

*О. В. ЛУТОВИНОВА*

## **Прецедентные феномены виртуального дискурса**

Развитие информационных технологий в конце XX — начале XXI века способствовало не только созданию принципиально новых способов хранения, поиска и представления информации, но и возникновению новой культурной и языковой среды, новой лингвистической реальности, которая формируется и стремительно развивается с расширением сферы действия современных средств коммуникации: Интернета, сотовой и спутниковой связи. Пользователь Сети, выходя в Интернет, «находит там отраженную культуру и самостоятельно вписывается в тот или иной ее сегмент»<sup>1</sup>. Данный специфический тип культуры, а точнее, субкультуры, к которому так или иначе приобщается языковая личность, социализируясь в виртуальном пространстве, накладывает большой отпечаток на все стороны общения. Вследствие этого многие феномены виртуального дискурса, представляющего собой текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, приобретают ряд специфических черт.

Феномен прецедентности основывается на общих фоновых знаниях коммуникантов,

и эти знания могут быть социальными, культурными, языковыми, «за прецедентным феноменом всегда стоит некое представление о нем, общее и обязательное для всех носителей того или иного национально-культурного менталитета, или инвариант его восприятия, который и делает все апелляции к прецедентному феномену «прозрачными», понятными, коннотативно окрашенными»<sup>2</sup>. Среди прецедентных феноменов учеными выделяются прецедентный текст, прецедентное имя, прецедентная ситуация, прецедентное высказывание<sup>3</sup>.

Каждый вид дискурса характеризуется наличием текстов, семиотически и психологически значимых для его участников. Каждый из коммуникантов периодически обогащает порождаемый им текст фрагментами из таких значимых текстов. «Знание прецедентных текстов есть показатель принадлежности к данной эпохе и ее культуре, тогда как их незнание, наоборот, есть предпосылка отторженности от соответствующей культуры»<sup>4</sup>. Виртуальный дискурс предполагает особую сферу взаимодействия людей и, следовательно, бытования текста.

Изобретение письменности дало человечеству огромные возможности для передачи и хранения текстов, существовавших до этого только в устной форме. Письменная фиксация текста позволила передавать его без каких-либо искажений, без потери смысла, что так или иначе было неизбежным в дописьменный период. Появление книгопечатания облегчило и значительно ускорило процесс распространения письменных текстов, а возникновение и бурное развитие новых информационных технологий в конце XX — начале XXI века предоставило новые и более удобные способы хранения, обработки и передачи информации. Это не могло не повлиять на литературу в целом.

Рассматривая существование литературы в Сети, мы можем выделить две основных ее разновидности. Во-первых, это произведения, существующие как в печатном, так и в электронном виде, и помещенные на те или иные ресурсы в Интернете (электронные библиотеки, различные тематические сайты, домашние странички и т. п.). Во-вторых, это произведения, для которых Интернет является не дополнительной возможностью размещения, а основной средой существования. Именно к последней разновидности применим термин «сетература», или «сетевая литература», обозначающий «такие произведения, которые не могут быть перенесены на бумагу либо сильно обесцениваются при таком переносе»<sup>5</sup>. Прецедентные тексты виртуального дискурса связаны с сетературой, хотя, разумеется, Интернет может выступать в качестве хранилища текстов, являющихся прецедентными для других видов дискурса. Выделяются три основных отличительных свойства сетературы: 1) нелинейность текста, 2) интерактивность, 3) динамичность<sup>6</sup>.

Нелинейность текста создается за счет гиперссылок, с помощью которых читатель может двигаться по тексту по своему усмотрению, и перемещение от одного фрагмента гипертекста к другому занимает очень мало времени.

Интерактивность представляет собой «многоавторство», то есть возможность

коллективного творчества, когда автор дает читателям возможность дописывать имеющийся текст, при этом либо задавая какие-то правила, либо не определяя их. В написании коллективного произведения ярко представлена одна из целей виртуального дискурса — игровая. Однако следует отметить, что большинство коллективных произведений заметно уступают произведениям одного автора. Среди недостатков можно отметить частые нарушения размера и рифмы в стихотворениях, размывание смысла, несоответствие частей произведения друг другу по жанру, тональности, поведению героев и т. п.

Динамичность сетевой литературы связана с возможностью автоматической обработки текста, а следовательно, и с его возможностью меняться с течением времени. Например, автор, публикующий свое произведение посредством печати в журнале или издания книги, уже не может ничего поменять в нем, дописать часть какой-то главы или убрать пару строк. Для сетевого же произведения данные манипуляции вполне возможны. Опубликовавшись в Сети, автор получает, как правило, немедленные комментарии читателей, учитывая которые, может подкорректировать свое произведение. Вследствие этого первые читатели и те, кто заглянул на страницу автора позже, видят разные, по сути, произведения и оценивают разное, иногда не понимая предыдущих рецензий или комментариев, поскольку те места, на которые первые читатели советовали автору обратить внимание, у последних претензий уже не вызывают вследствие произведенной правки.

