

помочь в систематизации данных и адаптации читателя. Связано это со сложностью исторических и технологических составляющих индустрии моды.

Таким образом, в настоящее время дискуссионным вопросом является соотнесение с типологическими классификациями изданий о моде, которые содержат информацию об истории индустрии моды, элементов одежды, домов мод, биографии модельеров и значимых личностей мира моды. Это вносит свои коррективы в деятельность издателей и редакторов, которые не имеют теоретической и, самое главное, базы для освоения новой перспективной области книгоиздания.

ЛИТЕРАТУРА

1 Фогт, М. История моды. 100 платьев, изменивших мир. / пер. В. Степанова. – М.: Колибри, 2015. – 256 с.

2 Резанова, Н. Кто там в малиновом берете... (История дамских шляпок). – М.: Зебра Е, 2013. – 188 с.

УДК 655.3

М. Д. Данилюк, аспирант
Ю. Ф. Шпаковский, доцент, канд. филол. наук
(БГТУ, г. Минск)

КНИГА-ИГРА КАК ПРООБРАЗ ЖАНРА «ТЕКСТОВЫЙ КВЕСТ»

Функционирование адаптированных литературных произведений чрезвычайно широко: от издания адаптированных вариантов текстов для малоподготовленной аудитории до подготовки текстов сценариев для кинофильмов или компьютерных игр, основанных на художественных литературных произведениях.

Любая адаптация текста для сценария представляет собой интерпретацию художественного текста средствами другого медиа. В рассматриваемом случае – средствами компьютерной игры.

При адаптации литературного произведения в формат видеоигры необходимо учитывать следующие основные моменты: игровой жанр, определяющий геймплейные механики; необходимость создания интерактивных элементов; использование

игрового окружения в повествовании; предоставление игроку иллюзии выбора. Однако ключевым элементом подобной адаптации является трансформация текста.

При трансформации литературного текста в сценарий видеоигры зачастую используется два подхода к его подготовке: изменение структуры исходного текста и увеличение или уменьшение объема первоисточника, то есть включение в его состав новых текстовых компонентов [1].

Вместе с тем существуют художественные произведения, которые могут быть перенесены в формат видеоигры без каких-либо существенных изменений текста. Речь идет о таком жанре художественных произведений, как книга-игра, или интерактивная литература, и их игровых адаптациях – текстовых квестах.

Книга-игра – литературное произведение, которое позволяет читателю принимать участие в формировании сюжета. В таком произведении читателю предлагается стать главным героем книги и в зависимости от принимаемых им решений «перемещаться» между страницами или главами. Таким образом, книга-игра прочитывается не последовательно, страница за страницей, а в той очередности, в которой читатель в соответствии с замыслом автора должен «проходить» страницы или главы.

Прообраз книги-игры можно встретить в мировой литературе начала XX века: например, у Л. Н. Толстого в повести «Дьявол» или в рассказах Х. Л. Борхеса. Первые настоящие книги-игры появились в конце 1950-х годов для целей образования, когда американский психолог Б. Ф. Скиннер высказал идею использования интерактивной литературы в обучении студентов без участия преподавателя. Одним из первых примеров подобных литературных экспериментов можно назвать работу американского писателя Д. Слэйдека «Программируемое приключение», а одной из первых развлекательных книг-игр стали «Сказки, у которых три конца» Д. Родари [2].

Подлинный расцвет книги-игры пришелся на 1980-е годы, когда С. Джексон и Я. Ливингстон выпустили серию книг «Боевое фэнтези». Серия популяризовала формат книг-игр во всем мире: от США и Канады до стран Восточной Европы и Японии [2]. Именно под влиянием этой серии в России в 1991 году вышли «Подземелья Черного замка» Д. Ю. Браславского.

Следует отметить, что до публикации серии «Боевое фэнтези» выходили в свет единичные популярные книги-игры,

однако именно работа Джексона и Ливингстона заложила те основные подходы, которые вплоть до настоящего времени являются стандартом при создании произведений в жанре интерактивной литературы:

- читатель управляет главным героем, выбирая то или иное действие в процессе повествования;
- все действия разделены на параграфы;
- в конце каждого действия у читателя есть выбор, сделав который, он должен перейти к следующему действию (параграфу).

Все параграфы в книге-игре пронумерованы. Вместо колонцифры в книге-игре обычно указывается диапазон параграфов (рис.). Стандартным объемом для книги-игры считается 400–500 параграфов, при этом развязка всей истории обычно запрятана где-то в середине книги.

Важно подчеркнуть, что в большинстве книг-игр, помимо простого выбора того или иного действия, читателю предлагается взаимодействовать с миром книги: участвовать в битвах (например, с помощью кубиков) и мини-играх с персонажами, разгадывать головоломки. Все эти активности могут как помочь читателю в прохождении книги-игры, так и осложнить для него решение этой задачи.

Именно благодаря наличию подобных интерактивных элементов книги-игры в целом и серия «Боевое фэнтези» в частности заложили основу для текстовых квестов – жанра компьютерных игр, в которых взаимодействие с игроком осуществляется посредством текстовой информации. В связи с низкими возможностями компьютерных ресурсов развитие этого жанра началось практически одновременно с появлением компьютерных игр и не прекратилось с появлением графических игр.

Среди текстовых квестов можно выделить:

- текстовые симуляторы – игры, в которых существует экономическая система;
- текстовые ролевые игры – игры, в которых игрок может развивать характеристики персонажа, получать заклинания, броню, оружие и продвигаться по сюжету, выбирая направление движения;
- текстовые приключения – игры, в которых от игрока требуется только выбор вариантов продвижения по сюжету.

В наибольшей мере черты классических книг-игр сохранили текстовые ролевые игры. В качестве примера можно

привести серию текстовых квестов «Sorcery!» – адаптацию одноименной серии книг-игр.

В видеоигровой адаптации «Sorcery!» такое же количество параграфов, что и в книге-игре (456). Весь текст книги-игры перенесен в видеоигру фактически дословно: лишь указания с переходами к определенным параграфам заменены на указания локаций, куда игрок должен передвинуть фигурку персонажа, чтобы продолжить квест.

Таким образом, можно заключить, что компьютерные игры в жанре текстового квеста с точки зрения текстовой составляющей достаточно близки к такому жанру художественной литературы, как книга-игра. При адаптации книги-игры в формат компьютерной игры необходима минимальная редакторская/авторская правка, поскольку большая часть исходного текста сохраняется в исходном варианте.

Литература

1. Шпаковский, Ю. Ф. Видеоигры в процессе образования / Ю. Ф. Шпаковский, М. Д. Данилюк // Труды БГТУ. Сер. 4. – 2018. Вып. 1. – С. 50–56.
2. IF Theory Reader / ed. by Kevin Jackson-Mead, J. Robinson Wheeler. – Boston, MA, 2011.
3. Steve Jackson. Sorcery! The Shamutanti Hills. – Penguin Books, 1983.

УДК 379.3:655.4

Д. П. Зылевич, доцент, канд. филол. наук
(БГТУ, г. Минск)

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ РЕПЕРТУАРА ИЗДАНИЙ ДЛЯ ДОСУГА

Издания для досуга – это вид изданий по целевому назначению. Согласно СТБ ГОСТ 7.60–2005 «Издания. Основные виды. Термины и определения» издание для досуга – это издание, содержащее общедоступные сведения по организации быта, разнообразным формам самодеятельного творчества, различным видам увлечений [1, с. 8].

Цель изданий для досуга – помочь читателям организовать свое свободное время, а также развить навыки какого-либо творчества. По характеру информации издания для досуга