

## ХУДОЖНЯ ЛІТЕРАТУРА ЯК СИНТЕЗ МУЛЬТИМОДУСНИХ ЗАСОБІВ ПОДАННЯ НАРРАТИВНОЇ ІНФОРМАЦІЇ

Пожарицька О. О.

кандидат філологічних наук, доцент

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

ORCID: 0000–0003–4820–8129

ResearcherID: AAJ-1476–2021

*Попри безліч наукових відкриттів, зроблених у XX і XXI століттях у царині лінгвістики, певні глобальні проблеми досі потребують свого вирішення чи підходу до них на новому рівні наукового та суспільного розвитку. Серед них можна назвати проблему чіткого визначення художньої літератури. Це завдання стало ще складнішим у зв'язку з появою таких нових літературних форм, як цифрова література, комікси, фанфікшн, нарративні відеоігри та ін. Таким чином, актуальність статті випливає з лінгвоносеологічної важливості визначення самого терміна «художня література» у світі домінуючих комп'ютерних технологій, що забезпечують все більше нових способів передачі інформації. Наша робота також мотивується відсутністю серйозних нових розробок, які пропонують об'єктивні критерії для дефініції сучасного художнього твору. Отже, дослідження має на меті уточнити, що саме розуміти під художньою літературою в наш час, і характеризувати особливості репрезентації нарративу в сучасній художній літературі. Розвідка базується на постулатах теорії інформації та нарратології у поєднанні з класичними методами лінгвістичного аналізу. Отримані у процесі дослідження результати підсумовані у наступних висновках.*

*Художня література — це твір мистецтва, побудований навколо певного нарративу. Його естетична складова визначається останнім та комунікативною метою, яку ставить перед собою автор. Нарратив тут кодифікується за допомогою вербальних (а іноді й невербальних) знаків і представляє екстралінгвістичну ситуацію, що викликає інтерес читача, оскільки відображає або не має нічого спільного з його/її власним когнітивним досвідом, дражнить його/її здатність до прогнозування сюжету і впливає на його/її картину світу в процесі опосередкованої комунікації з автором. Саме існування цілої низки модусів, що об'єктивують один і той самий нарратив (або його близькі інваріанти) — кіно, комікси, фанфікшн, ігрові книги, відеоігри тощо, — посилює занурення читача у твір та той вплив, який справляє сам нарратив, уможливаючи мультіекзистенцію читача та генеруючи в його/її свідомості новий квазі-всесвіт, подібний до гештальту твору.*

**Ключові слова:** художня література, нарратив, мультимодусність, картина світу, інформація, комунікація, когнітивний досвід.

## FICTION AS SYNTHESIS OF MULTI-MODE MEANS OF PRESENTING NARRATIVE INFORMATION

**Pozharytska O. O.**

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,  
Odesa I. I. Mechnikov National University

*Despite a considerable number of discoveries made in the XX and XXI centuries in the field of linguistics, there still remain a few global problems demanding their solution or treatment on the new level of scientific and social development. Amongst those, we shall mention the issue of giving a clearcut definition of fiction. This challenge has become even more difficult due to such new literary forms as digital literature, comics, fanfiction, narrative videogames, etc. Thus, the topicality of the article follows from the linguo-gnoseological importance of defining the very term “fiction” in a world with the dominance of computer technologies, providing more and more new ways of transmitting information. Our work is also motivated by the lack of serious research suggesting objective criteria for a modern piece of fiction. Hence, the research aims at specifying what can be understood as fiction in modern conditions and at characterizing the peculiarities of narrative representation in fiction today. The work is grounded on the postulates of information theory and narrative studies, coupled with classical methods of linguistic analysis. Thus, the results obtained in the process of investigation can be summarized in the following conclusions.*

*A piece of fiction is a work of art which is built around a certain narrative. Its aesthetic component is shaped by the latter and by the communicative goal set up by the author. Narrative here is codified by means of verbal (and sometimes non-verbal) signs and presents an extra-lingual situation arousing the reader’s interest since it reflects or has nothing to do with their own cognitive experience, teases their ability to predict the plotline and influences their world pictures in the process of indirect communication with the author. The very existence of a number of modes objectivizing one and the same narrative (or its close invariants), like movies, comics, fanfiction, gamebooks, videogames, etc., enhances the reader’s immersion and the impact made by the narrative, granting the audience multi-existence and generating a new Gestalt-like quasi-universe in their minds.*

**Key words:** fiction, narrative, multimodality, world picture, information, communication, cognitive experience.

Попри стрімкий розвиток науки у ХХІ ст., винахід та активну експлуатацію штучного інтелекту та цифрових технологій, багато з «класичних» проблем досі не отримали чіткого розв’язання. Так, однією з них залишається питання про сутність літератури загалом та художньої літератури зокрема. Свого часу відповідь на нього шукали Аристотель, Дідро, Гегель, Ніцше, В. П. Крутоус, А. К. Дрьомов та ін., але саме поява нових форм спілкування автора з читачем (нових явищ у

цій царині, а саме: коміксу, фанфіку, гіпертекстового роману, цифрової поезії і т. ін.) мотивує звернення до цієї проблеми вже під новим кутом бачення сучасних технологій.

