

Інтерактивна література як новий феномен української культури

У статті розглянуто явище інтерактивної літератури як частини сучасної масової культури, зокрема української. Оскільки це поняття маловідоме, стисло пояснено суть інтерактивної літератури, висвітлено її історію у світі й Україні та видову різноманітність. Описано основні принципи інтерактивної літератури, проблеми її розвитку та переваги порівняно з літературою класичною.

Ключові слова: інтерактивність, гіпертекст, література, електронна література, книга-гра.

Постановка наукової проблеми та її значення. Актуальність теми статті полягає в активному становленні такого нового культурного явища, як інтерактивна література. Це поняття розуміють передусім як гіпертекстову електронну літературу. Її популярність пов'язана з поширенням електронних пристроїв, таких як смартфони і планшети, на яких вона найбільш зручна в користуванні. Інтерактивна література – не просто текст або гіпертекст, вона пропонує активну взаємодію з читачем, і цим прийнятна для найрізноманітніших завдань і вікових категорій, сформованих на традиціях «екранної» культури. Українська культура ще малознайома з нею, тільки-но почала заявляти себе на ринку інтерактивної літератури, але вже має успіхи на цій ниві.

Дослідженням інтерактивної літератури присвячено немало англомовних робіт, але вкрай мало українських. Найвідоміша розвідка в цій галузі на території пострадянського простору, завдяки перекладу російською, стаття Емілі Шорт «The Prose Medium and IF» [6]. З інших учених варто назвати дослідника у сфері електронних медіа Массачусетського інституту технологій Ніка Монфора з його книгою «Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction» [5]. Оглядам та опису історії інтерактивної літератури присвячено, крім спеціалізованих ресурсів, таких як «New England Interactive Literature», і ті, що спеціалізуються на відеоіграх та настільних рольових іграх, оскільки інтерактивна література тісно пов'язана з ними: «IGN», «Board Game Quest» та ін. З українських ресурсів проблемі інтерактивної літератури приділяють увагу «BaraBooka» [4], «StudyBuddy» [2].

Мета статті проаналізувати феномен інтерактивної літератури в контексті сучасної медіакультури та висвітленні особливостей такої літератури в українському культурному просторі.

Поставлена мета передбачає розв'язання таких завдань: експлікувати поняття *інтерактивна література*, усебічно з'ясувати її принципи та різновиди, дослідити специфіку інтерактивної літератури в українському культурному медіапросторі.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Інтерактивність розуміють як принцип організації систем, що передбачає обмін інформацією між елементами цієї системи. Коли говорять про інтерактивність, передовсім згадують сучасні комп'ютерні технології, але нею послуговуються і теорія інформації, системи телекомунікацій, культурологія, соціологія, промисловий дизайн та навіть художня література. Інтерактивність у літературі – відносно нове явище, порівняно з іншими знахідками в цій галузі культури. Інтерес до взаємодії «читач – твір» зріс, починаючи із середини минулого століття, з утвердженням постмодернізму, коли культура, історія, суспільство все частіше трактували як певний універсальний текст, що має різні смислові рівні. Першим, хто створив ідею книги з інтерактивним сюжетом, вважають аргентинського письменника Хорхе-Луїса Борхеса. У його оповіданні «Про творчу спадщину Герберта Квейна» (1941) описано книгу з розвилками сюжету, які читач вільний вибирати на свій розсуд, слідуючи вказівкам і перенаправленням на відповідні сторінки. У «Саді з розгалуженими стежками» – роман, у якому герой то помирає, то лишається живим, слідуючи одній із численних «стежок» сюжету. Інші відомі твори, що можна вважати ранніми представниками інтерактивної літератури, – «Гра в класику» (1963) і «62. Модель для збірки» (1968) Хуліо Кортасара. Порядок, у якому слід читати розділи книг, наведено у вигляді довільної схеми, пропонуючи читачеві «створити» один із кількох заданих сюжетів.

З поняттям *інтерактивність* корелює поняття *інтертекстуальність*, а саме: властивість текстів, що виражається в наявності між ними зв'язків, завдяки яким цілі тексти або їх частини відсилають одні на одних, що в постмодерні часто означають поняттям *гіпертекст*. Міжтекстуальні

посилання створюють своєрідну альтернативу, оскільки читач може або почати читання фрагмента, на який відбувається посилання, або розцінити посилання як інтегральну частину твору.

