

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ВІДЕОІГРОВИХ ПРОЄКЦІЙ ХУДОЖНЬОГО ТЕКСТУ

Василина К. М.

*кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри англійської філології та лінгводидактики
Запорізький національний університет
вул. Жуковського, 66, Запоріжжя, Україна
orcid.org/0000-0002-7885-5418
kate_vasylyna@yahoo.com*

Нелюбова О. Є.

*бакалавр філології, магістрантка
Запорізький національний університет
вул. Жуковського, 66, Запоріжжя, Україна
orcid.org/0000-0001-9862-808X
nelyubovaor@gmail.com*

Ключові слова: *інтермедіальні студії, компаративістика, відеоігри, інтерактивність, вербальний код, візуальний код, наратив, людонаратив.*

Взаємодія різних видів мистецтв постійно привертала увагу митців та науковців починаючи з часів Арістотеля. Кожна епоха пропонувала своє бачення особливостей інтермедіального діалогу, що призвело до формування окремого напрямку у річищі літературної компаративістики. Зростання популярності інтермедіальних студій було зумовлене урізноманітненням форм міжмистецької взаємодії та появою нових видів медіа. До числа таких медіа належать і відеоігри, які поки що не стали предметом цілісного наукового осмислення. Водночас потужність потенціалу їхньої синергії з іншими видами мистецтв інтенсифікує науковий інтерес до відеоігрових репрезентацій текстів інших видів мистецтва.

Мета цієї роботи визначається у систематизації теоретичних даних з теми інтермедіальних відносин між художніми текстами та відеоіграми для створення необхідного фундаменту майбутніх досліджень.

У ході вивчення сучасних розвідок з теми уточнюється тлумачення поняття «інтермедіальність», визначається роль та місце відеоігор у контексті інтермедіальних студій, систематизуються наявні точки зору на сутність трансформації вербального кодування художньої літератури у візуально-аудіальне кодування відеоігор, акцентується увага на інтерактивній природі відеоігор та значенні цього явища під час аналізу міжмистецьких перетворень.

У результаті дослідження було встановлено, що на сьогодні відеоігри сприймаються як важливий медіапродукт, придатний для серйозного наукового вивчення у контексті міжмистецької взаємодії, а переклад художнього тексту на мову гри є перспективним напрямом інтермедіальних студій. Інтерактивність як невід'ємний елемент інструментарію відеоігор є важливим чинником, що визначає особливості переосмислення художнього тексту, а також виступає засобом встановлення наративної та людонаративної основи у відеоігрових адаптаціях.

Очевидно, що процес перекодування літературних творів засобами відеоігор є натеper не досить дослідженим і потребує більш ретельного вивчення як у теоретичному, так і у практичному аспектах.

THEORETICAL GROUNDS FOR STUDYING VIDEOGAME PROJECTIONS OF FICTION

Vasylyna K. M.

*Candidate of Philology, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of English Philology and Linguodidactics
Zaporizhzhia National University
Zhukovsky str., 66, Zaporizhzhia, Ukraine
orcid.org/0000-0002-7885-5418
kate_vasylyna@yahoo.com*

Neliubova O. Y.

*Bachelor of Philology, MA student
Zaporizhzhia National University
Zhukovsky str., 66, Zaporizhzhia, Ukraine
orcid.org/0000-0001-9862-808X
nelyubovaor@gmail.com*

Key words: *intermedial studies, comparative studies, videogames, interactivity, verbal code, visual code, narrative, ludonarrative.*

The interaction of different arts has constantly attracted the attention of artists and scholars since Aristotle's times. Each epoch offered its vision of the peculiarities of intermedial dialogue, which led to the formation of a separate field of literary comparative studies. The growing popularity of intermedial studies is due to the diversification of forms of inter-artistic interaction and the emergence of new types of media. Such media include videogames that have not yet become the subject of a holistic scientific consideration. At the same time, understanding of the potential of games' synergy with other arts leads to some shifts in the existing paradigm of intermedial studies, and videogame representations of texts of other arts are gradually attracting the attention of scholars.

