



## ІНТЕГРОВАНА ІНТЕРМЕДІАЛЬНА ПРОЄКЦІЯ ЯК ФОРМА МІЖМЕДІЙНОЇ АДАПТАЦІЇ

**Дойчик О. Я.**

*кандидат філологічних наук, доцент,  
доцент кафедри англійської філології  
Карпатський національний університет імені Василя Стефаника  
вул. Шевченка, 57, Івано-Франківськ, Україна  
[orcid.org/0000-0002-7921-1868](https://orcid.org/0000-0002-7921-1868)  
[oksana.doichyk@cnu.edu.ua](mailto:oksana.doichyk@cnu.edu.ua)*

**Онщенко А. О.**

*магістрант кафедри англійської філології  
Карпатський національний університет імені Василя Стефаника  
вул. Шевченка, 57, Івано-Франківськ, Україна  
[orcid.org/0009-0008-5856-1501](https://orcid.org/0009-0008-5856-1501)  
[artem.onishchenko.25@cnu.edu.ua](mailto:artem.onishchenko.25@cnu.edu.ua)*

**Ключові слова:** *інтегрована  
інтермедіальна проєкція,  
інтермедіальність, адаптація,  
мультиmodalність,  
трансмедіальність, наратив.*

Стаття присвячена теоретичному обґрунтуванню поняття інтегрованої інтермедіальної проєкції як особливої форми міжмедійної адаптації у сучасному культурному просторі. Актуальність дослідження зумовлена активним розвитком взаємодії різних медіа: літератури, кінематографу та відеоігор з іншими формами мистецтва, що формують складні мультимедійні нарративні системи. У роботі розглянуто основні підходи до вивчення інтермедіальності та трансмедіальності у працях Вернера Вольфа, Ларса Еллештрёма, Генрі Дженкінса та Марі-Лор Раян, а також проаналізовано концепцію трансмедіального сторітелінгу та її роль у формуванні єдиного художнього світу. У статті особливу увагу приділено українській науковій традиції, зокрема поняттю інтермедіальної проєкції, що описує процеси семіотичного перекодування та відображення художніх елементів між різними видами мистецтва та відображення художніх елементів між різними видами мистецтва. На основі синтезу цих теоретичних підходів у рамках цієї статті пропонується нове поняття – “інтегрована інтермедіальна проєкція”, котре визначається як форма міжмедійної адаптації, що передбачає інтеграцію елементів кількох художніх текстів або медіа у межах єдиного нарративного простору. У процесі такої адаптації відбувається не лише трансформація літературного тексту в інший медіум, але й поєднання різних сюжетних ліній, персонажів, образів або тематичних лейтмотивів кількох різних творів. Таким чином, інтегрована інтермедіальна проєкція поєднує у собі елементи інтермедіальної трансформації, адаптації та трансмедіального розширення наративу, утворюючи нову форму художньої репрезентації. У статті обґрунтовано, що, на відміну від традиційної адаптації, яка зазвичай ґрунтується на одному джерелі, інтегрована інтермедіальна проєкція характеризується складнішою структурою взаємодії, що включає поєднання різних сюжетів, персонажів та мотивів. Практичну реалізацію цього явища продемонстровано на прикладах сучасної популярної культури, зокрема відеоігор, кіно та серіалів. Дослідження підкреслює значення української ігрової індустрії у розвитку міжмедійних наративів та окреслює перспективи подальших досліджень у сфері мультимодальних і інтерактивних медіа.

## INTEGRATED ADAPTATION AS A SPECIFIC TYPE OF INTERMEDIAL ADAPTATION

**Doichyk O. Ya.**

*PhD in Philology, Associate Professor,  
Associate Professor at the Department of English Philology  
Vasyl Stefanyk Carpathian National University  
Shevchenko str., 57, Ivano-Frankivsk, Ukraine  
orcid.org/0000-0002-7921-1868  
oksana.doichyk@cnu.edu.ua*

**Onishchenko A. O.**

*Master's Student at the Department of English Philology  
Vasyl Stefanyk Carpathian National University  
Shevchenko str., 57, Ivano-Frankivsk, Ukraine  
orcid.org/0009-0008-5856-1501  
artem.onishchenko.25@cnu.edu.ua*

