

Отримано: 24 березня 2023 р.

Прорецензовано: 2 травня 2023 р.

Прийнято до друку: 5 травня 2023 р.

e-mail: morpo@ukr.net

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4820-8129>

DOI: 10.25264/2519-2558-2023-17(85)-84-91

Пожарицька О. О. «Класичні» та «багатоелементні» людичні твори з розгалуженим нарративом: історія розвитку та лінгвохудожня специфіка. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острог: Вид-во НаУОА, 2023. Вип. 17(85). С. 84–91.

УДК: 811.111'367:17.022.1:821.111(73)

Пожарицька Олена Олександрівна,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри граматики англійської мови,
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

«КЛАСИЧНІ» ТА «БАГАТОЕЛЕМЕНТНІ» ЛЮДИЧНІ ТВОРИ З РОЗГАЛУЖЕНИМ НАРАТИВОМ: ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ТА ЛІНГВОХУДОЖНЯ СПЕЦИФІКА

Беручи свій початок у 30-х роках 20 століття, історії з розгалуженим нарративом породили специфічний жанр книжок-ігор, відомий як серія «Обери собі пригоду». Проведений нами аналіз 30 таких творів, представлених різними жанрами та видавництвами, дозволив виокремити два основні типи даних книг, які ми назвали «класичні» та «багатоелементні» книги-ігри. Попри того, що кожний тип має свої вербальні та структурні особливості, обидва вони пропонують читачеві екзистенційний мультисесвіт його/її існування в заданих обставинах. «Класичні» книги-ігри більше спираються на представлений нарратив, який, у свою чергу, скеровується вибором, що робить гравець під час читання. Варіанти вибору вербально представлені у вигляді низки рішень, з яких потрібно обрати одне і, внаслідок зробленого вибору, отримати продовження нарративу. У «багатоелементних» книгах-іграх з'являється поняття «шансу», яке вводиться за допомогою таких додаткових інструментів для читання, як олівець, папір, гральні кубики, номерки чи інші невербальні елементи, що роблять цей тип книжок більш інтерактивним. Хоча «класичні» книги-ігри є старшими за свої «багатоелементні» аналоги, саме останній тип поступово витісняється відеоіграми, які забезпечують вищий рівень інтерактивності. «Класичні» книги-ігри, навпаки, перетворюються на нарративні мобільні додатки та публікуються в інтернеті у вигляді гіпертекстових творів.

Ключові слова: розгалужений нарратив, вибір, «багатоелементна» книга-гра, «класична» книга-гра, інтерактивність, структурні особливості.

Olena Pozharytska,
Candidate of Philological Sciences (PhD), Associate Professor,
Associate Professor, Chair of English Grammar,
Odessa Mechnikov National University

«CLASSIC» AND «MULTI-ELEMENT» LUDIC STORIES WITH BRANCHING NARRATIVES: HISTORY OF THE DEVELOPMENT & LINGUAL-AND-LITERARY PECULIARITIES

Having originated in the 30s of the 20th century, stories with branching narratives gave rise to a specific genre of gamebooks, known as «Choose Your Own Adventure» series. The carried out analysis of 30 gamebooks belonging to different genres and publishing houses resulted in our singling out two basic types of such stories, which we termed «classic» and «multi-element» gamebooks. Each type of gamebooks has its verbal and structural peculiarities, but both of them present an existential multiverse of the reader's survival under the given circumstances. «Classic» gamebooks rest more on the narrative itself, which, in its turn, is governed by the choices the reader makes while reading the book. The options are verbally represented as a number of decisions for the reader to choose from and, consequently, be provided with a necessary follow-up in the narrative. In «multi-element» gamebooks, the concept of «chance» comes into play, brought in with the help of such extra reading tools as a pencil, some paper, dice, numberplates or other non-verbal elements that make this type of gamebooks more interactive. Though «classic» gamebooks are older than their «multi-element» counterparts, it is the latter type that is gradually being ousted by videogames granting the player a higher level of interactivity. «Classic» gamebooks, on the contrary, are gradually developing into narrative mobile apps and get published online like hypertext stories.

Keywords: branching narrative, choice, «multi-element» gamebook, «classic» gamebook, interactivity, structural peculiarities.

Протягом усього шляху свого історичного розвитку художня література змінювала свої композиційні форми та жанри та знаходила нові способи об'єктивації авторського задуму. Ще у 30-х та 40-х рр XX ст. у художній літературі з'явилися твори з інтерактивним розгалуженим сюжетом, що надавали читачеві можливість самому робити вибір за героя та, в залежності від зробленого вибору, пропонували різні варіанти розв'язок творів (Доріс Вебстер (Doris Webster) та Мері А. Хопкінс (Mary Alden Hopkins) «Подумай про наслідки!» («Consider the Consequences!»); Жоржа Луї Борджеса (Jorge Luis Borges) «Дослідження роботи Герберта Квейна» («An Examination of the Work of Herbert Quain») та «Сад розгалужених доріжок» («The Garden of Forking Paths») та ін.). Результатом такого еволюційного розвитку інтерактивної літератури стали книги-ігри, що набирали популярності з 80-х рр і користувалися нею аж до появи перших комп'ютерних ігор, а зараз переживають своє відродження у формі творів для мобільних додатків типу Romance Club та ін.

Представлена робота спрямована на дослідження головних різновидів друкованих книг-ігор та їхніх лінгвальних та структурних особливостей. **Актуальність** такої розвідки випливає з новизни самого матеріалу дослідження та підкреслюється значенням даних творів для сучасного становлення літератури як фузії вербальних та цифрових елементів, адже книги-ігри як новий «культурний феномен» (Martin, 2015) свого часу не лише не припинили існування, але й перейшли в інтернет-простір та до світу комп'ютерних програм. При цьому, холистичних досліджень даного виду літератури проведено досі не було.

