

ЕЛЕКТРОННА ЛІТЕРАТУРА: ОСНОВНІ ВІХИ ТЕОРІЇ Й РОЗВИТКУ ТА КЛЮЧОВІ РЕПРЕЗЕНТАНТИ

Пожарицька О. О.

ВСТУП

Поступовий перехід у цифровий світ розпочався з бурхливого розвитку новітніх технології, спрямованих на те, щоб зробити речі більш ефективними та доступними. Цей процес можна порівняти з випуском друкарні у XV ст., оскільки люди спочатку не усвідомили її значення як головного інструменту розповсюдження літератури. У 1960–1970-х рр. створення персонального комп'ютера уможливило перенесення друкованої літератури в електронний простір.

Дигітальна література (література в Мережі / віртуальна література / цифрова література) – нині ще не досконало вивчений феномен сучасної культури. *Актуальність* даної роботи зумовлена лінгвогносеологічною цінністю мовознавчих розвідок у новому форматі комп'ютерного кодування інформації, а також впливає із практичних потреб проникнення в сутність дигітальної комунікації.

Об'єктом дослідження виступає електронна література як нове явище в літературному просторі, *предметом* – її композиційні особливості у світлі сучасних мовознавчих концепцій.

Метою роботи є визначення основних етапів розвитку як самої електронної літератури, так і її теорії, а також проведення базового структурно-композиційного аналізу типових дигітальних творів. Для реалізації поставленої мети були вирішені такі *завдання*: розглянуто феномен «дигітальної літератури» та витоки її становлення, встановлено головні етапи у вивченні даного нового поняття в літературі, проаналізовано типові структурно-композиційні характеристики творів такого плану й окреслено сутність нового поняття “*wovel*” – “*web-novel*”, «вебрман».

Матеріал дослідження представлений дигітальними оповіданнями “*Breathe: A Ghost Story*” Кейт Пуллінгер (Kate Pullinger) та “*My body – a Wunderkammer*” Шеллі Джексон (Shelley Jackson), інтерактивним інтернет-простором Дж.К. Роулінг (J.K. Rowling) *Pottermore*, інтерактивними веброманами “*No Dead Trees – The Interactive Novel: Pick a Character, Pick a Direction*” Девіда Бенсона та “*The Living*” («Життя») Кіалана Патріка Берка (Kealan Patrick Burke).

1. Історичні витоки та періодизація дигітальної літератури

Під час розгляду становлення дигітальної літератури потрібно озирнутися назад, не тільки до винаходу друкування й усіх його аспектів, але й до графічних і аудіотехнік, адже будь-який твір дигітальної літератури є природно мультимодальним, поєднує в собі декілька медій – текстовий простір із комп'ютерною його обробкою, доданими гіперпосиланнями, аудіо- чи відеофрагментами та малюнками. Так, під дигітальною (чи електронною, цифровою) літературою традиційно маємо на увазі твори, написані за допомогою комп'ютерних технологій для читання на електронних приладах на кшталт комп'ютера або смартфона. Відтворення всього такого тексту та художнього простору твору на папері не є можливим чи бажаним¹.

Отже, ще в 1877 р. з винаходом фонографа почалися записи звуків. Цей винахід став у пригоді в 1930-х рр., коли були зроблені перші записи «розмовної книги» для розміщення коротких оповідань та розділів книг. У 1970-ті рр. термін «аудіокнига» став побутовим виразом, адже касетні стрічки із записами потрапляють у світ. А 1971 р. був офіційно визнаний як рік першої електронної книги. Попри те, що відомо декілька претендентів на винахід «електронної книги», засновник проєкту «Гутенберг» Майкл Харт вважається офіційним винахідником електронної книги після створення цифрової копії Декларації незалежності². Зауважимо, що це була електронна копія Декларації, а отже, зараз вона не буде розглядатися в межах дигітальної літератури. Однак початок дигіталізації тексту було покладено.

У 1975–1976-х рр. Вілл Кроутер (*Will Crowther*) запрограмував текстову гру під назвою «Пригода колосальної печери» (“*Colossal Cave Adventure*”) («Пригода»). Вона являла собою одну з перших комп'ютерних пригодницьких ігор, містила історію, де перед читачем поставав вибір, яким шляхом іти. Ці варіанти можуть привести читача до кінця оповідання або до його передчасної смерті. Такий нелінійний формат пізніше був імітований текстовою пригодницькою грою *Zork*, створеною групою студентів МІТ у 1977–1979 рр. Ці дві гри вважаються першими прикладами інтерактивної художньої літератури, а також одними з найбільш ранніх відеоігор.

¹ Пожарицкая Е.А. Дигитальная литература : концептуальная сущность и основные особенности. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Серія «Філологічні науки»*. 2017. № 6 (331). С. 63–70.

² Guertin C. Handholding, Remixing, and the Instant Replay : New Narratives in a Postnarrative Worl. *A Companion to Digital Literary Studies* / eds. R. Siemens, S. Schreibman. Oxford, UK : John Wiley & Sons, Ltd, 2013. URL: <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-6&toc.depth=1&toc.id=ss1-5-6&brand=9781405148641brand>.

Найдавніші фрагменти електронної літератури, як це визначено нині, були створені за допомогою *Storyspace*, програмного забезпечення, розробленого Джейм Девідом Болтером та Майклом Джойсом у 1980-х рр. Вони продали це програмне забезпечення в 1990 р. *Eastgate Systems*, невеликій програмі, що підтримує й оновлює код у *Storyspace* дотепер. *Storyspace* та інші подібні програми використовують гіпертекст для створення посилань у тексті. Літературу, що використовує гіпертекст, зазвичай називають художньою літературою гіпертексту. Спочатку ці історії часто поширювались на дисках, а пізніше на CD³. Художня література з виходом у гіпертекст все ще створюється сьогодні за допомогою не лише *Storyspace*, але й інших програм, як-от *Twine*.

Заснована Скоттом Реттбергом, Робертом Кувером та Джеффом Баллоу, Організація електронної літератури (далі – ОЕЛ) була створена в Чикаго в 1999 р. для популяризації читання, письма, викладання та розуміння літератури відповідно до її розвитку та збереження в мінливому цифровому середовищі. Ця некомерційна організація письменників, художників, викладачів, науковців та розробників.