**Key words:** *integrated adaptation, intermediality, adaptation, multimodality, transmediality, narrative.*

The article focuses on the theoretical substantiation of the concept of integrated adaptation as a specific form of intermedial adaptation in the contemporary cultural space. The relevance of the study is determined by the rapid development of interactions between various media forms: literature, cinema, video games, and others, which increasingly function within complex multimedia narrative systems. The article examines key approaches to intermediality and transmediality as developed by Werner Wolf, Lars Elleström, and Henry Jenkins, with particular attention to the concept of transmedia storytelling and its role in constructing unified fictional worlds. Special emphasis is placed on the Ukrainian scholarly tradition, particularly the concept of intermedial projection, which describes the processes of semiotic transformation and representation of artistic elements across different media. Based on the synthesis of these theoretical frameworks, the authors introduce the notion of “integrated adaptation”, defined as a form of intermedial adaptation that involves the integration of elements from multiple artistic texts or media into a single narrative structure. Such adaptation not just transforms a literary text into a different medium, but integrates plot lines, characters, images, thematic motives, etc. from several different literary texts. Thus, integrated adaptation forms a new specific form of artistic representation by combining the elements of intermedial transformation, adaptation, and transmedia narrative extension. The article discusses that, unlike traditional adaptation typically based on a single source, integrated adaptation is characterized by a more complex network of intermedial relations, including the combination of plot lines, characters, and motifs from multiple sources. The phenomenon is illustrated through examples from contemporary popular culture, particularly video games, films, and television series. The article highlights the significant contribution of the Ukrainian video game industry to the development of complex intermedial narratives and outlines prospects for further research in the fields of multimodality and interactive media.

**Постановка проблеми.** У сьогоденні спостерігається, швидкий розвиток взаємодії різних видів медіа у спільному культурному просторі модерної епохи, що зумовлено технологічним розвитком та трансформацією власне самої взаємодії між різними формами вираження та видами мистецтва.

Відмічається, що дедалі частіше література, кінематограф, відеоігри, комікси та інші види медіа функціонують не ізольовано одне від одного, а натомість утворюють складні системи взаємодії для створення нового культурного продукту.

У цьому контексті дослідження інтермедіальності та трансмедіальності є особливо **актуальними**, оскільки вони дозволяють вивчення перенесень, трансформації та взаємодії наративних елементів та форм вираження в процесі переходу між різними медіумами.

Теоретичні основи цих досліджень закладені в роботах багатьох сучасних науковців. Вернер Вольф зосереджується на концепції інтермедіальності, яку він розглядає як систему взаємодії різних медіа в межах культурної комунікації [Wolf, 2011, с. 3-5].

Генрі Дженкінс пов'язує трансмедіальність із явищем трансмедіального сторітелінгу, яке передбачає поширення єдиного художнього світу через кілька медіа [Jenkins, с. 96-98]. З іншого боку, Ларс Елleshтрьом розглядає трансмедіальність як здатність наративних і семіотичних структур реалізовуватися в різних видах медіа [Elleström, 2019, с. 11-12].

Паралельно в українському літературознавстві розвивається дослідницька традиція вивчення інтермедіальних процесів. У цьому контексті розробляється поняття інтермедіальної проєкції, яке описує процеси перенесення та відображення художніх елементів одного жанру мистецтва в інший [Морошкіна, Приходько, Приходченко, 2020, с. 21-22].

У сучасному світі медіапродукти все частіше продукуються шляхом поєднання різних художніх мотивів, сюжетів і текстів у рамках одного сюжетного поля. **Об'єктом** нашого дослідження є відеоігри, кінофільми та телевізійні серіали, що створюють складні міжмедійні системи, у яких поєднуються елементи інтермедіальної проєкції, адаптації та трансмедіального сторітелінгу. Вважаємо доцільним розширити та уточнити наукову термінологію, що здатна описати ці процеси більш комплексно. **Предметом** дослідження є явище інтегрованої інтермедіальної проєкції як особливої форми міжмедійної адаптації.

