

Кучина Светлана Анатольевна

## **ЭЛЕКТРОННАЯ ЛИТЕРАТУРА: ЖАНРОВЫЕ, СЕМАНТИЧЕСКИЕ И СТРУКТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ**

В статье рассматривается специфика жанровых форм электронной сетевой и интерактивной литературы: локативы; интерактивная драма, визуальная поэзия; художественные тексты, генерируемые искусственным интеллектом; коллективные творческие проекты по созданию художественных произведений и др. Все электронные художественные тексты представляют собой специфическую мультимодальную форму литературного творчества с комплексной семантикой и структурой, способную существовать только в условиях электронной информационной среды.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2015/1-2/30.html](http://www.gramota.net/materials/2/2015/1-2/30.html)

Источник

### **Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2015. № 1 (43): в 2-х ч. Ч. II. С. 119-123. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2015/1-2/](http://www.gramota.net/materials/2/2015/1-2/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

УДК 372.882+372.881.11.1+82-1/9

**Филологические науки**

*В статье рассматривается специфика жанровых форм электронной сетевой и интерактивной литературы: локативы; интерактивная драма, визуальная поэзия; художественные тексты, генерируемые искусственным интеллектом; коллективные творческие проекты по созданию художественных произведений и др. Все электронные художественные тексты представляют собой специфическую мультимодальную форму литературного творчества с комплексной семантикой и структурой, способную существовать только в условиях электронной информационной среды.*

*Ключевые слова и фразы:* сетевая литература; интерактивная драма; локатив; гипертекст; электронная визуальная поэзия.

**Кучина Светлана Анатольевна**, к. филол. н., доцент  
Новосибирский государственный технический университет  
svkuchina@yandex.ru

### ЭЛЕКТРОННАЯ ЛИТЕРАТУРА: ЖАНРОВЫЕ, СЕМАНТИЧЕСКИЕ И СТРУКТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ<sup>©</sup>

Электронная литература представляет собой специфический литературный жанр, берущий свое начало в электронной информационной среде. Одним из основных условий создания и воспроизведения электронной литературы является ее зависимость от основных механизмов создания, хранения и обработки электронных данных. Специфическими механизмами создания, функционирования и обработки электронных данных считаются самопорождающие модели текста, мультимедийные объекты, анимация, интерактивные процессы (активное участие читателя в процессе написания или обсуждения готового электронного литературного произведения) и т.д.

Другими словами, слово в электронной литературе, попадая в медиaprостранство, становится диалогизованным, появляется понятие электронного текста, для которого отношение текст-машина не метафорическое, а механическое, и представляет собой производство и потребление вербальных знаков.

В процессе восприятия электронного текста пользователь осуществляет навигацию по траектории, мотивированной собственным персональным опытом, инициативой и кругозором. Такие тексты, рассчитанные на селективную навигацию, Э. Аарсет называет эргодическими [5, р. 22]. Термин «эргодический» пришел из точных наук: от гр. *Ergon* (развилка) и *hodos* (тропа). Эргодическая литература – это литература, требующая от читателя навыка нелинейного чтения. Риторической моделью построения текста при таком подходе становятся лабиринт, игра или воображаемый мир, процесс познания которого строится не метафорически, а следуя топологическим структурам текстуальной машины.

К. Хэйлис [11] в своем эссе «Электронная литература: что это» определяет электронные художественные тексты как специфическую форму литературного творчества, созданную и способную существовать только в условиях электронной информационной среды. Специфика процесса создания и условий функционирования электронных художественных текстов полностью не предполагает возможность включения в их парадигму печатные художественные тексты, переведенные в электронный формат.

К основным жанровым формам электронной литературы можно отнести:

1. Онлайн и офлайн электронные книги, гипертексты.

