

исследования). Рассмотрено значительное количество англоязычных пословиц, извлеченных из публицистического дискурса, что позволило верифицировать частотность их структурно-семантических модификаций (предмет исследования). Тексты англоязычного публицистического дискурса определяются креативностью, прецедентностью, языковой игрой. Типичными показателями прагматической направленности публицистических текстов является корпус лексикона, где выделяются пословицы. В работе фокусируется внимание на модификации и типологии исследуемых пословиц, рассмотрены типы модификаций, а именно трансформации на расширение и компрессию содержания пословицы, их структурные изменения, семантические (смысловые) девиации. Основным механизмом модификаций является сравнение, результаты которого проявляются в производных модификациях в атрибутах их синонимии, антонимии предметного и резонансного повтора. Проведенный анализ свидетельствует, что пословицы представляют собой открытую систему, поскольку процесс удаления «устаревших» элементов и дополнение ее новыми образованиями происходит непрерывно. В работе намечены перспективы разработки лингвосинергетических моделей модификаций пословиц на просторах англоязычного художественного и публицистического дискурсов.

Ключевые слова: англоязычные пословицы, публицистический дискурс, модификации пословиц, языковая реализация, структурные и семантические изменения, количественные показатели.

Ovsianko Olena. Modifications of English Proverbs in Publicistic Discourse. The article in question deals with status identification of English proverbs as communicative units of high rank (object of the research). Proverbs are communicative unit, small topical texts. They don't have titles and are autonomous, representing condensation of people's observation. A great number of empiric materials extracted from publicistic discourse made it possible to verify the frequency of their structural-semantic modifications (subject of the research). English texts of publicistic discourse are marked with creativity, precedence and wordplay. Special attention has been focused upon modifications and typology of the studied units (transformations on extension and compression). As a result of the investigation it was observed that proverbs as folklore small genre texts are flexible, open to transformation, reproduction, semantic and textual deviations. These communicative units are distinguished with dynamism, evolution, formal and semantic deviations. They go back to the precedent texts, starting their new life. The perspective of the elaborated problem is outlined in developing linguosynergetic models of English proverbs modifications in artistic and publicistic discourse.

Key words: English proverbs, publicistic discourse, proverbs modifications, language realization, structural-semantic deviations, indexes.

Стаття надійшла до редколегії
30.03.2016 р.

УДК 811.111'367:17.022.1:821.111(73)

Елена Пожарицкая

Цифровая литература как интерактивная игра с читателем

В этой работе рассмотрена цифровая художественная литература как особый квази-языковой код, в котором языковые и неязыковые знаки синтезируются в единое смысловое целое. Написанная для чтения на экране монитора, цифровая литература представляет собой особый надвербальный конструкт, в котором слился воедино художественный гипертекст, короткие «флэш»-рассказы, истории, оформленные под твиттер или блог, анимация. Перемещение художественного произведения со страниц на экран – явление не механического характера, а новый этап в развитии литературы. Очевидно, что в совокупности компьютерные технологии, актуализированные в цифровой литературе, производят на читателя эффект, отличный от прочтения печатной литературы. Основной целью исследования является выявление когнитивно-коммуникативной сущности цифровой литературы в плане ее лингвальной репрезентации и воздействия на читателя.

В работе делается заключение, что, несмотря на специфику формальной репрезентации сюжета, компьютерная художественная литература включает многие элементы привычной печатной художественной литературы, часто следует ее традициям в развитии сюжетной линии, однако вбирает в себя формы, предоставленные другими видами передачи сообщения. Речь идет о визуализации образов, компьютерной графике, музыке, игре, полифонии перформанса и других модусах экспрессии.

Ключевые слова: цифровая литература, нарратив, печатная литература, квази-языковой код, гипертекст, жанр, компьютерная художественная литература.

Постановка научной проблемы и ее значение. *Актуальность* обсуждения языковых проблем сквозь призму компьютерных технологий вытекает не только из того факта, что цифровое общение в достаточной степени потеснило другие виды языкового обмена сообщениями, но объясняется также тем, что исследования такого рода помогают прояснить и вскрыть сложные процессы современной реорганизации межличностной вербальной коммуникации.

