

## ІНТЕРАКТИВНА ЛІТЕРАТУРА ЯК ВІДКРИТИЙ ТЕКСТ (НА МАТЕРІАЛІ ТВОРІВ ЕДВАРДА ПАККАРДА «ТАЄМНИЦЯ ПОКИНУТОГО ЗАМКУ» ТА ДЖО ДЕВЕРА «САМОТНІЙ ВОВК»)

*У статті розглянуто специфіку реалізації відкритого тексту у творах інтерактивної літератури на матеріалі оповідання «Таємниця покинутого замку» Едварда Паккарда та роману «Самотній вовк» Джо Девера. На думку автора, у творах такого типу відкритість тексту досягає нових меж і зумовлена структурними та змістовими особливостями інтерактивної літератури. Основну увагу зосереджено на аналізі тих елементів твору, які мають безпосередній вплив на формування незалежної читачької оповіді (наявність ідейних вузлів, поділ загального тексту на параграфи з відповідною навігацією, ігровий рольовий елемент розвитку персонажа). Також у статті зроблена спроба підкреслити безпосередній зв'язок між культурно-історичними епохами та рівнем відкритості / закритості тексту.*

**Ключові слова:** інтерактивна література; відкритий текст; читач; автор; ідейний вузол.

Метою статті є дослідження особливостей реалізації відкритого тексту в інтерактивній літературі. На сьогодні питання інтерактивної літератури майже не досліджене. Існує невелика кількість зарубіжних видань, які аналізують книги-ігри як літературне явище та вводять поняття *interactive fiction*. У вітчизняному літературознавстві інтерактивна література взагалі не вивчається, це зумовлено відсутністю власне українських творів подібного характеру та суперечливістю й новизною самого поняття.

У кожному столітті способи побудови художніх форм віддзеркалюють те бачення реальності, яке існує в науці або сучасній їм культурі в цілому, що впливає і на рівень закритості та відкритості тексту. Так, наприклад, Умберто Еко висловлюється про літературу середньовіччя: «Завершений та однозначний художній твір середньовічного митця відображав уявлення про космос як ієрархію чітко визначених подій та станів. Твір мистецтва як засіб педагогічного впливу, як моноцентрична та необхідна конструкція (яка має, наприклад, чітку внутрішню структуру віршового розміру та рими) відображає науку силогізмів, логіку необхідності та дедуктивну свідомість, перед якою реальність могла постати крок за кроком, без якихось непередбачених перешкод та затримок, одним порухом у заданому напрямку, виходячи з першоджерел знання, які ототожнюються з першопочатком самої реальності» [3, с. 101]. А в епоху модерну та раннього постмодерну, навпаки, реалізація відкритого тексту досягає свого апогею. Поява нових наукових теорій: квантової механіки, принципу доповнюваності, теорії відносності Ейнштейна – зумовили виникнення нового світосприйняття. Людина почала розуміти, що отримана інформація вже не така однозначна, що вона не може бути повністю зрозумілою лише в межах однієї

картини світу й має розглядатися тільки в сукупності всіх можливих варіантів реалізації. Р. Барт проголошує смерть автора, віддаючи в руки читача потужний апарат для створення безлічі можливих інтерпретацій та прочитань твору. Текст досягає нових меж гнучкості та відкритості перед читачем, які, незважаючи на свій довершений вигляд, продовжують розширюватися у сучасній літературі.

Умберто Еко в дослідженні «Відкритий твір» (1962 р.) говорить про появу нових музичних творів, які складно класифікувати за відомою системою закритий / відкритий. Наприклад, композитор створює сонату, яка складається приблизно з десяти частин, і зазначає, що виконавець має право розміщувати їх у довільному порядку, створюючи власний музичний твір. Автор наче видає елементи конструктора, з яких власноруч можна створити щось нове, при цьому не виходячи поза межі поданого матеріалу. Такий твір Умберто Еко називає «твором у русі», який не має певної привілейованої точки зору, але при цьому відсутній можливий хаос відношень: «Твір у русі – це можливість численних та різноманітних особистих ініціатив, а не аморфне запрошення до безладної співучасті, це запрошення, що дає виконавцю шанс самостійно зорієнтуватися у світі, який завжди перебуває таким, яким його задумав автор» [3, с. 102]. Пізніше це явище переходить і до літератури. Зокрема, з'являється інтерактивна література у формі так званих книг-ігор.

