

Recommendation as the genre of the popular medical discourse

There is considered the popular medical recommendation as a hybrid genre of institutional communication that combines the medical, mass informational and pedagogic discourse. The medical component of this discourse is represented thematically, the pedagogic one is represented strategically, and mass informational is represented according to the ways of communicative implementation. The structure of such a recommendation includes the basic component (direct speech action and its explanation) and corresponding components: attractive headline, introduction that covers the main point of the issue, disclaimer that limits the author's and publisher's responsibility for the information, competent opinion of experts concerning the theme, an appeal to disseminate this information.

Key words: *stylistics, popular medical discourse, recommendation, genre, communicative strategies.*

(Статья поступила в редакцию 14.09.2015)

С.В. ЧЕРНОВА
(Москва)

КИБЕРСКАЗКИ И КИБЕРБАЙКИ

Предложены собственные определения таких жанров развлекательного дискурса, как «киберсказка» и «кибербайка». Персонажами киберсказок являются вымышленные герои, тогда как кибербайки основаны на примерах из жизни реальных людей. Оба жанра представлены фантастическими историями поучительного характера, описывающими киберзойскую эру. По форме проявления комического они определены как юмористические, характеризуются развлекательной направленностью. Средством создания комического эффекта в подобных текстах часто выступает лексический повтор, реализуемый посредством пситтацизма научно-технических терминов.

Ключевые слова: *развлекательный дискурс, сказка, киберсказка, кибербайка, киберпанк, юмор, абсурд.*

В статье речь пойдет о таких жанрах развлекательного дискурса, как «киберсказка» и «кибербайка», получивших особое распро-

странение в интернет-коммуникации в XXI в. Несмотря на подробное описание лингвистического аспекта сказок и жанра научной фантастики «киберпанк», на настоящий момент не существует известных определений киберсказок и кибербаек. Нами предпринята попытка разграничить данные понятия, а также выделить отличительные особенности юмористических текстов данного направления. Для анализа функционирования указанных жанров были взяты примеры из сети Интернет.

Известно, что «сказка – это реализуемый преимущественно в нарративной форме текст эпического характера, относящийся к устному или письменному народному творчеству, основанный на вымысле, отображающий национальное своеобразие народа посредством особым образом структурированной системы языковых средств, символов, персонажей, семантических пространств» [4, с. 13]. Подобный текст описывает фантастические, чудесные или житейские события и служит особой формой развлечения [5, с. 292].

«Кибер» – это сокращение от «кибернетис» (др.-греч. κυβερνητική), что буквально означает «рулевой». Термин «кибернетика» (др.-греч. *искусство управления*) вошел в обиход благодаря выдающемуся американскому математику и философу Н. Винеру, который в 1948 г. описал сходство между работой компьютера и функционированием человеческой нервной системы. Со временем приставку «кибер-» стали добавлять к словам, характеризующим самые передовые и высокотехнологичные явления, а создаваемые писателями литературные киберпроизведения рассказывали о фантастическом слиянии человека и компьютера. Миры, созданные в жанре научной фантастики «киберпанк», описывали общество с полностью автоматизированной промышленностью и пользующееся современными научными технологиями нестандартным способом. Широчайшую известность термин «кибер» приобрел в результате изобретения Всемирной паутины (англ. World Wide Web) в 1989 г. Например, в 1961 г. в «Oxford English Dictionary» было только одно слово с такой приставкой – “cybertron”, тогда как в 1990-е словарь был дополнен терминами “cyber-bully”, “cybercommunity”, “cybergeek”, “cyberlaw”, “cyberstalker”, “cybersex” и “cyberwar”. Приведенные в качестве примера слова, начинающиеся с «кибер», имеют как положительную, так и отрицательную коннотативную окраску, что

подчеркивает двойственное отношение людей к появлению новых технологий в современном мире. Для обывателей, далеких от технических инноваций, «кибер» означало связь с футуристичным миром и их принадлежность к сказочному – новому, фантастическому и чудесному порядку вещей.

Интеграция понятий «кибер» и «сказка» привела к возникновению жанра научной фантастики «киберсказка». На данный момент в словарях не существует дефиниции термина, однако представляется возможным предложить собственное определение: «киберсказка» – это реализуемый в нарративной или поэтической форме текст, ключевую роль в котором играют научно-технические инновации, относящийся преимущественно к письменному индивидуально-авторскому словотворчеству, основанный на вымысле, отображающий национально-культурную специфику и имеющий ярко выраженный поучительный характер.

