

PERSONALITY'S SOCIAL GESTALT THROUGH THE PRISM OF SPEECH ETIQUETTE

The article is focused on the correlations between verbal self-representation of the speaker's personality and the surface structure of their speech in ritualised communication. The author studies national speech etiquette as a way of disguising the communicant's identity and social mimicry as a special verbal technique for optimising speech communication. The Gestalt approach used in the investigation permitted disclosing the hidden mechanisms of unmasking the speaker's true personality by means of singling out the dominant syntactic structures in their speech.

Key words: communication, Gestalt, speech etiquette, social mimicry, sentence surface structure, mental structure.

Ирина Морозова

СОЦИАЛЬНЫЙ ГЕШТАЛЬТ ЛИЧНОСТИ СКВОЗЬ ПРИЗМУ РЕЧЕВОГО ЭТИКЕТА

В фокусе статьи – корреляция между вербальной саморепрезентацией личности говорящего и поверхностной структурой его речи в ритуализированном общении. Автор рассматривает национальный речевой этикет как особую вербальную технику оптимизации речевой коммуникации. Использование в работе гештальт-анализа позволило выявить глубинные механизмы раскрытия истинной личности говорящего путем определения доминантных синтаксических структур в его речи.

Ключевые слова: коммуникация, гештальт, речевой этикет, социальная мимикрия, поверхностная структура предложения, ментальная структура.

УДК 811.111'367:17.022.1:821.111(73)

Олена Пожарицька
(Одеса)

**БАЗОВА ТАКСОНОМІЯ ЕЛЕКТРОННОЇ ЛІТЕРАТУРИ:
РОДИ ТА ВИДИ**

У статті розглядається електронна література як новий тип літератури, що став типовим для ери інформації. З'явившись із традицій друкованої літератури, вона є майже повністю залежною від комп'ютера, що мотивує необхідність виявлення нових видів літератури та її родів. Автор ставить собі за мету розкрити когнітивну сутність такої літератури та пропонує базові одиниці її таксономії. Зроблено висновок щодо існування цифрової художньої літератури, цифрової нехудожньої літератури та цифрової квазі-художньої літератури. Сюжетоспрямована художня література та сюжетонеспрямована художня література розглядаються автором як два основних види цифрової художньої літератури. Як узагальнюючі літературні роди виокремлено цифрову лірику, цифрову прозу та цифрову драму. До останньої уналежнено відеоігри з домінуючою наративністю та семантично вагомим вербальним складником.

Ключові слова: *цифрова література, цифрова художня література, цифрова нехудожня література, цифрова квазі-художня література, сюжетоспрямована цифрова художня література, сюжетонеспрямована цифрова художня література, цифрова проза, цифрова лірика, цифрова драма.*

Сегодня, в эпоху глобальной и всесторонней компьютеризации нашей действительности, когда человеческая жизнь и сама потихоньку перетекает в гиперпространство всемирной паутины, национальная литература как отражение человеческой жизни и культуры также оказывается вовлеченной в водоворот цифровых

технологий. Известный испанский социолог Мануэль Кастелльс называет современный исторический период развития общества «информационной эпохой», которая базируется на «на микроэлектронных информационных и коммуникационных технологиях и генной инженерии» [6]. Новые технологии общения, опираясь на всю технологическую парадигму нашего века, видоизменяют привычную лингвальную парадигму общения читателя и писателя, предлагая новые концепции и формы передачи информации. В.Г. Горохов говорит о «пост-информационном» обществе «не-знания» [2, с. 68], где «Интернет становится не только информационной платформой, но и местом, где формируются культурные, этнические, религиозные, политические и т.п. общности с возможностью создания индивидом множественных образов и размыванием статусных позиций в виртуальных сетевых сообществах» [3, с. 33]. Настоящее исследование сфокусировано на анализе цифровой литературы как нового явления в лингвистике и литературоведении, а также на видах и родах дигитальной литературы как способа презентации фактуальных и эмоциональных сообщений.