С точки зрения своего исторического развития, электронная литература вошла в широкий обиход примерно в 1980-х гг. в связи с развитием электронно-информационных технологий. Ранние образцы электронной литературы имели форму гипертекста, использовавшего гиперссылки для соединения (в незаданной композиционной последовательности) разрозненных сюжетных компонентов. Среди первых электронных гипертекстов самым известным образцом можно назвать повесть «Afternoon: a Story» М. Джойса [15], «Victory Garden» С. Молтропа [20] и «Patchwork Girl» Ш. Джексона [14]. Все эти тексты были созданы в информационной среде «Storospace», которая была разработана М. Джойсом, Д. Болтерэм и Дж. Смитом. Гипертексты, разрабатывавшиеся в электронной информационной среде «Storospace», представляли собой отдельные, невязанные авторские проекты, выпуск которых был предусмотрен на CD-носителях.

2. Сетевая литература.

С развитием всемирной паутины были разработаны новые способы создания и распространения авторских художественных электронных текстов, представляющих собой гибридные формы электронного нарратива. К данному виду электронного художественного творчества можно отнести гипертекстовый плутовской роман «Unkown» Д. Страттона, С. Ретберга, У. Гиллеспы [21]; сложноорганизованный, мультиструктурный роман М. Джойса «Twelve Blue» [16]; многослойный роман К. Фишер «These Waves of Girls» [10], включающий в себя не только текстовые, но и звуковые, графические, анимационные объекты.

В этот же период развития электронного художественного текста создается и полифункциональный нарратив С. Молтропа «Reagan Library» [19], представляющий собой сложноорганизованное сочетание текстовых и видеофрагментов. Поливалентный, нелинейный роман Мориссей Дж. «The Jew's Daughter» [18] был включен в ряд университетских курсов по литературе и писательскому мастерству. «Frequently Asked

Questions about —Hypertext” – [13] небольшой художественный текст Р. Холетона, представляющий собой своего рода комментарии и различные интерпретации к поэме «Гипертекст» из 69 строк. Поэма «Гипертекст» А. Ричардсона состоит большей частью из анаграмм и скрытых слов, зашифровывающих лексему «гипертекст». Своеобразным стимулом к созданию подобного рода художественных текстов стал роман В. Набокова «Бледное пламя», созданный на английском языке и опубликованный впервые в 1962 г.

### 3. Интерактивная художественная литература.

Интерактивные художественные тексты в значительной степени отличаются от сетевых художественных текстов благодаря наличию игрового компонента в своей структуре. Порой сложно провести грань между игровой программой с объемной повествовательной составляющей и электронным художественным текстом с игровым началом в его основе.

Между тем, интерактивная электронная литература, безусловно, отличается от игровой среды с нарративным элементом, поскольку интерактивный художественный текст лишь использует элементы электронной игры (графику, аудио-видео, анимацию и т.п.) в повествовательных целях. Объединяющим фактором для интерактивного художественного текста и электронной игровой среды становится категория читателя-игрока, поскольку и в случае художественного произведения, и в случае игры с нарративным компонентом именно читатель-пользователь (игры) является инициатором развития повествовательного сюжета.

Так, например, интерактивный художественный текст-игра Э. Шот «Savoir-Faire» [22] предлагает своему читателю-игроку осуществлять решения, инициировать действия, стимулирующие развитие сюжета текста-игры, принимая во внимание функциональную аналогию предметов и действий, связанных с этими предметами. Такая аналогия напоминает по своей сущности литературную метафору, которая как способ художественного формообразования предполагает сходство двух неродственных предметов/объектов художественной действительности на основе переноса свойств одного предмета на другой. В игровом пространстве «Savoir-Faire» оказываются связанными, казалось бы, совершенно разные объекты и предметы художественной действительности, такие, например, как дверь и коробка: открывая одно, автоматически открывается и другое.

Отличие метафорического переноса от функционального переноса в игровом художественном пространстве «Savoir-Faire» заключается в его невербальном характере. Функциональный перенос в игровом пространстве напрямую зависит от инициативы и действий читателя-игрока и представляет собой своего рода «материализованную метафору», или «embodied metaphor» [11].

