

КНИГА-ИГРА КАК ПРОДУКТИВНАЯ МОДЕЛЬ КОММУНИКАЦИИ **BOOK-GAME AS A PRODUCTIVE MODEL OF COMMUNICATION**

Аннотация: В статье рассматривается генезис жанра книги-игры, выявлены основные признаки данного жанрового явления и определен его коммуникативный потенциал. На материале популярных книг, представляющих феномен Escape Book, а также книги-головоломки «Дневник 29» изучена интерактивная и коммуникативная природа исследуемого явления.

Ключевые слова: книга-игра; книга-квест; книга-головоломка; Escape Book; «Дневник 29»; интерактивная литература; литературная коммуникация.

Abstract: The article discusses the genesis of the gamebook genre, identifies the main features of this genre phenomenon and determines its communicative potential. On the material of popular books representing the phenomenon of Escape Book, as well as the puzzle book «Diary 29», the interactive and communicative nature of the phenomenon under study was studied.

Keywords: book-game; quest-book; puzzle-book; escape book; «Diary 29»; interactive literature; communication.

Современная литература обладает ярко выраженным коммуникативным потенциалом. Это объясняется изменениями в отношениях автора и читателя, в статусе литературы вообще, в потребности издательств продвигать книги на книжном рынке, а авторов – завоевывать читательскую аудиторию, управлять ею. Книги-игры связаны с феноменом литературной коммуникации, который изучается такими учеными, как Н. Д. Арутюнова, Ю. М. Лотман, В. И. Тюпа.

Современная книга-игра, имеющая коммуникативную и интерактивную природу, не является новаторским явлением. Считается, что первые попытки создать текст, предполагающий несколько вариантов прочтения, были предприняты в начале 1940-х годов Хорхе Луисом Борхесом, написавшим рассказы «Анализ творчества Герберта Куэйна» и «Сад расходящихся тропок», а историю жанра книга-игра принято отсчитывать с 1950-х, когда Б. Скиннер применил принципы интерактивной литературы в педагогике [3]. Эксперименты с формой и нелинейностью повествования стали визитной карточкой литературы постмодернизма, а «Хазарский словарь» (1984) Милорада Павича, выстроенный в форме словаря-лексикона, был назван первой книгой-игрой XXI века [2].

Книги-игры, являющиеся формой коммуникации, становятся очень популярными среди читателей всего мира. Создаются разные модели и варианты, которые системно еще не исследовались учеными. С этим связана актуальность данной работы.

Цель – исследование книги-игры как оригинального жанрового явления и продуктивной модели коммуникации в контексте современной литературы.

Материалом исследования стали книги-игры «Escape Book: выжить в лабиринте» И. Тапия, «Дневник 29» Д. Чассапакиса как репрезентативные образцы исследуемого явления. Их выбор объясняется популярностью среди читателей всего мира. Между ними есть сходства и различия на уровне формы и механизмов взаимодействия с читателем.

Изучив разные работы, посвященные анализу интерактивной литературы, генетически связанной с книгами-играми, мы выявили признаки исследуемого жанра.

Книга-игра – литературное произведение, позволяющее читателю участвовать в формировании сюжета. Базовыми признаками книги-игры являются фрагментарность, гипертекстуальность, нелинейность и интерактивность [1].

Рассмотрим две формы, являющиеся репрезентативными образцами книги-игры.

Это книги-квесты, представляющие собой историю с главным героем, управляемым игроком. В качестве образца можно привести «Escape Book. Выжить в лабиринте». Это первая книга, основанная на принципе самого популярного в мире квеста. Анализируя принадлежность исследуемого текста к жанру книги-игры, важно отметить наличие всех выявленных ранее признаков интерактивной литературы.

Escape Book – это квест, приключенческая игра, в которой участник должен применить все свои умственные способности, сноровку, наблюдательность, креативность и смекалку, чтобы выполнить определенную миссию.

Серия книг «Escape Book. Выжить в лабиринте» представлена тремя книгами. Каждая книга является прямым продолжением предыдущей. Единство обеспечивается включением одной героини Фуэртес. При этом меняется пространство, в которое погружаются героиня и читатель, и отведенное время решения головоломок.

Книга разделена на несколько глав. Все главы в ней перемешаны, и в каждом правильном ответе на головоломку зашифрован номер страницы, на которую игрок должен перейти, чтобы продолжить квест. Таким образом, книга-игра читается не линейно, а в той последовательности, которую определяет читатель, выполняющий задания. В книге можно выделить два пространственно-временных плана. Это лабиринт, из которого пытается выбраться главная героиня, и дом, в котором происходит подготовка к разоблачению тайной организации.

