

вится дуалистически оппозиционной, разделяя бытие на «свое / чужое», а коммуникантов внутри всеобщего бытия на «своих» и «чужих». Воистину, до сих пор актуально высказывание Марка Аврелия – «Vivere militare est» («Жить – значит воевать»)! Как представляется, справедлива точка зрения А.Г. Максапетяна по поводу того, что «военный язык как ключевой моделирующий язык для воинов, изначальными пользователями которого они являются (язык воина), и дуально-антагонистическая милитаристская модель, как базовая модель Мира для воинов, изначальными носителями которой они являются (модель воина), во многом обуславливают как преимущественную или приоритетную жизненную идеологию и стратегию воина в целом, т.е. соответствующий тип мышления и поведения вообще, так и уже вполне реальное поведение воина в иных, невоенных, ситуациях, вплоть до практического применения собственного военного опыта в других мирах, в том числе – в сфере межлических отношений...» (А.Г. Максапетян). Иными словами, военный смотрит на мир глазами военного и номинирует мир милитаристскими языковыми средствами, экстраполируя свой специфический военный дискурс на дискурс общечеловеческий, внося дух борьбы в жизнь и в общение, вовлекая в коммуникацию концепт «война».

Концепт «война» является одним из важнейших элементов лингвокультуры человечества именно в силу своей тотальной операбельности: конфликтность бытия предопределяет конфликтность коммуникации, поскольку человек всегда считает необходимым и оправданным стремление реализовать свои потребности за счет своего социального окружения, за счет среды обитания и, соответственно, вступает в конфликт со средой. Биологическое противостояние живых существ оборачивается противостоянием социальным в рамках оппозиции «свой – чужой», что немедленно сказывается на коммуникативном пространстве, создаваемом человеком. Так уж парадоксально устроено бытие, что даже потребность в мире реализуется через войну и соответственно отражается в «мирном» дискурсе – ср. например, такие метафорические фигуры, как «борьба за мир»,

«трудовые битвы», «битва за урожай», «бороться за жизнь», «бороться за демократию», «трудовые подвиги», «трудовые победы», «борьба со стихией» и т.п. Концепт «война» реализуется в эстетически структурированном лингвосемиотическом пространстве и имеет давнюю презентационную (эстетическую) историю. Армейская среда «наиболее богата эстетически проработанными знаками с жестко закрепленными значениями» (А. Левинсон). Военная геральдика, знаки различия, знамена, ордена и прочее предназначены внешним наблюдателям (считается, что противнику, но практически, конечно – «своим» штатским); существует также ряд относящихся к военному обиходу утилитарных, незнаковых предметов, которые, тем не менее, становятся знаками и символами. Таких символов немало пришло из прошлого, а в современности ими бывают силуэты знаменитых кораблей, популярные марки военных автомобилей и т.п. Отметим один из объектов с уникальной семиотической биографией – автомат Калашникова. Ему даже довелось присутствовать в качестве элемента в гербе одной из африканских стран. Известный своими характерными очертаниями сотням миллионов людей, он не только метка распространения «советского влияния», но знак массовой культуры для маркирования принадлежности к общностям и людям определенного склада. Часть объектов является «интимно-военными», т.е. их не наблюдает ничей взгляд извне. Таковы технические устройства, документы, помещения и пр., специально охраняемые военной тайной. Но есть и не секретные объекты, которые, тем не менее, скрыты от посторонних. Таковы многие военные машины и приборы, но также и детали обмундирования, предметы военного быта. Они все значимым образом отличаются от своих «штатских» аналогов (если таковые есть), и эта значимость адресована не штатским людям как таковым, а тому, что осталось от штатских в душах кадровых военных и проходящих срочную службу.

Эвфемизация типична для данного типа дискурса: она является одним из способов номинации кодовых названий военных операций, вследствие того, что основной задачей при названии военных действий является полная

конфиденциальность. Военно-политический эвфемизм составляет сегодня языковую основу такого дискурса: это касается любой лингвокультуры нашего времени. Сами военные действия именуются не иначе, как «кампания», «операция», «конфликт», «зачистка» и т.п. Можно смело говорить о внезапной языковой революции в Вооруженных Силах СССР и России в середине 90-х гг. уже ушедшего в историю XX в. Из нашего военного лексикона незаметно ушли простые и ясные понятия – *рассечь, окружить, разгромить, истребить, принудить к безоговорочной капитуляции*. Взамен появились и пустили прочные корни обтекаемо-округлые «маниловские» словосочетания: *пресечение любого вооруженного насилия, прекращение войны на возможно более ранней стадии и восстановление справедливого и прочного мира, создание предпосылок для урегулирования конфликта путем переговоров на приемлемых условиях, локализовать, нейтрализовать, стабилизировать* и, наконец, *вытеснить*.

