

DOI <https://doi.org/10.32689/maup.philol.2022.1.4>
УДК 811.111'367:17.022.1:821.111(73)

Олена ПОЖАРИЦЬКА

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри граматики англійської мови,
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова,
вул. Дворянська, 2, Одеса, Україна, 65000
ORCID: 0000-0003-4820-8129

Olena POZHARYTSKA

Candidate of Philological Sciences (PhD), Associate Professor at the Chair of English Grammar,
Odesa I. I. Mechnykov National University,
Dvoryanska str., 2, Odesa, Ukraine, 65000
ORCID: 0000-0003-4820-8129

ЯКУ ПРИГОДУ ОБИРАЮТЬ СЬОГОДНІ? КНИГИ-ІГРИ: ЕВОЛЮЦІЙНИЙ РОЗВИТОК

WHAT ADVENTURES ARE CHOSEN TODAY? GAMEBOOKS: EVOLUTION

Попри велику кількість статей, присвячених різним жанрам і видам художньої літератури, а також їх еволюційному розвитку, книги-ігри становлять нову область дослідження, що закликає до уваги, але поки що є досить мало вивченою, що пояснює як актуальність, так і новизну даної роботи. Метою нашої розвідки є розкриття витоків книг-ігор та виявлення основних мовних та структурних відмінностей між книгами-іграми, виданими в ХХІ столітті, і тими, що сягають двадцяти років тому.

З точки зору методів дослідження, представлена робота здійснюється в рамках антропоцентричної парадигми та розглядає феномен книг-ігор крізь призму людини як користувача мови. Тексти досліджувалися згідно з філософськими законами єдності форми та змісту з використанням індукції, дедукції, контекстного та інтерпретаційного аналізу, квалітативно-квантитативного методу та окремих елементів діахронічного та порівняльного аналізу.

За результатами нашого дослідження зроблено наступні висновки. Подані з тими самими сюжетними лініями, «нові» видання тих самих книг-ігор мають вербальні та невербальні відмінності від своїх «старих» копій. У той час як останні подають зображення в основному як допоміжний матеріал, новіші видання мають тенденцію до мультимодальності, наводячи інформацію, важливу для розвитку нарративу, у малюнках, які імітують листи або функціонують як підказки в історії та не спираються на будь-які інші вербальні елементи в тексті, що б додатково згадували чи описували них. «Оновлені» книги-ігри, як правило, звучать більш демократично, з точки зору вибору слів, і демонструють більше політкоректності та менше технічних деталей обладнання чи зброї. Книги-ігри зазнали загального вербального розширення, хоча кількість «вузлових» моментів збереглася незмінною, що свідчить про високий рівень інтерактивності нелінійного нарративу в книгах-іграх, що є достатнім для художньої літератури ХХІ століття. Найяскравішою відмінністю книг, розділених майже 20 роками у часі, є зростання обсягу діалогів у сучасних виданнях. Попри те, що діалоги все ще менш популярні, ніж авторський нарратив (як загалом характерно для книг-ігор), діалоги роблять сучасні історії більш інтерактивними та розважальними для читачів і пропонують їм більш реалістичні враження.

Ключові слова: книга-гра, «вузловий» момент, нарратив, діалог, мультимодальність.

Despite a great number of papers dedicated to various genres and types of fiction, as well as to their evolutionary development, gamebooks make up a new field of research, calling for attention, but so far rather understudied, which accounts for both topicality and novelty of the given investigation which aims at disclosing the origin of gamebooks and revealing the major lingual and structural differences between gamebooks published in the XXI century and those that go twenty years back.

In terms of research methods, the presented work is carried out within the anthropocentric paradigm and looks at the phenomenon of gamebooks through the prism of man as language user. The texts were studied in accordance with the philosophic laws of unity of form and meaning, employing induction, deduction, contextual analysis and text interpretation, quantitative and qualitative method and certain elements of diachronic and comparative analysis.

In the result of our investigation, the following conclusions have been made. Featuring the same plotlines, “new” editions of the same gamebooks boast verbal and non-verbal differences from their “older” copies. While the latter provided pictures mainly as supportive material, the more recent editions tend to multimodality, giving information important for narration development in pictures that imitate letters or function as clues in the story and are not resting on any other verbal elements, mentioning or describing them. More recent gamebooks tend to sound more democratic from the viewpoint of word choice and demonstrate more political correctness and fewer technical details, concerning equipment or weapons. They have undergone general verbal extension, though the number of “turning” (“node”) points has been preserved, which testifies to the interactive level of non-linear narrative in

gamebooks that is high enough for 21st-century fiction. The most striking difference between books separated in time by almost 20 years is the growing volume of dialogue in modern editions. Though still less popular than author's narrative (as is characteristic of gamebooks, in general), dialogue makes modern stories more interactive and entertaining for their readers and offers them a more realistic experience.

Key words: gamebook, "turning" ("node") point, narrative, dialogue, multimodality.

Постановка проблеми та аналіз досліджень. Художня література – це безперервний процес пошуку нових змістів, форм та естетик, кожний етап розвитку яких віддзеркалює свою епоху тим чи іншим чином. Усі відомі нам науковці одностайно зазначають, що зазвичай перевидання одного і того самого твору не передбачає змін у ньому, окрім тих, що викликані змінами у правописі чи мовній нормі. Однак особливу цікавість викликають ті твори, що змінюються в залежності від часу видання не лише за правописом, але самими авторами. Проте виникненню останнім часом нових форм репрезентації художнього тексту зумовило не тільки зміни його подання читачеві, але й трансформації у самому тексті. У цьому аспекті можна виокремити перевидання серії книг-ігор компанією *Chooseco*, що вирішила оновити традиційні, вже улюблені для багатьох читачів твори у XXI столітті. Так, оригінальні книжки було опубліковано на початку 80-х, а їхні оновлені варіанти – у 2005–2010 рр. При цьому, назви та оголошена фабула творів не зазнали змін, на відміну від форми викладу нарративу. Діахронічному аналізу розвитку різних жанрів та їх особливостям присвячували свої роботи О.М. Веселовський, Б.В. Дубін, Б.М. Ейхенбаум, О.Є. Козлов [3], Ю.М. Лотман, І.Б. Морозова [4; 9], О.О. Пожарицька [5; 10], Ю.М. Тинянов, В.Б. Шкловський та ін., проте саме книги-ігри, явище доволі нове для сучасної літератури, не лежали у фокусі лінгвістичних чи літературознавчих розвідок. **Актуальність** нашої роботи впливає, по-перше, з новизни матеріалу дослідження, адже книгам-іграм, на жаль, не приділялося достатньої уваги. По-друге, розгляд будь-якого жанру чи форми художніх творів у їх діахронічному розвитку представляє гносеологічну цінність як для лінгвістики, так і для літературознавства.