Не можна не погодитися з О. Біличенко, яка каже про неможливість традиційного тлумачення терміна «література» за нових умов, що спостерігаються завдяки науково-технічному та соціальному прогресу: «розкриття феномена «література» в межах традицій літературознавства унеможлиблюється в умовах становлення системи соціальних комунікацій на основі новітніх комунікаційних технологій, інтеграції технологій, знарядь та засобів відтворення інформаційних потоків, зокрема образнохудожнього» (Біличенко, 2018: 117). Отже, **актуальність** роботи впливає з лінгвоносеологічної значущості конкретизації поняття «художня література» в умовах глобальної комп'ютеризації і новітніх технологій передачі інформації, а також підсилюється відсутністю чітких критеріїв на позначення «художнього твору» в сучасних філологічних розробках.

**Об'єктом** даної статті є саме явище художньої літератури та її завдання у сучасному світі. **Предметом** — численні мультимодусні твори, що перебувають за межами традиційного розуміння художньої літератури.

**Мета** проведеного дослідження — надати сучасну дефініцію художньої літератури та схарактеризувати особливості репрезентації художнього нарративу в сучасних умовах. У процесі досягнення мети дослідження вирішено **завдання**: розглянуто різні підходи до розуміння явища художньої літератури, її завдань та соціального призначення, конкретизовано поняття художньої літератури в нових сучасних умовах, проаналізовано різні модуси представлення інформації в ній та з'ясовано лінгвокомунікативні зв'язки між даними модусами.

Концептуально робота спирається на основні положення теорії інформації і загальні теоретичні засади лінгвістики тексту. **Методологічною базою** слугували класичні методи лінгвістичного дослідження, а саме: наукове спостереження, синтез і аналіз отриманих даних, порівняльний метод, метод моделювання знання та когнітивно-нарратологічний, який зумовлює вивчення нарративу в його інтерпретаційному вимірі (У. Еко, У. Ізер, І. Бехта (Бехта, 2004), І. Морозова (Morozova, Pozharytska, 2013; Morozova et al., 2021), О. Пожарицька (Pozharytska, 2016).

Художня література, на відміну від наукової, документальної чи публіцистичної, не відповідає дійсності, тобто оповідає про події, спираючись, головним чином, на уяву автора (що віддзеркалює вже сам термін «fiction», який використовують в англійській мові на позначення художньої літератури). Однак сутність даного терміна є доволі розпливчастою. Так, у Словнику літературних термінів та теорії літератури прямо сказано, що «художня література — це нечіткий та узагальнений термін для образного твору, зазвичай у прозі. У будь-якому разі, він зазвичай не включає в себе поезію та драму, хоча обидві є формами художньої літератури у плані свого створення уявою» (Cuddon, 2008: 320).

Функційно художня література як відтворює навколишню дійсність, так і формує читацький світогляд, моральні переконання, естетичний смак. Вона входить до більш широкого поняття «художня творчість» та класично представляє собою «мистецтво слова» (Халін, Усатий, 2012: 11).

Р. ДіЯнні не дає чіткого тлумачення терміна «художня література», але вважає її головним завданням просвітницьке — розширити розуміння себе як особистості та поглибити оцінку життя, а не просто «викликати зацікавленість своїм нарративом» (DiYanni, 2000: 27).

Г. Ватаманюк також уникає надання самого терміна і вказує, що «художня література була й залишається одним з важливих засобів виховання особистості» (Ватаманюк, 2007: 237), учителем та провідником по життю.

К. Д. Ушинський, В. О. Сухомлинський (Сухомлинський, 1987), Є. М. Водовозова, Є. І. Тихеева та ін. відомі педагоги також вивчали саме дидактичний потенціал художньої літератури.

Психологи вказують, що у літературних творах закарбовані типові життєві сценарії, які переживає читач, аби потім утілювати їх у реальному житті (Kuliah, 2000; Emir, 2016; Holland, 1990 та ін.).