Об'єктом даної роботи були книги-ігри різних серій та жанрів (загальною кількістю 30 одиниць), **предметом** – особливості їхньої структурної побудови та вербальної реалізації.

Метою представлено дослідження було окреслення провідних типів книг-ігор та лінгвохудожньої специфіки кожного з них. У процесі роботи було вирішено наступні **завдання**: визначено головні типи книг-ігор в залежності від рівня інтерактивності та нарративності твору; окреслено найбільш популярні книги-ігри двох окреслених типів та шлях їх становлення; проаналізовано жанрову репрезентативність книг-ігор; встановлено характерні особливості побудови нарративу у творах-іграх; проаналізовано композицію, структурні елементи та візуальну представленість твору двох базових типів книг-ігор.

У процесі роботи було використано як суто лінгвістичні, так і загальнонаукові **методи** наукового пошуку. Серед них: індукція, дедукція, описовий метод, порівняльний та інтерпретаційно-контекстуальний аналіз, метод кількісних підрахунків.

Матеріалом розвідки слугували твори-ігри з розгалуженим сюжетом типу «Обери собі пригоду» («Choose Your Own Adventure») різних жанрів та серій, представлені у друкованому та цифровому форматах (загальною кількістю 30 творів). Також було проаналізовано по три твори-гри з нарративних мобільних додатків *Romance Club* та *Chapters* (загалом 6 творів у мобільних додатках).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідженням книг-ігор присвячували свої роботи фахівці в областях людології, лінгвістики, культурології та мультимедіальних студій. Так, Сувік Мухержи (*Souvik Mukherjee*) розглядає нарратив і літературу у параметрах нового дискурсу відеоігор, що представляють собою нову медію для сучасної оповіді, й аналізує, як саме представлено інформацію в творах-іграх, що «кидають виклик традиційним концепціям нарративів, ідентичності та культурі» (Mukherjee, 2015). Попри значний вклад Сувіка Мухержи до дослідження ігор, зауважимо, що розвідки вченого спрямовані здебільшого на вивчення саме відеоігор та їх функціонування у рамках картини світу минулих колоній (Mukherjee, 2017). Окремо досліджуються зв'язки між настільними іграми (особливо давньоіндійськими) та відеоіграми.

Ганна-Ріікка Ройне (*Hanna-Riikka Roine*), співредактор книжки «Етос цифрових середовищ: технологія, теорія літератури та філософія» (2021) (*"The Ethos of Digital Environments: Technology, Literary Theory and Philosophy (Perspectives on the Non-Human in Literature and Culture)"*) (Roine, 2021) вивчає здебільшого способи взаємодії з цифровими медіями, поняття нарративності та агенції у творах-іграх та концентрує увагу на цифрових рольових іграх, лише торкаючись питання друкованих книжок-ігор.

Райне Коскімаа (*Raine Koskimaa*) з Фінляндії, в свою чергу, вивчає твори-ігри, цифрову літературу та трансмедійне оповідання крізь призму сучасної культури (Koskimaa, 2000). Апелюючи до книг-ігор як попередників справжніх комп'ютерних ігор, авторка не зосереджується на їх особливостях чи різновидах та аналізує їх вигадані світи за комунікативними практиками. Зауважимо, що робіт, присвячених дослідженню саме книг-ігор та їх різновидам на даному етапі нам не відомо.

Виклад основного матеріалу дослідження. Зі свого боку, ми фокусували увагу саме на книгах-іграх. Так, аналіз 30 різножанрових книг-ігор, з одного боку, та сучасних досліджень в області людології, з іншого, показують, що книги-ігри можна умовно розділити **на два типи**:

1) такі, що характеризуються розгалуженістю сюжету (типу «*Prisoner of the Ant People*» Р.А. Монтгомері чи «*The Video Avenger*» Д. Коллігена) (див. рис. 1).

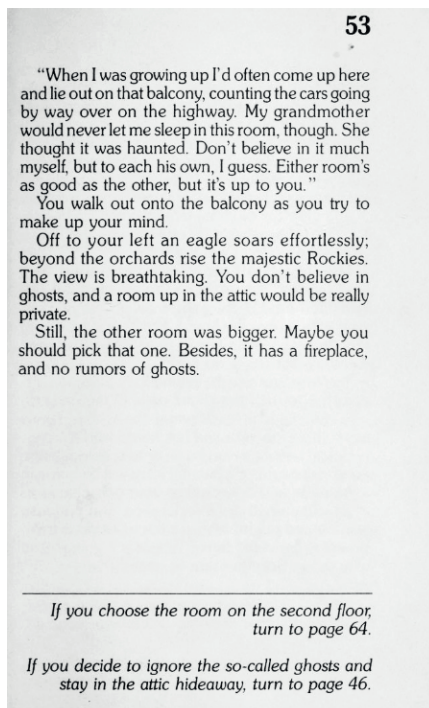


Рис. 1. Типовий фрагмент з елементами вибору з книг-ігор з розгалуженим сюжетом (на прикладі твору «*Ghost Train*» Луїзи Мунро Фолі (*Louise Munro Foley*) (Foley, 1983))

На рис. 1 зображено типовий «вузловий» момент вибору (де вирішується, яким буде наступний «крок» нарративу). Фактично перед читачем постає питання, яку кімнату обрати – більшу з каміном на другому поверсі або меншу з дивовижним видом з вікна та балконом, де, можливо, мешкають привиди. Плюси та мінуси кімнат, відомі герою, від імені якого грає читач, наведені у тексті, а опції приводяться наприкінці сторінки. В залежності від того, яка кімната здається читачеві більш

привабливою за наведеним описом, він/вона «крокує» до наступного сюжетного фрагменту на сторінку 64 («*If you choose the room on the second floor, turn to page 64*») або 46 («*If you decide to ignore the so-called ghosts and stay in the attic hideaway, turn to page 46*») (Foley, 1983)). Події, зрозуміло, будуть розвиватися по-різному.