Інтерактивна література – будь-який різновид художніх творів, сюжет яких не є фіксованим, а здатний змінюватися відповідно до дій читача. Найчастіше читачеві пропонується стати головним героєм книги і, залежно від прийнятих рішень, він переміщується між сторінками або главами. Таким чином, книга читається

не послідовно, а в тому порядку, в якому читач проходить сторінки чи глави [5, р. 26]. Перші книги-ігри були створені для навчальних цілей, щоб дати можливість студентам навчатися без безпосередньої участі викладача, достатньо лише прописати можливі варіанти реакцій на відповіді. Згодом, у 1970-х роках почали з'являтися інтерактивні пригодницько-розважальні літературні твори, що давали можливість читачеві стати головним героєм незвичайної пригоди. Найпопулярнішою була серія книг «Обери собі пригоду», до якої входить твір Едварда Паккарда «Таємниця покинутого замку». За своєю структурою це невелике інтерактивне оповідання, яке складається зі 121 текстового фрагмента, кожен з яких закінчується переліком можливих варіантів розвитку сюжету та номером параграфу або сторінки, куди потрібно перейти, щоб підтвердити свій вибір. Лінійне, послідовне прочитання цих уривків, як і у будь-якому іншому творі такого типу, не має жодного сенсу, оскільки в такому випадку оповідь постає лише набором не пов'язаних між собою уламків вірогідної дійсності. Повною мірою текст реалізується та формується за рахунок вибору, який робить читач у кінці прочитаного фрагмента та обирає номер параграфу, до якого хоче перейти. Таким чином той, хто читає, стає не просто реципієнтом, а повноцінним співтворцем, що на основі поданого автором матеріалу створює власну історію, керуючись своїми моральними принципами, інтелектуальними здібностями, а іноді й просто інтуїцією. У «Таємниці покинутого замку» передбачено 20 різних кінцівок, але до деяких із них можна прийти різними шляхами, і за рахунок цього читач може створити більше 20-ти творів. Відправною точкою оповіді є перший фрагмент, який виступає експозицією. Головний герой приїжджає в гості до своїх родичів і під час прогулянки околицями міста натрапляє на загадковий замок та дізнається про його страхітливую історію. Перед читачем постає перший важливий вибір:

«– Поліцейські знаходили в будинку тільки кішку і більше нікого, але деякі вважають, що місіс Біглі зовсім і не думала вмирати, а й до цих пір живе у Замку.

– Ви що, смієтеся наді мною? – говориш ти.

– Якщо не віриш, – ображається Майкл, – спробуй зайти туди сам.

Я спробую – 4

Ні, дякую – 6» [2, с. 1].

(4 та 6 – відповідні номери сторінок, на які необхідно перейти, щоб продовжити розвиток сюжету в цьому напрямку).

Перше ж перехрестя визначає майбутній характер оповіді: якщо читач обере перший варіант і сам увійде в замок, то далі він мандруватиме самостійно, другий варіант не звільняє від подорожі загалом, просто замість головного героя до будинку зайде сестра, яку доведеться рятувати, з'явиться додатковий фактор безпеки.

Загалом можна виділити ряд ідейних вузлів тексту, які впливають на формування історії. До них входять ті фрагменти, у яких читачеві доводиться робити вибір, опираючись на власний життєвий досвід, а не просто орієнтуватися у структурі замку (обирати, в які двері увійти чи на який поверх піднятися).