Водночас ще у часи Аристотеля стверджувалася міметичність усіх типів художньої творчості, тобто наслідування мистецтвом реальної дійсності, та визнавалася його пізнавальна роль (Аристотель, 2018). Мистецтво об'єднували з наукою у часи Відродження, а у ХХ столітті бачили у ньому форму пізнання дійсності. Однак, як справедливо зазначають В. В. Халін та А. В. Усатий, роль мистецтва і художньої літератури «не обмежується когнітивною функцією, воно — засіб спілкування, формування цілісної особистості, її творчого духу й ціннісних

орієнтацій; крім того, воно має гедонічну функцію, бо приносить людині задоволення; воно робить особистість духовно просвітленою» (Халін, Усатий, 2012: 11). Дійсно, література — це «спосіб комунікації» (Іванова, 2008: 64), «процес і результат руху й розвитку контексту твору художньої літератури в культурі» (Біличенко, 2018: 118), а художня література — ідейно-образна умовна модель реального світу, «що пропущена крізь призму свідомості автора» (там же: 120), де відтворюється концептуальна картина світу письменника; специфічна форма комунікаційного пізнання світу.

Свого часу ще Платон говорив про побудову художньою літературою «третьої дійсності», яка сприяє подоланню «жахів» та «трагедій» реального природного життя, і через це є досконалішим від нього (Plato, 1999).

Група вчених із Торонто, Канада, що складається з Майї Джикіч, Реймонда Мара та Кіта Оатлі, прямо називає художню літературу «типом симуляції соціального світу», що покращує соціальні навички так само, як навички керування літаком покращуються за умови використання польотного симулятора (Oatley, 2008: 42). При цьому такий ефект не досягається при читанні документалістики. «Художня література — це симуляція, що працює на програмах нашої свідомості» (там же: 43). Тобто фактично «третя дійсність» Платона — це «тренувальний майданчик» для соціального та когнітивного досвіду читача.

Таким чином, можемо узагальнити наступне. Художня література представляє читачеві уявний або доповнений авторською уявою світ та характеризується сюжетністю, тобто оповідальністю, нарративністю у тому плані, що розповідає певну історію, завдяки якій відбувається опосередкована комунікація між читачем та автором. Проміжними ланками у цьому процесі можуть виступати, окрім самої історії та подій, і персонажі, й оповідач, через яких автор висловлює власну картину світу, що так чи інакше взаємодіє з картиною світу його чи її аудиторії. Для читача така подорож до внутрішнього світу автора представляє новий пізнавальний досвід крізь призму персонажів чи знайомство з можливими подіями, що оповідаються.

«На межі ХХ–ХХІ ст. у вітчизняній культурі відбулося оновлення соціально-комунікаційної парадигми художньої літератури, що пов'язано зокрема із тенденцією до екзистенціалізації художньої свідомості» (Біличенко, 2018: 121). У свою чергу, зазначимо, що мова

йде не просто про проблеми людської екзистенції, які підіймали свого часу А. Камю чи Ж.-П. Сартр, а про можливість вибору, норми і межі людини та підвищення читацької імерсії завдяки більшому зануренню у запропонований квазі-всесвіт. Традиційні моделі, характерні для художньої літератури як «мистецтва слова», розширюють свої межі, охоплюючи інші способи кодування інформації, продукуючи полікодові твори, де вербальні знаки поєднуються з невербальними. Науково-технічний прогрес натеper уможливило реалізацію творів художньої літератури шляхом значно більшої кількості медій, ніж це було у минулому столітті. Один і той самий художній нарратив або близькі його варіації можуть бути представлені різними модусами репрезентації інформації (рис.1).

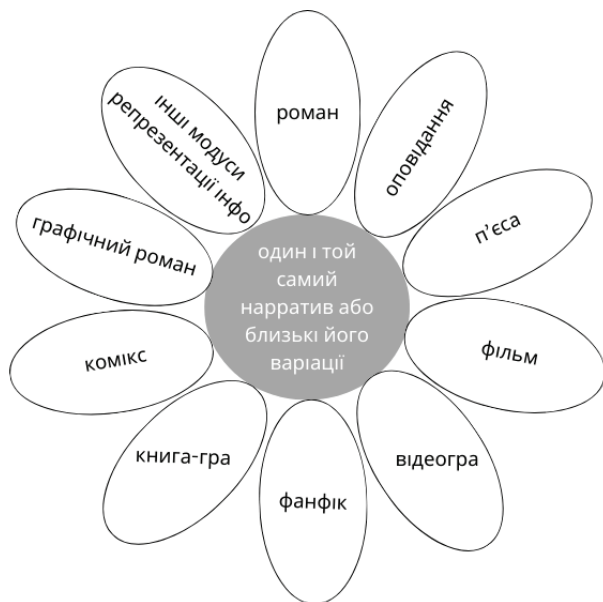


Рис. 1. Мультимодусна репрезентація художнього нарративу в сучасних умовах

С. Пірс та А. Уїдон додають, що існування різних медійних версій певного нарративу — наприклад, художньо-літературної та кінострічки — доповнює ефект «скерованого життєвого досвіду», адже

здійює декілька естетичних кодів, що сприяють кращому сприйманню та формуванню глибшого представлення поданої історії (Pearce, Weedon, 2017: 192).

