

УДК 82.09+821.111+82-31(045)=161.2
DOI: <https://doi.org/10.17721/1728-2659.2023.34.02>

Наталія Білик, канд. філол. наук, доц.
ORCID: 0009-0009-8531-7712
e-mail: bilyknata@gmail.com

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

"ОСТРІВ СКАРБІВ" Р. Л. СТВЕНСОНА: ГРА ДЛЯ ДІТЕЙ І ДОРОСЛИХ

"Острів Скарбів" Стівенсона розглядається в контексті британського неоромантизму, який вплив характерний для пізнього вікторіанства культ маскулінності і створив особливий тип "універсального" з вікового погляду читача, а також пригодницьку літературу, йому адресовану. "Острів Скарбів" є одним із перших романів (*romances*), свідомо розрахованих на дітей і дорослих водночас. Проте його репутація шедевра хлопчачої літератури нерідко перешкоджає сприйняттю читачами його "дорослих" змістів, зокрема тих, що стосуються глибинних рівнів людської свідомості і складної природи людських характерів і поведінки. Взаємодія "дитячих" і "дорослих" шарів оприявнюється в ігровому вимірі роману, який у статті розглядається як хлопчача гра в піратів, як квест і як літературна / інтертекстуальна гра з читачем. Стівенсон розуміє природу художнього світу як поєднання уявного й реального за провідної ролі уявного, що в контексті нашої розвідки є важливим. Хлопчача гра в піратів розглядається на двох рівнях: на поверхневому як реальність, витворена з урахуванням кодів пригодницької літератури, і на глибинному як вираження юнацького прагнення пригод і реалізація хлопчачих мрій про море. Перший підкреслює виразні алюзії на "Кораловий острів" Баллантайна, на думку про другий наводять не настільки явні алюзії на "Оповідь Артура Гордона Піма" Едгара По. Сюжет роману будується як квест, що є звичним для такого типу сюжетів. Та ми виходимо з того, що "Острів Скарбів" є й чимось на кшталт морально-психологічного квесту, адже примушує і наратора, і читача за певними підказками шукати відповіді стосовно природи всіх персонажів, а не лише Джона Сільвера, а виразний інтертекстуальний пласт роману заохочує читачів його виявляти й інтерпретувати відповідно до свого життєвого та читацького досвіду.

Ключові слова: "Острів Скарбів" Р. Л. Стівенсона, література для дітей і дорослих, неоромантизм, пригодницька література, гра, квест, інтертекстуальність.

Вступ. Межа між дитячою й "дорослою" літературами є не завжди чіткою. Існує багато творів, які написані не для дітей, але сприймаються передусім як дитячі, загальновідомими прикладами таких творів є "Робінзон Крузо" Дефо й "Гулліверові мандрі" Свіфта, "Олівер Твіст" й інші ранні романи Діккенса; натомість дорослі залюбки читають дитячі книжки. Зі Стівенсоном "Островом Скарбів" (1881–1882) ситуація дещо інша: під час уважного прочитання часом важко визначити, читач якої вікової категорії є його цільовою аудиторією. Ця розвідка є спробою знайти відповідь на це питання шляхом аналізу певних форм і функцій гри в романі. Гра, як модель організації мистецького твору, не є чимось новим: ігровий первень є стилетвірним у рококо, він проявляється в реалізації барокового розуміння життя як театру, або у вужчих контекстах – на рівні, скажімо, нарації, гри з читачем. В "Острові Скарбів" гру варто розуміти передусім у буквальному сенсі: гри за певними правилами, які дають її учасникам можливості для самореалізації. Основа паттернів дитячої гри в романі Стівенсона – гри у піратів і робінзонів й квесту, що супроводжує пошук скарбів – паттерни, виведені з літературної традиції. Це перекидає місток до другої складової ігрового виміру роману, яка становить інтерес у контексті розвідки: до своєрідного "літературного квесту", який полягає в пошуку інтертекстуальних посилань і їхньому дешифруванні. Експліцитні алюзії на Баллантайна (пірати й робінзони) і По (пошук скарбів) стимулюють до пошуку імпліцитних алюзій, які ведуть у глибинні шари тексту, розширюють і поглиблюють його сприйняття.