Дж. Баллоу був її першим президентом, а С. Реттберг виконував обов'язки виконавчого директора. У цей період ОЕЛ ухвалила рішення включити до дигітальної літератури, поряд із гіпертекстовою розповіддю та художньою літературою, нові форми літературних творів з опертям на електронні дані, як, наприклад, «інтерактивне оповідання», «чиста поезія» тощо. Спочатку ОЕЛ, яка існувала коштом спонсорської допомоги від інтернет-компанії *dot.com*, змінила напрям після краху *dot.com*, 9 листопада перейшла до UCLA під керівництвом відомої дослідниці засобів масової інформації Н. Кетрін Хейлз, де її підтримали SCLAPSE UCLA. Перша її конференція «Держава мистецтв» була проведена в UCLA у 2002 р. М. Коверлі Люсебринк, художник з електронної літератури, відома під псевдонімом М.Д. Коверлі, у цей час стала другим президентом ОЕЛ. Також у цей період відбулися публікації ОЕЛ про збереження, архівування та розповсюдження дигітальної літератури, "*Acid-Free Bits*" (2004 р.) та "*Born-Again Bits*" (2005 р.); також розпочато роботу над збіркою електронної літератури (том 1) і антологією електронних літературних творів⁴.

У 2006 р., після від'їзду Н. Кетрін Хейлз з UCLA до університету Дюка, ОЕЛ переїхала до університету Меріленда, де її підтримав Мерілендський інститут технологій в гуманітарних науках під керівництвом науковця із цифрових гуманітарних наук

³ Hayles K. Electronic Literature: What Is It? *Electronic Literature Organization (publications)*. URL: <http://eliterature.org/pad/elp.html>.

⁴ Там само.

М. Кіршенбаума, з літературознавцем Джозефом Таббі, який виконує функції президента. Під керівництвом Дж. Таббі Організація розробила Консорціум з електронної літератури (*CELL*), відкритий доступ, некомерційний ресурс, що пропонує централізований доступ до літературних баз даних, архівів та інституційних програм у галузі літературного мистецтва та наукових наук, з акцентом на електронну літературу. Зростання організації завдяки її академічній приналежності викликало необхідність частіше об'єднувати науковців та художників з електронної літератури.

Перший етап становлення теорії електронної літератури – час «комп'ютерної літератури», час, коли тексти створюються на комп'ютері до появи Світової павутини в 1994 р. На цьому етапі теорії електронної літератури виокремимо два дослідження, які є базовими: «Гіпертекст: конвергенція сучасної критичної теорії та технології» (*"Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology"*) Джорджа П. Ландоу (George Landow) 1992 р.⁵ та «Кібертекст: Перспективи ергодичної літератури» (*"Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature"*) Еспен Дж. Аарсета (Espen J. Aarseth)⁶. Хоча друга книга була опублікована вже після появи інтернету, вона розповідає про часи до нього.

Зауважимо, що створення теорії електронної літератури проходило зі спиранням на вже наявні теорії мистецтва, тому на всіх трьох етапах розвитку цифрової літератури можемо простежити наслідування теорій вивчення звичайної друкованої художньої літератури, а особливо теорії постмодернізму та постпостмодернізму. Так, наприклад, у своєму дослідженні 1992 р. «Гіпертекст: конвергенція сучасної критичної теорії та технології» (*"Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology"*) Дж. Ландоу (G. Landow) стверджував, що гіпертекстуальність є частиною і продовженням постмодерністської теорії, і припустив, що робота Роланда Бартса та Жака Дерріди становить гіпертекстуальність, що інтертекстуалізм Джулії Крістєвої, багатоголосність Михайла Бахтіна та теорія сімулякра Жана Бодрільярда багато в чому також є прикладами гіпертекстуальності⁷. Зрозуміло, що Дж. Ландоу залучив теоретичні та методологічні інструменти від постмодерністської теорії до деталізації електронної текстуальності, її структури та способу її читання, зокрема й такі

⁵ Landow George. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Johns Hopkins University Press, 1992. 242 p.

⁶ Aarseth Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press ; UK ed. Edition, 1997. 216 p.

⁷ Landow George. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Johns Hopkins University Press, 1992. 242 p.

поняття та практики, як багатолінійність, багатозначне читання, лабіринт, лексія, номадізм (за Гізелою Бейгельман) та палімпсест.

Джей Девід Болтер у роботі «Письменницький простір: Комп'ютери, гіпертекст та санація друку» (1991 р.) стверджував, що гіпертекстуальність включає постструктурні концепції відкритого тексту⁸, Е.Дж. Аарсет, навпаки, створив нові методологічні інструменти для дослідження електронного тексту як культурного та літературного явища. Саме в цей момент можна спостерігати відхід від постмодерністської теорії, яка підкреслювала текст, відірваний від середовища. Е.Дж. Аарсет закликав переосмислити текст у його форматі електронної текстуальності та роль машини в читанні та писанні творів. Сама назва його книги «Кібертекст» підкреслювала неможливість відриву тексту від кібернетичного простору та комп'ютерної системи, щоб продемонструвати специфіку нової текстуальності. Так, Е.Дж. Аарсет уперше постулює, що текст більше не може бути відірваний від його середовища, а саме від машини, яка формує текст і визначає його структуру, функції й операції⁹. Автор вважає термін «кібертекст» перспективним для всіх текстових форм майбутнього та бере за головне саме сучасні технології, їхню роль у цифровій літературі в порівнянні із суто літературною, текстовою стороною творів. Не зовсім погоджуємося з таким підходом, підтримаємо М.-Л. Райян¹⁰, яка замість того, щоб концентруватися на суто семіотичному зв'язку тексту та комп'ютера, розглядає дигітальну літературу та наратив у ній як «віртуальну реальність». Сам термін «віртуальність» стає тут значно ширшим і осягає всі електронні пристрої, із якими взаємодіє людина.

У своєму вступі до «Трансмедіафрикцій» Марша Кіндер переосмислює "S / Z" Р. Бартса, щоб висвітлити його ідеї в контексті сьогоденної дигітальної літератури. М. Кіндер демонструє, що Р. Бартс перейшов від лінгвістичних пошуків до текстових значень і продукування сенсу¹¹, а отже, переходить від структуралізму до постструктуралізму. Усупереч ідеї Дж. Ландоу, що постструктуралізм концентрується лише на тексті та його матеріальному, суттєвому вираженні тексту, М. Кіндер стверджує, що метою Р. Бартса було

⁸ Bolter J. David. *writing space : computers, hypertext, and the remediation of print*. 2nd edition. routledge, 2001. 272 p.