Н. Трінгам (Neal Tringham) та В. Ленгфорд (David Langford) називають такі твори з суто вербальним кодуванням як інформації, так і опцій «якісними» (*qualitative*) через більшу увагу до самого нарративу (Tringham & Langford, 2017);

2) такі, що більш наближуються до комп'ютерних ігор (типу «*Lone Wolf*» Джо Девера чи «*Warlock of Firetop Mountain*» С. Джексона та І. Лівінгстоуна) за тим принципом, що не лише вибір читача-гравця має вирішальне значення для розвитку сюжету, але й такі «*позатекстові*» фактори, як «рівень здоров'я», «зброя» і т.ін., що накопичується по мірі гри або взагалі за допомогою грального кубика чи таблиці, у яку читачеві пропонується тицьнути пальцем (див. рис. 2 та рис. 3).

As the *Starstrider* begins its descent there is a startlingly loud explosion. From his nest atop the mainmast, the lookout shouts a warning and points frantically towards the ground. You rush to the rail and peer over the side, your stomach churning with fearful anticipation of what you will see. Deep within the fathomless reaches of the fissures and chasms passing below, you glimpse flashes of blue-white energy. These bolts are growing brighter and louder as they streak towards the surface. One bolt escapes from a vent in the middle distance and rips open the sky. It skewers a cluster of steam clouds and blows them apart in a loud and spectacular explosion of gas and flame. You urge Acraban to order his helmsman to ascend, to avoid the new and deadly danger that is striking at you from below. The wizard turns to Kuo, but before he can issue the order, there is a deafening *Crack!* from somewhere beneath the stern.

Pick a number from the **Random Number Table**.

If the number you have picked is 0–3, **turn to 268**.

If it is 4–6, **turn to 149**.

If it is 7–9, **turn to 341**.



Рис. 2. Типовий фрагмент з елементами вибору у серії Джо Девера «*Lone Wolf*» (Dever & Williams, 2018)

На рис. 2 показано, як виглядає типовий «вузловий» вирішальний фрагмент з опціями вибору у творах другого типу. Привертає увагу, що аналізована книга зараз представлена в онлайн-форматі від проекту Aop, і замість перелистування «гравець» тепер просто клікає по екрану на відповідних рядках, що по суті представляють собою гіпер-посилання. Можливість такої модернізації навіть попередньо виданих у паперовому, друкованому форматі книжок підкреслює спільну сутність гіпертекстових творів та творів «Обери собі пригоду» («*Choose Your Own Adventure*») та актуальність даних творів для сьогодення.

Отже, після прочитаного абзацу долю протагоніста (від імені якого «грає» читач) пропонується вибрати цифру з таблиці рандомних номерів (представленої на рис. 3): «*Pick a number from the Random Number Table*» (Dever & Williams, 2018), і лише від такого доленосного «тицяння» (а не від прийнятого читачем *рішення*) буде залежати, до якого наступного фрагменту йому йти: «*If the number you have picked is 0-3, turn to 268. If it is 4-6, turn to 149. If it is 7-9, turn to 341*» (там же). – «Якщо обрана тобою цифра дорівнює від 0 до 3, йди до фрагменту 268. Якщо вона дорівнює від 4 до 6, то до 149. Якщо вона дорівнює від 7 до 9, йди до 341» (переклад мій – О.П.).

Random Number Table

1	5	0	1	6	2	9	7	8	1
0	3	0	1	7	4	8	1	6	5
7	5	2	0	5	9	4	6	1	4
6	1	7	6	4	5	8	0	5	3
4	7	9	4	2	6	0	3	8	3
0	4	4	7	8	0	7	5	0	2
9	3	6	0	5	8	7	4	9	2
2	4	2	7	8	5	9	1	6	5
5	2	4	8	2	5	4	6	1	6
8	7	2	6	6	2	1	8	5	0

Рис. 3. Таблиця з цифрами у книзі-грі з серії Джо Девера «*Lone Wolf*» (Dever & Williams, 2018)

Цей другий тип книг-ігор Н. Трінгам та Д. Ленгфорд називають «кількісним» (*quantitative*) (Tringham & Langford, 2017).

З нашої точки зору, обидва наведені терміни не віддзеркалюють сутність представлених у цих двох категоріях творів та вводять в певну оману (що розуміти під «якісністю» твору?), а тому ми, у свою чергу, пропонуємо до використання поняття «**класичні**» книги-ігри для позначення «якісних» книг-ігор, де хід подій та укладання нарративу твору вирішує лише вибір читача; та «**багатоелементні**» книги-ігри замість «кількісних», в яких присутні *позатекстові* елементи, через велику низку факторів, що можуть вплинути на розвиток дії. Як підказує інструкція на типовій обкладинці таких творів: «*Two dice, a pencil, and an eraser are all you need to make your journey*» (Livingstone, 2004). – «*Усе, що тобі потрібно для мандрівки, – це дві гральні кубики, олівець та гумка*» (переклад мій – О.П.). По суті, можна стверджувати, що для «класичних» книг-ігор характерна більша нарративність, а для «багатоелементних» – більша інтерактивність самого процесу гри-читання, де задіяно невербальні компоненти.

У плані часу своєї появи «класичні» книги-ігри передували «багатоелементним», які на форумах також іноді називають «рольові ігри пригоди-пасьянси» («*role-playing game solitaire adventure*» (Katz)). При цьому, географічно «класичні» книги-ігри є більш популярними у США, у той час як «багатоелементні» книги-ігри отримали більш широке розповсюдження у Великій Британії.

Разом з тим, зауважимо існування також дещо «**гібридних**» форм творів-ігор – *комп'ютерних та мобільних додатків, та мультигравцевих творів-ігор для кількох учасників*. І якщо комп'ютерні та мобільні додатки (*Romance Club, Chapters: Interactive Story, Love-Sick: Interactive Stories* та ін.) ми загалом уналежнюємо до першого, «класичного» з наведених типів творів-ігор через їх явну нарративність, то мультигравцеві книги-ігри (типу *Lost Worlds* від *Nova Game Designs*), як показує проведена нами розвідка, взагалі майже не характеризуються нарративністю як такою. Не зупиняючись на даних творах детально у даній статті, підкреслимо, що дані два типи ігрових творів вважаємо необхідним проаналізувати окремо більш детально у наступних дослідженнях.