Методологія дослідження. Сказане вище зумовлює інтертекстуальний та компаративний як основні методологічні підходи до аналізу тексту "Острова Скарбів".

Результати дослідження. Ф. Дж. Харві Дартон у відомій монографії "Історія дитячих книг в Англії: П'ять століть суспільного життя" (1932) стверджував, що чітко окреслені межі дитячої й дорослої читацьких аудиторій після успіху Стівенсонового "Острова Скарбів" стали розмитими. Ідеться не лише про роман Стівенсона, а й про англійську неоромантичну течію активізму загалом (окрім Стівенсона, вона об'єднує Кіплінга, Хаггарта, Конан

Дойля, Генлі та інших), яка заявила про себе цим твором. Здебільшого її представники втілили характерний для пізнього вікторіанства культ маскулінності й "вічної хлопчачості", який сформував специфічний тип читача: Харві Дартон його визначив як "батька й сина, свідомо зрощеного в одного читача" [7, с. 166]. Це слушне ствердження отримало розвиток: культ маскулінності й породжений ним "універсальний" у віковому сенсі читач розглядаються і в колоніальному дискурсі ("Усі діти, окрім імперіалістів, зростають", – ефектно починається одна зі статей на цю тему [5, с. 689]), і в жанрологічному: *romance*, свого часу витіснений *novel*, "мав оживити й маскулінізувати національну літературну культуру, яка стала розслабленою та фемінізованою під надто сильним впливом реалізму" [7, с. 165], що перегукується з відомим закликотом Стівенсона "ударити в мужній барабан". Погоджуючись із тезою Харві Дартона про суголосність Стівенсонового роману культу "вічної хлопчачості", усе ж зазначимо, що з цієї перспективи він прочитується передусім на рівнях фабульному, характерологічному й пафосу. Спробуємо поглянути на "універсального" з погляду віку читача "Острова Скарбів" з іншої перспективи, яка не бере до уваги гендерний чинник у формуванні читацької аудиторії.

"Змішаного віку читач" сформувався до Стівенсона й неоромантизму, уже на середину XIX ст. він складав серцевину читацької аудиторії гостросюжетних романів капітана Маррієта, Фенімора Купера, багатьох інших письменників доби романтизму. Та не варто забувати, що "...існує суттєва різниця між пригодницькими історіями, написаними для дітей і дорослих. Рецепт останніх вимагає зустрічей з невідомим в умовах, які залучають секс (нехай і в сублімованому вигляді) і насильство. ...Література для дітей виключає секс... Проте зустріч із невідомим і досвід насильства поділяють пригоди для дорослих і юнацтва..." [4, с. 7–8]. Це спостереження є слушним, хоча, зрозуміло, воно не вичерпує всі відмінності між пригодницькими історіями для дітей і дорослих. "Острів Скарбів" Стівенсона повністю відповідає умовам дитячої пригодницької літератури. До того ж він уперше з'явився на сторінках дитячого журналу, був

написаний у "співавторстві" з хлопцем і головний його герой – дитина. А, як показує досвід, присутність у творі протагоніста-дитини нерідко провокує дорослих переадресувати його дітям. Утім, такий підхід не завжди діє: "Олівера Твіста" Діккенса діти читають, а його ж "Великі сподівання" так і лишилися твором для дорослих. Усе це, і ще багато іншого, призвело до того, що у сприйнятті "Острова Скарбів" Стівенсона рішуче домінує його "дитячий" первень. Справді, він є одним із "найдитячіших" серед романів англійського активізму, та водночас і одним із найскладніших: простота його видима.