Литература XXI века шагнула с бумажных страниц на мониторы компьютеров, смартфонов, планшетов и ноутбуков, получив, как и само общество («электронное общество» Г.М. Маклюэна [14; 15]) характеристику «электронная». **Актуальность** проблемы исследования электронной литературы как особого явления в мировой культуре неоспорима и вытекает как из общеносеологической необходимости проанализировать новое средство коммуникации между автором и читателем, так и мотивируется недостаточной изученностью данного предмета исследования, скорость развития которого значительно превышает скорость его интерпретации лингвистами.

Данная статья ставит **целью** рассмотреть не только само понятие «электронная» или «дигитальная» литература, но и сделать попытку создания ее функциональной таксономии. В **задачи** исследователя входили конкретизация понятия «электронная литература» и анализ характеристик, необходимых для причисления произведения к «электронной литературе» с выявлением ее базовых родов и видов. **Предметом** исследования являлись виды и роды дигитальной литературы, **объектом** – цифровая литература как особое явление современной культуры.

Исследование проводится на материале произведений дигитальной литературы различных жанров общим объемом 20 законченных цифровых текстов.

Электронная литература (*e-lit*), согласно определению Организации Электронной Литературы (*Electronic Literature Organization*) (2007) подразумевает под собой «работы, содержащие важные художественные аспекты и использующие возможности и контексты, предоставляемые компьютером, подключенным или не подключенным к интернет-сети» [8].

При этом, компьютер или, как его называет С. Реттберг, «сетевой контекст» необходим для выполнения требующейся от читателя задачи для чтения (или, «исполнения» [19, с. 78]) данного произведения. Одним из первых термин упоминает в своей статье «*The Idea of Literature in the Electronic Medium*» Джей Дэвид Болтер (1985) [5], и вначале термин «электронная литература» используется для всех текстов, показываемых и хранящихся на компьютере. Вместе с тем, со временем денотативное поле термина несколько преобразуется, ограничиваясь только текстами, произведенными на и для компьютера. И, хотя сейчас практически любое литературное произведение зарождается на компьютерной клавиатуре, основное отличие дигитальной литературы традиционно понимается в отсутствии у нее предназначения быть напечатанной на бумаге или прочитанной с помощью интерфейсов, имитирующих печатную (бумажную) книгу. Н.К. Хейлис (*N. Katherine Hayles*) даже указывает на «художественную» доминанту электронной литературы в противовес ограниченности исключительно вербальными средствами изложения традиционной книги и поясняет, что под электронной литературой необходимо подразумевать «креативные формы искусства, которые интерпретируют истории, контексты и продукты литературы» и оперируют наряду с вербальным аппаратом привычной нам литературы прошлых веков изображениями, звуковыми файлами, клипами и др [12].

Таким образом, «электронная литература лежит на пересечении цифровых медиа-средств и текстуальности» [7], и в этом, по мнению Леонардо Флореса (*Leonardo Flores*), и заключается уязвимость данного вида искусства [11]. Суть проблемы заключается в том, что, хотя новые программы и поддерживают совместимость с продуктами, созданными на их прошлых версиях пяти-десятилетней давности, позже этого срока использование и перечитывание/переигрывание/пересматривание электронного произведения будет невозможно. К примеру, многие из них используют программное обеспечение *Flash* (например, стихотворения *love – take a shot; FLASHCHILD; pineapple* и др. на сайте *cyberpoetry.com.au*), которое невозможно использовать на приборах компании *Apple*, которая попросту не распознает их, если не перекодировать их в параметрах любой другой из рабочих систем (к примеру, *HTML5*). Таким образом, во избежание потери продуктов электронной литературы их необходимо постоянно обновлять согласно новым программным требованиям (отличным примером может служить электронное стихотворение 1984, перезаписанное в 2004 *First Screening bpNichol's*). Рассматривая электронную литературу как множество «рожденных в цифровом формате» произведений, отметим разнообразие их форм и направлений, что осложняет процесс лингвального анализа и мотивирует назревшую необходимость их системной классификации.

В современных исследованиях цифровой литературы основным принципом подразделения цифровых произведений является компьютерный программный код, использованный при их создании: «Основные жанры в каноне электронной литературы появляются ... в зависимости от структуры и специфичности кода, лежащего в основе произведения» [12].