Метою нашої статті було виявлення еволюційних змін у творах-іграх загалом та проаналізувати такі на прикладі двох видань – «старого» та «оновленого» конкретного твору-ігри. До завдань нашої роботи входило: розглянути потенційні витoki творів-ігор та історію становлення подібних творів як жанру літератури, зробити компаративний аналіз «старих» та «оновлених» перевиданих книг-ігор на усіх композиційних та лінгвальних рівнях.

Предметом нашої роботи виступали твори-ігри як нова літературна форма. **Об'єктом** – їх

діахронічний розвиток та зміни, яких зазнав конкретний твір при його перевиданні.

Матеріалом для розвідки слугували три «старі» та три «оновлені» версії творів «*Sugararcane Island*» Е. Пакарда (*Edward Packard*) 1976 р. [36] та 2005 р. [37], «*The Abominable Snowman*» Р.А. Монтгомері (*R. Montgomery*) 1982 р. [34] та 2007 р. [35] та «*Terror in Australia*» («*Struggle Down Under*» в «оновленому» виданні) Шеннон Гілліган (*Shannon Gilligan*) 1988 р. [27] та 2005 р. [26], однак основні приклади представлені у даній розвідці на базі компаративного аналізу двох версій твору «*The Abominable Snowman*» за авторством Р.А. Монтгомері – 1982 року та 2007 року видання.

Дослідження виконано у річищі антропоцентричної парадигми, сутність якої, як відомо, є розгляд мовних та мовленнєвих явищ крізь призму людини як її носія. У роботі використано загальнонаукові і спеціальні лінгвістичні **методи дослідження**. Так, аналіз фактичного матеріалу здійснювався згідно з філософськими законами єдності сутності і форми, індукції, дедукції, превалювання практики над емпіричним пізнанням. Із спеціальних лінгвістичних прийомів у роботі застосовано інтерпретаційно-контекстуальний аналіз, методи спостереження, квантитативно-квалітативний метод, а також елементи діахронічного та порівняльного аналізу.

Виклад основного матеріалу. Художні твори з розгалуженим нарративом мають довгу історію. Навіть у народних казках, по суті, існує натяк на варіативність вибору головним героєм свого шляху [1], і цей вибір є край суттєвим: «*Як поїдеш цією дорогою – загинеш, як поїдеш другою – назад не вернешся, а як поїдеш третьою, то з'їсть тебе залізний вовк*». *От він думав-думав, куди поїхати, та й надумавсь, що поїде третьою дорогою*» («*Казка про залізного вовка*») [2]. Проте вибір цей робить за героя умовний автор, а не читач-слухач цієї казки. Перша книга, яку можна вважати передвісником жанру «Обери собі пригоду» («*Choose Your Own Adventure*»), – це детектив «*The Roman Hat Mystery*» Еллері Квіна (*Ellery Queen*) [39], опублікований у 1929 році. Цей маленький крок у напрямі до книг-ігор, де автор веде гру з читачем, був зроблений завдяки новій цікавій формі оповіді. Ф. Денней та М. Лі (що писали під псевдонімом Еллері Квін) розкидали по

своєму твору натяки та підказки й надали окремий лист з переліком усіх персонажів під підозрою, і надали читачеві можливість власноруч визначити фінал твору та встановити, хто саме з персонажів зробив злочин ще до того, як основна розв'язка буде розкрита. Так, під кінець твору основну оповідь перервано та від імені нарратора, нібито редактора книги Дж.Дж. МакК. (J.J. McC), подано наступний коментар-виклик до читача під заголовком «Інтерлюдія», якій читача шанобливо вимагають приділити увагу («*Interlude in which the reader's attention is respectfully requested*»): «*The current vogue in detective literature is all for the practice of placing the reader in the position of chief sleuth. I have prevailed upon Mr. Ellery Queen to permit at this point in «The Roman Hat Mystery» the interpolation of a challenge to the reader. “Who killed Monte Field?” “How was the murder accomplished?” Mr. Queen agrees with me that the alert student of mystery tales, now being in possession of all the pertinent facts, should at this stage of the story have reached definite conclusions on the questions propounded. The solution – or enough of it to point unerringly to the guilty character – may be reached by a series of logical deductions and psychological observations. In closing my last personal appearance in the tale let me admonish the reader with a variation of the phrase Caveat Emptor: “Let the reader beware» [39, с. 327]. – «Сучасна мода в детективній літературі – поставити читача на посаду головного нишпорки. Я переконав містера Еллері Квіна дозволити на цьому місці в «Таємниці римського капелюха» вставити виклик читачеві. «Хто вбив Монте Філда?» «Як було здійснено вбивство?» Містер Квін погоджується зі мною, що уважний дослідник детективних оповідань, який тепер володіє всіма доречними фактами, мав би на цьому етапі історії дійти чітких висновків щодо поставлених питань. Відгадку – або така кількість інформації, якої достатньо, щоб безпомилково вказати на винного персонажа – може бути досягнуто серією логічних висновків і психологічних спостережень. На завершення свого останнього особистого виступу в творі дозвольте мені порадити читача варіацією фрази Caveat Emptor: «Нехай читач остерегається.» (переклад мій, О.П.). Даний коментар фактично ламає «четверту стіну» (термін Д. Дідро [6]), тобто спростовує межу між читачем та художнім твором, підштовхуючи його/її власноруч знайти злочинця. Варто зазначити, що «*The Roman Hat Mystery*» в жодному разі не книжка, але саме ця книга, що була першою у власній серії, дала поштовх до розвитку книг-ігор.*

Інтерактивні твори з розгалуженим нарративом розпочинаються з любовного роману Доріс Вебстер (Doris Webster) та Мері А. Хопкінс (Mary Alden Hopkins) «Подумай про наслідки!» («*Consider the Consequences!*») 1930 р., де можливими є більше дюжини фіналів. Авторки називають свою роботу новою задумкою в літературі: «Це нова ідея в художній літературі – історія, яка має один кінець з багатьох різних, який залежить від смаку читача» [44] та пропонують читачеві обрати одного з двох кавалерів для головної героїні, а потім роблять вибір на наступних етапах їхніх стосунків. П'єса 1936 р. «Ніч 16 січня» («*Night of January 16th*») Ейна Ренда (Ayn Rand) також пропонувала глядачам інтерактивність, оскільки серед них обиралися присяжні [17]. У 1940-ві з'явилися книги аргентинця Жорже 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*»), обидві з яких пропонували читачам самим вирішувати шляхи розвитку історій.

