


<https://doi.org/10.28925/2311-259x.2024.3.3>
УДК 821.161.2-3.09:004.774

Дмитро Зозуля

Київський національний університет імені Тараса Шевченка
бульвар Тараса Шевченка, 14, Київ, 01061, Україна
 <https://orcid.org/0009-0004-3291-0823>
dzozulia29@gmail.com

ПОЕТИКА ФОРМИ В ДИДЖИМОДЕРНІСТСЬКІЙ ПРОЗІ

Сьогодні, в епоху стрімкого розвитку цифрових технологій, яку британський дослідник А. Кірбі називає диджимодернізмом, література зазнає істотних змін найперше на рівні форми. Трансформуються традиційні паперові видання, а в електронному просторі виникають абсолютно нові явища, існування яких було неможливим до появи комп'ютерів, інтернету, соціальних мереж тощо. Зокрема, упродовж останніх десятиліть з'явилися й значно розвинулися нові прозові форми, потреба в детальному аналізі яких зумовлює актуальність дослідження. Мета статті — виокремити й схарактеризувати особливості поетики форми художньої прози в епоху диджимодернізму, визначити, які ознаки диджимодерністської текстуальності їм притаманні. Предметом цього дослідження є такі явища, як ергодична, мережева (як-от Facebook-роман) та інтерактивна література, гіпертекстуальний роман як приклад протодиджимодерністської прози, ЛітРПГ, фан-фікшн, візуальна новела та генерована проза. У дослідженні застосовано інтермедіальний, компаративний і структуралістський методи аналізу.

У результаті дослідження з'ясовано, що в епоху диджимодернізму традиційні паперові видання можуть зазнавати змін шляхом додавання в них текстографіки (комп'ютерного коду та інтернет-листування) й QR-кодів, поєднуючись таким чином із віртуальним простором. На прикладах зі світової й української літератури розглянуто гіпертекстуальний роман як зразок протодиджимодерністської літератури, виявлено, що прозові форми в літературі цифрової доби здебільшого інтерактивні та мультимедійні, являють собою багаторівневі мистецькі явища й передбачають глибшу взаємодію читача з текстом. Новизна дослідження полягає в тому, що в ньому визначено, що для прозових форм цифрової доби характерні такі ознаки диджимодерністської текстуальності, як поступальність, хаотичність, скороминущість, перероблення та опосередкованість текстових ролей, анонімне, множинне й соціальне авторство, плинність рамок, електронно-цифрова форма. Перспективи подальших досліджень пов'язані з потребою аналізу й класифікації поетичних форм диджимодерністської літератури.

Ключові слова: диджимодернізм; цифрові технології; проза; роман; текст; сучасна українська література.

Вступ

Технологічний прогрес завжди був однією з ключових причин докорінних змін у соціумі. Так, Маршал Маклюен у класичній праці «Галактика Гутенберга» писав: «Будь-яка технологія прагне до того, щоб створити нове середовище існування людини» (2024, с. 11). Учений стверджував, що свого часу рукописний шрифт і папірус витворили соціальне середовище, яке тепер асоціюється з імперіями стародавнього світу; друкарський верстат і поява друкованого слова (а отже, й книги в її традиційному розумінні) створили «публіку», характерною ознакою якої стала поглиблена самосвідомість із наголосом на візуалізацію (2024, с. 11–12). Цим визначалося соціальне середовище з часів пізнього середньовіччя й аж до ХХ століття. А сьогодні саме тотальна цифровізація та доступність інтернету, які є наслідками процесу «переходу від технологій, що ґрунтуються на механіці колеса, до технологій, основа яких — електричні сплетіння» (2024, с. 11), визначають нове середовище існування людини, повністю

або частково переміщуючи сфери її діяльності в простір віртуальної реальності. Британський дослідник Алан Кірбі, звертаючи увагу на комп'ютеризацію тексту і появу нової форми текстуальності, утвердив народження й домінування нової культурної парадигми — диджимодернізму (Kirby, 2009, p. 1).

Література як один із найдавніших способів осмислення дійсності в епоху диджимодернізму також зазнає суттєвих змін. Зокрема, протягом останніх кількох десятиліть з'явилися абсолютно нові форми й відбулися зсуви змістових акцентів у художній прозі, що потребують детального вивчення і розробки термінологічного апарату.

Огляд літератури

Зацікавлення проблемами цифрових технологій і їхнім впливом на культуру загалом та літературу зокрема в західній гуманітаристиці триває останні кілька десятиліть. Наприклад, термін «ергодична література» в науковий обіг увів і детально обґрунтував норвезький дослідник

Е. Дж. Аарсет, автор праці «Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature» (1997). Одним із перших дослідників генерованої літератури став Ж.-П. Бальпе, автор роботи «Principles and Processes of Generative Literature: Questions to Literature» (2005). Також слід згадати напрацювання естонської дослідниці Пірет Віірес, до кола наукових зацікавлень якої входить проблема існування літератури в кіберпросторі — «Literature in Cyberspace» (2005). Саму теорію диджимодернізму розробив уже згадуваний британський учений А. Кірбі в книзі «Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture» (2009). Жанрові форми електронної літератури досліджував американський науковець Скотт Реттберг, зокрема в книзі «Electronic Literature» (2018). Серед закордонних учених дослідженню явища текстових рольових ігор (ТРПГ) присвячено роботи Е. Кінг, як-от «Re-Imagining Collaborative Composing: Insights from a Text-Based RolePlay Game Forum» (King, 2018). Питаннями цифрової поетики в літературі займався ірландський академік Джеймс О'Салліван: у роботі «Towards a Digital Poetics: Electronic Literature & Literary Games» (2019) він досліджував зокрема зв'язок літератури й відеоігор. Візуальну новелу вивчав у книзі «Video Games & The Novel» (2021) Е. Хейот, також аналізуючи зв'язки між відеоіграми та романами.

Серед українських учених питаннями мережевої літератури займалися Ю. Завадський (2005) та С. Підопригора (2022). Явище фанфікшн досліджували М. Кузнецова (2014), А. Гурдуз і О. Невестюк (2018).

Дискусія

Літературні твори в цифрову епоху й надалі успішно втілюються у вигляді традиційної паперової книги. Однак водночас деякі з них тепер мають ще й зв'язок із віртуальним простором, який встановлюється, зокрема, за допомогою QR-кодів. Візуальні, аудіальні й текстові матеріали, що доповнюють друковане видання та розміщуються в мережі «Інтернет», стають важливою частиною твору, і доступні саме за

вдяки QR-кодам. Серед українських авторів QR-коди з художньою метою використовували Юрій Андрухович (роман «Радіо Ніч»), Дорж Бату (романи «Моцарт 2.0» та «Коко 2.0»), Валерій Маркус (роман «Сліди на дорозі»), Олексій Декань (збірка оповідань «Алфавіт для андрюїда»), Макс Кідрук (роман «Доки світло не згасне назавжди»). Наведений список авторів не вичерпний: до можливостей цього посередника між паперовим носієм і цифровим простором звертається дедалі більше митців, переслідуючи різні цілі, проте однаково спричиняючи зміни в структурі класичних друкованих видань і підвищуючи ступінь активної взаємодії читача з твором.

