

Компьютерная литература как новый модус экзистенции читателя

Е. А. Пожарицкая

Одесский национальный университет имени И.И. Мечникова, г. Одесса, Украина
Corresponding author. E-mail: morpo@ukr.net

Paper received ; Accepted for publication .

Аннотация. В статье рассматриваются характерные черты цифровой литературы с фокусом на основных лингвистических особенностях ее нарратива. Основная цель исследования – раскрытие когнитивно-коммуникативной специфики цифровой литературы и определение ее лингвального статуса. Принимая во внимание как печатные, так и цифровые книги-игры, автор доказывает, что они являются новым способом познания окружающего мира и близки к компьютерным играм, обладая тем же типом людонарратива. Делается вывод о том, что, в отличие от видеоигр, цифровая литература, предлагающая читателю выбор, представляет собой не столько эргодическую активность, сколько, по сути, является новым модусом экзистенции читателя с только условной кажимостью свободы выбора.

Ключевые слова: цифровая литература, нарратив, людонарратив, эргодическая активность, модус экзистенции, лингвистические особенности нарратива.

*Reading is to the mind what exercise to the body.
(J. Addison)*

Поиск новых форм литературного творчества и глобальная «компьютеризация» населения с неизбежностью привели к возникновению интерактивного типа художественной литературы. Используя новейшие компьютерные технологии как распространенный способ обмена информацией, авторы нового литературного направления выбирают монитор вместо печатного листа для коммуникации с потенциальным читателем.

В настоящей работе фокус исследования сосредоточен на истоках возникновения компьютерной художественной литературы, а также на основных отличиях ее от обычной, печатной. **Актуальность** работы вытекает из прогрессирующего распространения цифровой литературы как способа коммуникации с читателем, ее возрастающей популярностью и недостаточной изученностью ее возможностей в лингвистике. В настоящее время даже существует Интернациональное общество цифровой художественной литературы, члены которого, профессиональные и непрофессиональные писатели и журналисты, экспериментировали с возможностями компьютера по созданию разных форм и жанров.

Несмотря на относительную молодость нового направления и неоднозначность его восприятия читателями и критиками, нельзя не признать, что данное явление представляет собой новый уровень коммуникации, где синтезированы в единое целое вербальные и надвербальные формы. Сегодня изучение цифровой литературы носит, в основном, описательный характер [11; 30; 16; 19; 20; 25 и др.]. Лингвисты и литературоведы даже не всегда могут четко определить, является ли сам предмет исследования «литературой» в общепринятом понимании этого понятия.

Объектом исследования в нашей работе является цифровая литература как квазивербальный код передачи сообщения. **Предметом** – лингвальные характеристики цифровой художественной литературы.

Цель настоящей работы – раскрытие когнитивно-коммуникативной специфики цифровой литературы и определение ее лингвального статуса. Для реализации поставленной цели в работе решаются

следующие непосредственные задачи:

- конкретизировать понятие цифровой художественной литературы;
- выявить ее истоки и вербальные особенности;
- провести сравнительный анализ печатного и кибертекстов.

Материалом исследования послужили десять англоязычных книг из серии «*Choose Your Own Adventure*» («Выбери себе приключение»), 1998-2010 гг. (1897 у.с.) и их компьютерные аналоги, предназначенные для чтения на экране.

Возникнув около двадцати пяти лет назад, понятие «цифровая», или «электронная» литература (*digital literature*) прочно вошло в обиход исследователей и обычно интерпретируется как «особый жанр литературы созданный при помощи компьютерных технологий для чтения на компьютере» [11, с. 42]. Автор приведенного определения, впрочем, добавляет, что такие тексты возможно не только исследовать, но в них также легко заблудиться не в переносном, а прямом смысле слова ввиду особой топологической структуры машинной репрезентации [там же, с. 45]. При этом, некоторые исследователи указывают, что основой дигитальной литературы является компьютерная эстетика: «Цифровая литература использует технические возможности компьютера и дигитальные / мультимедийные технологии как основу формообразующего, эстетического начала. Адекватное воспроизведение такого текста на бумаге невозможно и изначально не предусмотрено [8, с. 438].