⁹ Aarseth Espen J. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press ; UK ed. Edition, 1997. P. 21.

¹⁰ Ryan Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2003.

¹¹ Kinder Marsha. *Medium Specificity and Productive Precursors : An Introduction. Transmedia Frictions : The Digital, the Arts, and the Humanities* / Ed. Marsha Kinder, Tara McPherson. Berkeley : University of California Press, 2014. P. 3–5.

зміщення фокуса літературної теорії від мовних, риторичних та граматичних розвідок до соціологічних та ідеологічних пошуків. М. Кіндер закликає теоретиків електронної літератури звертати увагу на соціологічні замість структурні характеристики текстів та їхню проблематику.

2. Цифрова література в епоху інтернету

Явище кібертексту добре висвітлено в роботі Н.К. Хейлз (Hayles) «Моя мати була комп'ютером» (“*My Mother Was a Computer*”), у якій вона узагальнила ідеї Е.Дж. Аарсета і замінила поняття «кібертекст» на категорію «технотекст», щоб визначити нові напрями літератури. Крім того, Н.К. Хейлз ужила термін «посередництво», щоб розглянути відмінності та взаємозв'язки між мовою та кодом, друкованим текстом і цифровим текстом, пізнанням людини та машиною¹². Крім того, на цьому другому етапі розвитку як самої електронної літератури, так і її теорії розширено було саме значення терміна «електронна література» шляхом включення нових категорій, завдяки яким теоретики відійшли від традиційної літературної теорії у своєму аналізі електронної літератури¹³, зараз спостерігається розробка таких нових областей і категорій: кінестетичний, гаптический та пропріоцептивний аналізи та дослідження цифрового тексту (А. Гіббс), тіло стало інтерпретуватися як особливий код (М. Хансен), нові типи перформативності були розроблені та досліджені в читанні літератури (К. Фернандес-Вара), спільне програмування (Н. Монфорт), концептуальне кодування і спрямування електронної літератури як протилежності антологізованого тексту (Д. Григар, «Чому кураторство?», 2012 р.).

Тоді як на зазначеному вище першому етапі розвитку теорії електронної літератури дослідники зосередилися на порівнянні друкованого й електронного тексту на основі уявлень Дж. Ландоу та Дж.Д. Болтера, семіотичний підхід, що панує на другому етапі розвитку теорії дигітальної літератури, мав вказати на відмінності між цими двома формами тексту, і головною відмінністю вважали саме візуальний аспект тексту. Отже, аспекти наочності, просторовості та взаємодії були основними елементами в семіотичних аналізах електронної літератури.¹⁴ Припущення Дж.Д. Болтера про те, що

¹² Hayles K. *Electronic Literature: What Is It? In Electronic Literature Organization (publications)*. URL: <http://eliterature.org/pad/elp.html>.

¹³ Niccoli A. *Paper or Tablet? Reading Recall and Comprehension*. URL: <http://er.educause.edu/articles/2015/9/paper-or-tablet-reading-recall-and-comprehension>.

¹⁴ Eskeline M. *The Challenge of Cybertext theory and Ludology to Literary Theory. The Aesthetics of Net Literature*. P. 179–211.

комп'ютер є «новою системою письма і надає нам новий вид книги»¹⁵, приводить до висновку, що комп'ютерна грамотність є семіотичною. Далі, Дж.Д. Болтер стверджує, що сприйняття електронного тексту відбувається через побічний продукт семіозиса як процесу інтерпретації знака та породження значення: «Наратив – це передусім текстура знака, і цими знаками він запрошує читача в уявний світ»¹⁶. Зазначимо, що візуальність та знаковість дигітальної літератури також підкреслював Майкл Джойс, який розглядав гіпертекст як візуальну форму та символічну структуру, яку можна «поєднувати та маніпулювати будь-ким, хто має до них доступ»¹⁷.

На другому етапі теорій електронної літератури предмет роботи – художні твори – збагатився новими елементами, як-от звук і анімація. Мультимедіа, багатопшаровість та полісеміотичність закликали теоретиків до нових поглядів на електронний текст. Цей розвиток приводить до питань щодо самого тексту, розгляду ролі комп'ютерів, а отже, взаємозв'язку тексту та машини, знову підсилює інтерес до робіт Е.Дж. Аарсет, де він постулює, що цифровий семіотичний текст складається із трьох елементів, як-от: оператор, медіум та вербальний знак¹⁸. Під медіумом розуміється технічний прилад для читання та написання твору. Цей семіотичний трикутник є важливим моментом в історії електронної літератури, оскільки він доводить поступовий відхід від текстових та словесних знаків до орієнтації на оператора, людину та машину. Згодом інтерес до вербальних знаків частково замінили міркування щодо ролі інших елементів, як-от звук, анімація, рух, насамперед код. Перший аналіз комп'ютерного коду в контексті теорії електронної літератури відбувся в публікації Н.К. Хейлз «Моя мати була комп'ютером»¹⁹, у якій вона досліджувала перехід від мовлення, як його розуміє Ф. де Соссюр, через написання тексту як його розуміє Ж. Дерріда, до кодування, що, за словами Е.Дж. Аарсета, «перевищує як письмове, так і мовне»²⁰. Загалом, код є планом виразу, близьким до мови і письма, що забезпечує обчислення та програмування навколишнього світу, його віртуалізацію. Комп'ютер сприймається як універсальна семіотична машина.

¹⁵ Bolter J. David. Writing space: computers, hypertext, and the remediation of print. 2nd edition. routledge, 2001. P. 224.

¹⁶ Там само. С. 228.

¹⁷ Joyce M. Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics. Michigan : University of Michigan Press, 1995. P. 19.

¹⁸ Aarseth Espen J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore : Johns Hopkins University Press ; UK ed. Edition, 1997. 216 p.

¹⁹ Hayles N. Katherine. My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts. Chicago : University of Chicago Press, 2005. 290 p.

²⁰ Там само. С. 41.

Урсула Павлицька вважає кінцем цієї другої фази, чи етапу розвитку теорії електронної літератури книгу Н.К. Хейлз *“Electronic Literature: New Horizons for the Literary”* (2007 р.), де підсумовуються головні тенденції розвитку дигітальної літератури на цьому етапі²¹.