Данная работа раскрывает тип цифровой художественной литературы как особого квази-языкового кода, в котором языковые и неязыковые знаки синтезируются в единое смысловое целое. Написанная для чтения на экране монитора цифровая литература является особым надвербальным конструктом, в котором слился воедино художественный гипертекст, короткие «флэш»-рассказы, истории, оформленные под твиттер или блог, анимация. Перемещение художественного произведения со страниц на экран – это явление не механического характера, а новый этап в развитии литературы. Если, в соответствии с определением литературоведческого словаря, художественная литература преследует, главным образом, воспитательную и эстетическую цели [19, с. 621], общаясь с читателями посредством языка, то компьютерная эстетика предоставляет новые возможности общения, которые проявляются в мультимодальной семиотике сообщения, скорости, графике и т. д. Очевидно, что в совокупности компьютерные технологии, актуализированные в цифровой литературе, производят на читателя эффект, отличный от прочтения печатной литературы.

Анализ исследований по данной проблеме. С момента появления самого термина «гипертекст» (*hypertext*), введенного в обиход Тедом Нельсоном (*Ted Nelson*) для текстов, подчиняющихся запросам читателя и характеризующихся разветвленностью, в 1965 г. и опубликования первых гипертекстовых компьютерных художественных произведений, а также самой концепции гипертекста как новой основы доступа к информации, выдвинутой Тимом Бернерсом-Ли (*Timothy Berners-Lee*) в 1989 г. [1], прошло достаточно много времени. В Интернете появилось даже Интернациональное общество цифровой художественной литературы (*Digital Fiction International Network*), члены которого, профессиональные и непрофессиональные писатели и журналисты, экспериментировали с возможностями компьютера по созданию разных форм и жанров внутри этого направления. В то же время, несмотря на возрастающее количество цифровых произведений и их популярность среди читателей – пользователей компьютера, – лингвальная сущность компьютерной литературы, ее жанровая специализация и когнитивные особенности не получили в специальной литературе достаточного освещения.

Цель и задачи статьи. Основной целью данного исследования является выявление когнитивно-коммуникативной сущности цифровой литературы в плане ее лингвальной репрезентации и воздействия на читателя.

В процессе исследования решались следующие задачи: конкретизация понятия «цифровая литература», попытка определения ее вербальных и жанровых особенностей, а также установление основных художественных параметров.

В качестве материала исследования в работе рассматривались следующие оригинальные англоязычные произведения цифровой литературы «*My Body – a Wunderkammer*» Ш. Джексон (*Sh. Jackson*) [21], цифровая текстовая инсталляция «*Screen*» Н. Уордрип-Фрун (*Noah Wardrip-Fruin*) [22] и «*Lone Wolf: Flight from the Dark*» Дж. Девера (*Joe Dever*) [20].

Изложение основного материала и обоснование полученных результатов исследования. Прежде всего, остановимся на самом понятии «цифровая литература» (*digital literature*). В последнее время в лингвистике появилось много работ по этой проблеме (речь идет, прежде всего, о работах А. Белл (*A. Bell*) [9], А. Энслин (*A. Ensslin*), Г. Рустада (*H. K. Rustad*) [8], А. Калуцкой (*A. Kaluska*) [12], Д. Пандея (*D. Punday*) [15], А. Сэммер (*A. Saemmer*) [16] и др.). Вместе с тем, в отечественной лингвистике явление электронной, или компьютерной, литературы до сих пор не получило достаточного освещения, а в отдельных известных нам исследованиях, к примеру, в работе О. В. Дедовой, прямо утверждается: «Хотя используемые технологии возникли сравнительно недавно, у этой литературы есть прошлое: она впитала в себя традиции и достижения печатной литературы. Есть у нее, безусловно, и будущее, но нельзя сказать точно, каково оно, несмотря на очевидность некоторых текстуальных и эстетических приоритетов. Данное явление, как и сами технологии, развивается столь стремительно, что делать какие бы то ни было прогнозы в этой области – задача неблагодарная» [2, с. 349].

Тем не менее, ввиду все большего распространения компьютерных технологий, этот вид опосредствованного общения с читателем становится все более популярным не только среди почитателей гаджетов, но и в среде любителей художественного слова. Заметим, что, если в англоязычном научном сообществе принято использовать термин «*digital / computer / electronic literature / fiction*», то в

русскоязычном и российском языкознании и литературоведении, а также в масс-медиа, куда более широко, чем «цифровая» или «дигитальная» литература, как правило, оперируют термином «сетевая» литература, или «сетелитература» [3; 4]. Соглашаясь с тем, что цифровая литература традиционно опирается на цифровое оборудование типа персональных компьютеров, мобильных телефонов, смартфонов, планшетов и др. [6; 7], мы находим предложенный русскоязычный термин не вполне корректным ввиду сущности данного типа произведений, которые все же не всегда целиком и полностью опираются исключительно на интернет-ресурс, хотя и функционируют преимущественно он-лайн.

