

Кучина Светлана Анатольевна

**ДИСФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ЭЛЕКТРОННОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА:  
СЕМАНТИЧЕСКИЙ И СТРУКТУРНЫЙ АСПЕКТЫ**

В статье рассматривается дисфункциональность электронного художественного текста как один из ключевых признаков электронных произведений в целом. Дисфункциональность, являясь важным аспектом осмысления структуры и семантики электронных нарративов в различных аспектах ее проявления (политический, игровой, эмпирический, казуальный), обуславливает структурную и семантическую специфику электронного художественного текста, а также влияет на характер его восприятия реципиентом. Аспекты дисфункциональности могут проявляться на любом уровне (информационные данные; способ активации; характер взаимодействия с реципиентом; интерфейс) структурной и семантической организации электронного художественного произведения.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2016/10-3/9.html](http://www.gramota.net/materials/2/2016/10-3/9.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2016. № 10(64): в 3-х ч. Ч. 3. С. 35-40. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2016/10-3/](http://www.gramota.net/materials/2/2016/10-3/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)  
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

## Список литературы

1. Бахтин М. Проблема речевых жанров // Бахтин М. Собр. соч.: в 7-ми т. М.: Русские словари, 1996. Т. 5. С. 159-206.
2. Егоров О. Дневники русских писателей XIX века: исследование. М.: Флинта; Наука, 2002. 288 с.
3. Игнатов М. Д. Написаны кровью и слезами... // Покаяние: коми республиканский мартиролог жертв массовых политических репрессий. Сыктывкар, 1999. Т. 2. Ч. 1. С. 316-336.
4. Левин С., Погорельская Е. «Во время кампании я написал дневник...»: пространственно-временные координаты в «Конармии» и конармейском дневнике Исаака Бабеля // Вопросы литературы. 2013. № 5. С. 166-203.
5. Лимерова В. А. «Прошу снисхождения к нескладному, может быть, рассказу моему...»: о «Дневнике Василия Николаевича Латкина во время путешествия на Печору в 1840 и 1843 годах» // Арт. 2007. № 1. С. 125-136.
6. Остапова Е. В. Ритмичность природы и ритм человека в лирике Вениамина Чисталева // Остапова Е. В. Поэтика ритма лирики коми 1920-1930-х гг. Сыктывкар: Изд-во Сыктывкарского ун-та, 2001. С. 21-34.
7. Полещиков В. М. За семью печатями. Из архива КГБ. Сыктывкар: Коми кн. изд-во, 1995. 272 с.
8. Романов К. К. Избранное: стихотворения, переводы, драма. М.: Сов. Россия, 1991. 336 с.
9. Чисталев В. Т. Вылыс Човса дневникысь // Войвыв кодзув. 1990. № 8. С. 3-10.
10. Чисталев В. Т. Вылыс Човса дневникысь // Войвыв кодзув. 1990. № 9. С. 63-71.

## LITERARY PECULIARITIES OF THE DIARY PROSE OF THE KOMI WRITER V. T. CHISTALEV

El'tsova Elena Vlasovna, Ph. D. in Philology

Institute of Language, Literature and History of Komi Science Centre of Ural Branch of Russian Academy of Sciences  
alena.eltsova@mail.ru

The article is devoted to the analysis of literary peculiarities of the Verkhne-Chovskii diary of the Komi writer and one of the founders of Komi literature of the Soviet period V. T. Chistalev (1890-1939) who was repressed in 1937. For the first time the paper considers the autodocumentary text – a prison writer's diary – as a way of fiction literature, the main characteristics of which are the strongly pronounced author's style, lyricism, emotionality, intertextuality, rhythmization of a prose text, the frequent use of tropes and stylistic figures.

*Key words and phrases:* prison writer's diary; autodocumentary text; artistry; intertextuality; lyricism; rhythm prose.

