

ГИПЕРТЕКСТ КАК ОТРАЖЕНИЕ НЕЛИНЕЙНОСТИ ЭЛЕКТРОННОЙ ЭПОХИ. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ГИПЕРТЕКСТ

Старкова А. В., аспирант кафедры культурологии
Харьковская государственная академия культуры

Аннотация. В статье рассматривается роль гипертекста в гуманитарной и технологической сферах, а также анализируются элементы гипертекста в компьютерных играх.

Ключевые слова: гипертекст, компьютерная игра, нелинейность, «постгуттенберговская» эпоха.

Анотація. Старкова Г. В. Гіпертекст як віддзеркалення нелінійності електронної епохи. Комп'ютерні ігри та гіпертекст. У статті розглядається роль гіпертексту в гуманітарній і технологічній сферах, а також аналізуються елементи гіпертексту в комп'ютерних іграх.

Ключові слова: гіпертекст, комп'ютерна гра, нелінійність, «постгуттенбергівська» епоха.

Annotation. Starkova A. V. *Hypertext as a reflection nonlinear electronic age. Videogames and hypertext.* The article examines the role of hypertext in the humanitarian and technological spheres, and analyzes the elements of hypertext in computer games.

Key words: hypertext, videogame, nonlinearity, post-Gutenberg age.

Постановка проблемы. Прошлый век породил массу явлений, которые исследователи будут анализировать еще долгие годы. Во многом это связано с появлением абсолютно новой среды для воплощения человеческого творчества – виртуальной реальности, продуцируемой электронными машинами, киберпространства, гиперреальности. Новое пространство воплощения человеческой мысли порождает и новые образцы самого этого воплощения.

Объектом данного исследования является гипертекст как элемент современной культуры; **предметом** – гипертекст в компьютерных играх как отражение нелинейности электронной эпохи.

Цель исследования – выявить элементы гипертекста в гуманитарной и технической сферах, а также в таком феномене современной культуры как компьютерная игра.

Поставленная цель предполагает необходимость решения нескольких взаимосвязанных задач:

- рассмотреть определение понятия «гипертекст»;
- проследить использование нелинейного повествования в литературе и возникновение «языка гипертекстовой разметки» в сфере информационных технологий;
- обозначить элементы гипертекста в компьютерной игре и сравнить между собой эти феномены.

Результаты исследования. «Гипертекст – текст, устроенный таким образом, что он превращается в систему, иерархию текстов, одновременно составляя единство и множество текстов», – пишет В. П. Руднев в «Словаре культуры XX века», причем тут же отмечает, что примером гипертекста служит и указанное издание. Действительно, структура словарей или энциклопедий нелинейная, а каждая статья имеет отсылки к другим статьям этого же словаря/энциклопедии. Это позволяет читать текст по-разному: «от одной статьи к другой, по мере надобности, игнорируя гипертекстовые отсылки; читать статьи подряд, справляясь с отсылками; наконец, пуститься в гипертекстовое плавание, то есть от одной отсылки переходить к другой» [14].

Следует подчеркнуть, что даже Новый Завет содержит четыре книги Евангелий, в которых описана одна и та же история жизни Иисуса Христа с некоторыми отличиями, однако признанных Церковью одинаково каноническими. Также «Книга книг» славится огромным количеством вариантов последовательности прочтения, разработанных за многие столетия ее существования многочисленными исследователями.

Однако не стоит забывать, что Библия и любой словарь были составлены и состояются из более ранних или специально написанных «линейных» текстов. Собственно гипертекстовые произведения в литературе стали целенаправленно создаваться лишь в XX веке. Из первых образцов нелинейного литературного текста можно выделить рассказ Хорхе Луиса Борхеса «Сад расходящихся тропок» [3], опубликованный в самом начале 40-х гг. XX в., но само понятие ввел в обиход программист Теодор Нельсон лишь в 1965 г., опубликовав проект гипертекстовой системы для хранения и поиска текста (Xanadu).

С тех пор концепт параллельно применяли в программировании и литературе, хотя последняя, пожалуй, наглядней для обывателя. За это время вышли в свет «Игра в классики» Хулио Кортасара (1963), «Подруга французского лейтенанта» Джона Фаулза (1969), «Хазарский словарь» Милорада Павича (1983) и многие другие произведения, имеющие «нелинейный» характер гипертекста.

