

ЛИТЕРАТУРА В ЭПОХУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Нематжонова Нафиса Боходировна

преподаватель кафедры русской филологии,
Ферганский государственный университет

Абдукадырова Дилафруз Эркинжон кизи

студентка 1- курса, Ферганского государственного университета

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19006779>

Аннотация. В данной работе исследуется трансформация литературного процесса под влиянием цифровой среды и новых медиа. Анализируется, как переход от «культуры Гутенберга» к цифровому формату меняет не только способы потребления контента, но и саму структуру художественного текста. Рассматриваются новые жанры, возникшие на стыке литературы и технологий: сетевая поэзия, гипертекстуальные романы и интерактивный сторителлинг. Изучается влияние электронных библиотек, самиздатовских платформ и аудиокниг на традиционное книгоиздание. Обсуждается, как ускорение темпа жизни и избыток информации влияют на глубину восприятия классических и современных текстов. Цифровизация не означает гибель литературы, а знаменует её переход в новое агрегатное состояние, где мультимедийность и интерактивность становятся важными инструментами художественной выразительности.

Ключевые слова: цифровая литература, гипертекст, трансмедийный сторителлинг, электронная книга, сетевой автор, диджитализация культуры.

Введение

Переход человечества от печатной культуры к цифровой среде стал одним из важнейших культурных сдвигов XXI века. Если эпоха Иоганн Гутенберга символизировала утверждение книги как главного носителя знания, то современность характеризуется стремительным развитием электронных форм коммуникации.

Литература, как одна из наиболее чувствительных к культурным изменениям сфер искусства, активно реагирует на вызовы цифровизации. Возникают новые жанры, меняются формы текста, трансформируются отношения между автором и читателем, а также перестраивается книжный рынок. В «культуре Гутенберга» текст имел чёткую линейную организацию: начало - развитие - кульминация - финал. Читатель двигался по заранее заданной траектории, а структура произведения предполагала последовательное, сосредоточенное чтение.

Цифровой формат разрушает эту линейность. Возникает гипертекст - система взаимосвязанных фрагментов, по которым читатель может перемещаться произвольно.

Идею такой структуры теоретически обосновал Теодор Нельсон, предложив модель текста как сети, а не как линии. Текст перестаёт быть замкнутым и последовательным - он становится модульным, фрагментарным, открытым для разных маршрутов чтения. Этот процесс считается переходом от линейности к нелинейности.

После того как появились разные онлайн сети в интернете для чтения книг, люди перестали пользоваться распечатанными книгами, так что это им было легче чем перелистывать сотни страниц для определенной информации. Кроме этого, в интернете существуют краткие сюжеты всех произведений, которые всегда понадобятся всем, особенно студентам для подготовки.

То есть, Гутенберговская культура способствовала формированию сосредоточенного, последовательного чтения. Книга требовала внимания и длительного погружения

Цифровая среда формирует «клиповое» восприятие: текст разбивается на короткие фрагменты, абзацы становятся компактнее, композиция - динамичнее. Авторы учитывают, что читатель читает с экрана, часто отвлекаясь на другие источники информации.

Произведения становятся более сегментированными, эпизодическими, с частыми смысловыми «якорями», удерживающими внимание. Книга в традиционной культуре существовала как автономный объект. Даже в рамках литературной традиции произведение имело относительно чёткие границы. В цифровой культуре текст оказывается встроенным в сеть ссылок, реминисценций, комментариев, фанатских интерпретаций. Он становится частью цифровой экосистемы. Произведение утрачивает строгую замкнутость и превращается в узел сети - в элемент более широкого информационного пространства.

Печатная книга традиционно воспринималась как завершённое произведение.

Автор создавал окончательный текст, который фиксировался в материальной форме. Цифровая среда делает текст изменяемым. Он может редактироваться, дополняться, комментироваться в режиме реального времени. Читатели получают возможность влиять на развитие сюжета, что особенно заметно в сетевых публикациях.

