

УДК 811.111'367:17.022.1:821.111(73)

DOI <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2022-11.26>

ЗРОБИ СВІЙ ВИБІР: КНИГИ-ІГРИ ЯК ПРЕДТЕЧІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Пожарицька Олена Олександрівна

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри граматики англійської мови

Одеського національного університету імені І.І. Мечникова

вул. Дворянська, 2, м. Одеса, Україна

orcid.org/0000-0003-4820-8129

Представлена робота є ретельним дослідженням подібностей та відмінностей між друкованою художньою літературою та її ігровим інтерактивним варіантом в сучасній англійській мові та розглядає проблему книг-ігор як нового специфічного виду літератури. Актуальність статті впливає, з одного боку, із відсутності досліджень, присвячених такій художній літературі, а з іншого, мотивується гносеологічною необхідністю окреслити лінгвальні особливості цього літературного жанру. Мета роботи – з'ясувати художній статус книг-ігор жанру «Обери собі пригоду» ("Choose Your Own Adventure") у сучасній літературі та визначити вербально-невербальні ознаки їхньої побудови, які роблять їх унікальним типом оповідань. Проведений аналіз спрямований на визначення концептуальної платформи таких книг, сутності їхнього мультимедіального та розкриття мовних особливостей їхнього нарративу. У статті досліджено поняття «художня література» та «гра», на стику яких лежать книжки-ігри та виокремлено їхні структурні та композиційні особливості. Усе це дозволяє автору зробити висновок про те, що книги-ігри є, безперечно, попередниками комп'ютерної літератури. Хоча на початку свого існування такі твори були представлені у паперовому вигляді, книги-ігри типу «Обери собі пригоду» ("Choose Your Own Adventure") завжди реалізовували основний принцип відеоігор, надаючи читачеві/гравцеві ряд різних можливих способів існування. Сьогодні багато таких книг перемістилися в Інтернет і існують як гіпертекстова література або мобільні додатки.

Ключові слова: книги-ігри, художня література, комп'ютерна література, мультимедіальність.

Постановка проблеми в загальному вигляді та обґрунтування її актуальності.

Література – це дуже важкий і великий процес, який з роками продовжує розвиватись. Багато вчених вивчали сутність літератури з різних боків, і кожний описує це явище з точки зору власного когнітивного досвіду та здобутків тої сфери, до якої належить, будь-то літературознавство, психологія, лінгвістика чи філософія. Якщо узагальнити всі існуючі думки, можна стверджувати, що література – це мистецтво слова, мета якого духовно підвищувати людину.

Попри того, безперервний творчий розвиток цього напрямку людської діяльності разом із експансією нових технологій сприяють появі нових творчих продуктів, що відрізняються від традиційних художніх творів, як за своєю функціональною спрямованістю, лінгвальними особливостями, так і загальною сюжетною побудовою. До таких доволі нових проявів художньої творчості уналежнюємо і книги-ігри, дослідженню статусу яких у літературі й присвячено дану статтю. Важливість подібних творів для розвитку людської особистості підкреслювали психологи ще у 50-ті рр ХХ ст. (напри-

клад, Б. Ф. Скіннер (Skinner, 2022). Їх називають новим «культурним феноменом» (Martin, 2015) та визнають одними з найбільш популярних видів літературної творчості (Tringham, Langford, 2021), однак комплексного дослідження їх у філології досі не було проведено.

Актуальність роботи підкреслюється новизною та недостатньою вивченістю самого матеріалу розвідки – книг-ігор, з одного боку, та зумовлюється гносеологічною необхідністю визначити мовленнєві та лінгвальні особливості цього жанру художньої літератури, з іншого.

Об'єктом представленої статті слугували книги-ігри жанру «Обери собі пригоду» ("Choose Your Own Adventure"), предметом – їхні лінгвальні-літературні особливості.

Формулювання мети і завдань статті. Метою нашої розвідки було встановлення художнього статусу книг-ігор жанру «Обери собі пригоду» ("Choose Your Own Adventure") у сучасній літературі та визначення вербально-невербальних ознак їхньої побудови. Поставлена мета мотивує вирішення наступних **завдань:** конкретизація понять «художня література» та «гра», окреслення характерних рис

структурно-композиційної організації книг-ігор та розв'язання питання про приналежність або неприналежність таких творів до предтеч дигітальної художньої літератури.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Вивченню різних типів творів та їх характерних особливостей у різні часи присвячували свої роботи багато філософів, лінгвістів та літературознавців, концентруючись на різних родах та жанрах літератури та характеристиках художнього тексту як такого, які б впливали з них. Про такі кореляції між родом, жанром та текстовими характеристиками твору говорили ще Арістотель та Платон (Graeser, 1975), Г. Гегель, а в XX–XXI ст. цю проблему активно вивчали Ю. Борев, О. Бабелюк (Бабелюк, 2011; Babelyuk and Koliasa, 2019), О. Білецька (Білецька, 2017), І. Бехта (Бехта, 2019), О.М. Веселовський, В.В. Кожин, Е. Леммерт, Д. Лихачов, Морозова І.Б. (Морозова, 2014), О.І. Ніколаєв, Г.Н. Поспелов, О.П. Потебня, Н.Д. Тамарченко (Тамарченко, 2001), Л.І. Тимофеев, Цв. Тодоров (Тодоров, 2006), Н. Фрай, В.Є. Халізов, Е. Штайгер та ін.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Художня література допомагає людям зрозуміти власну позицію в житті, має зазвичай гуманістичну направленість та характеризується певною естетикою, у якій у різні часи намагалися розібратися багато видатних науковців. Однак, саме розуміння терміну «художня література» не є однозначним. Розглянемо деякі типові дефініції «художньої літератури».

