

На правах рукописи

КАТАЕВ Филипп Андреевич

**Русская проза в эпоху Интернета:
трансформации в поэтике
(1990-2000-е годы)**

специальность 10.01.01 – русская литература

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Пермь 2012

Работа выполнена на кафедре новейшей русской литературы ФГБОУ ВПО
«Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет»

- Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор
Абашева Марина Петровна
- Официальные оппоненты: доктор филологических наук, профессор
Маркова Татьяна Николаевна
ФГБОУ ВПО «Челябинский государственный педагогический университет», профессор
кафедры литературы и методики преподавания литературы
- кандидат филологических наук
Подлубнова Юлия Сергеевна
ФГАОУ ВПО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина», доцент кафедры русского языка
- Ведущая организация: Кафедра русского языка и литературы ФГБОУ ВПО «Южно-Уральского государственного университета» (НИУ) (Челябинск).

Защита состоится 6 декабря 2012 г. в 14.30 на заседании диссертационного совета Д 212.189.11 при ФГБОУ «Пермский государственный национальный исследовательский университет» по адресу: 614990, г. Пермь, ул. Букирева, д. 15, зал заседаний Ученого совета.

С диссертацией можно ознакомиться на сайте и в научной библиотеке ФГБОУ ВПО «Пермский государственный национальный исследовательский университет»

Автореферат размещен на сайте ВАК <http://vak.ed.gov.ru> и ФГБОУ ВПО «Пермский государственный национальный исследовательский университет» <http://www.psu.ru>.

Автореферат разослан «__» ноября 2012 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
доктор филологических наук,
профессор

С. Л. Мишланова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Информационные технологии в такой степени изменили культурный и социальный ландшафт современности, что это дает основание говорить о начале новой эры цивилизации (М.Маклюэн, М.Кастельс, Ж.Бодрийяр).

Между тем современное литературоведение пока не часто обращается к изучению взаимодействия литературы с Интернет-технологиями, хотя значимость этой проблемы неоднократно отмечалась исследователями (А.Генис, М.Адамович, Е.Горный, В.Курицын, А.Рейтблат). Влияние новых реалий на литературу порождает целый ряд вопросов. Как литературная среда, консервативная по своей природе, реагирует на активную компьютеризацию жизни? Отторгает ли художественное слово этот процесс или преобразуется, принимая его? Как трансформируется поэтика художественного произведения под воздействием компьютерного дискурса?

Именно эти проблемы, поставленные в настоящем диссертационном исследовании, определили его **актуальность**. Реферируемая работа посвящена изучению влияния IT-технологий на поэтику прозаических текстов русской литературы на рубеже XX-XXI веков.

У проблемы взаимовлияний литературных и Интернет-технологий есть своя **история**. В западном литературоведении эта тема уже активно разрабатывается (P. Levy 1997; N.Hayles 2008; A. Bell 2010). В России, где Рунет, по утверждению С. Чуприна, является самым литературоцентричным образованием, исследования осуществляются в нескольких направлениях. Во-первых, исследуются аспекты, связанные со сменой бумажного носителя (книги) на электронный (экран компьютера и электронная книга) и сопряженные с этим изменения в читательском восприятии (А.Лория 1998; С.Миронов 2009; Т.Куст 2011; Л.Ильина 2009; Д.Фалалеев 2009). Во-вторых, изучаются особенности функционирования литературы в Интернете (Долгополов 2005; Gornu 2006; Колядич 2010, научно-исследовательский проект «Russian-cyberspace» 2004-2008). В-третьих, существует ряд работ, анализирующих применение в литературном тексте конкретных приемов, связанных с компьютерной средой, в творчестве отдельных авторов (Н.Александров, Л.Данилкин, Д.Джойа, Т.Маркова, В.Пустовая, М.Черняк, Г.Юзефович).

Приходится признать, что динамичное развитие проблематики и недостаточная освоенность ее литературоведением привели к терминологической пестроте в определении ключевых понятий. Изучая литературный Интернет или влияние компьютерного языка, компьютерных «жанров» на литературу, исследователи используют множество непроясненных терминов: «кибер-среда» (Е.Горный), компьютерные приемы (Т.Маркова), блогерская литература (В.Пустовая), интернет-среда (Т.Морозова) и пр. В данной работе используются термины «компьютерный дискурс» в значении текстовых практик, на восприятие

и порождение которых влияют компьютерные технологии; «интернет-технологии» - в связи с любыми формами коммуникации, опосредованными Интернетом; «компьютерные приемы» - как способ организации компьютерно-опосредованной коммуникации; «компьютерные технологии» - как любые технологии, связанные с компьютером.

Целью настоящей работы становится системное изучение трансформаций в поэтике литературы под влиянием компьютерного дискурса, осуществляемое по двум направлениям. С одной стороны, изучается собственно сетевая литература – произведения, порожденные сетевой средой и в ней бытующие. С другой – исследуется «бумажная» литература (а именно - художественная проза) на уровне изменений ее жанровых, стилевых, нарративных структур.

Объектом исследования в работе стало литературное пространство русскоязычного сегмента Интернета (Рулинет) и художественные тексты «бумажной» литературы, авторы которых сознательно используют в своих произведениях элементы компьютерного дискурса.

Предметом исследования выступают процессы изменения в поэтике художественного текста (в жанре, сюжете, системе персонажей, архитектонике текста), происходящие под влиянием компьютерного дискурса.

Для достижения цели в работе решается ряд **задач**:

- Прослеживается развитие и современное состояние русского литературного Интернета.
- Рассматривается явление сетевой литературы как вариант развития словесного художественного творчества.
- Анализируются тексты «бумажной» литературы, в которых заметно влияние компьютерного дискурса, его сознательное использование.
- Выявляются изменения, происходящие в поэтике текста под воздействием компьютерного дискурса, а также использование в литературном тексте различных элементов виртуальной среды (компьютерные игры, блоги, чат, сайты).