The purpose of this work is to systematize theoretical data on intermedial relations between literary texts and videogames in order to create the necessary foundation for future studies.

Analysis of modern research papers on the topic clarifies the meaning of the concept of 'intermediality', determines the role and place of video games in the context of intermedial studies, summarizes existing views on the transformation of verbal coding of fiction into visual-audio coding of video games. Special emphasis is laid on the interactive nature of videogames and the significance of this phenomenon in the inter-artistic transformations.

It is noteworthy that modern videogames are perceived as an important media product suitable for serious scientific elaboration in the context of inter-artistic interaction, translation of literary text into the language of the game is a promising area of intermedial studies. Interactivity as an integral tool of videogames is an important factor that determines the ways of rethinking a literary text, as well as a means of establishing a narrative and ludonarrative basis in video game adaptations.

It is obvious that the process of representing literary works by means of videogames is a broad field of studies and requires more careful consideration in both theoretical and practical aspects.

Постановка проблеми. На початку III тисячоліття спостерігаються глобальні соціально-економічні зміни в житті людства. Сучасний етап науково-технічного прогресу познача-

ється якостями інформаційної революції [1]. Відбувається популяризація відносно «нових» видів медіа, таких як: віртуальна реальність, онлайн-подкасти, відеоігри.

Для уникнення можливих неточностей важливо визначити зміст поняття «відеогра», яке є ключовим у цій розвідці. Під словом «відеогра» (від англ. Videogame) будемо розуміти програмне забезпечення, яке працює на спеціальному обладнанні (комп'ютері, ігровій консолі, портативному електронному апараті), що служить для організації ігрового процесу (геймплея), зв'язку з партнерами по грі або сама виступає як партнер [2]. Термін розуміється широко, включаючи у себе як консольні, аркадні, портативні, так і комп'ютерні ігри.

На поточному етапі свого розвитку відеогра відповідає всім основним параметрам, що є характерними для художнього твору (образність, антропоцентризм, цілісність, діалогічність, емоційність, експресивність, символічність, наявність образу автора). Окрім цього, її природна інтерактивність та дигітальність дозволяють віднести відеоігру до особливої форми цифрової літератури [3, с. 68]. Таким чином, завдяки еволюції та технічному ускладненню відеоігри стали органічною частиною комплексу новітніх мистецьких процесів, розширивши власний інтерпретативний потенціал та здатність вступати у інтермедіальну взаємодію з іншими видами мистецтва, завдяки чому народився окремий феномен – відеоігри, створені на основі художніх текстів.

У дослідженнях, присвячених літературним текстам та їхнім інтермедіальним проєкціям, розглядаються різні аспекти такої взаємодії: роль інтертекстуальності в побудові нарративного світу, складність перекладу компонентів оригінального твору на інші мови, тобто трансформації у інші форми коду. Інтермедіальність відеоігрових адаптацій літературних текстів дотепер не була предметом пильного наукового вивчення (це зумовлено недостатньою увагою до вивчення категорії інтертексту на матеріалі відеоігор взагалі), а отже, потребує свого осмислення.

Мета та завдання статті. *Метою* дослідження є систематизація уявлень сучасного літературознавства про специфіку міжмистецького діалогу художнього тексту та його відеоігрової адаптації. Для реалізації поставленої мети необхідно розв'язати такі *завдання*: 1) уточнити історію та дефініцію поняття «інтермедіальність»; 2) виявити закономірності взаємодії відеоігор з іншими видами мистецтва у діахронії; 3) розкрити сутність інтермедіального контакту між відеоіграми і художніми текстами.

Актуальність роботи визначається характерною особливістю інтермедіальних студій як однієї з найпопулярніших дослідницьких зон сучасної літературної компаративістики, а також стрімким зростанням кількості медіапродуктів, в основі яких лежать художні тексти. Виходячи з цього,

виникає необхідність уточнення специфіки діалогу двох видів медіа в аспекті взаємодії художнього тексту та відеоігри на його основі.

