

УДК 82:004.738.5

СЕТЕРАТУРА КАК НОВОЕ ЯВЛЕНИЕ В ЛИТЕРАТУРНОМ ДИСКУРСЕ

**И.Н. Гуцко,
Ю.В. Лис**
(Мозырь, Беларусь)

В статье рассматривается феномен сетературы и различные трактовки этого понятия. Внимание также уделяется классификации гипертекста, затрагивается тема коллективного творчества, а именно сетевые литературные игры. Кроме того, выделяются основные характеристики сетературы.

Ключевые слова: литература, сетература, гипертекст, интернет, текст.

The article deals with the phenomenon of electronic literature and various interpretations of this notion. Classification of hypertext is also studied, and the topic of collective creation, network literature games namely, is dealt with. Besides, the major features of electronic literature are highlighted.

Key words: literature, electronic literature, hypertext, Internet, text.

В сети Интернет можно встретить широкий ряд терминов для обозначения понятия виртуальной литературы: **сетература, электронная литература, сетевая литература, цифровая литература, гипертекстовая художественная литература, кибература, эргодическая литература**. Если не вдаваться в подробности,

все эти термины синонимичны, однако они отражают разные подходы к сетевой литературе и оттого несут в себе дополнительные значения.

В настоящее время существует два толкования термина **сетература**. Под **сетературой** в широком смысле понимается «весь объем литературных текстов, расположенных в Сети,

вне зависимости от формы их представления (текст, гипертекст, гипермедиа) и способа написания (индивидуальное авторство, коллективное авторство, создание текста с помощью компьютерных программ)» [1]. Художественные произведения, изначально созданные на бумажном носителе и перенесенные в Интернет или, наоборот, взятые из него и перенесенные на бумажный носитель, также вписываются в рамки данного определения.

Под гипертекстом понимается «организация письменного текста, опосредованного компьютерной средой и характеризующегося процессом нелинейного письма и чтения, который обуславливается сегментацией и иерархической ассоциативной атрибуцией фрагментов, а также возможностью множественного выбора развития сюжетно-тематического потока» [2]. Гипертекст, отличаясь нелинейностью повествования, позволяет начинать чтение произведения с любого фрагмента, превращая пассивного читателя в активного участника, за счет гиперссылок планирующего свой «текстовый маршрут». Являясь одним из свойств сетературы, гипертекст, тем не менее, может существовать вне Интернет-пространства: романы Х. Кортасара («Модель для сборки», «Игра в классики»), роман М. Павича «Хазарский словарь», повесть Д. Галковского «Бесконечный тупик» и многие другие литературные произведения являются хорошим примером «бумажной» литературы, написанной по принципу гипертекста.

Существует несколько классификаций гипертекста. А. Андреев выделяет три основных способа организации гиперлитературы: «елка с игрушками» (проще говоря – текст с выделенными ссылками); «сад расходящихся тропок» (книга с набором глав и “путеводителем”, позволяющим читателям знакомиться с главами в любом порядке, создавая свой собственный «читательский маршрут»); «макраме» (так называемый «компьютерный роман», созданный с помощью компьютерной программы) [3]. М. Визель, в свою очередь, классифицирует гипертексты по:

- содержанию: художественные и нехудожественные (сюда входят энциклопедии, справочники, телефонные книги);
- по месту функционирования: изолированные (на CD) и сетевые (гиперроманы, живущие в сети, постоянно обновляющиеся юзерами);
- по способу прочтения: обычное чтение, чтение с комментариями и чтение-письмо [4].

В гипертекст вписывается еще одна не менее важная характеристика сетевой литературы – мультимедийность. Под мультимедиа понимается интерактивная система, дающая возможность одновременного использования различ-

ных медиа, таких как анимированная компьютерная графика, видео и музыка.

Так называемая *кибература*, которая схожа с гипертекстом, но имеет внешние гиперссылки, позволяющие включать в повествование визуальные и звуковые объекты, статьи энциклопедий и т.д.

Термин *коллективное творчество* может трактоваться двояко. Под этим термином понимаются: а) различные литературные игры, в процессе проведения которых в создании текста принимает участие сразу несколько пользователей сети; б) интерактивность литературы.