Отметим, что понятие цифровая художественная литература объединяет различные жанры, представляя собой конгломерат из интерактивной художественной прозы, псевдоблогов и псевдо-твиттеров, «флэш»-литературы, кинетической поэзии (Young-hae Chang Heavy Industries; Erik Loyer; Judd Morrissey и др.) и даже видеоигр (типа квестов о похождениях *Nancy Drew* и т. п.). Известная исследовательница литературной семантики Э. Белл отмечает, 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» [9].

В соответствии со сказанным здесь попробуем определить, что же такое цифровая художественная литература и можно ли говорить о лингвальных исследованиях цифровых произведений, если языковые знаки в них сосуществуют с другими средствами передачи информации.

Дж. Тэбби в своей работе «К вопросу о семантике интернет-литературы: направления и перспективы» пишет, что любая письменная деятельность, все, что включает буквенные обозначения и может быть напечатано на любом языке, может считаться литературой [18]. Такое определение не представляется нам правомочным, поскольку очевидно, что литературой не могут быть работы, которые пишутся как набор буквенных сообщений. Уточним, что, говоря о художественной литературе, исследователи останавливаются, прежде всего, на ее эстетической стороне, рассматривая произведения художественной литературы как предмет искусства.

Со своей стороны, разделяем мнение польской исследовательницы А. Калуцкой, которая в качестве главного и определяющего критерия художественной литературы выделяет ее сюжетность, рассматривая эстетический компонент как вторичный и производный, «работающий» на содержательную сторону произведения. В своих трудах по лингвистике автор также пытается определить статус цифровой литературы, указывая, что жанры и терминология печатного литературоведения не могут быть автоматически перенесены на произведения цифровой литературы [12].

Действительно, компьютерная литература включает многие элементы привычной печатной художественной литературы, часто следует ее традициям в развитии сюжетной линии, однако вбирает в себя формы, предоставленные другими видами передачи сообщения. Речь идет о визуализации образов, компьютерной графике, музыке, игре, полифонии перформанса и других модусах экспрессии.

Обобщая вышесказанное, можно заключить, что цифровая литература – это конгломерат традиций печатной литературы в комбинации с другими формами искусства.

Поскольку электронная литература находится сейчас только на этапе своего становления, существует множество определений этого феномена, которые иногда противоречат друг другу. Так, Н. К. Хейлис (*N. K. Hayles*) в статье «Электронная литература – что это?» предлагает следующую дефиницию этого вида искусства: «Электронная литература – это такой вид литературы, который не предназначен для печатания, а только для чтения на компьютере» [11]. Приведенное определение, по словам Дж. Тэбби, является умышленно нейтральным и ограниченным и не является определением вообще [18]. А. Калуцкая, в свою очередь, понимает цифровую литературу как особый канон произведений искусства, созданный возможностями компьютера [12]. В данном определении, однако, непонятным остается, то какое же место занимает в этом «каноне» язык. Является он ведущим или вспомогательным средством сообщения сюжета? Когда можно говорить о конкретном произведении как о компьютерной литературе?

Средства массовой информации провозглашают текущий период как век цифровой литературы, обещая [14], что отныне литература как род искусства переместилась с печатной страницы на экран, т. е. туда, где в настоящее время пребывают ее потенциальные читатели, – в Интернет. Признавая культурологическое значение цифровой литературы и ее широкие возможности оказания воздействия на читательскую аудиторию, отметим, что, на наш взгляд, далеко не каждое произведение, созданное для чтения на экране компьютера, может рассматриваться как художественное произведение.

В своей оценке конкретных произведений компьютерной литературы мы опираемся на концепцию сюжетности А. Калуцкой [12] и принципы риторического анализа С. А. Шанторovichа [5, с. 102–103].

Риторический анализ, обладающий интегрированной природой, помогает понять, что художественный текст не возникает непосредственно из задействованных в произведении языковых средств, а логически вытекает из какой-то экстралингвистической ситуации. Интерес читателя к событиям произведения определяется как соотносительностью описываемого с его личным когнитивным опытом, так и непредсказуемостью сюжетной линии. Отсюда – цифровое художественное произведение вызывает интерес, благодаря нелинейности разворачивания сюжета и в силу возможности читателя применить свои компьютерные и некомпьютерные познания для оживления виртуальной реальности повествования. Следовательно, происходит переосмысление на новом уровне «уравновешивания живого и неживого», характерное для художественной прозы XIX в. [5, с. 103].