Термін *інтертекстуальність* запропонував 1967 р. філософ і літературознавець Юлія Крістьєва, але використовують його, свідомо чи несвідомо, здавна. Поява ж книг, заснованих на принципах інтерактивності та інтертекстуальності, відбулася спочатку як літературні експерименти (згадувані вище книги Борхеса й Кортасара), і як експерименти з навчання студентів, у яких застосовувалися підручники, що засновувались на системі посилань між розділами та сторінками. У 70-ті рр. інтерактивна (абож взаємодійна) література стала доступною для пересічного читача, пропонуючи історії в найрізноманітніших жанрах. Водночас з'явилися та набули поширення настільні рольові ігри, як «Dungeons and Dragons», яким завдячує популярністю фентезійна література. Перенести дію із поля з фігурками на сторінки виявилось неважким завданням, і виникли так звані книги-ігри.

Проте така інтерактивна література ніколи не становила конкуренції літературі звичайній, залишаючись «іграшкою». З розвитком електроніки, особливо персональних комп'ютерів, такого роду інтерактивна література набула вигляду своєрідних відеоігор – і текстових, і графічних.

Пік популярності паперової взаємодійної літератури стався ще в минулому столітті, й тепер вона фактично переживає занепад. У Західній Європі та США такі серії, як «Choose Your Own Adventure» («Вибери собі пригоду»), жваво купували в 70–80-ті, а на території колишнього СРСР їх наслідування – у першій половині 90-х [2].

Причинами спаду популярності переважно називають низьку якість художнього тексту, багатослівність і затягнутість описів. Додаткове застосування дайсів (гральних кубиків та інших многогранників) для визначення випадкових значень, як-от влучність пострілу, не всім була до вподоби, зважаючи на доцільність цього в настільних іграх, розрахованих на компанію, а не одного гравця чи гравця-читача. Наприклад, у серії книжок «The Way of the Tiger» («Шлях тигра»), що описують пригоди ніндзя, герої могли в бою, реалізованому як все ті ж вказівки з варіантами й результатами, залежними від випадкових значень, метати сюрікени, бити ногами, кулаками, ставити блок і використовувати чарівну силу. Але тут велика кількість варіантів і додаткових дій, окрім читання, була для однієї людини перепоною в сприйнятті історії. Нерідко будь-яке відхилення від «правильного» сюжету призводило до нещасливого фіналу і змушувало перечитувати книгу, відшуковуючи шлях до «правильного». На противагу цьому в настільних іграх ведучий гри вправі трактувати події по-своєму, «пишучи» сюжет на ходу, що стає «живішим» виразом принципу інтерактивності, оскільки це відбувається в результаті свідомої діяльності, а не низьки випадковостей.

Неабиякий внесок в інтерактивну літературу зробили, як не дивно, відеоігри, причому їх ранні зразки, 1970–1980-х рр. Власне, щодо них найчастіше й застосовують це поняття. Саме комп'ютерна програма стала найбільш гнучким та наочним проявом гіпертексту, а отже й інтертекстуальності. Інтерфейс користувача в цьому разі забезпечував дійсну інтерактивність, де обмін інформацією між читачем та програмою відбувався майже миттєво. Основоположник електронної інтерактивної літератури – нині малопоширений жанр MUD (у найпопулярнішому розшифрованні Multi-User Dimension – багатокористувацький вимір). До нього належали текстові багатокористувацькі ігри, створені за зразком уже згадуваних популярних тодішніх настільних рольових.

У MUD-ах усі події, оточення описувалися текстом, генерованим за заданими алгоритмами комп'ютером, на зразок: «...ви заходите до печери, освітленої тьмяним сяйвом магічних кристалів. Не маючи ліхтаря, ви відчуваєте тривогу і чуєте дивний шум. Підете далі чи повернетесь?». Якщо ж гравець доти вже має ліхтаря, текст буде іншим: «...ви заходите до печери, освітленої тьмяним сяйвом магічних кристалів, ледь видимим через світло ліхтаря. Ви почули дивний звук, але то був лише кажан. Ви впевнено йдете вглиб» [5].

Першим представником MUD-ів вважають «Colossal Cave Adventure», яку створив програміст і спелеолог Вілл Кроутер 1975 р., що являла собою історію про подорожі розгалуженими печерами. Попри обмеження тодішніх комп'ютерів у поширенні подібних програм (можливо було грати лише на тому, де програму написано), «Colossal Cave Adventure» швидко отримала численні наслідування. Проте на початку 2000-х жанр MUD занепадає, не витримуючи конкуренції з боку графічних відеоігор, які пропонували ті ж історії більш наочно. Через це комп'ютерна інтерактивна література в чистому вигляді стала всеціло справою ентузіастів, що позначилося і на її якості, донедавна й залишалася в такому стані [2].

