

We must learn to walk before we can run. First recorded in 1350. *Maria wanted to make a tailored jacket as her first sewing project, but her mother convinced her that she should make something much simpler; she would have to learn to walk before she could run.* («The Free Dictionary by Farlex» in 2022).

Всего в современном английском языке употребляется свыше 200 пословиц, восходящих к различным письменным источникам в период с начала X до конца XIV века. Эти древние пословицы и составляют корпус словаря.

Список использованных источников

1. Василенко, Е. Н. English. Developing Speaking and Writing Skills : учеб. пособие : в 2 ч. / Е. Н. Василенко, Е. Е. Иванов, А. Н. Шестернева. — Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2020. — Ч. 1. — 348 с. ; Ч. 2. — 232 с.
2. Василенко, Е. Н. English. Developing Speaking and Writing Skills : учеб. пособие / Е. Н. Василенко, Е. Е. Иванов, А. Н. Шестернева. — Минск : РИВШ, 2023. — Ч. 1. — 292 с.
3. Голякевич, Н. Д. Practical English Grammar. Morphology : учеб. пособие / Н. Д. Голякевич, С. П. Зубрий, Е. Е. Иванов. — Минск : РИВШ, 2019. — 268 с.
4. Иванов, Е. Е. Курсовые работы по языкознанию (фразеология, паремиология, афористика английского языка) : учеб. пособие / Е. Е. Иванов, Ю. А. Петрушевская. — Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2016. — 204 с.
5. Иванов, Е. Е. Различия в семантике и структуре белорусских и английских пословиц / Е. Е. Иванов, Ю. А. Петрушевская // Актуальные проблемы преподавания иностранных языков в высшей школе Республики Беларусь : сб. науч. статей. — Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2011. — С. 213–215.
6. Иванов, Е. Е. The Etymology and History of English Proverbs : учеб. пособие / Е. Е. Иванов, Ю. А. Петрушевская. — Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2019. — 80 с.
7. Романова, Н. К. Типы межъязыковых сходств и различий паремиологических единиц / Н. К. Романова, Е. Е. Иванов // Acta albaruthenica, rossica, polonica — VII. — Вицебск : ВДУ імя П. М. Машэрава, 2006. — С. 161–164.

УДК 004.912

Н. И. Шишкина
доцент, к. филол. наук
БГТУ, г. Минск

КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕКТРОННЫХ ИЗДАНИЙ

В качестве объекта исследования представлены интерактивные электронные издания. Предметом исследования выступает классификация современного многообразного массива интерак-

тивных электронных изданий. Издания классифицируются по различным признакам: материальному признаку, способу взаимодействия, уровню воздействия, формам (способам) хранения информации. В качестве источников для создания классификации использовались базы данных: КвестБук, Google Play, МАД-коннектор, gamebooks.org, блог компании «UnderPage».

В настоящее время существует несколько баз данных, в которых собраны различные коллекции интерактивных книг. В качестве источников для создания классификации использовались:

- КвестБук — одна из самых популярных и объемных библиотек с текстовыми квестами. Портал не только содержит большое количество интерактивных книг, но и позволяет пользователям создавать свои [1];

- Google Play — магазин приложений, игр, книг, музыки и фильмов компании Google и других компаний, позволяющий владельцам с операционной системой Android устанавливать и приобретать различные мобильные приложения [2];

- МАД-коннектор — сервер, посвященный русскоязычным МПМ играм [3];

- gamebooks.org — сайт Демиана Каца, программиста и библиотекаря из Соединенных штатов Америки [4]. Он делает обзоры на текстовые квесты;

- блог компании «UnderPage» — компания занималась разработкой веб-сервиса для создания интерактивных книг [5]. На данный момент компания прекратила свою деятельность, но оставила после себя много полезной информации.

В результате исследования современных информационных платформ можно выделить три группы интерактивных книг по материальному признаку:

- интерактивная электронная книга;
- печатная книга, совмещенная с технологиями;
- печатная интерактивная книга.

С развитием технологий появляется все больше способов передачи информации, что несомненно увеличивает разнообразие интерактивных книг. Интерактивная электронная книга имеет самую сложную механику. На сегодняшний день интерактивную электронную книгу можно разделить по способу взаимодействию на три вида.

Книга-квест — текстовая игра, позволяющая читателю принимать участие в формировании сюжета. Данный вид книги возник в связи с низкими возможностями компьютерных ресурсов.

Его развитие началось практически вместе с появлением компьютерных игр (1975 г.) и не прекратилось даже с появлением графических игр. В настоящее время книга-квест делится на следующие подвиды.

Интерактивная художественная литература (с англ. *Interactive fiction*) — разновидность компьютерных игр, в которых взаимодействие с игроком происходит с помощью текстовой информации.

В качестве примера русскоязычной интерактивной литературы можно привести игру «Там, где нас не было» от разработчика «Last Spring» вышедший в 2018 году. Игровой процесс сочетает в себе как текстовые повествования, которых в игре более 400 страниц, так и различные мини-игры и головоломки, а также содержит более 100 авторских иллюстраций и 11 музыкальных композиций, специально записанных для игры.

МПМ — Многопользовательский мир (с англ. *MUD — Multi User Dungeon/Dimension/Domain*) — текстовая многопользовательская компьютерная игра, в которой присутствуют элементы ролевой игры, интерактивная художественная литература и обязательно чат, как правило разделенный на каналы.