Іншим прикладом змін у формі традиційної паперової книги внаслідок розвитку цифрових

технологій є використання в тексті елементів комп'ютерного коду, що можна розглядати як один із варіантів текстографіки. Т. Бовсунівська визначає текстографіку як втручання в текстуру твору, покликане позбавити зміст рівноваги, створити дисбаланс звичних словесних образів, накопичити й примножити нехарактерні раніше форми образного мислення в мистецтві — «неприсутні образи» (2016, с. 7):

Текстографіка — це новий стиль, вираження в якому мотивоване більш загальними когнітивними сенсами. Текстографіка розширює межі стилю до обрїю значущості будь-якого знаку в системі культури, до ймовірності самої спроможності заміни художнього образу чимось іншим, не менш інформативним, але не осмисленим раніше як частина культури. (2016, с. 7)

Серед творів української літератури, де комп'ютерний код використовується як текстографіка, можна згадати роман Андрія Горбунова «Ctrl + Alt + F11. Робот — не вовк», у якому епіграфи до кожного з розділів написані мовою програмування й дають підказки до розуміння того, як розгортатиметься сюжет. Крім цього, автор подає коротке пояснення сенсу закодованого повідомлення. Епіграф до першого розділу під назвою «Баг», за твердженням самого автора, — це «вочевидь, спроба відтворити в штучному інтелекті жіночу логіку» (2016, с. 14). Увесь розділ присвячений невдалим стосункам одного з героїв роману, програміста Корі, з дівчатами. Так, і епіграф, і сама назва розділу постають досить іронічними, оскільки терміном «баг» позначається помилка чи дефект у програмі або системі, що призводить до незрозумілої чи нетипової поведінки. Для Корі незрозумілою є поведінка жінок.

Також очевидним прикладом впливу цифрових технологій на тексти паперових книг, а водночас і ще одним варіантом текстографіки є імітація інтернет-листування між персонажами твору. У друкованих виданнях такі листування подаються або за допомогою зміни шрифту (із використанням курсиву, підкреслень тощо) і застосування емоджі (часто складених зі знаків пунктуації та спецсимволів), або за допомогою вживлення в текст скриншотів повідомлень з електронної пошти чи месенджерів на зразок Telegram, Viber, WhatsApp тощо. Одним із перших прозових творів, автор якого вдається до подібної імітації, є роман польського письменника Януша Леона Вишневського «Самотність у мережі»: значна частина оповіді в ньому подана саме так. На час першого видання книги це художнє рішення виявилось настільки оригінальним, що принесло авторові неабияку популярність. Тепер такий прийом досить поширений, його можна часто зустріти в текстах масової літератури: роман «Червоний, білий, королівський синій» Кейсі Макквістон, «Саймон проти гомо(сапієнс) пропаганди»

Беккі Альберталі тощо. Серед творів української літератури в цьому контексті можна згадати роман Макса Кідрука «Не озирайся і мовчи» (2021), де звичайна текстова оповідь подекуди переривається зображеннями листування героїв (Марка й Соні, а також Марка й Ніки) у російській соціальній мережі VK. Такі вставки оформлені графічно, також у них використовуються смайли, розроблені компанією Емої, і стікери «Персик», «Навчальні будні» авторства Олени Савченко та «Спотті» Андрія Яковенка. На титульному аркуші паперового видання розміщено подяку зазначеній компанії й авторам за можливість використовувати їхню продукцію в тексті.

Наведені приклади підтверджують тезу про значущість впливу цифрових технологій на літературні форми, навіть якщо відштовхуватися винятково від традиційних паперових видань. Утім література епохи диджимодернізму виходить далеко за межі медіуму друкованої книги, знаходячи втілення в інтернет-мережі, часто послуговуючись інструментарієм інших видів мистецтва й перетворюючись таким чином на інтермедіальне явище.

Отже, нова форма текстуальності оприявнюється в диджимодерністських текстах. На думку А. Кірбі, до них належать реаліті-шоу типу «Big Brother»; форми Веб 2.0 типу Wikipedia, блогів, чатів, соціальних мереж; відеоігри (BioShock, Mass Effect тощо); SMS-повідомлення; частина радіо-шоу (із глядацьким голосуванням), а також альбом «Everest» гурту The Beatles (2009, с. 51). Для текстів диджимодернізму як культурної парадигми характерні такі ознаки: хаотичність, поступальність, скороминущість, опосередкованість і перероблення текстових ролей, множинне й соціальне, часто анонімне авторство, плинність рамок, електронно-цифрова форма (2009, с. 51–54).

На думку А. Кірбі, родоначальником диджимодерністського тексту є «ергодична література» (2009, с. 53) — поняття, розробкою якого займався Е. Дж. Аарсет. За визначенням норвезького дослідника,

в ергодичній літературі потрібні нетривіальні зусилля, щоб дозволити читачеві пройти через текст. Якщо ергодична література має сенс як концепція, має існувати й неергодична література, де зусилля для проходження тексту є тривіальними, без жодних екстраемоційних обов'язків, покладених на читача, окрім (наприклад) руху очей та періодичного чи довільного перегортання сторінок. (1997, с. 1)

Як можна зрозуміти вже з назви книги Е. Дж. Аарсета «Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature», дослідник розробляв це поняття на базі текстів, що існують у мережевому просторі, оскільки саме вони в першу чергу і потребують додаткових зусиль для прочитання й сприйняття. Через це в українському літературознавстві

побуває думка, що аналогом терміна «ергодична література» може бути «мережева література». Однак такий підхід невиправдано звукує поняття ергодичної літератури, оскільки, якщо виходити з того, що «мережевою» ми можемо назвати літературу, яка першочергово існує в електронному просторі, доводиться ігнорувати цілу низку друкованих творів, які також потребують особливих зусиль для читацької рецепції, а отже, цілком можуть називатися ергодичними. А. Татаренко слушно зауважує: «Визначальною характеристикою ергодичної літератури є спосіб, у який функціонує текст: у ньому мають бути закладені іманентні правила власного використання-прочитання» (2011, с. 112). Дослідниця стверджує, що праергодичними можна вважати, зокрема, фігурні вірші-каліграми епохи бароко, які в українській літературі створював Іван Вишенський (2011, с. 112). До цієї плеяди текстів доречно віднести й авангардну зорову поезію початку ХХ століття, наприклад сюрреалістичні каліграми Гійома Аполлінера, футуристичні поезомалярства Михайля Семенка, а пізніше — поетичні експерименти Емми Андієвської (які також можна розглядати в руслі сюрреалістичної традиції). Із цього робимо висновок, що поняття ергодичної літератури не тотожне терміну «мережева література», а зразки такої літератури наявні серед творів дуже різних епох і періодів.

