

відомої п'єси Г. Марселя "Божа людина" (1925) [12]. Протестантський пастор Клод Лемуан прощає зраду своєї молодій дружини та виховує її дитину від іншого чоловіка. Після двадцяти років спокійного життя в їхньому домі знову з'являється колишній коханець, щоб перед смертю побачити свою доньку. Внаслідок цього подружжя Лемуанів починає ворухити минуле та аналізувати мотиви своїх вчинків. Чи любив Клод свою дружину як чоловік чи лише як християнин? Які мотиви його прощення? Чому Едме зізналася у своїй зраді Клоду? Через любов до нього, через усвідомлення своєї помилки чи через те, що знала, що той її простить і їй не потрібно буде змінювати усталений хід життя? Ці питання ледь не доводять Клода до самогубства. Рятує протагоніста повернення до Бога, котрий єдиний "знає його справжню сутність, тоді як у своєму хисткому житті він (Клод – Т. Б.) залишиться для себе невідомим або відомим таким, яким він не є насправді" [11, с. 146].

Отже, бачимо, як на повоєнних руїнах мислителі-екзистенціалісти намагалися знайти в людині людське, власне, дати відповідь на запитання: що робить з людини людину? Ж.-П. Сартр вважає, що це – свобода, М. Хайдеггер – перебування у бутті, А. Камю – небайдуже ставлення до смерті Іншого, Р. Гвардіні та Г. Марсель – зустріч із Богом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гвардіні Р. Конец Нового времени // Феномен человека: Антология / Сост. П. С. Гуревича. – М.: Высшая школа, 1993. – С. 240–296.
2. Камю А. Падіння // Вибрані твори: в 3 т. – Т. 1 / Пер. з франц. А. Перепаді. – Харків : Фоліо, 1996. – С. 277–344.
3. Марсель Г. Человек, ставший проблемой // Г. Марсель Трагическая мудрость философии. Избранные труды / Пер. с франц. Г. Тавризян. – М.: Издательство гуманитарной литературы, 1995. – С. 107–145.
4. Сартр Ж.-П. Буття і ніщо: Нарис феноменологічної онтології / Пер. з франц. В. Ляха, П. Тарашука. – К. : Основи, 2001. – 854 с.
5. Сартр Ж.-П. За закрытыми дверями // Ж.-П. Сартр Философские пьесы / Пер. с франц. Л. Каменской. – М.: Канон, 1996. – С. 73–112.
6. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм // Сумерки богов / Сост. и общ. ред. А. А. Яковлева ; пер. с франц. – М. : Политиздат, 1989. – С. 319–344.
7. Сафрански Р. Хайдеггер: германский мастер и его время / Пер. с нем. Т. Баскаковой. – М.: Молодая гвардия, 2002. – 614 с.

8. Хайдеггер М. Письмо о гуманизме // М. Хайдеггер Время и бытие: Статьи и выступления / Пер. с нем. В. Библихина. – М.: Республика, 1993. – С. 192–220.
9. Camus A. Oeuvres complètes. – V. II (1944–1948). – P.: NRF, Gallimard, 2007. – 1408 p.
10. Camus A. Oeuvres complètes. – V. III (1949–1956). – P.: NRF, Gallimard, 2008. – 1483 p.
11. Marcel G. La dignité humaine et ses assises existentielles. – P.: Aubier-Montaigne, 1964. – 221 p.
12. Marcel G. Un homme de Dieu. – P.: Bernard Grasset, 1925. – 201 p.
13. Sartre J.-P. Qu'est-ce que la littérature? – P.: Gallimard, 1991. – 320 p.

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ТА ДИТЯЧА ЛІТЕРАТУРА: РЕЦЕПТИВНИЙ КОЕФІЦІЄНТ КОРЕЛЯЦІЇ

Альона БОЙЧУК

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

Аналізується позиція сучасних комп'ютерних ігор ("Червона шапочка", "Колобок", "Муха-Цокотуха") у трансмедіальній сітці дитячої культури. Акцентується увага на принциповій схожості окремих "геймерських" проектів із літературними текстами. Констатується факт лідерства у медіальному досвіді дітей-реципієнтів комп'ютерної гри та її переваги над книгами. Подібна кон'юнктура у сприйнятті юного читача класифікується як трансгресивна.

Ключові слова: дитяча література, рецепція, комп'ютерна гра, сугестія, мультимедіальність, трансмедіальність, хронотоп, трансгресія, сиквел.

Анализируется позиция современных компьютерных игр ("Красная шапочка", "Колобок", "Муха-Цокотуха") в трансмедиальной сетке детской культуры. Акцентируется внимание на принципиальном сходстве отдельных "геймерских" проектов с литературными текстами. Констатируется факт лидерства в медиальном опыте детей-реципиентов компьютерной игры и ее превосходство перед книгами. Подобная конъюнктура в восприятии юного читателя классифицируется как трансгрессивная.

Ключевые слова: детская литература, рецепция, компьютерная игра, сугестия, мультимедиальность, трансмедиальность, хронотоп, трансгрессия, сиквел.