УДК 82.0:004.9

*В статье рассматривается дисфункциональность электронного художественного текста как один из ключевых признаков электронных произведений в целом. Дисфункциональность, являясь важным аспектом осмысления структуры и семантики электронных нарративов в различных аспектах ее проявления (политический, игровой, эмпирический, казуальный), обуславливает структурную и семантическую специфику электронного художественного текста, а также влияет на характер его восприятия реципиентом. Аспекты дисфункциональности могут проявляться на любом уровне (информационные данные; способ активации; характер взаимодействия с реципиентом; интерфейс) структурной и семантической организации электронного художественного произведения.*

*Ключевые слова и фразы:* глитч арт; дисфункциональность; электронный нарратив; ризоматический; интерфейс; анимация.

**Кучина Светлана Анатольевна**, к. филол. н., доцент  
Новосибирский государственный технический университет  
svkuchina@yandex.ru

ДИСФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ЭЛЕКТРОННОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА:  
СЕМАНТИЧЕСКИЙ И СТРУКТУРНЫЙ АСПЕКТЫ

Дисфункциональность электронного нарратива проблематизирует круг вопросов, связанных с функциональностью и прозрачной семантической структурой электронного художественного произведения. Сбой в воспроизведении и восприятии электронного контента (эффект глитч/*glitch*) представляет собой своего рода напоминание читателям-пользователям электронной литературы о том, что любое воплощение образа в художественной реальности электронного нарратива и его восприятие реципиентом требуют воспроизведения используемого в произведении кода (программного, языкового) в режиме реального времени.

Впервые термин глитч (англ. *Glitch* – ошибка, цифровая помеха) был введен американским астрономом Дж. Гленном для описания неполадок во время полета в космос. В сферу искусства данный термин пришел в конце XX в. и обозначал направление экспериментальной музыки, которая строилась на аппаратных и акустических эффектах, обусловленных системными сбоями. Уже в начале XXI в. формируется целое направление глитч арт, главными выразительными средствами которого являются цифровые помехи и ошибки [2]. Все цифровые помехи (глитчи) можно условно разделить на два типа: адаптированные и намеренные.

Адаптированными глитчами являются непрогнозируемые технические сбои, которые были случайно увидены художниками и интерпретированы с художественной точки зрения (в том числе и в электронной литературе). Автор может объективировать в художественной действительности не только сам технический сбой (очень часто это практически невозможно), но и его архивную версию (запись), а также эффект от допущенной программной ошибки как поле для художественной интерпретации.

Второй тип глитча связан с намеренным продуцированием сбоя/помехи в программном коде с целью создания определенного художественного эффекта. Среди самых распространенных техник и приемов по созданию глитч эффекта можно назвать удаление фрагментов файла, воспроизведение материала с искажениями благодаря разнице в кодировках материала и программы просмотра, а также физическое повреждение средств хранения информации. Глитч арт объединяет в себе глитчи (технические сбои) двух типов.

Однако помимо технических параметров дисфункциональность может иметь семантические, философские и семиотические ориентиры. Так, под политической дисфункциональностью [10] понимается внутренний сбой в программном, структурном, языковом или семантическом аспекте реализации электронного художественного текста, обнаруживающий четкую политическую установку автора, его политические взгляды и интенции.

Электронное произведение Б. Гроссера *ScareMail* (Пугающее письмо) [5] представляет собой специальное программное расширение для веб-браузера, позволяющее читателю-пользователю преобразовать содержание любого электронного письма из нейтрального в экспрессивное. Б. Гроссер в своем произведении обыгрывает так называемую культуру страха, формируемую у человека посредством тотальной электронной слежки. Как известно, существует специальный список ключевых слов, составленный Министерством внутренней безопасности США. Появление в письменных электронных сообщениях слов или словосочетаний из «опасного» списка служит сигналом для сотрудников министерства о готовящейся террористической угрозе, а наличие этих слов (или их комбинаций) в тексте любого (текстового, видео, аудио) сообщения является сигналом для проверки.