**I вузол:** Перед Вами старий замок із таємничою історією. Увійти чи не увійти?

**Якості, які підлягають випробуванню:**

- хоробрість/боягузтво;
- цікавість/байдужість;
- хитрість.

**Наслідки:**

1. Герой заходить до замку та починає свою подорож («Ви киваєте брату та сестрі, відчиняєте двері й прямо з порогу потрапляєте до величезної напівтемної кухні» [2, с. 4]).

2. Замість героя в замок забігає сестра. Вона не повертається через зазначений термін. Із цим необхідно щось робити. («Ви впевнені, що Джейн просто стоїть за дверима і чекає, коли закінчаться 5 хвилин. Але вже минуло шість, сім, вісім...» [2, с. 6]).

**II вузол:** Джейн довго не повертається. Піти її шукати чи покликати на допомогу?

**Якості, які підлягають випробуванню:**

- хоробрість/боягузтво;
- обережність;
- обачливість.

**Наслідки:**

1. Головний герой заходить у замок та має реальну можливість врятувати сестру.

2. Герой звертається за допомогою до управляючого Джервіса, який є ненадійною людиною.

**III вузол:** Герой заходить до їдальні, де на нього чекає кухарка. Вона пропонує перекусити печивом та сиром. Поїсте чи спочатку з нею поговорите?

**Якості, які підлягають випробуванню:**

- жадібність;
- обережність;
- ввічливість;
- хоробрість/боягузтво.

**Наслідки:**

1. Герой їсть печиво та сир, втрачає свідомість і перетворюється на мишу.

2. Герой дізнається, що в будинку цілком спокійно проживає старенька місіс Біглі і зараз вона в музичній кімнаті.

**VI вузол:** Місіс Біглі сидить нагорі в музичній кімнаті. Зайти до неї чи піти з замку?

**Якості, які підлягають випробуванню:**

- хоробрість/боягузтво;
- цікавість/байдужість.

**Наслідки:**

1. Замість місіс Біглі в музичній кімнаті головний герой знаходить кішку. Пригода продовжується.

2. Головний герой намагається покинути замок. Поспішаючи, він випадково розбиває статуетку кішки.

**VII вузол:** Головний герой випадково розбиває фарфорову фігурку кішки. Ви помічаєте, що на Вас зі злістю дивиться місіс Біглі. Почнете збирати уламки чи втечете?

**Якості, які підлягають випробуванню:**

- хоробрість/боягузтво;
- ввічливість;
- цікавість;
- обачливість.

**Наслідки:**

1. Місіс Біглі проклинає головного героя. Він приречений до кінця свого життя збирати уламки.

2. Головний герой утікає до сусідньої кімнати й має можливість покинути замок.

**VIII вузол:** Кухарка Ліна розповідає про прокляття, яке лежить на мешканцях замку, та просить допомоги в головного героя. Ви маєте упіймати та винести з дому кішку. Ви погодитесь допомогти їй чи скажете, що це все їй здається?

**Якості, які підлягають випробуванню:**

- хоробрість/боязливість;
- цікавість/байдужість;
- раціональність;
- доброта.

**Наслідки:**

1. Ви виносите з будинку кішку та знімаєте прокляття з усіх його мешканців.

2. Кухарка у відчай біжить до виходу. Як тільки вона переступає поріг – падає мертвою. Ви не змогли її врятувати, проте врятувались самі.

**IX вузол:** У кімнаті сидить кішка і дуже вороже на Вас дивиться. Ви смикнете її за хвоста чи почешете за вушком?

**Якості, які підлягають випробуванню:**

- доброта;
- ворожість;
- хитрість.

**Наслідки:**

1. У головного героя з'являється можливість взяти кішку з собою та стати спадкоємцем Покинутого замку.

2. Кішка запам'ятає образу та при нагоді з'їсть героя.

**X вузол:** Джейн сидить на підлозі в намальованому колі й говорить, що не може з нього вийти. Зробіть крок до неї та спробуйте їй допомогти чи підете геть, щоб не ризикувати?

