

КОМУНІКАТИВНО-МЕРЕЖЕВА КУЛЬТУРНА ПЕРАДИГМА У СТАНОВЛЕННІ КОМП'ЮТЕРНОГО ФЕНОМЕНУ ЛІТЕРАТУРИ

Досліджується своєрідність функціонування мережевої літератури. Акцентується на актуальних питаннях аналізу віртуального середовища як одного з чинників розвитку літературного процесу, різноманітні жанри якого необхідно розглядати як новітні модифікації документальної літератури з певним інформаційним і смисловим наповненням.

Ключові слова: комп'ютерні технології, мережева література, гіпертекст, модифікації.

Исследуется своеобразие функционирования сетевой литературы. Акцентируется на актуальных вопросах анализа виртуальной среды как одного из аспектов развития литературного процесса, разнообразные жанры которого необходимо рассматривать как новейшие модификации документальной литературы с определённым информационным и смысловым наполнением.

Ключевые слова: компьютерные технологии, сетевая литература, гипертекст, модификации.

In the article it is examined the peculiarity of network literature functioning. The attention is accepted to the vital questions of the analysis of virtual environment as the one of the factors of literature process progress. It is noticed that the various genres of literature process should be considered as the modern modifications of documentary literature with some informational and semantic content.

Key words: computer technologies, network literature, hypertext, modifications.

Віртуальний дискурс межі ХХ–ХХІ ст. активно входить у широке поле досліджень усіх галузей науки. Цей інтерес зумовлений стрімким поширенням інформаційних технологій у житті суспільства й окремої людини. У зв'язку із цим останнім часом у середовищі гуманітаріїв дедалі частіше дискутуються питання сучасної культури й Інтернету, який став символом інформаційної революції, а також нових можливостей і водночас небезпек, що їх із собою несе людина комп'ютерної цивілізації. Йдеться про формування нового дискурсу в комунікативному просторі сьогодення — електронного (віртуального), який серйозно впливає на мовленнєву поведінку і свідомість усього суспільства, передусім через своєрідний віртуальний текст у сучасній літературі. Адже виокремлення Інтернет-ніші в межах літературного дискурсу створює нові пізнавальні можливості як для теорії комунікацій, так і для літературознавства. Використання комп'ютерних технологій

у мистецтві не лише доповнює інструментарій творця, а й суттєво змінює його можливості.

60-і рр. ХХ ст. — період, коли, з одного боку, структуралізм, а з іншого, — дослідження людського та машинного інтелекту спричинили посилення інтересу до перспектив взаємозв'язку людини з комп'ютером. Проте справжній бум вивчення Інтернет-середовища формується на початку 80-х рр., коли у світі виникли перші гіпертекстові літературні твори, «гіпертекстова література» стає важливою складовою світового літературного процесу.

Нові дослідження окремих жанрів віртуального дискурсу зосереджено на визначенні комунікативних і структурних особливостей чатів, живих журналів, веб-сторінок, реклами, форумів, електронної пошти (Б. Данет, М. Столярова, О. Соколінська, А. Абабекова, С. Данилюк, Т. Крутько). Активізується вивчення окремих аспектів специфіки Інтернет-комунікації: гендерний (Л. Андрісон, О. Горошко), психологічний (О. Белінська), соціальний (С. Джура, О. Невесенко) та ін. Різні аспекти аналізу Інтернет-блогів, їх структури, класифікації, форм самопрезентації, стилю частково висвітлено в працях О. Арестової, І. Барбукової, В. Волохонського, С. Заборовської, Ю. Завадського, Ю. Зайцевої, Н. Курчакової. Проте ще недостатньо дослідженими залишаються актуальні питання аналізу віртуального середовища як одного із чинників розвитку літературного процесу, різноманітні жанри якого необхідно розглядати як новітні модифікації документальної літератури з певним інформаційним та смисловим наповненням.