«**Класична**» друкована серія книг «Обери собі пригоду» («*Choose Your Own Adventure*») має біля 200 різножанрових книг (185, наскільки нам відомо) та є серією книг-ігор з найдовшою історією публікацій. По суті, вона виросла з серії Едварда Пакарда (*Edward Packard*) «Пригоди про тебе» («*Adventures of You Series*») та передбачала читачку аудиторію віком від 9-12 років. Традиційно саме Е. Пакарда з його книгою «*Sugarcane Island*» та Р. А. Монтгомері (*R. A. Montgomery*) з твором «*Journey Under the Sea*» вважають піонерами творів такого плану, однак сама фраза «Обери собі пригоду» (*Choose Your Own Adventure*) вперше з'явилася на обкладинці творів саме Е. Пакарда «*Deadwood City*» та «*The Third Planet from Altair*» від видавництва *Lippincott*.

Ідею подібних розгалужених історій Е. Пакард узяв, як він сам зазначає в інтерв'ю (Martin, 2015), у своїх доньок, яким він розповідав історії про хлопця Піта, з яким відбувалися різні пригоди на безлюдному острові. Коли ідеї про сутність тих пригод в нього закінчилися, він запитав в них, що б вони стали робити на місці головного героя, а коли дівчата надали йому кожна свій варіант продовження історії, придумав для кожного з варіантів власне закінчення. Е. Пакарда здивувала дитяче захоплення до таких оповідань, і вже у 1976 р. він опублікував «*Sugarcane Island*» у видавництві «*Vermont Crossroads Press*», яким володіло подружжя Констанція Кеппел (*Constance Cappel*) та Реймонд А. Монтгомері (*Raymond A. Montgomery, Jr.*), який і написав другий твір у новій серії.

Загалом кожний з цих двох авторів – Е. Пакард та Р. Монтгомері – написав більше 60 творів у межах серії «Обери собі пригоду» («*Choose Your Own Adventure*»), а видавництво *Bantam*, що придбало права на публікацію подібних творів у 1979 р., сприяло дійсному розквіту книг-ігор у 80-ті та їх буму у 90-ті.

Інтерактивність даних книг передбачає лише перелистування сторінок та вибір можливого розвитку подій, без застосування грального кубика чи підкидання монети. Зауважимо, що дана серія є найпопулярнішою та найбільш продуктивною, однак не можна ігнорувати наявність інших серій книг-ігор типу «*Find Your Fate*» з книжками про Індіану Джонс, Джеймса Бонда та Доктора Who, «*Time Machine*», «*Top Secret*», «*Endless Quest*» та ін., твори у яких побудовані за таким точно принципом. З найбільш сучасних друкованих прикладів подібних творів можна назвати книги-ігри для дорослих «Лотерея життя» («*Life's Lottery*») Кім Ньюман (*Kim Newman*), «Загублені в Остін: Створи власну пригоду у стилі Джейн Остін» («*Lost in Austen: Create Your Own Jane Austen Adventure*») Емми Вебстер (*Emma Webster*), «Чудові маленькі помилки: Роман-переробка» («*Pretty Little Mistakes: A Do-Over Novel*») та його продовження «Мільйон маленьких помилок» («*Million Little Mistakes*») від Хізер МакЕлхетгон (*Heather McElhatton*), що стали бестселерами (*Boston Globe* bestseller list, 2007).

Зазвичай твори «Обери собі пригоду» («*Choose Your Own Adventure*») не пов'язані один з іншим, але деякі з них мають «наскрізних» персонажів, що перебираються з книги у книгу (наприклад, Джилліам Прем (*Gilliam Prem*), Рікардо (*Ricardo*) та Ліса (*Lisa*) з'являються як мінімум у двох творах кожний, а доктор Нера Вівальді (*Nera Vivaldi*) навіть у декількох: «*Hyperspace*», «*The Third Planet from Altair*», «*Survival at Sea*», «*Underground Kingdom*» та ін.) чи спільну тематику (зазвичай, за нашими спостереженнями, це бойові мистецтва, пригоди чи фентезі; наприклад: *Adventure Box: «Survival at Sea»*, «*The Race Forever*», «*Underground Kingdom*», «*Secret of the Pyramids*», «*Escape*»).

Від основної серії «Обери собі пригоду» («*Choose Your Own Adventure*») у різні часи було утворено декілька підсерій: для молодшої аудиторії («*Choose Your Own Adventure for Younger Readers*», «*Your First Adventure*», «*Choose Your Own Adventure – Walt Disney*» та ін.), книги-ігри з постійними персонажами («*Choose Your Own Adventure – Passport*»), збільшеного об'єму («*Choose Your Own Adventure Super Adventure*») чи певних окремих жанрів («*Choose Your Own Adventure – The Young Indiana Jones Chronicles*»), кошмари («*Choose Your Own Nightmare*» та ін.).

Якщо типові «класичні» книги-ігри представлені у серії «Обери собі пригоду» («*Choose Your Own Adventure*»), то «**багатоелементні**» було вперше реалізовано у серіях «Темниці та дракони» («*Dungeons & Dragons*») Гепі Гайгекса (*Gary Gygax*), що сягає 1979 р., та «Тролли та тунелі» («*Tunnels and Trolls*») від Кена СентАндре (*Ken St Andre*) та компанії *Flying Buffalo*. При цьому, саме «*Buffalo Castle*» від «Тролли та тунелі» першим позбавився від необхідності мати окрему позицію судді серед гравців. Саме ці «багатоелементні» книги-ігри вперше ввели у процес гри елемент доленості за рахунок кидання грального кубика, що навіть отримало окрему назву – «рятувальні покатуньки» (*saving rolls*) – коли гральна кість вирішує,

чи є успішною проведена атака певного плану (Cogburn & Silcox, 2012: 225). Наразі це усталений і загальновідомий термін, прийнятий в комп'ютерних іграх, що підтверджує близькість даного типу книг-ігор до відеоігор.