На стыке 80-х и 90-х Тим Бернерс-Ли и его коллеги, работая над внутренней сетью Европейского совета по ядерным исследованиям (CERN),

предложили прототип всем ныне привычным веб-браузерам и создали современный «язык гипертекстовой разметки» (HTML), с помощью которого можно, нажав на отмеченное слово или фразу, перейти на другую страницу. В то же время первый классик гиперлитературы Майкл Джойс выпустил компьютерный гиперроман «Полдень» на пяти дискетах. Именно тогда выделяется важное отличие нелинейной литературы: ее воплощение и восприятие сильно зависит от носителя, многие авторы пишут гипертексты специально для чтения с экрана, а интернет-пространство сплошь состоит из страниц с подобными текстами.

Необходимо отметить, что именно с «носителем» текста исследователи, вслед за Маршаллом Мак-Люэном [12] и Умберто Эко [16], связывают мировоззрение человечества в целом, причем, в связи с распространением гипертекста во все сферы культуры, все чаще говорится о переходе к «постгуттенберговской» эпохе, то есть эпохе нелинейного повествования и электронного носителя.

Как видим, гипертекст появился на горизонте исследователей как гуманитарных, так и технических, наук относительно недавно, однако элементы исследуемого в письменных источниках можно наблюдать с давнейших времен. Современные авторы исследуют самые различные аспекты гипертекста. Помимо «классических» литературно-филологических [например, 9] и информационно-технических [например, 5] работ в последнее десятилетие элементы нелинейности прослеживают исследователи и других сфер науки. В особенности актуальным ученые считают применение гипертекстовых систем в современных библиотеках [13] и педагогических программах [7], другие проводят соответствующие аналогии в сфере социологии [2], третьи агитируют за применение гипертекста в средствах массовой информации [10] и менеджменте [1]. Не менее интересными представляются также изыскания в поле постмодернистской философско-культурологической мысли [4, 8, 15].

Можно по-разному относиться к явлению гипертекста как такового, однако его существенным отличием является то, что в любой момент повествования можно что угодно изменить, поправить, вернуться назад, если нужно, как и в компьютерной игре. Теперь каждый может творить собственные миры, «подсматривать» судьбы героев и финал, «диктовать» повороты сюжета. (Раньше это право безоговорочно принадлежало автору.) И в гипертексте, и в компьютерной игре пространство прагматично, а время серийно, по нему можно двигаться в любом направлении. Временная координата переходит в другую плоскость, становится своеобразной равноудаленностью пространства, подчеркивая таким образом некую мифологичность того и другого. Ведь «миф обращен в прошлое, точнее в вечное. Миф – это представление о будущем, как о прошлом» [6, с. 22].

Как уже отмечалось, следуя расставленным указателям, можно читать нелинейный материал в любом порядке, самостоятельно создавая различные

линейные тексты. Если присмотреться, в гипертексте нашел воплощение извечный сказочно-мифологический принцип, когда герой оказывается на распутье и от его выбора зависит исход определенного этапа повествования или его финал. По такому же принципу, когда в определенный момент персонажу предлагается несколько запрограммированных вариантов действия, работают компьютерные игры в жанре «квест», герой которых постоянно оказывается перед выбором. Следует отметить, что «квестовые» элементы присутствуют почти во всех жанрах видеоигр.

Первой электронной игрой по праву считается «Теннис для двоих», созданный американским ядерным физиком Уильямом Хигинботамом в 1958 году [17]. Как не сложно догадаться из названия, это была имитация настольного тенниса. В ней не было ничего от гипертекста, в ней не было даже повествования, хотя вариантов финала, как и в любой игре, два: победа или проигрыш. Однако симуляторы реальных игр занимают не главное место в современной индустрии видеоигр, хотя и пользуются достаточной популярностью. Следует подчеркнуть, что многие современные игры (от наиболее «жестоких» «шутеров» («стрелялок») до вполне невинных детских аркад) могут предлагать игроку несколько вариантов развития повествования и финала, в зависимости от выборов, сделанных на протяжении игры.