Ергодичною літературою можна вважати і таке постмодерністське явище, як гіпертекстуальний роман. Т. Бовсунівська в роботі, присвяченій жанровим модифікаціям сучасного роману, зазначає: «Гіпертекст інтернету й гіпертекст постмодернізму стають нерозривно пов'язаними та взаємозумовленими явищами, а гіперроман є породженням постмодерністської естетики та філософії у сукупності з ІТ-технологіями» (2015, с. 34). З огляду на міцний зв'язок гіпертекстуального роману з цифровими технологіями цю жанрову модифікацію слід розглядати також і як протодиджимодерністське явище. Тож варто детальніше окреслити деякі його характеристики.

А. Татаренко, цитуючи дослідження С. Йованова, пише, що концепцію «гіпертексту» ще в липні 1945 року сформулював Веннівер Буш в есе «As We May Think», однак сам термін запропонував на двадцять років пізніше Тед Нельсон (Татаренко, 2011, с. 107). Тут акцентуємо на тому, що поняття «гіпертекст» і «гіпертекстуальність» не синонімічні. Гіпертекст слід розглядати як електронний текст, написаний для прочитання на комп'ютері, реалізований у віртуальному просторі й такий, для якого характерні нелінійність, варіативність, відсутність обмеження лінійного простору і відмова від фіксації тексту (Татаренко, 2011, с. 113). Таким чином характеристики гіпертексту перегукуються з ознаками диджимодерністської текстуальності, які вивів А. Кірбі, серед них — скороминущість та електронно-цифрова природа. Водночас гіпертекст має постмодерний

характер, оскільки відповідає визначальним рисам постмодернізму за І. Гассаном: відкритій формі, партиципації, ризоматичності, плюралізму, децентрації, фрагментарності, інтертекстуальності (Татаренко, 2011, с. 110). Натомість гіпертекстуальність потрібно трактувати як характеристику літературного твору, який позначений ознаками гіпертексту: нелінійністю, внутрішніми кореляціями, посиланнями тощо (Татаренко 2011, с. 113). Отже, друковані твори цілком можуть бути гіпертекстуальними, але при цьому не є гіпертекстом, а гіпертекстуальна література може бути постмодерністською за своєю суттю, відповідаючи також і деяким із характеристик диджимодерністської текстуальності.

У художній літературі чи не першим, хто описав ідею гіпертекстуального твору, був Хорхе Луїс Борхес, тут ідеться про його оповідання «Сад з розгалуженими стежками» (1941). О. Румянцева-Лахтіна стверджує, що «зачинателем жанру гіпертекстуального роману можна вважати Ж. Перека, творчість якого припала переважно на 60–70-ті роки ХХ ст.» (2021, с. 283). Власне, гіпертекстуальними або такими, що мають риси гіпертекстуальності, є деякі твори Х. Кортасара, К. Воннегута, Т. Пінчона та багатьох інших письменників, але найяскравішим автором, який працював на цій ниві, є, безумовно, Мілорад Павич, засновник і послідовний розробник (як у науковому, так і в художньому вимірі) «нелінійної прози» (2021, с. 283). Найвідоміші твори з його літературної спадщини — романи «Пейзаж, намальований чаєм» (1988), «Дамаскин: історія для комп'ютера і циркуля» (1998), а також «Хозарський словник» (1984), який можна розглядати як своєрідне охудожнення концепту словника-довідника чи енциклопедії. Наукові видання такого типу гіпертекстуальні за природою, оскільки не потребують лінійного прочитання. Їхні статті часто містять посилання одна на одну. Це спонукає читача до інтерактивної взаємодії зі словником / енциклопедією, яка полягає в переходах між розташованими непослідовно фрагментами тексту в процесі пошуку необхідної інформації. У подібний спосіб можливе й прочитання «Хозарського словника». Здебільшого творам М. Павича притаманні постмодерністські поетика й естетика, однак останній роман письменника «Друге тіло: побожний роман» (2006) А. Татаренко вважаю вже прозою постпостмодерністського стилю (Румянцева-Лахтіна, 2021, с. 284). В українській літературі зразками гіпертекстуальної прози є, зокрема, романи Оксани Забужко «Музей покинутих секретів» (2009) та Юрія Іздрика «АМ™» (2005). Т. Бовсунівська, аналізуючи «АМ™» із позицій когнітивного літературознавства, стверджує:

Аналогом розуміння фреймової структури гіпертекстуального роману може служити будь-яка комп'ютерна гра, в якій ми переходимо кордони між світами, долаємо різні рівні, кміт-

ливо долаємо всі випробування тощо. Кожен такий рівень може розглядатися як окрема фреймова система зі своїми персонажами, подіями, випробуваннями тощо. (2016, с. 8)

Ця думка підтверджує тезу про те, що постмодерністську за своєю суттю гіпертекстуальну літературу варто розглядати як протодиджимодерністське явище через близькість її природи до комп'ютерних ігор — диджимодерністського тексту в чистому вигляді.

Однією з ключових властивостей гіпертекстуальної літератури є інтерактивність. Фактично більшість ергодичної літератури інтерактивна, що, однак, має дуже різні форми вираження. Твори інтерактивної літератури можуть існувати у формі друкованої книги, у цифровому просторі або ж поєднувати обидва ці виміри. Отже, інтерактивна література — це парасольковий термін, що об'єднує під собою досить різні явища.