**Мета цієї статті** полягає в теоретичному обґрунтуванні концепції інтегрованої інтермедіальної проєкції як особливої форми міжмедійної адаптації, яка передбачає інтеграцію компонентів різних медіа та художніх текстів у нову структуру

оповіді. Для досягнення мети необхідно розглянути основні підходи до дослідження інтермедіальності та трансмедіальності; вивчити концепції інтермедіальної проєкції в сучасних дослідженнях; визначити адаптацію як форму міжмедійної трансформації і створити та обґрунтувати ідеї інтегрованої інтермедіальної проєкції в контексті сучасного медіадискурсу.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Поняття інтермедіальності та трансмедіальності є важливими в літературознавстві, коли предметом дослідження є взаємодія різних видів мистецтва та засобів масової інформації. Завдяки розвитку цифрових технологій і появі нових способів культурної комунікації художні тексти все частіше існують у межах міжмедійних зв'язків, які складаються з літератури, кіно, відеоігор, музики та інших медіа.

Інтермедіальні та трансмедіальні дослідження дозволяють вивчати процеси перенесення, трансформації та адаптації художніх структур між різними видами медіа. Зокрема, на думку українських дослідників, в такому контексті важливу роль відіграє особливість постмодерної поетики [Василина, Нелюбова, 2022, с. 2-3].

У свою чергу, австрійський літературознавець Вернер Вольф є одним із провідних дослідників інтермедіальності, який розглядає це поняття як систему взаємодії між різними медіа в межах культурної комунікації. Інтермедіальна трансформація, та ремедіація є деякими з форм взаємодії медіа, які дослідник розглядає як інтермедіальність [Wolf, 2011, с. 4].

Шведський дослідник Ларс Елleshтрьом у своєму спектрі наукових праць робить значний внесок у розвиток поняття трансмедіальності, що виникає на базисі розглянутої Вернером Вольфом інтермедіальності.

На відміну від інтермедіальності, що зосереджується внутрішніх процесах взаємодії медіа, трансмедіальність описує наявність певних наративних та семіотичних елементів, здатних виконувати однакову функцію в різних формах медіа одночасно [Elleström, 2019, с. 11-12].

Згідно з Ларсом Елleshтрьомом, незважаючи на відмінності в матеріальних і технічних засобах вираження, сучасні медіа можуть передавати подібні комунікативні структури. Наративні моделі дозволяють художнім мотивам або символічним образам переміщуватися між різними жанрами мистецтва, зберігаючи основний сенс, але отримуючи нові способи репрезентації [Elleström, 2019, с. 36-42].

Американський дослідник Генрі Дженкінс запропонував концепцію трансмедіального сторітелінгу, яка була пов'язана з подальшим розвитком концепції трансмедіальності. На його думку,

трансмедіальний сторітелінг є процесом створення єдиного художнього світу, частини якого розташовані в різних медіа [Jenkins, 2016, с. 95-98].

За Генрі Дженкінсом, у такій системі кожен окремий медіум виконує свою роль, розкриваючи певну частину наративу, доповнюючи загальну структуру художнього всесвіту. Такий метод дозволяє створювати складні наративні системи, які включають фільми, телесеріали, комікси, відеоігри та інші видання медіа, що разом створює багатовимірний художній простір [Jenkins, 2016, с. 93-95].

Отже, концепції інтермедіальності та трансмедіальності служать теоретичним базисом для вивчення сучасних медійних явищ.

Інтермедіальність демонструє процес, коли різні медіа взаємодіють і як вони поєднуються в межах одного твору або культурного контексту. Трансмедіальність, натомість, за визначенням Ларса Еллештрёма та Генрі Дженкінса, є здатністю наративних структур функціонувати в різних медіальних формах. Ці ідеї об'єднуються, щоб створити аналітичний інструментарій, необхідний для вивчення складних процесів міжмедійної трансформації, які лежать в основі формування культурних продуктів, які існують у наш час.

Швейцарська літературознавиця Марі-Лор Раян розглядає трансмедіальний сторітелінг у своїй статті “Transmedia Narratology and Transmedia Storytelling” як спосіб розгортання єдиного наративного світу через різні медіа, де кожен елемент сюжету впливає на загальний розвиток подій історії, що впливає із концепції Генрі Дженкінса, який стверджував, що частини художнього світу систематично розташовуються в різних сюжетних доменах, утворюючи велику уніфіковану наративну одиницю [Ryan, 2016, с. 4].