This article analyses the position of modern computer games such as "Red Riding Hood", "Kolobok", "Mukha-Tsokotukha" in transmedial net of children culture. The attention is paid to the similarity of separate "gamer's" projects to the literary

texts. The fact of computer games prevalence and their prerogative over books in medial experience of children recipients is stated. This situation in young readers' reception is classified as transgressive.

Key words: children's literature, reception, computer game, suggestion, multimediality, transmediality, chronotope, transgression, sequel.

У сучасному комунікативному просторі гра ототожнюється насамперед із розвагою, задоволенням чи нелінійним співвідношенням інформації. Проте у світоглядному дискурсі простежується інтенсивна еволюція ігрових концепцій. Приміром, античні мислителі, активно апелюючи до категорій сакрального, гри, спів, танці та естетичну насолоду розуміли як втілення божественних законів [28, с. 43]. Показовою у даному контексті виявляється розмова Сократа з Чужинцем (діалог “Політик”), де Платон, стратифікуючи окремі види мистецтва (живопис, музику тощо) називає їх *грою*, оскільки “все це робиться не всерйоз, а заради розваги” [30, с. 55]. У наступні епохи тлумачення сутності гри варіювалося відповідно філософсько-естетичних програм. Зокрема, Й. Ф. Гегель протиставляв до гри серйозності [8, с. 339], а І. Кант вбачав у ній сенс краси, де “реальне зливається з умовним” [11, с. 32]. Згодом у працях М. Бахтіна артикулювалась ігрова реалізація “життя в мініатюрі” із звільненням від життєвих правил та зміною реальної умовності на спрощену [2, с. 260]. Засновник філософської герменевтики Г.-Г. Гадамер підкреслив, що гра є першим кроком до людської комунікації [6, с. 289]. Остаточо, у рецептивному ключі Й. Хейзінга констатував, що *homo ludens* цілком заслуговує на рівноправне існування поряд з *homo faber* [33, с. 19].

Між іншим, Платон проголосив концептуальне значення гри також і у досвіді юних сприймачів, наголошуючи на залученні з ранніх літ до гри в шашки, кості [29, с. 164] чи на кіфарі, оскільки остання привчає “душі хлопчиків до гармонії та ритму” [28, с. 206], тобто дисциплінує. З іншого боку, І. Кант продуктивними дитячими розвагами визнавав піжмурки (де реалізовано потребу дитини обійтися без одного відчуття) та гру в м'яч, оскільки, на його думку, найкращими є ті ігри, де “вправи в спритності пов'язані з тренуванням почуттів” [11, с. 472]. Також актуальною німецький філософ вважав “*memoria localis*” (місцева пам'ять) – пригадування змісту книги та сторінки із зазначеною інформацією [11, с. 472]. Така літературна гра є зразком другої рецепції тексту (відтворення), імпровізації та перетворення його дитиною на твір. У свою чергу Р. Яус, представник теорії рецепції, переймання ролі в ігровому естетичному

досвіді називає асоціативною ідентифікацією, оскільки вона може, “з одного боку, призводити до позитивного падіння в насолоду вільного буття, з іншого ж – відобразитися в негативному падінні в несвободу колективної ідентифікації з архаїчними ритуалами” [40, с. 176–177]. Окрім зазначених аспектів, у процедурі рецептивного аналізу (за термінологією О. Червінської) сучасного наповнення ігрового топосу дитини варто враховувати концепцію Л. Виготського [5], який охарактеризував дитячу гру розбіжністю реальної та уявної ситуацій, оскільки дитина оперує смислами речей, а не речами, бачить одне, а діє відповідно до очевидного інакше [1, с. 86–87]. Таким чином, гра як філософський, культурний та психологічний феномен може слугувати знаменником при дослідженні кореляції дитячої літератури з іншими видами сучасного мистецтва. З іншого боку, іманентна участь юного сприймача в ігровому процесі є провідною ознакою дитячої культури. Це доповнюється його об'ємною рецептивною свободою у жанровій системі масового мистецтва, особливо якщо література (у нашому випадку дитяча) є першоджерелом та приводом для інтерпретації чи продовження (сіквел, тріквел, рімейк, спін-офф).

Епоха медіа провокує розгляд нагальної проблеми кореляції комп'ютерних ігор з дитячою літературою з позицій рецептивності, оскільки юний масовий сприймач активно “споживає” продукти кіберпростору. Теоретики зазначають, що у процесі кіберсоціалізації у реципієнтів виникає ряд нових кіберонтологічних очікувань, інтересів, мотивів, потреб та форм соціально-психологічної активності [12, с. 167]. На наш погляд, означена ситуація стосується і дитячої субкультури, оскільки молода особистість більшою мірою підвладна інформаційній залежності (термін Тімакіна) від медіамистецтв безпосередньою участю у геймплеї (ігровому процесі).

Варто зазначити, що перші комп'ютерні ігри виникли 1958 р. в США, коли В. Хігінботам (співавтор атомної бомби) вперше презентував Tennis for Two (електронний “Пінг-понг”) [7, с. 56-57]. Проте дослідники роблять висновки щодо провокації цим науковим проривом нових проблем у системі “людина – дисплей” [36, с. 181], де юний геймер змінює реальну культуру на віртуальну [3, с. 77]. Зазначені зміни супроводжуються у дітей перевагою описових рецептивних версій над продуктивними [34, с. 55], проблемою дитячого *нечитання* та зменшенням авторитету книжки у конкурентній ситуації з онлайн-іграми. Це доводять свідчення 70% опитаних нами дітей, котрі надають перевагу проведенню вільного часу в Інтернеті, а не читанню книжок.