Предмет та об'єкт дослідження. *Об'єктом* дослідження є процес перекодування одного виду мистецтва засобами іншого. *Предметом* є теорія взаємодії художнього тексту та відеоігри.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сьогодні спостерігається перехід від суспільства інформаційного до медійного, в якому медіа створюють особливу віртуальну реальність [4, с. 52]. Для мистецтва настає час, коли характерним є змішання та взаємодія між різними його проявами, для цього процесу є термін «інтермедіальність». Проблеми інтермедіальності є одними з найбільш обговорюваних тем у сучасному літературознавстві та мистецтвознавстві.

З кінця ХХ століття теорія літератури фіксує так званий «інтерпретаційний та культурологічний перелом» у розвитку теоретико-літературного знання [5, с. 9]. Комплексність тексту призводить до того, що, як пише Ю. Кристева, «будь-який текст будується як мозаїка цитат, будь-який текст – це вбирання і трансформація будь-якого іншого тексту» [6, с. 72].

Розвиток художнього тексту як об'єкта досліджень, його еволюція та «нова комплексність» у постмодерністському дискурсі народжує та у 1990-х роках актуалізує інтермедіальні дослідження. Це відбувається завдяки різноманітним формам обміну засобами вираження та принципами кодування між різними видами медіа – образотворчим мистецтвом, музикою, літературою, кінематографом, відеоіграми тощо. Більш того, інтермедіальні студії відображають зростання уваги до комунікативних аспектів функціонування мистецтва.

Детальним дослідженням інтермедіальності займалися Є. Коханов, В. Кравцов, А. Гір, А. Ханзен-Льове. Взагалі термін «інтермедіальність» почали використовувати у наукових роботах та розглядати як частину літературних студій саме завдяки досліднику А. Ханзен-Льове, який виявив різницю між «мультимедійною презентацією», що відбувається у синтетичних видах мистецтва (кінематограф, театр та ін.), і «мономедійною», що здійснюється шляхом підпорядкування художньої форми засобам певного виду мистецтва [7, с. 291]. Однак, на думку Е. Циховської, «новаторство терміна А. Ханзен-Льове не зовсім відповідає дійсності, оскільки двадцятьма роками раніше поняття «інтермедіальність» трапляється в есе «Інтермедіа» Діка Гігінса, одного із засновників арт-групи «Флукеус» [8, с. 51].

Отже, часом зародження інтермедіальних студій можна вважати 50–60-і роки ХХ ст., коли у наукових дослідженнях стали активно обговорювати

питання естетики, відносин мистецтв, їхній взаємний вплив та спільний розвиток. У цьому контексті дослідниця І. Борисова наводить приклади таких робіт, як праці Оскара Вальцеля про «взаємне висвітлення мистецтв», де він, спираючись на теорію Генріха Вельфліна, розвивав ідеї спільності літератури і живопису [9, с. 385]. У музично-літературній сфері важливе місце посідає монографія Кельвіна С. Брауна «Музика та література. Порівняння мистецтв» та його подальші дослідження про музичні елементи у літературі. Пізніше Альберт Гір досліджував аспект типології інтермедіальності [10].

Важливо нагадати, що спостереження за синтезом мистецтв уперше з'явилися у працях Арістотеля («Про мистецтво поезії») та Леонардо да Вінчі («Суперечка живописця з поетом, музикантом і скульптором»), цікавила ця галузь досліджень і Г. Лессінга, і Гегеля. Втім лише у ХХ ст. постала необхідність визначення сутності взаємодії різних медій та дефініції терміна «інтермедіальність» на позначення стосунків між мистецтвами.

У сучасному літературознавстві поняття інтермедіальності та визначення дослідницького поля інтермедіальних студій є комплексним питанням, тож заради точності та відсутності розбіжностей у деталях, у контексті цієї роботи варто використовувати визначення Вернера Вольфа. У своїй праці «(Inter)mediality and the Study of Literature» дослідник ставить питання щодо сутності поняття «інтермедіальність» у літературознавчому контексті та вибирає таке визначення терміна у широкому сенсі: «Інтермедіальність – це будь-яке порушення меж між різними видами медіа (включаючи так звані «субмедіа», як фотографія, кінематограф і т. п.), що включає всі внутрішньокомпозиційні та зовнішньокомпозиційні типи відносин між ними» [11, с. 2].