Программное приложение Б. Гроссера добавляет комбинацию слов из «опасного» списка к любому электронному сообщению, которое отправляет пользователь, установивший *ScareMail*. *ScareMail* автоматически присоединяет к каждому письму уникальную комбинацию «опасных» слов, следовательно, спам-фильтры Министерства внутренней безопасности не могут отфильтровать эти сообщения из-за их уникальности и вынуждены осуществлять огромное количество проверок несуществующих угроз.

Рассмотрим *ScareMail* с точки зрения основных компонентов полисемиотической структуры электронного художественного нарратива: электронные данные (текстовое повествование; графика, анимация, аудио/видео компоненты; инструкции для читателя/пользователя); процесс активации электронного произведения; характер взаимодействия читателя/пользователя и электронного произведения; интерфейс [11].

Электронными данными *ScareMail* являются, с одной стороны, весь корпус текстов с мнимыми угрозами, генерируемый *ScareMail*, а с другой стороны – веб-сайт. *ScareMail* имеет стандартный интерфейс интернет-сайта с основными параметрами меню (установка, описание, демовидео, принципы работы, генератор *ScareMail*, раздел *FAQ* (часто задаваемые вопросы), выставки, награды, исходный код и сопутствующие проекты), обеспечивающие навигацию пользователей.

В разделе «установка» представлено программное обеспечение, которое находится в свободном доступе и позволяет после загрузки и установки использовать *ScareMail* на персональном компьютере. В разделе «описание и демовидео» размещено описание авторской концепции *ScareMail* и видеозапись с примером работы программы. В разделе, посвященном описанию принципов работы, Б. Гроссер описывает структуру письменных сообщений, генерируемых *ScareMail*. *ScareMail* несет в своей основе методы компьютерной лингвистики и теории вероятности, которые позволяют каждый раз генерировать уникальный с точки зрения повторяемости текст. Получаемый в результате такой комбинации текст абсурден с точки зрения семантики, но вместе с тем имеет четкую и логически оправданную структуру.

Процесс активации и характер взаимодействия читателя/пользователя со *ScareMail* можно разделить на две части: пассивную и активную (интерактивную). Пассивная часть представляет неинтерактивное восприятие реципиентом контента *ScareMail*, получаемого в результате генерирования «опасных» писем. Активная часть восприятия связана с установкой *ScareMail* реципиентом на свой ПК и применением для трансформации собственной корреспонденции.

Весь корпус текстов, продуцируемый *ScareMail*, объективирует попытку автора поставить под сомнение правомерность, объективность и эффективность методов МВБ США в борьбе за национальную безопасность. Осмысляя взаимоотношение и соотношение категорий речевого высказывания и внутренних намерений человека, а также таких понятий, как «свобода высказывания» и «свобода мысли» в современном технократическом мире, Б. Гроссер подчеркивает разницу между высказыванием и несостоявшимся намерением [5].

Игровой аспект дисфункциональности в электронной литературе, по мнению М. Риан, связан с идеей обыгрывания взаимоотношений между мышлением человека и логикой машины (компьютера) [10]. Примером игровой дисфункциональности являются эзотерические языки программирования, которые разработаны с целью пародирования настоящих программных кодов. Одним из ключевых свойств всех эзотерических языков программирования является их условная недоступность или доступность только для «посвященных». В то время как разработчики настоящих языков программирования стремятся сделать синтаксис максимально понятным, а само программирование – удобным, эзотерические языки программирования не несут практической пользы, могут быть использованы в качестве объекта для тренировки определенных профессиональных навыков программиста, а также в качестве объекта электронного творчества.