Розмежування поняття “медіум” у двох значеннях є важливою частиною ідеї Марі-Лор Раян. У першому значенні “медіум” можна розглядати як спосіб передавати інформацію. У другому сенсі “медіум” – це форма художнього вираження, яка виникла в культурі. Сюди входять: література, кінофільми, комікси, відеоігри, музика та багато іншого [Ryan, 2016, с. 4-5].

Літературознавиця підкреслює також, що трансмедіальний сторітелінг можливий лише за умови розуміння медіуму як семіотичної художньої системи. Таким чином, перенесення однакової наративної одиниці між різними медіумами без зміни форми вираження не можна вважати трансмедіальним сторітелінгом [Ryan, 2016, с. 2-3; с. 5]. Отже, трансмедіальний сторітелінг у концепції швейцарської дослідниці описує складніше явище, ніж перетворення однієї історії чи наративної одиниці з одного формату в інший.

У межах українських інтермедіальних студій важливе місце займає поняття інтермедіальної

проєкції, яке сформувалося у науковій традиції Запорізького національного університету. На відміну від більш поширених у міжнародному науковому дискурсі термінів, таких як *adaptation*, *intermedial transformation*, *transmedial storytelling*, тощо, цей концепт зосереджується передусім на механізмах семіотичного відображення та перекодування художніх структур між різними видами мистецтва [Морошкіна, Приходько, Приходченко, 2020, с. 21].

Провідне дослідження цього концепту пов'язане з розглядом того, як інші жанри мистецтва представлені в літературному тексті. Інтермедіальна проєкція розглядається запорізькими науковицями Галиною Морошкіною, Ганною Приходько та Олександрою Приходченко як спосіб відображення елементів музики, живопису, театру або кінематографа у вербальному художньому дискурсі [Морошкіна, Приходько, Приходченко, 2020, с. 23-27].

Згідно з цією концепцією, інтермедіальна проєкція передбачає процес перекодування семіотичних структур, у результаті якого художні елементи одного жанру мистецтва змінюються та отримують нове словесне вираження. Це дозволяє літературному твору інтегрувати різні художні коди, розширюючи образну систему та посилюючи естетичний вплив на реципієнта [Морошкіна, Приходько, Приходченко, 2020, с. 25-27].

Подальший розвиток цього поняття пов'язаний із розширенням сфери інтермедіальних досліджень, зокрема у контексті цифрових медіа та відеоігор. У працях Орини Нелюбової та Катерини Василюк інтермедіальна проєкція розглядається не лише як відображення інших видів мистецтва у літературі, а і як процес трансформації літературного тексту в межах іншого медіуму, зокрема у відеоігровому середовищі [Василюк, Нелюбова, 2022, с. 54-55].

У праці “Теоретичні засади вивчення відеоігрових проєкцій художнього тексту” мова йде про складний процес адаптації художнього матеріалу, під час якого вербальний сюжет перекодується у форми, які є інтерактивними та візуально-аудіальними [Василюк, Нелюбова с. 2022, 56-57].

У спільно опрацьованих тезах Артема Оніщенко та Катерини Василюк, присвячених аналізу комп'ютерних ігор як форми інтермедіального прочитання художнього тексту, інтермедіальна проєкція осмислюється як спосіб переінтерпретації літературного першоджерела в іншому медійному середовищі. У цій проєкції відеогра виступає як новий формат існування літературного наративу, де сюжетні елементи, персонажі та мотиви художнього твору інтегруються у систему інтерактивного оповідання [Василюк, Оніщенко, 2023, с. 120-121].

Таким чином, крізь призму українських досліджень, зокрема традиції ЗНУ, інтермедіальну проєкцію можна розглядати як динамічний механізм взаємодії різних медіа, який включає перекодування, трансформацію та переінтерпретацію художнього тексту. Термін еволюціонує від аналізу внутрішньотекстової репрезентації інших мистецтва до дослідження міжмедійних адаптацій у цифровому середовищі, що свідчить про його теоретичний потенціал у сучасних інтермедіальних студіях.

