

УДК 655.4/5:004.738.5



Вікторія Маркова,
доцент кафедри бібліографознавства та
інформаційно-бібліографічної діяльності ХДАК,
доктор наук із соціальних комунікацій

Цілком зрозуміло, що така свобода комунікації викликає і певне занепокоєння в людей, котрі виховані в умовах книжкової культури. Адже книжкова комунікація передбачає, що не тільки автор відповідальний за свій текст, а й видавництво. У межах такої комунікації сам факт видання вже означає набуття певного статусу. Тобто перед опублікуванням текст пройшов декілька інстанцій, які визнали його достойним оприлюднення. Звісно, такий підхід має і зворотний бік, він певною мірою обмежує свободу слова, але одночасно і захищає інформаційне середовище від "сміття". Мережний простір таких фільтрів не має. Саме в цьому, на думку Р. Шартге, полягає головна небезпека, оскільки різниця між жанрами, яка в книжковій комунікації закріплюється на рівні матеріальної форми, в електронній комунікації зникає. Стаття із мережного журналу, текст із інтернет-енциклопедії, електронний лист або розділ з електронної книги мають абсолютно однаковий вигляд. "Екран комп'ютера повністю зрівнює читача й автора. А ось це вже загрожує нам повним стиранням різниці між текстами, настанням епохи, коли авторитетні дослідження і першоджерела будуть цінуватися не більше, ніж фальшивки і пародії. У світі друкованих книг ми можемо орієнтуватися на ім'я публікатора, а в електронному світі все не так" [6].

Варто зазначити, що стосовно художньої літератури зачатки змін у практиці читання/письма дали про себе знати, починаючи з 1970-х рр., тобто задовго до поширення Інтернету, який став середовищем мережної літератури. Гіпертекстову структуру "саду стежин, що розходяться" легко було втілити і в традиційну книгу. Прикладом можуть бути романи письменників, яких вважають класиками постмодерністської літератури, — Х. Кортасара, Дж. Фаулза, І. Кальвіно, М. Павича, в яких від читача залежала послідовність читання та/або кінець романів. У найрадикальнішому вигляді перебудова традиційної романної структури втілювалася у творчості сербського письменника М. Павича, який вважав, що ми наблизилися до занепаду традиційної манери читання: "Це криза нашого способу читання, а не криза роману. Це кінець роману як дороги з однобічним рухом. Графічне представлення роману також переживає кризу. Тобто ми можемо сказати, що книга переживає кризу. Гіперлітература показує нам, як роман може розвиватися подібно до свідомості — в декількох напрямках. Гіперлітература робить роман інтерактивним. Я спробував змінити звичайний спосіб читання, посилюючи роль і відповідальність читача в процесі створення роману (не варто забувати, що у світі значно більше талановитих читачів, ніж талановитих письменників або літературних критиків). Я залишив їм, читачам, прийняття

Від автора і читача до користувача*

рішення щодо основних моментів роману і розвитку сюжету: де роман починається, де він закінчується, навіть рішення щодо долі головних героїв. Але намагаючись змінити манеру читання, я повинен був змінити манеру писання" [4].

Але вже з 90-х рр. XX ст. художня література почала опанування нового — електронного — середовища. Першою такою спробою став гіперроман американського письменника М. Джойса "Південь", який був створений у вигляді комп'ютерної дискети, що містила 539 умовних сторінок і 951 "зв'язок". Кожна з них — альтернативний шлях, що відводить сюжет у сторону. Незважаючи на те, що цей роман був повністю створений і розповсюджений в електронній формі, він майже адекватно міг би перейти і в друковану форму з використанням традиційних посилань книжкової комунікації. Прикладом же дійсно мережного гіпертексту може бути російськомовний проект мережного діяча і письменника Р. Лейбова, який має назву "РОМАН" (1995). Основою "РОМАНУ" є невеликий текст, написаний "керівником проекту", від якого розходяться окремі текстові "стежки". На відміну від наведених прикладів гіперлітератури, адекватна реалізація "РОМАНУ" можлива лише в мережному просторі, оскільки читачі за допомогою електронної пошти на свій роздум "плетуть" одну або декілька сюжетних ліній.

Ще більшу свободу читачеві надають мережні проекти, які передбачають можливість самостійного створення текстів. Так, у російськомовному сегменті Інтернету протягом кількох років функціонують поетичні проекти "Буріме", "Сад расходящихся хокку", які також є прикладом жанру "людино-машинної літератури", оскільки в "Буріме" паририм, з яких учасник гри має складати вірш, вибирає і видає комп'ютерна програма, вона ж підраховує кількість складів у "Саду расходящихся хокку". Таким чином, мережні літературні ігри дають кожному можливість випробувати себе як поета, причому не такого, що пише "у стіл". Ненав'язлива ігрова атмосфера надає можливість оприлюднення, при цьому не обов'язково називати своє справжнє ім'я, його в мережних іграх зазвичай замінює "нік". Кращі ж здобутки зазначених ігор архівуються. Особливо популярністю нині користується жанр "LiveJournal", або "Гестбук", "Живий журнал", що є зразком особистого щоденника, але такого, який ведеться в мережі, а тому доступний для читання і коментування.

