

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**Е. В. САЗОНОВА**  
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920  
Основание: УТВЕРЖДАЮ  
Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«Методика проектирования авторского  
произведения»**

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа  
Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения  
Форма обучения: очная  
Факультет: экранных искусств  
Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
Общая трудоемкость дисциплины составляет 54 астроном. час. / 2 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 14,3 час.  
самостоятельная работа: 39,7 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
активность на практическом занятии	8
доклад	8
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	8
посещение лекционных занятий	8
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	8

Рабочая программа дисциплины «Методика проектирования авторского произведения» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

Ефимова О.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

Целью изучения дисциплины «Методика проектирования авторского произведения» является овладение знаниями об особенностях организации научного проекта в области цифровых медиа и анимации, освоение практических методов и приемов проведения научных исследований, научного поиска, анализа, экспериментирования, обработки данных, получения обоснованных эффективных решений с использованием информационных технологий; получение навыков для создания научных статей, докладов, научных исследований, с учётом современных научных проблем в процессе выдвижения собственных идей и концепций.

### Задачи дисциплины:

1. формирование представлений и знаний об этапах подготовки научной работы;
2. выработка навыков по формулированию и написанию актуальности, научной новизны, научных положений, практической значимости, достоверности результатов и другое;
3. овладение навыками определения и постановки проблемы исследования, выбора темы для научного исследования, а также выполнения информационного поиска по теме исследования;
4. формирование навыков работы с научными источниками и библиографическими базами;
5. освоение теоретических знаний, отражающих современный уровень развития новых медиа и анимации и тенденции их развития;
6. приобретение профессиональной компетентности в отношении многообразия, имеющихся подходов в области новых медиа и анимации.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Драматургия интерактивных медиа

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Профессиональные компетенции

#### *Вид деятельности: художественно-творческий.*

ПК-1 — Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию новых мультимедийных произведений.

ПК-1.1 — Определяет и анализирует природу мультимедийного произведения, формулирует собственную художественную идею на основе анализа российских и зарубежных источников информации.

**Знает:** особенности восприятия интерактивного художественного пространства, выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности, мировые тенденции развития мультимедиа

**Умеет:** сформулировать собственную художественную идею

**Владеет:** навыками анализа российских и зарубежных источников информации в профессиональной сфере

**Вид деятельности:** художественно-творческий.

ПК-1 — Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию новых мультимедийных произведений.

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта, разрабатывает режиссерский сценарий.

**Знает:** жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта

**Умеет:** создать драматургическую конструкцию мультимедийного проекта, определить драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта

**Владеет:** навыками работы с режиссерским сценарием

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 54 астроном. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 14,3 час.

самостоятельная работа: 39,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	6	6
Практические	6	6
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	36	36
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	3,7
<b>Итого</b>	<b>53,7</b>	<b>53,7</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Тема 1. Методологические основы научного исследования с учетом авторского начала

Цели, задачи, основное содержание дисциплины, её значение, связь с иными дисциплинами.

Роль науки в современном обществе. Социальные функции науки, нравственность и научная этика. Противоречия в науке и в практике. Научная этика. Терминологический аппарат основных общенаучных подходов, применяющихся в научных исследованиях – системного, структурного, деятельностного и т.д. Определения основных понятий (метод, техника, методика, методология, прием, процедура). Типология научных исследований: фундаментальные, прикладные, разработки; описательные; аналитические, сравнительные).

Взаимосвязь развития науки и гуманитарных теорий и концепций. Основные свойства гуманитарной науки: социальность, гуманитарность, открытость. Вероятностный

характер законов и закономерностей гуманитарной науки. Принципы и требования к построению понятийно-категориальной системы научного исследования (предметная определенность и аспектная чистота). Основные требования, предъявляемые к категориально-понятийной системе науки (системность, точность, дефинитивность). Соблюдение этих требований в науке и в процессе исследования.

Межнаучный обмен понятиями в процессе интеграции науки и её дифференциации и отражение этого процесса в научном исследовании. Межнаучные связи, возникновение пограничных областей знания и интегрированных теорий – источник развития и обогащения языка гуманитарной науки.