В. Чернявська розглядає інтерактивну літературу як утілення концепції «відкритого тексту» Умберто Еко. За її визначенням, «інтерактивна література — будь-який різновид художніх творів, сюжет яких не є фіксованим, а здатний змінюватися відповідно до дій читача» (2015, с. 150). Важливо зауважити, що в широкому сенсі інтерактивною є не лише художня, а й навчальна література, оскільки перші книги-ігри створювалися саме з освітньою метою — для полегшення навчального процесу студентів. У 1970–1980-х роках з'явилися вже художньо-розважальні інтерактивні друковані видання, найпопулярнішими серед яких були книги серії «Choose Your Own Adventure» («Обери собі пригоду»). В. Чернявська виділяє з-поміж них коротке оповідання Едварда Паккарда «Таємниця покинутого замку» (1979), яке складається зі 121 текстового фрагмента й лінійне прочитання якого не має сенсу, оскільки не дає змоги скласти цілісний сюжет: у кінці кожного фрагмента читачеві пропонується перелік можливих варіантів розвитку сюжету із зазначенням сторінки й параграфу, куди потрібно «перестрибнути» для продовження оповіді (2015, с. 151). Отже, «Таємниця покинутого замку» має ознаки гіпертекстуальності та як друковане видання належить до постмодерністської літератури, оскільки характеризується ризоматичністю, децентралізацією й грою з читачем. Утім слід зауважити, що інтерактивні твори на кшталт цього доцільно розглядати також і як протодиджимодерністські, оскільки «увійти» в них можна лише в певній точці сюжету — оповідання Паккарда має чітку зав'язку, у якій читач повинен здійснити вибір, чи заходити головному героєві в замок, чи краще пропустити спершу туди його сестру (2015, с. 151), тож тут певною мірою оприявнюються хаотичність і перероблення текстових ролей (читач частково перебирає на себе роль автора, а також фактично стає актором сюжету).

Ще одним зразком друкованої інтерактивної літератури В. Чернявська вважає твір Джо Девера «Самотній вовк». Дослідниця зазначає, що в цьому творі, окрім відповідної текстової структури, складеної з фрагментів і розгалужених систем, наявний досить сильний рольовий елемент (2015, с. 152). У цьому тексті читач після ознайомлення з правилами гри може своїм вибором впливати на ведення бою, деталізувати зовнішність персонажа, впливати на долю інших персонажів, збирати різні предмети тощо (2015, с. 152). Цьому творові ще більше притаманна зміна текстових ролей, тож інтерактивну літературу подібного типу теж слід розглядати як протодиджимодерністську. На підтвердження цієї тези варто зазначити, що нині існує гра для смартфонів на оперативній системі Андроїд «Lone Wolf Saga», заснована на романі Джо Девера.

Попри те, що обидва згадані прозові тексти можуть розглядатися як друковані зразки протодиджимодерністської літератури, більш цікавими для аналізу є їхні генетичні наступники, які мають уже цифрову форму. Так, «Таємниця покинутого замку» Е. Паккарда — провісник візуальної новели, електронного мистецького явища, яке існує на межі літератури та комп'ютерної гри. Тут варто наголосити, що візуальну новелу не слід плутати з графічним романом — одним із різновидів коміксів, явищем спорідненим, але іншим за формальними характеристиками.

Отже, візуальна новела зазвичай має текстовий, візуальний і аудіальний складники та передбачає готовність реципієнта до різнорівневої взаємодії з твором. Текст тут представлений здебільшого короткими монологіями й діалогами, часто питаннями читачеві-гравцеві від персонажів із варіантами відповідей, що визначають подальший розвиток історії. Візуальний складник включає статичні або слабко анімовані зображення тла (локації, де відбувається дія) й персонажів (накладаються на зображення локації), аудіальний — звукові ефекти, іноді — озвучування слів персонажів і саундтрек. Читання й інтеракція з прочитаним через кліки мишкою відіграють визначальну роль у процесі художньої рецепції тексту користувачем-читачем (а разом глядачем і слухачем). Візуальна новела формально близька до такого жанру комп'ютерних ігор, як симулятор побачень, проте вона вирізняється значно пропрацьованішим сюжетом і глибшою літературністю, тоді як взаємодія з персонажами в романтичному руслі в ній часто вторинна. Візуальні новели особливо популярні в Японії, де їх активно виробляють, а також в США та Західній Європі. В Україні це радше нішевий продукт. Прикладами візуальних новел є «VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action» (2016), «Clannad» (2004) тощо.

А. Гребенюк указує: «Візуальні новели мають різний ступінь інтерактивності, звичайно, досить низький, роль гравця у створенні сюжету пере-

важно зводиться до вибору варіанта в діалозі. Проте вони можуть містити міні-ігри або враховувати віддалені наслідки вчинків гравця, як зростання лояльності персонажа з часом» (2014, с. 57). Утім такого рівня інтерактивності достатньо, аби візуальна новела відповідала одразу кільком характеристикам диджимодерністського тексту, починаючи з електронно-цифрової форми та перероблення текстових ролей і закінчуючи відсутністю конкретних рамок, скороминущистю й поступальністю. Останні три ознаки пов'язані, зокрема, із тим, що візуальні новели існують переважно у вигляді додатків для смартфонів, браузерних розширень або програм на комп'ютері, тяжіють до нескінченних продовжень і сюжетних розгалужень, які розробники вводять у структуру твору за допомогою постійних оновлень, що підвантажуються користувачами автоматично чи вручну з інтернету. Потенційно візуальні новели здатні постійно видозмінюватися й розростатися.

«Самотній вовк» Джо Девера генетично споріднений із ЛітRPG. Цей термін використовується на позначення двох культурних явищ, які так чи інакше походять від настільних рольових ігор, найвпливовішою й найпопулярнішою серед яких є «Dungeon & Dragons» (D&D). D&D значно популяризувала жанр фентезі в літературі й спричинила появу багатьох цікавих мистецьких феноменів.

По-перше, ЛітRPG — це жанр літератури, що імітує комп'ютерні ігри типу MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game — масова багатоосібна онлайнова рольова гра). Твори цього жанру рясніють описами характеристик персонажів, подібних до ігрових (наприклад, «сміливість», «спритність», «витривалість», «інтелект» тощо із розподіленими між ними очками досвіду), інвентаря; сюжет наслідує проходження рівнів комп'ютерної гри, тобто ці тексти імітують естетику комп'ютерних ігор. Уже сам факт такої імітації свідчить про опосередкований вплив цифрових технологій на художні тексти. До прикладів такої прози належать романи тетралогії «Otherland» (1996–2004) американського письменника Теда Вільямса, роман «Еріс» (2004) ірландського автора Конора Костика, роман британського фантаста Чарльза Стросса «Halting State» (2007). В українській прозі ЛітRPG реалізується здебільшого у творах авторів-аматорів на спеціальних літературних онлайн-платформах типу «Букнет» чи «Аркуш»: «Життя взамін»¹, «Реактивація»² Степана Кулика, романи циклу «Первісний інстинкт»³ користувача «Букнету» під ніком FrostFox. Ці твори мають низку диджимодерністських характеристик, а саме: електронно-цифрову форму, перероблення й опосередкованість текстових ролей, що виражається в тяжінні до анонімності (якщо Степан Кулик —

¹ <https://booknet.ua/book/zhittya-vzamn-b420219>

² <https://booknet.ua/book/reaktivacya-b418878>

³ <https://booknet.ua/frostfox-u10376484/cycles>

це класичний зразок літературного псевдоніму, під яким приховується автор на ім'я Олег Говда, то FrostFox — це вже приклад мережевого нікнейму) й колективності авторства (на користь чого свідчить наявність під частинами тексту читацьких коментарів, потенційно здатних впливати на зміст творів), а отже — і диджимодерністської поступальності.