Розвитку колективної творчості в Інтернеті, безумовно, посприяло те, що він увійшов у новий етап свого розвитку. Засновник знаменитої медіакомпанії "O'Reilly" Т. О'Рейлі назвав його Web 2.0. Головною особливістю Інтернету другого покоління стало те, що він функціонує як сукупність

* Закінчення. Поч. див.: Вісник Книжкової палати. — № 3. — С. 9—11.

платформ: "Платформа робить за вас майже все — і дизайн, і програмування, але зміст — за вами і за вашими друзями, які коментують ваші записи" [2]. Тобто, якщо раніше виникала проблема, куди саме розмістити власні тексти: в інтернет-видання (за умовою, що їх приймуть до публікації) чи на власному сайті (для його створення потрібні певні навички), то зараз такої проблеми не існує зовсім.

Особливістю мережної словесності є можливість використання "маски" — "ніка", що стає підґрунтям для створення віртуальних особистостей, які є плодами літературної містифікації діячів мережного середовища [1; 3]. Не можна сказати, що такий прийом був невідомим у книжковій комунікації, але там здебільшого він був зумовлений певними особистими причинами, через які автор ховався під псевдонімом, до того ж псевдонім не є "другою особистістю", він просто впорядковує дискурс певної людини під певним, вигаданим ім'ям.

Імпульсом для подальшого розвитку феномену колективного авторства стало впровадження так званої Wiki-технології, яка суттєво полегшувала його технічну реалізацію. На базі цієї технології виникли Wiki-сайти, які надають можливість легко вносити зміни в існуючий текст, тобто вільно редагувати його. Так, на початку 2006 р. американська видавнича група O'Reilly Media запропонувала кожному користувачеві мережі купити доступ до оригіналів напередодні їхньої публікації. Завдяки цьому кожен бажаючий міг внести свої пропозиції щодо текстів оригіналів, виправити побачені помилки, поспілкуватися з авторами та редакторами щодо текстів ще до їхнього оприлюднення. Цікавим прикладом застосування такого "вільного редагування" є інтернет-енциклопедія Вікіпедія, ініціатор проекту якої — американський фонд Вікімедія. Мета цього проекту — створення повної, неупередженої, вільної від авторських обмежень енциклопедії [2; 5].

Отже, навіть такий пунктирний огляд комунікативної діяльності користувача в мережному просторі дає змогу описати ще одну можливу модель читання — читання як гра. Причому його складно відділити від письма, оскільки воно характеризується розмиванням меж між авторською та читацькою діяльністю завдяки можливості інтерактивності. І не дивно, що самі теоретики мережної літератури часто ототожнюють такі літературні експерименти з комп'ютерними іграшками [3]. Та й реальний стан мережної словесності свідчить про те, що теоретизація, яка іноді набуває вигляду утопічних очікувань того, як революційно зміниться література в новій комунікативній реальності, навіть кількісно переважає над самими експериментаторськими творами, якість яких часто викликає сумнів.

Мережна словесність створює парадоксальну комунікативну ситуацію. З одного боку, завдяки можливості інтерактивності, вона нібито наближається до ідеалу діалогічного спілкування, якого повною мірою бракувало книжковій комунікації, з іншого ж, завдяки опосередкованості спілкування з комп'ютером, вона створює ситуацію неістинного спілкування, гри в спілкування, в якій завжди є шанс сховатися за "маскою". До того ж використання гіпертексту взагалі порушує однозначність повідомлення, а тому все більшою мірою комунікація в мережному просторі наближається до автотексту.

Отже, маємо справу з багатьма тенденціями електронного середовища, які не "вміщуються" в рамки сучасного авторського права, що сформувалося в модерну добу і цілком відповідало реаліям книжкової комунікації. Електронна комунікація стирає межу між авторською та читацькою діяльністю, перетворюючи її в користувацьку, оскільки авторська діяльність у новій комунікативній реальності не передбачає концепту оригінальності твору та завдяки інтерактивності надає простір для колективної творчості. Перспективою подальших досліджень цієї проблеми є питання пристосування авторського права як одного з основних інститутів книжкової комунікації до умов електронного середовища.

Список використаної літератури

1. Горный Е. Виртуальная личность как жанр творчества : (на материале рус. Интернета) / Е. Горный // Сетевая словесность: теория сетевой литературы, а также ее история и отчасти критика. — 2007. — 10 мая. — Режим доступа: <http://www.netslova.ru/gonny/vl.html>. — Загл. с экрана.
2. Друк В. Автор 2.0: новые вызовы и возможности / В. Друк // Новое литературное обозрение. — 2009. — № 100. — С. 800—819.
3. Кузнецов С. Рождение Игры, смерть Автора и виртуальное письмо / С. Кузнецов // Иностранная литература. — 1999. — № 10. — С. 178—183.
4. Павич М. Начало и конец романа / М. Павич. — Режим доступа: lib.kts.ru/inpoz/pavich/. — Загл. с экрана.
5. Полукарова Н. А. Автор и редактор в концепции свободного редактирования / Н. А. Полукарова // Научно-техническая информация. Серия 1, Организация и методика информационной работы. — 2006. — № 7. — С. 32—35.
6. Шартье Р. Роже Шартье: "Компьютер уравнивает читателя и автора" / беседовал К. Мильчин // Книжное обозрение. — 2007. — 8 февр.

Рассмотрены трансформации, происходящие с авторской и читательской деятельностью в условиях новой коммуникативной реальности.

The author and reader activity's transformation in the new communicative conditions is regarded.

Надійшла в редакцію 13 січня 2012 року