Спробуємо простежити "дитячі" й "дорослі" змісти твору крізь гру у її буквальному розумінні, тим паче, що вона була надзвичайно важливою для письменника. Робота над "Островом Скарбів" і починалася з гри. Про це є спогад самого Стівенсона, дуже відомий. За словами письменника, однієї сірої днини пасербок попросив його "написати щось цікаве". Спостерігаючи за хлопцем, який знічев'я щось малював і креслив, Стівенсон приєднався до нього і вийшла "старанно й красиво розфарбована" мапа, яка буквально на очах почала перетворюватися на захопливу історію, згодом відтворену в "Острові Скарбів". Йому тільки й залишалося, як він каже, що взяти чистий аркуш і накидати список розділів [8, с. 81]. Закони дитячої гри, де все не по-справжньому, – пірати, корабельні аварії й навіть смерті, – реалізуються в художній структурі книги й на певному рівні визначають її сприйняття. Хлопчик може самотужки викрасти корабель у піратів і привести його до безпечної гавані, його човник ніколи не перекинеться, а вітер і течія сприятимуть задуму. У сюжетному оформленні цього "дитячого" ігрового рівня виразно промальовуються контури "Коралового острова" (1857) Р. М. Баллантайна – робінзонади й водночас піратської історії. Кораловий острів – це справжній рай з мальовничими рифами, пляжем, теплим морем, де троє хлопців тішається життям, допоки не з'являються пірати й до їхніх рук не потрапляє один із них; далі 15-літній герой заволодіває піратським кораблем і примудряється довести його до друзів. Та острів Скарбів із його малярійними болотами зовсім не схожий на Баллантайнів Кораловий острів, а хлопчача гра розгортається на похмурому, навіть зловісному тлі. І нехай, як у грі, більшість персонажів згруповані у два табори – "хороших" і "поганих", світ "Острова Скарбів" набагато складніший за це протистояння. На відміну від Стівенсоної, книга Баллантайна чітко зорієнтована передусім на юнацьку аудиторію й не містить вказівок на наявність глибших змістів, які провокують читача на їхні пошуки й дешифровку.

Спробуємо поглянути на хлопчачу гру в романі Стівенсона крізь призму твору набагато похмурішого – "Оповіді Едварда Гордона Піма" Е. По; цього письменника Стівенсон добре знав і тонко розумів. На відміну від алюзій на новелу "Золотий жук", алюзії на єдиний роман у творчому доробку По в романі Стівенсона не такі помітні. Звичайно, їх зближує жанр морського роману, утім уже на середину XIX ст. він став поширеним й надалі отримав розвиток в активістській течії неоромантизму. Підказку містить сцена з мертвим матросом у червоному ковпаку: "Щоразу, коли шхуна різко стрибала, пірат у червоному ковпаку підсакував на місці. Але... він не змінював пози і так само щирив зуби" [1, с. 135]. Ця "посмішка смерті" є нічим іншим, як ремінісценцією моторошної сцени з матросом-мерцем із червоною шапкою на голові, який у романі По пасажирам напівзатонулого корабля здалеку здався живою людиною, яка всміхалася й підбадьорливо, у такт хвилям, кивала їм головою, ніби обіцяючи порятунок.