Ця ідея є основою для подальшого вивчення складніших видів міжмедійної трансформації. Зокрема, це стосується явища інтегрованої інтермедіальної проєкції, що поєднує елементи інтермедіальності, адаптації та трансмедіального нарративу в сучасному медіадискурсі.

Поняття адаптації (*adaptation*), у свою чергу, описує процес переходу художнього твору з одного медіуму в інший, поняття адаптації є важливим у сучасних дослідженнях інтермедіальності. У широкому сенсі адаптація означає зміну сюжету, персонажів, образної системи та стилістичних характеристик першоджерела відповідно до нового медійного середовища [Cambridge Dictionary, 2026].

На відміну від простого відтворення змісту літературного тексту, цей процес включає інтерпретацію та перекодування тексту за допомогою інших семіотичних інструментів. З цієї причини адаптація розглядається як спосіб взаємодії між різними медіа, який включає елементи міжмедійної трансформації та переосмислення художнього матеріалу.

У сучасних інтермедіальних студіях адаптація все частіше розглядається як складний процес семіотичної трансформації. Зокрема, у роботах угорської дослідниці Юдіт Пільднер адаптація розглядається як різновид міжмедійності, у якій художній твір переміщується між різними медіа та отримує нові форми представлення. Таким чином, адаптація розглядається як окремий культурний текст, а не як вторинний або похідний продукт першоджерела (Pieldner, 2020 с. 9-12).

Угорська колега Юдіт Пільднер, Агнеш Петьо, висловлює подібну позицію, підкреслюючи, що адаптація відображає інтермедіальний процес, у якому поєднуються різні художні коди, наприклад, літературні, аудіо-візуальні, театральні та кінематографічні. Таким чином, новий медіапродукт створює власну естетичну систему, одночасно зберігаючи зв'язок із оригінальним джерелом. Поняття семіотичного коду, в такій інтерпретації, також є важливою складовою розгляду інтермедіальної проєкції в традиції ЗНУ [Pethő, 2025, с. 39-41].

Мультиmodalність є важливим елементом адаптації. У процесі переходу літературного тек-

сту з одного медіуму до іншого змінюються не лише методи передачі нарративу, але й шляхи, через які читач може його побачити. Наприклад, у кінематографі та телевізійному дискурсі візуальні та звукові засоби є важливими, оскільки вони можуть виконувати функції, які в літературі виконуються через вербальний опис.

Дослідження фінської науковиці Мінні Рістолайнен аналізує роль кольорової гами, композиції кадру, музичного супроводу, світлової коповиці та інших аспектів режисури в екранізації роману Маргарет Етвуд "The Handmaid's Tale", які доповнюють або замінюють елементи тексту оригіналу. Таким чином, адаптація є процесом медіального перекодування. У цьому процесі смислове ядро твору зберігається, але його реалізують інші знакові системи [Ristolainen, 2017, с. 6-7].

Отже, адаптацію доцільно розглядати як універсальний механізм міжмедійної трансформації, що дозволяє художньому твору функціонувати в різному медійному середовищі. Термін передбачає не тільки перенесення сюжету в інший формат з використанням інших засобів вираження, але й переосмислення твору відповідно до технологічних і художніх можливостей нового формату. З цієї точки зору, адаптація тісно пов'язана з концепцією інтермедіальної проєкції.

Разом із тим, сучасні медіапродукти також часто демонструють складніші форми міжмедійної трансформації, за яких новий твір здатний інтегрувати елементи кількох текстів або художніх світів. Необхідність подальшого уточнення термінології була зумовлена саме такими прикладами, що призводить до появи концепту інтегрованої інтермедіальної проєкції як особливої форми міжмедійної адаптації.

Під терміном "*інтегрована інтермедіальна проєкція*" пропонується розуміти форму міжмедійної адаптації, у межах якої новий медіапродукт створюється шляхом інтеграції елементів кількох художніх текстів або медіа у межах єдиного нарративного простору.

У такому процесі відбувається не лише трансформація літературного тексту в інший медіум, але й поєднання різних сюжетних ліній, персонажів, образів або тематичних лейтмотивів кількох різних творів. Таким чином, інтегрована інтермедіальна проєкція поєднує у собі елементи інтермедіальної трансформації, адаптації та трансмедіального розширення нарративу, утворюючи нову форму художньої репрезентації.