Розглянемо існування різних модусів репрезентації художнього нарративу на прикладі популярних творів про чаклуна Гаррі Поттера.

Загалом натепер існує 7 оригінальних романів Дж. К. Роулінг; 8 фільмів-адаптацій цих романів від компанії Warner Bro (остання книга була розбита на дві кінострічки); та 3 (загалом заплановано 5) фільмів-пріквелів про фантастичних тварин (2016, 2018, 2022), сценарії до яких також написала Дж. К. Роулінг, що показують розвиток історій відомих з «канону» персонажів. Крім того, відомі неінтерактивні не-нарративні настільні ігри за мотивами книг та фільмів (типу детективу «*Cluedo: Harry Potter Edition*» чи ерудит-гри «*Scene It? Harry Potter*»); 14 відеоігор, 8 з яких відповідають фільмам (а саме: *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001), *Deathly Hallows Part 1* (2010), *Deathly Hallows Part 2* (2011) та ін.), а 6 представляють собою спіноффи тої самої фабули. До спіноффів відносимо «*Lego Harry Potter: Years 1–4*» та «*Lego Harry Potter: Years 5–7*», засновані на іграшках Лего, створених за книгами «канону» та оригінальною історією про Гаррі Поттера. До цього модусу трансляції чаклунського сюжету уналежнюємо також відеогра з елементами доповненої реальності «*Book of Spells*» (2012), що імітує книгу чар з оригінальної серії та пропонує гравцеві вивчити вірні рухи магичної палички для їх накладання, попрактикувати їх та навіть почває в Езопівській манері, представляючи вірш про студента-невдаха після кожної серії заклять, та її продовження з імітацією книги настійок з оригінальної книги про Гаррі Поттера та конкурсу на Золотий Котел. Зміну куту бачення «канону» репрезентують дві рольові гри «*Harry Potter: Hogwarts Mystery*» (2018) та «*Hogwarts Legacy*» (2023), що розповідають історії, які сталися до тих, які представлено у романах.

Окрім зазначеного, у якості продовження оригінальної історії представлено та опубліковано п'єсу у 2 частинах «*Harry Potter and the Cursed Child: Parts I and II*» (2016) (авторами якої виступили Дж. К. Роулінг разом з Дж. Торном та Дж. Тіффані). Зараз йдуть зйомки телесеріалу про Гаррі Поттера, що вийде на екрани у 2026 р.

Дж. К. Роулінг також опублікувала книги-імітації згаданих у романах підручників та книжок «*Fantastic Beasts and Where to Find Them*», «*Quidditch Through the Ages*» (2001) та «*The Tales of Beedle the Bard*» (2007), і доповнила магичний світ іншими деталями в імітовано не-

художніх творах з додатковою інформацією про героїв оригінальних романів «*Hogwarts: An Incomplete and Unreliable Guide*», «*Short Stories from Hogwarts of Power, Politics and Pesky Poltergeists*» та «*Short Stories from Hogwarts of Heroism, Hardship and Dangerous Hobbies*» (2016).

Не можна також не згадати безліч оповідань фанфікшн про Гаррі Поттера (біля 850 тисяч англomовних оповідань на *FanFiction.Net* (FanFiction), більше 2000 фанфіків на *WebNovel* (WebNovel) та ін.), де фанати продовжують або змінюють історії улюблених персонажів.

Комікси за оригінальним романом існують лише неофіційно, як певна форма фанфікшн, адже Дж. К. Роулінг не давала своєї згоди на жодну коміксифікацію твору.

Ще одним неофіційним модусом репрезентації художнього нарративу Гаррі Поттера (а точніше однієї з його версій) є розроблені фанатами інтерактивні книги-ігри типу Choose Your Own Adventure (Обери Свою Пригоду) — друковані варіанти, як-то «*Choose your own adventure: HARRY POTTER*» від І. Л. Белаустегігойтіа (*I. L. Belausteguigoitia*) та Дж. Гарайзар (*J. Belausteguigoitia Garaizar*) (*Belausteguigoitia, Belausteguigoitia Garaizar*) та гіпертекстові типу «*Harry Potter Choose Your Own Adventure*» від *SparkleNacho* (*SparkleNacho*), що має місце під час другої битви Хогвартса і надає можливість врятувати персонажів, вбитих в оригінальному романі Дж.К. Роулінг, або більш розвиненої «*Harry Potter Choose Your Own Adventure*» (*Harry Potter...*), де читач-гравець, так само як Гаррі Поттер у першій книзі, отримує лист з Хогвартса з запрошенням до школи магії, а потім навчається там. Від читача-гравця бажано бути ознайомленим з оригінальним твором, адже треба знати як мінімум локації з магичного світу та навчальні курси. Можна сказати, що такі книги-ігри є у даному випадку варіацією фанфікшн, але представлену іншим, не тільки вербальним, естетичним кодом.