В лингвистике известен также и такой подход к дигитальной литературе, при котором под последней понимаются все сообщения, передаваемые посредством компьютерных технологий [14, с. 25]. Очевидно, что при данной трактовке понятие «электронная литература» интерпретируется исследовательницей очень широко, включая в себя и описание технических операций с интерактивным вовлечением в них пользователя, и обучающие курсы при помощи компьютера [например, 29] и т.п.

Дж. Тэбби придерживается мнения, что «любая письменная деятельность, все, что включает буквенные обозначения и может быть напечатано на любом

языке, может считаться литературой [32]. Принятие такого определения с неизбежностью приводит к признанию литературой любого, даже бессмысленного набора слов. Р. Симановски по этому поводу пишет, что злоупотребление компьютерными возможностями в литературе приведет к «технологическому кичу» [31].

В своей работе мы сосредоточиваем внимание только на художественной компьютерной литературе, которую понимаем, в отличие от, например, Дж. Тэбби, как, прежде всего, *смыслоорганизованное* целое.

В своем исследовании мы разделяем позицию польского литературоведа А. Калуцкой, которая главным и определяющим критерием художественной литературы считает ее *сюжетность* [27]. Кроме того, в понятие художественной литературы считаем необходимым добавить и эстетический критерий, который по отношению к сюжету является вторичной, но необходимой составляющей.

Обобщая сказанное здесь, можно заключить, что художественная дигитальная литература – не просто комбинация вербальных и невербальных знаков, представленных силами компьютера для чтения на мониторе, а созданное при помощи компьютерных технологий квази-вербальное сообщение, обладающее смыслом и эстетическим началом.

В отличие от печатной литературы, где сюжет развивается линейно и читатель переходит со страницы на страницу в порядке их следования друг за другом, в цифровых произведениях читающий сам становится творцом сюжета, так как ему предоставлено право выбора действия и структурирования событий. Указанная особенность выводит произведение цифровой литературы за грань обычного восприятия текстового сообщения, и для исследователя возникают следующие вопросы. Можно ли здесь (как в произведениях постмодерна) говорить о «смерти автора» или «соавторстве» читателя? Следует ли рассматривать интерактивность последнего как реальную свободу выбора или речь идет об умелой интеллектуальной игре автора с его потенциальным читателем, а предоставленные опции – лишь иллюзия свободы?

В качестве основных характеристик компьютерной литературы обычно отмечается использование гипертекста, интерактивность читателя и присутствие в нарративе элементов анимации или мультимедийности. Разворачивание сюжетного действия в дигитальной литературе всегда предполагает предоставление читателю определенных возможностей управления этим процессом. Обращаясь к философии, читаем: «бытие в возможности — это область существования вещей, которые опосредованы мыслью, другими словами, это бытие мысли» [6, с. 26]. Такая точка зрения сближает цифровую литературу с компьютерной игрой, где геймеру также предоставлена возможность выбора и отличное от его реального бытия, виртуальное существование.

Философские и культурологические концепции игры, в качестве последней, рассматривают «каждый процесс перехода *возможности* в действительность с различной адекватностью (от латинского слова *alea* — игральная кость)» [5, с. 40]. Выражаясь словами И. Хейзинга, «игра переносит человека в «магическое

измерение» [там же]. Это – временная сфера, которая находится среди обыденной жизни. В этом ее двойственность: она выступает как деятельность в реальном мире и одновременно – в мире воображаемом, иллюзорном». Автор дает следующую дефиницию процессу игры: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «киного бытия», нежели «обыденная» жизнь» [там же, с. 41]. Похожее определение игре дает и К.Б. Сигов: «Игра – форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и развертывается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) каких-либо ситуаций, смыслов, состояний» [3, с. 110].

Сегодня даже существует особая наука людология (от греч. *ludo* – игра), изучающая игру как особый способ познания действительности. Автор термина Г. Фраска (1999 г.) определил людологию как дисциплину, изучающую игры и игровую активность [22]. К людологам относятся и теоретики видеоигр [10; 12; 22; 23; 26].