Так, например, эзотерический язык программирования с литературным синтаксисом *Chef (Шеф-повар)* [9], разработанный Д. Морган-Маром, продуцирует программы, которые сходны с кулинарными рецептами. Каждая программа в языке состоит из названия, списка переменных и их значений, списка инструкций. Переменные могут быть названы только наименованиями основных продуктов питания:

*Fibonacci Numbers with Caramel Sauce.*

*This recipe prints the first 100 Fibonacci numbers. It uses an auxiliary recipe for caramel sauce to define Fibonacci numbers recursively. This results in an awful lot of caramel sauce! Definitely one for the sweet-tooths.*

*Ingredients.*

*100 g flour*

*250 g butter*

*1 egg*

*Method.*

*Sift the flour. Put flour into mixing bowl. Serve with caramel sauce. Stir for 2 minutes. Remove egg. Rub the flour until sifted. Stir for 2 minutes. Fold the butter into the mixing bowl. Pour contents of the mixing bowl into the baking dish [Ibidem]. /*

*Числа Фибоначчи с карамельным соусом*

*Этот рецепт предлагает первые 100 чисел Фибоначчи. Здесь используется вспомогательный рецепт карамельного соуса для рекурсивного определения последовательности Фибоначчи, что дает большое количество карамельного соуса. Подходит для сладкоежек.*

*Ингредиенты.*

*100 г муки*

*250 г масла*

*1 яйцо*

*Способ приготовления.*

*Просейте муку. Поместите муку в блендер. Подавайте с карамельным соусом. Взбивайте 2 минуты. Уберите яйца. Помойте пол, пока просеиваете муку. Добавьте масло в миксер. Поместите содержимое чаши миксера в форму для выпекания (здесь и далее перевод иноязычных цитат автора – С. К.).*

Эзотерический язык программирования *Shakespeare (Шекспир)* [3], разработанный Дж. Аслаудом и К. Хасельстромом, призван замаскировать исходный код программы под пьесы У. Шекспира. Список персонажей в начале программы служит для объявления количества стеков (список программных элементов), носящих имена персонажей пьес У. Шекспира (Ромео, Джульетта, Отелло и т.д.), которые общаются друг с другом, и таким образом совершаются операции ввода/вывода программных данных:

*Hello World! The Infamous Hello World Program.*

*Romeo, a young man with a remarkable patience.*

*Juliet, a likewise young woman of remarkable grace.*

*Ophelia, a remarkable woman much in dispute with Hamlet.*

*Hamlet, the flatterer of Andersen Insulting A/S.*

*Act I: Hamlet's insults and flattery. Scene I: The insulting of Romeo. [Enter Hamlet and Romeo]*

*Hamlet: You lying stupid fatherless big smelly half-witted coward [Ibidem]! /*

*Привет Мир! Печально известная программа Привет Мир.*

*Ромео, молодой мужчина с удивительным терпением.*

*Джульетта, молодая девушка с удивительной изящностью.*

*Офелия, замечательная девушка, в ссоре с Гамлетом.*

*Гамлет, льстец Андерсен Инсалтинг A/S*

*Акт I: Оскорбления Гамлета и лесть. Сцена I: Оскорбление Ромео [Входят Гамлет и Ромео]*

*Гамлет: Ты глупый и толстый лжец, безотцовщина!*

Части исходного кода на *Shakespeare* называются Актами (Act), которые разбиваются на Сцены (Scene), каждые Акт и Сцена пронумерованы римскими цифрами. Прежде чем персонажи смогут принять участие, им необходимо выйти на сцену. Для этого необходимо их вызвать командой *Enter*. Одновременно на сцене могут находиться только два персонажа. Выход персонажа со сцены маркирован командой *Exit*.

Еще одной формой воплощения игровой дисфункциональности в электронном искусстве является создание аппаратного обеспечения, выполняющего абсурдные или альтернативные (не те, для которых оно изначально создается) задачи. Примером данного типа дисфункциональности может послужить сонификация (sonification), один из способов представления визуальной информации в виде звуков [6]. С помощью сонификации возможно открыть изображение в звуковом редакторе, который разрушает картинку и выдает вместо нее звуковой формат изображения. Последовательное применение сонификации к одному и тому же изображению приводит сначала к хаотизации цифровых данных изображения, а потом и к их практически полному рассеиванию. По сути, игровой аспект дисфункциональности в электронном творчестве связан с попыткой художника поместить и проверить аспекты функционирования неточных данных в рамках работы четкого программного алгоритма или попыткой использовать такой алгоритм не в первоначальных целях.