Цікавим та інноваційним офіційним явищем у розширенні магичного світу Гаррі Поттера є платформа Pottermore (2012), пізніше перероблена у *WizardingWorld* (2015) (*WizardingWorld*), де читач може фактично подорожувати світом Гаррі Поттера та здобути досвід сортування магичною шляпою, обрання магичною паличкою та пограти у різні мініігри. При цьому платформа також пропонує неопубліковані матеріали Дж. Роулінг. Читач-гравець не просто реєструється у грі, але й може подорожувати разом з Гаррі Поттером та його друзями, збирати бали, картки з чаклунами, брати участь у дуелях з іншими



гравцями, готувати настійки, конкурувати за Кубок Факультету та писати коментарі до подій навкруги. Читачам-гравцям представлені новини магічного світу та надано додаткову інформацію, що неначе доповнює реальний світ у стилі Гаррі Поттера.

Таким чином, на прикладі Гаррі Поттера бачимо реалізацію запропонованої на рис. 1 мультимодусної системи сучасного художнього твору ще у більшій кількості модусів: оригінальні «канонічні» книги та їх кіноверсії, фільми-пріквели, ненарративні настільні ігри, відеоігри за «каноном», відеоігри-спіноффи, п'єса, телесеріал, імітовано нехудожні твори, фанфіки, комікси, книги-ігри та цілий інтерактивний простір-платформа, який можна розглядати як свого роду дигітальний роман.

**Висновки.** Таким чином, підбиваючи підсумки проведеного дослідження, спробуємо конкретизувати поняття художньої літератури в сучасних умовах. Перш за все, ми погоджуємося з традиційним розумінням художнього твору як предмета мистецтва (В. В. Халін, Р. Одрехівський та ін.). Зі свого боку, ми вважаємо стрижневою думку польської дослідниці А. Калуської, яка як головний і визначальний критерій художньої літератури виділяє її *сюжетність* (Kałuska), розглядаючи естетичний компонент як вторинний і похідний, «працюючий» на змістовний аспект твору. Крім того, надаючи оцінку будь-якому твору як художньому, вважаємо доцільним брати до уваги принципи риторичного аналізу (Бехта, 2004; Lucaites, Condit, Caudill, 1998; Longaker, 2010 та ін.). Останній, за своєю інтегрованою природою, допомагає зрозуміти, що художній текст не виникає безпосередньо із задіяних у творі мовних засобів, а логічно впливає з певної екстралінгвістичної ситуації. Інтерес читача до подій твору визначається як співвіднесеність того, що описується, з його/її особистим когнітивним досвідом, а також вбачається в непередбачуваності сюжетної лінії.

Отже, **художню літературу** визначаємо як тип нарративного мистецтва з естетичним компонентом, в якому нарративність (фабульність) кодується у мовних знаках (іноді доповнених невербальними компонентами) та віддзеркалює певну екстралінгвістичну ситуацію, що збуджує інтерес читача завдяки співвіднесеності чи неспіввіднесеності сюжету з його/її власним когнітивним досвідом і непередбачуваністю розгортання подій, та певним чином впливає на картину світу читача, розширюючи, доповнюючи чи змінюючи її у процесі

опосередкованої комунікації з автором твору. Художній нарратив як стрижнева ознака художньої літератури, у свою чергу, може бути об'єктивованим різними модусами, що будуть посилювати вплив художнього твору на аудиторію.

Згідно з теорією фіксації та передачі інформації, остання завжди зафіксована на якомусь фізичному носії, що запобігає її зникненню, але зумовлює нетривалість та перекручування. «Життєздатність інформації» (Shannon, 1998; Korogodin, Korogodina, 2000; Партико, 2008) визначається наявністю зв'язку між її носіями. Отже, чим більше носіїв, або операторів інформації, тим більша її дієвість і тривалість у певній інформаційній системі — поза такою будь-яка інформація, яка не є ані матерією, ані енергією, зовсім пасивна. «Оператор визначається типом інформації, задля якої він функціонує» (Korogodin, Korogodina, 2000: 108). Преломлюючи теорію інформації до модусів існування художньої літератури в когнітивному плані, зрозуміло, що її різні модуси передачі певного змісту (який ми трактуємо як інформацію) виступають свого роду операторами.

