

Дина Шулятьева

**«РАСХОДЯЩИЕСЯ ТРОПКИ»
КАК ПРОСТРАНСТВЕННАЯ И
КОММУНИКАТИВНАЯ МОДЕЛЬ
В ИНТЕРАКТИВНОЙ ЛИТЕРАТУРЕ ДЛЯ
ДЕТЕЙ (НА ПРИМЕРЕ СЕРИИ КНИГ-ИГР
«ВЫБЕРИ СЕБЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»)**

«Выбери себе приключение» (Choose your own adventure) — продолжающаяся серия детских книг-игр издательства Bantam Books. Стандарт серии был разработан Э. Паккардом в конце 1970-х гг., затем к созданию книг подключились десятки авторов (Р. А. Монтгомери, Т. Кольтц и др.). Такие книги позволили читателям влиять на развитие сюжета, достраивать и завершать историю, «включаться» в нее на правах главного героя. Но специфично и взаимодействие читателя с нарративным пространством. Благодаря интерактивности повествования читатель оказывается сразу в двух пространственных измерениях и включается как в «приключения» героя, так и в «приключения» самого чтения, нелинейно продвигаясь по тексту, каждый раз выбирая «тропу», по которой хочет пройти. Читатель может возвращаться к уже прежде принятому решению — а значит, заново осваивать то пространство, которое казалось уже освоенным и пройденным. Организация пространства в серии позволяет управлять читательскими эмоциями: моделировать как саспенс (интерес к будущим событиям), так и метасаспенс (интерес к конструированию истории). Имеет значение и то, что интерактивные нарративы представлены в виде бумажной книги (а не в цифровой среде), потому иллюзия безграничного выбора сталкивается у читателя с большим осознанием ограниченности «приключений» чтения: количество вариантов сюжета всегда конечно (как ограничен и объем книги), тогда как пространства, предлагаемые историей, в воображении читателя поддаются достраиванию и освоению.

Ключевые слова: интерактивная литература, нарративные эмоции, моделирование пространства, метафизикальность, книги-игры, метасаспенс, саспенс, читательский опыт

Моделирование пространства — одна из ключевых проблем для детской литературы. Она представляется актуальной не только для классических повествований, но и для новых повествовательных форм, получающих распространение на рубеже XX и XXI вв. Среди них — интерактивные повествования, которые оказываются востребованными как в доцифровой, так и в цифровой литературе. Они предлагают иной способ коммуникации с читателем; иначе, чем это было в неинтерактивных нарративах, моделируют читательский опыт. При этом они опираются на некоторые из конвенций (например, жанровые), разработанных неинтерактивными нарративами, включаются в диалог с ними. Интерактивные повествования интересны тем, что предлагают совмещать нарративную логику с логикой игровой — тем самым мыслят читателя как «игрока», наделенного игровой агентностью и иными возможностями. Они потому и предлагают иначе осваивать те вымышленные пространства, которые создаются нарративами, и иначе, как следствие, задействуют читательское воображение.

Проблема пространства в таких нарративах может быть рассмотрена как с точки зрения репрезентации, так и в иной перспективе, предполагающей, что читатель сам моделирует и достраивает пространство повествовательного мира в процессе взаимодействия с рассказываемой ему историей. Ни один повествовательный мир — как показывают исследователи (например, Л. Долежел [Dolezel 1998]), — не может быть описан в тексте во всей его полноте, потому всегда предполагает соучастную читательскую активность. Она становится более очевидной в случае с интерактивными нарративами, в которых читателю предлагается участие в развитии событий, совершении непосредственного выбора, достраивании сюжета, но вместе с тем и участие в моделировании пространства в этом нарративном мире.

Неслучайно поэтому, как показывают нарратологи-энактивисты [Caracciolo, Kukkonen 2021, 24–26], для описания читательского опыта так часто задействуются пространственные метафоры: транспортиция (Р. Герриг), погружение (М.-Л. Райан), присутствие (Х. У. Гумбрехт) — все они указывают на пространственное измерение читательского опыта; все они подчеркивают значимость воображаемого моделирования и достраивания того пространства, в которое читателю благодаря повествованию предлагается погрузиться.

Интерактивные нарративы с этой точки зрения как будто бы противопоставляют себя традиционным: на эту их особенность ука-

зывает М.-Л. Райан, когда выделяет два (главных) способа взаимодействия с повествованием [Ryan 2015]. Первый — иммерсивный («текст как мир») — предлагает читателю иллюзию отсутствия опосредования, предлагает ему такое погружение в нарративный мир, при котором читатель не ощущал бы его границ, при котором все его внимание и переживание было бы обращено к тому вымышленному пространству, которое открывается в повествовании. Второй — интерактивный («текст как игра») — мыслит коммуникацию с читателем иначе. Он прочерчивает границы между диегетическим и недиегетическим миром, демонстрирует, как эти границы могут нарушаться, переключает внимание читателя с погружения в вымышленный мир на то, как это взаимодействие производится. Интерактивный способ коммуникации с читателем предполагает осознанное внимание сразу к двум пространствам: к диегетическому (вымышленному и воссозданному в повествовании) и к метадиегетическому (к тому, в котором находится сам читатель в процессе чтения), к взаимодействию этих двух пространств.

Два режима взаимодействия читателя с повествованием, рассмотренные Райан, могут комбинироваться, предлагая читателю возможность как погружаться в вымышленное пространство, так и сохранять игровую дистанцию по отношению к нему. Более значимыми в таком контексте оказываются механизмы, задействованные в первом и во втором случае, и способы сочетания этих двух режимов, в целом и составляющих опыт читателя.

Среди интерактивной доцифровой литературы для детей особое место занимает серия книг-игр «Выбери себе приключение» (далее ВСП) («Choose Your Own Adventure»). Задуманная Э. Паккардом и вдохновленная его дочерью¹, она выходила в свет с 1979 по 1998 гг. в издательстве Bantam Books, получила распространение среди читателей раньше, чем это сделали видеоигры, предвосхитила более позднюю популярность разветвленных нарративов в литературе и в кино (таких, как, например, фильм Т. Тыквера «Беги, Лола, беги» (1998) или роман П. Остера «4321» (2017)). Но и сама опиралась на литературные эксперименты 1950–1960-х гг. (Р. Кено, М. Сапорта, Б. С. Джонсон, Ж. Перек, И. Кальвино и др.), которые проводились эргодической, комбинаторной литературой, тоже активно включавшей читателя в процесс достраивания сюжета.