На відміну від адаптації, розглянутої Юдіт Пільднер, Агнеш Петьо та Мінні Рістолайнен, що зазвичай ґрунтується на одному літературному джерелі, інтегрована інтермедіальна проєкція передбачає складнішу структуру міжмедійних зв'язків. Новий медіапродукт може поєднувати

мотиви кількох текстів одного автора або навіть елементи різних художніх всесвітів.

У цьому сенсі інтегрована інтермедіальна проєкція є близькою до явища трансмедіального сторітелінгу у трактуванні Генрі Дженкінса, однак відрізняється від нього тим, що її основою виступає саме процес міжмедійної адаптації літературного матеріалу.

Особливо виразно такі процеси проявляються у сучасному відеоігровому та кінематографічному дискурсі, де художні тексти часто виступають основою для створення нових медійних продуктів. Відеоігри, фільми, телесеріали, графічні романи, тощо, демонструють здатність інтегрувати елементи кількох літературних творів, поєднуючи їх у межах одного нарративного середовища [Оніщенко, 2025, с. 1-3]. Для подальшого розуміння терміну доцільно розглянути найбільш визнані приклади його реалізації.

Франшиза “Відьмак” (*The Witcher*), що включає серію романів польського письменника Анджея Сапковського, відеоігри студії *CD Projekt Red* та однойменний телесеріал від студії *Netflix*, демонструє яскравий приклад інтегрованої інтермедіальної проєкції, у межах якої літературне першоджерело трансформується у кількох медійних форматах. Відеоігри не лише адаптують мотиви романів, а й інтегрують сюжетні елементи різних частин книжкової серії, формуючи розширений нарративний всесвіт, який згодом впливає на інтерпретацію персонажів у телевізійній адаптації.

Українська серія відеоігор “Metro”, створена студією *4A Games* на основі романів Дмитра Глуховського, демонструє застосування інтегрованої інтермедіальної проєкції через поєднання мотивів кількох літературних творів і їх трансформацію у відеоігровому форматі. У процесі адаптації інтегруються сюжетні елементи різних частин книжкової серії, а також нові нарративні лінії, адаптовані спеціально для інтерактивного медіуму відеоігри.

Фільм “The Dark Tower” 2017 року, заснований на однойменній серії романів американського письменника Стівена Кінга, демонструє приклад інтегрованої адаптації, оскільки поєднує сюжетні елементи кількох книг циклу. У результаті створюється нова нарративна структура, яка не відтворює жоден із романів повністю, але інтегрує їхні ключові мотиви у межах одного кінематографічного твору.

Серія відеоігор “Sherlock Holmes”, створена українською студією *Frogwares*, інтегрує елементи різних оповідань Артура Конан Дойла, поєднуючи їх із новими сюжетними лініями. Відеоігровий формат дозволяє трансформувати детективний нарратив у інтерактивну систему розслідування, в межах якої гравець бере безпосередню участь у розвитку сюжету.

Відеоігра “The Sinking City” тієї ж української студії *Frogwares* використовує інтегровану інтермедіальну проєкцію через поєднання мотивів кількох творів Говарда Філіпса Лавкрафта, зокрема “The Shadow over Innsmouth”, “Call of Cthulhu”, “Dagon” та “Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family” [Оніщенко, 2025, с. 3].

Примітним в цьому випадку є також і те, що гра заснована не лише на творах одного автора, а натомість гармонійно поєднує декілька видатних творів кінця 19 та початку 20 століття. Важливу роль у сюжеті гри займають алюзії на “The King in Yellow” Роберта Вільямса Чемберса. Гра створює новий художній простір, що відтворює атмосферу *cosmic horror* та інтегрує різні елементи лавкрафтівського міфу у єдину нарративну систему.

Телесеріал “Sherlock” авторства BBC є, певно, найбільш відомим прикладом модернізованої інтерпретації класичних текстів Артура Конан Дойла. Сюжети серіалу інтегрують елементи кількох оповідань та романів, переносячи їх у сучасний культурний контекст і використовуючи нові кінематографічні та цифрові засоби побудови нарративу.