Идея «смерти автора», сформулированная Роланом Бартом, в цифровую эпоху получает практическое воплощение: автор теряет монополию на интерпретацию и контроль над текстом. Произведение становится процессом, а не результатом; оно допускает вариативность и множественность версий.

Переход от «культуры Гутенберга» к цифровому формату меняет не только способы чтения и распространения литературы, но и саму архитектуру художественного текста.

Текст становится:

- нелинейным вместо линейного,
- открытым вместо завершённого,
- мультимедийным вместо исключительно словесного,
- интерактивным вместо монологического,
- сетевым вместо автономного.

Однако при всех трансформациях сохраняется фундаментальная функция литературы - создание художественного смысла. Цифровизация не уничтожает литературную форму, а переводит её в новое состояние, соответствующее логике информационной эпохи.

Развитие цифровых технологий привело к появлению новых жанров, которые сформировались на стыке литературы, программирования и медиаискусства. Эти формы не просто используют интернет как площадку публикации - они меняют саму природу художественного текста, его структуру, способы чтения и взаимодействия с аудиторией.

Рассмотрим три наиболее показательных направления: сетевую поэзию, гипертекстуальные романы и интерактивный сторителлинг.

1. Сетевая поэзия

Сетевая поэзия (интернет-поэзия, digital poetry) - это жанр, существующий преимущественно в цифровой среде.

Она не предназначена для печатного формата, поскольку её художественный эффект часто основан на анимации, гиперссылках, звуковом сопровождении или алгоритмической генерации текста. Некоторые ключевые черты сетевой поэзии:

-Поэтический текст может сопровождаться движущимися элементами, интерактивными фрагментами, звуком. Слово становится частью визуально-звуковой композиции.

-В отличие от традиционного стихотворения, текст может изменяться во времени: строки появляются постепенно, исчезают, трансформируются.

-Некоторые произведения создаются с использованием программного кода, который генерирует вариативные версии текста. Таким образом, стихотворение становится процессом, а не фиксированной формой.

-Сетевая поэзия разрушает представление о стихотворении как о замкнутом вербальном объекте. Она превращается в медиапространство, где слово - лишь один из элементов художественного высказывания.

2. Гипертекстуальные романы

Гипертекстуальный роман - это произведение, построенное по принципу нелинейной структуры, где читатель самостоятельно выбирает путь чтения через систему ссылок.

Теоретические основы гипертекста были разработаны Теодор Нельсон, который предложил идею текста как сети взаимосвязанных фрагментов. Ключевые черты гипертекста:

- Сюжет не развивается по строго заданной линии. Читатель может переходить от одного эпизода к другому, формируя собственную версию истории.

- Порядок прочтения влияет на восприятие событий и характеров. Один и тот же текст может давать разные смысловые эффекты.

-Гипертекст часто не имеет единого «финала»; история может быть цикличной или вариативной.

-Философское осмысление подобной структуры можно связать с концепцией «открытого произведения» Умберто Эко, согласно которой текст допускает активное соучастие читателя в создании смысла.

-Гипертекстуальный роман демонстрирует переход от авторского контроля к читательской свободе: структура произведения становится пространственной, а не линейной.

3. Интерактивный сторителлинг

Интерактивный сторителлинг - это форма повествования, в которой читатель или пользователь напрямую влияет на развитие сюжета. Такой жанр активно развивается в цифровых играх, мобильных приложениях и онлайн-платформах. Основные характеристики:

- Читателю предлагаются альтернативные сюжетные ходы. От его решений зависит судьба персонажей и финал истории.

- Произведение стремится создать эффект погружения, приближая читателя к роли участника событий.

-Интерактивный сторителлинг сочетает элементы литературы, кино и геймдизайна.

Новые жанры, возникшие на стыке литературы и технологий, свидетельствуют о глубокой трансформации художественного мышления.