Серия книг ВСП объединила множество авторов (Э. Паккард, Р. А. Монтгомери, Р. Брайтфилд, Дж. Либолд, Д. Уилхелм и др.), она выходила несколько десятилетий, книги были переведены на десятки языков (по всему миру было продано более 250 мил-

лионов копий [Cook 2021, 420]): на русском языке в 1995–1998 гг. вышло 15 книг, в том числе Э. Паккарда — родоначальника этой серии.

Выход книг серии ВСП пришелся на время появления и распространения игр-приключений *Dungeons & Dragons*, также открывающих читателю возможность осваивать вымышленные пространства и влиять на сюжет. Появляются и текстовые компьютерные игры-приключения (*Colossal Cave Adventure*), и позднее — графические квесты. Все они предлагают читателю и погружение в вымышленную историю, и осмысление взаимодействия с ней — но организованы они по-разному. *Dungeons & Dragons* моделируют для читателя коллективный опыт игры (они предполагают коллективное обсуждение перемещения партии по пространству), тогда как текстовые компьютерные игры в большей степени рассчитаны на индивидуальное взаимодействие. ВСП предлагает оба режима взаимодействия (индивидуальный и коллективный), но даже если читатель остается с книгой один на один, его опыт вряд ли перестает быть коллективным: если иметь в виду, что чтение — чаще всего коллективный акт (даже и в имплицитной форме). Оно предполагает, что читатель делится своими размышлениями с другими, ориентируется на других при совершении того или иного выбора, опирается на чужой опыт и чужое восприятие.

Вслед оригинальной серии книг ВСП в последние десятилетия было выпущено несколько дополнительных серий. Концепция ВСП, разработанная Паккардом, использовалась при создании историй разных жанров (среди них — хоррор, детектив, любовные истории). Книги-игры получили распространение и в 1990-е гг., а позднее, уже в XXI в., получили цифровое воплощение. Книги-игры экранизируются, оказываются востребованы в иных медиа, вступая в соперничество с видеоиграми, тоже по своей природе интерактивными, но и уступая им.

Книги ВСП для детей представляют интерес с точки зрения интерактивности повествовательной формы, и в этом контексте они уже рассматривались исследователями [Ryan 2002; Ryan 2006; Angileri 1994; Cova, Garcia 2015; Nayot 2021; Wake 2020; Meifert-Menhard 2013]. Без исследовательского внимания пока остается пространственное измерение такого нарратива, значимое для этого эксперимента в детской литературе. ВСП особым образом проблематизирует и репрезентацию пространства, и соучастную роль читателя в моделировании этого пространства, которая ему предлагается интерактивной повествовательной формой.

В названиях первых книг оригинальной серии на первом плане оказывалось именно пространство: «Sugarcan Island» («Остров сахарного тростника»), «Cave of Time» («Пещера времени»), «Space and Beyond» («Космос и за его пределами»). Но пространство — не единственный возможный способ концептуализации приключения в названиях книг. Встречаются и иные: с акцентом на главном герое, с которым предлагается соотнести себя читателю, («Your Code Name Is Jonah» («Твой позывной — Джон»), в последующем издании измененное на «Spy Trap» («Шпионская ловушка»)) или с акцентом на сюжетной ситуации, в которой читатель окажется в процессе чтения («By Balloon to the Sahara» («Полет на воздушном шаре в Сахару»)), в последующем издании заменено на «Опасность в пустыне»). Возможно и сочетание разных маркеров: указание на пространство и на сюжетную ситуацию — «Journey under the Sea» («Путешествие на дно моря»). Названия книг могли меняться при переизданиях, иногда они связаны с местом действия, иногда — нет.

Мы сконцентрируемся на нескольких книгах из серии ВСП, в которых пространство заявлено уже в названии. «Пещера времени» и «Путешествие на дно моря» выходят в 1979 г., тогда как «Остров динозавров» или «Каньон разбойников» уже позже, в 1993 и 1992 гг. соответственно. Первые книги создаются Паккардом и Монтгомери и формируют стандарт всей серии, впоследствии воспроизводимый в более поздних книгах, в том числе в ее дополнительных «ответвлениях». Меняется среда, в которой читаются и «играются» эти книги, меняются их авторы, меняется и заочный диалог книг-игр с другими медиа (видеоиграми, кино). В этой статье, говоря о пространстве в книгах-играх и о взаимодействии с ним читателя, мы не будем подвергать анализу историческую изменчивость жанра книг-игр (и серии ВСП).

Как представлено пространство в этих детских книгах, какая роль отводится читателю в конструировании этого пространства, какой опыт открывается читателю в такой повествовательной форме?

Во-первых, нами будет рассмотрена специфика интерактивного повествования, обозначены его особенности, значимые для функционирования повествования в серии книг ВСП. Во-вторых, мы обратимся к особенностям взаимодействия читателя с пространственным измерением таких нарративов. Специфика такого взаимодействия может быть описана в том числе при помощи функционирования нарративных эмоций в повествовании: пространство

в интерактивных нарративах не только определенным образом репрезентировано, но и особым образом переживается, поэтому в следующей части работы мы проследим, какой эмоциональный отклик моделируется пространственным измерением нарративов в ВСП. Моделирование нарративных эмоций в этих книгах будет рассмотрено нами как с точки зрения иммерсивности (в ее определении Райан, упоминавшемся нами прежде), так и с точки зрения интерактивности, — все это позволит рассмотреть читательский опыт в его двойственности: с точки зрения того, как репрезентация пространства позволяет читателю иммерсивно включиться в происходящее и как интерактивность повествования требует от него внимания к иному измерению вымышленного мира — к процессу письма и самого чтения.