Герой роману По мріє про море, та звернімо увагу, що саме збуджує його мрії: "Мені ввижалися корабельні аварії і голод; смерть або животіння в полоні у кровожерливих дикунів; життя в журбі та в сльозах на якій-небудь похмурій та голій скелі посеред неозорого і незбагненого океану..." [1, с. 48], – зізнається він. Наведені оповідачем ситуації є загалом характерними для морського роману. Та вже давно звернули увагу на те, що відіння Артура Гордона Піма дещо мазохічні, причому реалізуються вони в сюжеті роману практично в тій самій послідовності, що й виринали у його фантазіях. А це, як не раз зазначалося, дає підстави вважати, що оповідь Піма може сприйматися як реалізація палких жадань та інстинктивних прагнень, властивих людям певного складу, – з "екзальтованою вдачею", палкою, але "дещо трагічною" уявою й схильністю до меланхолії, як він сам визначає свій психотип [1, с. 20]. Така специфічна психологічна підоснова в романі Стівенсона відсутня. Та чи не може бути продуктом потужної дитячої уяви події, які відбуваються на острові, й реалізуються за зразками гри в піратів, робінзонів і пошуку скарбів? Тим паче, що всі свої подвиги Джим здійснює під час самотніх ескапад, без супроводу дорослих. Можемо йти далі цим напрямом: чи не могла бути вся "велика пригода" Джима витвором уяви хлопця, який живе на березі моря, але увесь час присвячує буденним справам, а у зрілому віці героя вона перетворюється на книгу. Таке прочитання, загалом, можливе, хоча, чим далі йдемо цим напрямом, тим майорюватимуть наші припущення. Проте підводять до думки: Стівенсон провокує читача на моделювання різних ситуацій і конфігурацій "гра – реальність".

Джим Хокінс, на відміну від персонажа роману По, може вважатися втіленням морально-психологічного здоров'я, характерного для більшості молодих героїв англійського активізму. Їм притаманна "своєрідна духовно-психологічна консистенція, ...у якій особлива роль належить романтичній уяві та імажарності, яка піднімає особистість на рівень реального світу або й над ним і не дозволяє йому зламатися й адаптуватися". Справжній художній твір "мислився Стівенсоном та іншими неоромантиками активізму як цілісний синкретичний образ світу, в якому поєднуються реальне й імажарне, однак конструююча роль належить імажарному, яке функціонально набуває значення кореляції ідеального" [3, с. 165]. Імажарний світ дитини значною мірою конструюється грою й реалізується через гру. У моделюванні та відтворенні дитячого світосприйняття Стівенсон багато чим завдячує Діккенсу, передусім його романам "Девід Копперфілд" (1850) й особливо "Великі сподівання" (1860). Дитячі страхи Піпа, породжені зустріччю з Мегвічем, віддзеркалились в одному злочинному піраті з кошмарів Джима, близьке сусідство зі злочинним світом витворило доволі похмурий колорит обох творів, приклади можна продовжувати. А головне їх зближує оповідь, яка веде протагоністом із двох перспектив – сюжетного "зараз", у якому перебуває він як дитина (Стівенсон її тримається послідовніше за Діккенса), і майбутнього, із якого він, але вже дорослий, розповідає про події минулого. Та ігровому первню як основі дитячого світосприйняття Діккенс значної уваги не приділив. Це блискуче зробив дещо пізніше Марк Твен у романі "Пригоди Тома Соєра" (1875).

Ще один ігровий рівень "Острова Скарбів" складає квест, що загалом є очікуваним: пошук скарбів часто тематизується через нього. Квест в англійській неоромантичній прозі достатньо ґрунтовно досліджений як у цілому, так і у Стівенсона зокрема. Сюжетно-композиційні

