

Научная статья  
УДК 81'42:82'06:004.55  
doi: 10.17223/19986645/81/6

## Нарративная структура книги-игры как разновидности гипернарратива

Елена Александровна Морквина<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Тюменский государственный университет, Тюмень, Россия, e.a.morkvina@utmn.ru

**Аннотация.** Раскрываются понятия нарратива, его прототипической формы и гипертекстового нарратива как интеграции гипертекста и нарратива. Рассматривается концепция гипертекстовой книги-игры, прослеживается эволюция ее развития. На примере произведения Раймона Кено «Сказка на ваш вкус» анализируется повествовательная линия книги-игры как литературного гипернарратива, определяются особенности ее структурной организации и выявляются ее изоморфные характеристики. Разработана и описана нарративная схема книги-игры.

**Ключевые слова:** нарратив, нарративная структура, прототип, гипертекст, гипернарратив, книга-игра, Раймон Кено, УЛИПО, нелинейность, нарративная схема

**Для цитирования:** Морквина Е.А. Нарративная структура книги-игры как разновидности гипернарратива // Вестник Томского государственного университета. Филология. 2023. № 81. С. 113–131. doi: 10.17223/19986645/81/6

Original article  
doi: 10.17223/19986645/81/6

## Narrative structure of the gamebook as a hypertext

Elena A. Morkvina<sup>1</sup>

<sup>1</sup> University of Tyumen, Tyumen, Russian Federation, e.a.morkvina@utmn.ru

**Abstract.** The article describes the research of the narrative structure of gamebooks as an example of hypertext fiction. The aim of the research is to analyse the storyline of Raymond Queneau's gamebook "A Story of Your Own" as a literary hypertext narrative, to define the peculiarities of its structural organization and to come up with a narrative scheme of the gamebook. The methodology of the research is based on the narrative analysis predicated by the invariant narrative scheme offered by William Labov and Joshua Waletzky. The research novelty lies in the fact that for the first time a narrative analysis of a book-game is carried out taking into account its narrative and hypertext characteristics and the hypertext structure of a book-game is described and presented in the form of a scheme. The article dwells on the notions of the narrative, its prototype form and hypertext narrative as being a combination of hypertext and narrative. The author also defines the conception of the

hypertext gamebook, follows its evolution. As a result of the analysis of Raymond Queneau's minimalistic gamebook, the author identifies following isomorphic characteristics of a gamebook: nonlinearity and variation of the plot structure, fragmentarity and interactivity (the dialogue between the author, the reader and the text). The gamebook narrative structure utilizes all the narrative components (Abstract, Orientation, Complicating Action, Evaluation, Resolution, Coda), but there are some deviations from the scheme of the prototype linear narrative such as the combination of all narrative components in one, the substantial repetition of a component, the implementation of a component in a different textone, elimination, the presence of narrative polycomponents and their discontinuity, the implementation of a new component of Evaluation by the reader. All these deviations fulfil their definite functions inherent in the game-book. The gamebook structural abnormalities are explained by the hypertext strategy of the narration and by interactivity. They create a new fiction space with numerous textual branches, make it possible to expand and to restrict the framework of the narration, boost the narrative dynamics and encourage readers' activity. As a result of the research, the gamebook narrative scheme has been devised and described. This scheme includes potential authorial variations and it can be applied as the basis for the analysis of all kinds of hypertext narratives.

**Keywords:** narrative, narrative structure, prototype, hypertext, hypertext narrative, gamebook, Raymond Queneau, Oulipo, nonlinearity, narrative scheme

**For citation:** Morkvina, E.A. (2023) Narrative structure of the gamebook as a hypernarrative. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filologiya – Tomsk State University Journal of Philology*. 81. pp. 113–131. (In Russian). doi: 10.17223/19986645/81/6

## Введение

Как организована повествовательная структура художественного произведения и каким образом можно извлечь из текста заложенную в него информацию? Эти вопросы рассматриваются в рамках нарратологических исследований, набирающих все большую популярность. Несмотря на долгий путь становления нарратологии как дисциплины, основной объект ее анализа – нарратив – не получил до настоящего времени исчерпывающего описания в силу его неоднозначности и многогранности, выражаемой, в частности, в появлении новых оригинальных образцов литературных текстов. Нарратив стремительно меняет свою природу, подвергаясь трансформациям структуры, семантики, прагматики, и расширяет одновременно сферы своего использования.

## Нарратив и гипернарратив

Разнообразие форм и стилей нарратива становится причиной расхождения мнений в отношении его дефиниции. Исходным является определение, предложенное Джеральдом Принсом в «Словаре нарратологии» (1988). Автор рассматривает нарратив как «передачу одного или более реальных или вымышленных событий, о которых рассказывают один, два или несколько (более или менее явных) повествователей одному или нескольким

(более или менее явным) адресатам» [1. Р. 58]. В теории нарратива, нарратологии, выделяются следующие наиболее существенные признаки нарратива:

1. Универсальность: нарратив может функционировать в вербальных (устных и письменных) и невербальных семиотических системах.

2. Инвариантная структура: нарратив сохраняет единое ядро при трансформациях.

3. Наличие трех компонентов: рассказчика, самого нарратива и адресата, так как нарратив анализируется с точки зрения создания и восприятия.

4. Чувствительность к «изменчивой и подвижной природе человеческой реальности, так как [нарратив] является частью этой реальности...». Нарратив, по мнению Й. Брокмейера и Р. Харре, «действует как особо гибкая модель» [2. С. 39].

Мы понимаем под нарративом текст как форму письменной коммуникации, который повествует о реальных или вымышленных логически связанных событиях, и используем данное определение в ходе анализа литературных текстов.

Динамичность и гибкость нарратива вызывают структурные и семантические изменения идеального (или прототипического) текста-нарратива. Прототип является по отношению к другим элементам (в данном случае текстам) ядром и определяется как «единица, проявляющая в наибольшей степени свойства, общие с другими единицами данной группы» [3. С. 140]. Проявление прототипичности заключается, по мнению Дж. Лакоффа, в том, что центральные члены категории проявляют иные когнитивные характеристики, чем нецентральные, удаленные: быстрее опознаются, чаще употребляются, ускоряют решение всяческих задач, связанных с идентификацией [4. Р. 32]. Этот факт позволяет, согласно К.А. Андреевой, использовать прототип как эффективный инструмент анализа отклонений нарратива [5. С. 121]. В качестве нарративного прототипа выступает, по утверждению К.А. Андреевой, «бриллиантовая схема» («diamond scheme») У. Лабова и Дж. Валетского, которая изображает инвариантную структуру события и включает шесть элементов – нарративных функций (рис. 1):

1. Резюме / Суммирование ситуации (Abstract): заключает в себе суть рассказа.

2. Ориентация (Orientation): определяет время, место, действующих лиц, их действия или ситуацию и может вводиться в начале нарратива или в других его частях.

