

Секция «Журналистика»

Особенности редактуры и верстки книг-игр

Асаткина Александра Владимировна

Студент

Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского,

Факультет русской филологии и культуры, Ярославль, Россия

E-mail: a-lexy44@yandex.ru

Понятие книги-игры. Современное поколение подростков предпочитает компьютерную игру книге из-за динамичного сюжета и, конечно, возможности создавать собственного персонажа и управлять им, то есть двигаться туда, куда захочешь и делать то, что нравится [1]. Однако, еще в 1970-х гг. в Америке был создан особый жанр книг, способный удовлетворить эти запросы – gamebook или, по-русски, книга-игра [4]. Книга-игра (книгра) – это литературно-художественное произведение, читатель которого сам участвует в формировании сюжета. Читатель становится главным героем книги и перемещается между страницами (главами, параграфами) в зависимости от принимаемых им решений. Книга-игра читается не последовательно, а в очерёдности прохождения её читателем. В книге-игре есть выигрышные и проигрышные финалы. Цель игры – с помощью верно принимаемых решений дойти до самого благоприятного исхода событий. В России книги-игры стали издаваться с 1990-х годов. За это время на русском языке было издано почти 70 наименований книг-игр (как оригинальных, так и переводных). Самые известные отечественные авторы книг-игр – Дмитрий Браславский, Ольга Голотвина, Александр Бутягин и Дмитрий Чистов [5].

Цель работы. Каждый издатель книг-игр пользуется своими приемами подготовки книги-игры к выпуску. Цель моей работы – выявить особенности редактуры и верстки книги-игры и представить несколько различных вариантов оформления, ориентируясь на опыт самого известного отечественного издателя книг-игр Сергея Селиванова [7] и собственные исследования.

Актуальность работы. Исследование актуально потому, что в последние годы (с 2010 года, когда в России открылось издательство «Живая книга», выпускающее книги-игры [7]) возрастает интерес к жанру книг-игр. Для выпуска качественных книг-игр необходима систематизация приемов создания, редактирования и верстки книги-игры.

Научная новизна работы. Подготовка книг-игр была проанализирована на основе научных исследований о подготовке книг, например, Аркадия Эммануиловича Мильчина [3]. Была проведена работа по систематизации приемов создания и подготовки книги-игры.

Способы создания книги-игры. Существует множество техник написания книги-игры, приемов, призванных сделать игру более запутанной и интересной [2]. Однако систематизированный список всех приемов и техник еще не родился на свет, так как каждый автор пользуется разными обозначениями приемов.

Проблема повествователя к книге-игре. Постоянно обсуждается вопрос о том, от какого лица должно вестись повествование. Так, книгры, написанные от третьего лица, больше похожи на обычную книгу. Игровой мир и персонажи в таких книгах должны быть виртуозно проработаны, но игроками меньше ощущается тот самый «эффект присутствия», ради которого многие и начинают Игру. Книги, написанные

от второго лица, несколько сужают перспективу. Автор словно навязывает читателю-игроку систему чувств и действий («ты видишь перед собой...», «ты решаешь пойти на восток...»). Наиболее сложным и интересным считается написание книг от первого лица, и такие книги действительно довольно малочисленны. Ведь кроме достоверного мира и захватывающих приключений нужно детально проработать характер героя, что требует от автора не только большого таланта, но и достаточной степени концентрации, чтобы не упустить из виду никакие мелочи.

Редакторская подготовка книги-игры. Редактура книги-игры отличаются от редактуры обычной книги. Для того чтобы проследить последовательность авторского текста, редактору нужно заново создавать структуру книги и следить, чтобы ни один параграф не был пропущен или перепутан. Существуют компьютерные программы и он-лайн приложения («Я – мастер книг», «Редактор книг-игр»)[6], которые позволяют создать ветвистую структуру с удобным ориентированием, но каждая из этих программ имеет ряд недостатков. Также для редакции необходимы тестовые игроки, которые читают в созданную книгу-игру и отмечают в ней недостатки (несоответствие действий, нарушение игрового баланса, отсутствие нужного параграфа и пр.).

Верстка книги-игры. Основные особенности верстки книги-игры:

- варианты расположения текстового и иллюстративного материала на полосе,
- наличие дополнительных графических элементов (карты, листов персонажа, вспомогательных таблиц),
- особая структура колонэлементов (отсутствие пагинации, варианты расположения колонтитулов и информации в них)[3],
- отсутствие оглавления/содержания.

Перспективы книги-игры. Книги-игры достаточно перспективны в конкурентном плане. По своей структуре они похожи на компьютерные книги-игры, а в некоторых аспектах (глубине проработки сюжета, деталях, продуманности игрового мира) даже превосходят их. Так как компьютерные игры весьма популярны в современном мире, а возвращающаяся мода на книжное чтение вновь охватывает страну, можно с уверенностью сказать, что книги-игры находятся на этапе возрождения. Выпуск книг в системе print-on-demand («печать по заказу») полностью оправдан с точки зрения выпуска книг-игр.

Литература

1. Голубева, Е.И., Чудинова, В.П. Чтение «компьютерных мальчиков»: результаты исследования [Электронный ресурс] / [б.а.]. – Режим доступа: <http://xreferat.ru/71/6233-1-chtenie-komp-yuternyh-mal-chikov-rezul-taty-issledovaniya.html> (26.11.2013).
2. Леонов, А. Техники книг игр / А. Леонов. – Режим доступа <http://quest-book.ru/forum/viewtopic.php?t=2618> (25.12.2013).
3. Мильчин, А.Э. Как надо и как не надо делать книги. Культура издания в примерах / А.Э. Мильчин. – М.: Новое литературное обозрение, 2012. – С. 185.
4. Трофимчук, В. История жанра: Книги-игры / В. Трофимчук // Interactive Fiction Magazine. – №1. – 2012. – Режим доступа: <http://rilarhiv.ru/ifmagazine1/01.2012/history/index.htm> (26.11.2013).

Конференция «Ломоносов 2014»

5. Официальный сайт книг-игр: quest-book.ru.
6. Сайт создателей книг-игр: MyQuest.ru.
7. Сайт LiveLib, информация об издательстве «Живая книга»:
<http://www.livelib.ru/publisher/3404>