Цікаво, що обидві серії («Темниці та дракони» («*Dungeons & Dragons*») та «Тролли та тунелі» («*Tunnels and Trolls*»)) друкуються та перепублікуються навіть зараз, кожного разу оновлюючи не стільки загальну сюжетну лінію, скільки можливості та вміння персонажів (остання публікація «Тролли та тунелі» була у 2015 р.).

Найбільшою популярністю у Великій Британії, однак, користується мультимедіа, побудований у серії «Фентезі-боротьба» («*Fighting Fantasy*»). Дана серія з'явилася пізніше та була заснована двома друзями Стівом Джексоном (*Steve Jackson*) та Іаном Лівінгстоуном (*Ian Livingstone*). Попри свою назву, «Фентезі-боротьба» («*Fighting Fantasy*») охоплює різні жанри, нараховує більше 60 книжок та святкувала своє 40-річчя минулого року (What is Fighting Fantasy?). До речі, її засновники Стів Джексон та Іан Лівінгстоун пізніше перейшли працювати в індустрію відеоігор.

Другою найбільш популярною серією книг у Великій Британії є вже загадана вище серія «багатоелементних» книг-ігор Джо Девера (*Joe Dever*) «*Lone Wolf*», яка сягає корінням свого тематичного наповнення ще до легенд про короля Артура та про монаха-воїна, який стає героєм після трагічних подій з його вчителями та рідними, відомими як Кай Лорди (*Kai Lords*). Через можливість гравців самим обирати собі зброю та навички, прийнято вважати, що ця «багатоелементна» книга-гра має навіть певний стратегічний потенціал та може прищепити навички стратегічного мислення (Project Aon. FAQ, 2023). Найновіша книга цієї серії була видана у 2016 р.

У жанровому відношенні «класичні» книги-ігри мають значно більшу репрезентативність, охоплюючи майже усі з відомих нам жанрів та навіть родів літератури, адже представлені як прозою, так і поезією та драмою (хоча перший рід суттєво переважає). Так, щодо форми творів-ігор, найчастіше вони написані у прозі, хоча бувають і виключення з цього правила, що, однак, не стає на заваді уналежнення їх до творів-ігор. У деяких випадках книги-ігри містять вірші або являють собою поєднання віршів та прози. Прикладом такого випадку є твір «*To Be or Not To Be*» Райана Норта (*Ryan North*), в якому віршованих епізодів доволі багато (що логічно впливає вже з назви, яка натякає на віршовану драму У. Шекспіра та фактично переказує її на власний манер).

«Багатоелементні» книги-ігри, за нашими спостереженнями, представляють собою лише прозові твори, представлені у трьох жанрах: фентезі, наукова фантастика та містичні хоррори.

Говорячи про *структурну побудову* різних типів книг-ігор, відзначимо наступне. Як показують результати нашого аналізу, загальна кількість фрагментів у «багатоелементних» творах-іграх нараховує до 400 (типово для серії «*Fighting Fantasy*»), наприклад, «*The Warlock of Firetop Mountain*», 2009) при мінімально шести можливих «закінченнях» історії.

Середня довжина «класичних» друкованих книг-ігор – 115-125 сторінок, кількість «фрагментів-епізодів» зазвичай дорівнює від 50 до 80, а розв'язок – від 7 до 44.

Іноді в обох видах книг-ігор фрагменти тексту нумеруються, іноді вони є розділеними на глави чи підрозділи, однак у «класичних» книгах-іграх ходи читача зазвичай скеровано номером сторінки (*page*), а у «багатоелементних» – номером абзацу (*paragraphs*).

На відміну від «класичних» книг-ігор, де зав'язка чи експозиція представлені на 1-2 сторінках без елементів вибору, а попередньої історії (*backstory*) зазвичай не надано, у «багатоелементних» творах самій історії майже завжди передує нефрагментарний початок – «зав'язка/експозиція» та передісторія (*backstory*), що обов'язково викладені на декількох сторінках (від 3 до 7 сторінок, за нашими даними).

Однією з головних специфічних особливостей творів-ігор є наявність «системи «вузлових» моментів, які пропонують неодноразову біфуркацію нарративу та можливе поширення продовжень твору» (Пожарицька, 2022: 176). При цьому, варто наголосити, що не усі з нарративів, що утворюються за вибором читача, будуть цілком різними за своїми структурними компонентами. У деяких випадках різні опції, обрані на різних етапах оповіді, можуть призвести до однакового результату. Так, іноді до одного і того самого «продовження» або навіть розв'язки можна «прийти» з зовсім різних сторінок, підчас навіть не внаслідок зробленого вибору, а скерованим авторською референцією до наступного «кроку» (коли читача просто відсилають за наступним епізодом до певної сторінки).

Важливо підкреслити, що, попри використання одного і того самого епізоду на різних етапах оповіді або навіть у різних інваріантах твору, побудованих за читацьким вибором (як результат опцій, які було обрано у процесі читання-гри), історії, в межах яких цей епізод функціонуватиме, будуть цілком різними. Різними будуть і функції та структурні позиції такого епізоду у побудові кожного інваріанту твору, адже такий епізод може бути композиційно поданим як під час «розвитку дії», так і під час її «спадання». Тані епізоди ми називатимемо «перехресними».