Интерактивная литература: проблематизация читательского опыта

Интерактивная литература, как отмечает исследовательница А. Элстерманн, прежде всего проблематизирует читательский опыт [Elstermann 2022, 131]. Читатель включается в диегетическое пространство рассказа: он сам начинает действовать как будто бы «внутри» него, он сам становится «героем» рассказываемой истории, он сам включен в происходящее иначе, чем это было в неинтерактивной литературе. На эту особенность интерактивной литературы указывает, например, исследовательница Ф. Мейферт-Менхард: она противопоставляет с этой точки зрения интерактивные и неинтерактивные формы, подчеркивая, что первые предполагают «активность» читателя, тогда как вторые (и более традиционные) — «пассивность» [Meifert-Menhard 2013, 117–118]. Но с этим положением можно поспорить.

Ведь предложение выбора читателю — не изобретение интерактивной литературы, скорее буквализация тех процессов, в которые читатель был включен и в литературе неинтерактивной. Традиционное повествование, как показывают исследователи-когнитивисты и представители рецептивной эстетики, всегда предполагало читательскую активность: чтение в таком случае понимается как интерсубъективное взаимодействие с повествованием, задействующее «опциональное мышление» читателя, предполагающее проигрывание (в воображении) альтернативных вариантов развития событий [Gerrig 1993]. В традиционном повествовании выбор совершает герой, но читатель соотносит себя и с ним, и

с тем выбором, который он делает, и с теми возможностями, которые альтернативно открыты самой возможностью такого выбора. Подобный процесс Р. Герригом описывается как «реплоттинг», он указывает на заинтересованность читателя не только в том, что непосредственно происходит с героем, но и в том, что с ним могло бы произойти, соверши он иной выбор, пойдя по иному пути. Стимулированию такой читательской активности в традиционных нарративах способствует и задействование нарративных лакун [Herman 2005, 193], а также различных способов указывать на альтернативные варианты развития событий (но не показывать их непосредственно). Тому служат, например, «встроенные нарративы» (по М.-Л. Райан) или «дизнаррация» (по Дж. Принсу) — и те, и другие открывают для читателя множество путей, по которым мог бы пройти герой, превращая повествование в соседство и общность множества возможных миров, среди которых лишь один станет актуализованным. Такое множество возможных миров имплицировано в традиционном нарративе, но становится эксплицитным в нарративе интерактивном: интерактивная литература теперь предлагает такой выбор читателю непосредственно, лишая его медиатора в виде героя.

В интерактивных нарративах читатель, таким образом, не превращается из «пассивного» в «активного», скорее его активность становится более непосредственной: сфера его соучастия переходит из пространства его воображения в пространство непосредственного взаимодействия с повествованием, в котором он может действовать, — подобно тому, как он действовал (но воображаемо) при взаимодействии с традиционным повествованием.

Попутно меняется и повествовательная структура таких нарративов (в их сравнении с традиционными). Теперь, как показывают представители исследовательской группы «Нарративы будущего» (К. Боде, Р. Дитрих, Ф. Мейферт-Менхард, С. Домш, К. Сингльс), такие истории включают в себя особые повествовательные элементы — «узловые точки», не получавшие прежде распространения в традиционных повествовательных формах [Bode 2013, 1–2]. Эти «узловые точки» фиксируют те моменты, когда читателю (теперь «вместо» героя) предлагается выбор — они открывают те возможности, которые прежде были имплицитны. Из «узловых точек» расходятся сюжетные линии, варьирующие представленные в повествовании события. Эти «узловые точки», если продолжать размышления исследователей, в интерактивных повествованиях, как правило, маркированы присутствием нарратора: именно он прого-

варивает те возможности, которые открываются перед читателем, он же указывает на необходимость выбора.

При этом сама повествовательная структура — благодаря такому «ветвлению» — меняется лишь отчасти. Совершая тот или иной выбор, читатель фактически делает его за героя или за нарратора — берет эту «заботу» на себя. Но в результате получается то же, что происходит и в традиционном повествовании: из множества возможностей отбирается лишь одна, лишь одна становится актуальной (свершившейся), тогда как все остальные отбрасываются. Отличие состоит для читателя в том, что сделанный выбор может быть изменен, сюжетная ситуация — переиграна, последствия от решения вроде бы «настигают» читателя, но все-таки не в полном объеме: он всегда может вернуться к развилке и превратить невыбранную дорогу (пользуясь метафорой Р. Фроста) — в выбранную, исправить ошибку, прежде совершенную. Такая повествовательная конструкция, с одной стороны, перекладывает ответственность за выбор на читателя, с другой — производит эффект «эмоциональной безопасности», в которой читателю кажется, что «возможно все» (можно выбрать разные пути — достаточно лишь вернуться) и переиграть можно тоже все, не испытывая всерьез эмоциональных последствий от произошедшего (и от сделанного выбора).

Но вместе с изменением повествовательной структуры в таких нарративах происходит и попытка переосмыслить само понятие повествования, которое теперь перестает быть только рассказом о событиях уже произошедших, о том, что уже завершено. Варианты развития событий, открытые для выбора читателем, имитируют незавершенность истории: они как будто бы отбирают у нарратора право знать о том, что в действительности произошло, и делегируют это право самому читателю. Читатель оказывается и тем, кто способен «простроить» и «завершить» историю героя, но и тем, кто в каждой «узловой точке» обращен к множественному и неопределенному будущему — и это переживание оказывается тоже значимым для читательского опыта, предлагаемого интерактивным повествованием.

Потому неудивительно, что интерактивная литература выбирает и особый режим повествования — не от первого и не от третьего лица, но от второго лица, задействуя режим «ты-повествования». Он сам по себе необычен, поскольку мало распространен в традиционной литературе — встречается скорее в экспериментальных формах, но оказывается куда более конвенциональным для интерактивной литературы, на что указывают, например, исследовате-

ли А. Белл, А. Энслин, М. Флудерник и др. [Bell, Ennslin 2011; Fludernik 1994]. «Ты-повествование» наделяется разными функциями: оно «подключает» читателя к повествовательному миру, ставит его в позицию героя, заставляет его балансировать между статусом нарратора и наррататора (того, к кому обращается нарратор). Оно способно производить эффект «императива» или «инструкции», тем самым ставя под сомнение ту агентность, которая, кажется, дарована читателю таким типом повествования.