Система мультимодусного існування певного нарративу підпорядковується психологічній закономірності відображення у свідомості людини безлічі комбінацій (Atkinson, 2016: 67). Так, ґрунтуючись на властивості поліпотентності інформації, можна стверджувати, що для досягнення однієї і тієї самої мети в різних ситуаціях спілкування з тим або іншим ефектом може бути використано безліч модусів подання тієї ж самої інформації і заснованих на ній операторів. Інакше кажучи, саме існування різних модусів трансляції інформації, або різних операторів, є надійним способом збереження дієвості інформації та її фіксування. Зауважимо, що питання про тип модусу трансляції заданої інформації зводиться до типу коду, обраного автором твору як свого оператора.

Отже, сучасний світ уможливорює багатомодусну репрезентацію одного художнього нарративу, кожна з яких продукує нові або оновлені його версії, що усі разом поглиблюють сприйняття оригінального художнього твору, сприяють більшій його імерсивності та пропонують аудиторії мультіекзистенцію в межах однієї оповіді, що є неможливою при традиційному читанні художнього твору. Більше того, співіснування різних вербальних та невербальних полікодових модусів одного базового художнього нарративу формує у читача-гравця-глядача об'ємне сприйняття представленого квазісвіту, гене-

руючи у свідомості новий квазімультивесвіт оригінального твору, частиною якого він чи вона можуть стати у процесі занурення у різні репрезентації твору. При цьому кожна з даних репрезентацій повному віддзеркалює вже знайомі елементи оригінального нарративу, розширює його межі та підсилює ефект від ознайомлення з кожною з таких репрезентацій, вибудовуючи об'ємний гештальт твору у свідомості аудиторії.

### Список літератури

- Аристотель. Поетика. Київ: Фоліо, 2018. 154 с.
- Бехта І. А. Дискурс наратора в англomовній прозі. К.: Грамота, 2004. 304 с.
- Біличенко О. Л., Листопад К. В. Ідейно-образна природа літератури як засіб комунікаційного пізнання світу. *Культура в процесі духовно-морального розвитку глобального суспільства*: матеріали I Міжнародної науково-електронної конференції 21 лютого 2018 р. Харків: ХНТУСГ, 2018. С. 116–126.
- Вагаманюк Г. Художня література як засіб формування духовного світу дитини. *Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського держ. університету*. Серія: Педагогічна. Кам'янець-Подільський, 2007. Вип. XIII. С. 237–240.
- Іванова О. А. Літературний твір: між літературознавством і масовими комунікаціями. *Вісник Одеського національного університету*. Серія: Філологія. Літературознавство. Одеса: Вид-во ОНУ імені І. І. Мечникова, 2008. Т. 13. Вип. 7. С. 64–70.
- Партико З. В. Теорія масової інформації та комунікації: навчальний посібник. Львів: Видавнича фірма «Афіша», 2008. 292 с.
- Сухомлинський В. А. Книга в духовному житті дитини. *Сухомлинський В. А. Серце віддаю дітям*. К.: Радянська школа. 1987. С. 165–170.
- Халін В. В., Усатий А. В. Література як мистецтво слова. Особливості її сприймання в порівнянні з іншими видами мистецтва. *Естетичне сприймання художніх творів у системі літературної освіти / ЛДУ ім. І. Франка*, 2012. С. 9–25.
- Шостак О. О. Риторичний аналіз художнього тексту (на перехресті античних і неориторичних теорій). *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. 2017. Вип. 2 (86). С. 144–151.
- Atkinson P. *Psychology for Beginners and Sophisticated Learners*. Cambridge: CUP, 2016. 346 p.
- Belausteguigoitia I. L., Belausteguigoitia Garaizar J. Choose your own adventure: Harry Potter. URL: [https://issuu.com/umeeekin/docs/choose\\_your\\_own\\_adventure\\_harry\\_potter](https://issuu.com/umeeekin/docs/choose_your_own_adventure_harry_potter) (дата звернення: 29.07.2024).
- Dimos G. From the Aristotelian «Mimesis» to the Contemporary One. Muenchen: Grin Verlag, 2017. 34 p.
- DiYanni R. *Literature: Reading Fiction, Poetry, Drama, and the Essay*. London: McGraw-Hill Education — Europe, 2000. 1777 p.