Можно утверждать, что «кибербайка» отличается от «киберсказки» большей степенью достоверности сюжета, однако обязательно включает в себя элементы научно-фантастического вымысла. Вымысел и фантазия в «киберсказках» и «кибербайках» выступают прообразом фантастического мира, наполненного научно-техническими инновациями. Данные тексты описывают новое время высоких технологий – «киберозойскую эру» [8], а именно фантастический мир, в котором присутствуют «машинно-человеческие интерфейсы, органические и неорганические киберимплантаты, цифровые двойники реальных объектов» [9].

По форме проявления комического можно выделить юмористические «киберсказки» и «кибербайки». Их отличительная особенность – развлекательная направленность. Они соединяют в себе категории «фантастическое» и «юмористическое». Юмористическая «киберсказка» использует смешную форму для описания абсолютно вымышленной познавательной истории, описывающей волшебный мир киберозойской эры с установкой на лучшие моральные качества. В отличие от юмористической «киберсказки», вызывающего улыбку произведения о вымышленных лицах и событиях, юмористическая «кибербайка» вплетает элементы фантастического мира в смешной рассказ, основанный на реальных событиях и личном опыте из жизни. «Киберсказки» и «кибербайки» в развлекательной форме учат добру и гуманности и, как правило, имеют счастливый конец.

Хотелось бы привести пример авторского произведения «КИБЕР-СКАЗКА о трех аналого-цифровых братьях», написанного и размещенного в сети А.В. Кирилловым [2]. Олицетворенные персонажи поучительной «киберистории» – это аналогово-вычислительная машина-мать и ее три сына, представляющие из себя автоматические аналогово-цифровые системы: «один с оптопарой, другой – с гальванической развязкой, а третий с мощными выходными каскадами». Большое внимание в сказке уделяется описанию среднего материального достатка киберсемьи: «Жили они не богато, но и не бедно – в любом случае машину нельзя было упрекнуть в том, что ее сыновья расхаживают по информационно-вычислительному центру без нового текстолитового кожуха. И дома у них всегда была свежая кадмиево-никелевая батарея: роскоши всякой не было, а питание насущное водилось». Машина-мать всегда занималась образованием своих детей, чтобы те «всегда соответствовали протоколам Международной электротехнической комиссии». По достижении совершеннолетия «у братьев вышел срок наработки до отказа, а вскоре наступил и первый профремонт», пришло время сыновьям начать самостоятельную «электронную жизнь». Единственная проблема, беспокоившая машину-мать, – это отсутствие взаимопонимания среди сыновей: «не было у братьев никого роднее их самих, и не было ... острее соперников, чем они сами». Как только машина-мать начала болеть, истощив свой «гамма-процентный ресурс», собрала она детей вместе, чтобы сообщить мудрость жизни: «... если будете прятаться друг за дружку от всяких электронезгод, от скачков напряжения или замыканий коротких, будете вечно вести себя так, что вроде бы вы и вместе, а на самом деле только уступаете друг другу проблемы потруднее, то пропадете по одиночке и все разом... Если же вы будете друг другу помогать, резервировать друг друга и сообща ремонтироваться, каждый будет выдерживать ток себе по силам, распределяя тем самым общую беду да напасть равномерно на всех, то вас ничто не одолеет – ни паразитные емкости, ни электростатический разряд». Кульминационный момент сказки – это клиническая смерть аналогово-вычислительной машины: «... и растеклось ее электронное сознание по общему проводнику через корпус на землю, разрядилось полностью, лишь только светодиод еще какое-то время померцывал, показывая необратимое иссякание индуктивно-емкостных цепей». Счастливый конец сказки

включает объединение усилий всех трех братьев и спасение машины-матери: «Тогда стали они наперебой вытаскивать из себя, из-под кожухов, детали разные, вырывать с мясом: кто диодик германиевый для вентиля на пульс, кто аккумулятор мощный, чтоб силовые цепи поддержать, кто простой проводок, чтоб обойти неработающие каскады или просто ненадежный контакт подвязать...» И тут произошло чудо: «... разгорелись индикаторы внутри у машины, обнулится счетчик команд, загудел, раскалился теплоотвод у главной мощной лампы... и машина вычислительная ожила... Вот что делает простой проводок, используемый для связки контактов, вкупе с другими усилиями!» Сюжет данной «киберсказки» показывает, к каким негативным последствиям приводят семейные ссоры и разобщенность родственников. Поучительная история приводит к выводу, что без взаимопомощи и взаимопонимания нельзя выжить даже в кибермире машин.

