

УДК 811.111

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОСТИ

© Савенкова Д.С., Шевченко В.Д

*Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

e-mail: sds22102000@gmail.com

Для анализа различных лингвистических средств, влияющих на степень интерактивности произведения, обратимся к понятиям интерактивности и интертекстуальности.

Ю. Кристева понимает под интертекстуальностью «текстуальную интеракцию» [3]. Похожего мнения придерживается Р. Барт, утверждая, что «каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях» [1].

Однако в отличие от интертекстуальности понятие интерактивности не подразумевает обязательного присутствия одного текста в другом. Здесь мы говорим скорее об уникальном свойстве, характерном для художественного текста.

Чтобы получить первоначальное представление о типах интерактивности, мы обратились к работе Кучиной С.А [4], которая на основе «степени свободы», предоставляемой читателю, выделяет селективную и продуктивную интерактивность.

Согласно автору, селективные тексты подразделяются на:

а) неэродические, неинтерактивные. К этому типу в той или иной степени можно отнести всю художественную литературу;

б) эродические, неинтерактивные. В основном к текстам такого типа относятся сценарии и пьесы;

в) неэродические, интерактивные. Тексты такого типа представляют собой структурированные издания, последовательность прочтения которых строго не указана автором;

г) эродические, интерактивные. Неэлектронные тексты данного типа представлены в виде полисюжетных текстов, в которых читатель волен сам выбирать последовательность повествования. Электронные тексты такого типа также оставляют за читателем право влиять на последовательность сюжетобразующих элементов, однако упрощают переход между ними за счет гиперссылок.

Продуктивная интерактивность формально представлена в 2 видах: электронном и неэлектронном. Неэлектронные тексты такого типа характеризуются соавторством.

Электронные тексты с продуктивной интерактивностью сейчас все чаще встречаются в ролевых играх с заданной виртуальной реальностью.

На основе данного деления и с учетом лингвистического аспекта мы предложили свою более специализированную классификацию интерактивности:

– формальная интерактивность достигается при помощи изменения формы повествования;

– ментальная интерактивность заключается в погружении читателя в атмосферу произведения и в создании у него ощущения сближения с главным героем. Данный тип интерактивности может быть реализован на трех уровнях:

– фонетическом;

– лексическом;

– грамматическом (который, в свою очередь, подразделяется на морфологический и синтаксический)

На примере книги-игры Гарри Гаррисона «Стань стальной крысой!» [2] мы рассмотрели несколько конкретных проявлений интерактивности на фонетическом и грамматическом уровнях и пришли к следующим выводам.

На фонетическом уровне для создания эффекта крика часто используются восклицания и заглавный шрифт. Также автор употребляет слова *betcha* (*betyou*), *gotcha* (*gotyou*) и *letcha* (*letyou*) для передачи быстроты речи.

На грамматическом уровне автор использует повелительное наклонение, чтобы дать возможность реципиенту полностью погрузиться в действительность книги, ощутить себя главным героем.

На морфологическом уровне специфика проявляется в частом использовании глаголов и существительных, повышающих вовлеченность читателя. Также вместо имени собственного, которого главный герой (читатель) лишен, выступает гендерно-нейтральное местоимение *you*. В тексте часто фигурируют короткие слова и предложения с целью увеличения динамики.

На синтаксическом уровне характерной чертой является использование специальных вопросов, посредством которых читатель узнает о тех действиях, которые он (его персонаж) совершил, и вопросах, которые задал.

В результате проведенного исследования мы пришли к заключению, что использование тех или иных языковых средств напрямую влияет на вовлеченность реципиента, из чего следует, что создание произведения с высокой степенью интерактивности требует от автора мастерства на всех языковых уровнях.

#### Библиографический список

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1989.
2. Гаррисон Г. Стань стальной крысой! 1988. URL: <http://www.moris.ru/~spinoza/steelrat/> (дата обращения: 11.03.2021).
3. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Вестн. Московского ун-та. Сер. 9. 1995. № 1.
4. Кучина С.А. Основные типы селективной и продуктивной интерактивности художественных и учебных текстов и виды деятельности адресата. 2014. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-tipy-selektivnoy-i-produktivnoy-interaktivnosti-hudozhestvennyh-i-uchebnyh-tekstov-i-vidy-deyatelnosti-adresata/viewer> (дата обращения: 28.04.2021).