Нині одні провідні теоретики інтермедіальності, як Іріна Раєвські, у своїх дослідженнях звертають увагу на перенесення засобів однієї медіа на іншу, імітацію засобів іншої медіа, трансформацію медій у новій формі – інтермедії. Інші ж, як-от Ларс Ельстрем, звертають увагу на те, як рецепція впливає на медію і визначає інтермедійні констеляції [5, с. 10].

У дослідженнях, присвячених інтертекстуальності та інтермедіальній взаємодії оригінальних текстів та їхніх адаптацій, розглядаються різні аспекти: роль інтертекстуальності в побудові нарративного світу, складність інтермедіального перекладу компонентів оригінального твору. Однією з кінцевих форм адаптації літературного тексту, тобто його інтермедіальної трансформації, є відеогра.

Нині відеоігри посідають значне місце у медіакультурі, виступаючи потужним засобом впливу на

масового реципієнта. Їхня популярність не є дивною, адже відеоігри, завдяки своїй динамічності, видовищності та інтерактивності, здатні утримувати увагу реципієнта протягом доволі довгого часу. Сприяючи розширенню сенсорної сфери через інтенсивний розвиток технологій [12], вони, як і твори кіномистецтва, ведуть до встановлення нового типу співвідношення між усіма почуттями.

Відеоігри на початку свого шляху були відносно самостійним видом медіа і через недостатню технічну спроможність не могли адекватно втілювати комплексні задуми оригінальних творів у разі адаптації [13, с. 232]. Стан розвитку сфери програмування, низька потужність комп'ютерів та відсутність промоушену – всі ці фактори унеможлилювали не лише появу відеоігрових інтерпретацій літературних текстів, а і саме існування інтертекстуального обміну ідеями і мотивами з іншими видами мистецтва.

Разом із плином науково-технічного прогресу та розвитком технологій мікропроцесорів розвивалися і відеоігри, у яких дедалі частіше встановлювалися зв'язки з іншими видами мистецтва, особливо з літературою, починаючи з алюзивних містків (розробники відеоігри “Dune” (1992) запозичили назву й концепт світу з однойменного науково-фантастичного роману Френка Герберта) та закінчуючи відеоігровими адаптаціями творів літератури через посередництво кіномистецтва (відеогра “Alice in Wonderland” (2010) цілковито заснована на сюжетно-образному матеріалі кінострічки “Alice in Wonderland” (2010)). Завдяки цьому відеогра потрапила у фокус інтермедіальних студій, а бачення цього виду медіа у академічних дослідженнях змінилось. Вивчення відеоігор стало не лише самостійною сферою вивчення у вищих навчальних закладах, але і методом дослідження інших наукових питань [14, с. 693].

Спочатку дослідники ставили питання існування відеоігор як тексту у глобальному розумінні. За словами Ніколаса Монфорта, «навіть у чисто графічній інтерактивній літературі реципієнти мають «прочитати текст», коли вони складають для себе розуміння оповіді із таких зображень» [15, с. 2]. Для Н. Монфорта сприйняття «нелітературних» видів медіа схоже на «невербальне читання», що здійснюється людиною, яка переглядає книжку з картинками чи «сюжетну» серію фотографій.

Тож відеоігри, які, хоча і є головним чином візуальним видом мистецтва, можна назвати текстом у тому сенсі, у якому кінофільми називають «кінотекстом». Отже, відеоігри можуть взаємодіяти з іншими видами мистецтва як на рівні «текст-текст», так і на рівні реляції тексту та результату трансформації цього тексту в інший вид «висловлювання».

Головне питання дослідження відеоігор як у контексті інтермедіальних студій, так і у загальнонауковому контексті носить епістемологічний характер. У відеогрі, за словами дослідника Джуліана Кюкліха, з плином часу і розвитком можливостей цього виду медіа практично неможливо розрізнити маніпуляції з об'єктивним текстом та його суб'єктивну актуалізацію, тобто відділити текст і його прочитання. Цю дилему можна вирішити лише після перенесення фокусу уваги на розгляд програмного коду як власне тексту комп'ютерної гри [15, с. 2].