3. Осложняющее событие (Complication / Complicating Action): образует ядро нарратива и включает в себя обычно несколько событий.

4. Оценка (Evaluation): используется автором (нарратором) для обозначения самого существа, важных событий нарратива; «приостанавливает» повествование на самом пике напряжения и интереса читателя до разрешения ситуации; является вторичным элементом структуры и может находить выражение в различных формах (наблюдения, оценивание ситуации) на протяжении всего нарратива; изображается в виде расходящихся вверху

схемы волн, что означает возможность ее применения на любой стадии повествования.

5. Результат или Решение (Resolution / Result): является разрешающим элементом, определяет результат нарратива.

6. Итог (Coda): обозначается как дополнительный элемент (так как многие нарративы заканчиваются решением) в конце нарратива; возвращает повествовательную перспективу к настоящему моменту; отделяется от Решения временными характеристиками и на семантическом уровне тем фактом, что уже не происходит описание событий или представляются события, позволяющие ответить на вопрос «Что случилось?», и блокирует, следовательно, продолжение Осложняющих событий [6, 7].

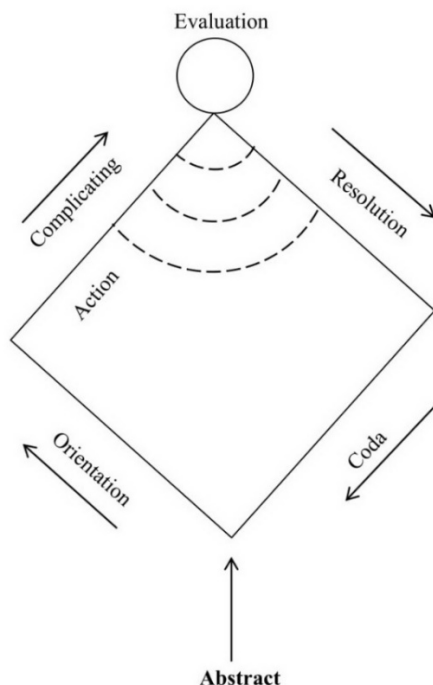


Рис. 1. «Нарративная (бриллиантовая) схема» У. Лабова и Дж. Валетского [6. Р. 369]

Наглядность, универсальность и прототипический характер нарративной схемы У. Лабова и Дж. Валетского делает ее правомерно приоритетной и высокоэффективной для исследования особенностей структуры и семантики инновационных форм текста, в частности литературных нарративов, созданных с помощью гипертекстовых инструментов и функционирующих в своем большинстве в компьютерном дискурсе (или потенциально переносимых в его среду), – гипернарративов.

Гипернарратив (или гипертекстовый нарратив) представляет собой продукт соединения традиционной повествовательной стратегии – narra-

тива – и гипертекстовых технологий. Реконструирование линейного нарратива, основанного на упорядоченном, последовательном изложении событий, по модели гипертекста превращает его в децентрированное повествовательное пространство. Под гипертекстом понимается в данном случае стратегия организации электронного текста. В работах современных авторов гипертекст определяется как текст определенной структуры, предполагающей возможность выбора последовательности выведения и чтения информации, т.е. текст нелинейной структуры [8–13].

Применительно к традиционным текстам, несущим в себе признаки гипертекстуальности, употребляется термин «латентные» гипертексты [14. С. 174]. О.В. Дедова, анализируя различные подходы к определению гипертекста, подчеркивает, что главное отличие электронного гипертекста от отдельных художественных произведений с гипертекстовыми признаками состоит в стремлении электронного письменного текста к экспликации скрытых переходов и невозможности существования последнего вне их системы [15. С. 115]. Названную особенность электронного гипертекста принимает на себя и реструктурированный посредством гипертекстовых технологий нарратив. В структурном плане гипернарратив приобретает два обязательных компонента: 1) информационные единицы (ИЕ) (термин О.В. Дедовой) (также используются обозначения: текстон (Э. Аэрсет) [16], лексия (Р. Барт) [17], «куски текста» (Т. Нельсон) [18])) как законченные фрагменты информации; 2) гиперссылки, осуществляющие связь и «скачок» между первыми и обеспечивающие процесс навигации. Включение особенностей, свойственных гипертекстовому пространству, делает гипернарратив аномальной и в то же время уникальной формой литературного произведения.

### **Книга-игра и ее характеристики**

Форму гипернарратива принимают различные литературные жанры. Особенно интересной представляется такая категория художественных произведений, как книга-игра – своего рода гипертекстовый литературный квест, структурно-семантическая и прагматическая игра, где читатель становится главным героем, участвует в формировании сюжета и в зависимости от принимаемых им решений перемещается между отдельными параграфами.

Книги-игры объединяет схожая система правил. В структурном плане они состоят из определённого количества пронумерованных разноразмерных параграфов. Разделы игровых книг организованы по иерархической модели в разных вариантах ее реализации. Навигация по произведению начинается с первого параграфа, где задается начальная развилка по типу «налево пойдешь... направо пойдешь...», здесь же (или в предисловии) читатель получает инструкцию по прочтению. Каждый раздел «разветвляется» повествование с помощью гиперссылок (компьютерных альтернативных «дорог» – для электронных вариантов, направлений к заданному пара-

графу – для бумажного варианта и скрытых переходов) и редко переводит линейно к другой части книги. Развилки приводят читателя к одной или нескольким концовкам. Следовательно, линейное прочтение параграфов нецелесообразно и создает эффект «разбитых» кусков текста. Только в случае непоследовательной литературной игры удастся понять и охватить все смыслы, заложенные автором.

Определить ход событий читателю-игроку позволяют не только развилки повествования, но и дополнительные правила, которые называются игровой механикой [19] и присутствуют в большинстве современных игровых гипернарративов. К таким правилам относятся параметры героя (такие, как Ловкость, Сила, Удача, Честь, Совесть); инвентарь; лист персонажа (кэршит, character sheet), где описаны характеристики персонажа, ключевые слова (триггеры), имеющиеся предметы и их числовые значения; генератор случайных чисел (кубик, игральные кости), кодовые слова или предметы и другие технологии [19].