Именно с данной позиции остановимся на таком образце цифровой литературы, как «*My body – a Wunderkammer*» Ш. Джексона (*Sh. Jackson*) [21]. В самом названии произведения содержится провокация читателя, основанная на игре разноязычных слов: английских *My body* и немецкого *ein Wunderkammer*. Несмотря на кажущееся двуязычие, текст легко воспринимается англоязычным читателем, поскольку смысл немецкого слова *ein Wunderkammer* – «удивительное помещение, камера» очень прозрачен. Кроме того, заголовок обладает графической притягательностью, так как рамочная конструкция из слов, пишущихся с заглавных букв, представляет собой изящный аттрактив-графон. Вторая часть заголовка *a Wunderkammer* также, с очевидностью, коррелируется с читательскими фоновыми знаниями о кунсткамере (*Kunstkammer*), вызывая дополнительные ассоциации в сознании.

Анализируемый рассказ представляет собой полуавтобиографическое повествование, где текст совмещен с графическим изображением человеческого тела (см. рис. 1). Обратим внимание, что фактически изображение тела является как в буквальном, так и в переносном смысле «скелетом» всего произведения, структурно соотносясь с традиционным разделом «Содержание» (*Table of Contents*) в романе, с одной стороны, и отражая его семантическое наполнение – с другой.

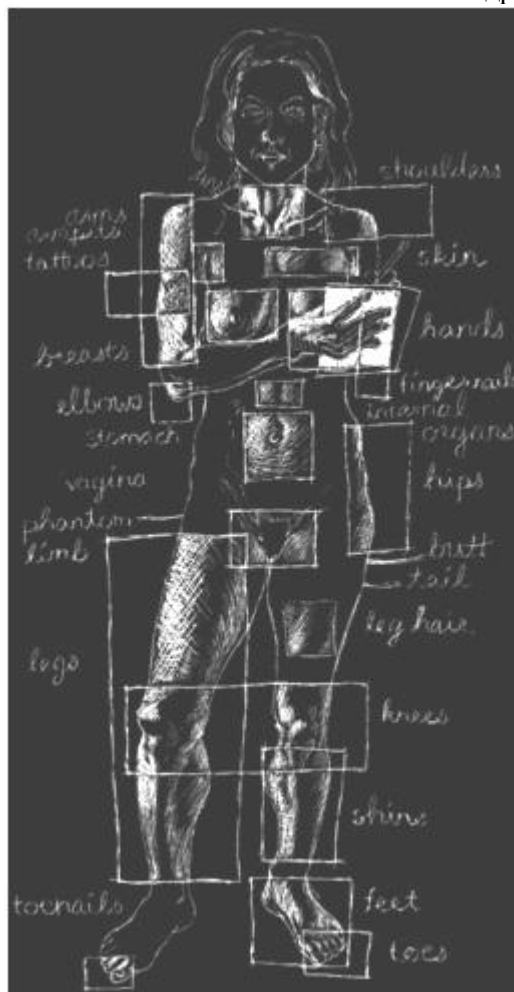


Рис. 1. «Отправная точка» повествования в романе Ш. Джексона «*My body – a Wunderkammer*»

Так, с помощью «кликания» компьютерной «мышкой» по рисунку части тела, автор относит читателя к удивительной (или неувидительной) истории, связанной с этой соответствующей частью. Например: «*In my tumbling class at the Y I grabbed quick looks at the little girls' tiny nails daubed pink and wondered at how different their lives were from mine. My nails were chewed ragged and rimmed with dirt. Sometimes I colored them black with pencil when I was bored in class. More recherche were the fake fingernails I snipped for myself out of fruit leather at lunchtime and stuck on with spit, to my friends' disgust. I privately thought they looked glamorous.*» [21, fingernails]. То же самое происходит и при нажатии на выделенные связи внутри текста (в оригинале – гиперссылки, открывающие новые текстовые фрагменты типа (от «*how different their lives were from mine*»): «*At twelve I did more chin-ups than anyone else in my class, and the boys came running jubilantly across the playground and caught me up like a sports hero. The girls were exhorted to manage one chin-up. That was considered sufficient. I looked at the other girls' arms and knew I was a different animal. It did not seem possible that I could ever have wound up with arms like theirs, no matter how religiously I abstained from climbing, swinging, sawing wood*» [21, arms].