Як відомо, погляди науковців щодо змісту комп'ютерних ігор поляризуються. Одні вважають їх "простором мутації думки" [10, с. 262], інші жанром масової культури, який інтегрує художню та ігрову діяльність [39, с. 368], або ж "техніко-художнім гібридом" з естетичними властивостями [7, с. 55]. Л. А. Месеняшина та А. А. Селютин визнають віртуальні ігри новим видом мистецтва, який створюється за жанровими шаблонами попкультури, вбираючи окремі риси театру та кінематографу [23, с. 83–84]. Виокремлюючи перевагу сюжетики комп'ютерних ігор над літературою та кіно, Т. Х. Кутлалієв вважає такий дискурс інтерактивною системою, що змінюється залежно від аудиторії [19, с. 87]. Більше того, комп'ютерна гра як соціокультурний феномен має вагоме значення у дитячому *мультирежимі* [42, с. 22] поряд з літературою, музичною культурою, театром, кінематографом, мультиплікацією, рекламою тощо. У своєму дослідженні ми частково торкаємось подібних концептів та проводимо логічну паралель між комп'ютерною грою (новим твором) як бахтінським карнавалом, де "реальна форма життя одночасно є її відродженою та ідеальною формою" [2, с. 12]. Особливо продуктивним є дослідження інтерпретацій літературної фабули у сюжет комп'ютерної гри, яка нерідко стає сиквелом чи спін-оффом текстового оригіналу або екранізації (мультиплікації).

На думку окремих літературознавців, поняття кібертексту істотно посилює роль читача/користувача, оскільки реципієнт індивідуально "проходить" та конструює текст [4, с. 18]. Д. В. Галкін підкреслив значення сюжетів та історій, що лежать в основі окремих комп'ютерних ігор, є запозиченням жанрів драматургії, масової літератури та кіно [7, с. 62]. Проте, на думку дослідника, їх домінантна відмінність полягає у принципах ідентифікації, оскільки гравець виступає співавтором (ефект культурного інтерфейсу). Екран у такому разі виступає трансгресивним топосом [7, с. 65]. Скажімо, в обраній нами грі для дівчат "Червона шапочка – альтернативна історія" [16] на ілюстрованих фрагментах одного із епізодів казки Шарля Перро потрібно знайти десять відмінностей, тобто одна із картинок є фальшивою. Згадаймо, що за Р. Яусом, "казка передбачає свідому фікцію, а відтак, і повну насолоду уявним. У ній пропонують пряму протилежність до правдоподібності буденної та історичної дійсності, створену через ідеалізацію простору, часу, осіб і моралі" [40, с. 219]. Зокрема, простір казки, за німецьким науковцем, вибудовується на архаїчному дуалізмі опозицій внутрішнього та зовнішнього, а у своєму безболісному завершенні залишається поза історичним часом [40, с. 219].

Першочергово Червону Шапочку зображено на лісовій стежці у традиційному вбранні, а позаду неї знаходяться Вовк та Заєць, тобто зав'язка твору не зміщується, а хронотоп залишається аналогічним оригіналу. Після кожного пройденого рівня дитині пропонується продовження гри з іншими епізодами казки, які послідовно відтворюють розвиток дії першоджерела. Щоправда, за проппівською схематизацією казок, у грі відбувається стрімкий перехід від етапу, коли один з членів сім'ї відлучається від дому [31, с. 26], з подальшим інтенсивним перебігом подій, до моменту знайдення зниклого [31, с. 50]. Цей процес є своєрідною адаптацією тексту до активної, переважно масової свідомості дітей сьогодення. Варто підкреслити, що під час нашого експерименту діти намагалися вгадати, якою буде чергова картинка, та коментували гру знанням змісту прочитаної колись казки і не виявили принципових розбіжностей між осучасненим твором/сиквелом та казкою. Звичайно, така гра стимулює цікавість юного реципієнта, тренує логіку, розвиває мислення, а відсутністю девіацій сприяє закріпленню позиції літературного зразка.

Жанри сучасних віртуальних ігор – квести, симулятори, стратегії, рольові, екшн – активно використовують естетичні та стилістичні принципи літератури для дітей та юнацтва: динамічний розвиток сюжету, інтелектуальну доступність, емоційну наповненість тексту, домінування пригодницького компонента, емоційність, розважальність, креативність, педагогічну складову, дидактичні мотиви. Окрім того, використовувані також принципи тривіальної культури, корелюючи у практику віртуальних розваг [32, с. 31–32], забезпечують споглядання, активну співучасть (переживання за героя), реалізацію бажання допомогти [9, с. 21]. Це реалізує азартну потребу дитини "прожити" неможливі події без прямої небезпеки для себе. Естетичні переваги комп'ютерної гри подібно доводив Д. В. Галкін, вбачаючи їх у візуальній реалістичності та правдоподібності [7, с. 67]. Крім того, це дозволяє дитині-реципієнту самостійно керувати героєм та розвитком сюжету, самореалізовуватись, відчувати власну активність, дієвість та потенційність. У такому разі, за Є.С. Чичкановим, позиція сприймача змінилась, оскільки він уже є не пасивним глядачем, а інтерпретатором та співавтором мультимедійного твору [38, с. 309–310]. Проте естетична функціональність квазіреальних ігор часто супроводжується примітивізацією сюжету або надмірною гіперболізацією окремих епізодів, чи навіть абсурдністю розвитку дії.