За «Словником літературознавчих термінів» Леоніда Тимофеева, «Художність – це в широкому сенсі основна риса мистецтва, яка відрізняє його від інших форм відображення та пізнання життя, наприклад від наукового» (Словник літературознавчих термінів, 1974). Основою художності, при цьому, автор називає відображення життя в образах. У вузькому сенсі «художність» – вища риса твору мистецтва та літератури, яка визначає значення літератури для соціуму (Ibid.).

За словником С.І. Ожегова, «Література – це твір писемності, який має спільне громадське пізнавальне значення» (Толковий словарь русского языка, 2018, с. 150), а «художня література – це мистецтво слова (Словник літературознавчих термінів, 1974, с. 448).

Ю. Лотман дає більш чітке визначення, стверджуючи, що «художній текст – це наслідок зіткнення різних мов та конфлікту між ними, як побудований сенс і вираз здатні до багатьох взаємних перекодувань» (Лотман, 2018, с. 8). Зрозуміло, що головним інструментом художньої

літератури є слово та мова, за допомогою яких автор як деміург будує нові світи та змісти.

З точки зору філософського аналізу, художня література – це важкий соціокультурний феномен, процес, який з часом поступово змінюється. На ці зміни впливає історичний час, у період якого художній твір був написаний (Песоцький, 2010, с. 92-93). Вичленовуючи такі три основні компоненти літератури, як зміст, структура та мова, В. Песоцький вказує на їхню мінливість під впливом часу: «Художня література – це процес (лат. *processus* – пересування, просування), тобто вона схильна до закономірних, послідовних змін залежно від зміни умов соціальної дійсності. Просування художньої літератури відбувається у просторі та часі, що дозволяє нам ідентифікувати її стосовно загального історичного процесу, виділяючи певні історичні типи художньої літератури» (Ibid., с. 89).

На даному етапі розвитку соціуму можна казати, що майже усі суспільні практики перенеслися на цифровий простір. Так, Г.М. Маклюен навіть оперує терміном «електронне суспільство» (McLuhan, 1992; McLuhan, 2011). І дійсно, вже з часів появи комп'ютера та потім інтернету літературна творчість частково перемістилася в онлайн, набувши або просто оцифрованості (електронні книги, аналогові друкованим, що можна читати на електронних приладах), або дигітальної форми, тобто «лежить на перетині цифрових медіазасобів та текстуальності» (Electronic Literature Organization). Зауважимо, що «взаємодія кодів різних мистецтв є однією із знакових стилістичних особливостей постмодерністського художнього тексту» (Бабелюк, 2011, с. 15), а сам художній текст у даній призмі бачення тлумачиться як мультимодальне явище, «макрознак, закодований знаками гетерогенних семіотичних модусів» (Білецька, 2017, с. 5), а отже спирається на елементи цілої низки систем, що є репрезентовані не тільки вербальними, але й позамовними знаками (Adami, 2014, с. 231; Harrison, 2003, с. 59; Paivio & Sadoski, 2013, с. 6).

Отже, до дигітальних художніх творів відносимо ті, що створено за допомогою комп'ютера для читання саме на комп'ютері (або подібному прикладі), та що у просто друкованому на папері вигляді змінюють свій гештальт та втрачають цілісність та/або важливі для розуміння їхньої суті іманентні риси (Пожарицька, 2017). Так, зрозуміло, що, наприклад, оцифровані твори в електронних бібліотеках (що здебільшого мають паперові друковані аналоги) типу проекту Гутенберг (Project Gutenberg: Free eBooks) або від видавництва *Bloomsbury Publishing* чи *Sourcebook*, що стали випускати

не лише друковані копії, але й такі, що можна читати на електронних носіях (Morozova et al., 2021), хоча і показують загальну тенденцію до дигіталізації літератури та спрямовують її розвиток у новому напрямі, але не є новими за своєю сутністю. Р. Симановські пропонує називати такі твори дигіталізованими (Simanowski, 2003). Однак, дійсно нову дигітальну художню творчість являють собою твори, що є скерованими гіперпосиланнями (типу класичного «*My body – a Wunderkammer*» Ш. Джексона (Sh. Jackson) (Jackson, 1997), інтерактивно активуються діями користувача («*V*» Стефані Стрікланд (Strickland & Jaramillo, 2002) чи «Сто тисяч мільярдів віршів» («*Cent mille milliards de poèmes*») Раймона Кено (Queneau, 1961) та/або містять додаткові медіафайли, що розширюють чи змінюють їх зміст («*don't touch me*» Енні Абрахамс (Abrahams, 2003), «10:01» Ланса Олсена і Тіма Гутрі (Olsen and Guthrie, 2005) та ін.) чи базуються на комп'ютерному коді («*Code Poems*» за редакцією Ішака Бертрану (Ishac Bertran) (code {poems} A compilation of poetry written in code, 2012) або його інтерпретації («*Taroko Gorge*» Ніка Монтфорта (Montfort, 2009), «*Tokyo Garage*» Скотта Реттберга (Rettberg, 2012) та ін.).

У зв'язку з цим постає питання про статус книг-ігор як художніх творів та доцільність або недоцільність відносити їх до художньої дигітальної літератури.

Розв'язання цього питання неможливе без розгляду поняття «гра» як конституючого елементу, що виражає сутність творів цього жанру.

Гра – це вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а у самому процесі (Пожарицька, 2021).

Видатний філософ Й. Хейзинга розробив концепцію лудології (науки про гру) та дав культурологічне визначення гри у своїй книзі «Людина, що грає» («*Homo Ludens*»), де підкреслює той факт, що сама форма гри старша за людину та являє собою перехід від сфери можливого до сфери реального (Huizinga, 2016). Більш того, за Й. Хейзингом, гра – це можливість різних модусів екзистенцій, стимул до творчості та саморозвитку людини.

Отже, з точки зору філософії, «гра – це різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, позбавленої прямої практичної доцільності, і представляє індивіду можливість самореалізації, що виходить за рамки його актуальних соціальних ролей» (Новейший философский словарь, 2001, с. 395). Гра моделює реальність за допомогою створення ігрового простору, який доповнює реальність або протистоїть їй (Ibid., с. 397).