Архетипу женщины в образе аналогово-вычислительной машины-матери, как и в обычной сказке, свойственна забота о своем потомстве. В работе Н. Птушкиной «Анализ символов и архетипических образов в сказках» подчеркивается, что сказочный образ женщины всегда отличается особой мудростью, которая «способна возрождать чувства и указать путь, преображая работу души» [6]. Женщина в «киберсказке», как и в реальной жизни, – хранительница семейного очага.

Что отличает приведенную в качестве примера «киберсказку» от обычной сказки, так это обилие технических терминов: «оптопара», «гальваническая развязка», «выходные каскады», «текстолитовый кожух», «кадмиево-никелевая батарея», «периферийная цепь», «сервопривод», «индуктивно-емкостные цепи» и т.д. Обычно для понимания научно-технической терминологии требуются специальные профессиональные знания. Г.М. Абдрахманова в статье «Научно-техническая терминология в английском языке» отмечает, что «специфика научно-технических терминов как особого лексического разряда слов состоит в том, что они создаются в процессе производственной и научной деятельности и поэтому функционируют лишь среди людей, обладающих соответствующими научными и производственными реалиями, и остаются непонятными для людей, не занимающихся данной специальностью» [1]. Однако в «киберсказке» происходит смещение акцента со сложной

терминологии на простой и предельно понятный бытовой сюжет. Слушающий или читающий с легкостью воспринимают общий поучительный смысл истории, не вдаваясь в дефинирование научно-технических терминов.

Необходимо отметить, что в сетевом авторском произведении «КИБЕР-СКАЗКА о трех аналого-цифровых братьях» часто используется лексический повтор научно-технических терминов как средство художественной выразительности: «У одной аналоговой вычислительной машины было три сына – три автоматические системы, и все как один аналогово-цифровые. **Один с оптопарой, другой – с гальванической развязкой, а третий с мощными выходными каскадами...** Очень она любила своих деток – сынов своих, и **старшего с оптопарой, и среднего с гальванической развязкой, и младшего – с мощными выходными каскадами**» [2].

Подобный лексический повтор профессиональных технических терминов в примитивном бытовом контексте иллюстрирует «пситтацизм» (от греч. psittakos – попугай) – глупую болтливость, страсть повторять непонятные слова, подобно попугаям, привнося в текст «киберсказки» элемент комического. В свою очередь, через призму комического легче воспринимать непонятное. Таким образом, «киберсказки» учат адаптироваться в современном мире среди огромного количества инновационных технологий, сохраняя при этом накопленные годами моральные ценности и нравственную культуру.

Среди «киберсказок» нередки авторские пародии на мотивы всем известных сюжетов. Одним из таких примеров служит «Красная Шапочка и инопланетяне», «кибер-комическая сказка», написанная А. Кружновым в девяти картинах с прологом [3]. Необычный сюжет посвящен космическим пиратам, которые охотятся за Красной Шапочкой. Ее бабушка Капитолина, активная и современная старушка, принимает решение полететь на другую планету, чтобы изменить привычный ход событий в сказке. Серый Волк устал от своих сказочных инструкций и больше никого не хочет есть. Необычный персонаж данной сказки – Кибер-Шапочка, девочка-робот с «позитронным ускорителем». История пронизана многочисленными примерами комического абсурда. Рассмотрим один из эпизодов сказки:

ВОЛК: Ненормальная. Неужели ты хочешь, чтобы я тебя проглотил?

КИБЕР-ШАПОЧКА: Да.

ВОЛК: Что ж, желание дамы закон. Сейчас я буду питаться Красной Шапочкой!

КИБЕР-ШАПОЧКА: Я давно мечтала об этом. Вы любите с перчиком?

Кибер-Шапочка садится в большое блюдо на столе, скрестив ноги. Берёт две солонки, с солью и перцем, и сама посыпает себя со всех сторон.

ВОЛК: Не пересоли. Я страшный и коварный Серый Волк! Сейчас я проглочу эту негодную девчонку!.. (*Кибер-Шапочке вполголоса.*) Ты не передумала?

КИБЕР-ШАПОЧКА: Я готова!

Волк приближается к Кибер-Шапочке, широко открыв пасть. Вдруг останавливается и начинает принохиваться.

ВОЛК: Ничего не понимаю... Ты, кажется, пахнешь какой-то резиной или пластмассой... Чем-то несъедобным.