Базовой концепцией людологии выступает следующая трехступенчатая схема: *мысль (возможность) – реализация (переход от возможности в действительности) – результат (действительность)*.

Процесс перехода и его конечный результат (бытие в действительности) Аристотель назвал энтелехией [1, с. 429]. Оценивание и прогнозирование возможностей – это «область бытия мысли, то есть существование человека характеризуется следующим образом: *cogito ergo sum*» [6, с. 24]

Иными словами, игра дает геймеру возможность новой экзистенции во времени и пространстве, и привлекательность компьютерной игры вытекает из мультимодусной экзистенции геймеров. Нельзя не согласиться с Р. П. Черновым, который в своей работе «Ludi & люди: краткий курс людологии» указывает, что людология близка философии, так как предметом познания ее является универсум в предельности основ бытия [7].

Сходство людонаратива компьютерной игры и цифровой литературы усматриваем не только в обязательной интерактивности читателя, но и в общих истоках, восходящих к философии Д. Льюиса о возможностях и реальности. Последние рассматриваются как разные модусы существования действительности, и любой возможный мир реализуем [28]. По словам М. Эскелинена, «людология дает ключ к пониманию перспектив и парадигмы исследования нового типа (*цифровой*) литературы» [20, с. 184]. Известная американская исследовательница цифровой литературы К. Хайлис также отмечает, что грань между компьютерной игрой и дигитальной литературой является весьма зыбкой, и речь может идти только о количественном преобладании вербального сообщения [25].

Автор работ по литературной семантике Э. Белл пишет, что «сущность произведения не просматривается читателями-игроками, а развивается в соответствии с их объединенными усилиями с авторами-

публикаторами. ... Тем не менее, нельзя не отметить, что во многих игровых скриптах скрыты настоящие сокровища литературы» [15, с. 84].

Некоторые авторы, как, например, Э. Аарсет [11; 12], не делают различий между цифровой литературой и видеоигрой, объединяя и то, и другое в понятие «кибертекст». Такого же мнения придерживается и Дж. Юл, считая, что любая видеоигра – уже рассказ [10; 26].

Таким образом, цифровая литература манифестирует особую семиотическую последовательность селективных отправных точек, определяющих «тропу», по которой развивается сюжет. Э. Аарсет называет такую литературу эргодической (от греческого *hodos* – работа и тропа) [11, с. 103].

Использование составителями в кибертекстах технических возможностей компьютерных и мультимедийных технологий для достижения желаемой образности рассматривается некоторыми исследователями как новый уровень стилистических средств достижения образности [16].

В своем исследовании мы опираемся на традиционное понимание термина «стилистический прием» как выразительное средство языка [13; 24]. В цифровой литературе речь может идти о мультимодальности, о синтезе вербального и надвербального, но при этом надвербальное *a priori* не может относиться к стилистическим средствам выражения. Вербальная же сторона, представленная в цифровом тексте, в определенной мере отображает индивидуальную манеру автора-составителя текста.

Должно быть, наиболее древним примером такой литературы свободного выбора читателя является китайская книга предсказаний, написанная группой авторов и известная нам как Книга Перемен (Западная династия Чу (1122-770)). В ней текст является порождением бессознательного выбора гадателя.

Главное отличие цифровой литературы от печатной обычно усматривают в способах репрезентации информации. Говоря о когнитивном аспекте этого процесса, напомним, что в большинстве печатных произведений, как и в реальной жизни, события представлены линейно. В цифровом нарративе всегда прослеживается скачкообразная селективность, или, как указывает в своих работах аргентинский писатель Хорхе Луи Борге, сюжет имеет структуру дорожной развилки. Развитие действия происходит в хаосе различных направлений, которые никогда не ведут прямо к развязке [18]. Эко утверждает, что существуют три вида лабиринтов: линейный, запутанный и сетевой или ризомный [9, с. 80]. Отсюда, очевидно, что, если печатная литература – линейный лабиринт, игра – запутанный, то нарратив в цифровой литературе – почти всегда ризомный.