Таким образом, можно сказать, что «*My body – a Wunderkammer*» является неким имидж-текстом, т. е. совмещением языкового знака с визуальным образом. Что касается сюжетной канвы рассказа, то здесь наблюдается определенная флуктуация (термин, предложенный А. Bell, А. Ensslin, Н. К. Rustad [8, с. 21]). Текст является ризомом, причем его композиция подчиняется желанию читателя. Несмотря на такую видимую аморфность произведения, данный рассказ можно отнести к художественной литературе многомерного плана, поскольку главное внимание автора сосредоточено все же не на рисунке, а на содержании произведения.

Отметим, что в англоязычной литературе 80-х гг. XX в. выделился особый флуктуационный нелинейный тип художественной литературы для детей и подростков «*Choose Your Own Adventure*» («*Выбери себе приключение*»), который представлен в огромном жанровом разнообразии – от ужастиков и детективов до любовно-приключенческих романов – и по своей сути является в определенной мере предтечей современной цифровой литературы, повинувшись тем же канонам интерактивности, сопряженности работы читателя и писателя для создания одного литературного произведения и нелинейности последнего. Одним из первых экспериментаторов нового направления еще в 60-х гг. выступил американский писатель Дж. Слэдек (*J. Sladek*) с книгой «Программируемое приключение» («*a programmed adventure*») [23]. Примерно в это же время экспериментальная французская литературная группа писателей и математиков УЛИПО (*OULIPO*, от фр. *Ouvroir de littérature potentielle* – Цех потенциальной литературы) разрабатывает новый формат книг-игр, построенный в виде «древовидного повествования». Сказки с несколькими вариантами окончания пишет и Джанни Родари (например: «Сказки, у которых три конца»). Одним из характерных примеров данного типа книг-игр является серия романов «*Lone Wolf*» Джо Денвера (в сотрудничестве с художником Гэри Чоком (*Gary Chalk*)), начавшая публиковаться в 1984 г. с произведения «*Flight from the Dark*» [20]. Заметим, что, помимо сходства с компьютерной игрой в плане заполняемой читателем схемы действий (*Action Chart*) и выбора вооружения (*Equipment Section*), лечебного зелья (*Healing Potion*), возможности «тренировать» героя, улучшая его сноровку и боевые качества и др., приключенческий роман снабжается рядом правил по использованию и «управлению» игроком (с которым отождествляет себя читатель), а повествование ведется от второго лица. Данный прием, во-первых, создает иллюзию непосредственного вовлечения читателя в повествование, а во-вторых, симулирует прямую коммуникацию между читателем и автором, который словно является проводником читателя-геймера по описываемой квазиреальности и предлагает ему самому определять хронотип своего личного приключения в параметрах заданного мира: «*You notice that it is badly wounded and is bleeding from its neck and back. You must fight it.*

Black Bear: COMBAT SKILL 16 ENDURANCE 10

If you win, turn to 195.

After three rounds of combat, you position yourself so that you can run down the hill. If you wish to evade at this time then turn to 106 and chance being wounded as you flee.» [20, sect 43].

Сегодня в указанном ключе работают такие авторы, как Р. А. Монтгомери (*Raymond Almiran Montgomery*), Сара и Спенсер Комптон (*Sara and Spencer Compton*), Т. Кольц (*T. Koltz*), Дж. Либольд (*J. Leibold*) и др. Большинство произведений этой серии представлены в виде как печатных изданий, так и электронных книг. В предисловии печатного варианта обычно указывается, что читателю предлагается книга-игра, в которой от него самого зависит ее сюжетное развитие и возможность благополучного окончания.

Истоки нелинейной литературы усматриваем в концепции мультиверсусной интерпретации реальности, согласно которой существует множество параллельных миров [6]. Согласно философским

воззрениям Д. Льюиса, возможность и реальность – разные модусы существования действительности, и любой возможный мир реализуем [13]. Иными словами, речь идет о возможности существования нескольких параллельных реальностей. Отметим, что нелинейность восприятия постулируется и в индивидуально-личностном подходе к обучению американского психолога Б. Скиннера (*B. Skinner*). Последний развивал идеи использования интерактивной литературы для обучения студентов без преподавателя [17].