Другим примером нарратива данного типа является произведение Д. Лейшман «RedRidingHood» [17]. Нарративная составляющая актуализируется в активной позиции игрока-читателя, который моделирует свой сюжет известной сказки, активируя немногочисленные опции, представленные в виде крошечных активных компонентов на весьма аскетичном визуализированном пространстве сказки-игры. Самым важным в процессе моделирования нарратива является не поступательное движение к финалу, а сам процесс формирования этого своего рода путешествия по страницам сказки-игры. Литературная составляющая определяется еще и тем, что читатель-игрок оказывается как бы вовлеченным в непростую внутреннюю жизнь сказочной героини, где порой сложно отличить объективные события и факты внешнего мира от субъективной интерпретации.

Несмотря на все справедливые замечания, которые могут возникнуть в процессе рассмотрения подобного материала в качестве объектов литературного творчества, тем не менее, интерактивные художественные игры с нарративным компонентом являются важным этапом в развитии жанра электронной литературы. Именно эти работы стали предвестниками появления трехмерного пространства в электронной литературе, когда текст из совершенно плоского одномерного объекта превратился в объемный ряд визуальных образов на экране.

4. Следующим витком в развитии жанра являются локативы (locative narratives), медиа-нарративы, опирающиеся на мобильные и gps-технологии. Как правило, произведения подобного рода представляют собой аудио- или видео-нарратив с четкой локальной или топографической привязкой. Цель локатива как определенного типа нарратива заключается в том, чтобы дать возможность «месту» (локусу) объективировать в повествовании все свои инкарнации. Современные технологии позволяют пространству (локусу), помимо собственно пространственных характеристик (длина, ширина), приобрести и временную составляющую (данный локус в отдельно взятые моменты исторического времени), а также наполнить его всевозможными культурными, историческими, социальными аллюзиями. Все эти факторы моделируют и трансформируют плоское пространство действительности, делая его многомерным предметом художественного повествования в локативе.

Так, в локативе «Alter Bahnhof Video Walk» [6] участникам медиапрогулки предлагается побывать на старой железнодорожной станции г. Кассел в Германии. Зрители оказываются в жуткой и необъяснимой реальности «физического» кинематографа, ощущая на уровне физиологии некоторые действия, происходящие с людьми на экране, поскольку ракурс, с которого происходит наблюдение читателя-пользователя, тот же самый, что и точка зрения (позиция) автора в момент съемки. Прогулка на старую станцию актуализирует вечную тему иллюзорности границы между миром реальности и миром субъективного восприятия этой реальности человеком.

В «Jena Walk. Memory Field» [7] пешая прогулка представлена как медитативный акт созерцания, открывающий для аудио-читателей возможность побывать на лоне природы и буквально ощутить и визуально восстановить тот пейзаж, на фоне которого почти двести лет назад происходило сражение между Наполеоном и прусскими войсками, где побывали русские танки и где, возможно, гуляла Луиза Седлер. Благодаря кратким цитатам из дневника Луизы Седлер мы погружаемся в многослойный повествовательный дискурс, буквально материализующий все свойства человеческой памяти. Эти двойственные ощущения подкрепляются аудио-рядом канонад, артобстрелов, лошадиных скачек и т.п. Время в аудио-повествовании переключается с настоящего на прошедшее почти незаметно для пользователя, воспринимающего события аудиотекста.

5. С актуализацией пространственной темы в медиатексте связан и следующий жанр электронных произведений – интерактивная драма, электронное художественное произведение, в котором события и лица в действии представлены в диалогической, разговорной интерактивной форме. В отличие от драмы в театре или литературе, интерактивные драмы не сохраняют в полной мере специфику сюжетности, конфликтности действия и его членение на сценические эпизоды. Интерактивная драма может быть представлена обычной аудитории в рамках специфического театрального или любого другого пространства действия (галерея современного искусства) с актерами на сцене и (или) опосредованной (через удаленный доступ) актерской игрой. Часто интерактивные драмы имеют общую концепцию развития действия, которая призвана охарактеризовать сценических персонажей и задать основное направление их деятельности на сцене. Как правило, финал интерактивной драмы в большинстве случаев также предопределен, однако какие именно действия действующие лица интерактивной драмы будут предпринимать, чтобы довести драму до кульминации и финала, определяет импровизация.

