертекст» : гіпертекстуальні стратегії в романі Мілорада Павича «Красвид, мальований чаєм». *Онтологія літератури в сучасних комунікативних умовах : монографія* / гол ред. О.В. Пронкевич. Миколаїв, 2016. С. 37–59.
7. Яблонівська Н.В. Художня література та мас-медіа в нових соціо-комунікативних умовах : спільність функцій, можливостей та ризиків. *Онтологія літератури в сучасних комунікативних умовах : монографія* / гол ред. О.В. Пронкевич. Миколаїв, 2016. С. 7–36.
8. Aarseth E. J. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, 1997. 216 p.
9. Armstrong Ju. *Experimental Fiction : An Introduction for Readers and Writers*. London-New Delhi-New York-Sydney, 2014. 216 p.
10. *New Narratives : Stories and Storytelling in the Digital Age* / ed. by Ruth Page, Bronwen Thomas. University of Nebraska, 2011. 296 p.
11. *The Routledge Companion to Experimental Literature* / ed. J. Bray, A. Gibbons, B. McHale. London and New York, 2015. 544 p.

Pidopryhora S. Interactive game books: the Ukrainian context

Summary. The article examines the specifics of interactive game books that require an unusual reading procedure in the Ukrainian context. The existence of interactive game books is positioned as a kind of continuation of artistic experimentation in the early twentieth-first century, which illustrates the desire of authors to go beyond established rules and regulations, to synthesize literature not only with different arts (painting, music, cinema, photography), but also to update arsenal of artistic means under the influence of processes of technologization and automation, using the capabilities of the computer and the Internet. The computer is becoming one of the media – a means of communication, a tool that expands the ways of conveying the message.

Significant developments in the field ergodic and hypertext literature of foreign (J. Armstrong, E. Burgess, B. McHale, J. Bray, A. Gibbons, M. Bernstein, D. Greco, D. Kikoriko, A. Enslin, N. Heilis, H. Rustad, S. Sloan) and Ukrainian researchers (T. Bovsunivska, A. Tatarenko, Y. Zavadsky) are taken into account. In the Ukrainian cultural space, interactive literature is represented by children's literature "Snow Queen" (published by "A-BA-BA-GA-LA-MA-GA"), "Kotygoroshko" (project by "KievSeaPirates"), "Mom hurries home" (author S. Dorosheva, illustrations by O. Degtyarova; published by Glowberry Books), "Come to visit" (authors O. Cherepanova, K. Halyska, illustrations by O. Degtyarova; published by Glowberry Books), "Rainbows" (author A. Siyanik, published by Glowberry Books), "LYUBA ZHUZHA" (authors A. and A. Lavrenishina, music by A. Baibakov), which is characterized by the substitution of text interactivity by interactivity of images. It seems that its main functions are educational and entertaining, because the first thing that the creators of interactive literature try to do is to interest children of the screen age in the process of reading, to turn reading into a game. However, the fact that such literature is developing testifies that Ukrainian writers assimilate textological principles and ideas that exist in world practice.

Key words: art experiment, interactivity, interactive literature, game books, virtual literature, hypertext and ergodic literature.