Сонификация как пример игровой дисфункциональности в области цифрового искусства обнаруживает ключевой критерий электронного творчества, связанный со своего рода «безразличностью» любого аппаратного устройства к конечному результату/продукту его деятельности. На грани этой «безразличности» возникает генеративное творчество, в том числе и в области электронной литературы.

Именно генеративное искусство является полем для реализации экспериментальной или эмпирической дисфункциональности в электронном творчестве. Генеративные работы в электронной литературе основаны на алгоритме правил, создающем художественный или поэтический текст [7]. Электронный художественный текст, полученный в результате работы того или иного генератора, невозможно прочитать дважды, поскольку каждый раз алгоритм, имеющий много общего с концепцией создания комбинаторных текстов, выдает новое произведение. В генеративной литературе автор создает не текст, а механизм или алгоритм для продуцирования такого текста.

В то время как игровая дисфункциональность, по мнению М. Риан, связана с личными интенциями художника, имеет случайный, единичный характер и иронический подтекст, экспериментальная дисфункциональность носит более системный и программный характер [10]. С помощью экспериментальной дисфункциональности электронного произведения художник пытается ответить на вопрос о роли человека в электронном творчестве XXI в.

Так, электронные данные генеративного поэтического текста *Sea and Spar Between (Mope u Snop)* Н. Монтфорта и С. Стрикленд [8] представляют собой программный генератор с возможностью синтеза произведения 225 триллионов четверостиший, выводимых на экран читателя/пользователя в результате случайного выбора. Процесс активации *Sea and Spar Between* обусловлен двумя принципами. С одной стороны, генератор публикует четверостишия вне зависимости от инициативы читателя. С другой, при желании, читатель/пользователь может активировать тот или иной текст четверостишия с помощью опции «масштаб» (правая кнопка указательного устройства или «горячие» клавиши клавиатуры), а также возможно использовать навигацию: движение по полю четверостиший в любую сторону с помощью мышки или выбор конкретного номера четверостишия с помощью навигационной панели внизу.

Характер взаимодействия читателя/пользователя и *Sea and Spar Between* Н. Монтфорта и С. Стрикленд обусловлен селективным типом интерактивности [1]. При данном типе интерактивности заданы основные координаты повествования (в данном случае синтаксические схемы строф), частично определена презентационная модель электронного поэтического текста (четверостишия, выводимые на экран читателя/пользователя в результате случайного выбора), однако читатель/пользователь может варьировать презентационные данные с помощью интерактивной навигации.

Интерфейс *Sea and Spar Between* весьма аскетичен, на светлом фоне экрана представлены четверостишия в темно-синем цвете. Авторы делают попытку соединить камерное переживание, выраженное в лирическом произведении, и необъятную электронную текстовую карту, маркированную своеобразными координатами широты и долготы, с помощью различных комбинаций которых возможно создавать миллионы лирических отрывков. В *Sea and Spar Between* Н. Монтфорт и С. Стрикленд аллегорически осмысляют и интерпретируют грандиозный «пейзаж» электронной вселенной, устанавливают критерии организации лирического целого.

С помощью экспериментальной дисфункциональности электронного художественного текста авторы электронных произведений делают попытку осмыслить новые способы объективации художественной идеи: ризоматические, виртуальные, не бинарные модели художественного мира. Автор генеративного произведения использует автономную систему для создания художественного произведения или случайные процессы, приближенные к естественным, стихийным, не зависящим в полной мере от воли и сознания художника.