Но только этими особенностями книги ВСП не ограничиваются: будучи ориентированы на детскую аудиторию, они предлагают читателю познакомиться с законами авантюрного жанра, проблематизируют разные пространства — как вымышленные в пределах диегетического мира, так и пространства самого письма и даже чтения.

Как задействованы эти особенности интерактивных повествований в выстраивании коммуникации между читателем и вымышленным пространством, предлагаемым ему в книгах-играх? Как меняется работа с пространством в интерактивной литературе — какой опыт теперь предлагается читателю, как организация пространства участвует в управлении эмоциями читателя?

«Приключения» героя и «приключения» чтения

Серия книг ВСП написана по формуле авантюрного жанра — на это указывает и название серии, и названия отдельных книг. Этот жанр предлагает герою (а вместе с ним и читателю) серию приключений, позволяющих освоить разнообразные и подчеркнута экзотические, неведомые, вымышленные пространства — они сменяются одно за другим от книги к книге, но и динамичны внутри каждой из них. Читатель открывает для себя дно моря, заброшенный замок, мир викингов и пещеру, обещающую ему путешествие во времени. Наряду с приключениями героя, эти книги предлагают читателю движение не только внутри вымышленного мира, но и за его пределами: читатель неизбежно движется по сюжету, но и по пространству самой книги, переключаясь от одной страницы к другой. Внимание к материальности книги в целом характерно для эргодической литературы, экспериментирующей с материальной «оболочкой» любого литературного повествования, перенаправляющей внимание читателя с погружения в вымышленные миры на то пространство (книги, листа), которое он тоже (в процессе чтения) попутно осваивает. Но ВСП превращает его

движение по книге в еще одно приключение — приключение чтения, которое тоже (как и вымышленные миры в нем) организовано с опорой на пространственный принцип. Таким принципом становятся «расходящиеся тропки», известные по формуле Х. Л. Борхеса из его новеллы «Сад расходящихся тропок» (1941).

Движение читателя по книге-игре подчеркнуто нелинейно: об этом заранее предупреждает и предисловие-инструкция, сообщающая читателю, что в традиционном режиме (страница за страницей) читать эту книгу ему не придется. Такое нелинейное движение по тексту позволяет читателю каждый раз осваивать его заново, попутно конструируя и новое «сцепление» вымышленных пространств — пересобирая их, перестраивая, делая их динамичными, нестабильными, постоянно обновляющимися.

Из инструкции к книгам читатель узнает, что за каждый сделанный выбор ему придется нести ответственность, что каждый выбор предполагает свое следствие и что вернуться (отменить принятое решение) он не сможет («Запомни — ты не можешь вернуться! Подумай хорошенько, прежде чем сделаешь ход» [Packard 1979, 1]). Но способы чтения, которые открываются в этих книгах, куда разнообразнее: они не ограничены только правилами (предложенными в инструкции) — читатель может их нарушить. И само устройство книги, и предложенный нарратив позволяют читателю варьировать не только сюжет, но и режимы взаимодействия с ним: благодаря графическому оформлению читатель может вернуться назад (на одну из предыдущих страниц), он же может отменить принятое решение и переиграть предложенную историю заново.

Размышление об ином способе взаимодействия с такими книгами мы находим уже в «Пещере времени»: оно предложено не в инструкции, но в основном тексте. В конце одного из вариантов истории описывается ситуация, в которой читатель («ты») оказывается перед экраном, на котором может быть показан почти любой из возможных фильмов, выбор огромен — более 10 000 вариантов. Читателю предложено стать главным героем и менять сюжет в соответствии с собственными желаниями. «Одна вещь беспокоит вас» — написано в конце этой сюжетной линии. «За последние 300 лет никто не снял ни одного нового фильма» [Packard 1979, 57]. Такое метаописание примечательно тем, что в нем говорится прежде всего не о читателе, но о зрителе — зрительство и чтение уравниваются и сравниваются одновременно. В таком случае взаимодействие с интерактивными историями превращается в процесс потребления, не производящий ничего нового, а комбинирование

событий, превращающее их в новую историю, не создает различия, являя читателю (зрителю?) лишь иллюзию выбора.

Предлагая типологию интерактивных нарративов, М.-Л. Райан относит книги-игры к типу «внешне-онтологической интерактивности» (external-ontological interactivity) [Ryan 2002, 599–600], подчеркивая, что читателю дана возможность контролировать сюжет, но читатель занимает по отношению к вымышленному миру внешнюю позицию. Другой тип интерактивности Райан называет «внешне-исследовательской»: он предполагает, что читатель совершает движение по тексту, но не в силах изменить и сюжет, и вымышленный мир. В ВСП мы наблюдаем совмещение этих двух типов, при котором читатель оказывается одновременно вовлечен и в движение по тексту (и в пространство, этим текстом созданное), и в движение по вымышленному миру, пространство которого теперь тоже становится подвижным.

За репрезентацию вымышленного пространства в таких историях тоже отвечает читатель: если оно подчеркнуто вымышлено (Атлантида, остров динозавров, поезд с вампирами), то есть не имеет конкретного соответствия в реальности, оно может быть (почти) любым, оно — с этой точки зрения — оказывается куда менее предсказуемым. Непредсказуемость только усиливается за счет возможности варьировать такое пространство при каждом новом игровом прохождении предложенной истории.

Каким же оказывается это движение по «расходящимся тропкам» в ВСП? Мы рассмотрим 7 книг, каждая из которых предлагает читателю путешествие в экзотическое, неведомое и окутанное тайной пространство — заброшенный замок («Тайна заброшенного замка», 1980), Атлантиду («Путешествие на дно моря», 1979), пещеру времени («Пещера времени», 1979), каньон («Каньон разбойников», 1992), остров динозавров («Остров динозавров», 1993), мир вампиров («В поезде с вампирами», 1984) и мир викингов («Викинги-завоеватели», 1992). Такие пространства далеки от реального опыта читателя, но специфичны нарративной эмоциональностью, которую ему предлагают: своей необычностью и таинственностью они порождают и любопытство читателя, и страх перед непредсказуемым (и неизведанным), и удивление.