Однак сьогодні, з поширенням мобільних пристроїв, спостерігається реанімація взаємодійних книг. Так, у вигляді додатків для смартфонів повертаються знамениті колись серії, як «Fighting Fantasy». Тож інтерактивна література, можливо, випередила свій час і її справжній розквіт ще попереду. Старі книги такого виду, цілі серії знаходять нових, сучасних прихильників. Електронні взаємодійні книги нині більше нагадують звичні пригодницькі відеоігри (квести): читачі можуть вибрати, крім оформлення, рівень складності, що впливає на початкові характеристики протагоніста і кількість доступних закладок – своєрідних «точок збереження» прогресу, мати «інвентар» і грати в міні-ігри. Визначення випадкових значень тепер бере на себе програма. Такого роду твори стають маленькими світами, як відома книга з повісті Міхаеля Енде «Безкінечна історія», у якій зміст залежить від багатства фантазії читача.

З-поміж підвидів електронної інтерактивної літератури варто згадати так звані візуальні новели – найпоширеніший за кількістю найменувань різновид. Так, лише за січень 2015 р. вийшло понад 20 таких творів (за даними сервісу *Steam*). Вони цілком визначаються як ігри, у яких гравцеві демонструється якась історія з використанням статичних або мінімально анімованих зображень, супроводжуваних текстом і звуком. Зазвичай розповідь ведеться від першої особи й розділено на дні, подібно до того, як паперову книгу розділено на глави.

Візуальні новели мають різний ступінь інтерактивності, звичайно досить низький, роль гравця у створенні сюжету переважно зводиться до вибору варіанта в діалозі. Проте вони можуть містити міні-ігри або враховувати віддалені наслідки вчинків гравця, як зростання лояльності персонажа із часом.

Україномовна електронна інтерактивна література поки що пропонує передусім дитячі книги: «Забавлянки», «Снігова королева», «Котигорошко» та подібні. Зате вирізняється високою якістю виконання, частіше – меншою інтерактивністю власне сюжету, але проробленим графічним і звуковим оформленням, наявністю міні-ігор усередині сюжету.

До прикладу, в інтерактивній казці «Котигорошко» (видавництво «Пірати Київського моря») читач може керувати боєм Котигорошка зі Змієм. Ця книжка-гра, яку проілюстрував відомий художник Іван Сулима, стала першою українською народною казкою, яка потрапила до магазину додатків «Apple» [4].

Істотною перешкодою для розвитку інтерактивної літератури, розрахованої на підлітків і дорослих (отже, складнішої), – відсутність досвіду її створення. Ні паперових, ні електронних книг цього виду українською мовою досі не було. Ті, що продавалися в 90-ті рр., були російськомовні й російських видавництв. «Лабиринт Колдуна», «Путь героя» та інші популярні тоді видання не отримали послідовників у нашій країні.

Україна ще не заявляла себе на ринку візуальних новел (як, у принципі, слов'янські держави взагалі). Чи є це явище чужим для нашої культури, чи отримає тут свіжу течію, можна перевірити хіба що на практиці.

Зовсім інший напрям інтерактивної літератури – підручники. З їх допомогою не тільки повідомляється фактична інформація, підкріплена ілюстративним матеріалом, а й наочно демонструються ті процеси, які неможливо показати при використанні стандартних методів навчання. Окрім того, є безкоштовні й досить потужні програми для створення інтерактивних підручників. Отож кожен заклад у змозі швидко створювати саме ті, які потрібні йому, і в разі потреби редагувати. Це якісно відрізняє електронні підручники від паперових [3].

Цікавим застосуванням інтерактивності стали дитячі пізнавальні книжки, до кожного примірника яких додають спеціальну ручку, через яку відбувається озвучення вказаних нею слів. Проте нерідко саме щодо дитячих видань відбувається підміна поняття інтерактивності тексту – інтерактивністю зображень, де дитина, власне, і не має вибору в створенні сюжету або отриманні супутньої інформації. Трапляється, що з позначкою «інтерактивна книжка» просуваються звичайні розмальовки.