Например, сценарная форма интерактивной драмы «Unheimlich» [9] предполагает следующие параметры: зритель-персонаж интерактивной драмы знакомится с двумя действующими лицами, это две сестры (персонажи, которых играют профессиональные актрисы театра), они находятся в своей квартире, в Манчестере (Англия). Сестры бодрствуют, несмотря на поздний час, отправная точка отсчета времени действия интерактивной драмы – час ночи. Вступая в интерактивное виртуальное пространство пьесы, персонаж зрителя оказывается вовлечен в мистические ритуалы сестер, их интригующие беседы и эксцентричные игры. Вступая на зеленое поле виртуального сценического пространства «Unheimlich», персонаж зрителя оказывается в одном пространстве с сестрами, может держать их за руку, танцевать с ними, задавать им вопросы, словом, создается впечатление присутствия всех персонажей на едином сценическом пространстве. При этом зритель может находиться в любой точке земного шара.

Внешне виртуальное пространство сцены заменяет декорацию в классическом сценическом произведении, при этом оно постоянно меняется, в зависимости от тематики диалогов переходит из категории тривиального (комната сестер) в фантасмагорическую реальность компьютерной игры. Техническая организация такого сложного пространства решается с помощью двух одинаковых по размеру студий (зеленой и голубой), в которых установлены видеокамеры. Картинка с одной камеры передается на другую с помощью широкополосной интернет-связи, полученное изображение преобразуется в 3D-формат. Такая передача видеоряда обеспечивает эффект синхронности действий персонажей в едином пространстве.

Сценарная форма в интерактивной драме «Heavy Rain» [12] представляет собой взаимодействие четырех персонажей произведения: Итона Марса, Эдисон Пейдж, Норман Джейдэни, Скот Шелби. В жизни главного персонажа интерактивной драмы – молодого архитектора Итона Марса – происходит трагедия – в автокатастрофе погибает его десятилетний сын. Депрессия, наступившая после смерти сына, приводит к разладу в семье Итона, разводу и разногласиям с сыном Шоном. Через какое-то время сын Итона Шон похищен, под подозрением серийный маньяк «Мастер оригами». Тем временем, Норман Джейден выходит на двух подозреваемых, но каждый раз выясняется, что он ошибается. Четвёртый герой драмы, Скотт Шелби – частный детектив, которого наняли родители одного из убитых детей, – в какой-то момент начинает играть роль пятого персонажа, изображающего из себя «Мастера оригами» в детстве. Финал драмы сконцентрирован на том, смогут ли Итон, Эдисон и Джейден вовремя найти Шона, чтобы спасти его.

Окончательный результат финальных сцен зависит от решений и действий, которые персонаж зрителя принимал на протяжении всего действия драмы. Из четырёх персонажей трое могут умереть в определённые моменты или потерпеть неудачу в каких-то действиях, что либо не позволит им вовремя добраться до Шона прежде, чем он утонет, либо им не удастся задержать Шелби. Детали эпилога также зависят от того, какими действиями были вызваны события в сюжетной линии. Если какой-то из трёх персонажей погибнет, то действие всё равно продолжится дальше, а его смерть влияет на события эпилога. Всего в интерактивной драме возможны 17 различных концовок.

В описанных образцах интерактивной драмы мы можем наблюдать схожую структуру организации потенциальной сценарной формы. Сценарист задает количество персонажей, место и время действия; завязка и основные линии развития сюжета также предопределены. Однако действия, определяющие развитие драмы и ее финал, осуществляются зрителем (пользователем ПК) непосредственно во время просмотра (проигрывания) произведения и полностью зависят от инициативы реципиента.

6. Электронная визуальная поэзия, а именно поэтические тексты, представленные в графической форме с использованием флэш-анимации и т.п. Первые произведения этого жанра были созданы в 90-х годах XX века. Наличие поэтических вербальных компонентов, встроенных в динамичную электронную или онлайн-среду, богатую изображениями и цифровой акустикой, позволяет выявить различия между электронным поэтическим произведением и другими явлениями виртуальной реальности.