Структурно, за своєю внутрішньою побудовою, «перехресні» епізоди є ригідними та незмінними, проте, як з одного набору кубиків можна сконструювати різні будівлі, так і з певного «набору» епізодів можливо сконструювати різні твори. Підкреслимо, однак, що таких «багаторазових» у використанні «перехресних» епізодів, за нашими підрахунками, у творах-іграх доволі мало (7% з усього проаналізованого матеріалу), попри їхню багатofункціональність для побудови різних нарративів в межах мультимедіа одного твору. Пояснюємо таку порівняно низьку частотність «перехресних» епізодів для декількох нарративних інваріантів спрямованістю творів-ігор на багаторазове прочитання, що перестане бути цікавим, якщо повторів у «будівних блоках» мультимедіа твору буде багато у межах одної книги.

Саме цим, на нашу думку, можна пояснити більшу частотність «перехресних» моментів у творах-іграх у мобільних додатках (11%), що мають більш нарративний та трохи менш ігровий характер, менш спрямований на «перегривання» усієї історії з самого початку («програш» у мобільних додатках – це здебільшого просто нещаслива розв'язка, але не смертельний фінал для протагоніста, що обурює читача та кидає йому/їй виклик пограти-почитати ще раз).

Окремо зауважимо особливості *візуальної представленості та організації тексту* у творах-іграх. Загалом у «класичній» та «багатоелементній» друкованій книзі-грі міститься, за нашими підрахунками від 7 до 22 сторінок з зображеннями-картинками, що можуть займати від однієї сторінки цілком до чверті сторінки та сприяють більшому «зануренню» у твір. При цьому, у їх онлайн-аналогах кількість картинок зменшується до не більше 6 картинок в одному творі, а доволі часто в онлайн творах-іграх не надається малюнків взагалі.

Даний факт пояснюємо складністю вбудовування та показу картинки в інтерактивному розгалуженому гіпертекстовому творі на рівні коду, адже відомо, що демонстрація зображення потребує як додаткового часу для його завантаження, так і додаткову оптимізацію від інтернет-сторінки, що реалізує запит. Отже, той факт, що завантаження зображень потребує значно більше часу та інтернет-трафіку, ставить інтерактивність твору-гри та швидкість її читання у залежність від технічного забезпечення читача, автора та самого сайту-агрегатору подібних творів-ігор. Так, якщо для того, щоб перейти до нового «кроку», треба буде зачекати, поки зображення, що має сприяти «зануренню» у твір, завантажиться, то читач, що звик жити у швидкому 21 столітті, взагалі може відволіктись або припинити весь процес читання.

Зображення, до того ж, мають зберігатися на сайті окремо, що також буде стояти на заваді швидкості їх завантаження та робити це іноді майже неможливим за умов використання мобільного інтернету чи менш розвинутих девайсів. Важливість фактору швидкості як головної причини для відмови від зображень додатково підтверджує і наступний технічний фактор в організації онлайн-читання-гри в онлайн-агрегаторі творів-ігор ChooseYourStory.com. Після обрання твору за бажанням читачеві пропонується натиснути візуально представлену кнопку *Play* (Грати), яка відкриває нове вікно з адаптованою, спрощеною версією сайту за заданим сценарієм (на що вказує адресна строка нового вікна *default.aspx*), яка блокує завантаження додаткового меню та будь-якої іншої інформації, окрім тексту твору та кнопок нагорі, типових для ігр: *GO BACK* (повернутися), *RESTART* (розпочати заново), *SAVE* (зберегти), *QUIT* (припинити) (див. рис.4).



Рис. 4. Онлайн-сторінка з твором-грою
(на прикладі твору “*The Christmas Crossing*” автора Axxius (Axxius, 2021))

Використання такого «урізаного» формату сайту значно пришвидшує завантаження кожного фрагменту та гарантує читачеві більший ефект іммерсії у твір через майже моментальне спрямування до наступного епізоду після клікання по обраній опції. Так, у середньому швидкість завантаження текстової сторінки без зображень займає, за нашими даними, не більше 240-250 мілісекунд, а твору-гри з картинками (наприклад, “*Color Your Own Adventure (webcomic)*” від Ama_ColorYOA (Ama_ColorYOA, 2022) з цього самого сайту до 15,67 секунд, що вимагає від читача зачекати, поки сторінка завантажиться, та псує увесь процес концентрації на грі. Зауважимо, що, попри те, що сам твір-гра показується у спрощеному варіанті, його титульна сторінка на сайті-агрегаторі творів часто містить зображення, яке функціонує як титульна сторінка твору.

Висновки. Отже, логічним здається стверджувати, що твори з розгалуженим нарративом по суті за своєю функціональною наповненістю певною мірою відповідають простим комп’ютерним іграм та програмам, використання яких у часи появи даного типу літератури не було можливим. Дану близькість підкреслює і інтерактивний фільм 2018 р. «*Bandersnatch*» з як мінімум 5 розв’язками, де головний герой-програміст Стефан Батлер займається адаптуванням однойменної книги-гри для відеогри. (Звернемо увагу на триєдність: книга-гра → відеогра → інтерактивний фільм (по суті, фільм-гра підвищеної нарративності)).

Таким чином, загалом проведений аналіз книг-ігор вказує на їх близькість до відеоігор, з одного боку, та на тенденцію до їх поступової дигіталізації як різновиду літератури, що займає перехідну позицію між друкованою літературою та грою, з іншого боку. При цьому, поступатися своїм місцем комп’ютерній грі чи іншим жанрам дигітальної літератури книги-ігри зовсім не збираються, адже, поряд з цифровізацією старих творів, нові активно продовжують продукуватися в онлайн-форматі та у мобільних нарративних додатках з розгалуженим сюжетом. Нові твори зберігають усі нарративні та композиційні особливості своїх друкованих аналогів (нарративну розгалуженість, «вузлові» моменти вибору, «перехресні» епізоди, багатокінцевість та ін.), окрім малюнків. Їхня мультимодальність реалізується, замість цього, за допомогою ігрового управління – «кнопок», показаних на екрані, та іноді (край рідко) музикальних вставок.