Тяжіння сьогочасного мистецтва до мульти- та трансмедіальності дозволяє побачити мультимедіальну франшизу книжки у формі аудіокнижки, екранізації, комікс-версії, аніме, онлайн- і комп'ютерної гри, веб-сайту, блогу тощо, зумовлюючи активну співпрацю реципієнтів та формування трансмедіальної сітки. Відповідно, існують вакантні позиції, які заповнюються при залученні нових медіальних варіантів [42]. Приміром, "Колобок" існує як канонічна народна казка (усно та книжка з ілюстраціями), аудіокнижка, лялькові мультфільми (1956 р., 1969 р., 1983 р.), намальовані мультфільми (1988 р., 2006 р.), комікси, ляльки та багато варіантів комп'ютерних ігор. О. Нікіфоров поряд із фольклорними текстами "Теремок", "Лапоток" відносить казку "Колобок" до драматичної групи сюжетів із дитячим змістом, оскільки вони за структурою і виконанням включають елементи театральності [26, с. 30]. Саме тому, на наш погляд, даний репрезентивний текст є популярним об'єктом для інтерпретацій та сіквелів.

Як виявилось, головний герой казки "Колобок" (на думку окремих дослідників, предмет не цілком зрозумілий, оскільки не спостережуваний, у чому й полягає його привабливість, що сприяє його міфологічності та легкій персоніфікованості [35, с. 208]) вважається антиоб'єктом для ідентифікації: "Дивна істота, неоформлена і невизначена, тому і виявляється з'їденим, що не затримується ні з ким і нікого не потребує" [37, с. 143]. З точки зору рецепції із цим твердженням можна посперечатися, оскільки більшість опитаних нами дітей вважають цього казкового героя улюбленим, охоче переказують сюжет та малюють власні ілюстрації до тексту. Відомо, що у літературному тексті "Колобка" герой проходить певний шлях, долаючи певні перешкоди. Онлайн-аркада "Червоний Колобок" [17] пропонує гравцеві пройти 15 рівнів (збиранням зірочок), що поступово ускладнюються загрозами для існування. Тобто фабула гри як твору частково дублює фабулу літературного тексту, віртуалізуючи його, що супроводжується яскравою зміною хронотопу, зовнішності головного героя та персоносфери загалом. В аркаді "Колобок проти синіх Колобків" [14] жовтий Колобок повинен з'їсти все на своєму шляху, особливо каву, яка надає "шаленої енергії" (інтермедіальний компонент рекламного жанру), та не потрапити в пашу синім. При цьому відчувається суттєвий перерозподіл функцій головного героя, якого, навпаки, у першоджерелі всі прагнуть з'їсти. Проте, за свідченнями науковців, "з'їдання" як дія притаманна здебільшого негативним персонажам (Баба-Яга, Ворон, Людоїд). У праці С. Мелетинського "Герой

чарівної книги" знаходимо актуальну розповідь про казки палеоазіатів та тунгусів про зустріч із чужим плем'ям та обмін дружинами, де нові родичі виявляються людоджерми і намагаються з'їсти своїх нових дружин [22, с. 155–156]. Проте у нашому випадку, за типологією В. Проппа, таку інтерпретацію можна вважати виконанням важкого завдання, точніше випробуванням їжею: з'їсти названу кількість биків, возів хліба, випити пива [31, с. 56]. Таким чином, подібний мотив є загальнорецептивною тенденцією, що активно експлуатується сучасними ігровими техніками, тим самим сприяє продуктивній фіксації інформації у пам'яті потенційних юних сприймачів.

У грі "Колобок: Портальна пригода" [15] візуально "традиційний" Колобок зветься Клобом (традиція спрощення імен). Біля нього з'являється зелений Колобок-капітан, який доручає телепортуватися і відремонтувати Стародавню Систему Порталів. Тобто хронотоп тексту віртуалізується, а головний герой набуває статусу чарівника, образ якого надто поширений у дитячій культурі. Така гра імпонує переважно хлопчикам, синтезуючи літературний сюжет із численними інтермедіальними компонентами. "Колобок 2" [13] дублює сільський екстер'єр та супроводжується мелодією з легко впізнаваної дітьми каламбурної телепрограми "Деревня Дураков", що супроводжується сміховою реакцією, бешкетуванням, глузуванням тощо. Таким чином, інтермедіальні елементи у комп'ютерній грі як продовженні чи переробці першотвору виконують функцію сугестивної рецептивної настанови.