Здесь необходимо пояснить, что, будучи написанными для «раскрытия» во всей своей полноте на экране компьютера, работы цифровой литературы не просто состоят из «видимого читателю» вербального и надвербального кодов (последний из которых представлен картинками, медиа-файлами, гиперссылками и др.), но на деле представляют собой компьютерный код, реализуемый программой по «проигрыванию» произведения. По своей сути, сами произведения являются более опосредованными по отношению как к читателю, так и к автору, превращая модель авторско-читательского взаимодействия:

$$A - T - Ч,$$

где А – автор, Т – текст, Ч – читатель,

в новую модель:

$$A - T+M - ЭК - программа + компьютер - Ч,$$

где М – медиаресурсы, ЭК – электронный код.

При этом, если в первой модели ни от читателя, ни от писателя не требуется дополнительных знаний и навыков, помимо творческого потенциала, навыков письма и языковых норм данного языкового сообщества, то в случае с электронной литературой как автору, так и читателю необходимо владеть также базовой компьютерной грамотностью и соответствующим оборудованием. Указанная особенность даже в нашу эру компьютерных технологий делает новый вид литературы более зависимым и менее автономным.

Возвращаясь к проблеме классификации цифровой литературы в соответствии с «программами, которые используются для создания и исполнения» [10] произведений, заметим, что находим данный подход очень узким, так как он несправедливо игнорирует функциональную направленность электронных произведений. В своем исследовании мы исходим из посылки, что логичным будет применить по отношению к цифровой литературе традиционные параметры литературы печатной. Аналогичную позицию в этом отношении высказывает и Н.К. Хейлис: «читатель (*a с нашей точки зрения, и писатель – Е.П.*) приходит к цифровой литературе с ожиданиями, сформировавшимися у него после прочтения печатной» и «электронная литература строится, исходя из этих ожиданий» [12]. Остановимся на этом вопросе подробнее. Общеизвестно, что понятие «литература» включает в себя как художественные, так и нехудожественные произведения (нон-фикшн: мемуары, публицистику, биографии и др.). Отсюда ясно, что анализировать в одних и тех же

параметрах, к примеру, автобиографический роман «*My body – a Wunderkammer*» Ш. Джексон (*Sh. Jackson*) (1997), разворачивающийся с помощью гиперссылок, и уже ставший «классикой» электронной литературы в жанре «гипертекста» «*afternoon: a story*» М. Джойса (*Michael Joyce*) (1990) не представляется нам возможным. То же можно сказать об объединении в единую группу (или жанр «гипертекст») всемирно известной Википедии – свободной энциклопедии, предлагающей пользователям перейти по ссылкам, чтобы раскрыть содержание неизвестного им термина в статье и художественного произведения «*These Waves of Girls*» Кейтлин Фишер (*Caitlin Fisher*) (2001) или романа в письмах «*First Draft of the Revolution*» Эмили Шорт и Лизы Дейли (*Emily Short and Liz Daly*), где «клика» читателя меняет фактически все повествование. Определенную сюжетность наблюдаем в биографическом романе о Виттгенштейне «*88 Constellations for Wittgenstein*» Дэвида Кларка (*David Clark*), где текст нелинеен и чередуется с самыми различными медиафайлами, доступными для «проигрывания», и романе о происшествии в театре «10:01» Ланса Олсена и Тима Гутри (*Lance Olsen and Tim Guthrie*), что, вместе с тем, не подчеркивает их близость в отношении соотносительности с реальностью.

Вместе с А. Калущкой рассматривая движение сюжета как основной маркер художественной литературы [13], а также принимая во внимание такие признаки художественной литературы как наличие эстетической функции, имплицитность содержания и установку на неоднозначность его восприятия [20], мы предлагаем подразделять дигитальную литературу, прежде всего, на *художественную* и *нехудожественную*. При этом, к первой будем относить не только общепринятые жанры «нон-фикшн» (публицистика, дневники, биографии и др.), но также социальные сети в своей массе (*Facebook, Vkontakte* и «стену» для обмена сообщениями и публикации важной информации или файлов, *Twitter, etc.*).