## **Тема 2. Становление и развитие научного исследования и процесса развития научного знания.**

Основы методологии, методики и техники научного труда. Культура научного исследования. Подготовка статьи, доклада в формате, определенном стандартами и требованиями науки, нормативными правовыми документами. Научными результатами являются: монография, сборник научных материалов конференции, препринт, тезисы докладов, научная статья, научный журнал.

Аналитический метод в исследовании теорий и концепций в области гуманитарной науки. Поиск оснований для сравнения и классификаций. Современные научные исследования в области новых медиа и анимации. Технологические и организационные аспекты подготовки научного исследования. Структура исследовательской работы и функции ее элементов. Составление плана работы над научным докладом, статьей: от выбора темы до выступления и публикации. Организация работы над докладом, статьей: композиция, стиль изложения, таблицы, иллюстрации, формулы, цитаты и заимствования. Структура введения и заключения. Список литературы.

Определение исследовательской проблемы. Поиск и отбор необходимых теоретических методов. Работа по систематизации и ассимиляции теоретического материала по теме исследования. Подготовка материалов исследования. Онтологическая, гносеологическая и методологическая позиции исследователя.

Исходные научные парадигмы, мировоззренческие ориентации, научные принципы, идеалы и стили мышления как факторы согласования и выбора научной позиции, как условие ответственности исследователя в области науки. Вопросы согласования и выбора теорий, концепций и идей с точки зрения сложившихся научных подходов. Проблема преемственности научных школ и становление новых научных школ и направлений.

## **Тема 3. Выбор темы и составление программы научного исследования в контексте авторского произведения. Алгоритм научной статьи, научного доклада.**

Выявление актуальных тем исследований в области новых медиа и анимации. Составление модели области знания. Теоретический этап исследования - определение объекта и предмета исследования, формулирование цели и задач исследования; уточнение и интерпретация основных понятий, предварительный системный анализ объекта исследования, выдвижение и развертывание рабочих гипотез

Эмпирический этап исследования - определение методов сбора информации, разработка методического инструментария, принципы формирования выборки; сбор, обработка и интерпретация эмпирических данных; организация и план исследования.

Текстуальный этап исследования – оформление результатов исследования в соответствии с видом и жанром исследования. Подходы к планированию работы по написанию

научных статей и докладов. Выбор темы, методов исследования.

Организационные аспекты написания научной статьи. Структура статьи. Процесс подготовки и написания научной статьи. Проблема, противоречие, идея – соотношение и примеры. Понятие объекта и предмета исследования. Тема и цель статьи. Правильная формулировка цели научной статьи. Смысл и значение научных положений в научной статье. Виды научных статей: научно-практические, обзорные

научные. Критерии написания научной статьи по содержанию:

- актуальность – это острота поднятой проблемы и значимость ее решения не только в настоящем, но и в будущем;
- новизна и оригинальность (предлагается новая идея, технология, способ, прием или оригинальный вариант расширения, апробации, доказательства эффективности чей-то авторской идеи, метода, технологии, поэтому часто определяется сравнением с имеющимися разработками);
- убедительность (определяется достоверностью цитат, аргументированностью выводов, наличием статистических результатов и логичностью их интерпретаций);
- научность (касается исследования и разработки чего-то нового, использования научных методов познания);
- методичность (связана с оптимизацией структуры новшества, последовательности и условий его реализации)

Критерии написания научной статьи по форме изложения:

- логичность (определяется очевидностью причинно-следственных связей, логичностью переходов, взаимосвязанностью частей);
- ясность (часто определяется тем, насколько понятны использованные термины, а также наличием иллюстрирующих примеров);
- оригинальность (определяется наличием удачных аналогий, цитат, афоризмов, рисунков);
- полнота (определяется присутствием основных структурных частей, наличием минимального содержания и завершенностью текста);
- объективность.