Известно, что художественный текст, в отличие от других, обладает многомерностью как изображения виртуальной действительности, так и ее восприятия читательской аудиторией. Наряду с лингвальными, прямыми средствами сообщения, многие сведения о событиях и героях читатель получает имплицитивно, аналитически преломляя предлагаемую информацию сквозь призму своего личностного восприятия. Выражаясь словами бывшего Генерального Секретаря ООН Кофи Аннана (*Kofi Annan*): «Жизнь – это выбор» («*To live is to choose*») [10, с. 119], необходимо заключить, что цифровая литература представляет читателю максимальную возможность выбора, или создание виртуальной альтернативы существующей реальности. Нарратив выходит за рамки текста и превращается из воображаемой реальности в реальность параллельную, где художественный хронотоп становится альтернативой реального времени и пространства читателя, а сам читатель превращается в актанта действия в произведении. Более того, во многих случаях читатель может стать соавтором или автором художественного произведения. Так, в цифровом литературном проекте «Экран» («*Screen*») Н. Уордрик-Фруна (*Noah Wardrip-Fruin*) (созданном им в сотрудничестве с Сашей Беккер (*Sascha Becker*), Джошем Кэрроллом (*Josh Carroll*), Робертом Кувером (*Robert Coover*), Шоном Гринли (*Shawn Greenlee*) и Эндрю МакКлэйном (*Andrew McClain*)), читатель в буквальном смысле становится геймером, манипулируя словами, возникающими на стенах «пещеры» [22]. Впервые «Экран» был представлен в 2003 г. как часть Бостонского фестиваля киберискусств в «пещере» Браунского университета, США (*Brown University, Rhode Island*). Сама «пещера», «*CAVE*» (*Cave Automatic Virtual Environment*), представляет собой небольшую комнату с возникающими на ее стенах буквами. Название данной комнаты является аллегорией к пещере в «Республике» Платона, поскольку, как и в произведении древнегреческого философа, на стены здесь проецируются образы, которые требуют интерпретации. В данном случае, «образами» являются страницы текста о воспоминаниях (*memories*). Со словами из этого текста читатель может интерактивно взаимодействовать. Фактически, ему зачитывается и с помощью проецирования текста на окружающие его экраны «показывается» история пары на грани расставания. Таким образом, читатель имеет возможность сначала ознакомиться с привычным форматом печатного текста на стенах и прослушать его, а затем «поиграть» со словами, покидающими изначально заданный текст, который постепенно разрушается, теряя свойственную ему когерентность и связность. На стенах образуются новые тексты, пока «вылетевших» слов не становится слишком много и они не превращаются в вовсе нечитабельное белое облако-водоворот. Сюжет может меняться в зависимости от того, как именно поставит эти слова читатель.

Выводы и перспективы дальнейшего исследования. Подводя итог, можно *заклучить*, что компьютерная литература во всей своей многогранности может и вправде рассматриваться (и, соответственно, анализироваться) как особая отрасль художественной литературы. Цифровой художественный текст построен по правилам многомерной реальности, а внеязыковые средства являются вторичными для реализации художественного замысла. С другой стороны, такой текст предоставляет неограниченные возможности для изучения соотношения языковой и неязыковой форм выражения индивидуально-личностного содержания цифрового художественного произведения, основными чертами которого считаем поликодовость и полимодальность.

Источники и литература

1. Андреев А. СЕТЕРАтура как ее NET: от эстетики Хэйана до клеточного автомата – и обратно / А. Андреев [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.netslova.ru/andreev/index.htm>
2. Дедова О. В. Перспективы цифровой литературы: рец. на кн.: *Regards croises: perspectives on Digital Literature* / eds. P. Bootz, S. Baldwin. – Morgantowen : West Virginia University Press, 2010. – XX, 128 p. / О. В. Дедова // Новое литературное обозрение. – 2012. – № 3. – С. 347–351.
3. Тимофеева Г. Сетевая литература: профессионализм или дилетанство? / Г. Тимофеева // Научно-культурологический журнал. – № 14 (212) – (15.09.2010) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?searchPattern=тимофеева&textid=2739&level1=main&level2=articles> и др.