У ході розвитку відеоігор як елементу інтермедіальної взаємодії з'являються різні методи і підходи до вивчення їхньої сутності. При цьому один із найбільш поширених підходів, а саме семіотичний підхід Пітера Андерсена до дослідження комп'ютерних ігор, виявився приреченим на провал, оскільки він інтерпретує знаки та можливості відеоігрового вираження буквально [16]. Головною проблемою версії П. Андерсена є недослідженість комп'ютерного коду як тексту у контексті відеоігрового вираження і неспроможність сучасної науки дослідити співвідношення коду і його візуально-інтерактивного вираження. Отже, аналіз міжмистецької взаємодії двох творів (наприклад, літературного і відеоігрового) на рівні базового знакового кодування виявляється непродуктивним.

Ще одним аспектом дослідження відеоігор як результату адаптації художнього тексту є їхня нарративна структура. Нині науковці, які вивчають методи вираження ідей у відеоіграх, поділяються на «наратологів» та «людологів» залежно від погляду на сутність засобів вираження ідей та авторських задумів розробниками відеоігор, а також на способи інтерпретації текстів інших видів медіа відеоігровими засобами.

Для того щоб відрізнити класичних нратологів (Барт, Тодоров, Гене, Грейм, Мец, Принц), чії теорії з'явилися задовго до появи комп'ютерних ігор, від сучасних, що вивчають «цифрові» нарративи, Майкл Матеас запровадив альтернативну назву нратологів – «нарративісти» [17, с. 32]. Нарративісти знаходять спорідненість між відеоіграми та мистецтвом художнього тексту, аналізуючи їх з точки зору нарративу. Людологи, своєю чергою, підходять до цього аналізу з боку ігрових механік (геймплею) [18, с. 173]. Основним аргументом людологів є той факт, що існують ігри «без сюжету», тоді як нратологи наголошують на тому, що більшість сучасних ігор є «сюжетними».

Істину, як завжди, можна знайти на перетині цих думок. Найбільш точною є відповідь на питання методу вивчення у тому разі, коли об'єктом дослідження постає відеогра на основі художнього тексту (*literature-based videogame*). Сучасні

дослідження відеоігор як особливого медіуму у контексті інтермедіальних студій доводять, що вивчення особливостей інтерактивної взаємодії художнього тексту та відеогри потребує різнопланового огляду. Як наратив, так і відеоігрові механіки мають бути розглянуті у комплексі для адекватного аналізу засобів адаптації. Наратив передає сюжетну основу оригінального тексту через різні засоби сюжетної організації, а відеоігрові механіки використовуються для трансформації вербального коду у інтерактивний чи розкриття «підтексту» оригінального твору.

Дослідження відеогри як одного з «фігурантів» інтермедіальної взаємодії крізь призму нарративного потенціалу також є надзвичайно актуальним. Як було зазначено раніше, на початку становлення відеоігор як виду мистецтва не було можливості створити та показати по-справжньому комплексну історію, повноцінно втілити всі авторські ідеї через наявні технічні обмеження; але нині, через десятиріччя кібернетичного розвитку, перспективи відеоігрового представлення оригінальних текстів значно розширилися.

Звертаючись до ще одного ракурсу погляду на адаптацію літературних сюжетів, запропонованого Д. Муром у його книзі “*Playing Fiction: On the Literary Video Game*” (2015), можна стверджувати, що нині відеоігри досягли такого рівня розвитку, коли вони за допомогою ігрових механік можуть відтворити або переказати будь-яку класичну історію. Науковець підкреслює, що літературні твори тримають увагу реципієнта за рахунок не стільки динамічного та цікавого сюжету, скільки сутності ідей та засобів їхньої репрезентації [19, с. 17]. Тож у разі інтермедіального переосмислення вихідного твору необхідно адекватно вирішувати питання щодо того, які саме елементи тексту мають бути перекодовані, а також якими методами варто здійснювати це перекодування.