Выводы и перспективы дальнейшего исследования. Разработчики компьютерных игр отмечают, что в большей степени, чем осознают это авторы гипертекстовых произведений, «их творческий процесс напоминает создание игр, сохраняя вместе с тем черты традиционного повествования», а созданные в этом жанре значительные произведения будут облечены в абсолютно новую форму, «имеющую мало общего с традиционным повествованием» [11]. Таким образом, мы можем лишь предполагать, какие воплощения в дальнейшем ожидают как нелинейное повествование, так и виртуальные повествования. Однако между «истинными порождениями» XX века – гипертекстом и компьютерной игрой – есть существенное отличие: первый вполне, хотя и ограниченно, может существовать вне виртуальной реальности, а второй – нет. В то же время, их воплощение в единой реальности электронных пространств представляет собой широкое поле для дальнейших научных изысканий.

Литература:

1. Алёшина И. В. Паблик Рилейшнз для менеджеров: Курс лекций / И. В. Алёшина. – М.: ИКФ «ЭКМОС», 2002. – 480 с.
2. Бабаскина И. А. Гипертекст как прикладное руководство человеческим поведением в информационном обществе / И. А. Бабаскина // Культура народов Причерноморья. – 2006. – № 91. – С. 18-21.
3. Борхес Х.-Л. Сочинения в трех томах. Т. 1. Эссе. Новеллы / Х.-Л. Борхес; Пер. с исп. – М.: Полярис, 1994. – 559 с.
4. Буряк В. В. Киберпространство: по ту сторону тождества и различия // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия: Философия. Социология. Т. 14. – 2001. – №1. – С. 14-21.
5. Гаевский А. Ю., Романовский В.А. Самоучитель по созданию Web-сайтов. HTML, JavaScript, DHTML: Полный курс HTML. Инструменты навигации. Листы стилей CSS. Динамические стили. Сценарии JavaScript. Динамические Web-страницы.

- Размещение сайта в Интернете / А. Ю. Гаевский, В. А. Романовский. – К.: А.С.К., 2006. – 480 с.
6. Голосовкер Я. Э. Логика мифа / Я. Э. Голосовкер. – М.: Наука, 1987. – 218 с.
 7. Дергач М. А. Дидактические условия применения гипертекстовых программ в процессе изучения гуманитарных дисциплин (на материале истории музыки): Дис... канд. пед. наук: 13.00.01 / Мелитопольский гос. педагогический ин-т. – Мелитополь, 1997. – 182 с.
 8. Емелин В. А. Глобальная сеть и киберкультура [Электронный ресурс] / В.А. Емелин. Режим доступа: http://www.geocities.com/emelin_vadim/cyberculture.htm.
 9. Заборовська С.В. Особливості віртуального дискурсу в просторі Інтернет (на прикладі інтернет-щоденників) : автореф. дис. ... канд. філол. наук: спец. 10.02.02 «Російська мова» / С.В. Заборовська. – Х., 2006. – 22 с.
 10. Калмыков А.А., Коханова Л.А. Интернет-журналистика / А.А. Калмыков, Л. А. Коханова. – М.: Юнити-Дана, 2005. – 384 с.
 11. Костилян Г. I Have No Words & I Must Design / Пер. с англ. Н. Белецкой [Электронный ресурс] / Грег Костилян. – Режим доступа к статье: http://newgame.agava.ru/rus/a_nowords.html.
 12. Мак-Люэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. – К.: Ника-Центр, 2003. – 432с.
 13. Пономаренко В.М. Гіпертекст як засіб організації інформаційних ресурсів у бібліотеках [Електронний ресурс] / В.М. Пономаренко // Наук. пр. Нац. б-ки України ім. В.І. Вернадського. – К., 2000. – Вип. 5. – С. 353-358.
 14. Руднев В. П. Гипертекст [Электронный ресурс] / В. П. Руднев // Словарь культуры XX века: Ключевые понятия и тексты. – М.: Аграф, 1999. – 381с. – Режим доступа к статье: <http://rudnevslovar.narod.ru/g1.htm#giper>.
 15. Соколов Б.Г. Гипертекст истории. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. – 193 с.
 16. Эко У. От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст / У. Эко; Пер. с ит. [Электронный ресурс]. Отрывки из публичной лекции У. Эко на экономическом факультете МГУ 20 мая 1998 г. – Режим доступа к статье: <http://www.pseudology.org/webmaster/UmbertoEco.htm>.
 17. Gettler J. The First Video Game? Before ‘Pong,’ There Was ‘Tennis for Two’ [Электронный ресурс] / Joe Gettler. – Режим доступа к статье: <http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp>.