Научная новизна работы определяется как новизной материала – изучаются не описанные еще в литературоведении особенности поэтики новейшей прозы (на примере конкретных произведений), так и поиском новых исследовательских подходов к изучению процессов взаимодействия компьютерных технологий с поэтикой художественного текста, попыткой предложить системное изучение выявленных трансформаций в поэтике современной прозы.

Материалом исследования явились произведения Л.Петрушевской, В.Пелевина, Б.Акунина, Е.Гришковца, В.Тучкова, Д.Бавильского, А.Матвеева, И.Охлобыстина, Е.Элтанг, А.Житинского, Н.Горлановой, С.Лукьяненко, А.Старобинец и др. Они принадлежат временному промежутку от 1991 года, когда В.Пелевин впервые осуществил опыт заимствования приемов компьютерной игры (в повести «Принц Госплана») до настоящего момента (рассматривается книга Б.

Акунина «Любовь к истории» 2012 года).

Методологической основой для изучения проблемы стал комплекс исследовательских подходов. В осмыслении места IT-технологий в современном мире, их влияния на литературу автор диссертации опирается на труды таких философов и теоретиков медиа, как М.Маклюэн, Ж.Бодрийяр, Б.Гройс, Э.Тоффлер, М.Кастельс. Анализ литературного пространства русского Интернета проведен с использованием методики анализа литературного поля П.Бурдьё. В целом работа выполнена в русле исследований исторической поэтики: изучаются изменения устойчивых литературных форм под влиянием нового содержания, в историческом контексте. В этом аспекте работа ориентирована на исследовательскую традицию, представленную трудами О.М.Фрейденберг, Е.М.Мелетинского, Д.С.Лихачева, М.Л.Гаспарова, С.С.Аверинцева, П.А.Гринцера, в которых изучаются с этой точки зрения такие категории теоретической поэтики, как жанр, стиль, сюжет, время и пространство художественного текста. Методологическим инструментарием в анализе художественных текстов в настоящей работе стали историко-типологический, структурно-семантический, нарратологический подходы. В историко-литературном анализе автор диссертации опирается на работы литературоведов и критиков, изучающих отдельные аспекты влияния компьютерного дискурса на современный литературный процесс: статьи И.Шайтанова, В.Губайловского, С.Костырко, Л.Данилкина, В.Пустовой, М.Кронгауза, Д.Володихина.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. IT-технологии в последние двадцать лет оказали существенное влияние на русскую литературу: как на литературный быт, так и на поэтику текстов. В результате этого влияния литературное поле разделилось на две сообщающиеся между собой сферы: сетевая литература, использующая в качестве медийного канала Интернет, и бумажная литература, где носителем информации является традиционная книга;

2. Сетература предполагает создание текстов с использованием технологических возможностей, предоставляемых Сетью. Главными из них можно считать три особенности сетературного текста: гипертекстовое построение, при котором нарратив текста строится на принципах вариативности и фрагментарности повествования; полиавторность – условие, представляющее текст как результат коллективной работы; мультимедийность – вкрапление в вербальный текст нетекстуальных элементов: музыки, изображений, видео.

3. Сетература, на развитие которой возлагались надежды пользователей русского литературного Интернета в период 1997-2002 гг., сегодня сместилась на периферию литературного поля. Причиной тому стало отсутствие убедительных текстовых прецедентов, отвечающих одновременно и технологическим требованиям сетературного текста, и требованиям литературного качества. На сегодняшний день о сетературе можно говорить как о художественном

эксперименте, возможно, завершеном.

4. В сфере «бумажной» литературы художественное освоение писателями специфики IT-технологий вызывает ряд текстовых трансформаций, касающихся таких структурирующих текст и литературу аспектов, как жанр, стиль и нарратив. На сегодняшний момент можно выделить три наиболее частотные авторские стратегии применения интернет-технологий: построение текста по принципам компьютерной игры (что влияет на жанровую природу, картину мира текста), использование в художественном тексте эстетики сетевого блога (что воздействует на стиль), осмысление интернет-пространства как особой коммуникативной среды (что определяет особенности построения нарратива).

5. Влияние интернет-пространства на литературный текст – не завершённый процесс. На протяжении 2000-х гг. интерес авторов к Сети и её специфике неизменно возрастал, о чем свидетельствует увеличение числа произведений, в которых сознательно используются элементы компьютерного дискурса и, в частности, Интернет. Поиск новых форм взаимодействия Интернета и литературы, новых приемов, порожденных этим взаимодействием, ведется и поныне.

Теоретическая значимость работы определяется изучением новых родовидовых отношений литературы: ее взаимодействий с медиа. Кроме того, в исследовании актуализирован процесс кристаллизации новых жанровых форм романа, возникающих в результате синтеза литературы и новых «жанров» Интернет-коммуникации.

Практическая значимость диссертации подтверждается возможностью использования материалов и выводов исследования в учебном процессе: при разработке лекционных курсов, практических занятий по истории новейшей русской литературы конца XX-го, начала XXI-го века, учебных пособий для студентов-филологов и учащихся общеобразовательных учреждений гуманитарного профиля.

Апробация работы проходила в выступлениях на научных конференциях и в публикации результатов. Основные положения работы отражены в 9 публикациях, в том числе в двух рецензируемых печатных изданиях, рекомендованных ВАК РФ для публикации трудов соискателей ученых степеней, в докладах на V Международной научной конференции «Литература в контексте современности» (12-13 мая 2011 г., ЧГПУ, г. Челябинск), IX Международной конференции «Семиозис и культура: текст в лабиринтах современности» (23-24 мая, КомиГПИ, г. Сыктывкар), а также на студенческих и аспирантских конференциях (2010, 2011, 2012гг.).