- Emir B. C. Literature and Psychology in the Context of the Interaction of Social Sciences. *Khazar Journal of Humanities and Social Sciences*. 2016. Volume 19, Number 4. P. 49–55.
- Holland N. N. *To Psychoanalytic Psychology and Literature-and-Psychology*. New York: Oxford University Press, 1994. 156 p.
- Kaluska A. Digital literature: is it literature at all? URL: [https://www.academia.edu/2208671/Digital\\_literature\\_is\\_it\\_literature\\_at\\_all](https://www.academia.edu/2208671/Digital_literature_is_it_literature_at_all) (дата звернення: 15.07.2024).
- Korogodin V. I., Korogodina V. L. *Information and the Phenomenon of Life*. Dubno: Phoenix, 2000. 208 p.
- Kuliah M. *Psychology of Literature*. Oleh: Sylvie Meiliana, 2000. 96 p.
- Longaker M. G. *Rhetorical Analysis: A Brief Guide for Writers*. New York: Pearson, 2010. 288 p.
- Lucaites J. K., Condit C. M., Caudill S. A. *Contemporary Rhetorical Theory: A Reader*. New York: Guilford Press, 1998. 627 p.
- Melberg A. *Theories of Mimesis*. Cambridge: CUP, 2009. 194 p.
- Morozova I., Pozharytska O. Gestalt Analysis as a Means of Language Personality Identification. *Language and Identity* / University of the West of England. Bristol, United Kingdom, 18–20 April 2013. P. 161–162.
- Morozova I., Pozharytska O., Artemenko Y. et al. Digital discourse in the English-language fiction. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*. 11/02-XXII. The Czech Republic, 2021. P. 87–90. URL: <http://www.magnanimitas.cz/11-02-xxii> (дата звернення: 15.07.2024).
- Oatley K. The science of fiction. *New Scientist*. 2008. Issue 2662, 25 June. P. 42–43
- Pearce S., Weedon A. Film adaptation for knowing audiences: Analysing fan on-line responses to the end of *Breaking Dawn*–Part 2 (2012). *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*. 2017. Vol. 14, issue 2, November. P. 175–202.
- Plato. *Clitophon* / Ed. by S. R. Slings. Cambridge: University Press, 1999. 380 p.
- Pozharytska O. Computer Literature as a New Modus of the Readers' Existence. *Science and Education a New Dimension*. 2016. Philology. IV (23). Issue 100. P. 27–32.
- Shannon C. E., Weaver W. *The Mathematical Theory of Communication*. Harvard: Bell Laboratories, 1998. 140 p.
- Cuddon J. A. *Dictionary of Literary Terms and Literary Theory* / Revised by C. E. Preston. London: Penguin Books, 2008. 992 p.
- FanFiction Books. *Harry Potter*. URL: <https://www.fanfiction.net/book/Harry-Potter/> (дата звернення: 25.07.2024).
- Harry Potter Choose Your Own Adventure. URL: <https://hpсyoa.com/> (дата звернення: 18.07.2024).
- SparkleNacho. *Harry Potter Choose Your Own Adventure*. URL: <https://www.wattpad.com/203230376-harry-potter-choose-your-own-adventure-welcome> (дата звернення: 29.07.2024).

WebNovel. Harrypotter fanfiction stories. URL: <https://www.webnovel.com/tags/harrypotter-fanfic> (дата звернення: 18.07.2024).

WizardsWorld. URL: [WizardsWorld.com](https://WizardsWorld.com) (дата звернення: 15.07.2024).

## References

Aristotel. (2018). Poetyca. Kyiv: Folio, 2018.

Bekhta, I. A. (2004). Dyskurs naratora v anhlomovnyi prozi. K. : Hramota, 2004.

Bilychenko, O. L., & Lystopad, K. V. (2018). Ideyno-obrazna pryroda literatury yak zasib komunikatsiynoho piznannia svitu. Materialy I Mizhnarodnoyi naukovy elektronnoyi konferentsiyi “Kultura v protsesi dukhovno-moralnoho rozvytku hlobalnoho suspilstva”, 21.02.2018 p. Kharkiv: HNTUSG, 116–126.

Vatamanyuk, H. (2007). Khudozhnya literatura yak zasib formuvannya dukhovnoho svitu dytyny. Zbirnyk naukovykh prats Kamyanets-Podilskoho derzh. universytetu. Seriya pedahohichna, KHIII, 237–240.

Ivanova, O. A. (2008). Literaturnyy tvir : mizh literaturoznavstvom i masovymy komunikatsiyamy. Visnyk Odeskoho natsionalnoho universytetu. Seriya Filolohiya. Literaturoznavstvo, 13, 7, 64–70.

Partyko, Z. V. (2008). Teoriya masovoyi informatsiyi ta komunikatsiyi: navchalnyy posibnyk. Lviv: Vydavnycha firma «Afisha».