В качестве примера можно привести игру «Adamant: World of the Rings» одна из первых русскоязычных игр типа МПМ. Это виртуальный мир, построенный по произведениям Толкиена «Властелин Колец» и «Сильмариллион».

Чаще всего действие игры происходит в вымышленном мире, с волшебством и сражениями и различными фантазийными существами. Игроки взаимодействуют с виртуальным миром при помощи текстовых команд, отправляя их удаленному серверу через командную строку в интерфейсе. В ответ присылается описание окружающего мира, предметов, событий, персонажей других игроков и прочих разнообразных элементов виртуального мира. Как и в любой другой ролевой игре участник принимает роль вымышленного персонажа, обладающего определенными характеристиками и способностями (сила, ум, ловкость, удача, количество жизней и т. д.), и действует, руководясь логикой виртуального мира.

Чат-литература — интерактивные рассказы, которые построены в виде смс-чата. Этот вид электронных книг возник сравнительно недавно, как реакция на популярность социальных медиа. Главное назначение этих книг — заинтересовать современную молодежь к чтению художественной литературы. Эта идея пришла основателю и генеральному директору компании «Hooked» Перне Гупте, после тщательного анализа потребностей и интере-

сов современной молодой аудитории, для которой социальные медиа играют одну из самых необходимых ролей в жизни.

Мобильное приложение Hooked — одно из наиболее ярких примеров реализации интерактивной книги. Его особенность заключается в том, что текст представлен в виде смс-чата. И за счет переписки между персонажами в голове читателя складывается история, которая ему кажется очень реалистичной и правдоподобной, так как мессенджеры уже прочно вошли в обыденность современного человека.

Книга-игрушка — книга, предлагающая читателю помимо текста развлекательные медиа-элементы, содействующие лучшему пониманию сложной информации. Чаще всего, это книга-приложение для детей, которых тяжело заинтересовать в обучении. Для привлечения их внимания используются мини-игры и анимированные иллюстрации, поддерживающие сюжет книги. Кроме того, в книгах такого формата может присутствовать профессиональная озвучка текста. Книги-игрушки, созданные для более взрослой аудитории, могут содержать видео, фотографии, музыкальное сопровождение.

Ярким примером этого жанра является интерактивная книга «Чапаев и Пустота» по одноименному роману Виктора Пелевина от разработчиков «FleshStore».

В приложении присутствуют анимированные иллюстрации и аутентичные фотоснимки, рассказывающие об эпохе того времени.

Обучающая книга — главная и определяющая функций этой книги, помочь в усвоении информации в определенной области знаний. На сегодняшний день ее можно условно разделить на два подвига.

Книга-тест чаще всего представляет из себя приложение для проверки знаний в определенной области. Как правило, это книги для проверки знаний правил дорожного движения, английского языка или тесты из ЦТ.

В качестве примера можно привести мобильное приложение для изучения английского языка «Lingualeo» от разработчиков «Lingualeo LLC». Особенность сервиса, что есть возможность доступа с любого электронного носителя. Помимо этого, программа подстраивается под каждого пользователя индивидуально, есть возможность выбирать обучение на интересующие темы, постоянно анализирует прогресс пользователя, присутствуют словарные тесты. Есть возможность тренировки навыков чтения, письма и аудирования.

Двуязычная книга — книга, предназначенная для изучения иностранных языков, чаще всего английского. Они основаны на методе чтения Ильи Франко. Этот метод позволяет читать оригинальные тексты при помощи вставленного русского дословного перевода и лексического комментария. Одной из таких книг является приложение «Beelinguapp» от компании «Beelinguapp Languages».

Так же интерактивные книги можно условно разделить по уровню взаимодействия на:

- простые (от читателя требуется несложные действия, которые не подразумевают интенсивной мозговой активности);
- сложные (читатель должен приложить усилия, чтобы решить определенную задачу, сделать выбор).

По формам (способам) хранения информации интерактивные электронные издания делятся на:

- сетевые книги (существующие в сети интернета);
- изолированные книги (хранящиеся на электронном устройстве).

Стоит отметить, что интерактивная книга находится на стадии эволюции и все еще развивается, поэтому представленная классификация будет меняться и дополняться с течением времени. Так же можно заметить, что в интерактивных книгах есть пересекающиеся свойства, для классификации какой-либо книги нужно определить ее доминирующую функцию.

Таким образом, электронная книга развивается, приобретает массу новых функций, возможностей и решений, набирает популярность. Современные технологии наделили эти книги новыми чертами — оперативностью доступа и высокой информативностью. Процесс чтения меняется и воспринимается по-новому. Электронной книге уже недостаточно просто быть электронной копией издания, которые выпущено или могло быть выпущено на бумаге.

Список использованных источников

1. КвестБук [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://quest-book.ru/>. — Дата доступа: 01.09.2023.
2. Google Play [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://play.google.com/store/games>. — Дата доступа: 01.09.2023.
3. Русский МАД-коннектор [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://gamebooks.org/FAQs>. — Дата доступа: 01.09.2023.
4. Questions About Gamebooks [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://gamebooks.org/FAQs>. — Дата доступа: 01.09.2023.
5. Блог компании «UnderPage» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://pro-books.ru/company/blog/15338>. — Дата доступа: 01.09.2023.