Звернімо увагу на те, що нові твори з’являються здебільше «класичного», а не «багатоеlementного» типу книг-ігор. Пояснюємо це більшим наближенням «багатоеlementних» книг-ігор до відеоігор. Останні розвиваються дуже активно і швидко та представляють дуже велику конкуренцію даному типу книг-ігор, що приваблював читача, у першу чергу, не самим нарративом, а підвищеною інтерактивністю. Комп’ютерні ігри пропонують гравцям ще більше «доленосних» моментів, що не залежать від свідомого вибору читача, ніж простий гральний кубик, а отже, захоплюють фанатів покладатися на свою вдачу ще більше.

При цьому, не можна сказати, що свідомий вибір певних опцій у «класичній» книзі-грі (друкованій чи цифровій) гарантовано принесе читачеві успіх та позитивну розв’язку. Фактично «класичні» твори-ігри створюють ілюзію того, що доля у руках читача-гравця, а насправді – нею керує не шанс (як у «багатоеlementних» творах-іграх), а всемогутній автор, що грає з читачем за одним йому чи їй відомими правилами, спрямовуючи нарратив твору у іноді зовсім неочікуваному напрямі.

Перспективи дослідження вбачаємо в окремому детальному дослідженні суто «вузлових» моментів «класичних» та «багатоеlementних» творів-ігор – їхньої побудови та особливостей вербальної репрезентації, адже фактично саме підвищена інтерактивність чи нарративність цих фрагментів є диференційним критерієм для двох даних базових типів книг-ігор.

Література:

1. *Boston Globe* bestseller list for paperback fiction: June 5, 2007. URL: http://archive.boston.com/ae/books/blog/2007/06/paperback_ficti_27.html (дата звернення 12.02.2023).
2. Cogburn J., Silcox M. *Dungeons and dragons and philosophy*. Open Court Pub, 2012. 288 p.
3. Katz D. *Demian's Gamebook Web Page*. URL: https://web.archive.org/web/20120315174056/http://gamebooks.org/show_faqs.php (дата звернення 22.02.2023).
4. Koskimaa R. *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*. Critical Writing. University of Jyväskylä. 2000. 186 p. URL: <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml> (дата звернення 11.02.2023).
5. Lindberg S., Roine H.-R. *The Ethos of Digital Environments: Technology, Literary Theory and Philosophy Perspectives on the Non-Human in Literature and Culture*. Routledge, 2021. 304 p.
6. Martin. *A Brief History of Gamebooks*. Games VS Play. 2015. URL: <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/> (дата звернення 23.03.2022).
7. Morozova I. B., Pozharytska O.O. Literary Characters and their Verbal Mimicry through the Prism of Gestalt Analysis. *Arab World English Journal (AWEJ)*. Volume 12, Number 2, June 2021. Pp. 457-468 DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol12no2.31>.
8. Morozova Iryna, Pozharytska Olena, Artemenko Yuliia, Bykova Tetiana, Ponomarenko Olena. Digital discourse in the English-language fiction. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*. 11/02-XXII. The Czech Republic, 2021. Pp. 87-90. URL: <http://www.magnanimitas.cz/11-02-xxii> (дата звернення 12.03.2023).
9. Mukherjee S. *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Ldn: Springer UK, 2017. 120 p.
10. Mukherjee S. *Videogames and Storytelling: Reading Games and Playing Books*. Ldn: Palgrave Macmillan, 2015. 239 p.
11. Pozharytska Olena, Morozova Iryna, Miliutina Kateryna, Gusieva Ganna, Lenska Olena. The Computer Game as an Alternative Artistic Discourse. *Theory and Practice in Language Studies*. Vol. 13, No. 2, February, 2023. Pp. 311-317. DOI: <https://doi.org/10.17507/tpls.1302.05> <https://tpls.academypublication.com/index.php/tpls/article/view/5466>.
12. Project Aon. FAQ. URL: <https://www.projectaon.org/en/Main/FAQ#faq1> (дата звернення 12.02.2023).
13. What is Fighting Fantasy? URL: <http://officialfightingfantasy.blogspot.com/p/what-is-fighting-fantasy.html> (дата звернення 15.03.2023).
14. Морозова І. Б. Речевая мимікрія як комунікативна гра: гештальт-аналіз. *Записки з романо-германської філології. Одеський національний університет імені І.І. Мечникова: ф-т романо-германської філології*. Вип. 1 (34). Одеса: КП ОМД, 2015. С. 96–108.
15. Пожарицька О.О. Зробі свій вибір: книги-ігри як предтечі комп'ютерної літератури. *Науковий журнал Львівського державного університету безпеки життєдіяльності «Львівський філологічний часопис»*. № 11, 2022. С. 172-181. DOI <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2022-11.26>.
16. Пожарицька О.О. Яку пригоду обирають сьогодні? книги-ігри: еволюційний розвиток. *Наукові праці МАУП. Філологія*, 2022. Вип. 1. Київ: Міжрегіональна Академія управління персоналом, 2022. С. 24-35. DOI <https://doi.org/10.32689/maup.philol.2022.1.4>.
17. Пожарицька Е. А. Цифрова література як інтерактивна гра з читателем. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки*. Серія: Філологічні науки. Луцьк: Східноєвропейський національний університет ім. Лесі Українки, 2016. №6 (331). С. 63–70.
18. Tringham, Neal & Langford, David; Barker, M. A. R. *The Encyclopedia of Science Fiction*. London: Gollancz. Updated 19 December 2017. URL: https://sf-encyclopedia.com/entry/choose_your_own_adventure. (дата звернення 09.03.2023).
19. Ama ColorYOA. *Color Your Own Adventure* (webcomic). URL: [https://chooseyourstory.com/story/color-your-own-adventure-\(webcomic\)](https://chooseyourstory.com/story/color-your-own-adventure-(webcomic)) (дата звернення 09.03.2023).
20. Axxius. *The Christmas Crossing*. URL: <https://chooseyourstory.com/story/the-christmas-crossing> (дата звернення 09.03.2022).
21. Dever J., Williams B. *Midnight's Hero*. NY: Project Aon, 2018. URL: <https://www.projectaon.org/en/xhtml/lw/23mh/sect235.htm> (дата звернення 09.03.2023).
22. Foley L. M. *Ghost Train*. NY: Bantam Books, 1983. 128 p. URL: https://archive.org/details/ghosttrain00fole_0/page/53/mode/tup?view=theater (дата звернення 15.03.2023).
23. Livingstone I. *Temple of Terror*. Fighting Fantasy. Wizard Books, 2004. 192 p.

