**Ретардация как прием анти-интерактивности в текстовой игре «Галатея» Э.Шорт**

Филипченко Софья Олеговна

студентка Московского Государственного Университета имени М.В.Ломоносова, Москва, Россия

Как читать текст, который не хочет, чтобы его читали? Может ли интерактивная новелла быть противоположной своему определению? Эти вопросы направляют наше исследование интерактивной новеллы «Галатея» Э. Шорт (2000) как новаторского эксперимента в рамках изучения особенностей жанра *interactive fiction* (IF, ИФ). В нашем исследовании мы сфокусировались на филологическом аспекте приведенного интерактивного текста, а именно на доказательстве его анти-интерактивности.

«Галатея» Э. Шорт отличается своим отходом от традиционных повествовательных структур как в интерактивной художественной литературе (IF), так и в видеоиграх, к которым часто относят интерактивные произведения. М.-Л. Райан определяет интерактивность как свойство любого текста, предоставляющее пользователю возможность влиять на форму или содержание, а также реагировать на действия пользователя, то есть создавая обратную петлю [Ryan 2001; 8]. Под анти-интерактивностью (или резистентностью) мы же понимаем текстовую игру или литературный опыт, которые намеренно разрушают традиционные представления о взаимодействии читателя с текстом. В такой новелле читателю-игроку приходится искать нестандартные пути взаимодействия, а сам текст может активно сопротивляться попыткам прочитать его «обычным» способом. В отличие от большинства интерактивных произведений, где интерактор получает возможность влиять на сюжетные линии и совершать значимые выборы, «Галатея» минимизирует влияние интерактора (термин Н. Монтфорта для описания роли читателя-игрока в создании IF как литературного опыта), акцентируя внимание на невозможности полного контроля над персонажем и историей. В традиционной интерактивной литературе решения интерактора ведут к различным конкретным концовкам [Montfort 2003; 75], но в «Галатее» структура повествования скорее представляет собой размышление над свободой воли и границами возможного влияния на текст.

На основании нашего личного опыта мы выявили, что одним из ключевых нарратологических приемов Галатеи становится ретардация, которая вынуждает интерактора взаимодействовать с текстом не как с системой выбора, а как с долгим процессом поиска правильной формулировки запросу. В новелле отсутствует четко определенная цель или победный сценарий, что контрастирует с традиционными текстовыми квестами, где пользователь стремится достичь конкретного результата. Вместо этого читатель-игрок вовлечен в диалог с Галатеей – персонажем-статуей, который не всегда отвечает ожидаемым образом, проявляет непредсказуемость и даже может отказаться от взаимодействия: промолчать, выдать саркастичный комментарий об интеллектуальных способностях интерактора, показать страх или агрессию, отвернуться или даже атаковать интерактора.

Опираясь на таких исследователей цифровых нарративов, как Э. Орсет, Ск. Реттберг, Ш. Теркл, мы отмечаем, что подобные механики способствуют разрушению концепции читателя как активного создателя повествования. Орсет подчеркивает, что степень управления текстом в интерактивных произведениях является предметом постоянного торга между автором, читателем-игроком и структурой самой интерактивной новеллы [Aarseth 1997; 1]. В «Галатее» это напряжение достигает своего апогея: интерактор оказывается в ситуации, где его традиционные стратегии взаимодействия с текстом становятся неэффективными. Статуя не является классическим персонажем IF, который отвечает строго по сценариям; напротив, ее реакция на действия интерактора подчеркивает ее существование вне рамок традиционных алгоритмов взаимодействия и зависимость от других факторов: последовательность введенных запросов, форма команд, местоположения интерактора в виртуальной комнате в новелле. Интерактор сталкивается с ограниченностью своего воздействия, что создает эффект отчуждения и заставляет задуматься о пределах человеческого контроля над созданными цифровыми мирами. Идеи Ш. Теркл предлагают иной взгляд для анализа феномена Галатеи: персонаж бросает вызов идее «искусственный интеллект — это инструмент развлечения», поскольку Галатея становится субъектом со своими ограничениями, желаниями и сопротивлением, что кардинально меняет восприятие читателя-игрока.

Таким образом, форма анти-интерактивности, выраженная в отказе неигрового персонажа соответствовать ожиданиям интерактора и традиционной структуре интерактивной новеллы, превращает взаимодействие с интерактивной новеллой в аналитический процесс, требующий от интерактора переосмысления своей роли не только как игрока, но и как читателя, что ставит под сомнение само предложение «законченного» читательского опыта, традиционного для жанра interactive fiction.

**Литература**:

1. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001 — p. 8.
2. Montfort N., Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003 — p. 75.
3. Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997 — p. 1.