Результаты исследования изложены в 11 публикациях, 2 из них – в изданиях, рекомендованных ВАК РФ.

Структура работы включает введение, три главы, заключение, библиографический список и приложение.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во Введении обосновывается актуальность темы исследования, определяются его предмет, цели, задачи, методологические принципы, теоретическая и практическая значимость работы, формулируются положения, выносимые на защиту.

В первой главе диссертации **«Русский литературный Интернет как феномен: природа, формы, функционирование»** исследуется процесс формирования русского литературного Интернета (Рулинета). Анализируются различные сетевые практики в их эволюции, рассматриваются наиболее характерные образцы сетевых текстов.

В разделе 1.1. **«Рулинет: структура»** предпринято изучение структуры Рулинета как культурного поля.

В соответствии с методикой П.Бурдьё, предполагающей анализ взаимодействия различных культурных полей¹, в выявляются основные акторы Рулинета. Таковыми можно назвать три типа институций: экспертные сообщества, электронные журналы, креативные среды – именно они исследуются в работе.

Экспертные сообщества в литературном Интернете 90-х гг. представлены конкурсами «Тенёта» teneta.rinet.ru (1994-2002), «Арт-Лито» art-lito.spb.ru (1998-2000), «Улов» rating.rinet.ru/ulov/ (1999-2002). Помимо экспертной функции, литературные премии выполняли еще иницирующую, принимая в литературное сообщество Интернета новых авторов. Среди этих трёх конкурсов наибольшую популярность имели «Тенёта», остальные два были созданы им в противовес. Конкурсы сетевой литературы не пережили технологических изменений в структуре Интернета, произошедших в начале 2000-х гг. Изменения были связаны с широким распространением технологии Web 2.0., позволявшей любому Интернет-пользователю свободно размещать свои тексты в Сети в обход экспертного отбора, проводимого сетевыми конкурсами. В дальнейшем роль экспертных инстанций взяли на себя отдельные исследовательские проекты, создаваемые в Сети с целью наблюдения и обобщения сетевых процессов без деятельного участия. Это проект «Russion-cyberspace», изучающий Рунет с точки зрения филологии, культурологии, социологии и этнологии, и проект «Сетевая словесность», играющий роль транслятора в распространении материалов, связанных с исследованием сетевой среды.

Электронные журналы сосредоточили свое внимание на тщательном отборе

¹ Под понятием поля П.Бурдьё подразумевает социальное пространство, в котором помещены агенты, принимающие участие в культурном производстве. Литературное поле включает агентов и институции, отвечающие за создание, распространение, интерпретацию и потребление литературных текстов (Бурдьё П. Поле литературы //Новое литературное обозрение. – 2004. – №45. – С. 22-87).

публикуемых текстов. Такая линия поведения была задана первым электронным журналом «Вавилон» (1997). Изначально журнал продвигал «бумажных» поэтов в сетевую аудиторию. В дальнейшем «Вавилон», как и «Тенёта», занялся поиском талантливых молодых авторов (преимущественно поэтов). Такую же политику избрали другие электронные журналы, самые крупные из которых: «TextOnly» textonly.ru (создан в 1999) и «Полутона» lame.ru (создан в 2004 г.). Журнал «Точка зрения» lito1.ru (создан в 2000 г.) выбрал стратегию, направленную не столько на экспертный отбор текстов, сколько на создание собственной внутрисетевой креативной среды для молодых авторов. Однако после появления проекта «Журнальный зал» magazines.russ.ru (2001), публикующего в Сети материалы «толстых» литературных журналов, электронные журналы перестали отличаться от традиционных.

Стратегия создания креативной среды – т.е. интерактивных ресурсов, направленных на создание атмосферы творчества и сотворчества юзеров, – изначально была основной задачей Рулинета. Первые литературные сайты были построены как коллективные игры. Они обладали такими особенностями, как полиавторность, гипертекстовость, динамичный рост количества текстов. Игра на всех сайтах строилась на коллективном создании (строчка за строчкой) текста какой-либо твёрдой поэтической формы. Так появились литературные игры «Сад расходящихся хокку» hokku.netslova.ru (1997), «Сонетник» и «Буриме» centrolit.kulichki.net/centrolit (1995), «Вольный город Лимерик» limeriki.kulichki.net (1997). Установка на герметичное, сугубо сетевое и подчас анонимное взаимодействие вызвало кризис этого вида Интернет-творчества. Появление представительств бумажной литературы в сети («Вавилон», «Журнальный зал») снизило статус литературных игр, маргинализировало их в сознании Интернет-пользователей.

В дальнейшем из литературных игр развилась практика создания сайтов со свободной публикацией: Стихи.ру stih1.ru (создан в 2000г.), Проза.ру proza.ru (создан в 2000г.), и др. В этой группе сайтов сохранилось игровое начало, присущее литературным играм, но исчезла анонимность автора. Атмосферу на подобных ресурсах можно сравнить с огромным сетевым ЛИТО. Эта категория сайтов представляет сегодня маргинальное сетевое взаимодействие профанных литературных практик.