Основные логико-методологическими требования к результату Научной статьи:

- 1) результат должен быть конкретным утвердительным суждением;
- 2) истинность результата должна быть обоснованной;
- 3) в работе должна быть показана новизна и актуальность результата исследования;
- 4) разработка научных статей требует соблюдения определенных правил изложения материала.

Примеры научных положений. Подготовка

доклада по статье. Особенности подготовки доклада. Написание разделов а: цель и задачи работы, научные положения, выносимые на обсуждение и др.

#### **Тема 4. Публикации результатов научной деятельности. Журналы Scopus, WebofScience РИНЦ, индекс цитирования**

Виды, типы научных изданий. Реферируемые научные издания. Перечень ведущих рецензируемых научных журналов. Мировые наукометрические показатели.

Показатели результативности научных работ: индекс цитируемости, индекс цитируемости научного журнала, импакт-фактор, индекс Хирша. Источники библиометрических данных (Scopus, WebofScience, РИНЦ и др.).

Оформление справочного аппарата научной работы. ГОСТы по оформлению списков литературы, библиографических ссылок, авторефератов и диссертаций. Индексы УДК, ББК, ГРНТИ для научной работы.

Определение индекса цитирования научной организации, ученого, импакт-фактора журнала. Выбор рецензируемого журнала для опубликования статьи по своей теме.

Формирование умения работать с использованием цифровых технологий.

#### **Тема 5. Работа с первоисточниками и научной литературой. Электронные ресурсы и каталоги. Информационное обеспечение научного исследования**

Реферативные базы данных (Scopus, WebofScience) и их возможности для наукометрического анализа. Импакт-фактор, SJR, РИНЦ, h-index Национальные системы обеспечения сетевого доступа к электронным изданиям. («AustralasianDigitalThesesProgram. «Электронная библиотека РГБ» и др.). Приемы работы с информацией: поисковые атрибуты, оценка результатов поиска. Работа с цифровыми информационными системами как технологией работы с информацией необходимой для работы над научным исследованием.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Методологические основы научного исследования с учетом авторского начала	0,75	0	0	0,75	0	0	1,5
2	Становление и развитие научного исследования и процесса развития научного знания.	0,75	0	0	0,75	0	0	1,5
3	Выбор темы и составление программы научного исследования в контексте авторского произведения. Алгоритм научной статьи, научного доклада.	1,5	0	0	1,5	0	0	3
4	Публикации результатов научной деятельности. Журналы Scopus, WebofScience РИНЦ, индекс цитирования	1,5	0	0	1,5	0	0	3
5	Работа с первоисточниками и научной литературой. Электронные ресурсы и каталоги. Информационное обеспечение научного исследования	1,5	0	0	1,5	0	0	3
	<b>ВСЕГО</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Методика проектирования авторского произведения» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа	0,75
2	Создание интерактивного мультимедийного произведения (ИМП) как творческий процесс	0,75
3	Создание режиссерского сценария	1,5
4	Метод действенного анализа в интерактивном художественном произведении	1,5



5	Виды интерактивности и типы человеческих взаимоотношений в виртуальном интерактивном художественном пространстве	1,5
---	--	-----

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Методика проектирования авторского произведения».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практическом занятии	8
доклад	8
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	8
посещение лекционных занятий	8
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Темы докладов:

1. Интерактивный фильм
2. Аудиовизуальное повествование в виртуальном окружении
3. Интерактивная инсталляция с нарративной структурой
4. Кроссмедийные или трансмедийные проекты
5. Веб-проект
6. Визуальные эффекты в виртуальном окружении и дополненной реальности
7. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи
8. Виртуальная реальность в системе современной художественной культуры
9. Векторная графика
10. Гипертекст и гипермедиа
11. Цифровые медиа и современное киноискусство
12. Цифровые медиа как фактор культурной глобализации
13. Основные трудности создания просветительских мультимедийных проектов и способы их разрешения
14. Цифровые проекты в репрезентации нематериального культурного наследия
15. Цифровая трансформация креативных индустрий
16. Медиаискусство или медиа-арт
17. Смешанная реальность, её особенности
18. Цифровая этика в диджитал-пространстве
19. Традиционные и цифровые формы искусства
20. Нет-арт в контексте сетевого искусства