принципи, характерні для гри-квесту, у романі Стівенсона очевидні: до розгадування мапи й пошуків скарбів залучені майже всі персонажі, в усякому разі ті, хто бере участь у подіях на острові. Воднораз нараторові дитині доводиться дошукуватись відповідей на складні моральні питання, й успіх експедиції не в останню чергу залежить від того, наскільки вдало він пройде рівні цієї "дорослої" гри. До пошуку відповідей на ці й інші складні питання залучені й читачі, які мають самостійно оцінювати дії всіх персонажів, та й самого оповідача, не завжди однозначні з погляду моралі. Як ставитися, наприклад, до Джимових ескапад? У "дитячому" ігровому світі роману все скінчилося, як і мало скінчитися – добре, але з "дорослої" перспективи протагоніст розуміє моральну неоднозначність своїх вчинків. І як оцінити поведінку матері Джима, місіс Хокінс: тиха й боязлива, вона все ж наважується повернутися в дім із мертвим Біллі Бонсом, дарма, що туди можуть прийти й лиходії. Вона прискіпливо відраховує монети, аби не перевищити суму його боргу за проживання; час минає, б'є годинник, а вона й далі рахує й рахує, допоки разом із сином не потрапляє в халепу. Чи варто було ризикувати власним життям і, тим більше, життям дитини заради грошей? Що це було: бажання відновити справедливість чи жадібність, чи все разом? І що вона проявила при цьому: героїзм чи легковажність? А як розцінювати поведінку жителів села, які відмовилися її супроводжувати, натомість послали за представниками влади, – як боягузтво чи як вияв здорового глузду? [2, с. 26–29]. На думку Д. Р. Хамонда, наскрізною темою всіх Стівенсонових творів є "неоднозначність природи характеру людини й мінливість переконань, які впливають на поведінку й визначають реакції на непередбачувані ситуації" [6, с. 19]. В "Острові Скарбів" практично відсутні однопланові персонажі, навіть епізодичні герої є носіями суперечливих рис, а їхня поведінка будь-коли може виявитися непередбачуваною. Найбагатший матеріал для пошуку відповідей на загадки людської природи дає Джон Сільвер. В екранізаціях та інших адаптаціях він виглядає доволі прямолінійно і спрощено – основним лиходієм і зразком пірата (насправді ним є скоріше Біллі Бонс – пірат старих часів). Та й загалом, під час переходу до інших медіа – фільмів, мультфільмів, комп'ютерних ігор тощо, – зміст Стівенсонового твору завжди спрощується, що теж сприяє його репутації як суто дитячого.

Допитливому читачеві "Острів Скарбів" пропонує захопливу гру й на інтертекстуальному рівні, про що вже почасти йшлося. Він буквально просякнутий літературними алюзіями й ремінісценціями, – прозорими та прихованими, розгорнутими й ледь наміченими. "Кілька ремінісценцій По, Дефо й Вашингтона Ірвінга, матеріал з Джонсових "Піратів Карибського моря", назва "Сундук Мерця" – з книги Кінгслі "At Last", деякі спогади про греблю на каное у відкритому морі, і сама по собі карта, із її нескінченними, плідними вказівками – ось що складало весь мій матеріал", – писав Стівенсон в есеї "Моя перша книга" [8, с. 87]. Часто автор сам їх підказує й пояснює (зокрема у вірші "Незважаю на читачеві", який передусе роману, і особливо в щойно цитованому есеї, де йдеться про написання "Острова Скарбів"). Визначаючи "інтертекстуальний метод", запропонований Стівенсоном, як особливий, В. Форд Сміт у своєму дисертаційному дослідженні підкреслює, що "обговорення (в названому есеї. – Н. Б.) деталей, узятих з уже існуючих художніх творів, і взаємозв'язків між цими деталями і його власним нарративом, насправді може бути підтвердженням його 'унікальності' й 'оригінальності'. Однак іще

важливішим є те, що Стівенсон припускає, що його роман почасти є пастішем, накопиченням пейзажів, дійових осіб і сюжетів літературних попередників, і що його роль як автора, яку він виконує свідомо чи несвідомо, – інтегрувати власну оповідь у вже артикульований наратив... Стівенсон підкреслює, що це є актом творчих перемовин, а не простим посиленням чи імітацією" [7, с. 172–173]. Такий ітертекстуальний метод Стівенсона Форд Сміт почасти пояснює специфікою пригодницького жанру із його вже сформованими умовностями.