У 60-ті та 70-ті рр ХХ ст. подібні твори друкуються різними мовами та у різних жанрах, серед них відомий роман «Жінка французького лейтенанта» («*The French Lieutenant's Woman*») Дж. Фаулза (J. Fowles) з декількома розв'язками, казки Джанні Родарі та ін. Так, відомою є французька авангардна спілка Уліпо (Oulipo) [15], де серед інших експериментів з літературою Франсуа Ле Ліоне (Francois Le Lionnais) було запропоновано «деревовидну літературу» («*tree literature*»). Автором такого твору «Історія, як Вам буде до вподоби» – «*Un conte à votre façon*» став Реймон Кено (Raymond Queneau). У творі, написаному від третьої особи в минулому часі у форматі гумористичної казки для дорослих про різні овочі, налічується 21 фрагмент та можливо 2 кінцівки [15]. Трохи пізніше дану ідею було адаптовано для театру Полом Фурнелем (Paul Fournel) та Жан-П'єром Енардом (Jean-Pierre Enard) у їхньому «Театральному дереві: Комбінаторній п'єсі» («*The Theater Tree: A Combinatory Play*») про королівську родину з 15 фрагментів з 2 можливими фіналами, де глядачі вирішують хід історії [там же].

Бурхливого розвитку подібні твори набувають і завдяки програмованому навчанню, що розквітло у педагогіці у середині 1950-х рр. завдяки Б.Ф. Скіннеру (B. Skinner) [11] та передбачало «розподіл матеріалу на невеликі фрагменти, організовані як серію простих тверджень. Останні надбудовувалися один на іншому, разом утворюючи навіть край складну

інформацію» [16]. Водночас, учень спрямовувався від одного блоку інформації до іншого та на кожному етапі дізнавався про вірність або невірність своєї спроби та отримував або наступний інформаційний блок з завданнями, або пояснення, чому обрана відповідь невірна та повертався до попереднього кроку [18] за принципом «стимул – респонс», що, на думку психологів, покращувало засвоєння матеріалу через більшу мотивованість навчання та індивідуальний підхід [7]. Так, дану методику навчання представленою серією книг «*TutorText*» від видавництва *DoubleDay*, і вони покривають широку тематику від арифметики (*Fractions: A Basic Course in Arithmetic* [23], *Practical Mathematics* [33], *Adventures in Algebra* [20]) та програмування (*Basic Computer Programming* [40], *Computer Programming Techniques* [41]) до хімії (*Chemistry* [21]), музики (*Essentials of Music* [19]), бізнесу (*Better Business Organisation* [24]), навичок творчого письма (*Effective Writing*) [22] та гри у шахи (*The Game of Chess* [32]). Цікаво, що комп'ютерне програмування переживає у 1950–1960-ті рр буйний розквіт з появою більш зручних мов для кодування [8]. Вже у 60–70-ті почали з'являтися книги-ігри Е.У. Хілдіка (*Edward Hildick*) про кота Ле (*Lucky Les*) з 5 можливими розв'язками його пригод [31], Д. Гур'є (*Dennis Guerrier*), що експериментував у співавторстві з іншими письменниками та почав використовувати формат «багатоелементних» книг-ігор: «*Sleep, and the City Trembles*» (разом з Джоном Гарфортом (*John Garforth*) [25]), «*Solo Boxes*» [29], «*Solo Noughts and Crosses*» [30] та «*State of Emergency*» (разом з Джоан Річардз (*Joan Richards*)) [28]. При цьому, останній твір, що розповідав про африканців, яким надали свободу, було рекламовано як «програмована розвага, перший роман «зроби сам», де читач обирає шлях розвитку подій» [там же]. Зауважимо, що попри усі сюжетні розгалуження «*State of Emergency*», оповідь кожного разу повертається до основної лінії, як це типово для інтерактивного нарративу, а самі опції для вибору часто замість продовження ведуть до пояснення, чому зроблений вибір не є вірним. Вважаємо, що така структурна особливість твору вказує на його дидактичну природу та наближує його до книг з програмованого навчання (натяк на що і присутній на обкладинці, де вказано, що це «програмована розвага»).

Ще однією спробою подібних творів є, безумовно, коротке науково-фантастичне оповідання «*Alien Territory*» Джона Сладека (*John Sladek*), що складалося з 36 фрагментів, поєднаних стрілочками та було опубліковано в журналі «*New Worlds*» [42]. До того він

презентував своїй майбутній дружині гумористичний комікс, де також можна було обирати хід оповідання на власний смак. Іншим автором подібних коміксів-ігор є Ч. Платт (*Ch. Platt*) з його «*Norman vs. America*» [38]. Оповідання Джона Сладека пізніше отримало текстове оформлення та було опубліковане у 2002 р. як «*The Lost Nose: A Programmed Book*» [43].

Одним з перших видавництв, що стало друкувати саме твори-ігри було *Bantam Books* (США), де вони випускалися у різножанровій серії *Choose Your Own Adventure*.

Під кінець 1990-х популярність цих друкованих книг зазнала певного занепаду через розквіт інтернету та електронних платформ, куди і перебазувалися такі твори, що мали великий вплив на гіпертекстову літературу як таку [14, с. 100]. У 2005 усю серію було перевидано компанією *Chooseco*, де разом зі старими творами було опубліковано нові.

Розглянемо зміни, яких зазнали «оновлені» версії «класичних» творів «Обери собі пригоду» (*Choose Your Own Adventure*) на прикладі двох книг-ігор «*The Abominable Snowman*» за авторством Р.А. Монтгомері (*R.A. Montgomery*), виданих у 1982 р. [34] та 2007 р. [35]. До речі, саме ця книга-гра була адаптована для iPod.

Фабула обох творів є, зрозуміло, незмінною. Так, читач-гравець представляє собою альпініста, що з другом Карлосом їде на пошуки снігової людини до Непалу. Номера сторінок змінилися через більш докладніше пояснення правил читання-гри у новому виданні та далі буде подано через слеш у порівнянні. Отже, окрім більш розлогого тлумачення правил, змін зазнало наступне. Усунуто релігійну символіку (буддизм) та згадування про наркотичні засоби (гашиш на с. 19 відсутній, і на с. 21 читач-гравець може лише сам домислювати, чи мова йде про наркотик: «*He points at packages wrapped in brown paper. It's probably hashish, you think. What an awful position to be in.*» [34] → «*He points at packages wrapped in brown paper. What's in it, you wonder? What an awful position to be in.*» [35]). Наведені зміни вважаємо пов'язаними з більшою цензурою літератури для дітей, та бажанням уніфікувати твір для представників усіх релігійних конфесій). У «новій» версії оновлено технічне приладдя (дань сучасному розвитку техніки). «Смертельна» «розв'язка» тепер інтерпретується як поганий сон (с. 32 оригінальної книги / с. 33 перевидання, де після фрази «*And that is the last thing you remember*» [34; 35] додано доволі кумедне продовження, що пояснює поганий кінець сну проблемами травлення: «*And that is*

the last thing you remember – until you wake up in your own bed. It must have been the awesome tripledecker with mustard, anchovies, and chocolate syrup» [35].), що ми інтерпретуємо бажанням поменшити стрес читача, особливо юного. Деякі з розв'язок було подовжено, але вони не зазнали суттєвих змін.