Важным свойством военного или милитарного дискурса является то, что он драматургичен по своей сути: театральность изначально присутствует в нем как основополагающий элемент феномена войны и всего ее лингвосемиотического пространства. Не случайна и показательна стертая метафора «театр военных действий»: всякая война имеет своих сценаристов и режиссеров (штаб), ведущих актеров (генералитет, офицерский состав), массовку (действующая армия, солдаты, матросы), реквизит (форма, вооружение),

службы обеспечения спектакля (изготовители вооружений, униформы, символов и артефактов противоборствующих сторон – знамена, знаки отличия), музыкального сопровождения (военный оркестр), службы рекламы (военная пропаганда), театральных критиков (военные аналитики и военные корреспонденты) и даже заказчиков и спонсоров, в роли которых выступают государственная власть и сочувственно настроенный к ней бизнес. Аналогия с театром может быть усмотрена даже в наличии собственных средств освещения событий (ср. издание «Театральная жизнь», «Театральное обозрение» – «Военное обозрение», «Soldiers of Fortune», информационные передачи о театре на телевидении – телеобозрение «Военный магазин», «Защита отечества», и т.п.). Иными словами, военный конфликт обретает культурную форму, которая закрепляется в сознании масс путем ее многократного и подробного трансформирования через средства масс-медиа.

Литература:

1. Левинсон А. Об эстетике насилия: армия и общество в СССР / России за последние 10 лет // Неприкосновенный запас. 1999. № 2 (4). С. 34–52.
2. Максапетян А.Г. Язык и метафизика. Мир и языки его описания. Монография. Ереван, 2001. Электронная версия <http://www.philosophy.ru>.
3. Олянич А.В. Презентационная теория дискурса: монография. М.: Гнозис, 2007. 407 с.
4. Сдобнова Ю.Н. Лингвистическое отображение современных социальных тенденций в институциональном дискурсе вооруженных сил Франции. Дисс. канд. филол. наук. М., 2014. 218 с.
5. Уланов А.В. Русский военный дискурс XIX – начала XX века: структура, специфика, эволюция. Дисс. доктора филол. наук. Омск, 2014. 494 с.

НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ДИСКУРС

Человек разумный (Homo sapiens), он же Человек говорящий (Homo loquens) никогда не прекратит экспериментировать со своими языковыми способностями: лингвистическая креативность как его онтологическое свойство в крови человечества как биологического вида. Пытаясь заглянуть в будущее как можно дальше, мы пытаемся представить его как можно более четко, при этом апплицируем к этому будущему свой рациональный – сегодняшний

или вчерашний – опыт. Фантазируя, мы формируем особый язык и особый дискурс, который принято именовать *научно-фантастическим дискурсом*.

Научно-фантастический (НФ) дискурс есть не что иное как особый тип художественно-литературного дискурса, доминирующая черта которого – репрезентация фантастической реальности в целях адекватной передачи этоса, логоса и пафоса литературной личности для

воплощения ее идеалов и ценностей в причудливых и неожиданных формах «возможных миров» с целью художественного воздействия на читателя. В рамках НФ дискурса моделируется «возможный мир в квадрате» (статус художественного вымысла умножается на статус фантастического вымысла): если художественная реальность – это уже «возможный мир», то в художественной фантастической реальности аспекты языка как орудия риторического конструирования картины мира, вариативной интерпретации действительности значительно усиливают свое действие.

Научно-фантастический дискурс может рассматриваться как уникальное дискурсивное образование пророческого характера, претерпевшее значительные изменения под влиянием социально-политических событий и научных достижений второй половины XX столетия <...> Научно-фантастический дискурс представляет собой совокупность реализованных в научно-фантастических произведениях высказываний на тему будущего, согласующихся с определенными правилами их построения и имеющих своей целью развлечение, размышление, моделирование, предостережение, побуждение к развитию той или иной научной сферы.

В НФ-дискурсе следует выделять четыре субжанра: инвентивный, развлекательный, инвентивно-социальный и формально-стилевой научно-фантастический, причем наиболее информативным исследователи полагают инвентивно-социальный фантастический дискурс, который сочетает в себе три компонента – диспозитивный, инвентивный, социальный – и реализуется (актуализируется) при помощи словесного, синтаксического, сверхфразового, текстуального и «внетекстуального» способов.