Электронные поэтические тексты несут в себе семантическое богатство и обладают комплексной смысловой формой, это работы со специфическими особенностями, которые не могут быть воспроизведены на бумаге. Так или иначе, материальные технологии, которые задействованы в создании цифровой поэзии, определяют ее характерные свойства и придают ей абсолютно новые качества.

К основным признакам электронного поэтического произведения можно отнести использование гипертекста, интерактивность того или иного рода, включение в вербальный текст элементов анимации или иного мультимедийного контента. Невозможно представить электронное поэтическое произведение, лишенное перечисленных признаков, поскольку это противоречит его природе. Перечисленные особенности делают электронный поэтический текст комплексным поликодовым художественным объектом. Электронные поэтические произведения, сгенерированные с помощью компьютерных программ, определяют специфику жанра.

Примером может послужить электронное поэтическое произведение «Entre Ville» [8] канадской художницы и писательницы, внесшей значительный вклад в развитие электронной литературы, – Дж. Капентер. В своем произведении Дж. Капентер рассказывает о своеобразном стиле жизни обывателей канадского города Монреаля, в который она некогда переехала. Автор предусмотрительно снабжает читателя иллюстрациями, зарисовками, аудио- и видеофайлами, помогающими воссоздать картину невыносимо жаркого лета, и изображает жителей, которые вынуждены находиться в тесной связи друг с другом.

Текст произведения разделен на восемь смысловых частей. Автор обозначает их римскими цифрами. Каждый отрывок, в свою очередь, включает некоторое количество строф. Внутри каждого фрагмента, обозначенного цифрой, прослеживается определенная стихотворная упорядоченность, отличная от других фрагментов. При чтении создается ощущение, что они фиксировались автором на бумаге (в блокноте) сразу же, как только появлялись в сознании, этим должно быть обусловлено графическое оформление стихотворения. Оно представлено в виде интерактивной записной книжки, дополненной аудиовизуальным рядом.

Открывая произведение, слева читатель видит лишь начало текста и должен использовать стрелки-указатели, чтобы осуществить переход к следующим фрагментам. На правой «странице», а также наверху левой, над текстом, читатель видит набросок дома, при наведении курсора на окна которого появляются цветные картинки, кликнув на которые, читатель переходит к мультимедийным компонентам. Вокруг записной книжки также расположены интерактивные элементы (цветы, почтовый штамп, собака и др.), которые также отсылают читателя к дополнительным материалам. Все переходы осуществляются с помощью гиперссылок. Мультимедийные компоненты помогают автору воссоздать место действия, а читателю – осознать его. На видео мы можем видеть уличные граффити, цветы, музыкальный магазинчик, собаку автора, о которой упоминается в тексте, и др.

7. К периферийным жанрам электронной литературы можно отнести поэтические или прозаические тексты, генерируемые компьютером, с заданными или варьируемыми параметрами, а также совместные (коллективные) проекты по созданию художественных текстов.

В первом случае тексты, генерируемые компьютером, представляют собой произведения, возникающие по заданным создателем алгоритмам (включающим в себя элемент генерации случайных чисел). Как правило, это экспериментальные проекты, целью которых является попытка воспроизвести механизм (в том числе и творческий) создания автором художественного произведения. Примером такого эксперимента может стать генератор новых пушкинских стихов *Пушкин 2.0*, *Пушкинский движок* П. Митюшёва [3].

Коллективные проекты по созданию художественных текстов представляют собой онлайн-платформы, предлагающие пользователям свободный доступ к созданию совместных художественных текстов – прозаических или поэтических. Как правило, на сайте проекта заданы основные условия и параметры для создания поэтического/прозаического художественного текста, предусматривающие такие ограничения как количество строк (для поэтического текста), способы и характер рифмовки, количество слогов в строке и т.д. Для прозы предусмотрены более свободные правила, как правило, они ограничиваются специфическими требованиями к объему и теме предлагаемых отрезков текста (они должны в какой-то степени развивать прешествующий сюжет или предлагать новый виток в развитии действия).