Своєю чергою логічна гра "Відважний Колобок" [27] супроводжується анотацією: "Хто сказав, що герой обов'язково повинен мати руки і ноги? Обертай екран, щоб дати Колобку можливість дістатися до чергового чарівного порталу і врятувати свою подружку". При цьому реципієнт спостерігає звуження персоносфери та ідеалізацію образу головного героя: у грі присутні Колобок, рожева подруга (кричить "Help") та бордовий зубатий прямокутник. Можемо припустити, що казковий образ Лисиці сепаровано між двома персонажами гри з відповідним перерозподілом функцій. Всі вони потрапляють у символічне коло, у якому зосереджуються декілька інших кіл (за проппівською стратифікацією [31, с. 73]): антагоніста (шкідника-Прямокутника), дарувальника (дитини, яка допомагає рятувати), царівни (шуканого персонажа), відправника, героя (охоплює відправлення на пошуки Колобка, реакцію на вимоги дарувальника, весілля тощо). Коли дитина зіграє 24 рівні, тоді зустрічається з транзитивним персонажем-викрадачем та нареченою Колобка. У розв'язці реципієнт спостерігає

картину зустрічі з обраницею, оточеною сердечками (нагорода за вдалу гру). У законі повторення динамічних елементів казки фольклориста О. Нікіфорова спіральний хід дії (де кожне коло відрізняється персонифікацією, мотивуванням дії або деякими приватними епізодами) притаманний казкам про важкі завдання [26, с. 315], динаміка яких відповідає жанру аналізованої нами гри.

Якщо багато комп'ютерних сюжетів нівелюють літературним образом Лисиці, то логічна флеш-гра “Лисиця і Колобок” [20] є спін-оффом до відомої казки, оскільки такий жанр передбачає кардинальну зміну головних і другорядних персонажів у новому творі. Окремі дослідники зауважують, що “тільки перед лестоцями Лисиці нерозумний безтурботний Колобок виявляється безсилим. Це не випадково, оскільки в слов'янській міфології Лисиця є супутницею і втіленням Макоші – богині долі та врожаю” [37, с. 144]. Сьогодні це питання можна вважати дискусійним. Якщо враховувати погляд О. Нікіфорова, таку інтерпретацію казки слід вважати сатиричною [26, с. 189]. Так дитина-гравець повинна допомогти Лисичці дістатися до Колобка шляхом вчасного переміщення предметів інтер'єру. На перешкоді постають гострі геометричні фігури (пам'ятаємо про округлість Колобка), а коли Лисиця дістається до Колобка, вони цілуються. В. Пропп підкреслив, що, коли царівна прилюдно цілує царевича, це можна вважати своєрідним тавруванням [31, с. 119]. У свідомості потенційного реципієнта цей код легко прочитується. У іншій грі, “Лисиця і Колобок” (2), адресат отримує наступне повідомлення: “Колобок дуже втомився, він хоче покінчити з собою, віддавшись на обід Лисиці! Допоможи йому залишити цей грішний світ!” [21]. Для дитини таке сугестивне звертання є надто небезпечним, оскільки “гравець свідомо чи підсвідомо ототожнює себе з героєм, приймає його ціннісні установки” [18, с. 191]. Діти, які вперше почали грати у цю гру, були спантеличені та обурені такою агресивною інтерпретацією тексту, фабула якого остаточно деконструювалась. Окрім того, прагнення до самовбивства у літературі різних народів для дітей згадується Є. Мелетинським, зокрема у сюжетах про злу мачуху [22, с. 177]. На наш погляд, подібний мотив можна тісно пов'язати з подібною інтерпретацією “Колобка”. Таким чином, розглянуті нами інтерпретації та сівквели казки “Колобок” у формі комп'ютерних ігор дають підстави стверджувати про від'ємний для літератури коефіцієнт кореляції на користь масового мистецтва.

Якщо “прочитувати код комп'ютерної гри як текст” [32, с. 32], то у грі “Мухи-Цокотухи” [25] зашифровано мотив необдуманого вбивства (про це свідчать рецептивні відгуки дітей). Почнемо з того, що в експозиції

з'являється покоївка, оточена великою кількістю Мух. Їх потрібно вбити під монотонний ритм барабанів, які виконують роль інтермедіальних сигналів для сприймача. Героїня розгублено дивиться на комах, що викликає у гравця бажання допомогти їй, тобто відбувається глядацька імерсія (за І. І. Югай, включення в простір твору). Дитина у такому разі повинна вбити якнайбільше Мух, що супроводжується бризканням крові та загибеллю цих персонажів. У такому разі, за О. Нікіфоровим, смерть можна вважати однією із форм подорожі героїв [26, с. 356]. Тому в разі виграшу реципієнт може обирати, чим далі позбуватися Мух – клеєм, більшою мухобійкою, тоніком – чи збільшити час гри. Подібну інтерпретацію казки варто віднести до драматичного жанру, де сюжети дуже прості й короткі, а їх сутність – у повторюваних поетичних і синтаксичних елементах [26, с. 292]. Бесіди з дітьми доводять, що така деконструкція казки К. Чуковського навіть не натякає дітям-читачам на літературне першоджерело, оскільки більшість дітей не пов'язували зміст та форму цих двох творів між собою, а дискусійний виняток становить поетика заголовку обох текстів. Як бачимо, літературна фабула адаптувалась розробниками гри до потреб дитини-глядача в гіпервrażеннях та форм ігрової активності, що доводить приналежність до сучасної маскультури. Проте цікавою виявляється роль стимуляційних конструкцій гри, які уможливають “продукування різних форм спілкування автора з глядачем, глядача з твором, глядача з глядачем і навіть автора з автором, оскільки поняття авторства в деяких іграх значно відрізняється від класичного” [39, с. 369]. Це засвідчують не цілком позитивні коментарі користувачів сайту (ще не досліджений рецептивний жанр), у якому вміщена проаналізована вище гра.