Анализ эволюции литературных ресурсов Рунета позволил сделать следующие выводы о структуре его литературного поля. Изначально виртуальное пространство Интернета воспринималось как место абсолютной свободы, не стесненное взаимодействием полей внешнего социального пространства. Предполагалось создать в Сети ситуацию, когда акторы литературного поля действуют независимо от других полей (властных и экономических), исповедуя концепцию «искусства для искусства». Это привело к политике создания креативных сред, которые в первую очередь были представлены различными

литературными играми. Агентами влияния сетевого литературного поля явились по большей части (что закономерно для Интернета как порождения технического прогресса) программисты, представители технической интеллигенции, а также профессиональные филологи, так как Интернет 1990-х годов по большей части был текстовым. Первые взяли на себя функции, сопоставимые с функциями издателей, т.е. занимались программированием литературных веб-ресурсов. Вторые исполняли роль критиков, экспертов, обеспечивающих наполнение ресурсов соответствующим контентом. Далее для создания культурного поля потребовались инстанции посвящения (премия сетевой литературы «Тенёта»). Однако когда появился электронный журнал «Вавилон», предлагавший уже готовую схему устройства литературного поля внесетевого пространства, сетевая среда постепенно начала сближаться с реальным миром, превратившись в итоге в универсальное средство коммуникации. Тем не менее, концепция сетевого искусства осталась в маргинализированном виде на сайтах со свободной публикацией.

В разделе 1.2. «**Рулинет: поэтика**» анализируются свойства сетевой литературы – сегмента Рулинета, отданного художественному творчеству.

В работе дан анализ трех репрезентативных сетевых произведений: гиперроман «РОМАН» (1995-97), роман-проект «Иннокентий Марпл» (1999-2002) и проект «Межлокальная контрабанда» (открытый в 2003 году, он продолжается и сейчас).

«РОМАН» (1995-1997) рассматривается как первый интерактивный гипертекст с коллективным авторством, помещенный в Сети. Это сюжетное произведение, которое по аналогии с лабиринтом имеет вход, но не имеет выхода, как сам роман не имеет конца. Автор проекта Р. Лейбов предлагает рассматривать «РОМАН» не как законченный факт гипертекста, а как двухгодичный процесс. Читатель имеет возможность в интерактивном режиме стать соавтором романа, выбирая путь развития сюжета. «РОМАН» интересен как эксперимент по построению нелинейного нарратива. Посредством гипертекста удалось создать востребованную литературную игру с большим количеством участников.

В качестве законченного сетевых текста наиболее показателен веб-сайт романа-проекта «Иннокентий Марпл» (1999-2002). Это глобальный эксперимент по созданию нелинейного текста, вместивший в себя и гипертекстовый, и интерактивный, и мультимедийный аспекты. Интернет здесь – уже не повод для игры, как это было в «РОМАНе», а попытка воссоздать внутренний мир одного человека - британского композитора Иннокентия Марпла, жившего в XIX веке, страдавшего душевным расстройством и галлюцинациями. Роман выстроен посредством соположения изображений, текстовых и музыкальных фрагментов «реальной» жизни Иннокентия и его «видений». Он не имеет строгого сюжета. Однако для адекватного восприятия текста маркируется как начало раздел «Идея проекта», представляющий собой метатекст, объясняющий, как нужно

воспринимать основной текст романа. «Иннокентий Марпл» располагается на пересечении особенностей словесного и иконического текстов (М. Ю. Лотман 2005). Фигура Иннокентия Марпла становится точкой пересечения множества дискурсов.

Проект «Межлокальная контрабанда» (2003 – наши дни), как и роман-проект «Иннокентий Марпл», можно воспринимать как иконический текст. Как и в предыдущем проекте, здесь сильна роль метатекста, который и даёт ключ для выбора правильной стратегии восприятия книги. Однако метатекст вынесен за рамки проекта: это книга «Необитаемое время», написанная в 1995/96 годах Алексеем Михайловым, ставшая основой сетевой версии. Анонимные создатели «Межлокальной контрабанды» попытались создать иллюзию «разреженного» времени: обрывочные фрагменты фраз принадлежат тем людям, что якобы прорвались в обитаемое время настоящего.

Таким образом, анализ подтвердил, что сетевой текст имеет структуру двух видов, образно названных В.Губайловским Деревом и Сетью². Дерево – это структура с одной, чётко выделенной вершиной, – корнем, из которой выходит определённое число векторов. Здесь точки, лежащие на одном уровне, никогда не соединяются. Сеть, в отличие от Дерева, не имеет корня, а значит, лишена уровней и иерархии. Примером гипертекста-дерева является «РОМАН», «Иннокентий Марпл» занимает промежуточную позицию (метатекст включен в текст романа), «Межлокальная контрабанда» выстроена по сетевому принципу.

В завершении главы формулируются основные свойства сетевой поэтики. В целом поэтику сетевой поэтики Рулинета следует охарактеризовать как крайне герметичную, она не может активно влиять на традиционную «бумажную» литературу.

Одновременно с экспансией приемов бумажной литературы в Интернет происходил и обратный процесс: с начала 1990-х годов в русской литературе появляются тексты, авторы которых сознательно используют элементы компьютерных ИТ-технологий.

Вторая глава диссертации «**Интернет и литература: влияние ИТ-технологий на поэтику художественного текста**» и посвящена исследованию воздействия компьютерного дискурса на традиционно-«бумажные» художественные тексты современной русской прозы. Изучается влияние компьютерного дискурса на жанр (роман-компьютерная игра), стиль (роман-блог) и нарратив художественного текста (обусловленный восприятием Интернет-пространства как самостоятельного мира, со своей коммуникацией и рецепцией).

Наиболее наглядно влияние компьютерных приемов проявилось в заимствовании литераторами принципов построения компьютерных игр для организации композиции своих произведений. Этот процесс изучается в первом разделе второй главы 2.1. диссертации: «**Жанровые влияния: роман-игра**».