Виходячи з того, що цінність будь-якого літературного тексту заснована не на сюжеті як плані вираження, а на ідеях, які вклав автор у своє творіння, саме «ідейність» має бути об'єктом трансформації і, на відміну від можливостей кодування кіномистецтва (візуальне, вербальне, аудіальне), феномен інтерактивності допомагає створити та використати кардинально новий план ідейного вираження. Коротше, відеоігри досягають своєї сили впливу через комбінацію традиційного нарративу з новими механіками вираження ідей твору. Тобто для адаптації літературного тексту розробники використовують як системи вербальних засобів (діалогів, вербальної експозиції, метод внутрішньоігрового тексту), так і інтерактивний характер ігор.

Загалом запозичення й інтерпретація відеоіграми літературних сюжетів та ідейного підтек-

сту твору може набувати різних форм. Найбільш ефективним засобом для всеохоплюючого «перекладу» оригінального художнього тексту через відеоігрові механіки виявилась система квестів.

Квести є ще одним елементом відеоігрового інструментарію, за допомогою якого урізноманітнюється трансформований наратив – це «завдання» у відеоігрі, яке гравець має виконати для отримання нагороди чи подальшого просування по сюжету. Еспен Аарсет, норвезький дослідник відеоігор та електронної літератури, стверджує, що коли гра фокусується на знайомстві гравця з квестом, саме квест, а не основний сюжет, стає домінантною структурою у грі. Квести перетворюють аспект вибору у симуляцію, досягаючи цілі, яку не може виконати звичайний наратив [20, с. 363]. Можна сказати, що саме квести створюють можливість справжнього «занурення» у сюжет, яке не може бути досягнуте методами літератури чи кінематографу.

В інтермедіальній проєкції художнього тексту у відеоігрові медіа, як уже було зазначено, перед розробниками постає складне завдання перекодувати оригінальний твір доступними їм засобами. Традиційні методи вираження сюжету до цього дозволяли представити лише «лінійну» оповідь у візуально-аудіальному вираженні. Дивлячись екранізацію, глядачі не можуть вибрати, на якій сюжетній лінії вони бажають сконцентруватись, контролювати темп та порядок подій у презентованій історії. Модель квестів дозволяє ввести до традиційної системи наративу нові можливості: завдяки опціональності таких завдань у більшій частині відеоігор гравці здатні вибирати, який сюжет вони бажають розвивати насамперед, на якому аспекті оповіді сконцентруватись [20, с. 364].

За допомогою системи квестів та особливостей механіки відеоігор, яка дає гравцям можливість безпосередньо взаємодіяти з представленою їм історією через феномен інтерактивності, літературні твори з динамічним, розгалуженим сюжетом спроможні повністю змінити пріоритетність та засіб викладення підсюжетів у новому медіа. Через систему квестів відеоігрові адаптації здатні альтернативно розкрити імпліцитний рівень оригінального твору – не обов'язкові квести від розробників можуть органічно презентувати такі деталі, які письменник у вербальному кодуванні вибрав виразити через психологізм персонажів, внутрішні монологи, описи навколишнього середовища. У кінематографі адаптація таких елементів часто унеможлиблюється через специфіку медіа та обмеженість хронометражем, тоді як відеоігри можуть вільно змінювати порядок подій, а гравці можуть вибрати ту частину сюжету, яку вони вважають цікавою у певний момент часу.

Як можна побачити з вищеведеного, Дж. Мур абсолютно правий у своїх умовиводах щодо актуальності питання домінантності людонаративу (ігрові механіки, інтерактивність) над власне наративом (сюжетом). Саме механіки, які є фундаментом ігрової атмосфери та, ймовірно, основним планом вираження ідейності оригінального твору, є тим фактором, що сутнісно відрізняє ігрові адаптації від кіноадаптацій. Завдяки ігровим механікам «навичок», «квестів» і т. п. відеоігри здатні самобутньо трансформувати такі категорії оригінального твору, як сюжет, система образів, персонажів, психологізм тощо.