Первыми известными образцами гипертекстовых книг-игр считаются литературные пазлы аргентинского писателя Хорхе Луиса Борхеса. В его нелинейных рассказах «Анализ творчества Герберта Куэйна» (1941) и «Сад расходящихся тропок» (1941) повествование организовано следующим образом: «...так вот, в книге Цюй Пэна реализуются все эти [вероятные] исходы, и каждый из них дает начало новым развилкам. Иногда тропки этого лабиринта пересекаются: вы, например, явились ко мне, но в каком-то из возможных вариантов прошлого вы мой враг, а в ином – мой друг» [20. С. 356]. Подобные эксперименты с художественными произведениями проводило объединение французских писателей и математиков, основанное Раймоном Кено и Франсуа Ле Лионне в 1960 г., – УЛИПО («мастерская потенциальной литературы») [21. С. 246]. Своей целью улиписты считали «предлагать писателям новые «структуры» математического характера или выдумывать новые искусственные или механические приемы, помогающие литературной деятельности...» [22. С. 517]. Участники УЛИПО поставили на математический фундамент идею художественных гипернарративов, представив ее в виде сложной математической схемы – графа с бифуркациями (развилками) (от лат. *furcatus* «раздвоенный»). Под последним понимался текст, позволяющий читателю на каждой развилке самостоятельно выбирать путь [21. С. 265]. Среди первых ветвящихся творений улипистов, где читатель получает возможность свободно выбирать и строить свое произведение, были «Cent mille milliards de poèmes» («Сто тысяч миллиардов поэм») (1961) и «Conte à votre façon» («Сказка на ваш вкус») (1967) Раймона Кено. В. Кислов отмечает, что интерактивные опыты УЛИПО демонстрируют изменение авторского и читательского статуса: автор самоустраняется, а читатель может считать себя равноправным участником литературного процесса, даже если в финале это оказывается очередной иллюзией [22]. Это является воплощением «мертвого автора» и идеального читателя (в смысле теоретиков постмодернизма). Метод создания текстов по модели графа с бифуркациями стал

в дальнейшем толчком к созданию интерактивных гипертекстовых нарративов и является, таким образом, одним из прародителей концепции книг-игр. Кроме того, названные литературно-математические работы улипистов по праву могут быть использованы как материал анализа структуры нелинейного нарратива.

Формат книг-игр, какими они представлены в современном их исполнении, появился в начале 1970-х гг. Первой серией книг-игр была «Tracker Books» («Охотник»), изданная в Великобритании в 1972–1980-х гг. и включающая разные жанры. Параллельно в США Э. Паккардом и Р. Монтомери издается книга «Choose Your Own Adventure» («Выбери себе приключение») (1976). С этого времени начался и продолжался до середины 1990-х гг. бум книг-игр. Период процветания и развития игр с читателем и текстом характеризовался усложнением игровой механики. Создание новых технологий созвучно времени и продолжается до сих пор. Первые усложняющие повествование механические «добавки» [23. С. 336] вводились в таких книгах-играх, как «Fighting Fantasy» («Боевая фэнтези», С. Джексон, Я. Ливингстон, 1980); «Lone Wolf» («Одинокый волк», Джо Девер, 1984); «Way of Tiger» («Путь тигра», М. Смит, Дж. Томсон, 1987), «Fabled Lands» («Земли сказаний», Д. Моррис, Дж. Томсон, 1995–1996) и др. Первопроходцем жанра в России стал Дмитрий Браславский с его игровым произведением «Подземелья Черного замка» (1991). Среди известных отечественных создателей книг-игр можно выделить В. Шувалова, Ю. Пульвера, А. Куликова, О. Голотвину, А. Бутягина и Д. Чистова. В настоящее время происходит, как отмечают критики литературы (А. Зильберштейн) и игр (О. Чебенева, А. Окушко), «реанимация» интерактивных книг, потерявших популярность в конце 1990-х гг. в результате прихода компьютерных игр [23. С. 108; 24. С. 64]. Новую жизнь им дают, с одной стороны, инновационные компьютерные и интерактивные технологии, позволяющие книгам-играм эволюционировать в ногу со временем, с другой – переиздание книг-игр, ставших классикой жанра.

### **Исследование и результаты**

Литературные игровые лабиринты разного времени оригинальны в структурном и семантическом плане. Однако основу их структуры составляет единая схема, синтезирующая в себе признаки нарратива и гипертекста. Открытым остается вопрос: каким образом взаимодействуют нарративные и гипертекстовые элементы и что выступает в качестве прототипа данной интеграции?

Наиболее целесообразное решение задачи видится в обращении к истокам книг-игр: экспериментам улипистов по созданию древовидных произведений. Так, одна из первых книг-игр, «Сказка на ваш вкус» («Conte à votre façon») (1967) Раймона Кено, может правомерно служить инструментом «расшифровки» структуры игровых гипернарративов в силу следующих ее особенностей:

1. Наличие гипертекстовых элементов – текстонов (параграфов), состоящих из нескольких предложений, и гиперссылок – эксплицитно выраженных и свойственных нелинейному письму переходов (в виде направления читателя к определенному номеру текстона). Кроме того, произведение является одним из первых нарративов, построенных по теоретически обоснованной модели интерактивного нелинейного текста (графа с бифуркациями).

2. Компактность: сказка имеет небольшой объем (3 903 знака без пробелов, 853 слова (в оригинале) [25]; 3 848 знаков без пробелов, 738 слов (в переводе на русский язык А. Миролюбовой) [22. С. 487–490]), уместаясь на двух листах формата А4.

3. Минимализм: «игровая механика» произведения базируется на элементарных развилках, имеющих место в каждой книге-игре, и не осложнена технологиями, свойственными более поздним книгам-играм. Развилки указывают на два альтернативных пути развития повествования, связывают отдельные линии сюжета, возвращают к более ранней повествовательной точке или обрывают повествование.

4. Наглядность: компактный формат и минимальный набор применяемых «технических добавок» позволяет охватить и схематически наглядно представить структурную схему гипернарратива.

5. Произведение «Сказка на ваш вкус» ранее не исследовалось и представляет собой новый объект лингвистического анализа.

Гипернарратив «Сказка на ваш вкус» на первый взгляд является детской сказкой о трех маленьких горошинах. Однако нелинейная форма построения художественных смыслов превращают его в сложное структурное и семантическое многоуровневое образование. Композиционная структура произведения соответствует общим правилам организации гипертекста и включает 21 пронумерованный текстон (или параграф) и 38 разветвлений повествования – гиперссылок, эксплицирующих семантические и ассоциативные связи текста. В рамках текстонов автор задает контуры сюжета, возможные варианты развития ситуации. Переходность текстонов с помощью «текстовых ветвлений» позволяет конструировать из них разные повествовательные пути, а также расширять или сужать сюжетную линию. Художественная модель анализируемого гипертекстового произведения включает четыре сильные позиции: одно начало и три концовки (две из них совпадают в семантическом плане). Структурное и семантическое пространство книги-игры идентично в ее оригинале на французском языке и вариантах перевода на русский язык, выполненных О. Абрамович (1986) и А. Миролюбовой (1988) [22, 25, 26]. В представленном анализе за основу взят наиболее известный и считающийся классическим перевод А. Миролюбовой.