² Губайловский В. Попавший в Сеть [Электронный ресурс] Режим доступа: http://lit.lib.ru/g/gubajlowskij_w_a/text_0050.shtml#1-04

Первый русский текст с использованием элементов компьютерного дискурса, появился в период перестройки (повесть «Принц Госплана» В.Пелевина 1991 года). Однако резкий количественный скачок произошел уже после 2000-го года, с наступлением активной компьютеризации страны. Последовательное изучение диссертантом текстов, ориентированных на использование приемов компьютерной игры, в порядке их появления показало, что по характеру репрезентации мира компьютерных технологий в пространстве художественного текста можно заметить, как литература постепенно обживает новые технические гаджеты.

В разделе анализируются тетралогия «Танцор» (2000, 2001) В.Тучкова, романы «XIV принцип» (2005) И.Охлобыстина, «Конкуренты» (2008) С.Лукьяненко, «Квест» (2008) Б.Акунина. В ходе анализа выделены три стратегии взаимодействия компьютерной игры и литературы: создание романа, имитирующего построение компьютерной игры, новеллизация компьютерно-игрового мира, превращение самого акта чтения в игру при помощи компьютерных технологий.

Тетралогия «Танцор. Смерть приходит по Интернету» (2000, 2001) В.Тучкова – это первые тексты об Интернете, имевшие коммерческий успех. Самый популярный роман серии «Танцор. Ставка больше, чем жизнь» выходил двумя весьма крупными тиражами в 2001 г. (10000 экз.) и 2003 г. (30000 экз.).

Тучков использует Интернет-жанр компьютерной игры, адаптируя его к литературному материалу. В результате структурные части текста (названия и нумерация глав) реноминируются – автор делит текст на апплеты³. Представление персонажей происходит через их ники и описание игровых характеристик (сила, интеллект, ловкость и пр.). Повествование выстраивается по уровневому принципу, который проявляется в однотипной композиции всех романов: формулировка задания уровня в завязке (суть задания, последствия проигрыша/выигрыша), выполнение задания и финал и т.п. Это помогает воссозданию в художественном тексте эффекта интерактивности, свойственной любой компьютерной игре.

Тучков построил свою романную серию по модели абстрактной компьютерной игры, используя ее структуру. Между тем, обратная сторона явления – новеллизация компьютерных игр – становится распространенным маркетинговым ходом массовой литературы. Традиция новеллизации компьютерных игр пришла в Россию с Запада, где практически каждая популярная компьютерная игра имеет книжную реализацию: «Resident Evil» (девять романов), «Warcraft» (три романа), «Diablo» (четыре романа), «X-Wing» (девять романов) и т.д. В новеллизированных играх главным требованием является узнаваемость и реалистичность компьютерного мира. В России к созданию

³ Апплет - термин, обозначающий служебную программу, работающую внутри другой, более крупной программы.

романов по мотивам компьютерных игр обращаются фантаст С. Лукьяненко (роман «Конкуренцы» (2008), написанный по мотивам компьютерной ролевой онлайн-игры (MMORG) «Starquake», сценарист и режиссер И. Охлобыстин выпустил книгу «XIV принцип» (2005), действие которой происходит в игровой вселенной «Warhammer Fantasy Battle»).

Если Лукьяненко ограничивается лишь манифестацией того факта, что герои живут внутри компьютерной игры, то «XIV принцип» И. Охлобыстина демонстрирует авторское намерение придать идее создания компьютерных миров идеологическое обоснование. Игровая вселенная романа становится основой для, так называемого, «христианского» фэнтези», и компьютерная смоделированность волшебного мира приобретает библейский подтекст: человек, сотворенный «по образу и подобию», потенциально должен уметь создавать новые вселенные.

Роман Б. Акунина «Квест» (2008) рассматривается в диссертации как опыт бытования текста в двух видах (и, соответственно, «средах»): Акунин скрестил роман с компьютерной игрой, и текст произведения существует в бумажном и электронном вариантах. В первом варианте игровой аспект выражен слабее, электронный же вариант сделан в соответствии с формотворческими сетературными экспериментами 1990-х годов.

В «бумажном» варианте автор в самом начале объясняет правила чтения книги, заданные электронным вариантом ее бытования. В частности, вводит в начало книги «Словарь необходимых терминов», где даётся определение квеста как жанра компьютерной игры, расшифровываются термины игровой лексики (Intro, profile, tutorial, level, code, game over, скриншот), и «Правила игры», где объясняются правила чтения книги-игры. Текст структурируется в соответствии с композицией компьютерной игры жанра квест: profile – презентация главного героя, tutorial – обучающий этап игры, levels – уровни прохождения игры. При этом при каждом переходе с уровня на уровень читателя-игрока ждёт испытание, и в случае неудачи игра будет проиграна (game over).

Попутно с основной сюжетной линией, составляющей суть квеста (т.е. разгадки тайны), полноценной частью книги являются «Коды к игре». Суть любого кода в компьютерной игре – упрощение игрового процесса с целью скорейшего достижения конечной цели. Акунин пытается адаптировать элементы компьютерной игры к литературному контексту. Здесь «Коды к роману» в первую очередь нужны читателю для более точного понимания событий основного сюжета. Кульминация «Квеста» – это эпилог к «Кодам...», где две сюжетные линии соединяются в одну.

В электронном варианте, построенном как гипертекст, намного сильнее выражен игровой аспект. Посетителям сайта по мере прочтения книги предлагается поучаствовать в различных тестах и мини-играх. Однако на содержательную сторону романного повествования встроенные игры не оказывают никакого воздействия. Сам автор относится к электронной версии

романа как к прототипу книги будущего. В «Квесте», таким образом, сетературные принципы реализуются на границе между Интернет-средой и бумажной литературой.