Пик популярности сетевых литературных игр приходится на 1995–2000 годы, когда сетература воспринимается как совершенно новое явление, удивительными возможностями которого может воспользоваться любой желающий. В качестве примеров таких игр можно привести «Буриме» и «Ренгу». «Буриме» – это стихотворная игра, впервые возникшая в 17-ом веке во Франции. Свое «цифровое перерождение» «Буриме» получает с помощью специальной компьютерной программы Дмитрия Манина. Игра становится сетевой, а компьютер становится частью творческого процесса. Принцип игры в «Буриме» заключается в следующем: сначала игрок получает несколько рифм, выбранных Манинской программой из особого словаря. Эти рифмы составляют конец стиха. Задача игрока – придумать к заданной концовке наиболее подходящее по форме начало. Самое главное состоит в том, что придуманное буриме должно отвечать заданной рифме. Если игрок не справляется с заданием, то созданное им буриме программа воспринимает как «плохое» и удаляет из архива, но удачные варианты остаются на сайте.

В «Ренгу» играют так: какой-нибудь пользователь пишет свое трехстишие, а два других игрока отдельно добавляют к нему собственные двустишия. В итоге появляются две танки, к которым любые участники могут добавить свои стихи. Читатель, наблюдающий за игрой, может с помощью ссылок найти наиболее понравившийся ему вариант. В случае отсутствия удачных находок предлагается добавить свое двустишие.

Интерактивность – это обратная связь, оказывающая непосредственное влияние на само содержание: открытость процесса создания и функционирования художественного текста дает читателям возможность вносить свои коррективы и предложения по его наполнению. Автор, выложив свое произведение в Сеть, может сразу же получить комментарий, отзыв, рецензию, либо сведения о замеченных ошибках как от простых читателей, так и от специа-

листов, причем не только из своей страны, но и из различных уголков планеты. Между автором и читателем стираются границы и, благодаря возможности второго влиять на процесс и ход деятельности первого, автор и читатель становятся равноправными.

Несмотря на то, что автоматическую обработку текста выделяют как отдельную характеристику сетературы, этот термин по сути часто оказывается синонимом понятия *коллективное творчество*. Однако здесь делается акцент на более глубоком влиянии компьютера на сами тексты. В отличие от интерактивных литературных игр, где акцент ставится на процесс создания сетературного произведения, термин *автоматическая обработка текста* сосредотачивает внимание именно на оформлении создаваемого произведения. В рамках рассматриваемого понятия важно не взаимодействие пользователей, а взаимодействие компьютера и пользователя.

Говоря о характеристиках сетературы, стоит упомянуть пункты, рассмотренные в работе А. Ромаданова «Сетера и Литера». По мнению

автора, уникальность Сети как среды творческой реализации заключается в следующем:

– в отсутствии проблемы издания произведения (А. Ромаданов определяет этот фактор как наиболее важный: «Одно дело – писать без уверенности в том, что твое произведение опубликуют, и совсем другое – когда знаешь, что через несколько часов все, что ты написал, прочтут сотни людей. По сути, сетевой литератор превращается из писателя в рассказчика, и это сильно влияет на стиль» [5]);

– в отсутствии редакторской правки и какой бы то ни было цензуры: «Тут – палка о двух концах. С одной стороны, простор для творчества, с другой – возможность появления явно слабых, обскурантских и провокационных "творений"» [6];

– транспарентность автора произведения, под которой понимается скрытое авторство или различные мистификации, так как очень часто в качестве автора выступает виртуальный персонаж или виртуальная личность; фактор транспарентности оказывает влияние не столько на сами произведения, сколько на их восприятие.

Литература

1. Алексрома, А. Сетера и Литера / А. Алексрома // Сетевая словесность. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.litera.ru/slova/teoriya/cet-lit.htm>. – Дата доступа: 08.04.2017.
2. Андреев, А. СЕТЕРАтура как ее NET: от эстетики Хэйана до клеточного автомата и обратно / А. Андреев // Сетевая словесность. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.netslova.ru/teneta/esse/setnet.htm>. – Дата доступа: 12.04.2017.
3. Андреев, А. Литература без бумаги / А. Андреев // Атмосфера – Авторская телекоммуникационная мультимедийная образовательная среда [Электронный ресурс]. – 1999. – Режим доступа: <http://www.autor-edu.ru/ru/node/16>. – Дата доступа: 12.04.2017.
4. Визель, М. Электронная литература / М. Визель // «НЛО» [Электронный ресурс]. – 2011. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2011/110/vi36-pr.html>. – Дата доступа: 12.04.2017.
5. Горчев, Д. Сетература / Д. Горчев // Терабайт [Электронный ресурс]. – 2000. – Режим доступа: <http://www.netslova.ru/gorchev/seteratura.html>. – Дата доступа: 16.04.2017.
6. Губайловский, В. Чаты и форумы. Самопубликации в Сети. «Стихи.ru» / В. Губайловский // Новый Мир [Электронный ресурс]. – 2002. – Режим доступа: http://magazines.russ.ru/novyj_mi/2002/3/gub1.html. – Дата доступа: 18.04.2017.