Читатель отправляется, таким образом, по лабиринтным ходам от единой исходной точки повествования и выстраивает многочисленные варианты нарратива, создавая множественные смыслы. Все повествовательные пути не могут быть пройдены одновременно; кроме того, чтобы прочитать



гипернарратив, нет необходимости следовать всем гиперссылкам; не исключена возможность прочтения всех текстонов («исчерпывающего прочтения»), что требует от читателя определенного терпения. Следует отметить, что некоторые гиперссылки направляют к одинаковым текстонам, что ведет к пересечению сюжетных линий или одной из трех концовок – закольцовыванию сказки. Для создания логической и семантической связности текста книга-игра содержит также линейно связанные параграфы (13 – 14 – 15). Кроме того, автор вводит одну внешнюю гиперссылку, что повышает активность читателя-игрока:

*Если вы хотите знать, почему они проснулись в ужасе, справьтесь в словаре? что такое чечевица, и оставим этот разговор [22. С. 488].*

Авторская функция ограничивается созданием собственно текста произведения и направлением читателя. Р. Кено формулирует все обращения к читателям во 2-м лице множественного числа в форме условных императивных предложений, например:

*Если вы предпочитаете другую заставку, переходите к 9. Если эта вас устраивает, переходите к 5 [22. С. 487].*

Непосредственно события излагаются от 3-го лица. В каждом текстоне (кроме 20 и 21) (после описания событий) автор предлагает читателю оценить ситуацию и выбрать одну из двух повествовательных дорожек. Таким образом автор задает параметры повествования и приглашает читателя к интерактивной повествовательной игре.

Структурные особенности анализируемой книги-игры обусловлены, прежде всего, построением нарратива по гипертекстовой модели. Форма (или структура) книг-игр характеризуется нелинейностью, вариативностью сюжета переходностью, фрагментарностью и интерактивностью и является фундаментом художественного произведения, определяет повествование и подлежит более глубокому исследованию. В настоящее время можно выделить три подхода к исследованию книги-игры. Исследования в рамках первого – лингвистического – подхода соотносят книгу-игру с гипертекстовым произведением и сконцентрированы в настоящее время на внешней структуре и используемой атрибутике [10, 11, 15]. Вторая группа исследователей рассматривает книгу-игру как одну из форм существования современной литературы, а именно интерактивной [27–30], сетевой или гиперлитературы [12, 31] и часто фокусирует внимание на истории становления жанра [19, 21–24]. Третья точка зрения переносит книгу-игру в философский контекст. Здесь проводится параллель с такими идеями постмодернистов, как нелинейность и открытость текста Ж. Деррида и Р. Барта, ризома Ж. Делеза и Ф. Гуаттари [12, 32, 33], интертекстуальность [34], «смерть автора» Р. Барта и М. Фуко [35, 36]. Наше исследование находится в области нарратологии и сосредоточено на анализе скрытого структурного уровня повествования. Структура книги-игры как разновидности современного гипернарратива представляет собой значительную трансформацию классического нарратива. Поэтому для исследования скрытого повествовательного слоя за основу взята нарративная схема «идеального»

нарратива У. Лабова и Дж. Валетского, которая при наложении на нелинейное повествовательное пространство книги-игры позволяет выделить его особенности. Данный метод впервые применен на современном нарративе К.А. Андреевой [5] и использован в более широком масштабе в диссертационном исследовании Е.А. Чувильской [37], где показал свою высокую эффективность.

Анализ повествовательной линии гипернарратива «Сказка на ваш вкус» Р. Кено на основе «бриллиантовой схемы» У. Лабова и Дж. Валетского позволил получить полную информацию о функционировании нарративных элементов и спроектировать нарративную схему книг-игр, где А – Abstract (Резюме), О – Orientation (Ориентация), СА – Complicating Action (Осложнение), Е – Evaluation (Оценка), R – Resolution (Решение), С – Coda (Итог), D – Description (Описание ситуации),  $E^{(n)}$  – Оценка ситуации читателем и основанные на ней авторские альтернативы развития сюжета (рис. 2) (нумерация текстонгов по Р. Кено; нумерация элементов нарративной схемы относительная).

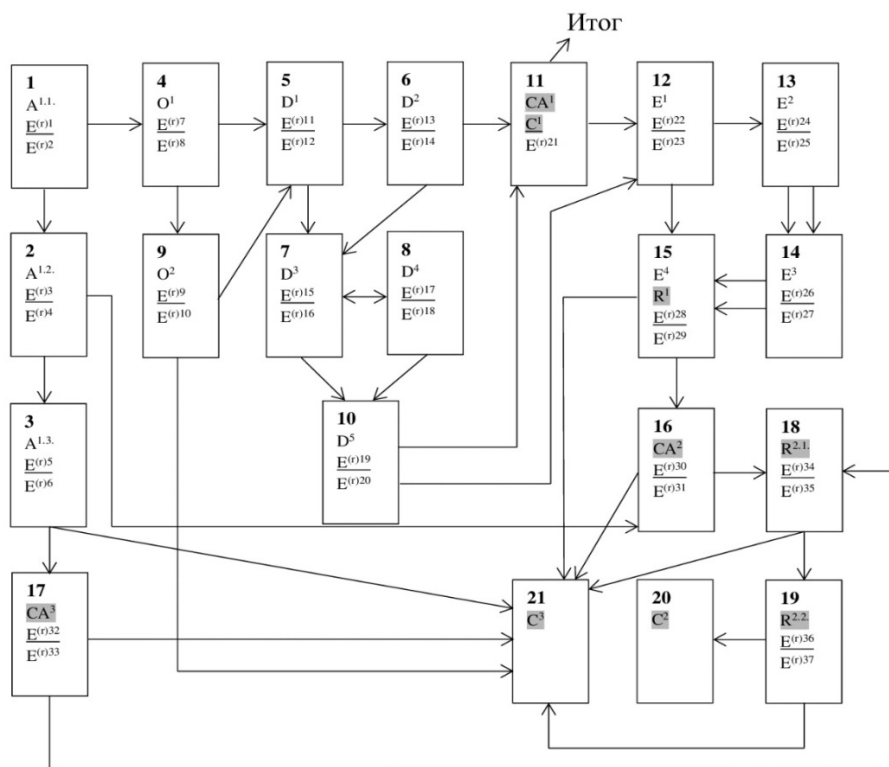


Рис. 2. Структурная схема гипернарратива Р. Кено «Сказка на ваш вкус»

Линейный нарратив предполагает последовательную реализацию всех компонентов нарративной схемы (Резюме, Ориентация, Осложнение,