Початок переходу до третього етапу в розвитку теорії дигітальної літератури поклала стаття Дене Григар (Dene Grigar) «Електронна література: де це?» (*“Electronic Literature: Where is it?”*, 2009). У ній авторка ставить менше питань щодо змісту такої літератури, проте намагається знайти місце дигітальної літератури та тих, хто її аналізує, в академічній спільноті та, ширше, серед цифрових гуманітарних наук. Дослідження Д. Григар та питання, які вона поставила, суперечили підходам, які домінували на другому етапі.

Отже, на третьому етапі свого розвитку теорія дигітальної літератури сприяє переходу до «цифрових гуманітарних студій». Також увага знову приділяється критичним дослідженням коду та кодування. Хоча статті про інтерпретацію коду з'являлися і раніше, наприклад у 2006 р. (Марк К. Маріно, 2006 р.²²), деякі напрями його вивчення було сприйнято як перспективні, саме у третьому періоді розвитку теорії дигітальної літератури їм приділили особливу увагу, вони сформували окреме поле для вивчення, що охоплює «інтерпретацію комп'ютерного коду, архітектури програми та документації в соціально-історичному контексті»²³. Цей період пов'язаний із розвитком нових технологій, що приводять до такого прогресу у світі цифрових технологій, що текст та зображення починають читати та «лістати» усе більш на портативних пристроях, які вже дозволяють інтерактивне використання тексту, зображення, рухомого зображення та звуку. Пол Левінсон вважає, що створення у 2007 р. смартфона iPhone розпочало нову еру в історії не лише дигітальної художньої літератури, а й для нових медіа, спровокувало розробку мобільних пристроїв, які впливають, серед іншого, на соціальні медіамережі²⁴. Отже, нові технології та їхній вплив на соціальні практики, зокрема й електронну літературу, підкреслюють необхідність розроблення й обговорення теоретичних рамок електронної літератури та того, чим

²¹ Pawlicka Urszula. Towards a History of Electronic Literature. *CLCWeb : Comparative Literature and Culture. Special Issue New Work on Electronic Literature and Cyberculture* / Ed. Maya Zalbidea, Mark C. Marino, Asunción López-Varela. 2014. № 16.5. URL: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol16/iss5/2>.

²² Marino Mark C. Critical Code Studies. *Electronic Book Review*. 2006. URL: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>.

²³ Toward a theory of new literacies emerging from the Internet and other information and communication technologies / D.J. Leu et al. *Theoretical Models and Processes of Reading* / R.B. Ruddell, N. Unrau (Eds.). 5'th ed. P. 1570–1613. URL: http://www.readingonline.org/newliteracies/lit_index.asp?HREF=leu/.

²⁴ Levinson Paul. *New New Media*. Boston : Pearson, 2009. 240 p.

вона є, а отже, розроблення теорії дигітальної літератури неможливе без зосередження на нових технологіях, що сприяють її розповсюдженню та варіюванню.

Загалом, багато літературознавців підкреслюють, що, зосередившись на критичних контекстах, зараз теоретики дигітальної літератури відійшли від кіберструктуралістського підходу до таксономіадизму²⁵, що означає, за словами Талана Меммотта, що не існує універсальної нової медіапоетики, але існує поетична модель, відповідна окремим творам²⁶. Якщо на перших етапах дослідники прагнули побудувати нову поетичну медіасферу, на третьому етапі вони доводять, що цифровий твір ухилиється від будь-якої категоризації внаслідок його міждисциплінарного характеру та технологічного прогресу. Отже, теоретики намагаються скасувати межі між жанрами електронної літератури і пропонують використовувати різні позначення парасолькових термінів, як-от «таксономіазм» (Меммотт), «кочові поеми» (Бейгельман), «рекомбінантна поетика» (Сіман), «творчий канібалізм» (Фунхозер²⁷) тощо.

Теоретичні дослідження електронної літератури зосереджуються на важливості коду для створення електронного тексту. Наприклад, Дж. Кейлі пропонує звернути увагу на функцію коду, його значення та взаємозв'язок між внутрішнім шаром та поверхню тексту: «код та мова потребують чітких стратегій читання»²⁸. Виходячи з розгляду Девіда М. Беррі щодо цифрових гуманітарних наук та ролі коду, можна погодитись, що розуміння культури може відбуватися за допомогою цифрових технологій. Так, історики оцифровують знайдені тексти, і розуміння культури означає розуміння коду²⁹. Отже, на третьому етапі розвитку теорії електронної літератури вчені та художники окремо концентруються на розробці кодів, оскільки «комп'ютерний код <...> заплутаний у всіх аспектах культури та пам'яті»³⁰.

²⁵ Pawlicka Urszula. Towards a History of Electronic Literature. *CLCWeb : Comparative Literature and Culture. Special Issue New Work on Electronic Literature and Cyberculture* / Ed. Maya Zalbidea, Mark C. Marino, Asunción López-Varela. 2014. № 16.5. URL: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol16/iss5/2>.

²⁶ Memmott Talan. Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading. *New Media Poetics : Contexts, Technotexts, and Theories* / Ed. Adalaide Morris, Thomas Swiss. Cambridge : MIT, 2006. P. 293–306.

²⁷ Funkhouser Chris. Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959–1995. Tuscaloosa : University of Alabama, 2007. 408 p.

²⁸ Cayley John. The Code is Not the Text (Unless It is the Text). 2002. URL: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal>.

²⁹ Code Poetry – The Art of Poetry Meets The Logic of Code. URL: <https://www.codeinstitute.net/blog/code-poetry/>.

³⁰ Berry David M. An Interpretation of Digital Humanities. *Understanding Digital Humanities* / Ed. David M. Berry. New York : Palgrave Macmillan, 2012. P. 5.

Здається зрозумілим, що розвиток електронної літератури йде з тексту як статичного об'єкта, що складається із блоків тексту та посилань, до тексту як процесу чи події. Тоді як на першому етапі становлення дигітальної літератури електронні тексти являли собою статичні блоки тексту із зображеннями й інтерактивністю (зазвичай вибір шляху героя), на другому етапі свого розвитку електронна література стала більш мультимодальною, багатошаровою, перформативною та полісеміотичною. Електронні тексти не розглядаються як об'єкти, що містять лише візуальні та словесні компоненти, але як події, процеси та механізми для організації матерії та часу: «Цифрові характеристики означають, що поема перестає існувати як самодостатній об'єкт і замість цього стає процесом, у якому час читання, відповідний для друкованого тексту, замінюється часом виконання»³¹.