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Перечень теоретических вопросов к зачету в 8 семестре:

1. Интерактивный фильм
2. Аудиовизуальное повествование в виртуальном окружении
3. Интерактивная инсталляция с нарративной структурой
4. Кроссмедийные или трансмедийные проекты
5. Веб-проект
6. Визуальные эффекты в виртуальном окружении и дополненной реальности
7. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи
8. Виртуальная реальность в системе современной художественной культуры
9. Векторная графика
10. Гипертекст и гипермедиа
11. Цифровые медиа и современное киноискусство
12. Цифровые медиа как фактор культурной глобализации
13. Основные трудности создания просветительских мультимедийных проектов и способы их разрешения
14. Цифровые проекты в репрезентации нематериального культурного наследия
15. Цифровая трансформация креативных индустрий
16. Медиаискусство или медиа-арт
17. Смешанная реальность, её особенности
18. Цифровая этика в диджитал-пространстве
19. Традиционные и цифровые формы искусства
20. Нет-арт в контексте сетевого искусства

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Обязательная аудиторная работа</b>			
активность на практическом занятии	13	4	52
посещение лекционных занятий	1	4	4
<b>Обязательная самостоятельная работа</b>			
доклад	14	1	14
<b>Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)</b>			
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### **7.1. Литература**

1.

### **7.2. Интернет-ресурсы**

1.

### **7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

Adobe Creative Suite

Adobe Premiere Pro

Cinema 4D Studio

Autodesk 3D Studio Max

### **7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>

Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

### **7.5. Материально-техническое обеспечение**

<b>Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>	<b>Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины следует начать с поиска и подбора литературы и интернет-ресурсов, рекомендованных педагогом. Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемых дисциплин. Понятия - это форма существования всякой науки, поэтому для адекватного общения с преподавателем, для становления обучаемого как специалиста особенно важно выстроить и использовать более широкий и полный спектр понятийных отношений, характеризующий теоретическую и методологическую подготовку обучаемого в рамках учебной программы. Прежде всего, при изучении такой дисциплины как «Методика проектирования авторского произведения», следует обратить внимание на изучение и освоение таких понятий как «новые медиа», «интерактивность», «интерактивное кино», «гипертекст», «виртуальная реальность» и другие. Важно отчетливо сознавать, какие из понятий задействованы в том или ином конкретном рассуждении для объяснения и раскрытия проблемных вопросов при ответе. Помимо освоения понятийного аппарата, студенты должны познакомиться с большим количеством разнообразных проектов, изучать и анализировать их. А так как подавляющее большинство проектов – англоязычные, очень важным фактором для глубокого понимания дисциплины становится знание английского языка.

Немаловажное значение имеет также ознакомление обучаемых с основами и сущностью основных теоретических разработок и концепций, объясняющих природу, принципы, роль и значение новых медиа. При посещении лекций студенты должны их конспектировать, активно участвовать в обсуждении проблем, которые ставит преподаватель.

Эволюция интерактивного повествования демонстрирует разные подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового медиума. За последние 30 лет мы наблюдаем динамичное развитие самих форм повествования: коллекции текстовых фрагментов и связей в гипертекстовой литературе; опыт приключенческих игр в Interactive Fiction; геймплей, управляемый историей, подобный игре «Half-Life 2» (Valve Corporation, 2004); одноактная драма «Façade» (Procedural Arts LLC, 2005) на базе интеллектуальных систем и другие. В основе этих форм лежат различные модели, делающие историю интерактивной, различные способы взаимодействия пользователя с контентом цифрового медиума.

Интерактивность — обобщенный термин, пришедший к нам из английского от слова *interaction*, которое в переводе означает «взаимодействие». Применительно к новым медиатехнологиям выделяют два подхода к пониманию интерактивности: 1) коммуникативный, в котором интерактивность определяется как взаимоотношение между коммуникаторами и сообщениями, предназначенными для обмена, и 2) подход в контексте медиасреды, в котором интерактивность рассматривается не с позиций коммуникации, а с позиций опыта пользователя — участника.