Окрім питань власне специфіки перекодування тексту у відеоігру, дослідники також вивчають питання вибору літературного матеріалу для комп'ютерної адаптації. Як і для кіноадаптацій, вибір твору-основи визначається перевагами самих розробників, а також популярністю тексту та обізнаністю з ним потенційних реципієнтів, крім того, і певними лакунами у тексті, які дають можливість запропонувати сучасне перепрочитання класики.

Висновки та перспективи подальших розробок. Таким чином, проведене дослідження відеоігор у світлі компаративних студій систематизує підходи до вивчення особливостей функціонування відеоігор у інтермедіальному контексті. За допомогою класичного наративу та людонаративу ігри можуть адаптувати сюжет літературних творів як на рівні візуального й вербального, так і на рівні інтерактивного кодування. Інтерактивність є однією з характеристик відеоігор, яка дозволяє літературним творам знайти новий план вираження, зацікавити реципієнта у постмодерністському переосмисленні класики шляхом долучення до «співтворчості», адже у більшості інтерактивних творів гравці мають можливість самостійно будувати вектор розвитку історії та способи розгортання сюжету.

Варто зазначити, що відеоігори у контексті інтермедіальних студій є актуальною та маловивченою цариною, яка варта подальшого розгляду на матеріалі конкретних відеоігрових репрезентацій художніх текстів з особливим акцентом на особливостях переосмислення таких категорій, як сюжет, персонажі, мотиви, конфлікти тощо.

ЛІТЕРАТУРА

1. Bridis T. From Robot Revolution to Cyber Revolution. *Washington Bureau*. 2003. September 1. P. 9–10.
2. Esposito N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. URL: <https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf> (дата звернення: 28.04.2022).

3. Пожарицька О. О. Жанрова таксономія відеоігор. *Нова філологія*. Запоріжжя, 2021. № 2 (81). С. 66–75.
4. Волошук Л. В. Інтермедіальність як прояв міжмистецької поліфонії у новелах Ольги Кобилянської. *Синopsis: текст, контекст, медіа*. Київ, 2017. № 1 (17). С. 52–58.
5. Гундорова Т. І. Література на полі медій – медії на полі літератури. *Література на полі медій* : збірка наукових праць відділу теорії літератури та компаративістики Інституту літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України. Київ, 2018. С. 9–12.
6. Kristeva J. Le mot, le dialogue et le roman. *Semeiotike: recherches pour une sémanalyse*. Paris, 1969. P. 70–100.
7. Hansen-Löve A. Intermedialität und Intertextualität. Probleme der Korrelation von Wort- und Bildkunst – Am Beispiel der russischen Moderne. *Dialog der Texte. Wiener Slawistischer Almanach*. Sonderband 11. Wien, 1983. P. 291–60.
8. Циховська Е. Д. Теоретичні дилеми поняття інтермедіальності. *Слово і час*. Київ, 2014. Випуск 11. С. 49–59.
9. Борисова І. Є. Zeno is here: В захисту інтермедіальності. *Новое Литературное Обозрение*. 2004. Випуск 65. С. 384–391.
10. Gier A. Musik in der Literatur: Einflüsse und Analogien. *Literatur intermedial: Musik – Malerei – Photographie – Film*. Darmstadt, 1995. P. 61–92.
11. Wolf M. The Medium of the Video Game. Austin : University of Texas Press, 2001. 203 p.
12. McLuhan M. Understanding Media. The Extensions of Man. 2014. URL: <https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf> (дата звернення: 28.04.2022).
13. Winston B. Media Technology and Society: A History from the Telegraph to the Internet. New York : Routledge, 1998. 374 p.
14. Farrell Sh., Neeser A., Bishoff C. Academic Uses of Video Games: A Qualitative Assessment of Research and Teaching Needs at a Large Research. *College & Research Libraries*. 2017. Vol. 78, No. 5. P. 675–705.
15. Kücklich J. Literary Theory and Computer Games. *Intersemiose*. 2013. Ano 2, No. 4. P. 1–22.
16. Andersen P. A Theory of Computer Semiotics: Semiotic Approaches to Construction and Assessment of Computer Systems, Cambridge : Cambridge University Press, 1990. 416 p.
17. Mateas M. Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence : Ph. D Dissertation: 12.2002. Pittsburgh, 2002. 284 p.
18. Kokonis M. Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology” Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. Cluj-Napoca, 2014. Vol. 9, No. 1. P. 171–188.
19. Moore J. Playing Fiction: On the Literary Video Game. Princeton : Princeton University Press, 2015. 104 p.
20. Aarseth E. Quest Games as Post-Narrative Discourse. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln, 2004. P. 361–376.