Категория случайности/рандом (randomness) является одной из ключевых координат электронных художественных текстов, демонстрирующих экспериментальную дисфункциональность. Случайный процесс – один из основных генеративных принципов, несмотря на то, что продукт такого процесса по сути своей является семантической энтропией, выхолащиванием и вырождением смысла. Подлинная случайность, по сути, является одной из ключевых закономерностей развития вселенной. Случайность выполняет две функции: использует одну из доступных возможностей, а также запускает процесс ее превращения в действительность [7]. Однако если в естественной природе предугадать количество и качество возможностей и условий их реализации невозможно, то в случае электронного творчества количество и характер возможностей предопределены автором, поскольку алгоритм генеративного текста предполагает использование готовых «отрезков» при организации (генерировании) единого целого. Вторым ключевым принципом генеративной литературы становится алгоритм обработки и комбинации готовых фрагментов текста.

Дисфункциональность электронного художественного текста может проявлять себя еще в одном аспекте реализации – каузальном [10]. Как правило, каузальная дисфункциональность электронного нарратива связана с ограничениями в программном коде, который не способен сформировать адекватный ответ на все посылаемые реципиентом запросы. В большинстве случаев данный тип дисфункциональности наблюдается в работах, где с помощью генеративного принципа автор/авторы пытаются предвосхитить возможности человеческого разума. Мы можем отмечать безусловное преимущество искусственного интеллекта в вопросах, связанных с мгновенным обменом сообщениями, поиском информации, вычислением, в то же время в попытках понять и интерпретировать человеческую речь, а также воспроизвести адекватный ответ искусственный разум пока уступает. Ограничения данного типа могут быть проиллюстрированы работой текстовых генераторов, чат ботов, твиттер ботов, программ, способных к имитации речевой коммуникации, где одним из участников является человек, а другим – программный бот. Так, например, чат бот *Dr. Romulon (Доктор Ромьолон)* [4] способен поддерживать беседу в рамках простых, с точки зрения синтаксиса и семантики, вопросно-ответных конструкций, выдавая более или менее адекватные ответные реплики. Рассмотрим один из вариантов диалогов с чат ботом *Dr. Romulon*.

*Human: hello*

*Dr. Romulon: Hello there. What you said was either too complex or too simple for me.*

*Human: Really?*

*Dr. Romulon: For real.*

*Human: I feel like I am not able to make my own decisions.*

*Dr. Romulon: What is that feeling like? In what way?*

*Human: I feel like I am a prisoner. Can you help me?*

*Dr. Romulon: What is that feeling like? In what way?*

*Human: I've just descried you.*

*Dr. Romulon: Only just? You are not the boss for me*

*Human: Oh, I didn't mean this, sorry*

*Dr. Romulon: What did you mean?*

*Human: Just what I've said*

*Dr. Romulon: Cool. I have a lot of friends on the Internet [Ibidem]. /*

*Человек: Привет*

*Д-р Ромьюлон: Привет. Что бы ты мне ни сказал, это будет либо слишком трудно, либо слишком легко для меня.*

*Человек: Да?*

*Д-р Ромьюлон: Да, так и есть.*

*Человек: У меня такое ощущение, что я не могу решать сам за себя.*

*Д-р Ромьюлон: В чем выражается это чувство? В чем смысл этого чувства?*

*Человек: Я чувствую, как будто бы я пленник.*

*Д-р Ромьюлон: В чем выражается это чувство? В чем смысл этого чувства?*

*Человек: Я же только что рассказал Вам.*

*Д-р Ромьюлон: Что значит только что? Ты мне не начальник.*

*Человек: О, извините, совсем не имел это в виду.*

*Д-р Ромьюлон: А что ты имел в виду?*

*Человек: Я же сказал.*

*Д-р Ромьюлон: Прекрасно, у меня много друзей в Интернете.*

Мы видим, что любое усложнение (семантическое или синтаксическое), выпадающее из набора реплик, заданного в программном коде чат бота, ведет к неадекватной речевой реакции.