В разделе 2.2. **«Стилевые влияния: роман-блог»** исследуются случаи использования современными авторами интернет-дневника (Живого Журнала, блога) либо как основы будущего произведения, либо как отдельного средства выразительности. Анализируются серия книжных изданий блога Е.Гришковца (2008-2011), «Повесть Журнала Живаго» (2009, 2010) Н.Горлановой, романы «Ангелы на первом месте» Д.Бавильского (2004), «Побег куманики» Е.Элтанг (2007).

Анализ показал, что Живой Журнал может быть использован как черновик для будущей книги: «Год жжизни (2008), «Продолжение жжизни» (2009), «151 эпизод жжизни» (2010), «От жжизни к жизни» (2011) Е.Гришковца, «Повесть Журнала Живаго» (2009, 2010) Н.Горлановой. С одной стороны, героем таких книг является сам автор, события описываются без примеси выдумки. С другой – автор стремится отмежеваться от своей книги-документа. Е.Гришковец после издания последней книги серии продолжил дневник по другому Интернет-адресу. Н.Горланова также завершает вторую часть «Журнала Живаго» сообщением о закрытии своего дневника. Это представляется закономерным с точки зрения специфики жанра, ведь блог по своей идеологии не может иметь финала, так как единственным финалом дневника является смерть самого его владельца. Таким образом, закрытие блога писателями обнаруживает их отношение к нему как к художественному тексту. Так проза, выполненная на основе документа жизни (т.е. блога), изменила суть самого документа, придав ему в сознании писателя статус черновика для художественного текста.

Роман «Ангелы на первом месте» (2004) Д.Бавильского рассматривается в работе как художественный текст, где Живой журнал является не черновиком, но смысло- и структурообразующим звеном повествования. Автор стремится создать в своем тексте эффект документальности и бессюжетности реального человеческого существования. Живой журнал здесь является одним из приемов документализации текста. Наравне с бразильскими сериалами и театром он выступает метафорой жизни с её иллюзиями и симулякрами.

Наиболее интересен в композиционном плане роман лауреата премии «НОС - 2010» Е.Элтанг «Побег куманики». Изданию романа предшествовало ведение личного блога по адресу: users.livejournal.com/_moses/, который и лег в основу романа. «Автором» блога является Мозес, герой романа. Элтанг использует распространенную в Интернете практику создания виртуальной личности: придумывая биографию, внешность персонажа, человек начинает общаться в Сети от его лица. В отличие от Гришковца и Горлановой, закрывших свои блоги, Элтанг до сих пор, уже после издания книги, ведет записи от лица Мозеса. Ей нет нужды отстраняться от своего виртуального alter ego, так как автор личного

сетевого дневника сам является персонажем.

В разделе 2.3. «**Интернет в нарративных стратегиях современной русской прозы**» исследуются тексты, осваивающие Интернет-среду не в виде заимствования из нее отдельных приемов, но с использованием для развертывания повествования целого ряда продуктивных возможностей. Анализируются романы «Любовь для начинающих пользователей» А.Матвеева (2004), «Государь всея Сети» А.Житинского (2007), «Живущий» А.Старобинец (2011).

А. Матвеев намеренно демонстрирует использование сетевых возможностей в литературном тексте и даже проявляет эту интенцию в названии романа: «Любовь для начинающих пользователей». Автор представляет Интернет как *deus ex machina*, помогающего героям добиться счастья. Над тканью романа при этом проводится ряд литературных экспериментов: текст стилизуется одновременно и под интернет-самоучитель, и под историю, рассказанную с помощью программы-мессенджера ICQ; подается читательской аудитории от лица виртуальной личности.

Подобным образом сочетает компьютерные приемы (смещение блога и компьютерной игры) А.Житинский в романе «Государь всея Сети». Интернет здесь осмысливается в утопическом ключе. Компьютерная виртуальность становится пространством, подобным Небесному Иерусалиму, который рано или поздно должен сойти на Землю.

Роман А.Старобинец «Живущий» посвящен социальным сетям, востребованному сегодня «жанру» интернет-общения. «Живущий» имитирует гипертекстовое построение путем фрагментации нарратива с нарушением хронологии повествования. Роман стилизован под электронный каталог различных документов, находящихся в закрытом доступе. Коллажность романа проявляется и в том, как Старобинец работает с жанрами интернет-общения: некоторые диалоги героев стилизованы под общение в интернет-мессенджере ICQ, время от времени нить повествования прерывается электронными письмами, вставками, оформленными как посты (заметки) из Живого журнала.

Таким образом, применение приемов, заимствованных из Интернета, становится привычной практикой, особенно для молодого поколения писателей.

В следующей главе диссертации рассмотрен случай наиболее системного, органичного усвоения художником приемов, воспринятых из пространства Интернета.

В третьей главе работы «**Воздействие интернет-поэтики на художественный мир автора (на примере прозы Л.Петрушевской и В.Пелевина)**» дается комплексный анализ романа Л.Петрушевской «Номер Один или В садах других возможностей» и ряда текстов Виктора Пелевина. Л. Петрушевская осуществила литературный эксперимент по последовательному и продуктивному внедрению приемов компьютерной игры в структуру художественного текста – не внешне-композиционного, но глубоко

семантического порядка. Виктор Пелевин за последнюю четверть века создал в своих произведениях своеобразную авторскую парадигму различных видов сращения компьютерного и литературного дискурсов.

В разделе 3.1. «**Номер Один или В садах других возможностей**» как **экспериментальная проза**» роман Л.Петрушевской анализируется в контексте других произведений писательницы, но основное внимание сосредоточено на структурно-семантическом анализе внутренней природы романа, в немалой степени обусловленной именно структурой мира компьютерной игры.