С нашей точки зрения, несмотря на определенное сходство, видеоигра и цифровое художественное произведение не тождественны. Во-первых, в ролевых играх (так называемых *RPG* – *role-playing games*) геймеров может быть несколько, а в цифровом произведении читатель только один. Во-вторых, если видеоигра – это *эргодическая* активность с сублимацией физической сноровки, магических способностей

и др., то цифровое чтение – это, прежде всего, способ *экзистенции*, причем, экзистенции, главным образом, *интеллектуальной*.

Достаточно ярким примером мультимодальной интерактивной экзистенции читателя в разных модулях пространства и времени является литературная серия *Choose Your Own Adventure (CYOA)*, наиболее «долгоиграющая» серия книг-игр в истории книгопечатания. Произведения этой серии – это книги для детей и подростков, представленные, как в виде печатных изданий, так и в виде электронных книг.

Впервые книги с возможностью читателя самому структурировать сюжет были выпущены издательством *Bantam Books* между 1979-1998, а сейчас их публикация возобновилась издательством *Chooseco* (2006-...). Заметим, что книги-приключения родились из рассказов ставшего в последствие одним из первых создателей серии Эдварда Паккарда (*Edward Packard*) (1968), который рассказывал своим детям сказки на ночь. В этих книгах читатель одновременно является главным героем, поставленным перед интеллектуальным выбором. Отметим, что если в первых книгах возможных окончаний историй было до 40, то теперь их оптативность снизилась до восьми-деяти.

В настоящее время жанровое и художественное разнообразие книг этой серии очень велико, и они не утрачивают своей популярности. Более того, параллельное существование печатной и цифровой версий книг указанного профиля позволяет проследить общие черты и различия между ними.

Остановимся подробнее на лингвальных особенностях данного типа литературы.

Прежде всего, отметим употребление в обеих – печатной и цифровой – версиях прямого обращения к читателю «ты» (*you*), что сразу вовлекает его в сюжет произведения и обеспечивает эффект «присутствия». В плане синтаксической организации высказываний, в печатном тексте доминируют предложения *сложноподчиненные*, часто темпорального или казуального типа (46,6%) на втором месте – *простые* предложения (29,8%), на третьем – *сложносочиненные* предложения (18,5%). Удельный вес в нарративе предложений *осложненного* типа и *структурно-непредикатных* построений составляет 5,1%. Например:

1. *You decide you'd like to spend some time researching the home of Henry Marsden* [37, с. 21]. – Представленное предложение является сложным, сложноподчиненным изъяснительного типа, обладая двумя подлежащно-сказуемыми ядрами (*you decide; you'd like*).

2. *The girl named Rose passes by Elton's house on a bike* [38, с. 3]. – Данное предложение обладает только одной структурой предикации (*girl passes*) и является простым.

3. *He has a pale, lined face with a thin, grim mouth* [41, с. 5]. – Обладая двумя группами однородных определений (*a pale, lined face; a thin, grim mouth*), предложение классифицируется как *осложненное*.

Что касается цифровой версии, то при достаточном совпадении общей картины синтаксической репрезентации текста, количество простых предложений возрастает до 36,4% и их удельный вес практически приравнивается к весу сложноподчиненных предло-

жений (37,2%). Возрастает также количество неперидикатных высказываний, которые сопровождаются или заменяются звукоподражанием (10,1%).

Например:

1. *You come to a room with a single state of the art cupcake on a cyber pedestal [40].*

2. *You see him [33].*

3. *Splash! – звук падающего тела [42].*

Во всех рассмотренных печатных и дигитальных книгах количественно превалирует употребление простого настоящего времени (*Simple Present*), Установленные закономерности, на наш взгляд, способствует, с одной стороны, динамике развития сюжета, а с другой, – обеспечивают «пошаговость» читательского восприятия.