Серія відеоігор “S.T.A.L.K.E.R”, створена українською студією *GSC Game World*, поєднує мотиви повісті Аркадія та Бориса Стругацьких “Пікнік на узбіччі”, фільму Андрія Тарковського “Сталкер” та власні сюжетні елементи, що, домінують у створенні нарративу. Тим не менше, літературний та кіно–твори виступають джерелом загального мотиву та елементів художнього всесвіту. У результаті формується новий художній світ, а саме Зона відчуження, особливо відома для українського реципієнта.

В описаних прикладах відбувається не лише адаптація окремого тексту, а й формування цілісного художнього світу, що включає різні сюжетні лінії, персонажів та мотиви. Саме тому інтегрована інтермедіальна проєкція може розглядатися як один із механізмів створення складних медійних всесвітів, характерних для сучасної популярної культури.

Значна частина прикладів інтегрованої інтермедіальної проєкції у сучасній культурі пов’язана саме з українською індустрією відеоігор (*S.T.A.L.K.E.R.*, *The Sinking City*, *Metro*, *Sherlock Holmes*), що свідчить про активну участь українських розробників у формуванні складних міжмедійних нарративів, де літературні джерела трансформуються у мультимодальні інтерактивні медійні продукти.

**Висновки.** У результаті проведеного дослідження було встановлено, що сучасний медійний простір характеризується активною взаємодією різних видів мистецтва та комунікативних платформ, що зумовлює появу нових форм міжмедій-

ної трансформації художніх текстів. Теоретичний аналіз концепції інтермедіальності та трансмедіальності, розроблених у працях Вернера Вольфа, Ларса Еллештрёма та Генрі Дженкінса, дозволив визначити основні механізми функціонування наративів у різних медійних середовищах.

Аналіз української дослідницької традиції показав, що важливим інструментом дослідження міжмедійних процесів виступає поняття інтермедіальної проєкції, яке використовується для опису механізмів перенесення та трансформації художніх елементів між різними видами мистецтва. Паралельно у міжнародних інтермедіальних студіях активно розвивається поняття адаптації, яке визначається як процес інтерпретації та перекодування літературного тексту відповідно до специфіки нового медіуму.

У статті було запропоновано поняття інтегрованої інтермедіальної проєкції, яке дозволяє описати складніші процеси міжмедійної взаємодії, характерні для сучасних медіапродуктів. Під цим терміном пропонується розуміти форму міжмедійної адаптації, у межах якої новий медійний продукт створюється шляхом інтеграції елементів кількох художніх текстів або наративних джерел у межах єдиного художнього простору.

**Перспективи подальших досліджень.** Запропоноване поняття інтегрованої інтермедіальної проєкції розширює існуючий теоретичний інструментарій інтермедіальних досліджень і може бути використане для аналізу складних форм міжмедійної адаптації у сучасній культурі. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на детальніший аналіз мультимодальних механізмів реалізації таких адаптацій, а також на вивчення ролі інтерактивних медіа у формуванні нових типів наративних структур.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Васирина К. М., Нелюбова О. Є. Теоретичні засади вивчення відеоігрових проєкцій художнього тексту. *Нова філологія*. 2022. № 85. С. 52-59. DOI: <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2022-85-7>
2. Васирина К. М., Оніщенко А. О. Комп'ютерна гра як різновид інтермедіального прочитання художнього тексту: до постановки проблеми. Різдвяні студентські наукові читання : Vita in lingua : Матеріали II Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2024. С. 121-122.
3. Оніщенко. А. О. Поняття «інтегрована інтермедіальна проєкція» в сучасному літературознавстві. Сучасні дослідження з лінгвістики, літературознавства і міжкультурної комунікації (ELLIC 2025) : Матеріали X Всеукраїнської

науково-практичної конференції. Івано-Франківськ, 09 жовтня 2025 р. / відп. за випуск О. А. Бігун. Карпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2025. С. 68-70. <https://kff.cnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/92/2025/11/zbirnyk-ellc-2025.pdf>