Нові підходи до опису електронних текстів пов'язані з дослідженням внутрішнього шару тексту й аналізом його механізму. Отже, електронна література рухається від традиційного аналізу письма та читання до програмування тексту, перформативного читання й інтерактивного створення смислу.

Акцент ролі середовища сприяє дискусії про матеріалізацію цифрового тексту. Тривають дослідження щодо залежності цифрової літератури від машини, що її продукує, та читача, що його читає. Слідом за С. Бушардоном погодимось, що цифровий текст змістився від естетичного використання писемної мови до естетики інших засобів його прояву (тобто матеріальності тексту, інтерфейсу та комп'ютера як медіа – способу його прочитання)³². Важливо, що електронний текст не має меншу силу чи вплив на читача, ніж друкований. Навпаки, він кристалізує текстові значення через посилення ролі медіа – комп'ютерного забезпечення його існування³³.

Якщо припустити, що на першому етапі основну увагу було зосереджено на візуальних аспектах електронної літератури як такої, що відображається на екрані комп'ютера, зрозуміло, що питання естетики обмежувалося візуальними аспектами електронного тексту, це було зроблено шляхом розмежування електронного та друкованого тексту. На другому етапі розроблялися різні види естетики, увагу спрямовували на створення естетичних текстів машиною. Зрозуміло, що ця думка була

³¹ Hayles N. Katherine. *The Time of Digital Poetry : From Object to Event. New Media Poetics. Contexts, Technotexts, and Theories* / Ed. Adalaide Morris, Thomass Swiss. Cambridge : MIT, 2006. P. 181.

³² Bouchardon Serge, López-Varela Asunción. *Making Sense of the Digital as Embodied Experience. CLCWeb : Comparative Literature and Culture*. 2011. № 13.3. DOI: 10.7771/1481-4374.1793.

³³ Classical Aesthetics Digital Age. URL: http://courses.washington.edu/aesthetic/sven_digital.html.

наслідком ідеї технотексту та цифрової поетики: «естетика цифрової поезії – це розширення модерністських прийомів»³⁴.

Головними типами естетики дигітальної літератури на даному етапі є: естетика події (Н.К. Хейлз), естетика шуму (М. Енгберг), естетика фрустрації (Ф. Бутц), естетика помилки (О. Горіунова й О. Шультін), естетика коду (Р. Рейлі). Тоді як помилка є ознакою дисфункціональності машини, естетика коду, у свою чергу, є ознакою відкритого коду³⁵.

Тоді як естетичний напрям аналізу дигітальної літератури на другому етапі її розвитку був пов'язаний зі структурою та формуванням тексту машиною, на третьому етапі цифрову естетику розуміють як утілення критичних міркувань мистецьких, соціальних та політичних питань. Тому, хоча теоретики відходять від дослідження суто естетики тексту до аналізу ролі машини, взаємодії користувача та засобів програмування твору, вони вказують, що естетика замінюється критичною медіаестетикою, визначеною Крісом Функхоузером, так: «Критика медіаестетики дигітальної літератури передбачає, що створення та розуміння слова, образу, предмета зараз є спільним для нових засобів масової інформації, але їх варто розглядати в раціональній, а не в інструментальній перспективі»³⁶.

Розглянемо, чим відрізняються твори дигітальної літератури різних періодів її розвитку. Зміна тенденцій у цифрових творах різних етапів пояснюється передусім різними рівнями розвитку електронних технологій. Так, застарілість медій пов'язана зі змінами в інструментах та програмах, що використовуються у створенні цифрових творів, та стоїть на заваді прочитання таких текстів. На першому етапі розвитку дигітальної літератури, до 1994 р., електронні тексти не були в інтернеті. Це ера «школи Storyspace», як це назвала Н.К. Хейлз, адже в той час дигітальні твори створюються завдяки програмі Storyspace видавця Eastgate. Це період «класичних» для дигітальної літератури текстів на кшталт *“afternoon, a story”* М. Джайса чи *“Patchwork girl”* Ш. Джексона.

Як пише Джилл Волкер Реттберг, «з появою Інтернету відкрилися нові канали для авторів і розповсюдження творів, і вже наявні твори поступово втрапили своє домінування»³⁷. Поява Всесвітньої павутини

³⁴ Aarseth Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press ; UK ed. Edition, 1997. 216 p.

³⁵ How students comprehend using e-readers and traditional text: suggestions from the classroom / V. Cardullo et al. *American Reading Forum Annual Yearbook*. 2012. Vol. 32. P. 20–21.

³⁶ Funkhouser Chris. *New Directions in Digital Poetry*. London : Bloomsbury, 2012. P. 8.

³⁷ Rettberg Jill Walker. *Electronic Literature Seen from a Distance : The Beginnings of a Field*. *Dichtung digital*. 2012. № 41. URL: <http://www.dichtung-digital.org/2012/41/walker-rettberg/walker-rettberg.htm>.

припинила панування програмного забезпечення *Storyspace* та подібних програм і дозволила отримати доступ та розробляти нові інструменти для створення цифрових творів. Автори використовували для своєї роботи доступні та готові програми, зокрема й таке програмне забезпечення, як *Adobe, basic, html* тощо.

Тоді як другий етап розвитку дигітальної літератури та її критики був часом Усесвітньої павутини – інтернету, третій етап посилив роль кодування і використання портативних пристроїв, які сприяють створенню та використанню творчих «дигітальних текстів» («текст» тут – це парасольовий термін, що включає як власне текст, так і зображення, звук тощо). Хоча програмне забезпечення є необхідним інструментом для художників, на третьому етапі спостерігається «програмування натовпу»³⁸. Майже будь-хто може стати автором.

3. Сучасні електронні твори: структурно-композиційні особливості та типові ознаки

Розглянемо декілька типових дигітальних оповідань та романів, шляхи їх створення й умови читання.

Зазвичай дигітальне оповідання зосереджене на одній події або ж на схожих подіях. Воно розповідає про щось миттєве. Оповідання “Breathe” – це цифрова історія привидів, яку слід читати на телефоні. У ній розповідається історія про молоду жінку Фло, яка може спілкуватися з мертвими. Коли Фло намагається налагодити контакт зі своєю матір’ю, Кларою, яка померла, будучи молодою дівчиною, інші голоси не перериваються. Привиди, які зривають пошук Фло від Клари, впізнають оточення читача і починають переслідувати читача, так само, як вони переслідують Фло.