З початку ХХ ст. культура стала об'єктом експансії аудіовізуальних і електронних засобів комунікації — кіно, телебачення. З появою Інтернету виникає новий — інформаційний — тип культури. Комп'ютеризація літератури нині є однією з найперспективніших теоретичних проблем як у дослідженні електронних засобів інформації, так і літературознавстві. Нові особливості літературної діяльності — це не тільки комп'ютерний набір тексту на зразок друкарської машинки, але й засвоєння словесністю комп'ютерних технологій та їх використання як художніх прийомів. У площині літератури домінують такі технології: Інтернет, гіпертекст, віртуальна реальність, комп'ютерні ігри й анімація. Прийоми — реалізація комп'ютерних технологій у вербальному тексті.

Кінець ХХ — початок ХХІ ст. — доба «після Гуттенберга». З розвитком глобальної комунікативної мережі відбувається формування нової соціальної реальності — мережеві спільноти у віртуальному просторі. Інтернет створив власні літературне середовище, бібліотеки, книжкові магазини, журнали, конкурси, став місцем, де, вперше з'являються нові імена. Це свідчить про виникнення літературно-комп'ютерного феномену, якому притаманні

певні ознаки: лаконічність, розмовний стиль, розважальність (і навіть скандальність), неконвенціональність (невідповідність сталим традиціям і правилам). Мережеві літературі характерна інтерактивність — новий вид комунікації в режимі он-лайн. Гостьові книги (гестбуки), конференції, онлайніві щоденники, чати — все це популярні форми існування просторового інтерактивного спілкування. Як результат, у сучасній словесності виникає нове явище — література, яка намагається осмислити феномен Мережі. Наприклад, роман Мері Шеллі «Паутина», збірник прози В. Тучкова «Смерть приходить по Інтернету», «Дозори» С. Лук'яненко, роман О. Житинського «Flashmob. Государь всея Сети», в якому звучить застереження для людства: «Надзвичайно цікава вигадка суспільства — Інтернет. І що з ним можна зробити. Не виключено, що це своєрідна атомна бомба при певних умовах, у певних руках» [2].

Перед нами «приватний онлайніві щоденник» невідомого «юзера», який видавець отримав поштою на CD-диску, автор — Олексій Данилович Донніков (Дон), фізик, доктор наук, котрий «працює» сторожем на дачі власного сина, що мешкає у США. Самотність і нудьга спонукають героя зареєструватися у «Живому Журналі» (ЖЖ). Як відомо, ЖЖ — це сотні тисяч блогів (мережевих щоденників), з кількома рівнями доступу: публічним (для всіх користувачів мережі), для друзів (френдів) і приватний (тільки для автора). Мандруючи мережею, герой стихійно створює он-лайн-акцію, що демонструє суспільну могутність мережі. Олексій Данилович розуміє, який інструмент впливу потрапив у його руки. Учений-фізик, використовуючи принцип роботи великих систем, що самостійно організуються, створює інформаційну піраміду, що спричиняє до виникнення несподіваних флеш-мобів — коротких масових акцій в он-лайні та оффлайні, які закінчуються культурними терактами (наприклад, атака скульптур Церетелі). Акції провокують не тільки дискусії (інколи достатньо агресивні) в Інтернеті, але й призводять до безладу в країні.

Активно впливає на сучасну прозу гіпертекст як комп'ютерна технологія. Це ієрархічно організована система текстів, кожний з яких вміщує посилання на інші тексти. Гіпертекст — послідовність незалежних текстів, які пропонують читачеві різні способи прочитання. Найважливіший елемент гіпертексту — гіперпосилання, або стрибок, тобто несподіване переміщення позиції користувача; основна якість — варіативність. Отже гіпертекст можна читати по-різному: послідовно, від однієї статті до іншої в разі необхідності. Зазвичай, текст трансформується в гіпертекст за допомогою системи посилань. Такий художній прийом використовує, наприклад, Д. Галковський у романі «Безкінечний тупик».