В целом, поэтике Л.Петрушевской свойственна интермедальность. В её «Диких животных сказках» наблюдаются черты мультсериальности (Маркова Т. 2003), герой её сказок Поросенок Петр стал известным Интернет-мемом (информационный фрейм, спонтанно приобретший популярность в Сети). Писательница - автор не только прозаических, драматических, поэтических текстов, сценариев к фильмам и мультфильмам, но и одного сольного музыкального альбома «Не привыкай к дождю» (2010). Роман «Номер Один или В садах других возможностей» также встраивается в этот ряд как эксперимент по перенесению логики компьютерной игры на художественный текст.

В имени главного героя уже заложена установка на компьютерную игру: Номер Один – видоизмененное обозначение игрока в компьютерной игре «player 1». При этом герои романа Петрушевской, как и герои компьютерных игр, бессмертны - благодаря способности к метемпсихозу, переселению душ. Эта особенность вполне коррелирует со спецификой компьютерной игры. Процессы переселения душ в романе Петрушевской происходят в специально отведенных местах (save place в компьютерных играх), необходимых для сохранения игрового прогресса). Сама идея метемпсихоза актуализируется тогда, когда души оказываются в новом мире с незнакомыми им правилами игры. И только в конце романа выясняется, что все происходящее - на самом деле и есть игра, затеянная мамотом (читай шаманом) загадочного народа энтти. Таким образом, история загадочного мистического существования незнакомого северного народа энтти усиливается семантикой беспощадной игры судьбы, жертвой которой оказывается человек. При этом вымышленный народ энтти, конечно же, – образ сегодняшнего мира вообще (что подтверждается многочисленными рассуждениями героев о деградации современного сознания до архаического). Название романа, таким образом, выводит современного рационального человека «в сады других возможностей», дает ему «экспериментальную» возможность почувствовать себя в роли Другого (душа интеллигентного персонажа Номер Один переселяется в тело урки Валеры). Но при этом и сама писательница Петрушевская использовала в литературе «другие возможности» - в частности, компьютерного мира.

Влияние компьютерного дискурса проявляется и на других уровнях текста.

Петрушевская рассказывает свою историю не с позиции автора-эпика, а с позиции автора-драматурга: текст романа драматизирован с установкой на

визуализацию. Нарратив фрагментируется, повторяется пересказ одной и той же истории, что нарушает линейный ход времени. На уровне стилистики наблюдаются умышленные авторские опечатки, возможные при наборе текста при помощи клавиатуры. Мистичность сюжета в сочетании с компьютерной спецификой – также следствие обращения к компьютерному дискурсу⁴.

В результате всех трансформаций, в ходе которых приемы компьютерного дискурса гармонично входят в художественный текст, возникает эффект совмещения черт иконического текста (картины, фотографии) и вербального повествования (Лотман, 2005). Роман направлен на создание одного глобального образа, вмещающего в себя весь фикциональный мир текста.

Раздел 3.2 «Семантика и функции компьютерного дискурса в прозе В.Пелевина» посвящен анализу авторской стратегии В.Пелевина, направленной на взаимодействие литературного и компьютерного дискурсов. Рассматриваются те произведения Пелевина, где в разных вариантах можно наблюдать механизмы этого взаимодействия: повесть «Принц Госплана» (1991), рассказы «Святочный киберпанк, или Рождественская Ночь-117.DIR» (1999) и «Акико» (2003), роман «Шлем ужаса» (2004).

Компьютерные приемы у Пелевина прямо формируют поэтику текста.

В повести «Принц Госплана» герой смешивает собственную жизнь с компьютерной игрой. Текст заимствует уровневую композицию компьютерной игры, образуя многоуровневый хронотоп. Игра приобретает эзотерический подтекст: команда операционной системы MS-Dos «B >», обозначающая загрузку какой-либо программы, выносится в эпиграф и оформляется как руническое начертание.

В рассказе «Святочный киберпанк, или Рождественская Ночь-117.DIR» компьютерный дискурс служит для обновления фабулы традиционного жанра святочной истории, но чудо (установление справедливости в городе) совершается компьютерным вирусом.

В рассказе «Акико» главным героем является компьютерная интернет-программа. Персонаж компьютерного сайта начинает управлять человеком.

В романе «Шлем ужаса» миф о Минотавре и Тесее разворачивается в виртуальном пространстве - в интернет-чате. Все персонажи романа, оказываются лишь деталями механизма по производству иллюзий.

Вообще идея иллюзорности реальности – одна из основных тем Пелевина. Мир Интернета становится для него формой отсылки к принципиально другим мирам. Поэтому природа его персонажей двойственна: они одновременно являются и людьми, и деталями механизма порождающего иллюзию реальности.

⁴ М.Эпштейн писал по этому поводу: «некоторые мыслители нашего времени используют понятия ангелологии для характеристики виртуальных миров, созданных компьютерной техникой» (Эпштейн М. Знак_пробела: о будущем гуманитарных наук. М.: Новое литературное обозрение. 2004. С. 150-151)

В следующих книгах Пелевина «t» (2009), «Ананасная вода для прекрасной дамы» (2010), ««S.N.U.F.F.»» (2012) Интернет-среда и компьютерный мир не столько влияют на собственно поэтику, слово писателя, сколько становятся привычным местом действия – даже не предметом изображения, а его фоном. Граф Т («t») путешествует по виртуальным ландшафтам, воспринимая их как должное, забывая о своей виртуальности.