Зазначимо суттєве збільшення діалогу (наприклад, на с. 3 старої версії [34] та с. 4–5 нової [35]) інформаційна довідка про йеті трансформувалася у діалог та суттєво збільшилася, як показано на рис. 1 та рис. 2, а діалог, наприклад, на с. 18 суттєво розрісся на с. 20 у перевиданні).

Як бачимо, на рис. 1 інформація про йеті передана авторським нарративом та невластиво-прямим мовленням Франца та свідків його існування [34]. Навіть саме дієслово «говорити» – «say» повторюється у даному фраг-

менті три рази, що залишає враження «балачок» та доволі великої нереалістичності існування чудовиська, чий образ зітканий з пліток.

На рис. 2 наведена нова версія цього епізоду [35]. Окрім збільшення самого тексту, присвяченого йеті майже вдвічі (з 8 речень у старому виданні до 13 речень у новому), повернемо увагу до діалогу як способу подання цієї ж інформації. Тепер низка речень, де використано дієслово «говорити» – «say», «розбавлена» висловлюваннями, де його не вжито, а більшої правдоподібності чуток сприяє прислівник «майже» – «almost», що передує фразі про те, що йеті ніхто не бачив – «Almost no one has (seen one)» – «Йеті майже ніхто не бачив» залишає місце для думок про те, що свідки все ж були, як і клауза «that I have heard» – «наскільки я чув», що показує певну упередженість тези про відсутність

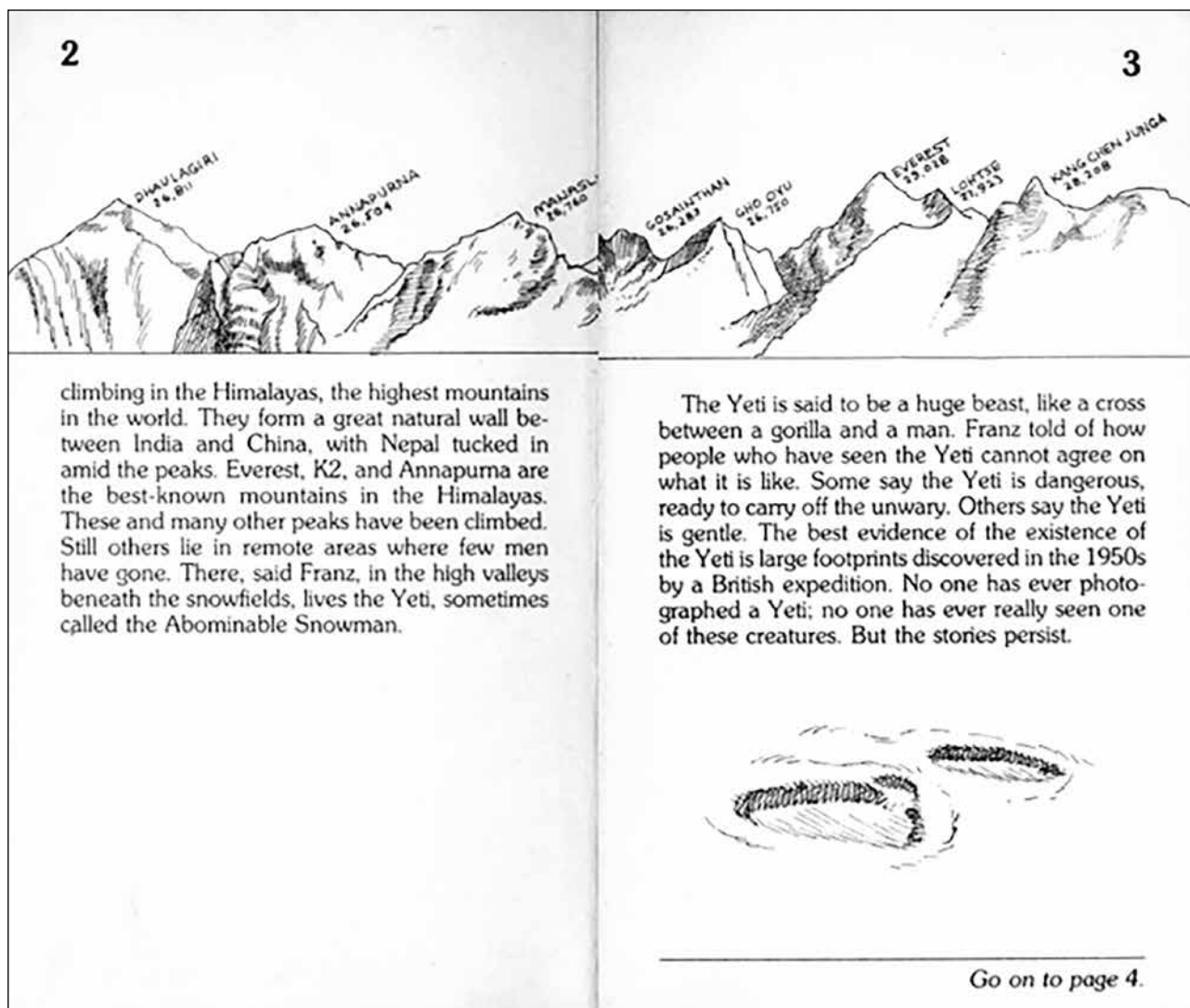


Рис. 1. Фрагмент зі старого видання «*The Abominable Snowman*» за авторством Р.А. Монтгомері [34]

4

The Himalayas form a great natural wall between India and China, with Nepal tucked in amid the peaks. Everest, K2, and Annapurna are the best-known mountains in the Himalayas. These and many other peaks have been climbed. Still others lie in remote areas where few humans have gone. There, said Franz, in the high valleys beneath the snowfields, lives the Yeti, sometimes called the Abominable Snowman.

"The Yeti is said to be a huge beast," Franz tells you, "perhaps a cross between a gorilla and a human. People cannot agree what it is."

"Is the Yeti dangerous?" Carlos asked.

Franz shrugged. "Some say it is. Other people say the Yeti is very gentle."

"Have you ever seen one?" you inquire.

"No. Almost no one has. The best proof of the Yeti's existence is a set of very large footprints discovered in the 1950s by a British expedition. No one has ever photographed one that I have heard," Franz answers. "But still the stories persist."



Go on to the next page.

5

You and Carlos decided then and there to find the Yeti. When you returned from South America, the two of you raised money from the International Foundation For Research Into Strange Phenomena. Your goal: proof positive that Yeti exist. You will find and photograph the Yeti.

That is what brings you to Kathmandu, the capital of Nepal. Your problems, though, have already begun. Two days ago Carlos left by helicopter to look over the terrain near Mt. Everest. The helicopter returned without him. The pilot told you that Carlos decided to stay up at the Everest base camp to check out a report that a Yeti had been seen. He had a radio transmitter, but you have received no word from him. The weather turned bad and radio communication was interrupted.