Психологія постулює гру як вид діяльності, характерний для людей і тварин: «гра – це від діяльності, який виник історично, в основі якого є відтворення дітьми дій дорослих і відношень між ними в особливій умовній формі» (Большой психологический словарь, 2009, с. 164). Це вид умовної діяльності, спрямований на відтворення та засвоєння соціального досвіду шляхом суспільно практикованих предметних дій (Mangal, 2013). Е. Бьорн у книзі «Ігри, в які грають люди» інтерпретує через поняття «гри» соціальну взаємодію та описує психологічні ігри як міжособистісні комунікації з прихованими психологічними повідомленнями (транзакціями), що представляють собою насправді зовсім не той інформаційний посил, що здається на перший погляд (Berne, 1964). У свою чергу, С. Герберт вважає гру одним з компенсуючих засобів виплеску нереалізованої енергії (Mangal, 2013), а З. Фрейд бачить у грі ескапістичні тенденції особистості, що не може реалізувати себе у реальному житті (Ibid.).

Відомі психолінгвісти О.М. Леонт'єв та С.К. Менгал підкреслює, що саме у грі психіка людини готується до вищого ступеню розвитку (Mangal, 2013). У математиці існує окрема теорія ігор як метод вивчення оптимальних стратегій, а сама гра налічує дві чи більше сторін, що борються за власні інтереси з використанням певних стратегій. Результат такої гри залежить, окрім іншого, також від поведінки усіх гравців (Morozova, Pozharytska, 2021).

Окремо розглянемо поняття «літературної гри». «Літературна гра – це гра з текстом, основною метою якої є модифікувати текст, який існує, або створити новий» (Морозова, 2015). При цьому, існує окремий творчий вид літературної гри, близький до аналізованих нами творів, – це ігри, що передбачають продовження оповідання одного гравця іншим при збереженні логіки сюжету (Ensslin, 2014, с. 78).

В усіх галузях знань зазначають, що до особливостей гри як виду людської діяльності належить її вільна скерованість, імітація життя (але не реальне життєва ситуація), певні просторо-часові рамки, емоційно-вольове напруження, безапеляційність правил гри, що діють суто у межах її світу, її асоціативність (Berne, 1964, р. 62). Карл Бюлер підкреслює, що саме задоволення головною мотивацією гравців (Bueler, 1990), а у книзі «Ігрові механіки: Поглиблений гейм-дизайн» («*Game Mechanics: Advanced Game Design*») Ернеста Адама (Ernest Adam) та Джоріс Дорманс (Joris Dormans) зазначається, що результат гри повинен бути непередбачуваним, і є три способу це реалізу-

вати: випадковість, вибір гравця та важкі правила (Adam and Dormans, 2012, p. 50).

Отже, що саме представляють собою книги, які ми метонімічно назвали «Обери собі пригоду» за назвою найбільш широко відомого видавництва книг-ігор? За тлумаченням «Енциклопедії наукової фантастики», цей термін (*gamebooks*) використовується для опису «творів художньої літератури, де запропоновано обирання різних шляхів для прочитання оповідання, що призводить до низки розв'язок, серед яких деякі вважаються кращими за інші, що уможливорює «виграти» або «програти» книгу» (Tringham and Langford, 2021). Сам термін «книга-гра» вважають сформованим засновниками популярної серії «*Fighting Fantasy*» С. Джексоном та І. Лівінгстоуном. Так, книги-ігри представляють собою твори художньої літератури з розвинутим сюжетом, де читачеві пропонується стати фактично учасником історію шляхом обирання її продовження з низки запропонованих на «вузлових» (за задумом автора) моментах.

Під «вузловими» моментами матимемо на увазі ситуації з опціями, представленими

на вибір читачу. Читання такої книги йде не лінійно, а шляхом перегортування на сторінку, що узгоджується з обраним сюжетним ходом або просто рекомендовано автором наприкінці фрагменту тексту, який було прочитано (див. рис. 1).

На рис. 1 представлено дві сторінки (розгортка) з типового «класичного» твору серії «Обери собі пригоду» (*Choose Your Own Adventure*). Так, зрозуміло, що після прочитання текстового фрагменту, представленого на с. 18, читач має звернутися до с. 23 за продовженням («*Turn to page 23*» – «*Перейди на с. 23*»). На с. 19 (не пов'язаною лінійно зі с. 18) читачеві-гравцю унизу листа запропоновано зробити вибір, базуючись на вже відомій йому інформації з попередніх сторінок та з нового епізоду, поданого на цій самій сторінці зверху: «*If you refuse, turn to page 24. If you accept, turn to page 31.*» – «*Якщо ти відмовляєшся, перейди на с. 24. Якщо ти приймаєш (пропозицію), перейди на с. 31*» (переклад мій, О.П.) (Montgomery, 1998, p. 18-19). Тобто читач, якого поганець Грейнджер спіймав за нищпоренням, може або погодитися на його пропозицію працювати разом в його злочинній команді (чого сам голо-