Оценка, Решение, Итог) в рамках одного или нескольких следующих друг за другом эпизодов. В случае гипертекстового нарратива содержание распределено по нелинейно связанным текстонам (или параграфам), что приводит к разрыву классической нарративной схемы и реализации элементов «бриллиантовой схемы» в разных текстонах. Читатель получает доступ к каждому последующему элементу посредством перехода по гиперссылке к дальнейшему тексту. Данная особенность нарративной структуры наглядно представлена на рис. 2 и характерна для всех книг-игр в силу нелинейности, переходности и фрагментарности их повествовательной линии. Распределение компонентов нарративной схемы происходит в соответствии с авторской задумкой. В пределах одного текстона могут функционировать один или несколько компонентов. В «Сказке на ваш вкус» в 14 параграфах из 21 реализован один основной компонент нарративной структуры (текстоны 1–3 (Резюме), 16–17 (Осложнение), 4 (Ориентация), 9 (Ориентация), 12–14 (Оценка), 18–19 (Решение), 20–21 (Итог)). В двух текстонах имеют место два компонента: 11 (Осложнение, Итог), 15 (Оценка, Решение). В пяти параграфах описываются события (5–8, 10). В ходе повествования автор часто выносит нарративный компонент в последующий текстон, отодвигает, таким образом, момент разрешения ситуации и повышает читательскую заинтересованность и возможность сотворчества. Наибольший эффект интриги наблюдается при разделении ядра нарративной схемы: Осложнения и Решения. Так, в параграфе 16 вводится Осложняющее событие, которое разрешается в параграфе 18. Пикового значения кульминация достигает в том случае, когда Решение отделено от Осложнения несколькими текстонами и происходит затягивание повествования (Оценкой или элементами описания): например, текстон 11 содержит Осложняющее событие, а Решение в зависимости от пути следования становится известным только через 1 или 3 текстона в параграфе 15, где приводится Оценка. Подобное замедление повествовательной линии обнаруживается на пути от Ориентации (текстон 4 или 9) к Осложнению (текстон 11) через фрагменты описания. Последние включены в текстоны 5–8 и 10 и служат также расширению семантического поля повествования и погружению читателя в изображаемую действительность.

Интересным видится реализация частей одного нарративного компонента в разных текстонах. В параграфе 1 представлена первая, основная, часть Резюме, вторые две его составляющие – в параграфах 2 и 3. Кроме того, выбранный путь прочтения может охватить один или все три подкомпонента и задать соответствующее читательскому вкусу Резюме. Подобное долевое выражение компонента наблюдается в текстонах 4 и 9, где заданы элементы Ориентация 1 и 2, и в текстонах 12–15, в которые включены четыре части Оценки. В текстонах 18–19 разделены две доли Решения, которое в зависимости от движения повествования воспринимается читателем в полном объеме или наполовину. В данном случае можно говорить о сужении и расширении повествовательных контуров: если читателю интересно, что произойдет дальше, он узнает больше информации, если нет – он направляется автором к Итогу.

В отношении нарративных элементов, характеризующихся множественным показателем и реализацией в разных текстах, правомерно использовать термин «нарративный поликомпонент», а его разделение обозначить как разрыв поликомпонента. Функциональное назначение поликомпонента и его разделения состоит в том, чтобы предложить читателю альтернативу в построении сюжета (в качественном и количественном плане) согласно его предпочтениям.

Дополнительное раздвижение семантического пространства обеспечивается включением ссылок на внешний источник: в тексте 11 автор просит читателя обратиться к словарю и вводит в таком виде компонент Итог, содержательная наполняемость которого определяется самим читателем как соавтором.

Специфика построения гиперсказки Р. Кено, в частности пересекаемость повествовательных «линий», вызывает появление такого феномена, как сведение функционально равнозначных или отличных компонентов нарративной структуры к общему элементу. В анализируемом произведении выявлены следующие формы сведения:

1) части поликомпонента Ориентации (текст 4 и 9) – к одному Осложнению или Итогу (текст 11);

2) части поликомпонента Оценки (тексты 12–14) – к Решению (текст 15);

3) Решения (текст 15) и части Резюме (текст 2) – к Осложнению (текст 16);

4) двух Осложнений (разные в содержательном плане) (текст 16 и 17) – к Решению (текст 18);

5) Решения (текст 15), Осложнения (текст 16), части поликомпонента Решения (текст 18 и 19), части поликомпонента Резюме (текст 3), Осложнения (текст 17) и части поликомпонента Ориентации (текст 9) – к общему Итогу (текст 21).

Особым типом рассматриваемой оригинальной черты структуры гипернарратива выступает содержательный повтор компонента в параллельных путях повествования. Лексически данные компоненты не совпадают, но идентичны относительно их нарративной функции и семантической наполняемости. Так, в параграфах 20 и 21 обозначен Итог в двух лексических вариациях:

20. *Дальше ничего не было, сказке конец. 21. Равным образом и в этом случае – конец сказке [22. С. 490].*

Относительно идентичными можно считать и два вида Ориентации (текст 4 и 9):

4. *Жили-были три маленькие горошины; они носили зеленые платьица и мирно спали у себя в стручке. Их круглые-круглые рожки вдыхали озон в обе дырочки; раздавался приятный мелодичный хrap.*

*Если вы предпочитаете другую заставку, переходите к 9.*

*Если эта вас устраивает, переходите к 5.*

9. *Жили-были три горошинки. Они день-деньской катались по проезжим трактам. Измученные и усталые. они засыпали, едва наступал вечер.*

*Если вы желаете знать, что случилось дальше, переходите к 5.*

*Если нет, переходите к 21. [22. С. 487–488].*

Сведение нескольких элементов нарративной структуры к общему и наличие тождественных в содержательном плане текстонов служит одним из способов установления семантической и логической связи в гипертекстовом художественном пространстве.

Хаотичность переходов между отдельными точками повествования обуславливает появление уникального свойства нарративной структуры книг-игр – отсутствие функционального компонента «бриллиантовой схемы», или элиминация. «Перескоки повествования» приводят к разрушению не только классической структуры нарратива, но и логической связности текстонов. Наибольшей «разрушительной силой» обладает элиминация одного из ядерных элементов – Осложнения и Решения. К примеру, на пути следования 1 – 2 – 3 – 21 отсутствуют нарративные элементы Ориентация, Осложнение, Оценка, Решение; автор направляет читателя от Резюме сразу к Итогу, сокращая, таким образом, нарратив до его минимального размера и снижая его информативность практически до нулевого значения. Элиминация Решения происходит также в нарративных цепочках 17 – 21 и 16 – 21, где от Осложняющего события осуществляется скачок к Итогу. В случае элиминации Оценки (и вместе с ней элемента лиричности) после Осложнения (пути 18 – 16, 16 – 21, 17 – 21, 11 – Итог во внешней ссылке) повышается динамика повествования. Сокращение ядра и других элементов нарративной схемы активизирует творческую и мыслительную деятельность читателя («додумать») и является стимулом, чтобы начать читать заново, двигаясь по иному пути книжного лабиринта («свернуть на другую дорожку»). Книга-игра выступает объектом сотворчества автора и читателя в силу своей гипертекстовой природы и наличия авторского диалога с читателем-игроком. Построение игровой гиперкниги невозможно без физической и интеллектуальной деятельности читателя. Автор завершает работу над текстом произведения и отпускает его в собственную жизнь, где порождаются новые прочтения, о которых автор и не подозревал [38. С. 600]. Читатель погружается в художественный лабиринт, следуя заданным правилам, или кодам (термин Р. Барта [17. С. 44–45]).