Литература перестаёт быть исключительно печатным искусством и становится медиапрактикой, объединяющей текст, изображение, звук и интерактивность.

В современном мире цифровые технологии развиваются интенсивно, потому что потребность человечества преувеличивается каждым годом. Это имеет позитивные и негативные влияния на литературу и искусство.

Позитивные черты:

-электронные библиотеки и онлайн-платформы позволяют читать произведение из любой точки мира. Читателю больше не нужно искать редкие издания в бумажном формате, им достаточно смартфон или компьютер.

-Сегодня автор может опубликовать текст без участия издательства - через блоги, литературные платформы или социальные сети. Это даёт шанс молодым писателям заявить о себе и найти аудиторию.

-Произведения могут быстро распространяться по всему миру. Автор получает обратную связь от читателей разных стран, а переводческие сервисы помогают преодолевать языковые барьеры...

Негативные черты:

-Чтение с экрана часто становится быстрым и фрагментарным. Люди «сканируют» текст, а не вчитываются в него глубоко. Это снижает способность к анализу и осмыслению художественного произведения.

-Социальные сети, уведомления и постоянный поток информации отвлекают читателя. В результате уменьшается интерес к большим и сложным текстам - романам, эпопеям, философской прозе.

-В интернете публикуется огромное количество текстов. Читателю трудно отличить качественную литературу от слабых или непрофессиональных работ.

-Электронные книги и онлайн-платформы требуют устройств и интернета.

Технические сбои, удаление аккаунтов или закрытие сайтов могут привести к потере доступа к текстам.

Литература в XXI веке переживает глубокую трансформацию. Диджитализация культуры изменила не только способы распространения текста, но и само понимание авторства, чтения и художественной формы. Текст перестал существовать исключительно на бумаге - он стал частью цифрового пространства, где сочетаются слово, звук, изображение и интерактивность.

Особое явление современной эпохи - сетевой автор. Это писатель, который формируется и развивается в интернете, публикует произведения на онлайн-платформах, ведёт диалог с читателями в режиме реального времени и часто учитывает их реакцию при создании текста. Граница между автором и аудиторией становится менее жёсткой: литература приобретает черты коллективности и открытости.

Диджитализация культуры расширяет границы литературного процесса: тексты становятся доступными мировой аудитории, ускоряется обмен идеями, формируются новые жанры и форматы. Однако вместе с этим возрастает риск поверхностного восприятия и подмены художественной ценности популярностью.

Как отмечал Умберто Эко, «Интернет дал голос легионам идиотов», подчёркивая двойственность цифровой свободы слова. В то же время Маршалл Маклюэн утверждал: «Средство коммуникации и есть сообщение», указывая на то, что сама форма передачи информации влияет на её содержание.

Эти мысли особенно актуальны в эпоху цифровой литературы, где технология становится не просто инструментом, а активным участником творческого процесса.

В конце, можно сказать, литература в эпоху цифровых технологий не исчезает, а эволюционирует. Она сохраняет свою главную миссию - отражать человеческий опыт и духовный мир личности, - но делает это в новых формах. Будущее литературы зависит от того, сумеет ли человек использовать возможности технологий для углубления культуры чтения, а не её упрощения.

Список использованной литературы

1. Маклюэн Маршалл. Понимание медиа: Внешние расширения человека. - М.: Академический проект, 2003.
2. Эко Умберто. От интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст // Эссе и интервью. - М.: АСТ, 2012.
3. Барт Ролан. Смерть автора // Избранные работы: Семиотика. Поэтика. - М.: Прогресс, 1994.
4. Лотман Юрий Михайлович. Семиосфера. - СПб.: Искусство-СПБ, 2000.
5. Кастельс Мануэль. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. - М.: ГУ ВШЭ, 2004.
6. Беньямин Вальтер. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Избранные эссе. - М.: Медиум, 1996.
7. Эко Умберто. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. - СПб.: Симпозиум, 2005.