Помимо указанных выше основных, выделим также третий, дополнительный тип дигитальных произведений – *квази-художественную* дигитальную литературу. К последней отнесем произведения, созданные без вовлечения творческого сознания автора, с использованием алгоритмов, моделирующих новые тексты за счет реорганизации уже написанных вследствие выполнения заданных программой операций, так называемые «генеративные тексты» и «боты» (например, *Magic Realism Bot* Криса и Али Родли (*Chris & Ali Rodley*) или *Stir Fry Texts* Джима Эндрюса (*Jim Andrews*) и его коллег). Уточним, что на настоящем этапе данный тип литературы анализируется на уровне других, как один из литературных жанров. С нашей точки зрения, такой подход никак нельзя считать научно оправданным. Произведения, относимые нами к квази-художественной дигитальной литературе, могут даже представлять читателю определенную сюжетность, но никак не являются отражением авторского видения картины мира. Творческое сознание автора вовлекается в процесс создания самого «бота», однако «продукт», созданный таким «ботом», не является, с нашей точки зрения, художественным произведением человека-творца. Присущие такому произведению вышеуказанные черты художественного текста являются, по сути, компьютерной мистификацией ввиду отсутствия в нем индивидуального когнитивного опыта человека как центрального художественно-организующего начала.

Среди художественной дигитальной литературы различаем *сюжето-направленную* (т.е. собственно художественную дигитальную литературу) и *сюжето-ненаправленную*, где во главу угла ставится воспроизводство новой формы и настроения (по принципу футуристического «искусства ради искусства»).

Нехудожественную дигитальную литературу подразделяем на: а) научно-энциклопедическую: справочники, открываемые на компакт-дисках или загружаемые по принципу компьютерных программ с задаваемыми условиями поиска, гиперссылками и медиафайлами, подкрепляющими основной текст, например, тот же интернет-словарь Лингво или Википедия; б) личностно-бытийную, охватывающую публицистические материалы, биографии, социальные сети и др.

Очевидно, что только с учетом подобного первичного подразделения произведений цифровой литературы возможна их дальнейшая жанровая классификация и собственно лингвальный анализ.

Заметим, что, помимо выделения в отдельный жанр «генеративных текстов», что уже обсуждалось в данной работе, критики также выделяют в отдельный жанр цифровой литературы цифровую поэзию [12], и это также вызывает некоторые вопросы. Логичнее, с нашей точки зрения, было бы принять во внимание традиционное противопоставление прозы и поэзии, пусть даже в данном случае цифрового типа. Такой подход устоялся в литературоведении в отношении «печатной» литературы, и представляется нам вполне обоснованным и в случае с электронной литературой.

Неоднозначно также понимание взаимоотношений между электронной литературой и компьютерной игрой. Так, «демаркационная линия между электронной литературой и компьютерными играми совсем не так ясна; во многих играх присутствуют нарративные компоненты, в то время как многим произведениям электронной литературы присущи игровые элементы» [там же].

Ник Монтфорт в работе «*Twisty Little Passages*» рассматривает игры как предтечи электронной литературы, доставляющей читателю-игроку такое же «людское (игровое) наслаждение» [17, с. 40]. Майкл Матеас видит в них драматическое начало [16], а Джанет Мюррей говорит об «игре-истории» – новом формате игр, где самой «истории» придается большое значение. Автор подчеркивает: «рассказывание историй и игра и без того часто пересекались и даже совпадали» [18, с. 8]. В противовес данной позиции Маркку Эскелинен в статье «*Toward Computer Game Studies*» утверждает, что «ясно, что мы не можем применять теории нарратологии печатной книги, гипертекста, фильмов или пьес и драмы к компьютерным играм» [9, с. 179], а Эспен Аарсет приходит к выводу, что «эстетика и герменевтика игр и симуляций и их взаимоотношение с рассказами ... представляют собой серьезную проблему. ... У игр и рассказов есть характерные предустановленные цели – лелеологии и художественный потенциал, и аналитически правильно будет (по крайней мере, для тех, кто действительно интересуется играми как играми) придерживаться понятийной терминологии, которая позволит их различать» [4].