КИБЕР-ШАПОЧКА: Ну вот, я так и знала... Поли-хлоро-титано-уретано-био-замени-тель – не горит, не тонет, не ломается. (*Берёт со стола металлический поднос и даёт Волку в лапы.*) Можешь ударить меня со всей силы.

ВОЛК: Я, конечно, хищник, но не до такой степени!..

КИБЕР-ШАПОЧКА: Об мою голову можно ломать кирпичи. (*Ударяет подносом себя по голове, из-за чего раздаётся громкий металлический звук.*) А мне – хоть бы хны.

ВОЛК: (*с опаской.*) Это что, новая болезнь? Не заразная?.. (*Нюхает свои лапы, потом берёт поднос и тоже бьёт себя по голове.*) Ой, а у меня звёздочки вокруг полетели... Разноцветные... Ты не видишь?

КИБЕР-ШАПОЧКА: Нет, потому что я – робот. Я кибер-электронная копия Красной Шапочки.

Абсурдность приведенной в примере ситуации заключается в том, что Кибер-Шапочка сама помогает доброму волку себя съесть. Обычно в фольклоре разных народов мира волк описывается агрессивным и злым существом, которого следует опасаться. Неудивительно, т.к. по своей природе волк – это хищник, способный загрызть человека. Волк в «кибер-комической сказке» – персонаж положительный, уважающий этикет, считающий желание дамы законом. Поведение робота – псевдоабсурдно. С одной стороны, Кибер-Шапочка – это живая девочка, у которой должен быть врожденный инстинкт самосохранения, с другой стороны, она робот, которому чуждо чувство страха в экстремальных ситуациях. Такой киберперсонаж стирает границы логики, делает на первый взгляд абсурдное совершенно реальным, расширяя границы человеческого сознания и восприятия действи-

тельности. Юмор помогает сделать это в форме развлечения.

«Кибербайка» представляет собой псевдо-реалистичный рассказ из жизни какого-либо человека в мире современных технологий. Центральной темой подобных баек является замена телекоммуникации телепатокоммуникацией, пропагандируется управление эмоциональным и психофизическим состоянием человека посредством вживленных микрочипов. Новые психотронные технологии помогают хранить и редактировать в мозге информацию, контролировать сознание человека.

Одна из сетевых «кибербаек», написанная автором под псевдонимом «Тринадцатая Люция», – это банальная любовная история с несчастливым концом: «Жил-был мальчик. Мальчик любил девочку, но... вскоре девочку он бросил по одному ему понятным причинам. Девочка, как это водится, тяжело переживала этот разрыв – ведь она-то относилась к этому всему серьезно!» В процессе разворачивания столь реалистичного сюжета мы узнаем, что брошенная девушка «удалила себе все нервы и вживила вместо них недо-металлические нервозаменители». В конце «кибербайки» описывается траурная процессия, которая имеет место «по простой до банальности причине – рано или поздно все механизмы выходят из строя» [7].

«Кибербайка» с элементами черного юмора и столь неожиданным финалом может удивить, ввести в ступор или развеселить слушающего. В интернет-коммуникации подобная «кибербайка» должна спровоцировать смешные комментарии и реакцию сетевых троллей.

Подводя итог, стоит отметить, что «киберсказки» и «кибербайки» являются популярными жанрами развлекательного дискурса, функционирующими преимущественно в интернет-коммуникации. Персонажами «киберсказок» являются вымышленные герои, тогда как «кибербайки» основаны на примерах из жизни реальных людей. «Киберсказки» и «кибербайки» представляют собой фантастические истории поучительного характера, описывающие киберрозойскую эру. По форме проявления комического можно выделить юмористические «киберсказки» и «кибербайки», характеризующиеся развлекательной направленностью. Средством создания комического эффекта в подобных текстах часто выступает лексический повтор, реализуемый посредством пситтацизма.

Список литературы

1. Абдрахманова Г.М. Научно-техническая терминология в английском языке // Портал Казах-

ского государственного технического университета [Электронный ресурс]. URL: http://portal.kazntu.kz/files/publicate/003_0.pdf.

2. Кириллов А.В. КИБЕР-СКАЗКА о трех аналого-цифровых братьях // Библиотека онлайн [Электронный ресурс]. URL: http://www.kuchaknig.ru/show_book.php?book=149185.

3. Кружнов А. Красная шапочка и инопланетяне // Журнал «Самиздат» [Электронный ресурс]. URL: http://samlib.ru/k/kruzhnow_a_e/shapochka.shtml.

4. Ласкавцева Е.Ю. Лингвокультурологические характеристики русской и немецкой народной сказки: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2001.