Західній інтерактивній літературі вже було присвячено численні дослідження, де виявлено основні її проблеми, з якими пов'язане ставлення до неї як до іграшки й розважального читва. Так, одна з найбільш цитованих дослідниць цієї сфери письменниця Емілі Шорт у статті «The Prose Medium and IF» пише: «...один із наріжних каменів будь-якого інтерактивного твору – власне інтерактивність, під якою я розумію, наскільки грамотно твір взаємодіє з гравцем і наскільки вільно він може реагувати на дії логічні й алогічні... стає видно, що гравцям менш важлива глибина і худож-

ність тексту, на відміну від ясності і зручності. Звичайно, неграмотно написані твори рідко виявляються якісними, але навіть розкішні й продумані далеко не завжди бувають зручними у використанні» [7].

Емілі Шорт зазначає, що інтерактивна література – це зовсім інша грань письменницького мистецтва. Вона відрізняється від звичайної тим, що в ній потрібно постійно давати гравцеві натяки і вказівки, не створюючи при цьому враження «тягнення» за сюжетом; формувати відповідну атмосферу, більшою мірою користуючись описами об'єктів матеріального світу; розчленовувати цілісну картинку на елементи, з якими гравець може взаємодіяти; і, що найголовніше, уникати тих елементів реальної дійсності, котрі не можуть бути застосовані у вибудованій моделі внаслідок використаного програмного рушія чи жанру.

Читач, за її словами, повинен одразу розуміти, що перед ним література інтерактивна і впізнаного жанру, що він отримує «саме те, що написано на упаковці»: «Комерційно успішні літературні твори мають одну якість, яку, на мій погляд, непогано було б перейняти і для інтерактивної літератури, – «договір із читачем». На першій же сторінці будь-якого бестселера можемо побачити грамотно написану рекламу: ця сторінка «знає», про що буде книга, тому відразу задає тон розповіді, спрямовує увагу читача в потрібне русло. Жодних топтань навкруги. Жодних недомовок. З першої ж сторінки книга дає читачеві знати, що його чекає.

Цей принцип працює і для професійних бестселерів, і для аматорських. Оповідання може бути важким, персонажі – картонними, але якщо із самого початку книга впевнено й чітко заявляє про свій зміст, то це перестане мати значення. Навіть якщо письменник представляє читачеві жанрові штампи, а не власні знахідки, але робить це впевнено й чітко, – він цілком може створити враження про свій професіоналізм. Адже, скажімо, що може бути приємніше для відданої читачки любовних романів, ніж дізнатися, що вона вибрала саме ту книгу, яка їй сподобається.

Такий спосіб «договору» не менше, якщо не більше, важливий і для інтерактивної літератури. Ми повинні викликати довіру гравця, інакше він не буде відчувати повною мірою свободи дій» [7].

Проблемою, яку дарма ігнорують під час створення інтерактивної літератури та її адаптації, є сама мова. Мовами, що мають складнішу, порівняно з англійською, «рідною» для інтерактивних творів, морфологію, створювати книги-ігри, текстові та інші квести чи візуальні новели непросто. Є думка, що звільнення слова від його звукової, а потім і текстової оболонки, переведення в зриму картинку применшує здатність людини до абстрактного мислення. У такому сенсі інтерактивна література виглядає як компроміс між книгою і цифровими медіа.

Через усе це чимало людей, знайомих із поняттям *інтерактивна література*, задаються питанням, чи повинна література бути інтерактивною, коли її створення супроводжується стількома перешкодами.

Зважаючи на курс, спрямований на економію та екологічність, відбувається популяризація електронної літератури. З переваг виділяється те, що сучасні пристрої на «електронних чорнилах» споживають мало електрики, яка добувається в тому числі з альтернативних джерел, зберігаючи ліси, які йдуть на виробництво літератури паперової [1]. Інтерактивну літературу в класичному розумінні в такому разі протиставляють звичайній як більш екологічній, читання якої приносить користь суспільству.

Висновки. Отже, одним із важливих напрямів поширення інтерактивності у вимірі сучасної екранної культури, пов'язаної з поширенням електронних пристроїв, є поява і розвиток інтерактивної літератури, специфіка якої полягає в тому, що читач (реципієнт) може довільно змінювати форму і зміст літературного тексту, стаючи в такий спосіб його своєрідним співтворцем. Становлення інтерактивної літератури відображає тяжіння постмодерного суспільства до інтертекстуальності та гіпертексту.