Проте багато сучасних ігрових сівквелів як продовжень текстів дитячої літератури за тематичним наповненням можна віднести до маргінального жанру кросовер, оскільки їх зміст читають виключно дорослі, але оформлення залишається дитячим. Безпосередньо це можна екстраполювати і на комп'ютерну гру як “цілісний текст, що вміщує повідомлення з кількома рівнями значеннями: художній текст, правила гри та інтерфейс” [39, с. 370]. Зокрема, у грі “Муха Цокотуха” [24] завданням гравця є пролетіти якнайбільшу відстань. Після запуску реципієнт одразу зосереджується на топосі луку, що супроводжується монотонними звуками. Згодом гравець бачить синю та сіру летючих мух (першу можна ототожнити з головною героїнею казки К. Чуковського, а другу з Комаром). Вони розмовляють про побачений Інститут

наркотичних досліджень. Сіра Муха застерігає товаришку про небезпеку. Проте Синя відповідає: *“Не роби з Мухи Слона! <...> Мені дуже цікаво, що насправді являють собою наркотики”*, – опиняючись на столі у дослідника (інтерпретований образ автора). Працівник Інституту веде монолог: *„Охохо! <...> Сьогодні Ви будете дегустатором наркотиків. Ми пропонуємо марихуану, екстазі, кокаїн, героїн <...> Після кожної дози Ви мусите пролетіти через тунель контролю. Там є декілька перешкод, які не завдадуть проблем. <...> Ми помістили туди кілька пляшок води, якщо буде потреба освіжитися. Звичайно, можете залишити експеримент і не хвилюватися про кризу стримування. Ми забезпечимо Вас усіма необхідними наркотиками <...> Ви можете спробувати битися об стіну, щоб протверезіти. Тож як ви до цього ставитесь? У вас ще є порох у порохівницях?”* [24]. На безконечному шляху Мухи (заразом і реципієнта) лежить багато вбитих комах, та й сама героїня рано чи пізно вмирає від передозування. Така інтерпретація нагадує описаний О. Нікіфоровим та О. Афанасьєвим сюжет надокучливої казки, де *“Летіла сова повз сад, сіла на колоду, випила воду...”* [26, с. 123], або ж текст *“Ворона летіла”* [26, с. 156], сенс яких *“відв’язатися”* від прохача історій. Серед функцій дійових осіб, за В. Проппом, виділяється пункт перенесення героя до предметів пошуку в *“іншому царстві”* шляхом перельоту *“в образі птаха”* (а у нашому випадку комахи) [31, с. 48]. Очевидно, що від казки К. Чуковського збережено динамічність та активність Мухи-Цокотухи, але втрачаються колоритні образи інших алегоричних персонажів, зникненням яких цікавилась рецептивна свідомість дітей. Р. Яус у такому випадку зауважував про читача, який прагне уважніше розпитати автора про зникнення *“героя”*: готовий до продуктивного читання [40, с. 206–207]. Однак дана гра будується і за окремими позиціями відомої проппівської схеми: *“початкова ситуація – заборона – наказ – виконання наказу – герой механічно піддається чарівному впливу – біда облудного договору”* [31, с. 129]. Є. Мелетинський неодноразово транслює приклади казок про молодшого брата з мотивами невдалого наслідування (в Китаї герой не послухав знахарів і перетворився на мавпу) [22, с. 99]. Як бачимо, подібний принцип вмонтовано в ідею онлайн-гри *“Муха Цокотуха”*. Привертає увагу той факт, що діти-сприймачі, які не розуміли сутності окремих хімічних агентів, зацікавились їхньою дією, що свідчить про неоднозначну сугестивну потенційність сприйнятої віртуальної інформації. У такому разі педагогічний сарказм поєднано з актуальною сьогодні проблемою

споживання наркотиків, що призводить до негативного фіналу. До того ж казка змінює свої жанрові параметри, трансформуючись з комедії в трагедію.

Отже, література для дітей та юнацтва активно експлуатується сучасними комп'ютерними іграми, актуалізуючись у формі інтертексту, інтерпретації, трансформації, адаптуючи літературні зразки до потреб масового споживацтва шляхом модифікацій фабули, наповнення інтермедіальними компонентами, спрощення лексичного та ліквідацією тропологічного рівня тексту тощо. Свідомість потенційного дитини-сприймача у такому випадку задовольняє свої кіберонтологічні очікування, а рецептивний коефіцієнт кореляції дитячої літератури відносно віртуальної гри визначається перевагою останньої внаслідок своєї широкої популярності. Комп'ютерна гра, як новий реконструйований твір, досить часто рецептується у порівнянні з літературним першоджерелом. Якщо дитина здатна проаналізувати або ж вказати на виявлені відмінності, то її можна вважати адекватним читачем, у якого сугестія літературного зразка формує здатність *“фільтрувати”* запропоновані інтерпретації, сіквели, рімейки, спін-оффи тощо.