По-друге, термін ЛітRPG вживається на позначення літературних (або ж текстових, форумних) рольових ігор — явища колективної мистецької взаємодії, що є по суті текстовим аналогом настільних рольових, а також рольових ігор живої дії. Місцем реалізації цієї літературної форми раніше були інтернет-форуми, утім зараз більшість ЛітRPG відбувається в соціальних мережах і месенджерах (Facebook, Telegram, рідше — Twitter/X, оскільки там розмір постів має занадто маленьку кількість символів). Користувачі створюють літературний усесвіт або беруть за основу вже наявний, часто простором художньої дії ЛітRPG стає, наприклад, Середзем'я з книг Дж. Р. Р. Толкіна; розподіляють ролі, детально розписуючи в спеціальних анкетах характеристики персонажів, за яких будуть грати; супроводжують такі анкети зображеннями персонажів і їхнього інвентарю тощо. Варіантів і видів рольових ігор існує багато, кожне ЛітRPG функціонує за власними правилами, прописаними гейм-майстром («майстром гри» — її творцем, який зазвичай також модерує ігровий процес) або групою гейм-майстрів. Утім, якщо дуже спростити, ігровий процес зводиться до написання учасниками постів від імені своїх персонажів в окремих темах на форумі (у соціальній мережі) для виконання різноманітних завдань — проходження квестів, позаквестової взаємодії між персонажами тощо. Кожен учасник ЛітRPG, окрім того, що є гравцем, одночасно також і автор-аматор, і читач, що свідчить про опосередкованість і перероблення текстових ролей. До того ж, вигадуючи імена своїм персонажам, учасники фактично беруть собі ігрові псевдоніми. Додавання зображень, аудіо- й відеоматеріалів до текстів, що передбачено можливостями соціальних мереж і форумів, перетворює ЛітRPG на інтермедіальне явище. ЛітRPG характеризуються також поступальністю (оскільки мають початок написання, наприклад створення гейм-майстром першого допису з правилами гри, але при цьому потенційно не мають кінця, як і будь-який текст у мережевому просторі) й хаотичністю (сюжети літературних рольових ігор можуть розвиватися абсолютно непередбачувано). Вони погано піддаються фіксації й не мають чітких меж, бо теми на форумі чи в месенджері можуть видалятися / додаватися, як, власне, і будь-які матеріали всередині цих тем. Електронно-цифрова природа таких текстів очевидна, оскільки будь-яка спроба їхнього перенесення на паперовий носій неможлива без суттєвих втрат. В українському мережевому просторі існує багато

ЛітRPG, навіть у результаті поверхового пошуку в месенджері Telegram можна наштовхнутися на текстову рольову гру за всесвітом серії фентезійних романів Ерін Гантер «Коти-Вояки»⁴, текстову рольову гру за серіалом «Величне століття»⁵, текстову рольову гру за комп'ютерною грою «Genshin Impact»⁶ і одну з найрозробленіших оригінальних рольових ігор на цій платформі «Immortal Story»⁷. Кількість учасників «Immortal Story» станом на момент написання статті становить 383 особи, що доволі показово в контексті популярності й актуальності цієї форми диджимодерністської літератури сьогодні.

Неоригінальні рольові ігри, тобто такі, що засновані на вже наявних літературних, комп'ютерно-ігрових чи кінематографічних усесвітах, є одним із варіантів фанфікшн. Загалом терміном фанфікшн (від англ. fan-fiction — фанатська творчість) можна означити всі літературні твори (фанфіки), що є вторинними відносно оригінального (вихідного) об'єкта культури (книги, гри, фільму, аніме, ТБ-шоу тощо), зазвичай їх пишуть автори-аматори й публікують у мережі «Інтернет», здебільшого на спеціальних фан-сайтах (наприклад, Fanfiction.net, Wattpad тощо). Як самобутнє явище фанфікшн починає оформлюватися в 60-ті роки ХХ століття, у час виходу американського телесеріалу «Зоряний шлях» (1966), й остаточно утверджується в кінці ХХ — на початку ХХІ століття, коли публікуються книги Дж. К. Роулінг про Гаррі Поттера (Гурдуз & Невестюк, 2018, с. 89). Унаслідок читацького / глядацького бажання в той чи інший спосіб розширити сюжет оригінального твору, змінити долю улюблених персонажів тощо названі твори породжують величезну кількість фанфіків. Інтернет і поширення цифрових технологій спростили шлях для таких текстів із полицки в столі письменника-аматора до читацької аудиторії, яка зазвичай також створює подібну літературу. М. Кузнецова вказує: «Світ фанфікшн функціонує на засадах суворо встановлених конвенцій та спеціалізованої термінології, які використовуються і змінюються всередині кожного окремого фандому» (2014 с. 94). Так, фанфіки мають власну систему жанрів, які частково збігаються з жанрами в літературознавстві, але не тотожні їм (2014, с. 94). Деякі з них згодом перетворюються на оригінальні твори й публікуються як друковані книжки. Найпоказовішою в цьому контексті є серія романів британської письменниці Е. Л. Джеймс «Fifty Shades of Grey» («50 відтінків сірого»), яка почалася саме як еротичний фанфік до саги «Twilights» («Сутінки») Стефані Маєр. Симптоматично, що «Fifty Shades of Grey» і самі породили незчисленну плеяду текстів-фанфіків.

⁴ <https://t.me/warriorcats96>

⁵ https://t.me/muhtesem_rolova

⁶ https://t.me/genshin_rolka_inf

⁷ <https://t.me/immortalstory>

Фанфікшн притаманні всі характерні ознаки диджимоде́рністської текстуальності. Поступальність виражається в тому, що фанфікшн-література має першотвір, який постійно доповнюється текстами авторів-аматорів, що можуть бути приквелями, сиквелами, інтерквелями або й альтернативними оригіналу історіями. Із цим пов'язана й хаотичність фанфіків. Зафіксувати і скласти перелік усіх наявних фанфіків навіть стосовно одного мистецького першотвору видається завданням неможливим. Про опосередкованість і перероблення текстових ролей у фанфікшн уже йшлося вище, як і про його електронно-цифрову форму. Отже, підсумовуючи, можна стверджувати, що фанфікшн — це яскравий приклад диджимоде́рністського тексту.