You have an appointment to speak with R. N. Runal, the Director of Expeditions and Mountain Research and an authority on the Yeti. He knows of your plans. You need his help with official permits for the expedition. He will also have good advice and information.

But what about Carlos?

If you decide to cancel your meeting with Runal and search for Carlos, turn to page 7.

If you feel that Carlos is OK and go ahead with your plan to meet Runal, turn to page 8.

Рис. 2. Фрагмент з нового видання «*The Abominable Snowman*» за авторством Р.А. Монтгомери [35] зі збільшеним діалогом

фотографій йеті, яка впливає з її обмеженості суто власним когнітивним досвідом мовця-Франца. Інші зміни у фрагменті вважаємо продиктованими потребою аутентизувати вербальні засоби вираження інформації до потреб діалогу («*proof*» замість «*evidence*»; «*very large*» замість «*large*» та ін.).

На нашу думку, обрання діалогу як засобу оформлення інформації та зроблені модифікації сприяють як жвавості та живості самої оповіді, так і змушують читача більше перейнятися історією про снігову людину та повірити в неї, а отже, додають більшого ефекту «зануреності» у події у книзі.

У новому виданні додано ще один момент «перестрибування» на нову сторінку (замість лінійного читання) (с. 6–7 старого видання [34] змінилися на с. 8 зі «стрибком» на с. 10 [35]), що робить саму механіку читання книги цікавішою та інтерактивнішою в плані додаткової дії. Деякі з фраз, що не несли жодної смислової функції (типу багатообіцяючої, але позбавленої шансу зробити якийсь вибір фрази «*You*

interrupt him by saying» на с. 6 старого видання [34]) було виключено, а записки, що друкувалися звичайним текстом, було перероблено у рисунки з рукописним текстом (с. 11 старого видання [34] на рис. 3, с. 9 нового [35] на рис. 4), що свідчить про намагання додати навіть звичайному друкованому тексту мультимодальності (полікодовості).

У той час, як в оригінальній книзі було надано пояснення терміну «*crampon*» – «металеві шипи» для снігоступів, перевидання приділяє більше уваги матузці безпечності та необхідності її використання, що пов'язуємо з більшою спрямованістю на дитячу аудиторію сучасної адаптації та її більш гуманістичною орієнтацією. Тим самим мотивуємо і скорочення інформації про зброю та навіть заміну словосполучення «зброя великого калібру» («*heavy-caliber weapon*» [34]) простою фразою «велика зброя» («*large weapon*» [35]). На мапі у перевиданні читач не бачить слова «скарби» (*treasure*), що сприяє збільшенню інтриги та реалістичності подій.

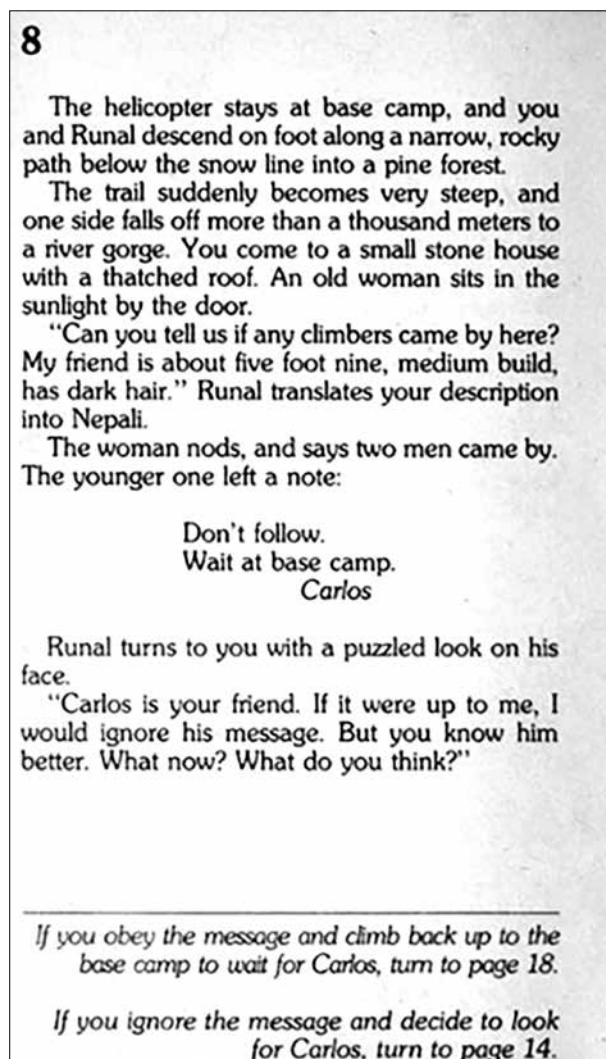


Рис. 3. Записка, як вона наведена у старому виданні «*The Abominable Snowman*» за авторством Р.А. Монтгомері [34]

Один з персонажів змінив ім'я з Сірдар (*Sirdar*) [34] на Санджі (*Sangee*) [35], що може бути пояснено значенням самого імені. У той час, як Сірдар – слово на позначення індійського воєначальника британців в Індії чи Пакистані та титул для воєначальника єгипетської армії, Санджі – звичайне індійське ім'я, що перекладається з санскриту як «друг» та показує жертвність його носія, який готовий пожертвувати тим, чого прагне, аби інші люди мали те, що їм потрібно [12; 13]. Отже, використання нового імені може бути підказкою для гравця, з одного боку, та позбавляє книгу натяку на той факт, що Індія була довгий час британською колонією, з іншого, що робить її більш демократичною для читача індійського походження. Демократизації сприяє і відсутність слова *Westerner* у новому виданні.

Лексичні зміни у новій версії стосуються здебільшого політкоректності або модерніза-