Розглянемо, наприклад, інтертекстуальні зв'язки Стівенсонового твору з "Робінзоном Крузо" Дефо. В образі Бена Гана, "робінзона" острова Скарбів, міститься алюзія не лише на героя Дефо, але й на його прототипа, Александра Селькірка. За спогадами Вудса Роджерса, врятований ним моряк був здичавілим, майже не міг говорити й не дуже відрізнявся від істот, шкури яких він на собі носив. В "Острові Скарбів" чимало деталей, часом зовсім дрібних, зміст яких розкривається через роман Дефо, і вони стають промовистими. Мрія Бена Ганна про сир (який виготовляв із молока кіз героїв Дефо) засвідчує небажання колишнього пірата працювати, що у Стівенсона є родовою ознакою всіх піратів, окрім Сільвера. Своє перебування на безлюдному острові Бен Ганн присвятив пошукам скарбів і всі сили витрачав на їхнє перенесення до нової схованки, тоді як колишній комерсант Робінзон розумів, що в ситуації ізольованості від суспільства гроші нічого не варті. Як і в романі Дефо, безлюдний острів у Стівенсона перетворюється на виправну колонію для злочинців, але навіщо їм залишили тютюн – лише щоб курити? Ні, Робінзон Крузо вилікувався ним від пропасниці, якою загрожують болота й низини острова Скарбів легковажним і безграмотним новим мешканцям [2, с. 22–23]. Перевезення речей на острів з корабля у кілька рейсів із детальною їхньою каталогізацією й аварією під час останньої поїздки теж наводить на згадку про роман Дефо, такі приклади можна множити. Інтертекстуальний складник розширює ігровий зміст роману, пропонуючи читачам щось на кшталт літературної вікторини: виявляти й інтерпретувати явні та приховані алюзії. Ця гра стосується скоріше "дорослого" сприйняття твору: не без гумору проведені паралелі й алюзії не можуть не потішити досвідченого читача.

Висновки. Тож гра у буквальному розумінні хлопчачої гри в піратів, робінзонів і пошуку скарбів визначає модель, за якою побудована фабула і за якою відбувається розподіл ролей між персонажами роману. У такому вигляді вона суголосна культурі "вічної хлопчачості", на ґрунті якого був сформований тип читача "батька й сина, зрощеного в одного читача" (за Харві Дартоном). "Інтертекстуальна гра" з читачем виводить "Острів Скарбів" за межі суто дитячої літератури, як і за межі його прочитання в координатах пізньовікторіанського "культу маскуліності", і перетворює на твір, адресований справді "універсальному" читачеві. Гра сприймається відповідно до читацького й життєвого досвіду, тим самим роман уникає адресації наперед визначеній віковій аудиторії. Звичайно, запропонований підхід – лише одне з можливих наближень до пояснення феномену охоплення різних вікових і соціальних груп читачів "Островом Скарбів" Р. Л. Стівенсона.

Список використаних джерел

1. Білик Н. Д. Роман і три оповідання Едгара По / Н. Д. Білик // Е. А. По. Оповідь Артура Гордона Піма. – Харків: Фоліо. 2017. – 284 с.
2. Білик Н. Д. Роман для дітей і дорослих / Н. Д. Білик // Р. Л. Стівенсон. Острів Скарбів. – Харків: Фоліо. 2023. – 256 с.
3. Наливайко Д. С. Искусство: направления, течения, стили / Д. С. Наливайко. – Київ: Мистецтво. 1985. – 365 с.

4. Blackburn W. *Mirror in the Sea: Treasure Island and the Internalization of Juvenile Romance* / William Blackburn // *Children's Literature Association Quarterly* : Johns Hopkins University Press – 1983. – Vol. 8. – № 3. – P. 7–12.

5. Deane B. *Imperial Boyhood: Piracy and the Play Ethic* / Bradley Deane // *Victorian Studies: Indiana University Press*. – 2011. – Vol. 53. – № 4. – P. 689–714.

6. Hammond J. R. *A Robert Louis Stevenson Companion. A Guide to the Novels, Essays and Short Stories* / J. R. Hammond. – Palgrave Macmillan, 1984. – 252 p.