В статье «Interactivity». *Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*» Дженс Ф. Дженсен определяет интерактивность как меру «потенциальной способности средств информации давать возможность пользователю оказывать влияние на содержание и/или форму опосредованной передачи информации».

Среди зарубежных теоретиков и практиков интерактивного повествования рассмотрение понятия «интерактивность» порождает многочисленные дебаты. В определенной степени различие в трактовках понятия зависит от того, какая форма повествования посредством цифровых медиа является объектом исследования теоретика.

Крис Кроуфорд (компьютерные игры). Теоретик и практик геймдизайна использует в определении интерактивности метафору устного разговора. Интерактивность, по его мнению, является «циклическим процессом между двумя или более активными агентами, в котором каждый агент попеременно слушает (распознает вход), думает (обрабатывает вход) и говорит (генерирует выход)» (адаптация). Он считает, что интерактивный текст – текст, который предлагает выбор пользователю. По мнению Кроуфорда, «каждое интерактивное приложение должно давать пользователю разумное количество выбора. Нет выбора, нет интерактивности.

Это ... абсолютный, бескомпромиссный принцип».

Мари-Лора Райан (цифровой нарратив). Известный теоретик в области цифровой текстуальности согласна с Кроуфордом, что выбор является необходимым условием интерактивности. Однако этого недостаточно, так как «не все объекты, которые предлагают выбор, сами являются интерактивными». Она приводит примеры объектов, которые не способны меняться в ответ на действие человека: знак на перекрестке, указывающий на несколько направлений и пунктов назначения, печатные меню в ресторане, предлагающие клиенту множество вариантов. По той же причине Райан не советует называть действительно интерактивным печатный текст, являющийся примером нелинейного письма. Так, ветвящийся текст в печатных книгах «Выбери свое приключение» остается статичным, хотя и провоцирует читателя на переверачивание страниц для перехода к выбранному варианту продолжения истории.

Под действительно интерактивным текстом Райан подразумевает не только выбор, «но также и двусторонние усилия, которые создают обратную петлю». В данном случае две стороны могут быть представлены следующим образом: 1) двумя людьми, как это происходит, например, при разговоре или устном повествовании; 2) человеком-агентом и миром, так как мир «отвечает» на деятельность, осуществляемую агентом; 3) людьми и программируемой системой, поскольку система может имитировать мышление или динамическую среду.

В книге «Аватары истории» Мари-Лора Райан определяет природу интерактивности как способность компьютера принимать добровольный или принудительный ввод пользователя и соответствующим образом корректировать свое поведение.

Аспен Аарсет (Interactive Fiction, гипертекстовая литература). Интерактивность предполагает, что читатель уже не пассивен, — он должен участвовать или делать некоторые усилия в процессе чтения текста. Эспен Аарсет (Espen Aarseth) в книге «Кибертекст: перспективы эргодической литературы», опубликованной в 1997 году, вводит понятие «эргодическая литература» (ergodic literature), обозначая тексты, для «прохождения» которых от читателя требуются «нетривиальные усилия». Под текстом он понимает «любой объект с начальной функцией передачи устной информации». Аарсет видит под информацией строки знаков, а также различия между строками, которые появляются для читателя. Строки, которые существуют в тексте, он называет текстонами (textons), а различия — скриптонами (scriptons). Механизм, с помощью которого скриптоны генерируются из текстонов, когда читатель проходит текст, он называет функцией обхода (traversal function). Чтобы понять, из чего может состоять нетривиальное усилие, Аарсет предлагает семь переменных, описывающих прохождение текста читателем/пользователем: динамичность (dynamics), определенность (determinability), мимолетность (transiency), перспектива (perspective), готовый к использованию (access), соединенный (linking) и функции пользователя (user functions), утверждая, что эти величины могут описать все тексты, как цифровые, так и печатные.