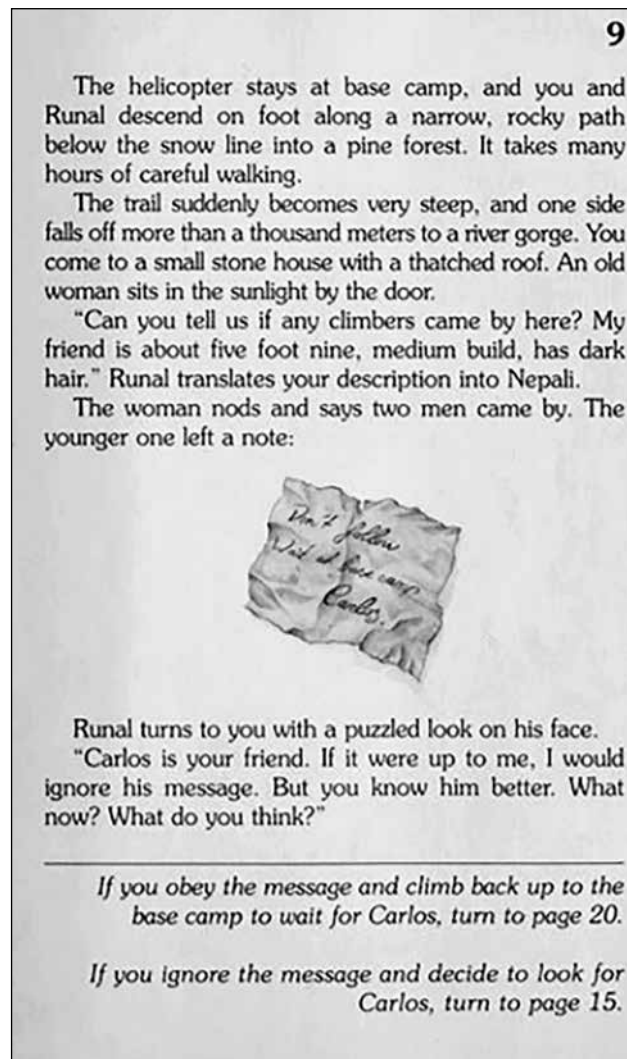


Рис. 4. Записка, як вона наведена у новому виданні «*The Abominable Snowman*» за авторством Р.А. Монтгомері [35]

ції термінів: «*humans*» тепер вжито замість «*men*» (с. 1–4 старої [34] та 1–5 нової [35] книги-гри), «*helicopter*» замінило більш популярне у 90-ті скорочення «*copter*» (с. 11 [34] / 14 [35]), незручну в описаному кліматі застібку змінили на велкро-ліпучку (модернізація обладнання для туризму) (с. 21 [34] / 22 [35]), іменник «*guys*» потіснив числівник «*two*» (с. 19 [34] / 21 [35]). Внесення деякої іншої коректури (типу не згадування огірків на городі (с. 14 [34] / 15 [35]) чи «*jive*» замість «*jump*» [34, с. 34] вбачаємо суто авторською правкою. Латинське «*Лови момент*» («*Carpe Diem*») робить оповідь елегантнішою та менш пресуючою на читача, ніж оригінальне «*You must find out immediately*» (с. 19 [34] / 21 [35]).

Кількість можливих розв'язок залишилася незмінною (28 варіантів на 116 сторінок з текстом), як і «вузлові» моменти вибору та самі

опції, хоча першому «вузловому» моменту в перевиданні передують доволі розлоге пояснення про переваги та недоліки кожного варіанту. Замість відкритого запитання до читача «*What should you do?*» [34, с. 13] запропонованим опціям передують їх аналіз «*What should you do? Having a government official along with you might just cause delays and bureaucratic snafus. On the other hand, he could also smooth the way*» [35, с. 16]. Дане доповнення можна пояснити тим фактом, що у новій серії ця книга-гра є першою, а отже, читачеві, так би мовити, роблять підказку стосовно його/її першого інтерактивного ходу. Звернемо увагу на те, що зазначені вище спостереження є типовими і для двох інших творів (їхніх «старих» та «нових» версій) проведеної розвідки.

Узагальнюючи спостереження, зроблені протягом аналізу шести книжок (трьох творів) типу «Обери собі пригоду» (*Choose Your Own Adventure*), підіб'ємо висновки.

Висновки. Порівняно зі «старими» творами, мовне та позамовне оформлення «оновлених» версій зазнало наступних змін. Ілюстрації було змінено повністю, а текст іноді суттєво відредаговано. При цьому, графічна організація твору та використання зображень, малюнків чи записок, на відміну від простого згадування чи цитування їх у тексті, сприяє більшій полікодності твору, де такі картинки є не лише додатковою ілюстрацією подій, описаних вербально, але виступають фактично носієм важливої інформації для розгортання нарративу твору. Лексичні особливості «оновленої» версії вказують на демократизацію жанру та загальну тенденцію до мовної політкоректності, що спостерігаємо у сучасній художній літературі, з одного боку, та меншу конкретизацію технічних деталей, зброї та приладів з метою розширення кола перспективних читачів. У цілому, зазначимо зростання як вербального, так і невербального (пиктографічного) об'єму книжок. Вербальний об'єм «оновлених» версій виріс, за нашими підрахунками, на 18–21%. Змінюється тип подання інформації у бік більшої візуалізації (5–6%). Окремо зауважимо появу нових реалій та певні зміни у розмовних назвах приладів. Головною ж від-

мінністю у лінгвальній організації «старих» та «оновлених» творів-ігор вважаємо явну тенденцію до збільшення інтерактивності за рахунок збільшення діалогу, що загалом є менш репрезентованим у таких творах, ніж авторський нарратив. У свою чергу, основні «вузлові» моменти вибору у «старих» творах 1980-х рр. залишилися незмінними, що вказує на їх достатню розвиненість для друкованого твору навіть у ХХІ ст.

Щодо певного занепаду книг типу «Обери собі пригоду» (*Choose Your Own Adventure*) у друкованому варіанті зараз, пояснюємо це наступним. По-перше, сама функціональність та нарративна розгалуженість таких книг вимагала іншої медіа як засобу їх «читання», а отже, можливість їх розвитку у інтернет-просторі та мобільних додатках вирішила цю проблему, зробивши саму інтерактивність простішою та комфортнішою для користувача. По-друге, популярність комп'ютерних нарративних ігор також не сприяла комерційній успішності книг-ігор як проекту для видавництва. Отже, ті, хто бажали зручнішої гри-читання, знайшли для себе книги-ігри в інтернет-просторі або мобільних додатках, а ті, хто був більш зацікавлений у збільшенні інтерактивності таких творів, зміг з поширенням та посиленням комп'ютерної еволюції обрати для себе нарративні ігри до смаку. Водночас підкреслимо, що зміна медіа та перехід книг-ігор в онлайн вказують на їхню незгадану популярність та великий потенціал як жанру літератури, що знайшов для себе новий електронний засіб існування.

Зараз, окрім того, що подібні книжки продовжують публікуватися компанією *Chooseseo*, вони представляють велику частину усіх гіпертекстових творів, з одного боку, та інтерактивної літератури та додатків, з іншого. Додавання аудіо-візуального ряду зі збереженням текстового компоненту як основного та елементів вибору (також представлених лінгвально) призвело до появи дуже популярних додатків для мобільних телефонів типу *Romance Club* та ін., зосереджених більше на любовних романах, але все одно типових представників творів-ігор.

Література:

1. Вдовченко Софія. Направо підеш – поп'єш і поїси, наліво підеш – голову втрапиш. *VERBUM. Вибори і їх наслідки*. № 86. 29 листопада 2021. URL: <https://www.verbum.com.ua/11/2021/choices-and-consequences/right-for-party-left-for-death/> (дата звернення 17.02.2021).
2. Казка про залізного вовка. URL: <https://nashakazka.org.ua/pages/kazka-pro-zaliznogo-vovka.html> (дата звернення 22.07.2021).
3. Козлов А. Е. К вопросу о диахроническом изучении истории русской беллетристики XIX века. *Вестник Новосибирского государственного педагогического университета*. 2017. Том 7. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-diahronicheskom-izuchenii-istorii-russkoy-belletristiki-xix-veka/viewer> (дата звернення 08.02.2021).