Тут уже було розглянуто термін «мережева література» на позначення творів, що мають електронно-цифрову форму й існують у мережі «Інтернет». У вужчому розумінні цим поняттям позначаються тексти, що повністю або частково публікуються в соціальних мережах типу Facebook, Instagram, Telegram, Twitter/X тощо. Найбільше це характерно для поезії, утім проза також доволі продуктивно втілюється в просторі соціальних мереж. Прикладами цього в українській літературі є роман О. Шинкаренка «Кагарлик»⁸ і частково — повість Олександра Терещенка «Життя після 16:30», що розвинулася з кількох дописів на Facebook ветерана АТО про власний травматичний досвід.

Мережеву літературу створюють і автори-аматори, і професійні письменники. Олег Шинкаренко — автор кількох романів і збірок оповідань, лауреат низки літературних премій, а його творчість уже ставала об'єктом дослідження вітчизняних літературознавців. Так, у 2006 році О. Шинкаренко отримав літературну премію видавництва «Смолоскип» за збірку оповідань «Як зникнути повністю» (вийшла друком у 2007 році в згаданому видавництві), друкувався у виданнях «НАШ», «ШО», «Хрещатик» та ін., а у 2009 році закінчив написання роману «Смачного!» Це свідчить про те, що вже на момент початку роботи над фейсбук-романом О. Шинкаренко не підпадав під категорію авторів-аматорів, а після написання 2013 року «Кагарлика» в мережі й виходу трьох його друкованих видань у «Видавництві Сергія Пантюка» (2014), у «Лютій Справі» (2015) та англійською в Kalyna Language Press (2016) остаточно реалізувався як професійний письменник.

«Кагарлик» О. Шинкаренка у Facebook поєднує в собі текст, ілюстрації та покликання на музичні композиції автора в жанрі «конкретної музики» на SoundCloud. Твір у мережі втілений через дописи-епізоди, обсяг кожного з яких складає 100 слів. До деяких із цих дописів є коментарі: читацькі (із висловленням емоцій щодо

прочитаного, із питаннями до автора, із критичними заувагами тощо) та авторські (містять відповіді читачам або додаткову до основного тексту інформацію). На думку С. Підпригори, завдяки коментарям і читач, і автор отримують зворотний зв'язок, що робить процес читання інтерактивнішим і цікавішим (2022, с. 93). Можливість редагувати чи видаляти наявні коментарі та дописи, а також додавати нові свідчить про диджимоде́рністську природу тексту «Кагарлика» та притаманність йому ознак поступальності, хаотичності, скороминущості й плинності меж.

Музичні композиції, доступ до яких О. Шинкаренко надає через електронні покликання на SoundCloud, розміщені окремими дописами на сторінці «Кагарлика» у Facebook і, з одного боку, дещо нагадують кінематографічні саундтреки, а з другого — наслідують фільмовий саунд-дизайн, оскільки поєднують у собі мелодичний складник і сторонні звуки. С. Підпригора зазначає, що в композиції «Звуки кімнати», яка супроводжує пробудження головного героя роману в незнайомому приміщенні, ми можемо почути стукіт, сміх, жіночий спів, незрозумілі слова, а просування персонажа далі озвучується композицією «Рух коридором» (2022, с. 93). Отже, прослуховування цих композицій паралельно з читанням відповідних епізодів «Кагарлика» сприяє глибшому зануренню в текст роману і є важливим для загального сприйняття твору, що свідчить про диджимоде́рністське перероблення текстових ролей, множинність авторства.

С. Підпригора, аналізуючи ілюстративні матеріали, розміщені в дописах на Facebook - сторінці «Кагарлика», зазначає:

Візуальний ряд доповнює вербальний, а візуальні метафори актуалізують додаткові смисли. Наприклад, коли йдеться про намагання персонажів дізнатися, який зараз рік, автор розміщує фотографію сторінки відривного календаря за 2009 р. Пожовклий колір, записи ручкою того, що було заплановано на день, вказують на давність. Однак метафорична ознака загубленості в минулому часі, невідповідності справжнім потребам доби міститься в переліку подій, якими визначний 2009 рік та день 16 серпня. (2022, с. 93)

Вочевидь зображення на кшталт цього не мають прямого впливу на розвиток сюжету, однак їхнє сприйняття важливе для розуміння ідейного наповнення роману, а декодування й інтерпретація закладених у них сенсів передбачають додаткові зусилля читача. Також частина візуальних матеріалів у дописах-епізодах «Кагарлика» виконує класичну ілюстративну функцію, як-от графічне зображення конектома — копії людської свідомості.

Отже, Facebook-роман О. Шинкаренка «Кагарлик» — це інтерактивний мультимедійний проект,

⁸ <https://facebook.com/kaharlyk>

яскравий зразок мережевої літератури, інтернет-версії якого притаманні всі ключові риси диджимодерністської текстуальності. У друкованих виданнях роману українською мовою (2014 й 2015 років), а також англійською (2016 року) ці ознаки теж реалізуються, хоча й меншою мірою.

Аналізуючи форми диджимодерністської прози, неможливо оминати явище генерованої літератури, до якої належать тексти, що повністю або частково створені за допомогою однієї з технологій штучного інтелекту (ШІ) — нейромережі. Загалом слід зазначити, що в українському книговидавництві можливість штучного інтелекту доволі активно застосовують протягом останніх кількох років, однак здебільшого це стосується візуального складника видання: обкладинки або ілюстрацій. Наприклад, нейромережею згенеровані зображення на обкладинках кількох книжок видавництва «Темпора», зокрема «Перед очима» (2022) Міли Смолярової, «Приазовська савана» (2023) Олексія Вишніка, «Краще не читай» (2023) Каті Орловської, перекладного роману «Емпусіон» (2023) польської письменниці Ольги Токарчук. Генеровані штучним інтелектом тексти на українському літературному ринку поки зустрічаються рідко: прецедентом у цьому контексті стало дитяче нонфікшн-видання «Хочу на Марс!», що вийшло у видавництві «Ранок» 2023 року. І текст, і ілюстрації цієї книги повністю згенеровані за допомогою нейромереж ChatGPT та Midjourney відповідно.