Автор брав участь у дослідницькому проекті під назвою *Ambient Literature*. З колегами з Університету Західної Англії, Бірмінгемського університету та *Bath Spa* вони досліджували місце і технологічне майбутнє книги, розбирали сферу цифрової літератури та розмірковували про те, що міські дані протікають, смартфон як пристрій для читання та прослуховування може привести до розповіді. В основі цього дослідження лежать питання про те, як література може використовувати нові технології та соціальну практику для створення сприятливого досвіду для читачів. Фінансування проекту (надане Радою з досліджень мистецтв та гуманітарних наук Великої Британії) дозволило замовити три творчі роботи як практику-дослідження, і “Breathe” – це відповідь на даний грант.

³⁸ Черняк В.Д., Черняк М.А. Сетература. Массовая литература в понятиях и терминах : учебный словарь-справочник. 2-е изд., стереот. Москва : Флинта, 2015. 192 с.

“*Breathe*” – це співпраця із цифровим книжковим простором *Editions at Play*, що є співпрацею між *Google Creative Labs Sydney* та лондонським видавцем *Visual Editions*. Створено літературний досвід за допомогою інтерфейсів прикладного програмування (API) та технології розпізнавання контексту, яка реагує на присутність читача, інтерналізує його навколишній світ. Історія використовує місце, час, контекст і оточення, щоб розташувати читача в центрі світу Фло, коли книга змінюється способами, які читачі вважають інтимними і загадковими. Це книга, яка персоналізує вас³⁹. Прочитати історію можна за п’ятнадцять хвилин; вона доступна безкоштовно і її можна читати на мобільних пристроях через www.breathe-story.com.

Оповідання “*My body – a Wunderkammer*” є ще одним прикладом дигітальної літератури. Автор та художник Шеллі Джексон випустила сукупність творів у друківаних та електронних засобах масової інформації, яка займає основний фокус взаємозв’язку між людською ідентичністю та складовими органами організму, рідинами, сполучною тканиною й іншими частинами. Тоді як її відома гіпертекстова «Дівчина-печворк» *Storyspace* переглянула історію Франкенштейна з погляду жіночого монстра, тіло використовує HTML-форму гіпертексту, щоб оживити мемуарний жанр. Коли читач вибирає елегантно намальовані креслення зображень частин тіла автора, розкриваються медитації й анекдоти, пов’язані з кожною частиною тіла. Наприклад:

“At twelve I did more chin-ups than anyone else in my class, and the boys came running jubilantly across the playground and caught me up like a sports hero. The girls were exhorted to manage one chin-up. That was considered sufficient. I looked at the other girls’ arms and knew I was a different animal. It did not seem possible that I could ever have wound up with arms like theirs, no matter how religiously I abstained from climbing, swinging, sawing wood. The scant flesh lying so mild over the bone, the slender arms, as uniformly tubular as sleeves. The thin wrists, the soft knuckleless hands. I couldn’t admire them, nor could I despise them with any passion. Does the moose despise the antelope? My arms are an anatomist’s fantasy, muscle and bone in a thin sheath of skin.

Weirdly, popular opinion has voted for my kind of body. Women train to look like me, and now and then come up to ask for tips. What do you do to look this way, they ask. Nothing, I say, I was born this way. I get a worried look in response. They think I’m lying. Well, I’m pretty active, I say, to help them out. I roller skate, I play tennis. They call me lucky. It is a quiet revenge for years of incredulous shrieks in bathrooms and dressing rooms.

³⁹ Pullinger K. *Breathe – a digital ghost story*. URL: <http://thewritingplatform.com/2018/02/breathe-digital-ghost-story/>.

There's a boy in here! Groups of girls stand around in conference, throwing glances at me. I do my best to look indifferent. Finally a spokesperson is elected, comes up: Are you a boy or a girl? The rest cluster around. My breasts, which I would just as soon hide from the world forever, are adduced as evidence. My clothes are plucked, assessed. Sometimes the interrogation is merely curious, sometimes it is hostile. It is all horrible to me. I wish I could keep my body out of the running, go to a third restroom, the one for monsters and hermaphrodites"⁴⁰.

У самій назві твору міститься провокація читача, заснована на грі різномовних слів: англійських *My body* і німецького *ein Wunderkammer*. Попри таку двомовність, текст легко сприймається англomовним читачем, оскільки сенс німецького *ein Wunderkammer* – «дивовижне приміщення, камера» дуже прозорий. Крім того, заголовок має графічну привабливість, wt рамкова конструкція sz слів, які пишуться з великої літери. Друга частина заголовка "*a Wunderkammer*" також, очевидно, корелюється із читацькими фоновими знаннями про Кунсткамеру (*Kunstammer*), викликає додаткові асоціації у свідомості. Аналізована розповідь являє собою напівавтобіографічне оповідання, де текст суміщений із графічним зображенням людського тіла. Необхідно звернути увагу на те, що фактично зображення тіла є як у буквальному, так і в переносному сенсі «скелетом» усього твору, структурно співвідноситься із традиційним розділом «Зміст» (*Table of Contents*) у романі, з одного боку, і відбиває його семантичне наповнення – з іншого.⁴¹

Текст супроводжується картинками, зображеннями частин тіла. На них можна натискати й отримувати новий цікавий текст.

Якщо розглядати цей твір з погляду композиції, то він складається з основи (малюнок тіла) та частин (смішні та курйозні історії, пов'язані із цими частинами). Варто зазначити, що читання твору супроводжують звуки тіла, які записані разом із текстом. Це значно підсилює ефект від читання.

Інтерактивний роман – це більша за об'ємом форма інтерактивної веблітератури, часто фантастичного жанру. В інтерактивному романі читач обирає, куди йти далі в романі, натисканням на фрагмент тексту з гіперпосиланнями, як-от номер сторінки, символ чи напрямок. Тоді як автори традиційних романів із папером та чорнилом іноді намагалися надати читачам випадкової спрямованості, запропонованої гіпертекстом, цей підхід був не зовсім здійсненним до розробки HTML.

⁴⁰ Jackson S. My body – a Wunderkammer. URL: https://collection.eliterature.org/1/works/jackson_my_body_a_wunderkammer/body.html

⁴¹ Пожарицкая Е.А. Цифровая литература как интерактивная игра с читателем. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Серія «Філологічні науки»*. Луцьк, 2016. № 6 (331). С. 63–70.