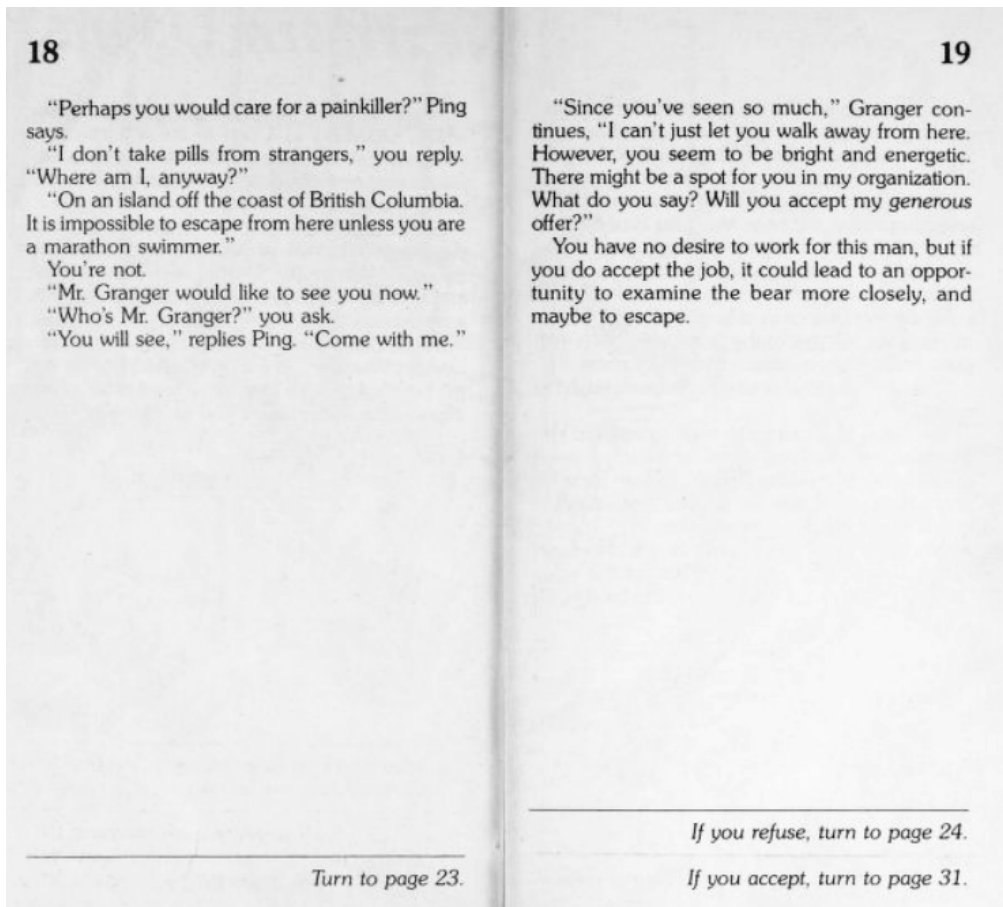


Рис. 1. Типова розгортка та опції вибору у «класичних» книгах-іграх («*Track of the Bear*» Р.А. Монтгомері (Montgomery, 1998, p. 18-19))

вний герой робити не дуже бажає, як підказано в авторському наративі: «*You have no desire to work for this man*» – «*Ти не маєш бажання працювати на цього чоловіка*») і тоді прочитає наступний фрагмент своєї пригоди на с. 31, або відмовитися від цієї «щедрої пропозиції» («*generous offer*») та прочитати про долю головного героя на с. 24.

Можна сказати, що однією з провідних рис творів-ігор є саме наявність даної системи «вузлових» моментів, які пропонують неодноразову біфуркацію наративу та можливе поширення продовжень твору. Книги даного жанру не просто розповідають, як одне призвело до іншого, але демонструють, що з цієї конкретної «вузлової» ситуації може впливати те чи інше, а отже, характеризуються багатолінійністю свого наративу. Саме від читача-гравця залежить, яке з потенційних продовжень реалізується.

У плані структурної **побудови**, книги-ігри представляють собою фрагменти тексту, призначені для читання у певному порядку, який вказано наприкінці кожного нового з них. Тобто, починаючи читання з першої сторінки, читач-гравець отримує від автора вказівку продовжувати читання не на другій сторінці, а, наприклад, на с. 64, а потім с. 26. При цьому, час від часу читач стикається з «вузловими» моментами, де йому запропоновано взяти участь у побудові наративу історії, особисто обравши певну лінію поведінки або певні дії чи маршрут на місці головного героя та, отже, продовжувати читання на сторінці, що представитиме хід подій, що наслідують його/її вибір (як було показано на рис.1). Зазначимо, що сама наявність таких «вузлових» моментів з опціями у творах-іграх відносить їх до так званих «наративів майбутнього», важливість яких аналізує К. Боуд (Bode and Rainer, 2013).

Читання-гра продовжується від одного «вузлового» моменту до іншого, і читач-гравець гортає книгу назад і вперед, скерований вказівками наприкінці сторінки, доки не доходить «фіналу» обраної ним/нею сюжетної лінії. Потім читання можна розпочинати знову, обираючи вже інші сюжетні ходи та, таким чином, отримувати різні твори в межах одного «мультисесвіту» певної книги-гри. Під **«мультисесвітом»** розуміємо паралельне існування в межах однієї книги-гри творів, пов'язаних однією і тією ж самою (або близькою) системою персонажів, предметів, художніх образів, загального типу світу, утвореного фантазією автора та сюжетною зав'язкою і поставленою перед персонажами проблемою, проте різних у плані розвитку подій та фінальних розв'язках.

Сама теорія «мультисесвіту» як концепції про можливе існування паралельних всесвітів (Johnson, 2018), що усі разом представляють собою фрактал, що безперервно зростає з часом (Bodiut, 2016), широко відома у фізиці, астрономії, філософії, релігії та фантастиці та базується на терміні У. Джеймса, що запропонував його ще у 1895 р. Її підтримують як наукову С. Хокінг (Hawking, 2014, р. 92-93), Ш. Керролл, А. Лінде, Б. Грін та ін. та широко використовують у програмуванні та відеоіграх. Навіть соціальна сітка *Facebook* ставить своєю метою зміну назви на *Meta* та впровадження цієї ідеї.

Для нашого дослідження, однак, найбільш важливою є розуміння мультисесвіту з позицій філософії та модального реалізму як засобу пояснити сутність гіпотетичних можливостей, де, слід за Д. Льюїсом стверджується, що будь-який можливий всесвіт може реалізуватися, адже можливість та дійсність являють собою дві якості одного світу (Lewis, 1974), і що саме з них розуміти як можливість, а що як дійсність залежить лише від світу, до якого належить сам дослідник або спостерігач (Епштейн, 2001).

Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, повертаючись до питання про те, чи можна віднести книги-ігри до одного з жанрів художньої дигітальної літератури, зробимо наступне узагальнення. Як відомо, характерними особливостями такої літератури традиційно вважають інтерактивність, процесуальність, гіпермедійність та мультимодальність (полікодовість), нелінійність оповіді, зв'язність з іншими подібними творами (Block, 1997), утворення певного «мультисесвіту» з різних інваріантів твору, підвищену симулятивність, а також, безумовно, лудичність (Пожарицкая, 2017). Можна зробити спостереження, що, попри той факт, що книги-ігри можуть бути друкованими на папері, їм характерна більшість з рис дигітальної літератури.

Щодо мультимодальності, або полікодовості таких друкованих творів-ігор, то вони реалізувалися зазвичай позатекстовими елементами (типу грального кубу чи вказівок для читача відкрити певний фрагмент або сторінку). На даному етапі свого розвитку багато з таких творів не представлено на папері зовсім, а існують онлайн та скеровані гіперпосиланнями у «вузлових» місцях вибору, що є додатковим підтвердженням дигітальної суті даного типу творів.

Отже, книги-ігри, формально представлені як друковані твори, за своєю сутністю маніфестують головний принцип комп'ютерної гри – можливість різних модусів екзистенції для гравця. Виходячи з вищевикладе-

ного, можна зробити висновок про концептуальну спорідненість книжок даного типу з дигітальною літературою і комп'ютерною грою і вважати книги типу «Обери собі пригоду» (*“Choose Your Own Adventure”*) пер-

шим кроком до комп'ютеризації літератури. Перспективи дослідження вбачаємо у виокремленні різних типів книг-ігор та вивченні характерних лінгвальних особливостей книг-ігор кожного типу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бабелюк О. Полістилістична практика текстотворення постмодерністського художнього тексту. *Сучасні проблеми мовознавства та літературознавства*. Вип. 16. 2011. С. 13-17. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/sprml_2011_16_4 (дата звернення 23.04.2022).
2. Бехта І. А. Художній текст у сфері новітніх когнітивних студій. *Закарпатські філологічні студії*: науковий журнал. Ужгород: Видавничий дім «Гельветика», 2019. Т. 1. Вип. 9. С. 57-62.
3. Білецька О. В. Взаємодія вербальних та невербальних кодів у постмодерністському мультимодальному художньому тексті: когнітивний аспект. *Молодий вчений*. № 4.3 (44.3), квітень, 2017. С. 5-9.
4. Лотман Ю. М. Структура художественного текста. Анализ поэтического текста. Москва: Азбука, 2018. 704 с.
5. Морозова И. Б. Просигнальте – и вас услышат! *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*: зб. наук. праць. Серія: Філологія. Одеса: Видавничий дім «Гельветика». Вип. № 8. Т. 1, 2014. С. 142-144.
6. Морозова И. Б. Речевая мимикрия как коммуникативная игра: гештальт-анализ. *Записки з романо-германської філології*. Одеський національний університет імені І.І. Мечникова: ф-т романо-германської філології. Вип. 1 (34). Одеса: КП ОМД, 2015. С.96-108.
7. Песоцкий В. А. Содержание и сущность художественной литературы: опыт философского анализа. *Вестник Московского государственного областного университета*, 2010. №2. С. 88-107.
8. Пожарицька Е. А. Базовая таксономия электронной литературы: роды и виды. *Науковий вісник Херсонського державного університету*: зб. наук. праць. Серія «Лінгвістика». Випуск XX. Херсон: ХДУ, 2017. С. 199-204.
9. Пожарицька Е. А. Дигітальна література: концептуальна сущність і основні особливості. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Серія: Філологічні науки*. Луцьк: Східноєвропейський національний університет ім. Лесі Українки, 2017. № 6 (331). С. 63–70.
10. Пожарицька О. О. Жанрова таксономія відеоігор. *Нова філологія*. Збірник наукових праць. Запоріжжя: Видавничий дім «Гельветика», 2021. № 81. Том II. С. 66-76. DOI <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2021-81-2-9>.
11. Тодоров Цв. Походження жанрів. Поняття літератури та інші есе. Київ: Києво-Могилянська академія, 2006. С. 22-40.
12. Эпштейн М. Н. Философия возможного. Модальности в мышлении и культуре. Санкт-Петербург: Алетея, 2001. 336 с.
13. Adam E., Dormans J. *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Amsterdam: New Riders, 2012. 353 p.
14. Adami E., Kress G. *Multimodality, Meaning-Making and the Issue of «Text»: An Introduction*. Text & Talk. 2014. Vol. 34. Issue 3. P. 231–237.
15. Babelyuk O., Koliasa O. Genre Diversities in English postmodern discourse. *Freeside Europe Online Academic Journal*, Issue 9 (April, 2019), Budapest. URL: http://www.kodolanyi.hu/freeside/issues/issue_9 (дата звернення 23.04.2022)
16. Berne E. *Games People Play: The Psychology of Human Relationships*. New York: Grove Press, 1964. 317 p.
17. Block F. Auf hoher See in der Turing-Galaxie. Visuelle Poesie und Hypermedia. *Heinz Ludwig Arnold [Hrsg]: Text und Kritik. Visuelle Poesie. Sonderband. Nr. 9, 1997*. URL: https://www.netzliteratur.net/block/block_turing.html (дата звернення 22.02.2022)
18. Bode C., Dietrich R. *Future Narratives*. Munich: De Gruyter, 2013. 226 p.
19. Bodiut V. A. *The Multiverse. Cosmic Origins (Cosmology) – Minor Astronomy through Space and Time*. University of Groningen, 2016. 15 p.
20. Bühler Karl. *Theory of Language: The Representational Function of Language (Foundations of Semiotics)*. NY: John Benjamins Publishing Company, 1990. 570 p.
21. Electronic Literature Organization. *Electronic Literature Collection 3*. 2016. URL: <https://eliterature.org/elc3/> (дата звернення 23.03.2022)
22. Ensslin Astrid. *Literary Gaming*. Massachusetts: MIT Press, 2014. 216 p.
23. Graeser A. *Platons Ideenlehre: Sprach, Logik und Metaphysik*. Bern: Stuttgart, 1975. 284 p.
24. Harrison C. *Visual Social Semiotics: Understanding How Still Images Make Meaning. Technical Communication*. 2003. Vol. 50. No 1. P. 46–60.
25. Hawking S. *Cosmology from the top down*. / B. Carr (Ed.), *Universe or Multiverse?* Cambridge: Cambridge University Press, 2014. Pp. 91-98.

26. Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. New York: Angelico Press, 2016. 232 p.
27. Johnson J. *Multiverse Assumptions and Philosophy*. *Philosophy and Cosmology*. Volume 20, 2018. Pp. 8-17.
28. Lewis D. *Logical Theory and Semantic Analysis Essays : Dedicated to STIG KANGER on His Fiftieth Birthday*. [ed. by S.Stenlund]. Springer Netherlands, 1974. 222 p.
29. Mangal S.K. *General Psychology*. NY: Sterling Publishers Pvt. Ltd, 2013. 304 p.
30. Martin, A *Brief History of Gamebooks*, 2015. URL: <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/> (дата звернення 23.03.2022)
31. McLuhan M., Powers Bruce R. *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. Oxford: Oxford University Press, 1992. 240 p.
32. McLuhan M. *The Gutenberg Galaxy*. New York: University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division, 2011. 336 p.
33. Morozova Iryna, Pozharytska Olena, Artemenko Yuliia, Bykova Tetiana, Ponomarenko Olena. Digital discourse in the English-language fiction. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*. 11/02-XXII. 2021. The Czech Republic. Pp. 87-90. Retrieved from: <http://www.magnanimitas.cz/11-02-xxii>
34. Morozova I. B., Pozharytska O.O. Literary Characters and their Verbal Mimicry through the Prism of Gestalt Analysis. *Arab World English Journal (AWEJ)*. Volume 12. Number 2. June 2021. Pp. 457-468 DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol12no2.31>
35. Paivio A., Sadoski M. *Imagery and Text: A Dual Coding Theory of Reading and Writing*. Routledge, 2013. 165 p.
36. Project Gutenberg: Free eBooks. URL: <https://www.gutenberg.org> (дата звернення 22.02.2022)
37. Simanowski R. Concrete poetry in analog and digital media. 2003. URL: <http://www.dichtung-digital.org/2003/parisconnection/concretopoetry.htm> (дата звернення 22.02.2022)
38. Skinner B. Programmed Learning – Operant Conditioning, Students, and Answers. 2022. URL: <https://psychology.jrank.org/pages/505/Programmed-Learning.html> (дата звернення 05.03.2022)
39. Большой психологический словарь / за ред. Б. Г. Мещерякова, В. П. Зинченко. Москва: АСТ Москва, 2009. 816 с.
40. Новейший философский словарь / сост. и гл. науч. ред. А.А. Грицанов. Минск: Интерпрессервис: Кн. Дом, 2001. 1279 с.
41. Ожегов С. Толковый словарь русского языка. Москва: Мир и образование, 2018. 736 с.
42. Словник літературознавчих термінів / упоряд. Л. І. Тимофєєв і С. В. Тураєв. Москва, «Просвітництво», 1974. 509 с.
43. Тмарченко Н. Д. Род літературний. *Літературна енциклопедія термінів і понять*. Москва, 2001. С. 882-894.
44. Tringham N., Langford D.. *Gamebook*. *The Encyclopedia of Science Fiction ed. by John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight*. London: Gollancz, 2021. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/gamebook> (дата звернення 28.05.2022)
1. Abrahams A. don't touch me. 2003. URL: <https://www.bram.org/toucher/> (дата звернення 28.05.2022)
2. code {poems}. A compilation of poetry written in code. Ed. by Ishac Bertran. Barcelona: Impremta Badia, 2012. 192 p.
3. Jackson Sh. My Body – a Wunderkammer. 1997. URL: <http://www.altx.com/thebody/> (дата звернення: 25.01.2021).
4. Montfort Nick. Taroko Gorge. 2009. URL: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=taroko-gorge> (дата звернення: 25.01.2021).
5. Montgomery R. A. *Track of the Bear*. New York: Skylark, 1998. 128 p.
6. Olsen L., Guthrie T. 10:01. *Electronic Literature Collection*, Vol. 1, 2005. URL: https://collection.eliterature.org/1/works/olsen_guthrie_10_01.html (дата звернення: 12.02.2022).
7. Queneau R. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Gallimard, 1961. 38 p.
8. Rettberg Scott. Tokyo Garage. 2012. URL: https://nickm.com/taroko_gorge/tokyo_garage/ (дата звернення: 25.01.2021).
9. Strickland S., Jaramillo C. L. V: Vniverse. *The Iowa Review Web*, 2002. URL: <http://vniverse.com/> (дата звернення: 25.01.2021).