Пространство в интерактивных книгах-играх

Пространству во всех рассматриваемых книгах серий уделено наибольшее внимание: в центре внимания каждой — узнаваемый

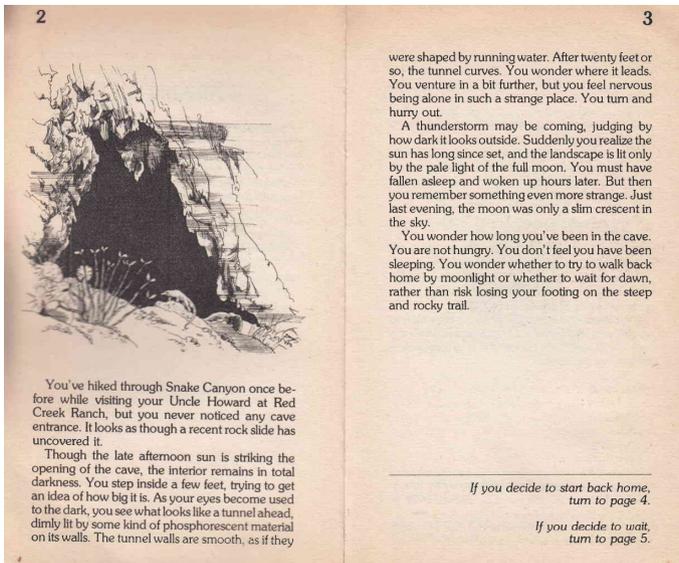


Рис. 1. Страница книги делится для читателя надвое: на основной текст рассказа и на развилки, предложенные читателю

топос, который читателю предлагается «достроить» самому. Его движение по книге напоминает движение по «расходящимся тропкам», но и путь внутри вымышленного мира только вторит этому принципу: нередко локации описываются с акцентом на деталях (как в «Пещере времени»: «Хозяева предоставляют вам прекрасную спальню с большими окнами, выходящими на парк с одной стороны. На другой стене — красивая картина с изображением морского побережья Калифорнии» [Packard 1979, 57]), но и с вниманием к тем развилкам, которые открываются уже внутри этого вымышленного пространства. Так происходит, например, в «Тайне заброшенного замка». Когда читатель совершает выбор и оказывается уже «внутри» замка, его встречает новая развилка, на которой выбор совершать он уже не может: «Справа — ступени, ведущие на второй этаж. Слева — двустворчатая дверь» [Packard 1980, 5]², «Наверху — маленькая квадратная комната с большими окнами, выходящими на все четыре стороны» [Packard 1980, 95] — читаем мы в книге-игре. То же происходит и в «Пещере времени»: «Постепенно ты различаешь очертания двух тоннелей. Один ведет вниз и направо, другой — вверх и налево. Тебе приходит в голову, что один может

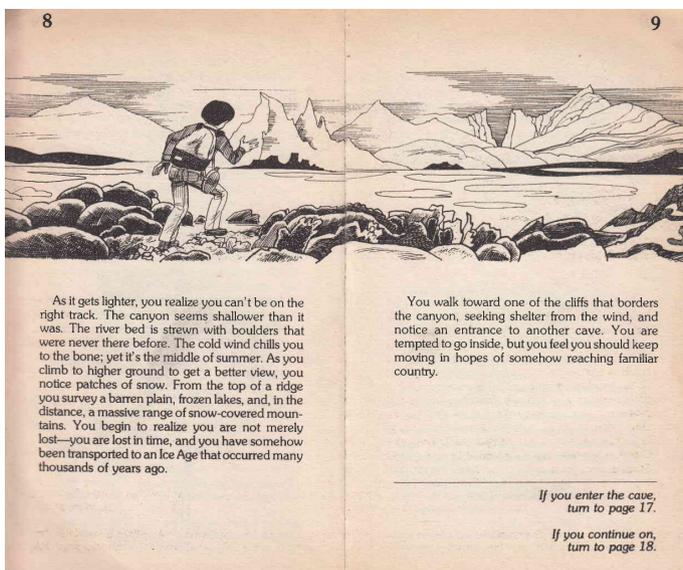


Рис. 2. Страница книги открывает читателю и основной текст, и иллюстрацию к нему

вести в прошлое, а второй — в будущее» [Packard 1979, 10]. Движение читателя по вымышленным мирам во многом напоминает освоение пространства, но оно же происходит и на уровне «приключений» чтения — в тот момент, когда он выбирает одну тропу, а не другую. Результатом этого выбора становится «пересборка» предлагаемого пространства: в одном случае (при одном порядке событий) «тайна» дома сокрыта в шкафу, в другом — в подвале, в третьем — в комнате и т. д.

В другой книге из этой серии — «Остров динозавров» — такой прием обнажается, когда в конце одного из сюжетных вариантов прежде уже знакомое читателю пространство превращается в иное: «Внезапно вершина горы взрывается прямо на твоих глазах! <...> За какие-то считанные минуты возрожденный мир далекого прошлого превращается в пустыню, где нет ничего живого» [Packard 1993, 15]. В этом эпизоде «превращение» пространства происходит внутри диегетического мира (без вмешательства читателя), тогда как в иных случаях (в таких книгах) — благодаря интерактивной нарративной форме — оно точно так же «превращается», но теперь уже посредством читательской активности.

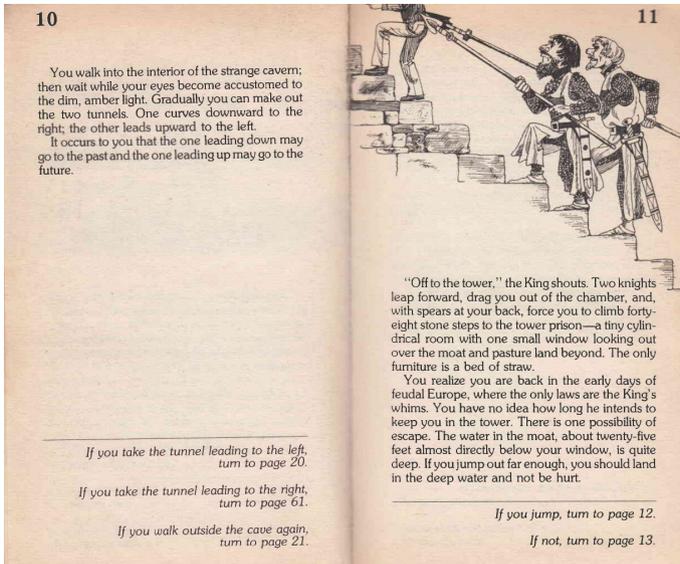


Рис. 3. Отдельные страницы включают в себя сразу и основной текст, и предложенные читателю развилки, и иллюстрации