В современной действительности программные и аппаратные средства электронной коммуникации, хранения и обработки данных постепенно выходят из сферы только практического использования и устремляются в область, где продукты электронного творчества располагаются в спектре эстетических ориентиров. Меж тем дисфункциональность электронных произведений обусловлена не только спецификой электронной природы контента и не ограничена лишь сбоем в области воспроизведения или восприятия программного кода. Часто дисфункциональность затрагивает и языковую область, что ведет к семантическому сбою в восприятии электронного нарратива или к полной семантической энтропии, разложению/распадению единого семантического целого художественного текста. Вместе с тем смещение смысловых ориентиров в электронной литературе возможно и в аспекте ее «материальности» [6], а именно комплексной мультимедийной структуры электронного текста (графического, анимационного, аудио и визуального компонента).

#### Список литературы

1. **Кучина С. А.** Основные типы селективной и продуктивной интерактивности художественных и учебных текстов и виды деятельности адресата // Сибирский педагогический журнал. 2015. № 3. С. 61-67.
2. **Макурин В.** Мир наизнанку. Глитч-арт [Электронный ресурс]. URL: <http://www.foto-video.ru/art/pract/63173/> (дата обращения: 25.05.2016).
3. **Aslund J., Wiberg K.** The Shakespeare Programming Language [Электронный ресурс]. URL: <http://shakespearelang.sourceforge.net/> (дата обращения: 25.05.2016).
4. **Chatbot Dr Romulon** [Электронный ресурс]. URL: [https://www.chatbots.org/chatbot/dr\\_romulon/](https://www.chatbots.org/chatbot/dr_romulon/) (дата обращения: 25.05.2016).
5. **Grosser B.** ScareMail [Электронный ресурс]. URL: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=scaremail> (дата обращения: 25.05.2016).
6. **Hayles K. N.** Electronic Literature: New Horizons for the Literary. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008. 223 p.
7. **Monro G.** The Concept of Emergence in Generative Art [Электронный ресурс]. URL: [http://www.gommog.com/archive/docs/MMus\\_Essay.pdf](http://www.gommog.com/archive/docs/MMus_Essay.pdf) (дата обращения: 25.05.2016).
8. **Montfort N., Strickland S.** Sea and Spar Between [Электронный ресурс]. URL: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=sea-and-spar-between> (дата обращения: 25.05.2016).
9. **Morgan-Mar D.** Chef [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dangermouse.net/esoteric/chef.html> (дата обращения: 25.05.2016).
10. **Ryan M.-L.** Between Play and Politics: Dysfunctionality in Digital Art [Электронный ресурс]. URL: <http://www.electronicbookreview.com/thread/imagenarrative/diegetic> (дата обращения: 25.05.2016).
11. **Wardrip-Fruin N.** Five elements of digital literature [Электронный ресурс]. URL: <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/nwf-BC5-FiveElementsOfDigitalLiterature.pdf> (дата обращения: 25.05.2016).

## DYSFUNCTIONALITY OF ELECTRONIC LITERARY TEXT: SEMANTIC AND STRUCTURAL ASPECTS

**Kuchina Svetlana Anatol'evna**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
Novosibirsk State Technical University  
svkuchina@yandex.ru

The article considers the dysfunctionality of an electronic literary text as one of the key features of electronic works in general. Dysfunctionality as an important aspect of understanding the structure and semantics of electronic narratives in various aspects of its manifestation (political, game, empirical, and causal) conditions the structural and semantic specificity of an electronic literary text, and also influences the nature of its perception by a recipient. The aspects of dysfunctionality may be manifested at any level (information data; activation method; the nature of the interaction with a recipient; interface) of structural and semantic organization of an electronic literary work.

*Key words and phrases:* glitch art; dysfunctionality; electronic narrative; rhizomatic; interface; animation.