Особая интерактивность гипернарратива не могла не оставить отпечаток на функционировании нарративной схемы. Взаимодействие автора с читателем и возможность реализации читательской инициативы находят выражение в своеобразном компоненте-диалоге с читателем, новой форме Оценки – Оценке ситуации читателем. В конце каждого текстона (кроме итоговых 20 и 21) Р. Кено предлагает читателю оценить ситуацию и выбрать дальнейший маршрут следования согласно предпочтениям, например:

*16. Три длинные жерди устались на них. Если три длинные жерди вам претят, переходите к 21. Если они вам подходят, переходите к 18 [22. С. 490].*

В исследуемой книге-игре читательская Оценка располагается в конце текстона, однако потенциально может занимать место в любой части тек-

стона и отсылать к альтернативным путям развития повествования (возможность выбора представлена в схеме на рис. 2 дробным показателем).

Выявленные формы отклонения нарративной структуры книги-игры на примере «Сказки на ваш вкус» Р. Кено (сведение нарративных компонентов к одному, содержательный повтор компонента, реализация компонента в ином текстоне, наличие поликомпонентов, элиминация компонентов, появление Оценки ситуации читателем) обусловлены гипертекстовыми технологиями построения и интерактивностью нового уровня, свойственными всем подобным произведениям независимо от времени их создания, и могут правомерно считаться инвариантными принципами организации нарративной схемы книг-игр.

Развитие инновационных технологий и их внедрение в игровую механику книги-игры, а также авторская оригинальность способствуют созданию новых вариаций гипернарратива-прототипа. Инвариантная структурная схема линейного нарратива принимает в варианте У. Лабова и Дж. Валетского форму бриллианта и предполагает последовательное движение от одного компонента к другому. Нелинейность книги-игры и необязательное следование по всем путям прочтения допускают только одну возможность упорядочивания хаотично реализующихся нарративных элементов – представление их в виде динамичной нарративной схемы, которая отражает структурные нарративные отклонения книг-игр (рис. 3).

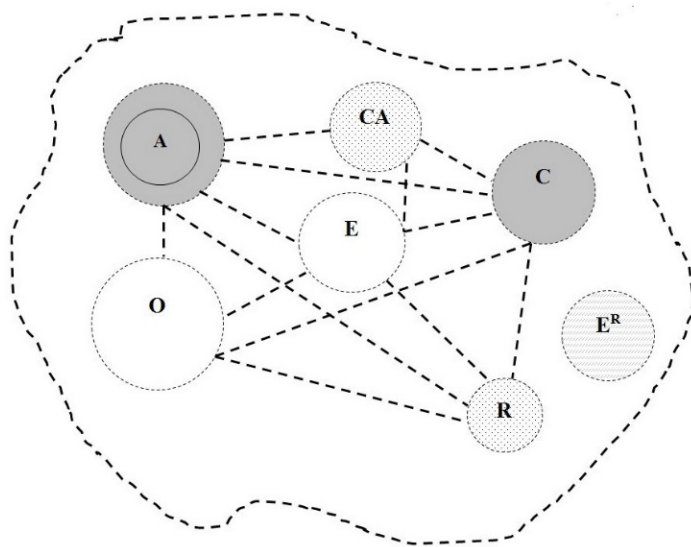


Рис. 3. Нарративная схема книги-игры

Представленная схема включает шесть функциональных компонентов нарративной структуры, свойственных прототипическому линейному нарративу (А – Резюме, О – Ориентация, СА – Осложняющее событие, Е –

Оценка, R – Решение, С – Итог), и один отличительный компонент книг-игр  $E^R$  – Оценку читателем ситуации и основанные на ней авторские альтернативы развития сюжета. Возможная элиминация некоторых составляющих схемы и потенциальное наличие поликомпонентов, сведение нескольких элементов к одному приводят к расширению или сужению нарративной структуры. Поэтому поле функционирования всех нарративных элементов не имеет фиксированных границ, характеризуется неопределенным размером и выделено пунктирной линией. Нелинейная связь между нарративными компонентами, существующая вероятность их реализации в ином текстоне, полное отсутствие или множественность стирают четкие статичные упорядоченные линии перехода от одного компонента к другому. Их схематичное представление показывает все возможные пути следования или остановки повествования и обозначено пунктиром. Заключение всей нарративной схемы в пунктирную кривую еще раз демонстрирует потенциальное движение в сторону разрастания или сокращения нарратива. Два нарративных элемента (Резюме и Итог) отражают сильные позиции нарратива и обозначены серым цветом. Следует отметить, что Резюме едино для всего произведения, поэтому в отличие от других элементов область его функционирования начертана сплошной линией. Внешнее очертание пунктиром транслирует допустимые поликомпоненты Резюме. Компонент Итог может быть реализован в одном или нескольких вариантах. Элементы, образующие ядро нарратива (Осложнение и Решение), маркированы точечной заливкой. Дополнительный элемент нарративной структуры книг-игр Оценка ситуации читателем имеет место на разных этапах повествования, в том числе вне поля функционирования основных нарративных элементов (например, на отрезке описания), и расположен, следовательно, на периферии нарративной схемы.

### **Заключение**

Описанная нарративная схема книг-игр наглядно представляет свойственные им изоморфные структурные особенности и является, таким образом, инвариантной, независимо от времени создания гипернарратива, вида и количества реализуемых в художественном пространстве компьютерных технологий и степени авторской оригинальности.

Создание таких динамичных и гибких форм художественных нарративов, как книга-игра, в силу их структурного своеобразия приводит к трансформации прототипического линейного нарратива как идеального образца нарративной структуры. Линейная нарративная схема работает по отношению к децентрированным книгам-играм только в качестве инструмента анализа и принимает иную форму, отражающую гипертекстуальность, нелинейность, фрагментарность, переходность и интерактивность. Инвариантная нарративная схема книги-игры включает в себя все потенциальные вариации «ветвящихся» книг и является интересным объектом для дальнейших нарратологических исследований.