Движение читателя по книге оказывается возможным благодаря инструкциям-указателям, расположенным на страницах. Эти указатели нельзя назвать однотипными, что неудивительно, ведь и весь мир таких книг-игр оказывается неоднородным, фрагментированным: делится на пространство героя и пространство нарратора, пространство истории и пространство текста (его графического оформления), пространство, в котором может совершаться выбор, и пространство, в котором он невозможен; делится, наконец, и на разные локации, в которых предложено оказаться читателю. Развилки, открывающиеся читателю, предлагают ему то двигаться вперед по тексту, то возвращаться назад («переходи на страницу 5»), при этом за таким движением чаще всего сокрыто и движение по нарративному миру: «если ты возвращаешься в пещеру времени, переходи на страницу 114», «если едешь назад в замок, переходи на страницу 22», «если ты возвращаешься на холм, чтобы попытаться найти дорогу в пещеру времени, переходи на страницу 84» [Packard 1979, 6, 6, 83]. Этим движением — освоением вымышленного пространства — не ограничивается то «предложение», которое открывается читателю благодаря развилкам. Нередко такое перемещение

связано с моральным выбором, и такая особенность развилок тоже влияет на эмоциональное взаимодействие читателя с историей.

Поэтому развилки, которые встречают читателя внутри вымышленного пространства, наделяются и еще одной функцией: они позволяют не только указывать на возможности, перед ним открывающиеся, но и управлять его эмоциями. Моделирование пространства в этих книгах-играх стимулирует интерес читателя к «будущим» событиям, при этом удерживает внимание на том, что с ним уже произошло, но все-таки еще может произойти иначе — благодаря интерактивной форме, предполагающей возможность «перепрохождения» истории заново.

Моделирование пространства в этих книгах связано с по крайней мере двумя нарративными эмоциями — саспенсом и любопытством (по М. Стернбергу) [Sternberg 2001, 117], но не исключает и иных (страх, стыд, вина и др.), на что указывает, например, исследователь Э. Кук («эмоциональное воздействие (charge) этих книг было связано не с традиционным развитием сюжета или с появлением персонажей, а скорее с желанием [читателя-игрока] сделать „мудрый выбор“ и пережить множество разных концовок») [Cook 2021, 420].

Саспенс и метасаспенс

Саспенс как нарративная эмоция в описании М. Стернберг и М.-Л. Райан моделируется за счет предложения читателю нескольких вариантов будущего, каждый из которых может реализоваться: но какой из них реализуется в будущем, до поры остается неизвестным. Это множественное и неопределенное будущее и позволяет моделировать саспенс в качестве эмоционального отклика читателя [Sternberg 2003, 327]. Подобное происходит и в ВСП на уровне репрезентации пространства. Так, в «Тайне заброшенного замка» нередки указания на то, что происходит «наверху», «в подвале», «за дверью» и т. д. — каждый раз там что-то случается, но доступа у героя к этому происходящему здесь и сейчас нет, поэтому такие указатели направляют его внимание к возможному — к тому, что может произойти совсем скоро.

Репрезентация пространства специфична и обилием деталей, которые никак не задействованы в конкретной истории: они, на первый взгляд, кажутся лишними, ненужными, «ружьями», которые не стреляют. Но они тоже подстегивают интерес читателя и усиливают эффект «расходящихся тропок», и моделируют саспенс.

Наряду с разными видами саспенса как нарративной эмоции («что-саспенс», «как-саспенс», «кто-саспенс») Райан выделяет и особый интерес уже не к приключениям героя, но к движению самого процесса письма и чтения. Такой тип нарративной эмоциональности Райан предлагает называть «метасаспенс» [Ryan 2001, 143–145]. Он задействуется и в ВСП, когда читатель оказывается вовлечен в историю героя, но и в историю нарратора, направляющего и ограничивающего его движение по вымышленному миру. У читателя поэтому создается интерес и к тому, как будет развиваться его собственный путь по тексту, интерес к метафикциональному измерению повествования. Метасаспенс только усиливается благодаря непредсказуемости событий, которые (в зависимости от выбранного читателем пути) наполняют одно и то же вымышленное пространство. Так происходит, например, в книге «Путешествие на дно моря», в которой нередко новая попытка освоить пространство сопровождается и неожиданными встречами с новыми персонажами (акулкой, гигантским кальмаром и пр.). Эмоциональная вовлеченность читателя сопровождается отдельным интересом к «приключениям» и письма, и чтения: он находится одновременно в двух пространствах, каждое из которых непредсказуемо с точки зрения развития события — на то указывает (в каждой из книг) и графический облик текста. Большинство страниц в таких книгах делится надвое: на основной текст и на дополнительный, который включает инструкцию для читателя от нарратора. При этом в книгах читателя ждут и отдельные страницы с иллюстрациями (как в «Пещере времени», например: [Packard 1979, 7]), подчеркивающие материальность книги, и страницы, совмещающие иллюстрации с основным текстом и с указаниями нарратора [Packard 1979, 9, 11], а иногда — основной текст дополняется и иллюстрациями, и словом «конец», прерывающим рассказываемую историю. Подобная «двойственность» пути читателя по вымышленным пространствам, представленным в ВСП, предлагает ему «двойное переживание», одно из которых связано с эмоциональным «подключением» к происходящему в вымышленном пространстве, второе — к пространству книги и движения по нему.