Типовим прикладом цього жанру є “*No Dead Trees. The Interactive Novel: Pick a Character, Pick a Direction*”, знайдений на вебсайті Девіда Бенсона. Ця вигадка дозволяє читачам, які також можуть стати його співавторами, вивчити роман зі списку персонажів, поданих на сайті. Роман призначений для читання випадковим чином, оскільки читач вирішує слідувати різними напрямками.

Іншим прикладом інтерактивного роману можна вважати «Поттермор» (*Pottermore*, нині *Wizards World*), що є розширеною версією всесвіту Дж.К. Роулінг із серії про Гаррі Поттера, яку можна знайти в ынтернеті⁴². Сайт пропонує читачеві різний досвід у світі Гаррі Поттера, дає змогу дізнатися подальшу інформацію про серію Гаррі Поттера. Читач може знайти різні способи виявити різні розділи романів за допомогою перегляду та збирання предметів, що дозволяє читачеві пройти далі у світі, що він чи вона бачить на екрані.

В ынтернеті є зараз багато інтерактивних романів. Деякі зі старих ресурсів непридатні, але простота створення такої художньої літератури, відсутність перешкод для входу, характерних для традиційного видавництва на папері та чорнилі, допомагає поповнювати жанр живими новими творами.

Так, з'явилася нова назва для романів дигітальної літератури. “*Wovel*” – термін, що видавництво *Underland Press* запропонувало для інтерактивного веброману в інтернеті. Походження терміна зрозуміле. Це «портмонто» – блендінг-зрощування із двох слів *web* – «сітка», «паутиння», та *novel* – «роман». Такі твори написані майже у стилі ігрової серії *Choose Your Own Adventure*, у якій читач обирає, яким шляхом буде продовжуватися дія. Автор пише новий розділ, коли читачі проголосували за ту чи іншу лінію сюжету та його продовження. Оскільки автор не може знати, як усі будуть голосувати, йому чи їй доводиться чекати, поки закінчиться голосування, щоб продовжити написання оповідання. Незважаючи на свою інтерактивність, *wovel* випускається частинами, це форма вебсеріалу. Кожен «епізод» закінчується неочікувано, але вибір і доля сюжету залежать від голосування читача, а не заздалегідь визначені автором. Перший *wovel* – «Життя» (“*The Living*”) Кіалана Патріка Берка⁴³. Роман розпочалася 1 червня 2008 р. й одразу набрав понад 1 000 фолловерів-читачів та 700 голосів за перші кілька днів свого опублікування в інтернеті. Автор випускав новий розділ історії про зомбі кожного понеділка, і голосування за нього тривало до четверга. К.П. Берк писав

⁴² Pottermore. URL: <https://www.wizardingworld.com/>.

⁴³ Gilliland Blu Underland Press' Victoria Blake Talks Wovels and World Domination. Dark Scribe Magazine. A Virtual Magazine about the Books That Keep Us Up at Night. URL: <http://www.darkscribemagazine.com/feature-interviews/underland-press-victoria-blake-talks-wovels-and-world-domina.html>.

новий розділ історії, а потім наступного понеділка виходила нова публікація. Нині даний роман планується до видання як онлайн-серіал.

ВИСНОВКИ

Отже, дотриманням гіперпов'язаних фраз в інтерактивному оповіданні чи романі або «голосуванням» за ту чи іншу лінію сюжету читачі можуть знайти нові способи зрозуміти персонажів чи побудувати «новий» для сприйняття твір. Зауважимо, що немає неправильного способу прочитати гіпертекстовий інтерактивний роман. Посилання, вбудовані у сторінки, мають бути прийняті на розсуд читача – щоб дати читачеві зімітовану можливість вибору у світі твору.

Отже, можна зробити висновок, що дигітальна література, яка відрізняється від звичайного оповідання та роману своєю залежністю від гіпертекстового простору та комп'ютера як обладнання для написання або читання такого твору, не лише засновується на та сягає корінням до звичайної друкованої, але й розвиває саму концепцію літератури як уявної художньої реальності, що створюється шляхом взаємодії між автором та читачем. У такому разі дана квазіреальність по суті не є сталою, а являє собою набір компонентів, гіперпосилань, текстових елементів, аудіо– та відео файлів тощо, представлених автором читачеві на розсуд.

Розглянута «періодизація» розвитку як самої дигітальної літератури, так і її теорії та критики уможливила її розгляд у загальній теорії й історії літератури. Доповнюючи свій світ новими розробками на різних етапах, електронна література та її критичне вивчення пройшли декілька трансформацій та змін позицій, перейшовши від тексту до технотексту, від тексту як декодування значення до тексту як процесу інформатизації та відкритої інформаційної системи, від інтерпретації тексту до розуміння тексту як досвіду, від візуального його сприйняття до його перформативності, від читання до гіперчитання. Найбільш актуальним аспектом розвитку електронної літератури натеper є різнопланове кодування та дослідження як кодового аспекту дигітального тексту, так і вербального, композиційного, семіотичного й інтерактивного планів дигітальних творів.

Зауважимо, що саме інтерактивність як активна позиція читача (немов гравця відеогри, з одного боку, та діяча, з іншого) дозволяє скомбінувати представлені елементи в художній твір із певною композицією та сюжетною лінією, варіативність яких обмежена заздалегідь представленими автором елементами. Зміна читацького фокуса або просто наявність різних читачів, що обирають свої власні шляхи під час прочитання такого твору, можуть утворювати різні композиційні та сюжетні варіації, заплановані автором, що разом надають такому твору композиційно-сюжетної поліфонії або навіть уможливають існування певного мультивсесвіту квазіреальності, по

суті, одного чи близьких творів (як це сталося в коміксах, фанфіках, інтернет-порталах на кшталт *pottermore* тощо).

Така активна читацька роль імітує панівну читацьку позицію в побудуванні віртуального світу твору дигітальної літератури та начебто наближає її до співавторства, але насправді є інтерактивною авторською грою із читачем в окреслених автором межах та за заданими ним чи нею правилами – композиційним набором елементів та дозволеним вибором із них, але скерованим суто авторським задумом. Теорія нової електронної літератури наслідує принципи розгляду друкованої, проте також концентрує увагу на мультимодальних засобах кодування інформації, що притаманні тільки даній мультимедійній літературній формі.