У контексті розмови про генеровану художню прозу слід згадати проєкт Kazka.fun⁹, розробниками якого виступили троє харків'ян: Зоя та Володимир Стеценки й Артем Буйновський. Сервіс Kazka.fun використовує можливості штучного інтелекту ChatGPT для швидкого генерування казок. Усе, що потрібно для створення тексту, — зареєструватися на сайті й заповнити форму, обравши одну із запропонованих тематичних категорій (зараз їх доступно чотирнадцять: джунглі, козаки, космос, лицарі та принцеси, школа тощо) та, за потреби, вигадавши ім'я головного героя й кілька подій сюжету. Загалом можна обмежитися лише тематичною категорією, тоді головного героя й сюжет нейромережа вигадасе самостійно. Після цього штучний інтелект швидко згенує коротку історію, написану для полегшення дитячого сприйняття лексично й синтаксично простою мовою, а також проілюструє її одним зображенням. Після генерування казки й ілюстрацію до неї можна відредагувати: художня якість нередатованих історій здебільшого доволі низька. Протягом однієї доби користувач сервісу Kazka.fun може безкоштовно згенувати до п'яти казок, кожна з яких відображається на його особистій сторінці та в розділі сайту «Нові казки». Казки доступні для ознайомлення широкому загалу, прочитати й уподобати їх можуть

і незареєстровані користувачі сервісу, а найпопулярніші історії автоматично потрапляють на головну сторінку Kazka.fun. Так, на момент написання статті найбільш уподобаними на сайті є казка «Марго та гупі москалі» користувача під нікнеймом Yuriy, серія казок «2-Б Мафія, пригоди тварин», «2-Б Школа чарівництва: незвичайні уроки Оксани Ярославівни» користувачки Natalie, серія казок про Кота Пулю користувача Ярослава Мороза.

Творам генерованої літератури притаманна більшість ознак диджимодерністського тексту, але найхарактернішими з них є електронно-цифрова форма (текст генує електронна нейромережа на основі матеріалів певної цифрової інформаційної бази, розміщується він зазвичай в інтернеті), поступальність, плинність рамок (зокрема, згенеровані на Kazka.fun казки можуть легко видалятися, редагуватися й дописуватися), перероблення текстових ролей. Утім найяскравіше тут реалізується видозміна концепції авторства. На думку дослідника Ж.-П. Бальпе, у генерованій літературі також є автор, але його функція полягає не в написанні тексту, вона дещо інакша (2005, с. 2). Зазвичай автором генерованого твору визначається людина, що формулює запит до нейромережі й редагує отриманий у результаті текст. Часто автор зберігає анонімність, як у випадку з користувачами сервісу Kazka.fun, що мають нікнейми й важко ідентифікуються. Загалом щодо правомірності застосування інструментів штучного інтелекту у творчості тривають дискусії, оскільки через свою новизну це явище поки не внормоване юридично.

Висновки

У цьому дослідженні визначено, що в епоху диджимодернізму розвиток цифрових технологій і поширення інтернету значно вплинули на художню прозу. Традиційні літературні форми зазнали змін: у класичні друковані видання подекуди додається текстострофіка у вигляді комп'ютерного коду та інтернет-листування, які сучасні письменники часто застосовують для встановлення зв'язку між паперовою книгою й віртуальним простором. Гіпертекстуальний роман розглянуто як зразок протодиджимодерністської прози, окреслено ключові особливості нових прозових форм — ергодичної, мережевої та інтерактивної літератури, фанфікшн, візуальної новели та генерованої літератури відповідно до характерних ознак диджимодерністської текстуальності, які запропонував А. Кірбі. З'ясовано, що для диджимодерністської прози характерні інтерактивність і мультимедійність, що робить її багаторівневим мистецьким явищем, для повноцінного сприйняття якого читачеві необхідно глибше взаємодіяти з текстом.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з потребою проаналізувати нові змістові акценти в прозових текстах диджимодерністської епохи,

⁹ <https://kazka.fun>

а також класифікувати й схарактеризувати поетичні форми цифрової доби, зокрема мережеву поезію, кодопоезію, відеопоезію, генеровану поезію тощо.