7. Smith V. F. *Between Generations: Imagination, Collaboration, and the Nineteenth-Century Child* / Victoria Ford Smith. – A Thesis... for the Degree of Doctor of Philosophy. – Houston, Texas, 2010. – 403 p. – URL: <https://scholarship.rice.edu/bitstream/handle/1911/62128/3421206.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

8. Stevenson R. L. *My First Book – Treasure Island* / Robert Louis Stevenson // *The Courier: Syracuse University*. – Fall 1986. – Vol. 21. – № 2. – P. 77–88. – URL: <https://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1200&context=libassoc>

References

1. Bilyk, N. D. (2017). *Roman i tri opovidannja Edgara Poe*. [A Novel and Three Stories by Edgar Poe]. In: Poe E.A. *Opovid Artura Gordona Pyma*. [The Narrative of Arthur Gordon Pym]. Kharkiv : Folio. [In Ukr.].

2. Bilyk, N. D. (2023). *Roman dla ditej i doroslyh*. [A Novel for Children and Adults]. In: Stevenson R.L. *Ostriv Skarbiv*. [Treasure Island]. Kharkiv : Folio. [In Ukr.].

3. Nalyvajko, D. S. (1985). *Iskusstvo: napravlenja, techenja, styli*. [The Art: Movements, Trends, Styles]. Kyiv : Mystetstvo. [In Russ.].

4. Blackburn, W. (1983). *Mirror in the Sea: Treasure Island and the Internalization of Juvenile Romance*. *Children's Literature Association Quarterly*, 8(3), p. 7–12.

5. Deane, B. (2011). *Imperial Boyhood: Piracy and the Play Ethic*. *Victorian Studies*, 53(4), p. 68–714.

6. Hammond, J. R. (1984). *A Robert Louis Stevenson Companion. A Guide to the Novels, Essays and Short Stories*. Palgrave Macmillan.

7. Smith, V. F. (2010). *Between Generations: Imagination, Collaboration, and the Nineteenth-Century Child*. A Thesis... for the Degree of Doctor of Philosophy. Houston, Texas. – URL: <https://scholarship.rice.edu/bitstream/handle/1911/62128/3421206.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

8. Stevenson, R. L. (1986). *My First Book – Treasure*. *The Courier*, 21(2), p. 77–88. – URL: <https://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1200&context=libassoc>

Надійшла до редколегії 31.03.23

Natalia Bilyk, PhD (Philol.), Associate Prof.

ORCID: 0009-0009-8531-7712

e-mail: bilyknata@gmail.com

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

"TREASURE ISLAND" BY R. L. STEVENSON: A GAME FOR CHILDREN AND ADULTS

"Treasure Island" by R. L. Stevenson is presented in the context of British Neo-Romanticism, that embodied masculine culture, characteristic of the late Victorian period, and produced a special type of "everyage" reader, as well as adventure literature addressed to him. "Treasure Island" is one of the first novels (romances), which were intentionally written both for children and for adults. Still, its reputation of the masterpiece of boyhood fiction may prevent readership from capturing "adults" implications, that primarily exist at the deepest levels of human consciousness and relate to the complicated nature of human character and behavior. The interrelation of "children" and "adults" layers unfolds in the playful discourse of the novel, discussed in the paper as a boyhood adventure, as a quest, or as an intertextual game with its readers. Stevenson's conception of a fictional world as the fusion of the imaginative and of the real, where the imaginative plays a leading role, is of the utmost importance for the topic of the paper. Pirate boyhood game is revealed on two levels: at the surface level, as an objective reality created in accordance with the codes of adventure literature, and at the deeper level, as an expression of a youthful desire for adventures and fulfillment of a boyish sea dream. The former is emphasized by explicit allusions to Ballantain's "Coral Island", and the latter is prompted by not so visible allusions to Poe's "The Narrative of Arthur Gordon Pym". The plot of the novel is designed as a quest, but "Treasure Island" is also a moral or psychological quest of some kind, so both the narrator and the reader have to look for answers in shifts in all characters of the story and not only in Long John Silver. The abundance of intertextual interconnections urges the reader to participate in unraveling intertexts and interpreting them in line with general and individual reader experience.

Keywords: "Treasure Island" by R. L. Stevenson, literature for children and adults, Neo-Romanticism, literature of adventure, boyhood game, quest, intertextuality.