АНОТАЦІЯ

Представлене дослідження розглядає сутність поняття «дигітальна література», аналізує основні етапи розвитку як самої електронної літератури, так і її теоретичних засад. У роботі зроблено огляд типових творів дигітальної літератури, висвітлено шляхи їх прочитання та головні композиційні особливості. Зроблено висновок про схожі шляхи розвитку друкованої та цифрової літератури за вкрай різних ступенях їхньої інтерактивності. Так, якщо друкована література «розмовляє» із читачем суто через дійових осіб та оповідача, електронні твори імітують свободу вибору читача, який стає немов співавтором твору, коли обирає ті чи інші сюжетні ходи або користуються тими чи іншими гіперпосиланнями у процесі прочитання твору. Зауважимо, що така інтерактивність – це, однак, по суті, гра автора із сучасним читачем, адже насправді саме фантазія автора окреслює нову квазіреальність та надає читачу можливість вибору саме на тих «вузлових точках» твору, що імпонують авторові. Водночас і варіанти вибору також задає читачеві автор.

ЛІТЕРАТУРА

1. Пожарицкая Е.А. Цифровая литература как интерактивная игра с читателем. *Научный вестник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Серія «Філологічні науки»*. Луцьк, 2016. № 6 (331). С. 63–70.

2. Черняк В.Д., Черняк М.А. Сетература. *Массовая литература в понятиях и терминах* : учебный словарь-справочник. 2-е изд., стереот. Москва : Флинта, 2015. 192 с.

3. Aarseth Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press ; UK ed. Edition, 1997. 216 p.

4. Berry David M. *An Interpretation of Digital Humanities. Understanding Digital Humanities* / Ed. David M. Berry. New York : Palgrave Macmillan, 2012. P. 1–20.

5. Bolter J. David. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. 2nd ed. Routledge, 2001. 272 p.
6. Bouchardon Serge, López-Varela Asunción. *Making Sense of the Digital as Embodied Experience*. *CLCWeb : Comparative Literature and Culture*. 2011. № 13.3. DOI: 10.7771/1481-4374.1793.
7. How students comprehend using e-readers and traditional text: suggestions from the classroom / V. Cardullo et al. *American Reading Forum Annual Yearbook*. 2012. Vol. 32. P. 20–21.
8. Cayley John. *The Code is Not the Text (Unless It is the Text)*. 2002. URL: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal>.
9. Classical Aesthetics Digital Age. URL: http://courses.washington.edu/aestetik/sven_digital.html.
10. Code Poetry – The Art of Poetry Meets The Logic of Code. URL: <https://www.codeinstitute.net/blog/code-poetry/>.
11. Eskeline M. The Challenge of Cybertext theory and Ludology to Literary Theory. *The Aesthetics of Net Literature*. P. 179–211.
12. Funkhouser Chris. *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959–1995*. Tuscaloosa : University of Alabama, 2007. 408 p.
13. Funkhouser Chris. *New Directions in Digital Poetry*. London : Bloomsbury, 2012. 344. P. 8.
14. Gilliland Blu *Underland Press' Victoria Blake Talks Wovels and World Domination*. *Dark Scribe Magazine*. *A Virtual Magazine about the Books That Keep Us Up at Night*. URL: <http://www.darkscribemagazine.com/feature-interviews/underland-press-victoria-blake-talks-wovels-and-world-domina.html>.
15. Guertin C. Handholding, Remixing, and the Instant Replay: New Narratives in a Postnarrative World. *A Companion to Digital Literary Studies* / R. Siemens, S. Schreibman (eds.). Oxford, UK : John Wiley & Sons, Ltd, 2013. URL: http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-6&toc.depth=1&toc.id=ss1-5-6&brand=9781405148641_brand.
16. Hayles N. Katherine. *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago : University of Chicago Press, 2005. 290 p.
17. Hayles N. Katherine. The Time of Digital Poetry: From Object to Event. *New Media Poetics. Contexts, Technotexts, and Theories* / Ed. Adalaide Morris, Thomass Swiss. Cambridge : MIT, 2006. P. 181–209.
18. Hayles K. *Electronic Literature: What Is It? Electronic Literature Organization (publications)*. 2007. URL: <http://eliterature.org/pad/elp.html>.
19. Joyce M. *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Michigan : University of Michigan Press, 1995. 288. P. 19.
20. Kinder Marsha. Medium Specificity and Productive Precursors: An Introduction. *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities* / Ed. Marsha Kinder, Tara McPherson. Berkeley : University of California Press, 2014. P. 3–5.

21. Landow George. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Johns Hopkins University Press, 1992. 242 p.
22. Toward a theory of new literacies emerging from the Internet and other information and communication technologies / D.J. Leu et al. *Theoretical Models and Processes of Reading* / R.B. Ruddell, N. Unrau (Eds.). 5th ed. P. 1570–1613. URL: http://www.readingonline.org/newliteracies/lit_index.asp?HREF=leu/
23. Levinson Paul. *New New Media*. Boston : Pearson, 2009. 240 p.
24. Memmott Talan. Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading. *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories* / Ed. Adalaide Morris, Thomas Swiss. Cambridge : MIT, 2006. P. 293–306.
25. Marino Mark C. Critical Code Studies. *Electronic Book Review*. 2006. URL: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>.
26. Niccoli A. Paper or Tablet? Reading Recall and Comprehension. URL: <http://er.educause.edu/articles/2015/9/paper-or-tablet-reading-recall-and-comprehension>.
27. Pawlicka Urszula. Towards a History of Electronic Literature. *CLCWeb : Comparative Literature and Culture. Special Issue New Work on Electronic Literature and Cyberculture* / Ed. Maya Zalbidea, Mark C. Marino, Asunción López-Varela. 2014. № 16.5. URL: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol16/iss5/2>.
28. Rettberg Jill Walker. Electronic Literature Seen from a Distance: The Beginnings of a Field. *Dichtung digital*. 2012. № 41. URL: <http://www.dichtung-digital.org/2012/41/walker-rettberg/walker-rettberg.htm>.
29. Ryan Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2003.
30. Jackson S. My body – a Wunderkammer. URL: https://collection.eliterature.org/1/works/jackson__my_body_a_wunderkammer/body.html.
31. Pullinger K. Breathe – a digital ghost story. URL: <http://thewritingplatform.com/2018/02/breathe-digital-ghost-story/>.
32. Pottermore. URL: <https://www.wizardingworld.com/>.

Information about the authors:

Pozharytska O. O.,

Candidate of Philological Sciences (Ph. D.), Associate Professor,
Associate Professor at the Chair of English Grammar
Odessa I.I. Mechnikov National University
2, Dvoryanskaya str., Odessa, 65082, Ukraine
ORCID ID: 0000-0003-4820-8129