**Якості, які підлягають випробуванню:**

- хоробрість/боязливість;
- доброта;
- обережність;
- раціональність.

**Наслідки:**

1. Ви легко виводите Джейн з кола та знімаєте закляття.

2. Джейн назавжди зникає всередині Покинутого замку.

Зазначено лише основні ідейні вузли, які спостерігаються у творі. Але і за ними можна простежити специфіку творення сюжету та формування образу головного героя. Коли читач постає перед необхідністю робити певний вибір, у нього спрацьовують власні почуття та мотиви. Іноді до того ж результату призводять зовсім різні каталізатори. Таким чином, оповідь твориться не просто формально, нанизуванням фрагментів у відповідній послідовності, а й має більш розгалужену систему внутрішніх думок, ідей та переживань. Крім того, якщо історію, яку актуалізує читач, буде паралельно слухати інша людина, вона матиме своє, пасивне розуміння цього твору, спираючись на власне тлумачення зображених подій. Таким чином, інтерактивний текст «Покинутого замку» є настільки відкритим, що дає читачеві змогу написати власний твір, який при цьому може паралельно мати велику кількість прочитань. За таких умов постає і проблема жанрового визначення твору.

Ще однією важливою рисою інтерактивної літератури є створення автором не розповіді у світі, а цілого світу для розповіді. Едвард Паккард у творі ретельно та детально промалював план будинку. Кожна кімната, коридор, сходи, меблі, елементи декору завжди залишаються на своєму місці та рухаються лише в тому випадку, коли цього захотів сам читач. Герої твору також мають власний характер, історію, звички та обов'язки. Хитрий управляючий Джейвс спочатку знаходиться у своєму будинку, але потім, зацікавившись шумом із замку, починає бродити та заглядати у віконця, добра кухарка Ліна живе на кухні й часом виходить до їдальні, а сама місіс Біглі мандрує кімнатами відповідно до часу прочитання твору. Таким чином, якщо одразу завітати до їдальні, там можна зустріти лише кухарку, але якщо зробити коло по замку і знов повернутись до цієї кімнати, там вже чекатиме місіс Біглі. Крім того, існує фактор поза межами замку – це брат Майкл, який через певну кількість фрагментів приводить поліцейських, що водночас може бути як порятунком, так і загрозою для життя і самих правоохоронців, і головного героя. За рахунок цього з'являється враження, що і замок, і його мешканці живі, а читач – лише герой, який завітав у гості.

Наявність чітко створеного світу, що впливає на читача, але водночас дає можливість головному героєві що-небудь змінити в навколишньому середовищі, ще більше розширює можливості відкритого тексту. Чи буде він черговою жертвою покинутого замку, чи стане мільйонером, чи як боязлив втече, залишивши брата з сестрою, залежить тільки від нього, від того, як він буде діяти у створеному автором світі.

Інші властивості відкритого тексту розкриваються у творі Джо Девера «Самотній вовк», який є зразком ігрової інтерактивної літератури. У ньому, окрім відповідної текстової структури, що складається з фрагментів та розгалуженої системи вибору, є досить сильний ігровий рольовий елемент. Від самого початку автор пропонує читачеві ознайомитися з правилами гри, визначити вміння та навички, якими володіє головний герой, знайомить із системою ведення бою. За рахунок цього можливості читача стають ширшими, тепер він може не просто обирати варіанти відповідей, а й детальніше проробити зовнішність та здібності свого персонажа, брати участь у битві, обирати, кому померти, а чие життя зберегти, збирати до своєї сумки певні предмети, запам'ятовувати паролі, вирішувати загадки.

Але найцікавішим елементом є введення автором третьої сторони впливу – долі. Іноді під час своєї подорожі читач може потрапити у такі ситуації, які від нього чи автора зовсім не залежать. Наприклад, головний герой пробирається через ворожі землі, і чи помітять його супротивники, чи він зможе втекти непоміченим, залежить вже не від автора і не від читача, а від таблиці випадкових чисел.