К литературным проектам по созданию поэтических текстов можно отнести проекты: «Сад расходящихся хокку» [4]; «Буриме» [1] и др. Классическим прозаическим текстом в этом жанре будет авторский проект «Роман» Р. Лейбова [2].

Художественную составляющую и своеобразие поэтического мира таких проектов оценить весьма сложно, так как большей частью данные произведения представляют собой скорее художественный эксперимент. Не последнюю роль в данных проектах играет и тот факт, что авторы не являются профессиональными поэтами и писателями, этим и определяется перенос этой жанровой формы электронной литературы в зону периферии.

Подводя итоги, следует отметить, что все жанровые разновидности представленных электронных текстов являются компьютерно-опосредованными художественными произведениями [11]. Их зависимость от электронной среды обусловлена как структурными, так и семантическими особенностями, а именно:

- многослойностью как на технологическом, так и на семантическом уровне;
- мультимодальностью, т.е. совокупностью различных сред (звук, графика, анимация), объединенных в одном художественном контенте;
- опосредованностью категории времени в аспекте потребления/восприятия художественного контента, т.к. читатель электронного текста не контролирует способ, скорость подачи и условия восприятия электронного художественного текста.

#### Список литературы

1. **Буриме** [Электронный ресурс]. URL: <http://centrolit.kulichki.net/centrolit/cgi/br.cgi> (дата обращения: 15.10.2014).
2. **Лейбов Р.** Роман [Электронный ресурс]. URL: [http://www.cs.ut.ee/~roman\\_1/hyperfiction/htroman.html](http://www.cs.ut.ee/~roman_1/hyperfiction/htroman.html) (дата обращения: 15.10.2014).
3. **Митюшёв П.** Пушкин 2.0 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.pushkin20.ru/core.html> (дата обращения: 15.10.2014).
4. **Сад расходящихся хокку** [Электронный ресурс]. URL: <http://hokku.netslova.ru/> (дата обращения: 15.10.2014).
5. **Aarseth E. J.** Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.
6. **Cardiff J., Miller G. B.** Alter Bahnhof Video Walk [Электронный ресурс]. URL: [http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/alterbahnhof\\_video.html](http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/alterbahnhof_video.html) (дата обращения: 15.10.2014).
7. **Cardiff J., Miller G. B.** Jena Walk [Электронный ресурс]. URL: <http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/jena.html> (дата обращения: 15.10.2014).