Технологією, яка вможливує виникнення нових світів, стає штучно створена комп'ютерними засобами віртуальна реальність,

що дозволяє занурюватися в неї, змінюючи її ізсередини, спостерігаючи трансформації, контактувати не тільки з іншими людьми, але й вигаданими персонажами, отримуючи при цьому реальні враження й відчуття. Ефект занурення у віртуальний світ полягає в тому, що користувач у процесі взаємодії з технологією перестає себе відчувати зовнішнім спостерігачем, долучається до віртуального оточення, починає сприймати його як реальне. Людина втрачає зв'язок із дійсністю, а оператор інформаційного простору набуває практично необмежених можливостей управління його психікою.

У цьому контексті слід згадати і комп'ютерні ігри, які також є своєрідним способом моделювання дійсності. Адже кожна гра характеризується наявністю сюжету, завданнями різного рівня складності, кінцевою метою; їй притаманні варіативність, можливість вибору сценарію, послідовність виконання завдань і зміна параметрів героя. Світ комп'ютерної гри – це світ намальованого простору, який створюється за допомогою анімації – мальованих фільмів з іграшковими героями. Підкреслимо, що людина, яка захоплюється комп'ютерною грою, підлягає дії ефекту занурення: світ гри витісняє світ реальності.

Означені комп'ютерні технології активно взаємодіють із літературою, породжуючи нові форми, жанри, способи організації оповіді; в художніх текстах реалізуються на різних рівнях поезики. На лексичному рівні це використання спеціальної лексики й елементів комп'ютерної програми. Так, у повісті В. Пелевіна «Принц Госплана» елементом поезики є численні комп'ютерні знаки і символи MS-DOS (Shift, Down, Control-Dreak, Reset, Page Up), розділи імітують сценарій відеогри: Loading, Level 1-12, Autoexec, Game Paused, — використовуються спеціальна термінологія та фразеологія: вінчестер, монітор, дисковод, вірус, загрузитися, зависнути тощо. У сучасній молодіжній прозі спостерігається потужна експансія комп'ютерного сленгу, загрозливі зміни відбуваються у мережевій орфографії та синтаксисі письмового мовлення.

На сюжетно-композиційному рівні у таких текстах спостерігається структура і сценарій відеоігор: «Принц Персії» (у В. Пелевіна — «Принц Госплана»), «Гелексі Плюс» (у Д. Галковського — «Друг утят»). Герой роману Петрушевської «Номер Один, или В садах других возможностей» створює комп'ютерну гру «У садах інших возможностей» — мандри по загробних світах різних релігійних конфесій. Інша форма — організація текстів у вигляді Інтернет-сайта («Акіко»), де оповідь ведеться від імені віртуальної «героїні» порносайта. Юна Акіко спілкується з відвідувачем сайта, який ховається під «іменем» ЙЦУКЕН (набір перших шести літер на клавіатурі комп'ютера). Спочатку спілкування відбувається цілком нейтрально, потім переростає у неприкритий

шантаж [4]. Так автор показує, які можливості має диспетчер інформаційного поля: від тонких механізмів залучення в гру до виманювання грошей і кримінальних загроз. Отже, використання специфічної комп'ютерної форми як засобу організації сюжету дозволяє описати картину сьогодення й продемонструвати авторську оцінку того, що відбувається.

Новітньою технологією, перенесеною з комп'ютерної сфери в літературу, є чат — вид мережевого спілкування, що характеризується інтерактивністю й орієнтацією на розмовний стиль. У такій формі написаний твір В. Пелевіна «Шлем ужаса. Креатифф о Тессее и Минотавре» (проект «Міфи»). Передбачалося, що сюжети світової міфології розгортатимуть в сучасній ситуації та переосмислюватимуть відповідно до реалій ХХІ ст. У проекті брали участь Дж. Уінстон, Умберто Еко, Карен Армстронг. В. Пелевін для цього проекту обрав відомий міф про Тесея і Мінотавра, в якому лабіринтом сьогодення стала Всесвітня павутина. Так персонажі й сюжети античної міфології органічно ввійшли до структури віртуального діалогу ХХІ ст.