Покликання

- Бовсунівська, Т. (2015). *Жанрові модифікації сучасного роману*. Діса пліус.
- Бовсунівська, Т. (2016). Фреймова структура роману «AM™» Юрія Іздрика і особливості сучасного жанрового освоення. *Мова і культура*, 19(3), 5–11.
- Горбунов, А. (2016). *Ctrl + Alt + F11. Робот — не вовк*. Гамазин.
- Гребенюк, А. (2014). Інтерактивна література як новий феномен української культури. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філософські науки*, 18, 55–59.
- Гурдуз, А., & Невестюк, О. (2018). Фанфікшн: парадокси статусу в художньому просторі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 34(1), 89–91.
- Завадський, Ю. (2005). Кібтерекст і ергодична література: типологічна модель мережевої літератури Еспена Дж. Аарсета. *Studia Methodologica*, 16, 54–59.
- Кідрук, М. (2021). *Не озирайся і мовчи*. КСД.
- Кузнецова, М. (2014). Жанрова специфіка комунікативно-текстового феномена «фанфікшен» (на матеріалі саги Дж. Р. Р. Мартіна «A song of ice and fire»). *Нова філологія*, 60, 93–97.
- Маклюен, М. (2024). *Галактика Гутенберга. Становлення людини друкованої книги*. Лабораторія, Ніка-Центр.
- Підпригора, С. (2022). Соціальна мережа як онлайн-платформа експериментальної художньої літератури. *Pomiedzy. Polonistyczno-Ukrainoznawcze Studia Naukowe*, 4(7), 87–95.
- Румянцева-Лахтіна, О. (2021). Гіпертекстуальність як дискурсивний вимір романів М. Павича та сімейної саги «Музей покинутих секретів» О. Забужко. У О. Маленко (Ред.), *Матеріали I Міжнародної славістичної конференції, присвяченої пам'яті святих Кирила і Методія* (с. 281–289). ХІФТ.
- Татаренко, А. (2011). «Гіпертекст», «гіпертекстуальність», «ергодична література»: походження та окремі аспекти функціонування термінів. *Studia Slavistica*, 11, 102–116.
- Чернявська, В. (2015). Інтерактивна література як відкритий текст (на матеріалі творів Едварда Паккарда «Таємниця покинутого замку» та Джо Девера «Самотній вовк»). *Наукові праці. Філологія. Літературознавство*, 247(259), 150–154.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. JHU Press. <https://doi.org/10.56021/9780801855788>
- Alley, K. M., & King, J. R. (2018). Re-Imagining collaborative composing: Insights from a text-based role-play game forum. *The Journal of Literacy and Technology*, 19(1), 2–24.
- Balpe, J. P. (2005). Principles and processes of generative literature: questions to literature. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 34, 1–8. <https://doi.org/10.25969/mediarep/17664>
- Hayot, E. (2021). Video games & the novel. *Daedalus*, 150(1), 178–187. https://doi.org/10.1162/daed_a_01841
- Kirby, A. (2009). *Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. Bloomsbury Publishing.
- O'Sullivan, J. (2019). *Towards a digital poetics. Electronic literature & literary games*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11310-0>
- Rettberg, S. (2018). *Electronic literature*. Wiley.
- Viies, P. (2005). Literature in cyberspace. *Folklore*, 29, 153–174. <https://doi.org/10.7592/FEJF2005.29.cyberlit>
- Balpe, J. P. (2005). Principles and processes of generative literature: questions to literature. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 34, 1–8. <https://doi.org/10.25969/mediarep/17664>
- Bovsunivska, T. (2015). *Zhanrovi modyfikatsii suchasnoho romanu* [Genre modifications of the modern novel]. Disa plius.
- Bovsunivska, T. (2016). Freimova struktura romanu "AM™" Yurii Izdryka i osoblyvosti suchasnoho zhanrovoho osnovlennia [The problem of semantic relationships between text fragments of hyperfictional novel of the 21st century (Based on the novel "AM™" by Yuriy Izdryk)]. *Mova i kultura*, 19(3), 5–11.
- Cherniavska, V. (2015). Interaktyvna literatura yak vidkrytyi tekst (na materiali tvoriv Edvarda Pakkarda "Taiemnytsia pokynutoho zamku" ta Dzhо Devera "Samotnii vovk") [Interactive fiction as an attempt of new comprehension of the notion of open text in modern socio-cultural envelopment (Based on "The Mystery of an Abandoned Castle" written by Edward Packard and "The Lone Wolf" Written by Joe Dever)]. *Naukovi pratsi. Filolohiia. Literaturoznavstvo*, 247(259), 150–154.
- Hayot, E. (2021). Video games & the novel. *Daedalus*, 150(1), 178–187. https://doi.org/10.1162/daed_a_01841
- Horbunov, A. (2016). *Ctrl+Alt+F11. Robot — ne vovk* [Ctrl + Alt + F11. A robot is not a wolf]. Hamazyn.
- Hrebenuk, A. (2014). *Interaktyvna literatura yak novyi fenomen ukraïnskoi kultury* [The perspectives of evolving national interactive fiction]. *Naukovyi visnyk Skhidnoievropetskoho natsionalnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky. Filosofski nauky*, 18, 55–59.
- Hurdz, A., & Nevestiuk, O. (2018). *Fanfikhshn: paradoksy statusu v khudozhnomu prostori* [Fanfikhshn: the status paradoxes in the art space]. *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Seriia: Filolohiia*, 34(1), 89–91.
- Kidruk, M. (2021). *Ne ozyraisia i movchy* [Do not look back and be silent]. KSD.
- Kirby, A. (2009). *Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. Bloomsbury Publishing.
- Kuznetsova, M. O. (2014). Zhanrova spetsyfika komunikatyvno-tekstovoho fenomena "fanfikshen" (na materiali sahy DZh. R. R. Martina "A song of ice and fire") [Genre specificity of "fanfiction" as a communicative and textual phenomenon (on the material of G. R. R. Martin's "A Song of Ice and Fire")]. *Nova filolohiia*, 60, 93–97.
- McLuhan, M. (2024). *Halaktyka Hutnerberha. Stanovlennia liudyny drukovanoi knyhy* [The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man]. Laboratoriia, Nika-Tsentr.
- O'Sullivan, J. (2019). *Towards a digital poetics. Electronic literature & literary games*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11310-0>
- Pidopryhora, S. (2022). Sotsialna merezha yak onlain-platforma eksperymentalnoi khudozhnoi literatury [Social network as an online platform of experimental fiction]. *Pomiedzy. Polonistyczno-Ukrainoznawcze Studia Naukowe*, 4(7), 87–95.
- Rettberg, S. (2018). *Electronic literature*. Wiley.
- Rumiantseva-Lakhtina, O. (2021). Hipertekstulnist yak dyskursyvnyi vymir romaniv M. Pavycha ta simeinoi sahy "Muzei pokynutykh sekretiv" O. Zabuzhko [Hypertextuality as a discursive dimension of M. Pavych's novels and the family saga "Museum of Abandoned Secrets" by O. Zabuzhko]. In O. Malenko (Ed.), *Materialy I Mizhnarodnoi slavistychnoi konferentsii, prysviachenoï pam'iaty sviatykh Kyryla i Mefodiia* (pp. 281–289). KIFT.
- Tatarenko, A. (2011). "Hipertekst", "hipertekstualnist", "erhodychna literatura": pokhodzhennia ta okremi aspekty funktsionuvannia terminiv ["Hypertext", "hypertextuality", "ergodic literature": origin and aspects of term functions]. *Studia Slavistica*, 11, 102–116.
- Viies, P. (2005). Literature in cyberspace. *Folklore*, 29, 153–174. <https://doi.org/10.7592/FEJF2005.29.cyberlit>
- Zavadskyi, Yu. (2005). Kibertekst i ergodychna literatura: typolohichna model merezhevoi literatury Espena Dzh. Aarseta [Cybertext and ergodic literature: a typological model of networked literature by Espen J. Aarseth]. *Studia Methodologica*, 16, 54–59.

References (translated and transliterated)

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. JHU Press. <https://doi.org/10.56021/9780801855788>
- Alley, K. M., & King, J. R. (2018). Re-Imagining collaborative composing: Insights from a text-based role-play game forum. *The Journal of Literacy and Technology*, 19(1), 2–24.

Dmytro Zozulia

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

THE POETICS OF FORM IN DIGIMODERNIST PROSE

Nowadays, in the era of rapid development of digital technologies, which the British researcher A. Kirby calls digimodernism, literature is undergoing significant changes, first of all, at the level of form. Traditional paper editions are being transformed, and completely new phenomena are emerging in the electronic space, the existence of which was impossible before the advent of computers, the Internet, social networks, etc.

In particular, in recent decades, new prose forms have emerged and developed significantly, and the need for a detailed analysis of these forms makes this study relevant. The purpose of the article is to identify and characterize the peculiarities of the poetics of the prose form in the era of digitalism, to determine what features of digital textuality are inherent in them. The subject of this study is ergodic, network (in particular, Facebook novel) and interactive literature, hypertext novel as an example of proto-digital prose, LitRPG, fanfiction, visual novel and generative prose. The study uses intermedial, comparative, and structuralist methods of analysis.

As a result of the study, it was found that in the era of digimodernism, traditional paper publications can be changed by adding textography (computer code and Internet correspondence) and QR codes, thus combining with the virtual space. Using examples from world and Ukrainian literature, we have examined the hypertext novel as an example of proto-digimodernist literature, and found that prose forms in the literature of the digital age are mostly interactive and multimedia, represent multilevel artistic phenomena and require the reader to interact with the text on a deeper level. The novelty of the study is that we have determined that prose forms of the digital age are characterized by such features of digital textuality as onwardness, haphazardness, evanescence, reformulation and intermediation of textual roles, anonymous, multiple and social authorship, the fluid-bounded text, and the nature of electronic-digitality.

Prospects for further research are related to the need to analyze and classify poetic forms of digimodernist literature.

Keywords: digimodernism; digital technologies; prose; novel; text; contemporary Ukrainian literature.

Стаття надійшла до редколегії 03.08.2024