8. **Carpenter J. R.** Entre Ville [Электронный ресурс]. URL: [http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter\\_entreville/index.html](http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_entreville/index.html) (дата обращения: 15.10.2014).
9. **Dixon S., Fuchs M., Sermon P., Zapp A.** Unheimlich [Электронный ресурс]. URL: <http://creativetechnology.salford.ac.uk/unheimlich/downloads.htm> (дата обращения: 15.10.2014).
10. **Fisher C.** These Waves of Girls [Электронный ресурс]. URL: <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html> (дата обращения: 15.10.2014).
11. **Hayles N. K.** Electronic Literature: What Is It? [Электронный ресурс]. URL: <http://eliterature.org/pad/elp.html> (дата обращения: 15.10.2014).
12. **Heavy Rain** [Электронный ресурс]. URL: [http://www.pcworld.com/article/189171/heavy\\_rain\\_review.html](http://www.pcworld.com/article/189171/heavy_rain_review.html) (дата обращения: 15.10.2014).
13. **Holeton R.** Frequently Asked Questions about «Hypertext» [Электронный ресурс]. URL: [http://collection.eliterature.org/1/works/holeton\\_frequently\\_asked\\_questions\\_about\\_hypertext/index.html](http://collection.eliterature.org/1/works/holeton_frequently_asked_questions_about_hypertext/index.html) (дата обращения: 15.10.2014).
14. **Jackson S.** Patchwork Girl. Watertown MA: Eastgate System, 1995. CD-ROM.
15. **Joyce M.** Afternoon: a Story. Watertown MA: Eastgate System, 1990. CD-ROM.
16. **Joyce M.** Twelve Blue [Электронный ресурс]. URL: [http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve\\_Blue.html](http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html) (дата обращения: 15.10.2014).
17. **Leishman D.** RedRidingHood [Электронный ресурс]. URL: [http://collection.eliterature.org/1/works/leishman\\_redridinghood/index.htm](http://collection.eliterature.org/1/works/leishman_redridinghood/index.htm) (дата обращения: 15.10.2014).
18. **Morrissey J.** The Jew's Daughter [Электронный ресурс]. URL: <http://www.thejewsdaughter.com/> (дата обращения: 15.10.2014).
19. **Moulthrop S.** Reagan Library [Электронный ресурс]. URL: [http://collection.eliterature.org/1/works/moulthrop\\_reagan\\_library/index.htm](http://collection.eliterature.org/1/works/moulthrop_reagan_library/index.htm) (дата обращения: 15.10.2014).
20. **Moulthrop S.** Victory Garden. Watertown MA: Eastgate System, 1995. CD-ROM.
21. **Rettberg S., Gillespie W., Stratton D.** The Unknown [Электронный ресурс]. URL: <http://unknownhypertext.com/> (дата обращения: 15.10.2014).
22. **Short E.** Savoir-Faire [Электронный ресурс]. URL: [http://collection.eliterature.org/1/works/short\\_savoir-faire.html](http://collection.eliterature.org/1/works/short_savoir-faire.html) (дата обращения: 15.10.2014).

#### ELECTRONIC LITERATURE: GENRE, SEMANTIC AND STRUCTURAL FEATURES

**Kuchina Svetlana Anatol'evna**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
Novosibirsk State Technical University  
[svkuchina@yandex.ru](mailto:svkuchina@yandex.ru)

The article considers the specificity of the genre forms of electronic network and interactive fiction: locatives; interactive drama, visual poetry; literary texts generated by artificial intelligence; collective creative projects on creation of works of art and so on. All electronic literary texts are a specific multimodal form of literary creative work with complex semantics and structure, able to exist only in the conditions of electronic information environment.

*Key words and phrases:* network literature; interactive drama; locative; hypertext; electronic visual poetry.

УДК 81

#### Филологические науки

*В статье речь идет о развитии понятия языковой экономии в лингвистической литературе. В связи с этим понятием возникла соответствующая терминология. Она изменялась с античных времен и получила развитие в XIX-XX веках на материале различных языков. Таким образом, экономия как один из принципов функционирования и развития языка изучается на разных его уровнях, где устанавливаются средства выражения экономии и возможности ее проявления в контексте общего высказывания.*

*Ключевые слова и фразы:* языковая экономия; универсальный характер; теория; принцип; совмещение; свертывание; языковые единицы; факторы; средства выражения.

**Лозинская Евгения Александровна**, к. филол. н.  
Пятигорский государственный лингвистический университет  
[lozinskaya38@mail.ru](mailto:lozinskaya38@mail.ru)

#### РАЗВИТИЕ ПОНЯТИЯ ЯЗЫКОВОЙ ЭКОНОМИИ В ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ<sup>©</sup>

Сегодня, когда информационные технологии стремительно развиваются, поток информации растет и ускоряется темп жизни, становится невозможным избежать экономии. Мы стремимся проявлять экономию во всем, пытаемся сделать больше работы в более сжатый срок. Это же самое мы можем наблюдать в языке, так как отличительной чертой любого языка является его способность чутко реагировать на малейшие изменения в общественной, культурной и повседневной жизни его носителей.

Языковое развитие и функционирование регулируются разнообразными процессами, протекающими в языке, но при этом степень их распространения различная. Часть из них носит универсальный характер – они проявляются во всех или почти всех языках, другие же имеют национальный характер. Одним из универсальных процессов такого рода можно считать языковую экономию.