Дискурс научно-фантастических произведений обладает определенным набором элементов как на структурно-композиционном, так и на идейно-смысловом уровнях. В процессе творческой эволюции этот дискурс претерпевает определенные изменения, обогащаясь и усложняясь, но неизменно сохраняет устойчивое ядро. Облик научно-фантастического дискурса в значительной мере определяется и его специфической лексикой, которая связана

с освоением космоса, космическими полетами, экстраполяцией в будущее и научными открытиями. Научно-фантастический дискурс является особой разновидностью художественного дискурса, который объективируется в текстах, отражающих фантастические модели реальности, которые используются автором для осуществления художественного воздействия на читателя. Научная фантастика определяется как жанр в литературе и кино, где события происходят в мире, отличающемся от современной или исторической реальности, по крайней мере, в одном значимом отношении. Отличие может быть технологическим, физическим, историческим, социологическим и так далее, но не магическим.

В научную фантастику вовлекаются знания из фундаментальных, прикладных и гуманитарных наук и адаптируются к пониманию читателя с целью описать идею, выходящую за рамки реализма. Это механизм функции научной фантастики, исторически возникшей раньше всех: прогнозирование того, что может дать человеку прогресс. Функция прогнозирования долгое время сосуществовала с другой: осмыслением места техники и технологии в обществе. Они сохраняли свою актуальность до времен, пока люди верили в прогресс, бесконечное поступательное развитие и в то, что технологический прогресс приносит только блага. Миф о всемогуществе науки и техники идет рука об руку с научной фантастикой: НФ культивирует и подпитывает этот миф, а сам миф стимулирует интерес к НФ. Он до сих пор является принадлежностью «твердой» НФ и, в целом, остается актуальным.

В течение XX века вера в научно-технический прогресс перестала быть абсолютной; в НФ-литературе же разочарование в прогрессе привело к появлению новых функций. Литература стала инструментом адаптации техники и технологии к человеческому бытию, переосмыслению их роли. Иначе говоря, новое открытие, новое изобретение, новая машина уже не были центром произведения. Они остались, но стали дополнением к проблемам самого человека: как с их помощью меняется жизнь, что они могут дать, какую выгоду из них можно извлечь. В настоящее время существует богатый

пласт фантастической литературы, которая выполняет моделирование возможных вариантов применения технологий, уже прошедших пик своего развития. Это узкотематическая литература, на которую поспешили навесить слишком много жанровых ярлыков. Она образовалась как подражание *киберпанку* – фантастике, в которой повышенное внимание уделяется информационным технологиям.

Моделирование возможных вариантов развития технологий плавно примыкает к еще одной функции фантастики: моделированию возможных вариантов развития истории. Это направление фантастики известно под названием «альтернативная история» и отличается от вышеупомянутого «киберпанка» тем, что технология не является главенствующим фактором, изменяющим историю (хотя она легко меняется авторами «киберпанка»). Моделируются события, оставшиеся в реальной истории вероятностями, а технология – если из сбывшейся вероятности получается альтернативная технология – это допускается на страницах жанровых произведений. Моделирование истории и моделирование технологий – это два пересекающихся, но остающихся разными множества. Поскольку альтернативная история немыслима без точки опоры – истории реальной, то авторы вынуждены делать отсылки к произошедшим в объективной реальности событиям или хотя бы их версиям. И, если отсылки достаточно объемны и подробны, если художественное мастерство автора достаточно высоко, чтобы пробудить любопытство читателя и его желание узнать больше о прочитанном, возникает побочная функция: стимулирование интереса читателей к изучению истории.

Научно-фантастический дискурс включает в себя довольно много разновидностей выражения человеческой мысли. Научно-фантастический дискурс, как любой дискурс, «текст, погруженный в жизнь», существует во множестве форм, находящихся в постоянном взаимодействии между собой и другими видами дискурса. Как известно, дискурсы всегда было принято делить на устный и письменный. Научно-фантастический дискурс не исключение. Письменный научно-фантастический дискурс включает в себя все формы сохранения

текста, изобретенные на настоящий момент, и классификация его форм совпадает с формами существования любых художественных произведений в литературе. Что же касается устных форм НФ-дискурса, то его единственными формами на сегодняшний день представляются формы кинофильма и телесериала в разнообразных жанрах – от межпланетных путешествий до детектива и боевика.