4. Морозова И. Б. Гештальт-практика в когнитивной парадигме лингвистических исследований. *Науковий вісник Чернівецького університету* : зб. наук. праць / наук. ред. Левицький В. В. Чернівці : Чернівецький нац. ун-т. 2013. Вип. 667 : Германська філологія. С. 187–193.
5. Пожарицкая Е. А. Дискурс-организация англоязычных комиксов. *Актуальні питання іноземної філології* : наук. журн. Луцьк : Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, 2018. № 8. С. 253–262.
6. Bell Elizabeth S. *Theories of Performance*. Los Angeles : Sage, 2008. 320 p.
7. Bower Gordon H., and Ernest R. Hilgard. *Theories of Learning*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall, 1981. 647 p.
8. Lohr Steve. *Go To: The Story of the Math Majors, Bridge Players, Engineers, Chess Wizards, Maverick Scientists, and Iconoclasts – the Programmers Who Created the Software Revolution*. Toronto : Basic Books, 2002. 272 p.
9. Morozova I. B., Pozharytska O.O. Characters' Pilgrimage from the Canon to Fanfiction: A Gestalt Approach. *The IAFOR Journal of Literature and Librarianship*. Volume 10. Issue 1. 2021. Published July 28, 2021. P. 78–96. DOI: <https://doi.org/10.22492/ijl.10.1>
10. 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. P. 457–468. DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol12no2.31>
11. Programmed Learning – Operant Conditioning, Students, and Answers – JRank Articles. URL: <https://psychology.jrank.org/pages/505/Programmed-Learning.html> (last accessed 18.03.2021).
12. Sangee. My first name. URL: <https://myfirstname.rocks/baby-names/sangee> (last accessed 09.09.2020).
13. Sangee. Names.org. URL: <https://www.names.org/n/sangee/about> (last accessed 13.02.2021).
14. Tresca Michael J. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. NY : McFarland & Compan, 2010. 238 p.
15. Warren F. Motte Jr. *Oulipo: A Primer of Potential Literature*. Dalkey Archive Press, 2015. 221 p.
16. What Programmed Teaching Is. *The Harvard Crimson*, 5 October 1961. URL: <https://www.thecrimson.com/article/1961/10/5/what-programmed-teaching-is-pprogrammed-instruction/> (last accessed 26.03.2020).
17. Herman David; Jahn, Manfred; Ryan, Marie-Laure. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge, 2010. 720 p.
18. Programmed learning. *Encyclopaedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/topic/programmed-learning> (last accessed 09.11.2021).
19. Chapman Roger E. *Essentials of Music*. Pennsylvania : Doubleday, 1967. 512 p.
20. Crowder Norman A. Martin Grace C. *Adventures in Algebra*. Pennsylvania : Doubleday, 1960. 366 p.
21. Ewing Galen W., Leach Royal B. *Chemistry*. Pennsylvania : Doubleday, 1966. 683 p.
22. Ford Jane Staple, Smith Kellog *Effective Writing*. Pennsylvania : Doubleday, 1963. 323 p.
23. Friel Betty K. *Fractions: A Basic Course in Arithmetic*. Pennsylvania : Doubleday, 1963. 394 p.
24. Gardner Neely D. *Better Business Organisation*. Pennsylvania : Doubleday, 1964. 413 p.
25. Garforth John, Guerrier Dennis. *Sleep, and the City Trembles*. NY : Panther Crime, 1969. 224 p.
26. Gilligan Sh. *Struggle Down Under*. Waitsfield, Vt : Chooseco, 2005. 144 p.
27. Gilligan Sh. *Terror in Australia*. New York : Bantam Books, 1988. 128 p.
28. Guerrier D., Richards J. *State of Emergency*. Penguin Books, 1969. 273 p.
29. Guerrier Dennis. *Solo Boxes*. HarperCollins, 1969. 128 p.
30. Guerrier Dennis. *Solo Noughts and Crosses*. HarperCollins, 1969. 128 p.
31. Hildick E. W. *Lucky Les: The adventures of a cat of five tales*. Manchester : Brockhampton Press, 1974. 120 p.
32. Lasker Edward. *The Game of Chess*. Pennsylvania: Doubleday, 1972. 402 p.
33. Martin Grace C., Smalley Ann. *Practical Mathematics*. Pennsylvania : Doubleday, 1962. 278 p.
34. Montgomery R. A. *The Abominable Snowman*. New York : Bantam Books, 1982. 134 p.
35. Montgomery R. A. *The Abominable Snowman*. Waitsfield : Chooseco, 2007. 144 p.
36. Packard E. *Sugarcane Island*. NY : Bantam Books, 1976. 128 p.
37. Packard E. *Sugarcane Island*. Waitsfield, Vt : Chooseco, 2005. 132 p.
38. Platt Ch. Norman vs. America. *QUARK*. 1971. № 4. 21 p.
39. Queen E. *The Roman Hat Mystery*. NY : MysteriousPress.com/Open Road, 2015. 397 p.
40. Scott Theodore G. *Basic Computer Programming*. Pennsylvania : Doubleday, 1962. 492 p.
41. Scott Theodore G. *Computer Programming Techniques*. Pennsylvania : Doubleday, 1964. 664 p.
42. Sladek John. *Alien Territory*. *New Worlds*. November 19, 1969. 2 pages. URL: <https://scifi.stackexchange.com/questions/215210/what-was-the-first-science-fiction-or-fantasy-multiple-choice-book> (last accessed 06.06.2021).
43. Sladek John. *The Lost Nose: A Programmed Book*. Cosmos Book, 2002. P. 3–19.
44. Webster Doris, Hopkins Mary Alden. *Consider the Consequences: a romantic choose your own adventure*. New York ; London: The Century Co, 1930. 186 p.

References:

1. Vdovchenko, Sofia. (29 lystopada 2021). Napravo pidesh – popiesh i poisy, nalivo pidesh – holovu vtratysh. [Go right – you'll eat and drink, go left – you'll lose your head]. *VERBUM № 86. Výbory i yikh naslidky*. [Elections and their consequences]. URL: <https://www.verbum.com.ua/11/2021/choices-and-consequences/right-for-party-left-for-death/> (last accessed 17.02.2021) [in Ukrainian].