Например:

1. *You stand on the rock and see your boat is broken to pieces [39, с. 37].*

2. *You flee down a narrow ravine [35].*

3. *You listen in and hear strange voices [36].*

Приведенные примеры высказываний полностью совпадают в печатной и цифровой версии нарратива указанных авторов, что убеждает в наличии не только общей сюжетной канвы, но и общности в способе репрезентации информации. Выбор сюжетной линии поведения читателя вводится в виде определенного набора альтернатив (обычно их две). При этом, в печатной книге они обычно вводятся условными предложениями с последующим императивом:

Например:

If you turn northeast, turn to page 20.

If you head south, turn to page 16 [34, с. 56].

В диалогах читателя с другими персонажами и в печатной версии книги, и в ее цифровом корреляте превалируют простые предложения. Отметим, что в большинстве случаев читатель – коммуникативный

лидер, за которым остается право решения, т.е. создается иллюзия свободы организации сюжета и своей судьбы в виртуальном пространстве.

Свой выбор читатель может делать осознанно, а может предоставлять его воле случая, когда автор не предлагает читателю приемлемых альтернатив или читатель совершает выбор механическим нажатием клавиш компьютера. Если в игре человек примеряет на себя различные маски, оставаясь, тем не менее, в реальной жизни собою, то читая цифровую книгу, он живет в отличном от реального времени и пространстве. Иными словами, собственной когниции человек существует как некая идея, или как «третий человек» Платона [4, с. 491]. При этом объективация человека в реальной жизни происходит как набор «масок» или ролей, которые он играет в течение жизни. В реальной жизни процесс этот происходит линейно: одна и та же личность одновременно не может репрезентироваться разными ипостасями.

Печатные и цифровые книги рассматриваемой серии – почти всегда ставка на выживание главного героя-читателя в выдуманной автором реальности. Следовательно, автор и читатель – не собратья по конструированию виртуального мира произведения, а скорее – противники с неравными возможностями.

Обобщая свои наблюдения, сделаем вывод, что когнитивная суть дигитальной литературы жанра *Choose Your Own Adventure* не только и не столько в поликодовости произведений, сколько в предоставлении читателю возможности новой виртуальной экзистенции и ощущения свободы действий. Такая свобода, впрочем, обычно, как и в реальной жизни, является мнимой, но читатель осознанно принимает вызов нарратора-кукловода, надеясь оказаться интеллектуально сильнее автора или просто уповая на удачу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель Сочинения в 4-х томах / Аристотель. – М.-Л. : АА СССР Ин-т философии, 1978. – Т. 2. – 687 с.
2. Пожарицкая Е.А. Цифровая литература как интерактивная игра с читателем / Е.А. Пожарицкая // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. — Серія: Філологічні науки. – Луцьк : Східноєвропейський національний університет ім. Лесі Українки, 2016. — № 6 (331). — С. 63–70.
3. Сигов Б.К. Игра / Б.К. Сигов // Современная западная философия: Словарь. – М., Политиздат, 1991. – 414 с.
4. Скирбекк Г. История философии / Скирбекк Г., Гилье Н. – М.: Владос, 2000. – 800с.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
6. Чернов Р.П. Пропедевтика лudoлогической теории преступности / Р.П. Чернов // Рубикон: Сб. научных работ ученых. – [отв. ред. А.Л. Бойко]. – Ростов Н/д: РГУ, 1999. – Вып. 4. – С. 24-28.
7. Чернов Р. П. Ludi & Люди : краткий курс лudoлогии / Р. П. Чернов. – Москва : ЛигалЭксперт, 2007. – 36 с.
8. Шмидт Э. Буквальная (не)движимость. Дигитальная поэзия в РуЛиНете / Э. Шмидт // Russian Literature. – LVII. – 2005. – S. 423-440.
9. Эко У. Заметки на полях «Имени розы» / У. Эко; Е. Костюкович. – СПб. : Symposium, 2002. – 92 с.
10. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах / Йеспер Юл // Логос, 2015. – № 1(103). – С. 61–78.
11. Aarseth Espen J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / Espen J. Aarseth. – Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1997. – 216 p.
12. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One / E.Aarseth // Game Studies. – July, 2001. – Vol. 1. – Iss. 1. – [Electronic resource]. – Access Mode: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
13. Arnold I. V. Stylistics. Modern English / I.V. Arnold. - Moscow: Flinta, 2002. - 384 p.
14. Bell A. Reading Digital Technologies / Alice Bell. – Toronto, 2004. – 225 p.
15. Bell A. The Possible Worlds of Hypertext Fiction / Alice Bell. – Ldn: Palgrave Macmillan, 2010. – 205 p.
16. Bell A. A [S]creed for Digital Fiction / Alice Bell, Astrid Ensslin, Dave Ciccoricco, Hans Rustad, Jess Laccetti, Jessica Pressman // Electronic book review, 03.07. 2010. – [Electronic Resource]. – Access Mode: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/DFINative>
17. Bell A. Media-Specific Metalepsis in 10:01 / A. Bell // Analyzing Digital Fiction / A. Bell, A. Ensslin, H.K.Rustad / [Ed. by Michael Burke]. – NY: Routledge, 2014. – P. 21-39.
18. Professor Borges A Course on English Literature/ L.J. Borges. – [ed. K. Silver, Martín Hadis and Martín Arias]. – NY: New Directions, 2013. – 288 p.