Исходя из концептуально игровой природы электронной литературы (игра формой, художественным кодом и игра с читателем, которому предоставляется либо выбор сюжетного хода (*4 Little Mice*, *AppDude27 & TerraQuVen*), либо управление самим произведением, например, скоростью предоставления текстовой и визуальной информации (*Cruising*, *Megan Sapnar Ankersen & Ingrid Ankersen*), мы, в свою очередь, приходим к следующему выводу. Людичность является характерным признаком произведений электронной литературы, в то время как нарративность – типичной чертой современных сюжетных компьютерных игр. Вместе с тем, нельзя поставить абсолютный знак равенства между произведениями, рассматриваемыми в терминах традиционной цифровой литературы ввиду различий в способах кодификации информации в обоих медиах. Так, компьютерная игра предполагает, главным образом, симуляцию реальности для игрока, в то время как электронная литература (в традиционном ее понимании) больше уделяет внимания ассоциативным связям и индивидуальному видению мира читателем. (Подобное различие довольно близко соотносится с указанными в «Поэтике» Аристотеля маркерами драмы и эпоса [1]).

В компьютерных играх как роде цифровой литературы аудиовизуальный ряд может иногда служить основным трансмиттером информации, в то время как текстовые элементы дают дополнительные, «поддерживающие» сведения. Отсюда, мы находим возможным рассматривать как род цифровой художественной литературы только такие компьютерные видеоигры, где четко прослеживается **нарративность**, а вербальные элементы несут **сюжетообразующую смысловую** нагрузку, являясь семантически весомой составляющей (например, игры-квесты типа серии детективных игр «*Nancy Drew*»).

Все вышеизложенное позволяет утверждать возможность преломления к художественной дигитальной литературе родовой таксономии, базирующейся на традиционном понимании в литературоведении основных родов художественной литературы, т.е. эпоса, лирики и драмы. При этом, категории «эпос» здесь будут соответствовать произведения, текстовые элементы которых представлены в прозаической форме (например, фанфики или жанр книги-игры «*Choose Your Own Adventure*» и др.). Категории «лирика» будет соответствовать дигитальная поэзия (*Flash Poems, Cyber Poetry*); а категория «драма» будет представлена компьютерными играми. Заметим, что, как и в классической интерпретации произведений из рода «драма», в таких компьютерных играх используется вербально-невербальное кодирование информации, и ни один из двух данных кодов не существует друг без друга (так, даже в напечатанном драматическом произведении авторские ремарки и паратекст исполняют роль данного невербального кода).

В дальнейшем планируется уточнить основные жанры художественной дигитальной прозы, их истоки и базовые лингвальные характеристики.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель Сочинения в 4-х томах / Аристотель. – М.-Л. : АА СССР Ин-т философии, 1978. – Т. 2. – 687 с.
2. Горохов В. Г. Научно-техническая политика в обществе не-знания / В. Г. Горохов // Вопросы философии. – 2007. – № 12. – С. 65-80.
3. Тульчинский Г. Л. Постинформационное общество, недоверие и новые идентичности / Г. Л. Тульчинский, А.А. Лисенкова // Вопросы культурологии. – М., 2015. – №. 10. – С. 30-35.
4. Aarseth E. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation / Espen Aarseth // First person: New media as story, performance, and game. – [ed. Wardrip-Furin and Harrigan]. – Cambridge MA: MIT Press, 2004. – [Electronic Resource]. – Access Mode: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>
5. Bolter J. D. The Idea of Literature in the Electronic Medium / J. D. Bolter // Topic. – # 39 (Fall, 1985). – 1985. – Pp. 23–34.
6. Castells M. The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture / M. Castells. – NY: Wiley-Blackwell, 2009. – 656 p.
7. Electronic Literature Organization Electronic Literature Collection 3 / Electronic Literature Organization. – [Electronic Resource] . – Access Mode: <http://eliterature.org/elc3/>
8. Electronic Literature Organization What is E-Lit? / Electronic Literature Organization. – [Electronic Resource] . – Access Mode: <http://eliterature.org/what-is-e-lit/>
9. Eskelinen M. Towards computer game studies / Markku Eskelinen // Digital Creativity. – Vol. 12. – 2001. – Issue 3. – Pp.175-183.
10. Eskelinen M. Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory / Markku Eskelinen. – Ldn: Bloomsbury Academic, 2012. – 472 p.
11. Flores L. Digital Textuality and its Behaviors / Leonardo Flores // Journal of Comparative Literature and Aesthetics. – Vol. 36, Spring 2014. – [Electronic Resource]. – Access Mode: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2016-03-08-JCLA%202013.pdf#page=123>
12. Hayles N.K. Electronic Literature: What is it? / N. Katherine Hayles // The Electronic Literature Organization. – #1.0, January, 2. – 2007. – [Electronic Resource]. – Access Mode: <https://eliterature.org/pad/elp.html>
13. Kałuska A. Digital literature: is it literature at all? / Angelika Kałuska. – [Electronic Resource]. – Access Mode: https://www.academia.edu/2208671/Digital_literature_is_it_literature_at_all
14. McLuhan M. The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century / Marshall McLuhan, Bruce R. Powers. – Oxford: Oxford University Press, 1992. – 240 p.
15. McLuhan M. The Gutenberg Galaxy / M. McLuhan. – NY: University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division, 2011. – 336 p.
16. Mateas M. A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games / M. Mateas. – [Electronic Resource]. – Access Mode: <https://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-siggraph2001.pdf>
17. Montfort N. Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction / Nick Montfort. – The MIT Press, 2005. – 328 p.