НФ-дискурс строится на рациональной основе. При моделировании возможных миров его продуцент не выходит за пределы реального опыта известной ему материальной действительности, по-новому комбинируя свойства когда-то им виденных и узанных реальных предметов и явлений, экстраполируя реалии современной ему жизни и культуры на область изображаемого фантастического бытия. Контаминация реального и фантастического миров создается при помощи определенных лексических единиц, которые в когнитивном плане являются полуагнонимами, поскольку содержат в своей семантике компоненты известного и неизвестного. Полуагнонимы могут быть структурно мотивированными (составные номинации, слова-композиции) или контекстуально мотивированными (узусные лексемы в окказиональном значении, окказиональные «варваризмы» в семантизируемом контексте). Родовые номинации (лексемы типа существо, животное, предмет, вещество, металл и т.п.) в научно-фантастическом дискурсе выступают полуагнонимами в референциальном плане при описании неопределенных объектов и явлений.

Лингвосомиотическая креативность на грани языкового эксперимента в произведениях научно-фантастического дискурса проявляется в части формирования особой – ирреальной – языковой и дискурсивной среды, где создается новая и вымышленная коммуникация, правда, главным образом по законам коммуникации реальной и рациональной, т.е. «земной», общечеловеческой. Киноязык научной фантастики, вследствие наличия в современных условиях широких возможностей кино- и телевизионной техники для воссоздания разнообразных ирреальных миров далекого будущего, позволяет создателям видеопроизведения на научно-фантастическую тему экспери-

ментировать не только с образами этих миров, но и с языковыми знаками, порождая вымышленные способы интеракции и коммуникации, создавая искусственные языки, которые их создатели выстраивают по нормам реального, их собственного языка. Контаминация реального и фантастического миров в таких искусственных языках воссоздается при помощи определенных инновационных лексических единиц – полуаггномимов, когнитивно содержащих в своей семантике компоненты известного и неизвестного, реального и ирреального, возможного и невозможного.

Литература:

1. Выродова Т.П. Научно-фантастический дискурс Айзека Азимова: структурная организация и идейно-смысловое содержание. Автореф. дисс. канд. филол. наук. 10.02.04. Литература зарубежных стран. Выродова Татьяна

Петровна. Харьков, 2003. 4 с.
2. Иняшкин С.Г. Американский научно-фантастический дискурс XX века // Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика. 2011. Вып. 1.
3. Иняшкин С.Г. Лингводискурсивные особенности американской научной фантастики середины XX века. Автореф. дисс. канд. филол. наук. 10.02.04. Германские языки. Иняшкин Станислав Геннадьевич. М., 2013. 22 с.
4. Медведева Е.В. Фантастический дискурс: сочетание антропоморфных и зооморфных характеристик в образе персонажей. Вестник КемГУ, 2012. № 4 (52). Т. 4. С. 55–58.
5. Рыльщикова Л.М. Письменные формы существования научно-фантастического дискурса. Журнал научных публикаций аспирантов и докторантов: [электронный ресурс]. URL: <http://www.jurnal.org/articles/fill2.html> (дата обращения: 10.03.2015).
6. Рыльщикова Л.М., Худяков К.В. Функции научно-фантастического дискурса. Современные проблемы науки и образования: электронный научный журнал Российской академии естествознания. М., 2014. № 6.
7. Стасива Г.Д. Русский научно-фантастический дискурс XX в. как лингвориторический конструкт. Автореф. дисс. канд. филол. наук. 10.02.19 Теория языка. Стасива Галина Дмитриевна. Нальчик, 2010. 24 с.

ОХОТНИЧИЙ ДИСКУРС

Охотничий дискурс является феноменом реализации разнообразных потребностей человека, первоочередной из которых оказывается потребность к выживанию. Он обладает институциональным статусом, определяемым такими его важнейшими функциями, как легислативная, презентационная, рекреативная и сугубо потребностная (глуттоническая). Институциональный характер охотничьего дискурса поддерживает «работу» этих функций при помощи вербальных и невербальных знаков разного качества. Охотничий дискурс тесно взаимосвязан с прочими типами коммуникации; эта взаимосвязь носит не хаотический, а системный характер, детерминированный стержневой семантикой преследования и захвата как каузации и посессивности.