REFERENCES

1. Adam, E. & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Amsterdam: New Riders Publishing.
2. Adami, E. & Kress, G. (2014). Multimodality, Meaning-Making and the Issue of «Text»: An Introduction. *Text & Talk*. Vol. 34. Issue 3, 231–237.
3. Babelyuk, O. (2011). Polistylistychna praktyka tekstotvorennya postmodernistskoho hudozhnioho tekstu. [Polystylistic practice of modernist fiction text-making]. *Suchasni problemy movoznavstva ta literaturoznavstva*. Vyp. 16. 2011, 13-17. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/spml_2011_16_4 [in Ukrainian]
4. Babelyuk, O., Koliasa, O. (2019). Genre Diversities in English postmodern discourse. *Freeside Europe Online Academic Journal*, Issue 9 (April), Budapest. Retrieved from: http://www.kodolanyi.hu/freeside/issues/issue_9
5. Berne, E. (1964). *Games People Play: The Psychology of Human Relationships*. New York: Grove Press.
6. Bexta, I. A. (2019). Hudozhnij tekst u sferi novitnih kohnityvnyh studij [Fictional text in the field of present cognitive studies]. *Zakarpatski filolohichni studiyi: naukovyj zhurnal. Uzhhorod : Vydavnychyj dim "Helvetyka"*, 2019. Vol. 1. Issue 9, 57-62. [in Ukrainian]
7. Biletska, O.V. (2017). Vzeyemodiya verbalnyh ta neverbalnyh kodiv u postmodernistskomu multymodalnomu hudozhniomu teksti: kohnityvnyj aspekt [Verbal and nonverbal code interaction in postmodern multimodal fiction]. *Molodyj vchenyj*. № 4.3 (44.3), April, 2017, 5-9. [in Ukrainian]
8. Block, F. (1997). Auf hoher See in der Turing-Galaxie. Visuelle Poesie und Hypermedia. [On the high seas in the Turing galaxy. Visual Poetry and Hypermedia]. (ed. Heinz Ludwig Arnold) *Text und Kritik. Visuelle Poesie*. Sonderband, 9 [Elektronische Quelle]. Regime des Eingangs: https://www.netzliteratur.net/block/block_turing.html
9. Bode, Ch. & Dietrich, R. (2013). *Future Narratives*. Munich: De Gruyter.
10. Bodiut, V. A. (2016). The Multiverse. *Cosmic Origins (Cosmology). Minor Astronomy through Space and Time. University of Groningen*. DOI:10.13140/RG.2.1.4131.0323
11. Bühler, K. (1990). *Theory of Language: The Representational Function of Language (Foundations of Semiotics)*. NY: John Benjamins Publishing Company.
12. Electronic Literature Organization. (2016). *Electronic Literature Collection*. Volume 3, Electronic Literature Organization. [Electronic Resource] . Retrieved from: <http://eliterature.org/elc3/>
13. Ensslin, A.(2014). *Literary Gaming*. Massachusetts: MIT Press.
14. Epshtein, M.N. (2001). *Filosofia vozmoznogo. Modalnosti v myshlenii i kulture [The philosophy of the possible. The modalities in thinking and culture] (Series "Thought Bodies")*. Sankt-Peterburg: Aleteia. [in Russian]
15. Graeser, A. (1975). Platons Ideenlehre: Sprach, Logik und Metaphysik [Plato's theory of ideas: language, logic and metaphysics]. Bern, Stuttgart.
16. Harrison, C. (2003). Visual Social Semiotics: Understanding How Still Images Make Meaning. *Technical Communication*. Vol. 50. No 1, 46-60.
17. Hawking, S. Cosmology from the top down. In: *Universe or Multiverse?* Cambridge: Cambridge University Press. Doi:10.1017/CBO9781107050990.008
18. Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. NY: Angelico Press.
19. Johnson, J.(2018). Multiverse Assumptions and Philosophy. *Philosophy and Cosmology*. Volume 20, 8-17. DOI:10.29202/phil-cosm/20/1
20. Lewis, D. (1974). *Logical Theory and Semantic Analysis Essays : Dedicated to STIG KANGER on His Fiftieth Birthday*. [ed. by S.Stenlund]. Springer Netherlands.
21. Lotman, Y.(2018). Struktura khudozhestvennogo teksta. *Analiz poeticheskogo teksta [The structure of the artistic text. The analysis of the poetic text]*. Moscow: Azbuka. [in Russian]
22. Mangal, S.K. (2013). *General Psychology*. NY: Sterling Publishers Pvt. Ltd.
23. Martin (2015). A Brief History of Gamebooks. *Games VS Play*. Retrieved from: <https://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>
24. McLuhan, M. (1992). *Powers Bruce R. The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. Oxford: Oxford University Press.
25. McLuhan, M. (2011). *The Gutenberg Galaxy*. NY: University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division.
26. Morozova, I.B. (2014) Prosignal'te – i vas uslyshali! [Give a Signal – You'll Be Heard!] *Naukoviy visnik Mizhnarodnogo gumanitarnogo universitetu. Seriya: Filologiya: zb.nauk.prats'*. Odessa : Vidavnychiy dim «Gel'vetika», № 8. Vol. 1, 142-144. [in Russian]
27. Morozova, I. B. (2015). Rechevaya mimikriya kak kommunikativnaya igra: geshtalt-analiz. [Speech mimicry as a communicative game: Gestalt analysis]. *Zapiski s romano-germanskoj filologii. Odesskiy natsional'nyy universitet im. Í.Í. Mechnikova: f-t romano-germanskoj filologii*, 1 (34), 96-108. [in Russian]
28. Morozova, I., Pozharytska, O., Artemenko, Y., Bykova, T. & Ponomarenko, O. (2021) Digital discourse in the English-language fiction. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*. The Czech Republic, 11/02-XXII, 87-90. Retrieved from: <http://www.magnanimitas.cz/11-02-xxii>