«You make full use of your Kai Discipline and quickly burrow deep into the loose earth of the wooded hillside. Covering yourself with your cloak, you pull a loose branch across your hastily dug shelter. Pick a number from the Random Number Table.

If you have picked a number 0–4, then you have passed undetected. Turn to 265.

If you have picked a number 5–9, then you are not so lucky! Turn to 72» [4, p. 143].

Ця таблиця розташована в кінці книги і складається з поля, поділеного на невеликі пронумеровані квадрати. Читачеві необхідно заплющити очі та ткнути пальцем у відповідному напрямку. Від того, яке число випаде, і залежить доля головного героя. Таким чином автор наче знімає з себе відповідальність за певні події та передає їх у руки долі, що ще більше оживляє навколишній світ та надає йому самостійності.

Поява нових творів інтерактивної літератури, їхня активна популяризація безпосередньо залежить від вживання сучасної людини у кібер-простір. Сьогодні вже пізно говорити про новітнє явище Інтернету, оскільки умови життя напряму вимірюються якістю покриття сусідського вай-фаю, а соціальний статус виражається кількістю друзів у ВКонтакті, їжу стало приємніше фотографувати та виставляти в Інстаграм, ніж їсти, а для того, щоб дізнатися останні новини, не треба підсідати до бабусь біля під'їзду – достатньо зайти на Твіттер. Тому зовсім не дивно, що певні цілком звичні культурні та соціальні явища поступово знаходять нову форму реалізації у цифровому просторі. Так, першою комп'ютерною грою став текстовий квест, що за своєю суттю тотожний книзі-грі, лише представлений не у друкованому, а в електронному вигляді. Згодом змінювалася техніка, з'являлися нові тенденції у розробці ігор, але текстова частина та принцип інтерактивності залишався тим самим. Гравець має стати головним героєм, вжитися у події, які відбуваються на екрані, відчувати, що впливає на світ. Інтелектуальна активність у часи перенасичення інформацією та відносно пасивного фізичного способу життя просто вимагає не спостереження, а власних пригод на сторінках книги.

Маючи потужну ігрову основу, твір Джо Девера «Самотній вовк» нещодавно був реалізований у ви-

гляді комп'ютерної гри на Андрюїді, що є яскравим прикладом збереження та вдосконалення книжкових традицій. Візуально гра представлена у вигляді старої книги з чорно-білими ілюстраціями, сторінки якої гравець гортає власноруч та обирає напрямок розвитку сюжету, вдосконалюючи свого персонажа. Але тепер гравець-читач може власноруч вбивати монстрів.

Визначення місця комп'ютерної гри серед системи видів мистецтв ще потребує окремого дослідження, так само як і співвіднесення комп'ютерної гри та інтерактивної літератури.

Твір мистецтва – завершена, закрита форма, унікальна як організоване органічне ціле, але у той же час – відкритий продукт, оскільки він може мати безкінечну кількість різноманітних інтерпретацій, що не досягають на його незмінну суть (самовідповідність). Тому будь-яке сприйняття витвору мистецтва – це одночасно й інтерпретація, і виконання, оскільки під час кожного сприйняття твір дозволяє побачити себе з іншої, нової точки зору. Інтерактивна література дає можливість переосмислити це поняття та розширити твір до меж не просто читання, а співтворення. Наявність розгалуженої варіативної системи розвитку подій, що основана на можливості вибору та великій кількості кінцівок, розроблений автором живий світ, на який читач може впливати, залучення активних ігрових моментів, що деякі події подають у вигляді примхи долі, – все це надає можливість читачеві стати головним героєм і створити свою власну історію, яка під час простого прочитання зможе функціонувати як самостійний художній твір.