Любопытство и эмоциональная безопасность

Освоение и «пересборка» пространства в ВСП предполагает интерес у читателя к тому, что произойдет в будущем, и связано с саспенсом как нарративной эмоцией. Но интерактивная форма по-

вестования стимулирует его к переигрыванию, к многократному прохождению, казалось бы, одной и той же истории. Такое многократное прохождение, в свою очередь, предполагает интерес и к тому, что с читателем (в пределах рассказываемой истории) уже произошло. Потому ВСП задействует еще одну нарративную эмоцию, моделируемую пространством в повествовании: любопытство. Любопытство как нарративная эмоция теперь стимулирует интерес не к будущему, но к прошлому и предполагает ревизию уже произошедшего [Sternberg 2001, 117]. Так происходит и в неинтерактивных формах, но в интерактивных формах эта ревизия буквализируется: прежде уже освоенное читателем пространство поддается новому конструированию; эмоции, связанные с освоением уже иного, перестроенного пространства, тоже обновляются. Любопытство как нарративная эмоция в тексте моделируется и при помощи самих развилок (ведь один вариант всегда отброшен, но, будучи эксплицированным, вызывает читательский интерес), и при помощи напоминания (нарратором) о тех дорогах, которые остались невыбранными (например, в книге «В поезде с вампирами» встречаются вопросы в конце одной из линий, стимулирующие читателя вернуться к событиям, которые с ним (предполагаемо) уже произошли: «Ты точно знаешь, что был в этом замке. Но когда? И как ты туда попал?» [Koltz 1984, 30]³). Репрезентация пространства внутри диегетического мира тоже подстегивает такой интерес: элементы, включенные в «таинственные» локации, направляют воображение читателя не только к тому, что с ним может произойти в будущем, но и к тому, что могло произойти в прошлом, но не случилось. Так читатель оказывается на еще одной воображаемой «эмоциональной» развилке: он выбирает между эмоциональным интересом к «будущему» и тягой к «прошлому», которая стимулирует его вернуться назад — причем сделать это он может самыми разными способами. ВСП предполагает запрет на возвращение к предыдущей точке — пока история не закончена. Он эксплицирован в инструкции, которой открывается каждая книга. Но указание на этот запрет обозначает ту границу, которую читатель может перейти, — если не боится нарушить табу самой истории. Кроме того, завершение истории предполагает ее перепрохождение — оно всячески стимулируется в рассказах. Так, например, в книге «Остров динозавров» одна из линий завершается прямым указанием на «будущие» события, которые в пределах этой линии произойти не могут (она завершена), но еще могут произойти при следующих попытках освоить то же самое пространство. Такие указатели («Но это те-

бе только кажется. Он прекрасно знает, как поступить. *Конец*» [Packard 1993, 7]⁴) способствуют вовлечению читателя в конструирование все новых и новых вариаций.

Возможность «пересобрать» пространство и переиграть уже сложившийся сюжет наделяется еще одной функцией: читатель оказывается в повествовательной ситуации, в которой еще ничего не завершено и ничего не свершилось до конца — что отличает интерактивное повествование от неинтерактивного. С этой точки зрения читатель вновь находится на «эмоциональной» развилке: с одной стороны, истории эмоционально его увлекают и активно на него воздействуют (при помощи саспенса или любопытства), с другой — возможность «отмотать назад» произошедшие события создает для него пространство «эмоциональной безопасности», которая позволяет ему сохранять эмоциональную дистанцию по отношению ко всему происходящему: так, например, в нескольких книгах в одной из сюжетных линий герой погибает (в «Каньоне разбойников»: «ты закрываешь глаза — навсегда. *Конец*» [Montgomery 1992, 20]); но это событие не является «окончательным», оно — лишь один из вариантов, оно еще может быть читателем изменено; и обратить его вспять еще в его силах.

Заключение

Серия книг ВСП — пример интерактивной детской литературы, предлагающей своему читателю движение по «расходящимся тропкам», одновременно и в диегетическом, и в метадиегетическом измерении повествовательного мира. Такой принцип позволяет читателю самостоятельно выстраивать вымышленные пространства путем комбинирования разных их вариантов — и в этом процессе обнаруживаются следы буквализации взаимодействия читателя с традиционным повествованием, когда ему тоже, пусть и воображаемо, необходимо достраивать вымышленный мир.

Взаимодействие с вымышленными пространствами, представленными в таких книгах-играх, предполагает эмоциональный отклик читателя. Ему в интерактивном повествовании предлагается «двойное переживание»: позволяющее испытывать нарративные эмоции (саспенс, любопытство), свободно погружаться в предлагаемые пространства и отказываться от таких эмоций, сохраняя дистанцию, делегируя часть этих своих прав другим персонажам или нарратору. В этом процесс освоения вымышленных пространств в ВСП напоминает традиционное чтение: читатель может себе поз-

волить «за счет» героя оказаться в тех ситуациях, в которых не хотел бы оказаться в реальности, переступить через те границы, через которые в жизни переступить не может, но приобрести при этом опыт (пусть и воображаемый).

Принцип «расходящихся тропок», на которых построена и презентация пространства в ВСП, и взаимодействие читателя с ним, способствует созданию эффекта постоянно расширяющихся возможностей, которые открываются читателю. Но он же сталкивается и с иным эффектом, который моделируется теперь уже и материальностью книги, и выбранным способом повествования: при всем кажущемся всесилию читатель ограничен и объемом книги, и предлагаемым выбором, и количеством вариантов. Сразу несколько концовок, возникающих в каждой книге ВСП, лишней раз указывают ему на такую ограниченность: передвигаясь по книге, он все время встречает «сообщение» нарратора — «конец», и не один раз (что привычно), а множество раз. В «Викингах-завоевателях», например, встречается и обнажение подобного приема. Одна из линий заканчивается такими словами нарратора: «Тебе кажется, что среди этих людей тебя ждет счастливая жизнь, и ты радуешься этому, поскольку выбора у тебя нет» [Packard 1992]. Такое сочетание эффектов «всесилия» и «ограниченности», предложенных читателю, характеризует доцифровую интерактивную повествовательную форму, примером которой и становится ВСП. Цифровое интерактивное повествование, по-видимому, будет функционировать иначе, предлагая читателю уже обновленный способ взаимодействия с пространством и с рассказываемой историей.

Поэтому приключения серии книг на этом, однако, не заканчиваются: она находит свое продолжение в уже цифровой и аудиовизуальной форме, которая может предложить читателю иной опыт (в том числе взаимодействия с пространством), задействуя и трансформируя приемы, представленные в ВСП.