REFERENCES

1. Bridis, T. (2003) From Robot Revolution to Cyber Revolution. *Washington Bureau*. September 1. P. 9–10.
2. Esposito, N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. Retrieved from: <https://www.etc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf> (Last accessed: 28.04.2022).
3. Pozharytska, O. O. (2021) Zhanrova taksonomiia videoihor [Videogames genre taxonomy]. *Nova filolohiia*. Zaporizhzhia. No. 2 (81). P. 66–75.
4. Voloshuk, L. V. (2017) Intermedialnist yak proiav mizhmystetskoï polifonii u novelakh Olhy Kobyljanskoi [Intermediality as inter-art polyphony in Olha Kobyljanska novels]. *Synopsis: tekst, kontekst, media*. Kyiv. No. 1 (17). P. 52–58.
5. Hundorova, T. I. (2018) Literatura na poli medii – medii na poli literatury [Literature in media sphere – medias in literature sphere]. *Literatura na poli medii* : zbirka naukovykh prats viddilu teorii literatury ta komparatyvistyky Instytutu literatury im. T. H. Shevchenka NAN Ukrainy. Kyiv. P. 9–12.
6. Kristeva, J. (1969) Le mot, le dialogue et le roman. *Semeiotike: recherches pour une sémanalyse*. Paris. P. 70–100.
7. Hansen-Löve, A. (1983) Intermedialität und Intertextualität. Probleme der Korrelation von Wort- und Bildkunst – Am Beispiel der russischen Moderne. *Dialog der Texte. Wiener Slawistischer Almanach*. Sonderband 11. Wien. P. 291–360.
8. Tsykhovska, E. D. (2014) Teoretychni dylemy poniattia intermedialnosti [Theoretical dilemmas of the concept of intermediality]. *Slovo i chas*. Kyiv, 2014. Vypusk 11. P. 49–59.
9. Borysova, I. Y. (2004) Zeno is here: V zashchytu yntermedyality [Zeno is here: In defense of intermediality]. *Novoe Lyteraturnoe Obozrenye*. Vypusk 65. P. 384–391.
10. Gier, A. (1995) Musik in der Literatur: Einflüsse und Analogien. *Literatur intermedial: Musik – Malerei – Photographie – Film*. Darmstadt. P. 61–92.

11. Wolf, M. (2001) *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press. 203 p.
12. McLuhan, M. (2014) *Understanding Media. The Extensions of Man*. Retrieved from: <https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf> (Last accessed: 28.04.2022).
13. Winston, B. (1998) *Media Technology and Society: A History from the Telegraph to the Internet*. New York : Routledge. 374 p.
14. Farrell Sh., Neeser A., Bishoff C. (2017) *Academic Uses of Video Games: A Qualitative Assessment of Research and Teaching Needs at a Large Research. College & Research Libraries*. Vol. 78, No. 5. P. 675–705.
15. Kücklich, J. (2013) *Literary Theory and Computer Games*. *Intersemiose*. 2013. No. 2, No. 4. P. 1–22.
16. Andersen, P. (1990) *A Theory of Computer Semiotics: Semiotic Approaches to Construction and Assessment of Computer Systems*, Cambridge : Cambridge University Press. 416 p.
17. Mateas, M. (2002) *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence* : Ph.D Dissertation: 12.2002. Pittsburgh. 284 p.
18. Kokonis, M. (2014) *Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology” Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca*. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. Cluj-Napoca. Vol. 9, No. 1. P. 171–188.
19. Moore, J. (2015) *Playing Fiction: On the Literary Video Game*. Princeton : Princeton University Press, 2015. 104 p.
20. Aarseth, E. (2004) *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln. P. 361–376.