

Гуцол Кирило Віталійович, аспірант Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України

## ИНТЕРАКТИВНОСТЬ НАРРАТИВА В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Стремительное развитие Интернета как цифрового медиума привело к формированию особого вида аудиовизуального повествования, известного как интерактивный нарратив. Интерактивный нарратив – это проект в сети Интернет, интегрирующий различные мультимедийные объекты и предполагающий определенные взаимодействия реципиента с целью управления контентом.

Авторство в процессе «прочтения» интерактивного нарратива в значительной степени делегируется реципиенту, получающему в итоге принципиально более дифференцированный субъективный опыт по сравнению с интерпретацией традиционных линейных нарративов.

Таким образом, под интерактивностью мы предлагаем понимать неклассический тип взаимодействия реципиента с артефактом в контексте виртуальной реальности. Интерактивность замещает процес интерпретации артефакта реальным взаимодействием, трансформирующим его.

Интерактивность нарратива определяется степенью свободы, предоставляемой реципиенту, а также уровнем «читательской интенциональности» (С.А. Кучина). М.–Л. Райан выделяют следующие типы нарративной интерактивности.

1. Реактивная интерактивность обладает наименьшей степенью выявленности, не предполагает участия реципиента в формировании структуры нарратива и определяется реакцией художественного объекта на внешнюю среду (инсталляции).

2. Селективная интерактивность предполагает осуществление реципиентом определенного набора действий для «активизации» нарратива, однако при этом он не может повлиять на отдельные его составляющие.

3. Продуктивная интерактивность предполагает создание собственного варианта нарративного текста [1].

Для обозначения интерактивных нарративов, предполагающих селективную навигацию, Э. Аарсет предлагает использовать понятие эргодичности (от греч. *ergon* – развилка и *hodos* – тропа), заимствованное из точных наук [2]. Эргодический нарратив по своей сути является «полимаршрутным текстовым лабиринтом» (Э. Аарсет), который предлагает реципиенту огромное (и даже неограниченное) количество возможных вариантов прочтения текста и требует от реципиента навыков нелинейного чтения. Наряду с вербальным кодом, он, как правило, содержит компоненты других семиотических систем и, следовательно, является семиотически осложненным – поликодовым текстом.

Подводя итоги вышесказанному, важно подчеркнуть, что интерактивность, безусловно, является следствием технических

возможностей и характеристик самого носителя информации (на основе которого или с помощью которого создается нарратив), однако интерактивность как свойство нарратива может быть заложена и в самой структуре текста.

#### **Список використаних джерел**

1. Aarseth E. J. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature* / E. J. Aarseth. – Baltimor : The Johns Hopkins University Press, 1997. – 237 p.
2. Ryan M.–L. *Narrative as Virtual reality* / M.–L. Ryan. – Baltimor : The Johns Hopkins University Press. – 2001. – 400 p.