19. Ensslin A. *Literary Gaming* / A. Ensslin. – Cambridge, MA: MIT Press, 2014. – 216 p.
20. Eskelinen M. Six Problems in Search of a Solution The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory / Markku Eskelinen // *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing In Programmable Media.* – [ed. Peter Gendolla, J. Schaeffer]. – Medieunbruecher, Media Upheavals. – Vol. 16. – 2007. – P. 179-211.
21. Eskelinen M. *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory* / Markku Eskelinen. – Ldn: Bloomsbury Academic, 2012. – 472 p.
22. Frasca G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative* / G. Frasca // *Parnasso#3*, Helsinki, 1999. – [Electronic resource]. – Access mode: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
23. Frasca G. *Simulation vs Narrative: Introduction to Ludology* / G. Frasca. – L.; N.Y.: Routledge, 2003. – 247 p.
24. Galperin I.R. *English Stylistics* / I. R. Galperin. – Moscow: URSS, 2010. – 334 p.
25. Hayles N.K. *Electronic Literature: What is it?* / N. Katherine Hayles. – // *The Electronic Literature Organization.* – #1.0, January, 2. – 2007. – [Electronic Resource]. – Access Mode: <https://eliterature.org/pad/elp.html>
26. Juul J. *What Computer Games Can and Can't Do* / J. Juul. – [Electronic Resource]. – Access Mode: <http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html>
27. Kałuska A. *Digital literature: is it literature at all?* / Angelika Kałuska. – [Electronic Resource]. – Access Mode: https://www.academia.edu/2208671/Digital_literature_is_it_literature_at_all
28. Lewis D. *Logical Theory and Semantic Analysis Essays : Dedicated to STIG KANGER on His Fiftieth Birthday* / D. Lewis. – [ed. by S.Stenlund]. – Springer Netherlands, 1974. – 222 p.
29. Piankovska I. *Flicked Classroom* / Inna Piankovska // *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки.* — Серія: Філологічні науки. – Луцьк : Східноєвропейський національний університет ім. Лесі Українки, 2016. – № 5 (330). – С. 132-137.
30. Pope J. *A Future for Hypertext Fiction* / J. Pope // *Convergence* 12 (4), 2006. – P. 447-465.
31. Simanowski R. *Concrete poetry in analog and digital media* / Roberto Simanowski // *dichtung-digital.* – February, 2003. – [Electronic resource] / – Access mode: <http://www.dichtung-digital.org/2003/parisconnection/concretepoetry.htm>
32. Tabbi J. *Toward a Semantic Literary Web : Setting a Direction for the Electronic Literature Organization's Directory* // *The Electronic Literature Organization.* – #29, January. – 2007. – [Electronic Resource]. – Access Mode: <http://eliterature.org/pad/slw.html>