Примечания

¹ «Идея, название и редакционная помощь для „Пещеры времени“ были предоставлены А. Паккард» [Packard 1979].

² Здесь и далее перевод М. Абрамовой.

³ Перевод Ю. Рознатовской.

⁴ Перевод Е. Нестеровой.

*Литература**Sources*

Koltz 1984 — Koltz, T. (1984). *Vampire Express*. Toronto; London: Bantam, 1984.

Montgomery 1979 — Montgomery, R. (1979). *Journey under the Sea*. Toronto; London: Bantam, 1979.

Montgomery 1992 — Montgomery, R. (1992). *Outlaw Gulch*. New York; London: Bantam, 1992.

Packard 1979 — Packard, E. (1979). *The Cave of Time*. Toronto; London: Bantam, 1979.

Packard 1980 — Packard, E. (1980). *The Mystery of Chimney Rock*. Toronto; London: Bantam, 1980.

Packard 1992 — Packard, E. (1992). *Viking Raiders*. New York; London: Bantam, 1992.

Packard 1993 — Packard, E. (1993). *Dinosaur Island*. New York; London: Bantam, 1993.

References

Angileri 1994 — Angileri, K. (1994). Choose-Your-Own-Response-Adventure: Decoding Children's Literature and Coloring Books. *Studies in Popular Culture*, 17.1, 65–74.

Bell, Ensslin 2011 — Bell, A., Ensslin, A. (2011). 'I Know What It Was. You Know What It Was': Second-Person Narration in Hypertext Fiction. *Narrative*, 19 (3), 311–329. DOI: 10.1353/nar. 2011.0020.

Bode, Dietrich 2013 — Bode, Ch., Dietrich, R. (2013). *Future Narratives: Theory, Poetics, and Media-Historical Moment*. Berlin, Boston: De Gruyter.

Caracciolo, Kukkonen 2021 — Caracciolo, M., Kukkonen, K. (2021). *With Bodies: Narrative Theory and Embodied Cognition*. Columbus: Ohio State University Press.

Cook 2021 — Cook, E. (2021). Rearing Children of the Market in the “You” Decade: Choose Your Own Adventure Books and the Ascent of Free Choice in 1980s America. *Journal of American Studies*, 55 (2), 418–445. DOI: 10.1017/S0021875819001476.

Cova, Garcia 2015 — Cova, F., Garcia, A. (2015). The Puzzle of Multiple Endings. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 73 (2), 105–114.

Doležel 1998 — Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore.

- Domsch 2013* — Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin, Boston: De Gruyter.
- Elstermann 2022* — Elstermann, A. (2022). *Digital Literature and Critical Theory*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Ensslin, Bell 2021* — Ensslin, A., Bell, A. (2021). *Digital Fiction and the Unnatural: Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*. Columbus: The Ohio State University Press.
- Fludernik 1994* — Fludernik, M. (1994). Second-Person Narrative As a Test Case for Narratology: The Limits of Realism. *Style*, 28(3), 445–479.
- Gerrig 1993* — Gerrig, R. (1993). *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. New Haven, London: Yale University Press.
- Hayles, Montfort 2012* — Hayles, K., Montfort, N. (2012). *Interactive Fiction*. In J. Bray, A. Gibbons, B. McHale (Eds.), *The Routledge Companion to Experimental Literature* (pp. 452–466). New York: Routledge.
- Hayot 2021* — Hayot, E. (2021). Video Games & the Novel. *Daedalus*, 150(1), 178–187. DOI: 10.1162/daed_a_01841.
- Herman 2005* — Herman, D., Jahn, M., Ryan, M.-L. (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge.
- Meifert-Menhard 2013* — Meifert-Menhard, F. (2013). *Playing the Text, Performing the Future: Future Narratives in Print and Digiture*. Berlin, Boston: De Gruyter.
- Ryan 2001* — Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryan 2002* — Ryan, M.-L. (2002). Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. *Poetics Today*, 23(4), 581–609.
- Ryan 2006* — Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. Bristol: University of Minnesota Press.
- Ryan 2015* — Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Sternberg 2001* — Sternberg, M. (2001). How Narrativity Makes a Difference. *Narrative*, 9(2), 115–122.
- Sternberg 2003* — Sternberg, M. (2003). Universals of Narrative and Their Cognitivist Fortunes (I). *Poetics Today*, 24(2), 297–395. DOI: 10.1215/03335372-24-2-297.
- Wake 2020* — Wake, P. (2020). The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook. In Alber J., Richardson B. *Unnatural Narratology: Extensions*,

Revisions, and Challenges (pp. 189–208). Columbus: Ohio State University Press.

Dina Shulyatyeva

HSE University; ORCID: 0000-0001-7498-7395

“FORKING PATHS” AS A SPATIAL AND COMMUNICATIVE
MODEL IN INTERACTIVE CHILDREN’S LITERATURE (ON THE
EXAMPLE OF THE “CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE”
GAMEBOOKS)

The “Choose Your Own Adventure” is an ongoing collection of children’s gamebooks published by Bantam Books, the first issues released in the late 1970s. The success of the series was ensured by the opportunity provided to readers through a sequence of decisions (a choice from a closed list) to influence the development of the plot, to complete and variably complete the story, to “join” the story as the main character. Readers also interact with the fictional spaces created within the narrative in a new way. They do not simply enter “pre-existing” spaces, but instead, they “complete” them, transforming them into dynamic, mutable forms that can be reassembled. Readers find themselves in two spatial dimensions simultaneously, immersed in both the “adventures” of the protagonist and the “adventure” of reading itself. The dual immersion allows navigation through multiple narrative paths, creating a reading experience akin to a game. This allows readers to replay events that have already occurred, rediscovering the fictional world they had previously explored. It is also important that the interactive story is presented in the form of a printed book (rather than in a digital fiction, for example) because the illusion of an “unlimited” selection of options confronts the reader with a more awareness of the finite nature of the “adventure” of reading. The number of possible choices, paths, and endings is inherently limited (as the volume of a book is finite), while the fictional worlds offered by the story are still open to completion and further development in the reader’s imagination.

Keywords: interactive fiction, narrative emotions, space shaping, metafictionality, gamebooks, metasuspense, suspense, reading experience