18. Murray J. From game-story to cyberdrama / J. Murray // *First person: New media as story, performance, and game.* – # 1. – 2004. – Pp. 2-11.
19. Rettberg S. *Electronic Literature* / S. Rettberg // *The Johns Hopkins Guide to Digital Media.* – [ed. by Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson]. – Johns Hopkins University Press, 2014. – 552 p.
20. Современный русский язык / Анна Янсюкевич, Тамара Гусева, Екатерина Бегаева, Людмила Лачимова. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://knigi-tut.net/read/sovremennyiy-russkiy-yazyik-prakticheskoe-posobie/>

Olena Pozharytska

BASIC TAXONOMY OF E-LIT: GENRES AND TYPES

The article looks at electronic literature as a new type of literature that has become typical of the Information Age. Having sprung up from the print conventions of traditional literature, it is almost fully computer-dependent, thus asking for new genres and types to be singled out. The paper aims at disclosing the cognitive core of electronic literature as such and suggests the basic units of its taxonomy. A conclusion is made about there existing digital fiction (e-fiction), digital non-fiction (e-non-fiction), and digital quasi-fiction (e-quasi-fiction). Plot-driven fiction and non-plot-driven fiction are understood as two major types of e-fiction. As umbrella genres the generic concepts of digital prose (e-prose), digital poetry (e-poetry), and digital drama (e-drama) are parcelled out, the latter including video games with a strong narrative and sense-making verbal components.

Key words: digital literature, digital fiction, digital non-fiction, digital quasi-fiction, plot-driven digital fiction, non-plot-driven digital fiction, digital prose, digital poetry, digital drama.

Елена Пожарицкая

БАЗОВАЯ ТАКСОНОМИЯ ЭЛЕКТРОННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ: РОДЫ И ВИДЫ

В статье рассматривается электронная литература как новый тип литературы, который стал типичным для информационной эпохи. Основываясь на традициях печатной литературы, она является почти полностью зависимой от компьютера, что обосновывает появление новых видов литературы и ее родов. Автор ставит перед собой цель раскрыть когнитивную сущность данной литературы и предлагает базовые единицы ее таксономии. Делается вывод относительно существования цифровой художественной литературы, цифровой нехудожественной литературы и цифровой квази-художественной литературы. Сюжетонаправленная художественная литература и сюжетоненаправленная художественная литература рассматриваются автором как два основных вида цифровой художественной литературы. В качестве литературных родов выделено цифровая лирика, цифровая проза и цифровая драма. К последней автор относит видеоигры с доминантной нарративностью и семантически весомой вербальной составляющей.

Ключевые слова: цифровая литература, цифровая художественная литература, цифровая нехудожественная литература, цифровая квази-художественная литература, сюжетонаправленная цифровая художественная литература, сюжетоненаправленная цифровая художественная литература, цифровая проза, цифровая лирика, цифровая драма.