BIBLIOGRAPHY

33. Dalmady Astrid *Arcane Intern* [Electronic Resource] / Astrid Dalmady. – Yarn, 2015. – Access Mode: <http://astriddalmady.com/ArcaneIntern.html>
34. Gilligan Alison *Pirate Treasure of the Onyx Dragon* / Alison Gilligan. – Chooseco, 2011. – 144 p.
35. Gladstone Max *Deathless: The City's Thirst* [Computer-based Resource] / Max Gladstone. – Choice of Games LLC: Android, iOS, 2015
36. Leigh Alexander *Save Merlin the Pig: A rescue quest of dubious proportions* [Electronic Resource] / Alexander Leigh. – Inkle, Yarn: iOS. – Access Mode: <https://writer.inklestudios.com/stories/2rbj>
37. Montgomery R.A. *House of Danger* / R.A. Montgomery. – Chooseco, 2006. – 144 p.
38. McMurtry K. *Zombie Penpal* / Ken McMurtry. – Chooseco, 2011. – 144 p.
39. Packard E. *Dinosaur Island* / E. Packard. – Bantam Books, 1993. – 128 p.
40. Porpentine *High End Customizable Sauna Experience* [Electronic Resource] / Porpentine. – Inle, Yarn: iOS, 2015. – Access Mode: <http://www.aliendovecote.com/uploads/twine/sauna.html#8>
41. Wallace Jim *Terror on the Titanic* / Jim Wallace. – Chooseco, 2007. – 144 p.
42. Wienersmith Zach *Trial of the Clone* [Computer-based Resource] / Zach Wienersmith. – Tin Man Games: Android, iOS, 2015

REFERENCES

1. Aristotle *Collected writings* / Aristotle. – M.-L. : AA USSR: Institute of Philosophy, 1978. – Vol 2. – 687 p.
2. Pozharytska Olena. *Digital literature as an interactive game with the reader.* // *Collection of Scholarly Papers of the Lesia Ukrainka National University of the East of Europe.* — Series: Philology. – Lutsk : Lesia Ukrainka National University of the East of Europe, 2016. — № 6 (331). — P. 63–70.
3. Sigov B.K. *Game* / B.K. Sigov // *Modern Western Philosophy: Dictionary.* – M., Polit-press, 1991. – 414 p.
4. Skirbekk G. *History of Philosophy* / G. Skirbekk, N. Gilje. – M.: Vlos, 2000. – 800 p.
5. Huizenga J. *Homo Ludens; Articles on the History of Culture.* / Translated by D.V. Silvestrova; Comment. by D.E. Kharitonovich. – M.: Progress – Tradition, 1997. – 416 p.
6. Chernov R.P. *Propedaeutics of the Criminals' Ludology Theory* / R. P. Chernov // *Rubicon: Collection of works.* – [ed. A.L. Boyko]. – Rostov na Donu: RNU, 1999. – Iss. 4. – P. 24-28.
7. Chernov R.P. *Ludi & Люди : Ludology in Short* / R.P. Chernov. – M : LegalExpert, 2007. – 36 p.
8. Schmidt E. *Literal Immovability. Digital Poetics in RuLiNet* / E. Schmidt // *Russian Literature.* – LVII. – 2005. – P. 423-440.
9. Eco U. *Notes in the margin of the Name of the Rose* / U. Eco; E. Kostyukovich. – SPb. : Symposium, 2002. – 92 p.
10. Juul J. *Do games tell tales? A short note on games and narratives* / Jesper Juul // *Logos*, 2015. – № 1(103). – P. 61–78.

Computer literature as a new modus of the reader's existence Pozharytska O.

Abstract. The article considers characteristic features of digital literature and focuses on the main linguistic peculiarities of its narrative. The main objective of the investigation is to reveal the cognitive and communicative essence of digital literature and to determine its lingual status. Taking into account both printed and digital gamebooks, the author argues that they are a new way of cognitive perceiving the surrounding world and are closely related to computer games, boasting the same type of ludonarrative. A conclusion is made that, in contrast to videogames, digital literature with an optional choice for the reader is not so much an ergodic activity, but actually a new modus of the reader's existence with only an illusion of a free choice.

Keywords: *digital literature, narrative, ludonarrative, ergodic activity, modus of existence, linguistic peculiarities of the narrative.*