4. Трофимова Г. Н. Языковой вкус интернет-эпохи в России: функционирование русского языка в Интернете: концептуально-сущностные доминанты / Г. Н. Трофимова. – М. : Изд-во РУДН, 2004. – 380 с.
5. Шанторович С. А. Риторический анализ художественного текста / С. А. Шанторович // Метадалагічныя і метадычныя аспекты выкладання мовы і М 54 літаратуры ў школе і ВНУ : зб. навук. арт. / пад рэд. І. У. Таяноўскай, Т. В. Мальцэвіч. – Мн. : БДУ, 2006. – Вып. 5. – С. 100–104.
6. Шмидт Э. Буквальная (не)движимость. Дигитальная поэзия в РуЛиНеге / Э. Шмидт // Russian Literature. – LVII. – 2005. – S. 423–440.
7. Aarseth Espen J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / Espen J. Aarseth. – Baltimore, Maryland : The Johns Hopkins University Press, 1997. – 216 p.
8. Analyzing Digital Fiction / A. Bell, A. Ensslin, H. K. Rustad / [ed. by Michael Burke]. – N.Y. : Routledge, 2014. – 224 p.
9. Bell A. Media-Specific Metalepsis in 10:01 / A. Bell // Analyzing Digital Fiction / A. Bell, A. Ensslin, H. K. Rustad ; [ed. by Michael Burke]. – N.Y. : Routledge, 2014. – P. 21–39.
10. Guzman G. The game is to be sold, not told / Gustavo Guzman. – N.Y. : EXLIBRIS, 2015. – 144 p.
11. Hayles N. K. Electronic Literature: What is it? / N. Katherine Hayles // The Electronic Literature Organization. – № 1.0, January, 2. – 2007 [Electronic resource]. – Mode of access : <https://eliterature.org/pad/elp.html>
12. Kałuska A. Digital literature: is it literature at all? / Angelika Kałuska [Electronic resource]. – Mode of access : https://www.academia.edu/2208671/Digital_literature_is_it_literature_at_all
13. 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.
14. Literary Studies in the Digital Age: An Evolving Anthology / ed. by Kenneth M. Price, Ray Siemens. – (Digital publication, 2013) [Electronic resource]. – Mode of access : <https://dlsanthology.commons.mla.org/>
15. Punday Daniel Five Strands of Fictionality: The Institutional Construction of Contemporary American Fiction / Daniel Punday. – Columbus : Ohio State University Press, 2010. – 240 p.
16. Saemmer A. Digital Literature – In search of a Discipline? Teaching Digital Literature in France: A short Overview / A. Saemmer // Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook Media Upheavals / [ed. by R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla]. – Bielefeld : Transcript Verlag, 2009. – P. 329–334.
17. Skinner B. F. The origins of cognitive thought / B. F. Skinner // American Psychologist. – № 44(1). – 1989. – P. 13–18.
18. 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]. – Mode of access : <http://eliterature.org/pad/slw.html>
19. Современный словарь-справочник по литературе / [сост. и науч. ред. С. И. Кормилов]. – М. : Олимп : ООО «Фирма «Изд-во АСТ»». – 704 с.
20. Dever J. Lone Wolf: Flight from the Dark / Joe Dever [Electronic resource]. – Mode of access : <https://www.projectaon.org/en/xhtml/lw/01fftd/title.htm>
21. Jackson Sh. My Body – a Wunderkammer / Sh. Jackson [Electronic resource]. – Mode of access : <http://www.altx.com/thebody/>
22. Screen / Noah Wardrip-Fruin, Sascha Becker, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain [Electronic resource]. – Mode of access : http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html
23. Sladek J. Maps: The Uncollected John Sladek / J. Sladek. – London : Cosmos Books, 2003. – 308 p.

Пожарицька Олена. Цифрова література як інтерактивна гра з читачем. У роботі розглянуто цифрову художню літературу як особливий квазімовний код, у якому мовні та немовні знаки синтезуються в єдине смислове ціле. Написана для читання з екрана монітора цифрова література є особливим надвербальним конструктом, у якому злилися разом художній гіпертекст, короткі «флеш»-оповідання, історії, оформлені під твіттер або блог та анімація. Переміщення художнього твору зі сторінок книг на екран – явище не механічного характеру, а новий етап у розвитку літератури. Очевидно, що в сукупності комп'ютерні технології, актуалізовані в цифровій літературі, справляють на читача враження, відмінне від прочитання друкованої літератури.

Основна мета дослідження – виявлення когнітивно-комунікативної суті цифрової літератури в плані її лінгвальної репрезентації та впливу на читача.

У роботі простежено, що, незважаючи на специфіку формальної репрезентації сюжету, комп'ютерна література включає багато елементів звичайної друкованої художньої літератури, часто успадковує її традиції в розвитку сюжетної лінії, проте вбирає в себе форми, надані іншими видами передачі повідомлення. Ідеться про візуалізацію образів, комп'ютерну графіку, музику, гру, поліфонію перформансу й інші модули експресії.

Ключові слова: цифрова література, наратив, друкована література, квазімовний код, гіпертекст, жанр, комп'ютерна художня література.