2. Kazka pro zaliznogo vovka. [The tale of the Iron Wolf]. URL: <https://nashakazka.org.ua/pages/kazka-pro-zalznogo-vovka.html> (last accessed 22.07.2021) [in Ukrainian].
3. Kozlov, A. E. (2017). K voprosu o dyakhronicheskom yzuchenyy ystoryy russkoi belletrystyky XIX veka. [On the question of the diachronic study of the history of Russian fiction of the nineteenth century.] *Vestnyk Novosybyrskoho hosudarstvennogo pedahohycheskoho unyversyteta*. Tom 7. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-diahronicheskom-izuchenii-istorii-russkoy-belletristiki-xix-veka/viewer> (last accessed 08.02.2021). [in Russian].
4. Morozova, I. B. (2013). Geshtalt-praktika v kognitivnoy paradigme lingvisticheskikh issledovaniy. [Gestalt practice in the cognitive paradigm of linguistic research.]. *Naukovyi visnyk Chernivetskoho unyversytetu* : zb. nauk. Prats / nauk. red. Levytskyi V. V. Chernivtsi : Chernivetskyi nats. un-t. Vyp. 667 : Hermanska filolohiia. P. 187–193 [in Russian]
5. Pozharitskaya, E. A. (2018). Diskurs-organizatsiya angloyazyichnykh komiksov. [Discourse organization of English-language comics]. *Aktualni pytannia inozemnoi filolohii: nauk. zhurn.* Lutsk : Skhidnoievropeyskyi natsionalnyi unyversytet imeni Lesi Ukrainky. № 8. P. 253–262. [in Russian]
6. Bell, Elizabeth S. (2008). *Theories of Performance*. Los Angeles : Sage. P. 320.
7. Bower, Gordon H., and Ernest, R. Hilgard. (1981). *Theories of Learning*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall. 647 p..
8. Lohr, Steve. (2002). *Go To: The Story of the Math Majors, Bridge Players, Engineers, Chess Wizards, Maverick Scientists, and Iconoclasts – the Programmers Who Created the Software Revolution*. Toronto : Basic Books. 272 p.
9. Morozova, I. B., Pozharytska, O. O. (2. June 2021). Literary Characters and their Verbal Mimicry through the Prism of Gestalt Analysis. *Arab World English Journal (AWEJ)*. Volume 12. Number. P. 457–468. DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol12no2.31> (last accessed 21.05.2021).
10. Morozova, I. B., Pozharytska, O. O. (2021). Characters' Pilgrimage from the Canon to Fanfiction: A Gestalt Approach. *The IAFOR Journal of Literature and Librarianship*. Volume 10. Issue 1. P. 78–96. DOI: <https://doi.org/10.22492/ijl.10.1> (last accessed 07.08.2021).
11. Programmed Learning – Operant Conditioning, Students, and Answers. *JRank Articles*. URL: <https://psychology.jrank.org/pages/505/Programmed-Learning.html> (last accessed 18.03.2021).
12. Sangee. My first name. URL: <https://myfirstname.rocks/baby-names/sangee> (last accessed 09.09.2020).
13. Sangee. *Names.org*. URL: <https://www.names.org/n/sangee/about> (last accessed 13.02.2021).
14. Tresca, Michael J. (2010). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. NY : McFarland & Compan. 238 p.
15. Warren, F. Motte; Jr. *Oulipo*. (2015). *A Primer of Potential Literature*. Dalkey Archive Press. 221 p.
16. What Programmed Teaching Is. *The Harvard Crimson*. (5 October 1961) <https://www.thecrimson.com/article/1961/10/5/what-programmed-teaching-is-programmed-instruction/> (last accessed 26.03.2020).
17. Herman, David; Jahn, Manfred; Ryan, Marie-Laure. (2010). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge. 720 p.
18. Programmed learning. *Encyclopaedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/topic/programmed-learning> (last accessed 09.11.2021).
19. Chapman, Roger E. (1967). *Essentials of Music*. Pennsylvania: Doubleday. 512 p.
20. Crowder, Norman A.; Martin Grace C. (1960). *Adventures in Algebra*. Pennsylvania : Doubleday. 366 p.
21. Ewing, Galen W.; Leach, Royal B. (1966). *Chemistry*. Pennsylvania : Doubleday. 683 p.
22. Ford, J. S.; Smith, K. (1963). *Effective Writing*. Pennsylvania : Doubleday. 323 p.
23. Friel, Betty K. (1963). *Fractions: A Basic Course in Arithmetic*. Pennsylvania : Doubleday. 394 p.
24. Gardner, Neely D. (1964). *Better Business Organisation*. Pennsylvania : Doubleday. 413 p.
25. Garforth, J.; Guerrier, D. (1969). *Sleep, and the City Trembles*. NY : Panther Crime. 224 p.
26. Gilligan, Sh. (2005). *Struggle Down Under*. Waitsfield, Vt : Chooseco. 144 p.
27. Gilligan, Sh. (1988). *Terror in Australia*. New York : Bantam Books. 128 p.
28. Guerrier, D.; Richards, J. (1969). *State of Emergency*. Penguin Books. 273 p.
29. Guerrier, D. (1969). *Solo Boxes*. HarperCollins. 128 p.
30. Guerrier, D. (1969). *Solo Noughts and Crosses*. HarperCollins. 128 p.
31. Hildick, E. W. (1974). *Lucky Les: The adventures of a cat of five tales*. Manchester : Brockhampton Press. 120 p.
32. Lasker, Edward. (1972). *The Game of Chess*. Pennsylvania : Doubleday. 402 p.
33. Martin, Grace C.; Smalley, Ann. (1962). *Practical Mathematics*. Pennsylvania : Doubleday. 278 p.
34. Montgomery, R. A. (1982). *The Abominable Snowman*. New York : Bantam Books. 134 p.
35. Montgomery, R.A. (2007). *The Abominable Snowman*. Waitsfield : Chooseco. 144 p.
36. Packard, E. (1976). *Sugarcane Island*. NY : Bantam Books. 128 p.
37. Packard, E. (2005). *Sugarcane Island*. Waitsfield, Vt : Chooseco. 132 p.
38. Platt, Ch. Norman vs. America. (1971). *QUARK*. № 4. 21 p.
39. Queen, E. (2015). *The Roman Hat Mystery*. NY : MysteriousPress.com/Open Road. 397 p.
40. Scott, Theodore G. (1962). *Basic Computer Programming*. Pennsylvania : Doubleday. 492 p.
41. Scott, Theodore G. (1964). *Computer Programming Techniques*. Pennsylvania: Doubleday. 664 p.

42. Sladek, John; Alien, Territory. (November 19, 1969). New Worlds. 2 pages. URL: <https://scifi.stackexchange.com/questions/215210/what-was-the-first-science-fiction-or-fantasy-multiple-choice-book> (last accessed 06.06.2021).

43. Sladek, John. (2002). The Lost Nose: A Programmed Book. Cosmos Book. P. 3–19.

44. Webster, Doris; Hopkins, Mary Alden. (1930). Consider the Consequences: a romantic choose your own adventure. New York ; London : The Century Co. 186 p.