4. Cambridge Dictionary. Adaptation. (URL : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/adaptation>. accessed : 17.03.2026)
5. Elleström L. Transmedial Narration: Narratives and Stories in Different Media. Cham : Palgrave Macmillan, 2019.
6. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York : New York University Press, 2006.
7. Moroshkina H., Prykhodko H., Prykhodchenko O. Projections of Intermediality in a Literary Text. *Wisdom*. 2020. Vol. 15, No. 2. P. 21-32. DOI:10.24234/wisdom.v15i2.348
8. Pethő, Á. Cinema's Affective and Metaleptic Intermediality. In: New Approaches to Transcodification, Eds. Massimo Fusillo, Doriana Legge, Mirko Lino, Mattia Petricola and Gianluigi Rossini. De Gruyter, 2025, pp. 37–52. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783111636122-005/HTML>
9. Pieldner, J. Adaptation, Remediation and Intermediality: Forms of In-Betweenness in Cinema. Cluj-Napoca : Presa Universitară Clujeană, 2020.
10. Ristolainen, M. Colour as Narrative Tool in Margaret Atwood's *The Handmaid's Tale* and TV Adaptation. Tampere : Tampere University, 2017.
11. Ryan, M.-L. Transmedia Narratology and Transmedia Storytelling. *Artnodes* 2016. № 18. DOI: 10.7238/a.v0i18.3049
12. Wolf W. (Inter)mediality and the Study of Literature. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*. 2011. Vol. 13, No. 3. DOI: <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1789>

#### REFERENCES

1. Vasylyna, K.M., Neliubova, O.Ye. Teoretychni zasady vyvchennya videoihrovykh proyeksii khudozhnioho tekstu [Theoretical Grounds for Studying Videogame Projections of Fiction]. *Nova Philologiya*. 2022. # 85. P.52-59. DOI: <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2022-85-7>
2. Vasylyna, K.M., Onishchenko, A.O. Komp'yuterna hra yak riznovyd intermediyalnoho prochyttannya khudozhnioho tekstu [Computer game as a form of intermedial adaptation of a literary text]. Rizdviani students'ki naukovy chytannya: Vita in lingua : Abstracts of II Ukrainian students scientific conference. Zaporizhzhia, 2024. Pp. 121-122.
3. Onishchenko, A.O. Ponyattya "integrovan intermedial'na proyeksiya" u suchasnomy

- literaturoznavstvi [The concept of “integrated adaptation” in contemporary literature studies]. ELLIC: Abstracts of X Ukrainian scientific conference. Ivano-Frankivsk, 2025. Pp. 68-70. <https://kff.cnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/92/2025/11/zbirnyk-ellc-2025.pdf>
4. Cambridge Dictionary. Adaptation. (URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/adaptation>. accessed : 17.03.2026)
  5. Elleström L. Transmedial Narration: Narratives and Stories in Different Media. Cham : Palgrave Macmillan, 2019.
  6. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York : New York University Press, 2006.
  7. Moroshkina H., Prykhodko H., Prykhodchenko O. Projections of Intermediality in a Literary Text. *Wisdom*. 2020. Vol. 15, No. 2. P. 21-32. DOI:10.24234/wisdom.v15i2.348 [doi.org/10.7771/1481-4374.1789](https://doi.org/10.7771/1481-4374.1789)
  8. Pethő, Á. Cinema's Affective and Metaleptic Intermediality. In: *New Approaches to Transcodification*, Eds. Massimo Fusillo, Dorian Legge, Mirko Lino, Mattia Petricola and Gianluigi Rossini. De Gruyter, 2025, pp. 37–52. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783111636122-005/HTML>
  9. Pieldner, J. Adaptation, Remediation and Intermediality: Forms of In-Betweenness in Cinema. Cluj-Napoca : Presa Universitară Clujeană, 2020.
  10. Ristolainen, M. Colour as Narrative Tool in Margaret Atwood’s *The Handmaid’s Tale* and TV Adaptation. Tampere : Tampere University, 2017.
  11. Ryan, M.-L. Transmedia Narratology and Transmedia Storytelling. *Artnodes* 2016. № 18. DOI: 10.7238/a.v0i18.3049
  12. Wolf W. (Inter)mediality and the Study of Literature. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*. 2011. Vol. 13, No. 3. DOI: <https://doi.org/10.1515/clcweb-2011-003>

Дата першого надходження статті до видання: 11.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 15.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 12.05.2026