Історично склалося так, що основною мовою інтерактивної літератури була і залишається англійська, тому створення вітчизняних відповідників пов'язане із багатством проблемами, серед яких – просування інтерактивної літератури невисокого художнього рівня заради реклами та комерційної вигоди.

Поки що в українському культурному просторі інтерактивна література займає переважно нішу розважальних видань та ігор. Але вже сам факт активного поширення принципу інтерактивності на літературу демонструє, що гіпертекст та інтертекст стали невід'ємною частиною вітчизняної культури.

Джерела та література

1. Екологічність електронних книг – правда і вигадка [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.eco-live.com.ua/content/blogs/ekologichnist-elektronnikh-knig-pravda-i-vigadka>
2. Чебенеєв О. Приключення, где ты – герой : книга-игра / Олег Чебенеєв, Андрей Зильберштейн // Мир фантастики. – 2012. – № 4 (104). – С. 60–65.
3. Чи можуть інтерактивні підручники замінити друковані? [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://ua.studybuddy.com.ua/news/chi_mozhut_interaktivni_pidruchnyki_zaminyty_drukovani/
4. Barabooka. Простір української дитячої книги [Електронний ресурс] / Barabooka. – Режим доступу : <http://www.barabooka.com.ua/pirati-kiyivs-kogo-morya/>
5. Interactive Fiction – Nick Montfort [Electronic resource]. – Mode of access : <http://nickm.com>
6. Koenitz H. ICIDS: The future of interactive storytelling, plus some Versu thoughts [Electronic resource] / Hartmut Koenitz. – Mode of access : <http://emshort.wordpress.com/2014/11/16/icids-the-future-of-interactive-storytelling-plus-some-versu-thoughts/>
7. Short's E. Interactive Storytelling [Electronic resource] / Emily Short's. – Mode of access : <https://emshort.wordpress.com/how-to-play/writing-if/my-articles/the-prose-medium-and-if/>

Гребенюк Арсен. Інтерактивна література як новий феномен української культури. Рассматривается явление интерактивной литературы как части современной массовой культуры, в частности украинской. Поскольку понятие не является общеизвестным, приводится краткое описание сути интерактивной литературы, ее истоки и развитие в мире и Украине, видовое разнообразие. Описываются основные принципы интерактивной литературы, ее преимущества и проблемы в сравнении с литературой классической. Описание электронной и бумажной интерактивной литературы, так называемых книг-игр, приведено отдельно, поскольку оба вида имеют как общие черты, так и различия. Рассматривается место интерактивной литературы в медиа-пространстве Украины. Упоминаются достижения украинских издательств в сфере интерактивной литературы и некоторые присущие произведениям такого рода проблемы. В работе используются некоторые данные исследований Эмили Шорт – одной из самых известных исследователей интерактивной литературы.

Ключевые слова: интерактивність, гіпертекст, література, електронна література, книга-гра.

Hrebeniuk Arsen. The Perspectives of Evolving National Interactive Fiction. The article examines the phenomenon of interactive literature as part of modern mass culture, including Ukrainian. Since the concept is not well-known, there is a brief explanation of the essence of interactive literature, its history in the world and Ukraine, species diversity. The article describes the basic principles of interactive fiction, its benefits and problems in comparison with classical literature. The description of electronic and paper-line literature, the so-called book-games are shown separately, as both species have both similarities and differences. The place of interactive fiction in Ukrainian media space is examined as well. Achievements of Ukrainian publishing houses in the area of interactive fiction and some characteristic problems with this kind of works are mentioned too. In this article were used Emily Short's quotes, who are the one of best-known explorers of interactive fiction in the post-USSR territory.

Key words: interactivity, hipertext, literature, electronic literature, gamebook.

Стаття надійшла до редколегії
25.11.2014 р.

УДК 130.2.123.4

Вера Мовчан

Герои Николая Гоголя и современная культура

В статье раскрыт сатирический гений Николая Гоголя как источник осмысления представителями философской мысли России социальной и духовной жизни общества. Глубинное проникновение писателя в проблемы социального неравенства позволило открыть губительные его последствия не только для униженных жизнью сословий, но и нравственную патологию представителей господствующего сословия.

Ключевые слова: критичність, об'єктивність, правдивість, моральний пафос.

Постановка научной проблемы и ее значение. Обращение к творчеству Гоголя актуализировалось в современном мире, в том числе в украинских реалиях, поскольку обострились те пороки, которые были предметом художественного осмысления великого писателя-психолога и философа во взглядах на человека и ценности человеческой жизни.

© Мовчан В., 2014