ЛІТЕРАТУРА

1. Батенова Ю. В. Игра, компьютерная игра, игровая деятельность: сравнительный анализ понятий // Мир образования – образование в мире. – 2012. – № 2. – С. 85–90.
2. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. – 2-е изд. – М.: Худож. лит., 1990. – 543 с.
3. Бондарь Л.Е. Компьютерная игра как образовательный проект // Слово.ру: балтийский акцент. – 2012. – № 4. – С. 77–78.
4. Восканян М. В. Homo informaticus и homo ludens: игра в культуре информационного общества // Вопросы культурологии. – 2008. – № 11. – С. 17–20.
5. Выготский Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский [предисл. А.Н. Леонтьева; коммент. Л.С. Выготского, В.В. Иванова; общ.ред. В. В. Иванова]. – 3-е изд. – М.: Искусство, 1986. – 573 с.
6. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного [пер. с нем] / Г.-Г. Гадамер. – М.: Искусство, 1991. – 367 с.

7. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – № 3. – С. 54–72.
8. Гегель Г. В. Ф. Эстетика. В четырех томах / Г. В. Ф. Гегель; под ред. М. Лифшица. – Т 4. – М. : Из-во «Искусство», 1973. – 676 с.
9. Днепров С. А., Каткова А. Л. Педагогические возможности виртуального пространства компьютерной игры // Педагогическое образование в России. – 2009. – № 3. – С. 16–24.
10. Дьяков А. В. Философия пост-структурализма во Франции. – Нью-Йорк.: Издательство “Северный Крест” 2008. – 364 с.
11. Кант И. Трактаты и письма [пер. с нем. Н. Вальденберга] / И. Кант, М. : Наука, 1980. – 710 с.
12. Ким В. С. Компьютерные игры и виртуальные миры // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. – 2011. – № 4. – С. 166–172.
13. Колобок 2. Режим доступа к странице: <http://games-best.net/logik/135-kolobok-2.html>
14. Колобок против синих Колобков. Режим доступа к странице: http://www.igames.com.ua/FlashGame.aspx?name=roll_againts_blue_rolls
15. Колобок: Портальное приключение. Режим доступа к странице: <http://www.yaouye.ru/kolobok-portalnoe-priklyuchenie-online-igra/9757/>.
16. Красная Шапочка: альтернативная история. Режим доступа к странице: http://www.po-igraem.ru/games.php?nazvanie=krasnaya_shapochka_-_alternativnaya_istoriya.
17. Красный Колобок. Режим доступа к странице: http://igroflot.ru/online/flash_game_16033/.
18. Куликовская Н. Э. Компьютерные логопедические игры: историко-философский обзор // Теория и практика общественного развития. – 2011. – № 7. – С. 190–194.
19. Кутлалиев Т. Х. Способы введения нелинейности в сюжеты компьютерных игр // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. – 2012. – № 11. – С. 87–95.
20. Лиса и Колобок (2). Режим доступа к странице: <http://vk.com/app2749879?ref=2>
21. Лиса и Колобок. Режим доступа к странице: <http://www.igames.com.ua/FlashGame.aspx?name=lisa-i-kolobok>
22. Мелетинский Е. М. Герой волшебной сказки / Е. М. Мелетинский. – М.-СПб.: Академия Исследований Культуры, Традиция, 2005. – 240 с.

23. Месеняшина Л. А., Селютин А. А. Компьютерная игра: аттракцион? Искусство? // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2011. – Т. 1. – № 7. – С. 82–86.
24. Муха Цокотуха. Режим доступа к странице: <http://www.game-game.com.ua/19360/>
25. Мухи-Цокотухи. Режим доступа к странице: http://www.igames.com.ua/FlashGame.aspx?name=fly_clatterer
26. Никифоров А. И. Сказка и сказочник / А. И. Никифоров; сост., вступ. ст., Е. А. Костюхина. – М.: ОГИ, 2008. – 376 с.
27. Отважный Колобок. Режим доступа к странице: <http://www.flashgames.ru/igra/otvazhnyi-kolobok.html>
28. Платон. Сочинения в 4 т. Т. 1 / Под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; Пер. с древнегреч. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та; “Изд-во Олега Абышко”, 2006. – 632 с.
29. Платон. Сочинения в 4 т. Т. 3. Ч. 1 / Под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; Пер. с древнегреч. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та; “Изд-во Олега Абышко”, 2007. – 752 с.
30. Платон. Сочинения в 4 т. Т. 3. Ч. 2 / Под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; Пер. с древнегреч. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та; “Изд-во Олега Абышко”, 2007. – 731 с.
31. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки / В. Я. Пропп [научная редакция, текстологический комментарий И.В.Пешкова. – М. : Лабиринт, 2001. – 192 с.
32. Соколова Е. В. 2002.03.004. Кюклик Ю. В поисках утраченного текста: литературоведение и компьютерные игры. Kücklik J. auf der suche nach dem verlorenen Text: Literaturwissenschaften und Computerspiele // Philosophie im Netz. 2001. Н.15. S.2540 // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 7: Литературоведение. Реферативный журнал. – 2002. – № 3. – С. 31–33.
33. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга ; [сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича]. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
34. Червинская О. В. Пушкин, Набоков, Ахматова: метафоризм русского лирического романа : Монография / О. В. Червинская. – Черновцы: Рута, 1999. – 152 с.
35. Червиньски П. Пространственность преодолений и перехода русского когнитива (на материале двух прецедентных сюжетов) // Лингвокультурология. – 2010. – № 4. – С. 205–221.