Список источников

1. Prince G.A. Dictionary of Narratology. Great Britain : Scholar Press, 1988. 107 p.
2. Брокмейер Й. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. 2000. № 3. С. 29–42.
3. Кубрякова Е.С. Краткий словарь когнитивных терминов. М. : Изд-во МГУ, 1996. 245 с.
4. Lakoff G. Classifiers as a reflection of mind // Noun classes and categorization: Proc. of a Symposium on categorization and noun classification. Eugen Oregon, October 1983. Amsterdam, 1986. P. 13–51.
5. Андреева К.А. Литературный нарратив: когнитивные аспекты текстовой семантики, грамматики, поэтики. Тюмень : Изд-во Вектор Бук, 2004. 244 с.
6. Labov W. Language in the inner city. Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 1972. 412 p.
7. Labov W., Waletzky J. Narrative analysis: Oral versions of personal experience // Essays on the Verbal and Visual Arts. Seattle, WA : University of Washington Press. 1967. P. 12–44.
8. Баранов О. Гипертекстовая субкультура // Знамя. 1997. № 7. С. 202–205.
9. Дедова О.В. Лингвистическая концепция гипертекста: основные понятия и терминологическая парадигма // Вестник Московского ун-та. Сер. 9: Филология. 2001. № 4. С. 22–36.
10. Хартунг Ю., Брейдо Е. Гипертекст как объект лингвистического анализа // Вестник Московского университета. Сер. 9 : Филология. 1996. № 3. С. 61–77.
11. Субботин М.М. Гипертекст: Новая форма письменной коммуникации // Итоги науки и техники. Сер. «Информатика». М., 1994. Т. 18. 158 с.
12. Рябов Г. Сете – или – тура? 2001–2021. URL: <https://www.netslova.ru/ryabov/setetura.html> (дата обращения: 15.11.2021).
13. Эпштейн В.Л. Введение в гипертекст и гипертекстовые системы. URL: <http://www.lingvolab.chat.ru/library/hypertext.htm> (дата обращения: 15.11.2021).
14. Визель М. Гипертекст по ту и эту сторону экрана // Иностранная литература. 1999. № 10. С. 169–177.
15. Дедова О.В. О гипертекстах: «книжных» и электронных // Вестник Московского ун-та Сер. 9 : Филология. 2003. № 3. С. 106–120.
16. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore and London : The John Hopkins University Press, 1997. 203 p.
17. Барм Р. S/Z. М. : Ad Marginem, 1993. 304 с.
18. Landow G.P. Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory & Technology. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1992. 256 p.
19. КвестБук. Портал. URL: <https://quest-book.ru/about/> (дата обращения: 15.11.2021).
20. Борхес Х.Л. Сочинения : в 3 т. Т. 1. М. : Полярис, 1997. 607 с.
21. Бонч-Осмоловская Т. Между загадкой и алгоритмом: комбинаторная литература: Литературные эксперименты группы «УЛИПО» // Новое литературное обозрение. 2002. № 5. С. 246–270.
22. Кено Р. Упражнения в стиле: романы, рассказы и др. СПб. : Симпозиум, 2001. 618 с.
23. Окушко А. Живые тексты: Направо пойдешь – Кошья найдешь // Страна игр. 2012. № 7 (335). С. 104–109.
24. Чебенева О., Зильберштейн А. Приключения, где ты – герой // Мир фантастики. 2012. № 4 (104). С. 60–64.
25. УЛИПО. Портал. URL: <https://ouliipo.net/fr/contraintes/contes-a-votre-facon> (дата обращения: 23.08.2022).



26. Кено Р. Сказка на ваш вкус // Митин Журнал. 1986. № 7. URL: <http://kolonna.mitin.com/archive/mj07/keno.shtml> (дата обращения: 23.08.2022).
27. Романов И.А., Зейналова К.В. Интерактивная литература как культурный феномен цифровой эпохи: опыт типологии // Русский язык в современном Китае : сб. материалов VIII Международной научно-практической конференции / гл. ред. О.Л. Абросимова. Чита, 2020. С. 55–60.
28. Исакова Е.П. Роман-игра как разновидность жанровых трансформаций современной массовой литературы // Пушкинские чтения. 2013. № 18. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/roman-igra-kak-raznovidnost-zhanrovyyh-transformatsiy-sovremennoy-massovoy-literatury> (дата обращения: 23.08.2022).
29. Гаев Д.Г. Интерактивная литература на русском языке. Портал. URL: [http://tightbow.narod.ru/RusIF\\_FAQ.htm](http://tightbow.narod.ru/RusIF_FAQ.htm) (дата обращения: 23.08.2022).
30. Наумчик О.С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5 (78). С. 488–490.
31. Андреев А. Сетелитература как ее NET: От эстетики Хэйана до клеточного атома и обратно // Сетевая словесность. URL: <https://www.netslova.ru/andreev/setnet/> (дата обращения: 23.08.2022).
32. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу // Новое литературное обозрение. 1998. № 32. С. 5–14.
33. Курицын В. Русский литературный постмодернизм. М. : ОГИ, 2001. 288 с.
34. Корнев С. «Сетевая литература» и завершение постмодернизма: Интернет как место обитания литературы // Новое литературное обозрение. 1998. № 32. С. 29–47.
35. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М. : Прогресс : Универс, 1994. 616 с.
36. Дедова О.В. Изменение отношений «автор – читатель» в пространстве электронного гипертекста // Вестник Московского ун-та. Сер. 9 : Филология. 2005. № 6. С. 30–45.
37. Чувильская Е.А. Структура и семантика литературного гипернарратива (на материале русского и немецкого языков) : автореф. дис. ... канд. филол. наук. Тюмень, 2009. 23 с.
38. Эко У. Собрание сочинений: в 3 т. Т. 1: Имя розы: роман; Заметки на полях «Имени розы»: эссе. СПб. : Симпозиум (Ex Libris), 1997. 685 с.

## References

1. Prince, G.A. (1988) *Dictionary of Narratology*. Great Britain: Scholar Press.
2. Brokmeier, J. (2000) Narrativ: problemy i obeshchaniia odnoi al'ternativnoi paradigmy [Narrative: Problems and Promises of one Alternative Paradigm]. *Voprosy filosofii*. 3. pp. 29–42.
3. Kubriakova, E.S. (1996) *Kratkii slovar' kognitivnykh terminov* [A Brief Dictionary of Cognitive Terms]. Moscow: Moscow State University Press.
4. Lakoff, G. (1986) Classifiers as a reflection of mind. In: *Noun classes and categorization. Proc. of a Symposium on categorization and noun classification*. Eugen Oregon, October 1983. Amsterdam. pp. 13–51.
5. Andreeva, K.A. (2004) *Literaturnyi narrativ: kognitivnye aspekty tekstovoi semantiki, grammatiki, poetiki* [Literary Narrative: Cognitive Aspects of Text Semantics, Grammar, Poetics]. Tyumen: Vektor Buk.
6. Labov, W. (1972) *Language in the inner city*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
7. Labov, W. & Waletzky, J. (1967) Narrative analysis: Oral versions of personal experience. In: *Essays on the Verbal and Visual Arts*. Seattle, WA: University of Washington Press. pp. 12–44.