References:

1. *Boston Globe* bestseller list for paperback fiction (June 5, 2007). Retrieved from: http://archive.boston.com/ae/books/blog/2007/06/paperback_ficti_27.html.
2. Cogburn, J., Silcox, M. (2012). *Dungeons and dragons and philosophy*. Open Court Pub.
3. Katz, D. *Demian's Gamebook Web Page*. Retrieved from: https://web.archive.org/web/20120315174056/http://gamebooks.org/show_faqs.php.
4. Koskimaa, R. (2000). *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*. Critical Writing. University of Jyväskylä. Retrieved from: <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>.
5. Lindberg, S., Roine, H.-R. (2021). *The Ethos of Digital Environments: Technology, Literary Theory and Philosophy Perspectives on the Non-Human in Literature and Culture*. Routledge.
6. Martin (2015). *A Brief History of Gamebooks*. Games VS Play. Retrieved from: <https://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>
7. Morozova, I. B., Pozharytska, O.O. (2021). Literary Characters and their Verbal Mimicry through the Prism of Gestalt Analysis. *Arab World English Journal (AWEJ)*. Volume 12, Number 2, June, 457-468. doi: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol12no2.31>.
8. Morozova, I., Pozharytska, O., Artemenko, Y., Bykova, T., Ponomarenko, O. (2021). Digital discourse in the english-language fiction. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*. The Czech Republic, 11/02-XXII, 87-90. Retrieved from: <http://www.magnanimitas.cz/11-02-xxii>.
9. Mukherjee, S. (2017). *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Ldn: Springer UK.
10. Mukherjee, S. (2015). *Videogames and Storytelling: Reading Games and Playing Books*. Ldn: Palgrave Macmillan.
11. Pozharytska, Olena, Morozova, Iryna, Miliutina, Kateryna, Gusieva, Ganna, Lenska, Olena. (2023). The Computer Game as an Alternative Artistic Discourse. *Theory and Practice in Language Studies*. Vol. 13, No. 2, February, 311-317. doi: <https://doi.org/10.17507/tpls.1302.05> <https://tpls.academypublication.com/index.php/tpls/article/view/5466>.
12. *Project Aon*. FAQ. Retrieved from: <https://www.projectaon.org/en/Main/FAQ#faq1>.
13. *What is Fighting Fantasy?* Retrieved from: <http://officialfightingfantasy.blogspot.com/p/what-is-fighting-fantasy.html>.
14. Morozova, I. B. (2015). Rehevaya mimikriya kak kommunykativnaya igra: geshtalt-analiz. [Verbal mimicry as a communicative game: Gestalt analysis.]. *Zapysky z romano-hermanskojy filolohiyi*. Odeskyy natsionalnyy universytet imeni I.I. Mechnykova: f-t romano-hermanskojy filolohiyi. Vyp. 1 (34), 96-108. [in Russian].
15. Pozharytska, O.O. (2022). Zrobly sviy vybir: knyhy-i hry yak predtechi kompyuternoyi literatury. [Make your choice: game books as forerunners of computer literature]. *Naukovyy zhurnal Lvivskoho derzhavnogo universytetu bezpeky zhyttyediyalnosti «Lvivskyy filolohichnyy chasopys»*, № 11, 172-181. doi: <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2022-11.26>.

16. Pozharytska, O.O. (2022). Yaku pryhodu obyrayut siohodni? Knyhy-ihry: evolyutsiynyy rozvytok. [What adventure do you choose today? Game books: evolutionary development]. *Naukovi pratsi MAUP. Filolohiya*, Vyp. 1, 24-35. doi: <https://doi.org/10.32689/maup.philol.2022.1.4>.
17. Pozharitskaya, E.A. (2016). Tsyfrovaya literatura kak interaktivnaya igra s chitatelem. [Digital literature as an interactive game with the reader]. *Naukovyy visnyk Skhidnoyevropeyskoho natsionalnoho universytetu im. Lesi Ukrayinky. Seriya: Filolohichni nauky*. Lutsk : Skhidnoyevropeysky natsionalnyy universytet im. Lesi Ukrayinky, № 6 (331), 63–70.
18. Tringham, Neal & Langford, David, Barker, M. A. R. (19 December 2017). *The Encyclopedia of Science Fiction*. London: Gollancz. Retrieved from https://sf-encyclopedia.com/entry/choose_your_own_adventure.
19. Ama_ColorYOA. *Color Your Own Adventure (webcomic)*. Retrieved from: [https://chooseyourstory.com/story/color-your-own-adventure-\(webcomic\)](https://chooseyourstory.com/story/color-your-own-adventure-(webcomic)).
20. Axxius. *The Christmas Crossing*. Retrieved from: <https://chooseyourstory.com/story/the-christmas-crossing>.
21. Dever, J., Williams, B. (2018). *Midnight's Hero*. NY: Project Aon. Retrieved from: <https://www.projectaon.org/en/xhtml/lw/23mh/sect235.htm>.
22. Foley, L. M. (1983). *Ghost Train*. NY: Bantam Books. Retrieved from: https://archive.org/details/ghosttrain00fole_0/page/53/mode/1up?view=theater.
23. Livingstone, I. (2004). *Temple of Terror*. Fighting Fantasy. Wizard Books.