Pozharytska Olena. Digital Literature as an Interactive Game with the Reader. The article looks at the phenomenon of digital literature as a specific quasi-language code where language and extra-language signs are synthesised

into a meaningful unity. Written to be read from the computer screen, digital literature is an over-verbal construct where the literary hypertext, short “flash”-stories, pseudo-twitter and pseudo-blog stories, and animation melted together as an absolutely new way of communication with the reader. The mass media determine today’s epoch in the development of arts in the century of digital literature and predict this type of fiction to oust traditional paper fiction. It is quite evident that computer technologies actualized in digital literature produce on the reader an effect which is different from that of printed fiction. Computer reading is more appealing to a computers-operating audience since all progressive mankind is considered to have moved onto the Internet.

Though arousing great interest with the researchers and despite its growing popularity with the readers, the lingual essence of the digital literature, its genre varieties and cognitive peculiarities haven’t got sufficient illumination in linguistics. The paramount interest of this paper is focused on the verbal side of computer literature and its hidden cognitive-and-communicative mechanisms of producing an impact on the reader.

Admitting general culturological significance of digital literature and its great possibilities of influencing potential readers, the author claims that not every article of fiction created to be read from the screen can be rated as digital literature. In the process of work, the following tasks have been solved: concretization of the notion of digital fiction, determination of its verbal and genre peculiarities together with its aesthetical parameters.

The analysis undertaken permitted arriving at the following conclusions. Computer literature excludes quite a lot of elements customary for printed fiction, but in general follows familiar literary traditions in plot development and enriches itself with the new forms and means of information transmittance borrowed from other types of communication. This type of fiction is a challenge to the reader who becomes altogether a gamer and creates his/her own type of narrative.

Key words: digital literature, narrative, printed literature, quasi-language code, hypertext, genre, computer fiction.

Стаття поступила в редколлегию
29.03.2016 г.

УДК 81'1'42:004.774.6БЛОГ

Оксана Шкамарда

Мовленнєва реалізація позиціонуальної стратегії негативної презентації опонента в комунікативних умовах авторського блогу

У статті розкрито лінгвокомунікативну специфіку реалізації позиціонуальної стратегії негативної презентації опонента на прикладі Інтернет-повідомлень американського політика, кандидата на посаду президента США Гілларі Клінтон. У дослідженні визначено поняття «позиціонування» та його структурні компоненти. Установлено основні функції й характеристики блогу як дискурсивного середовища реалізації суб’єктних позицій. і визначено поняття «стратегії суб’єктного позиціонування в Інтернет-блогі». Розроблено класифікацію дискурсивних стратегій автора блогу та виокремлено глобальну, локальні й мовленнєві позиціонуальні стратегії. Детально проаналізовано лексичні, стилістичні та граматичні засоби актуалізації локальної стратегії негативної презентації опонента в комунікативних умовах персонального блогу. На основі асиметрії епістемічного й афективного компонентів позиціонування в роботі розмежовано мовленнєві стратегії критики та звинувачення, які моделюють дискурсивну поведінку блогера й забезпечують досягнення ним / нею конкретних комунікативних цілей.

Ключові слова: блог, суб’єкт дискурсивної діяльності, позиціонування, глобальна стратегія, локальна стратегія, мовленнєва стратегія критики, мовленнєва стратегія звинувачення.

Постановка наукової проблеми та її значення. Стрімкий розвиток Інтернет-технологій сприяє появі нових можливостей і способів комунікації, до яких належить і блог (від англ. *web log* – «мережевий журнал чи щоденник подій»). Останнім часом блоги користуються дедалі більшою популярністю серед користувачів мережі, порівняно з форумами, чатами, персональними сторінками, оскільки дають змогу кожному представити свій унікальний авторський голос у поліфонії віртуальної реальності.

Аналіз досліджень цієї проблеми. Задовольняючи різноманітні комунікативні потреби, Всесвітня мережа закладає нові основи конструювання суб’єктної ідентичності. Звідси виникає інтерес до Інтернету в психологів, соціологів, філософів і лінгвістів. Сьогодні науковці активно вивчають специфіку Інтернет-дискурсу [2; 3], жанрову систему Інтернет-комунікації [6], способи самопрезентації особистості в умовах електронного спілкування [8], мовну особистість як суб’єкта блог-дискурсу [3] та ін. Проте, на нашу думку, стратегічний характер позиціонування суб’єкта дискурсивної діяльності в комунікативних