Sukhomlynsky, V. A. (1987). Knyha v dukhovnomu zhytti dytyny. In: Sertse vid-dayu dityam. K.: Radyans'ka shkola, 165–170.

Khalin, V. V., & Usatyy, A. V. (2012). Literatura yak mystetstvo slova. Osoblyvosti yiyi spryymannya v porivnyanni z inshymy vydamy mystetstva. In: Estetychne spryymannya khudozhnikh tvoriv u systemi literaturnoyi osvity. ZHDU im. I. Franka, 9–25.

Shostak, O. O. (2017). Rytorychnyy analiz khudozhnoho tekstu (na perekhresti antychnykh i neorytorychnykh teoriy). Visnyk Zhytomyr's'koho derzhavnogo universytetu imeni Ivana Franka, 2 (86), 144–151.

Atkinson, P. (2016). Psychology for Beginners and Sophisticated Learners. Cambridge: CUP.

Belausteguigoitia, I. L., & Belausteguigoitia Garaizar J. Choose your own adventure: Harry Potter. (n.d.). URL: [https://issuu.com/umeeekin/docs/choose\\_your\\_own\\_adventure\\_harry\\_potter](https://issuu.com/umeeekin/docs/choose_your_own_adventure_harry_potter)

Dimos, G. (2017). From the Aristotelian «Mimesis» to the Contemporary One. Muenchen: Grin Verlag.

DiYanni, R. (2000). Literature: Reading Fiction, Poetry, Drama, and the Essay. London: McGraw-Hill Education — Europe.

Emir, B. C. (2016). Literature and Psychology in the Context of the Interaction of Social Sciences. Khazar Journal of Humanities and Social Sciences, 19, 4, 49–55.

Holland, N. N. (1994). To Psychoanalytic Psychology and Literature-and-Psychology. New York: Oxford University Press.

Kaluska, A. (n.d.) Digital literature: is it literature at all? URL: [https://www.academia.edu/2208671/Digital\\_literature\\_is\\_it\\_literature\\_at\\_all](https://www.academia.edu/2208671/Digital_literature_is_it_literature_at_all)

- Korogodin, V. I., & Korogodina, V. L. (2000). *Information and the Phenomenon of Life*. Dubno: Phoenix.
- Kuliah, M. (2000). *Psychology of Literature*. Oleh: Sylvie Meiliana.
- Longaker, M. G. (2010). *Rhetorical Analysis: A Brief Guide for Writers*. New York: Pearson.
- Lucaites, J. K., Condit, C. M., & Caudill, S. A. (1998). *Contemporary Rhetorical Theory: A Reader*. New York: Guilford Press.
- Melberg, A. (2009). *Theories of Mimesis*. Cambridge: CUP.
- Morozova, I., & Pozharytska, O. (2013). *Gestalt Analysis as a Means of Language Personality Identification*. *Language and Identity: University of the West of England*. Bristol, United Kingdom, 18–20 April, 161–162.
- Morozova, I., Pozharytska, O., Artemenko, Y., Bykova, T., & Ponomarenko, O. (2021). *Digital discourse in the English-language fiction*. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*. 11/02-XXII. The Czech Republic, 87–90.
- Oatley, K. (2008. 06. 25). *The science of fiction*. *New Scientist*, 2662, 42–43
- Pearce, S., & Weedon, A. (2017). *Film adaptation for knowing audiences: Analysing fan on-line responses to the end of Breaking Dawn-Part 2 (2012)*. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 14, 2, November, 175–202.
- Plato. (1999). *Clitophon*. Ed. by S. R. Slings. Cambridge: University Press.
- Pozharytska, O. (2016). *Computer Literature as a New Modus of the Readers' Existence*. *Science and Education a New Dimension. Philology*, IV (23), 100, 27–32.
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1998). *The Mathematical Theory of Communication*. Harvard: Bell Laboratories.
- Cuddon, J. A. (2008). *Dictionary of Literary Terms and Literary Theory / Revised by C. E. Preston*. London: Penguin Books.
- FanFiction Books. (n.d.). *Harry Potter*. URL: <https://www.fanfiction.net/book/Harry-Potter/>
- Harry Potter Choose Your Own Adventure. (n.d.). URL: <https://hpcyoa.com/>
- SparkleNacho. (n.d.). *Harry Potter Choose Your Own Adventure*. URL: <https://www.wattpad.com/203230376-harry-potter-choose-your-own-adventure-welcome>
- WebNovel. *Harrypotter fanfiction stories*. (n.d.). URL: <https://www.webnovel.com/tags/harrypotter-fanfic>
- WizardsWorld. (n.d.). URL: [WizardsWorld.com](http://WizardsWorld.com)

*Стаття надійшла до редакції 11.06.2024 року*