Отже, Інтернет-література є форматом мультимедійного соціотехнічного середовища, в якому народжується новий дискурс теорії віртуальних жанрів у межах міждисциплінарної парадигми досліджень з літературознавства, лінгвістики, філософії, психології, прагматики, когнітології, PR, імеджелогії, віртуалістики тощо.

Онлайн-літературу можна визначити як літературу соціуму, хронічку життя співавторства, що відображає діяльність деперсоналізованої свідомості користувачів Інтернету і є ідеальним місцем для інтерактивних жанрів літератури, різноманітних форм літературної гри й колективної творчості, яка частково вливається у «віртуальний театр» (С. Корнев). Специфічний ігровий модус надає унікальних можливостей для самовираження, особистості в Мережі через спілкування й віртуальний буденний дискурс. Гіпертекстуальність та інтерактивність віртуального середовища є тими найзначущішими чинниками, що впливають на онлайн-літературу, а можливості у «створенні креолізованих текстів призводять до залежності жанру від способу прочитання тексту й виявлення гіпертексту» [1, с. 16].

Отже, онлайн-література свідчить про різноманітність новітніх модифікацій, що привертає увагу користувачів, пропонуючи нові теоретико-художні версії.

Штучно сконструйоване віртуальне буття не має поза життям об'єктивного реального світу. Віртуальна література існує тому, що об'єктивна соціокультурна дійсність стимулює бажання висловитися про це життя.

Список літератури

1. Барбукова І.С. Онлайнвій щоденник як феномен віртуальної літератури: жанрова природа, поетика : автореф. на здобуття наук. ступеня к. філол. наук : спец. 10.01.06 — теорія літератури / І. Барбукова. — Донецьк, 2012. — 20 с.
2. Пелевин В. Принц Госплана — http://www.e-reading.org.ua/bookreader.php/44013/Pelevin_-_Princ_Gosplana.html — Назва з екрана.
3. Пелевин В. Шлем ужаса. Креатифф о Тесее и Минотавре — <http://www.livelib.ru/book/1000118220> — Назва з екрана.
4. Петрушевская Л. Номер Один, или В садах других возможностей / Л. Петрушевская — М.: Эксмо. — 335 с.

Надійшла до редколегії 04.12.2012 р.

УДК 651.4//.9

О. В. ЛАБА

ДО ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕВАГ ЕЛЕКТРОННОГО ДІЛОВОДСТВА

Запропоновано визначення поняття «електронне діловодство». Визначено шість основних груп переваг від упровадження електронного діловодства в організації: фінансові, управлінські, технічні, правові, інтегруючі та переваги контролю.

Ключові слова: електронне діловодство, електронний цифровий підпис, системи електронного документообігу.

Предложено определение понятия «электронное делопроизводство». Выделено шесть групп преимуществ от внедрения электронного делопроизводства в организации: финансовые, управленческие, технические, правовые, интегрирующие, а также преимущества контроля.

Ключевые слова: электронное делопроизводство, электронная цифровая подпись, системы электронного документооборота.

The definition of the term «electronic records management» is offered. The main six groups of advantages of electronic records management are determined, particularly financial, administrative, technical, legal, integrant and control advantages.

Key words: electronic records management, electronic digital signature, electronic records management systems.

Упровадження електронного діловодства в діяльності підприємств, установ чи організацій (далі — організацій) є нині не лише запорукою підвищення рівня ефективності виконання управлінських і виробничих функцій та вимогою часу, а й законодавчою нормою, закріпленою численними нормативно-правовими актами. Серед таких документів Закони України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки», «Про Національну програму інформатизації», «Про електронні