Охотничий дискурс представляет собой особый тип общения и протекает в обширном лингвосемиотическом пространстве; он характеризуется весьма разнообразным хронотопом; представляет собой специальный тип профессионального общения его участников; содержит целый ряд ритуалов, которые образны, ценностно- и презентационно-маркированы. Наконец, охотничий дискурс, помимо профессиональной

направленности, характеризуется также особой риторикой, проявляющейся в разнообразии жанров. Поиск пищи для пропитания оказался стимулом для особой организации человеческой речи, в структуре которой отразились с древнейших времен бытийное пространство Человека охотящегося (Homo venationis), знаки окружающей его природы, животных и растений как объектов охоты, инструменты преследования, убийства, обработки для потребления и собственно потребления охотничьих объектов. В коммуникации охотников на протяжении длительной истории постепенно зарождались и оязыковлялись алгоритмы действий, направленных на удовлетворение потребности в выживании, закреплялись звукосемиотические, визуально-семиотические, хроно- и топо-семиотические, сцентально-семиотические, а также лингвосемиотические (вербальные) компоненты охотничьего дискурса.

Охота в принципе может быть приравнена к потребности: одно из значений слова «охота» – это нужда, желание («охота к перемене мест», «а мне летать охота»). Если в древности охота представляла собой процесс поиска, нахождения и овладения объектом потребности

вплоть до его умерщвления с целью потребления, т. е. нужда в чистом виде, то с усовершенствованием цивилизации к этой функции охоты прибавились другие функции – 1) *рекреативная*, превратившая охоту в одну из разновидностей игры как чистого преследования; 2) *эстетическая* как костюмированное представление (презентация) элиты общества; 3) *институциональная*, как неперемное занятие властных персон (царствующих особ, лидеров государства и т. п.); 4) смыкающаяся с институциональной *воспитательно-образовательная* как способ выработки стратегических и тактических навыков и умений у властных персон и их наследников с целью привития способностей к применению власти к подданным.

Связь охоты с игрой просматривается в англоязычном наименовании *game*: так называют англичане и дичь – животных как объект охоты, и собственно саму процедуру преследования зверя. Как известно, древнеанглийское слово *gamen*, первоначально означавшее трофей на охоте, впоследствии получило значение «игра». Признаком институциональности существует в любом типе коммуникации; он есть не что иное, как обусловленность разнообразных типов общения определенной социокультурной ситуацией, с одной стороны, и способность (в определенных пределах) вызывать изменения этой ситуации – с другой, что как раз определяет особенности соответствующего типа коммуникации. Потребовались долгие века на то, чтобы сформировались ритуалы и сценарии совершения этих действий как статусная надстройка над биологическим результатом семиотики и вербалики; чтобы охота, все так же оставаясь народным средством обеспечения пропитанием и «крестьянской забавой, молодецким веселием» (Владимир Даль).

Институциональная презентационность своеобразно преломляется в семиозисе охотничьего дискурса в виде разнообразной системы знаков, вовлекаемых в лингвосемиотическое пространство институциональной охотничьей коммуникации. В нее включены институциональные аудиальные, сцентальные и визуальные знаки.

Звукосемиотический компонент охотничьей коммуникации посредством роговых

сигналов во времена монархической власти становился институциональным в том случае, когда в (презентационных) ситуациях охоты властных персон специальные сигналы рога сообщали об участии в гоне властной персоны (например, сюзерена или именитого хозяина лесных угодий). Сегодня эта традиция утрачена; тем не менее, институциональность звукосемиотического компонента современной охотничьей коммуникации проявляется в том, что старший загонщик проявляет власть и уводит особым роговым сигналом команду охотников из зоны охоты по экстраординарным причинам. Институциональность в звукосемиотике королевской охоты Англии XVI столетия реализовывалась не только в аудиознаках присутствия на охоте короля и свиты, но и в командах главного егеря (*master of the game*), подаваемых венценосным охотникам для совершения ими того или иного действия, требуемого в процессе гона дичи.

При многообразных взаимодействиях живых существ с материальным миром фундаментальные формы информации, передающие экзистенциальность собственно живого организма (*endosomatic information*), вызывают к жизни так называемую экзосоматическую информацию (*exosomatic*), позволяющую живому существу как производить подстройку собственного бытия к условиям своего обитания, так и использовать ее в целях выживания и реализации соответствующих потребностей. Концепция взаимодействия фундаментальных форм информации представляется вполне релевантной для лингвосемиотического описания некоторых базовых (естественных) феноменов или качеств живых существ, предопределяющих их потребности и способы выживания. Такая естественная информация, как эндосоматического, так и экзосоматического свойства, в семиозисе живой природы в значительной степени зависит от экспликации ольфакторного или сцентального компонента, т. е. от запаха, представляющего собой особые компоненты веществ-феромонов, оставляемых живыми существами для семиотического информирования о своем присутствии в материальном мире. Знаки природы вовлекаются в алгоритм охоты и становятся частью охотничьей