Отже, на сьогодні інтерактивна література стоїть на межі між комп'ютерною грою та літературним твором. Її надзвичайна відкритість є потужним потенціалом для розвитку сучасної художньої літератури в умовах кібер-майбутнього.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Літературознавчий словник-довідник / [за ред. Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка]. – К. : ВЦ «Академія», 2007. – 752 с.
2. Паккард Э. Тайна заброшенного замка / Эдвард Паккард. – М. : Радуга, 1995. – 121 с.
3. Эко У. Роль читателя. Исследование по семиотике текста / Умберто Эко. – СПб. : Симпозиум, 2005. – 502 с.
4. Dever J. The Lone Wolf: Flight from the Dark [Електронний ресурс] / Joe Dever. – Режим доступу : <http://www.projectaon.org/en/pdf/lw/01fftd.pdf>.
5. Jackson-Mead K. IF Theory Reader [Електронний ресурс] / Kevin Jackson-Mead, Robison Wheeler. – Boston : Harvard Common Press, 2011. – 432 p. – Режим доступу : [http://www.lulu.com/items/volume\\_69/10228000/10228464/4/print/IFTheoryBookv2.pdf](http://www.lulu.com/items/volume_69/10228000/10228464/4/print/IFTheoryBookv2.pdf).

**Чернявская В. В.,** *Черноморский государственный университет им. Петра Могилы, г. Николаев, Украина*

### **ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛИТЕРАТУРА КАК ОТКРЫТЫЙ ТЕКСТ (НА МАТЕРИАЛЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ «ТАЙНА ЗАБРОШЕННОГО ЗАМКА» ЭДВАРДА ПАККАРДА И «ОДИНОКИЙ ВОЛК» ДЖО ДЕВЕРА)**

*В статье рассматривается специфика реализации открытого текста в произведениях интерактивной литературы на материале рассказа «Тайна заброшенного замка» Эдварда Паккарда и романа «Одинокий волк» Джо Девера. По мнению автора, в произведениях такого типа открытость текста достигает новых границ и она обусловлена структурными и смысловыми особенностями интерактивной литературы. Основное внимание сосредоточено на анализе тех элементов произведения, которые имеют непосредственное влияние на формирование независимого читательского повествования (наличие идейных узлов, разделение общего текста на параграфы с соответствующей навигацией, игровой, ролевой, элемент развития персонажа). Также в статье сделана попытка подчеркнуть непосредственную связь между культурно-историческими эпохами и уровнем открытости / закрытости текста.*

**Ключевые слова:** интерактивная литература; открытый текст; читатель; автор; идейный узел.

Cherniavska V. V., Petro Mohyla Black Sea State University, Mykolaiv, Ukraine

**INTERACTIVE FICTION AS AN ATTEMPT OF NEW COMPREHENSION OF THE NOTION OF OPEN TEXT IN MODERN SOCIO-CULTURAL ENVIRONMENT (BASED ON «THE MYSTERY OF AN ABANDONED CASTLE» WRITTEN BY EDWARD PACKARD AND «THE LONE WOLF» WRITTEN BY JOE DEVER)**

*The article deals with the specifics of the implementation of the plaintext in works of literature in an interactive fiction story «The Mystery of an abandoned castle» Edward Packard and the novel «Lone Wolf» Joe Dever. According to the author, the works of this type of openness text reaches new limits and it is caused by structural and semantic features of interactive literature. The main focus is on analyzing the elements of a work that have a direct impact on the formation of independent readers' stories. Therefore, any perception of a work of art – is both and interpretation, and implementation as each time the perception of work allows us to see ourselves from a different, new perspective. Interactive fiction provides an opportunity to rethink this notion and work to expand the boundaries of not just reading, but to coop-creation. The presence of an extensive system of variable events based on choice and the large number of endings, the author worked out the living world, to which the reader can influence, the presence of active gaming moments that some events served as a whim of fate – all this allows the reader to become a major hero of the work and create your own story that by simply reading will operate as an independent work of art.*

**Keywords:** interactive literature; plaintext ; reader; author; ideological knot.

© Чернявська В. В., 2015

Дата надходження статті до редколегії 24.04.2015