Нередко Пелевин демонстрирует отказ от технологий, сохраняя сам механизм создания виртуальности. Так, в повести «Заклинатель тени» («Ананасная вода для прекрасной дамы») так же, как в «Шлеме ужаса», создается виртуально-иллюзорный хронотоп, но для этого автору уже не нужны компьютерные приемы. Во всех этих случаях само слово, поэтика, конструкция текста уже не испытывают серьезных преобразований: трансформации оказываются уже осуществленными.

Комбинируя традиционные литературные стратегии и структурные элементы компьютерной виртуальности, Пелевин тем самым обновляет художественный язык современной литературы.

В **Заключении** обобщаются результаты исследования и намечаются его перспективы.

Автор работы приходит к выводу о том, что Интернет влияет на литературу, стимулируя два направления творческих поисков. С одной стороны, это поиск новых технологий, новой - медиальной - природы художественного текста, отличного по поэтике от «бумажного» (в сетературе), с другой – оснащение поэтики словесных текстов новыми образами виртуальной реальности и приемами Интернет-технологий (в литературе).

Отмечено, что с помощью своих основных особенностей (гипертекстовость, полиавторность, мультимедийность) сетературный текст приобретает следующие черты:

а) воспринимается как «текст культуры», где наблюдается взаимодействие различных знаковых систем; б) выстраивает новую драматургию отношений между читателем и текстом, основанную на принципах смешения позиций читателя и автора; в) нарратив таких текстов фрагментарен и развивается до тех пор, пока читатели-соавторы вовлечены в процесс коллективного сотворчества.

В ходе исследования поэтики «бумажной» литературы установлено, что разные элементы компьютерной среды влияют на разные составляющие художественного текста. Компьютерная игра вызывает жанровые трансформации, сетевой блог – стилевые, осмысление Интернета как «суммы технологий» значительным образом сказывается на нарративе художественного текста.

Рассмотренный в работе опыт двух писателей (Л. Петрушевской и В. Пелевина) по выработке оригинального авторского метода адаптации элементов компьютерного дискурса внутри художественного текста демонстрирует продуктивность использования новых приемов в литературе.

Перспективы настоящего исследования могут развиваться в различных направлениях. Предложенная классификация интерактивных ресурсов Рулинета может быть расширена и, возможно, уточнена. Методика анализа сетературного текста может быть использована в будущем при условии появления новых сетературных текстов в Интернете. Кроме того, представляется интересным дальнейшее изучение взаимодействия IT-технологий с поэтикой художественного текста, поскольку сами технологии тоже будут неизбежно развиваться.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

Научные статьи в рецензируемых изданиях, включенных в реестр ВАК МОиН РФ:

1. Катаев Ф.А. Семантика и функции компьютерного дискурса в прозе Виктора Пелевина // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2011. №2. С. 160-169.

2. Катаев Ф.А. Людмила Петрушевская в садах других возможностей. Восемь лет спустя // Вопросы литературы. – 2012. - №3. С. 131 - 145

Публикации в других изданиях:

3. Катаев Ф. Рождение нового жанра (о повести Евгения Гришковца «Реки») // Современный текст в историко-культурном контексте: Евгений Гришковец «Реки». сб. ст. по материалам межвузовского научно-практического семинара (г. Пермь, 16 марта 2006 г.). – Пермь: ПГПУ, 2006. – С. 32-34.

4. Катаев Ф.А. Мир виртуальной реальности в современной литературе (от А. и Б. Стругацких к В. Пелевину) // Современная русская литература: проблемы изучения и преподавания: сб. ст. по материалам Международной научно-практической конференции (28 февраля – 1 марта 2007г., г.Пермь). – Пермь: ПГПУ, 2007. – С.127-132.

5. Катаев Ф.А. Художественный текст в условиях сетевой среды (от лабиринта к хаосу фрагментов) // Молодая филология: сб. ст. по материалам научной конференции (4 апреля 2008г., Пермь). – Пермь: ПГПУ, 2008. – С.153-160.

6. Катаев Ф.А. Особенности сетературного текста на примере романа-проекта «Иннокентий Марпл» // XXI век – время молодых: материалы второй открытой научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых учёных (13 мая. 2009г., г.Пермь). – Пермь: ПГПУ, 2009. – С. 137-142.

7. Катаев Ф.А. Русский литературный Интернет: Попытка картографирования местности // Филолог. – 2010. – №11. – Режим доступа: <http://philolog.pspu.ru/>

8. Катаев Ф.А. Медиатекст в прозе В.Пелевина (рассказ «Нижняя тундра», роман «Священная книга оборотня») // Литература в контексте современности: сб. ст. по материалам V-ой международной научной конференции (12-13 мая 2011 г., г.Челябинск). – Челябинск, 2011. – С. 200-204.

9. Катаев Ф.А. Компьютерная игра «Lost in the labyrinth» (роман Л.Петрушевской “Номер Один, или В садах других возможностей”)) / Филолог. – 2011. – №17. – Режим доступа: http://philolog.pspu.ru/module/magazine/do/mpub_17_349

10. Катаев Ф.А. Разговор с компьютером о терроризме (рассказ М.Бутова «Цена») // Русский рассказ третьего тысячелетия: книга для ученика и учителя: сборник текстов рассказов и статей. – Пермь: ПГПУ, 2011. – С.157-162.

11. Катаев Ф. А. Интернет-код в романе Бориса Акунина «Квест» // Семиозис и культура: лабиринты смысла: монография, под общ. ред. И.Е.Фадеевой, В.А.Сулимова. – Сыктывкар: КомиГПИ, 2012. – С. 322-332.

Подписано в печать 01.11.2012 г. Формат 60 x 84/16.
Усл. печ. л. 1,1. Тираж 120 экз. Заказ _____

Типография Пермского государственного
гуманитарно-педагогического университета
614990. Пермь, ул.Сибирская, 24