5. Никифоров А. И. Сказка, её бытование и носители // Русская фольклористика: хрестоматия / под ред. С.И. Минц, Э.В. Померанцевой. М.: Высш. шк., 1971. С. 292–303.

6. Птушкина Н. Анализ символов и архетипических образов в сказках // Проза.ру [Электронный ресурс]. URL: <http://www.proza.ru/2013/06/11/1995>.

7. Тринадцатая Люция. Кибер-сказка // [Электронный ресурс]. URL: <http://www.proza.ru/2010/04/20/717>.

8. Тюрин А.В. Киберозойская эра // Lib.ru: «Фантастика» [Электронный ресурс]. URL: http://fan.lib.ru/t/tjurin_a_w/tyurin-kiberozoi.shtml.

9. Шульга С. Русский киберпанк: пациент еще мертв? // Мир Киберпанка [Электронный ресурс]. URL: http://cyberpunkworld.net/publ/stati/stati_o_kiberpanke/russkij_kiberpank_pacient_eshhe_mertv/3-1-0-36.

* * *

1. Abdrahmanova G.M. Nauchno-tehnicheskaja terminologija v anglijskom jazyke // Portal Kazahskogo gosudarstvennogo tehničeskogo universiteta [Jelektronnyj resurs]. URL: http://portal.kazntu.kz/files/publicate/003_0.pdf.

2. Kirillov A.V. KIBER-SKAZKA o treh analogo-cifrovyh brat'jah // Biblioteka onlajn [Jelektronnyj resurs]. URL: http://www.kuchaknig.ru/show_book.php?book=149185.

3. Kruzhnov A. Krasnaja shapochka i inoplanetjane // Zhurnal «Samizdat» [Jelektronnyj resurs]. URL: http://samlib.ru/k/kruzhnow_a_e/shapochka.shtml.

4. Laskavceva E.Ju. Lingvokul'turologičeskie harakteristiki russkoj i nemeckoj narodnoj skazki: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Krasnodar, 2001.

5. Nikiforov A. I. Skazka, eë bytovanie i nositeli // Russkaja fol'kloristika: hrestomatija / pod red. S.I. Minc, Je.V. Pomerancevoj. M.: Vyssh. shk., 1971. S. 292–303.

6. Ptushkina N. Analiz simvolov i arhetipičeskikh obrazov v skazkah // Proza.ru [Jelektronnyj resurs]. URL: <http://www.proza.ru/2013/06/11/1995>.

7. Trinadcataja Ljucija. Kiber-skazka // [Jelektronnyj resurs]. URL: <http://www.proza.ru/2010/04/20/717>.

8. Tjurin A.V. Kiberozoi'skaja jera // Lib.ru: «Fantastika» [Jelektronnyj resurs]. URL: http://fan.lib.ru/t/tjurin_a_w/tyurin-kiberozoi.shtml.

9. Shul'ga S. Russkij kiberpank: pacient eshe mertv? // Mir Kiberpanka [Jelektronnyj resurs]. URL: http://cyberpunkworld.net/publ/stati/stati_o_kiberpanke/russkij_kiberpank_pacient_eshhe_mertv/3-1-0-36.

Cybertales and cyberfables

There are suggested the definitions of such genres of the entertainment discourse as "cybertale" and "cyberfable". The characters of cybertales are imaginary personages, while the cyberfables are based on real events. Both of the genres are represented by fantastic stories of the didactic character describing the cyber era. Based on the comic character they are defined as humorous, characterized by the entertaining purpose. The comic effect is achieved by the lexical repetition implemented by psittacism of scientific terms.

Key words: *cyberpunk, entertainment discourse, tale, cybertale, cyberfable, humour, absurd.*

(Статья поступила в редакцию 31.08.2015)

ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ

А.А. КОЧЕРГИНА
(Астрахань)

ТРАНСФОРМАЦИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ЖАНРОВ В ЛИТЕРАТУРЕ СОВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО АВАНГАРДА

Представлены варианты использования элементов традиционных жанров в современной детской литературе; рассказано, как создаются условия для авангардистской трансформации традиционных жанров.

Ключевые слова: *авангард, современная детская литература, жанр, жанровая трансформация, заимствование, пародия, детская страшилка, волшебная сказка, миф.*

По мнению Н.Л. Лейдермана, «искусство модернизма и авангарда стало серьёзным испытанием представлений о жанре» [5, с. 154]. Оно характеризовалось небывалым расцветом