УДК 821.512.145:398

*Религиозное мировоззрение татарского народа представляет собой особую систему духовных ценностей и традиций, представлений о мире, которая складывалась в течение многих веков. В структуре религиозного мировоззрения татарского народа определенное место занимают духовные ценности и традиции тэнгрианства – религии, которую до принятия ислама исповедовали предки современных татар. Древние верования, связанные с олицетворением и сакрализацией природы, с возможностью магическими средствами влиять на ход событий, подвергаясь определенным трансформациям, дошли до наших дней с уникальным набором элементов, которыми татары в духовном плане отличаются от других народов. В статье раскрывается роль и место тэнгрианства в формировании религиозного мировоззрения татарского народа.*

*Ключевые слова и фразы:* религия; религиозное мировоззрение; духовные ценности и традиции; ислам; тэнгрианство; олицетворение и сакрализация природы; религиозный фольклор; мифология.

**Мирхаев Рифат Фирдинатович**, к. филол. н., доцент  
**Гумеров Ильгам Гусманович**, к. филол. н.  
Институт языка, литературы и искусства им. Г. Ибрагимова  
Академии наук Республики Татарстан  
mirhaev77@mail.ru; ilham05@bk.ru

**ДУХОВНЫЕ ЦЕННОСТИ И ТРАДИЦИИ ТЭНГРИАНСТВА В СТРУКТУРЕ  
РЕЛИГИОЗНОГО МИРОВОЗЗРЕНИЯ ТАТАРСКОГО НАРОДА**

*Публикация подготовлена при финансовой поддержке РГНФ  
и Правительства Республики Татарстан в рамках научного проекта № 16-14-16011.*

Исторически религиозное мировоззрение татарского народа развивалось под воздействием восточной, в частности арабо-персидской, традиции, которая по своей сути является опосредованием мусульманского миропонимания. В целом, на формирование системы мировосприятия татарского народа сильное влияние оказал именно ислам. В то же время в ней прослеживается и влияние тэнгрианства, древнетюркской религии, которую до принятия ислама исповедовали предки современных татар. Следы данного влияния наблюдаются в различных материалах духовного наследия татарского народа, которые в определенной степени изучены историками, археологами, этнографами, фольклористами и литературоведами [4, с. 4-18; 6, с. 187-239].

Основы и духовные ценности тэнгрианства подробно описаны в трудах Л. Н. Гумилева (1967) [3], А. Инана (1976) [8], Г. М. Давлетшина (1990) [4], Р. Н. Безертинова (2000) [2], М. Х. Бакирова (2012) [1] и др. Считается, что оно возникло на основе ранних религиозных и мифологических представлений древних тюрков, связанных с природой и ее стихийными явлениями. Основной чертой тэнгрианства является обожествление природы и почитание духов предков [2, с. 6-7; 3, с. 76-86; 8, с. 1].

Центральное место в тэнгрианстве занимает культ небесного божества Тэнгри (татар. *Тәңре*), который зафиксирован в Орхоно-Енисейских надписях. В научной литературе нет единого мнения о том, является ли оно монотеистической религией или языческой, так как в нем кроме главного божества Тэнгри имеют место и другие божества, хотя и более низшего ранга в сравнении с ним. Однако, несмотря на это, по мнению некоторых ученых, мировоззренческие взгляды и религиозные верования древних тюрков были столь же развитыми, как и другие современные им религиозные системы [3, с. 77; 8, с. 1].

Мнение о том, что религиозное мировоззрение татарского народа начало формироваться в весьма отдаленные времена и имеет историко-генетические связи с духовно-религиозным наследием древних тюрков, подтверждается многими фактами, относящимися к духовной и религиозной жизни. Так, например, образ Тэнгри как верховного божества со значением «всевышний, создатель, хранитель, повелитель» [7, с. 564] сохранился и после принятия ислама. Более того, он слился с образом единого монотеистического бога –