В книге этого жанра не дается пояснений, как герой решил ту или иную задачу. Главное действующее лицо этой книги – сам читатель: именно он вместе с персонажем должен ответить на все вызовы, пройти испытания и разгадать предлагаемые загадки.

Собеседниками в художественном общении выступают автор, персонажи и читатель художественного произведения. Именно эти три участника вступают в межличностное взаимодействие друг с другом. И. Тапия предлагает нам решать определенные головоломки вместо главного персонажа Канделы Фуэртес, помещая нас в пространственно-временную организацию текста. Это позволяет нам полностью погрузиться в текст. Таким образом, с помощью игровых стратегий между автором и читателем создается общение.

В книге представлены загадки разного характера. Они выполняют развивающую и развлекательную функции.

Финал является открытым: *«Кандела включает компьютер. Характерный звук оповещает ее о том, что ей только что пришло новое письмо по электронной почте. Она не верит своим глазам.»*

От: Атанас Мозак

Тема: Ты в самом деле думаешь, что все кончено?»

Автор дает возможность читателю поразмышлять о будущем героя.

Книга оформлена в черно-желтом стиле. Сочетание черного и желтого олицетворяет тревожность и опасность. На протяжении всей книги мы ощущаем тревожность за героиню, это поддерживается визуальным оформлением «Escape Book».

В качестве еще одного образца современной книги-игры можно назвать «Дневник 29» Димитриса Чассапакиса.

Сюжет книги основывается на легенде: дневник, который читатель держит в руках, – единственное, что осталось от бесследно исчезнувшей секретной археологической экспедиции. В нем собраны заметки пропавших ученых, которые обнаружили аномальные явления.

Книга без текста представлена рядом загадок. Один книжный разворот – одна загадка. На одной странице размещается сама головоломка, оформленная с рисунками и узорами, на другой странице – QR-код и ссылка на сайт, куда нужно вписать ответ.

Если ответ правильный, то читатель получает ключ. Его можно записать прямо в дневнике в специально отведенном месте. Ключ в дальнейшем будет использоваться для разгадывания следующих головоломок. Загадки довольно интересные, имеют разный уровень сложности, есть довольно нестандартные, оригинальные головоломки. С книгой придется взаимодействовать по-разному: писать и рисовать в ней, крутить её, складывать, а читателю предстоит выйти за рамки привычного мышления.

Некоторые загадки можно решить, совместив ключевые слова с разных разворотов. Задания переплетаются друг с другом, образуя не столько сюжет, сколько таинственную сверхъестественную атмосферу. Помимо заданий, такую атмосферу создает и легенда.

Читатель сам формирует сюжет в зависимости от своего мышления. Автор, создавая определенную атмосферу, дает возможность читателю сочинить свою историю.

Финал является открытым. В последней загадке мы так и не узнаем, что произошло с экспедицией. Для этого автор создает вторую часть «Дневника 29».

Книга организована на разных средах: цифровой и физической. Оформлена книга в черном цвете, что также настраивает нас на таинственную атмосферу.

Данную книгу можно считать примером такого явления, как фиджитал-арт. Фиджитал – это интегрированные коммуникации на стыке цифрового и физического пространств, обеспечивающие потребителю новый опыт.

Таким образом, книга-игра является уникальной продуктивной моделью коммуникации. Именно сегодня она приобретает формы, имеющие междисциплинарный характер и отражающие портрет современного читателя, который нацелен на поиск новых механизмов прочтения книг.

Участие читателя в данных головоломках и квестах развивает в читателе определенные навыки: наблюдательность, смекалку, воображение, мышление.

Данные книги-игры ориентированы на фанатов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «60 секунд», «Мозгобойня», квестов и экскейп-румов. Эти игры можно проходить одному или компанией, решая в день по заданию или погрузившись в них на все выходные.

Библиографический список

1. Интерактивная книга как специфическое коммуникативное пространство // Жанровые трансформации в русской литературе XX–XXI веков : монография. – Челябинск : Цицеро, 2012. – С. 244–245.

2. Наумчик, О. С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма / О. С. Наумчик // Мир науки, культуры, образования. – 2019. – Вып. 5 (78). – С. 488–490.

3. Потапова, О. С. Игра с мифологическими образами как структурообразующий принцип романа И. Кальвино «Замок скрестившихся судеб» / О. С. Потапова // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2014. – № 6. – С. 222–226.