29. Morozova, I. B. & Pozharytska, O.O. (2021). Literary Characters and their Verbal Mimicry through the Prism of Gestalt Analysis. *Arab World English Journal (AWEJ)*. Volume 12. Number 2. June, 457-468. DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol12no2.31>
 30. Paivio, A. & Sadoski, M. (2013). *Imagery and Text: A Dual Coding Theory of Reading and Writing*. Routledge.
 31. Pesotskij, V.A. (2010). Soderzhanie i sushchnost khudozhestvennoi literatury: opyt filosofskogo analiza [The content and the essence of fiction: the experience of philosophical analysis]. *Bulletin of Moscow State Regional University*. No. 2, 88-107. [in Russian]
 32. Pozharitskaia, E.A. (2017). Bazovaya taksonomiia elektronnoi literatury: rody i vidy. [The basic taxonomy of electronic literature: genera and species]. *The Scientific Bulletin of Kherson State University, Linguistics Series: Coll. of Scientific works*. Edition XX. Kherson: KSU, 199-204. [in Russian]
 33. Pozharitskaia, E.A. (2017). Digitalnaia literatura: kontseptualnaia sushchnost i osnovnye osobennosti. [Digital literature: conceptual essence and main features]. *Scientific Bulletin of the East European National University Named After Lesya Ukrayinka. Series: Philological sciences*, 6 (331), pp. 63–70. Lutsk: East European National University of Lesya Ukrayinka. [in Russian]
 34. Pozharytska, O. O. (2021). Zhanrova taksonomiya videoihor. [Videogames Genre Taxonomy]. *Nova filolohiya. Zbirnyk naukovykh prats'*, 81. Vol. II, pp. 66-76. Zaporizhzhya : Vydavnychyy dim «Hel'vetyka». DOI <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2021-81-2-9> [in Ukrainian]
 35. Project Gutenberg: Free eBooks. Retrieved from: <https://www.gutenberg.org>
 36. Simanowski, R. (2003). Concrete poetry in analog and digital media. *dichtung-digital*. Retrieved from: <http://www.dichtung-digital.org/2003/parisconnection/concretetext.htm>
 37. Skinner, B. *Programmed Learning – Operant Conditioning, Students, and Answers*. Retrieved from: <http://psychology.jrank.org/pages/505/Programmed-Learning.html>.
 38. Todorov, C. (2006). *Pohodzhennya zhanriv. Ponyattya literaturi ta inshi ese. [The origin of genres. The concept of literature and other essays]*. Kyiv: Kyiv-Mohylanska Academy, 22-40. [in Ukrainian]
 39. Gritsanov, A.A. (Ed.) (2001). *Noveishyi filosofskii slovar [The latest philosophical dictionary]*. Minsk: Interpress-servis: Book. House. (The world of encyclopedias). [in Russian]
 40. Meshcheriakov, V. G., Zinchenko, V. P. (Eds). (2009). *Bolshoi psikhologicheskii slovar*. [Big Psychological Dictionary]. Moscow: AST Moscow. [in Russian]
 41. Ozhegov, S. (2018). *Tolkovyi slovar russkogo yazyka [The Lexicon dictionary of the Russian language]*. Moscow: Mir i obrazovanie. [in Russian]
 42. Tamarchenko, N. D. (2001). Rod literaturnii.[Literature Genus]. In: *Literaturnaia entsiklopediia terminov i ponyatii [Literary encyclopedia of terms and concepts]*. Moscow, 882-894. [in Russian]
 43. Timofeev, L. I. & Turaev, S. V. (Eds) (1974). *Slovyk literaturoznavchikh terminiv*. [Dictionary of Literary Terms]. Moscow: Prosvitnitstvo. [in Ukrainian]
 44. Tringham, N. & Langford, D. (2021). *Gamebook. The Encyclopedia of Science Fiction* (ed. by John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight). London: Gollancz (updated 21 June 2021). Retrieved from: <https://sf-encyclopedia.com/entry/gamebook>.
1. Abrahams, A. (2003). *Don't touch me*. Retrieved from: <https://www.bram.org/toucher/>
 2. *Code {poems} A compilation of poetry written in code (2012)* (ed. by Ishac Bertran). Barcelona: Impremta Badia. 192 p.
 3. Jackson, Sh. (1997). *My Body – a Wunderkammer*. Retrieved from: <http://www.altx.com/thebody/>
 4. Montfort, N. (2009). *Taroko Gorge*. Retrieved from: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=tarokogorge>.
 5. Montgomery, R.A. (1998). *Track of the Bear*. NY: Skylark. 128 p.
 6. Olsen, L. & Guthrie, T. (2005). 10:01. In: *Electronic Literature Collection*, Vol. 1, 2005. Retrieved from: https://collection.eliterature.org/1/works/olsen_guthrie__10_01.html.
 7. Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Gallimard.
 8. Rettberg, S. (2012). *Tokyo Garage*. Retrieved from: https://nickm.com/taroko_gorge/tokyo_garage/
 9. Strickland, S. & Jaramillo, C. L. (2002). V: Vniverse. The Iowa Review Web. Retrieved from: <http://vniverse.com/>

MAKE YOUR CHOICE: GAMEBOOKS AS DIGITAL LITERATURE PREDECESSORS

Pozharytska Olena Oleksandrivna

Candidate of Philological Sciences (PhD), Associate Professor,

Chair of English Grammar

Odesa Mechnykov National University

2, Dvoryanska Str., Odesa, Ukraine

The presented work is a close study of similarities and differences of printed fiction and its game-like interactive variant in modern English and deals with the problem of gamebooks as a new specific type of literature. The topicality of the paper follows from the lack of research dedicated to such fiction, on the one hand, and is motivated by the gnoseological necessity to outline the lingual peculiarities of this literature genre, on the other hand. The objective of the paper is to figure out the literary status of "Choose Your Own Adventure" fiction in modern literature studies and to reveal their verbal and nonverbal characteristics that make them a unique type of stories. The carried out analysis is aimed at determining the conceptual platform of such books, their essence as a type of multiverse and multimodality, and disclosing lingual peculiarities of their narrative. The investigation studies the notions of "fiction" and "game", at the intersection of which gamebooks lie and singles out their structural and compositional peculiarities. All that allows the author to draw a conclusion about gamebooks definitely being the predecessors of digital fiction. Though initially presented as hardcopies, "Choose Your Own Adventure" stories have always manifested the basic principle of videogames, providing the reader/player with a number of different possible modes of existence. Today, many of such books have moved online and exist as hypertext literature or mobile apps.

Key words: *gamebooks, fiction, digital fiction, multiverse, multimodality.*