8. Baranov, O. (1997) Gipertekstovaya subkul'tura [Hypertext Subculture]. *Znamia*. 7. pp. 202–205.
9. Dedova, O.V. (2001) Lingvisticheskaia kontsepsiya giperteksta: osnovnye poniatia i terminologicheskaia paradigma [Linguistic Concept of Hypertext: Basic Concepts and Terminological Paradigm]. *Vestnik Moskovskogo Universiteta*. Series 9: Philology. 4. pp. 22–36.
10. Hartung, Yu. & Breido, E. (1996) Gipertekst kak ob'ekt lingvisticheskogo analiza [Hypertext as an Object of the Linguistic Analysis]. *Vestnik Moskovskogo Universiteta*. Series 9: Philology. 3. pp. 61–77.
11. Subbotin, M.M. (1994) Gipertekst: novaya forma pismennoy kommunikatsii [Hypertext: a New Form of the Written Communication]. *Itogi nauki i tekhniki. Series: Informatics*. 18. 158 p.
12. Ryabov, G. (2001–2021) *Sete – ili – tura?* [Net – or – Ture?]. [Online] Available from: <https://www.netslova.ru/ryabov/setetura.html> (Accessed: 15.11.2021).
13. Epstein, V.L. (2021) *Vvedenie v gipertekst i giperteksovye sistemy* [Introduction to Hypertext and Hypertext Systems]. [Online] Available from: <http://www.lingvolab.chat.ru/library/hypertext.htm> (Accessed: 15.11.2021).
14. Vixel', M. (1999) Gipertekst po tu i etu storonu ekrana [Hypertext on Both Sides of the Screen]. *Inostrannaya literatura*. 10. pp. 169–177.
15. Dedova, O.V. (2003) O gipertekstakh: “knizhnykh” i elektronnykh [On Hypertext: “book” and electronic]. *Vestnik Moskovskogo Universiteta*. Series 9: Philology. 3. pp. 106–120.
16. Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press.
17. Barthes. R. (1993) *S/Z*. Translated from French. Moscow: Ad Marginem.
18. Landow, G.P. (1992) *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory & Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
19. *QuestBook. Portal*. [Online] Available from: <https://quest-book.ru/about/> (Accessed: 15.11.2021).
20. Borges, J.L. (1997) *Sochineniya* [Writings]. Translated from Spanish. Vol. 1. Moscow: Polyaris.
21. Bonch-Oslomovskaya, T. (2002) Mezhdz zagadkoi i algaritmom: kombinatornaia literatura. Literaturnye eksperimenty gruppy ULIPO [Between the Riddle and the Algorithm: Combinatorial Literature. Literary experiments of the OULIPO group]. *Novoe literaturnoe obozrenie*. 5. pp. 246–270.
22. Queneau, R. (2001) *Uprazhneniia v stile: romany, rasskazy i dr.* [Exercises in Style: Novels, Stories, etc.]. Translated from French. Saint Petersburg: Simpozium.
23. Okushko, A. (2012) Zhivye teksty. Naprovo poydesh' – Koshcheya naydesh' [Living Texts. You Will Go to the Right – You Will Find Koschei]. *Strana igr*. 7 (335). pp. 104–109.
24. Chebeneev, O. & Zilberstein, A. (2012) Priklucheniya, gde ty – geroy [Adventure where You Are the Hero]. *Mir fantastiki*. 4 (104). pp. 60–64.
25. *OULIPO. Portal*. [Online] Available from: <https://ouliipo.net/fr/contraintes/contes-a-votre-facon> (Accessed: 23.08.2022).
26. Queneau, R. (1986) Skazka na vash vkus [A Story of Your Own]. Translated from French. *Mitin zhurnal*. 7. [Online] Available from: <http://kolonna.mitin.com/archive/mj07/keno.shtml> (Accessed: 23.08.2022).
27. Romanov, I.A. & Zeinalova, K.V. (2020) [Interactive Literature as a Cultural Phenomenon of the Digital Age: Experience of Typology]. *Russkii iazyk v sovremennom Kitae* [Russian Language in Modern China]. Proceedings of the VIII International Conference. Chita. pp. 55–60. (In Russian).
28. Isakova, E.P. (2013) [Novel-game as a Variety of Genre Transformations of Modern Mass Literature]. *Pushkinskie Chteniya* [Pushkin Readings]. Proceedings of the XVIII International Conference. Saint Petersburg: LSU. pp. 72–79. (In Russian).

29. Gaev, D.G. (2022) *Interaktivnaia literature na russkom iazyke* [Interactive Literature in Russian]. Portal. [Online] Available from: [http://tightbow.narod.ru/RusIF\\_FAQ.htm](http://tightbow.narod.ru/RusIF_FAQ.htm) (Accessed: 23.08.2022).

30. Naumchik, O.S. (2019) Hybrid Forms of Modern Literature: the Gamebook Genre in the Context of Postmodernism's Aesthetics. *Mir nauki, kultury, obrazovaniia*. 5 (78). pp. 488–490. (In Russian).

31. Andreev, A. (2022) Seteratura kak ee NET: ot estetiki Kheiana do kletochnogo atoma i obratno [Netliterature as its NET: From Heian Aesthetics to the Cellular Atom and Back]. *Setevaia slovesnost*. [Online] Available from: <https://www.netslova.ru/andreev/setnet/> (Accessed: 23.08.2022).

32. Eco, U. (1998) From Internet to Gutenberg. *Novoe literaturnoe obozrenie*. 32. pp. 5–14. (In Russian).

33. Kurizyn, V. (2001) *Russkiy literaturnyy postmodernism* [Russian Literature Postmodernism]. Moscow: OGI.

34. Kornev, S. (1998) “Setevaia literatura” i zavershenie postmodernizma: Internet kak mesto obitaniia literatury [“Network Literature” and the Completion of Postmodernism: The Internet as a Habitat for Literature]. *Novoe literaturnoe obozrenie*. 32. pp. 29–47.

35. Barthes, R. (1994) *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected Works. Semiotics. Poetics]. Translated from French. Moscow: Progress.

36. Dedova, O.V. (2005) Izmenenie otnoshenii “avtor-chitatel” v prostranstve elektronnoho giperteksta [Change of “Author-Reader” Relations in the Space of Electronic Hypertext]. *Verstnik Moskovskogo Universiteta. Series 9: Philology*. 6. pp. 30–45.

37. Chvil'skaya, E.A. (2009) *Struktura i semantika literaturnogo gipernarrativa (na materiale russkogo i nemetskogo iazykov)* [Structure and Semantics of Literary Hypernarrative (on the Material of Russian and German Languages)]. Abstract of Philology Cand. Diss. Tyumen.

38. Eco, U. (1997) *Sobranie sochinenii: v 3 tomakh* [Collected Works: In 3 Vols]. Translated from Italian. Vol. 1. Saint Petersburg: Simpozium (Ex Libris).

**Информация об авторе:**

Морквина Е.А. – канд. филол. наук, доцент кафедры немецкой филологии, Тюменский государственный университет (Тюмень, Россия). E-mail: [e.a.morkvina@utmn.ru](mailto:e.a.morkvina@utmn.ru)

**Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.**

**Information about the author:**

E.A. Morkvina, Cand. Sci. (Philology), associate professor, University of Tyumen (Tyumen, Russian Federation). E-mail: [e.a.morkvina@utmn.ru](mailto:e.a.morkvina@utmn.ru)

**The author declares no conflicts of interests.**

*Статья поступила в редакцию 02.03.2022;  
одобрена после рецензирования 10.09.2022; принята к публикации 12.01.2023.*

*The article was submitted 02.03.2022;  
approved after reviewing 10.09.2022; accepted for publication 12.01.2023.*