36. Чернов Н. Н., Степанов П. А. Влияние компьютерной игры на отдельные психофизиологические функции человека // Известия Южного федерального университета. Технические науки. – 2000. – Т. 18. – № 4. – С. 181–182.
37. Чернышева Н. С. Сказочные образы в современном социокультурном контексте // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – Т. 85. – № 6–2. – С. 139–148.
38. Чичканов Е. С. Интерактивность как средство художественной выразительности // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. – 2009. – Т. 15. – № 4. – С. 309–313.
39. Югай И. И. Компьютерная игра как вид художественной практики // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2007. – Т. 14. – № 37. – С. 367–372.
40. Яус Г. Р. Досвід естетичного сприйняття і літературна герменевтика / Ганс Роберт Яус ; пер. з нім. Роксоляна Свято і Петро Тарашук. – К. : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2011. – 624 с.
41. Kakutani, Michiko. And Then What Happed? Read the Sequel [Електронний ресурс] // The New York Times Book Review – June 5, 1992. – 5 p. – Режим доступу до журн.: <http://www.nytimes.com/1992/06/05/books/critic-s-notebook-and-then-what-happened-read-the-sequel.html?pagewanted=all&src=pm>.
42. Kümmerling-Meibauer, Bettina ; Grimm, Gunter E. [Hrsg.] ; Bogdal, Klaus-Michael [Hrsg.]. Kinder- und Jugendliteratur : eine Einführung / Bettina Kümmerling-Meibauer. Darmstadt : WBG (Wiss. Buchges.), [Abt. Verl.], 2012. – 156 S.

П'ЄСА ЯРОСЛАВА ВЕРЕЩАКА “КЕРЯ”: КОНСТРУЮВАННЯ МОДЕЛІ “ГЛЯДАЧ – СПОСТЕРІГАЧ – НАГЛЯДАЧ” В УМОВАХ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ ХУДОЖНЬОГО ПРОСТОРУ

Людмила БОНДАР

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

У статті досліджується співвідносність образної системи п'єси Ярослава Верещака “Керя” з віртуалізованим художнім простором, за допомогою якого автор долає лінійну каузальність. У роботі зазначається, що тиражування

художнього простору детермінує виникнення кількох типів адресатів, яким автор відводить певну роль. Визначається ідейне навантаження жанру твору та окреслюється тип драматичного конфлікту.

Ключові слова: “театр у театрі”, фентезі, внутрішньотекстовий реципієнт, конфлікт, дискурс.

В статті досліджується соотнесеність образної системи пьєсы Ярослава Верещака “Керя” с виртуализированным художественным пространством, при помощи которого автор преодолевает линейную каузальность. В работе отмечается, что тиражирование художественного пространства детерминирует возникновение нескольких типов адресатов, которым автор отводит определенную роль. Определяется идейная нагрузка жанра произведения и указывается тип драматического конфликта.

Ключевые слова: “театр в театре”, фэнтэзи, внутритекстовой реципиент, конфликт, дискурс.

The paper investigates the correlation between the images system in Yaroslav Vereshchak's play Keria with virtualized artistic space through which the author overcomes linear causality. The paper notes that the replication of the artistic space determines the emergence of several types of recipients to whom the author assigns certain parts. The ideological charge of the genre is identified, and the type of dramatic conflict is indicated.

Key words: “Theatre in the Theatre”, a fantasy, an inside recipient, the conflict discourse.

Сучасне мистецтво постнекласики корелює з поняттями “плюралізм” та “тиражованість”. Обраний за об'єкт критичної реценсії драматургічний текст Ярослава Верещака “Керя” також може бути співвіднесений із поняттям множинності. Один із перших варіантів сюжету – драма “144000” – раніше вже піддавався літературно-критичному осмисленню [1]. У подальшому сюжет п'єси мав ще кілька редакцій, що призводило до зміни його жанру та заголовків. В останньому варіанті авторського рукопису маємо “фентезі комедійне”, назва якого “Керя”.

Метою статті є дослідження найновішої редакції (початку 2013 року) п'єси Я. Верещака “Керя” як моделі віртуального дійства з елементами телекомунікаційної перспективи. Мета зумовлює розв'язання наступних завдань: окреслити теоретичні погляди щодо проблеми віртуалізації літератури; розкрити семантичний код назви та жанрового підзаголовку твору як інваріанта стосовно попередніх назв та жанрових означень; розглянути образну систему п'єси в контексті творення буття – інобуття – метабуття; простежити взаємодію у тексті часопросторових континуумів; виявити особливості конструювання конфлікту драми.