Данные характеристики сетературы приводят к тому, что, несмотря на огромное количество произведений и неограниченный доступ пользователей к ним, количество текстов, являющихся прецедентными, не столь велико, как это может показаться на первый взгляд. Это свидетельствует, по нашему мнению, о том, что большинство произведений сетературы не обладают ценностной значимостью, необходимой для той или иной личности в познавательном и эмоциональном

отношениях. Поскольку одной из ценностей виртуального дискурса является свобода самовыражения, автор отражает в своем произведении именно то, что является значимым лично для него: любые мысли, чувства, переживания, собственное видение мира и т. п. Однако что-то значимое для конкретной языковой личности может не являться значимым для большинства участников дискурса. Прецедентными для виртуального дискурса становятся тексты, отражающие его ценности, которые включают в себя ряд возможностей пользователя, недостижимых в ситуации реального взаимодействия, как бы он того ни хотел. Эти тексты направлены на подчеркивание несоответствий в ценностях, взглядах, образе действий коммуникантов в процессе реального и виртуального взаимодействия. «Несовершенство» реального мира подвергается ироническому осмыслению. Вследствие этого прецедентными текстами виртуального дискурса оказываются тексты смеховых жанров: пародии, байки, анекдоты. В качестве примера рассмотрим подробнее анекдот, поскольку обращение к данному виду прецедентных текстов является наиболее частым в виртуальном дискурсе.

Анекдот представляет собой одну из форм юмористического восприятия и отражения жизни и служит для создания комичной ситуации с целью развлечения коммуникантов. Выполняя фатическую функцию, анекдот способствует установлению и поддержанию контакта. В настоящее время в Интернете существует множество различных сайтов, являющихся своего рода коллекциями анекдотов, такие как, например, <http://www.anekdoty.onru.ru>, <http://www.anekdots.ru>, <http://www.anekdot.ru>, <http://anekdotov.net>, <http://no-comment.info>, <http://anekdot.mail.ru> и многие другие. На сайтах анекдоты группируются по тематическому признаку: «Про Вовочку», «Семейные», «О блондинках» и т. п., есть также рубрики «Лучший анекдот», «Анекдот недели», «Последний анекдот», «Бородатый анекдот» и др., позволяющие оценить восприятие анекдотов. На некоторых сайтах под каждым анекдотом помеща-

ется шкала оценок, и пользователь Сети может оценить степень актуальности, новизны, комичности и т. п. анекдота, исходя из того, насколько он ему нравится. Таким образом, можно говорить о том, что анекдот как жанр переместился из общения в ситуации реального взаимодействия в интернет-коммуникацию. Однако новая среда использования придала анекдоту ряд специфических черт. Рассматривая анекдоты в сетевом пространстве, мы исходим из целей нашего общего исследования, сводящихся к изучению лингвокультурологических характеристик виртуального дискурса. В связи с этим для нас интерес представляют те анекдоты, которые своим возникновением обязаны существованию глобальной Сети и отражают, прежде всего, специфику виртуального взаимодействия, имеют ряд дополнительных персонажей, выделение которых не было бы возможным без наличия Интернета, а также характеризуют взаимоотношения между виртуальным и реальным мирами.

Говоря о специфических характеристиках анекдота в смеховом мире Интернета, прежде всего, следует отметить, что со смеховой среды своего обитания анекдот меняет форму своего бытования, переходя из первичной устной формы во вторичную, то есть письменную фиксацию устного анекдота. Это еще раз подтверждает тезис, выдвигаемый А. Д. Шмелевым и Е. Я. Шмелевой<sup>7</sup>, о том, что в конце XX — начале XXI века начинается постепенное снижение «удельного веса» устного речевого жанра анекдота в повседневной коммуникации. При восприятии анекдота с экрана монитора в большинстве случаев теряется такая составляющая структуры анекдота, как метатекстовый ввод. Рассказывание анекдотов в процессе сетевого общения сводится практически на нет, заменяясь их чтением на специализированных сайтах или в специальных разделах форумов. В процессе виртуального общения рассказывание анекдотов заменяется такими жанрами, как «напоминание анекдота» или «цитирование анекдота»<sup>8</sup>. Напоминание анекдота характерно больше для обще-

ния в жанре чата, ICQ, e-mail, цитирование преобладает на страницах новостных сайтов. Блоги и форумы очень часто содержат как напоминание, так и цитирование анекдотов.

Восприятием текста анекдота с экрана обуславливается и тот факт, что среди анекдотов, предоставленных на сайтах, практически отсутствуют анекдоты, построенные на языковой игре с омофонами: *Петька спрашивает Василия Ивановича: «Василий Иванович, хочешь быть почетным академиком?» — «Хочу, Петька, а по нечетным буду рыбу ловить»*. В данном анекдоте при его графическом отображении теряется тот эффект, который производит анекдот при устной презентации, поскольку омофоны «почетным» и «почетным» имеют различное написание. Совсем отсутствуют среди анекдотов, представленных в Сети, анекдоты, нуждающиеся в сопровождении повествования жестовыми «комментариями» или соответствующей интонации.

Однако с возможностью визуального восприятия анекдота, анекдот не только теряет некоторые формы устного бытования, но и приобретает новые, существование которых без графического исполнения является невозможным. Рассмотрим подобные анекдоты. *«Приходит программист к окулисту. Тот его усаживает напротив таблицы, берет указку: «Читайте!» — «БНОПНЯ... Доктор, у вас что-то не то с кодировкой!»* В данном анекдоте достижение комического эффекта происходит за счет того, что программист, оторванный от мира компьютеров и Интернета, тем не менее, как бы продолжает воспринимать ситуацию через призму взглядов и ценностей, характерных для общения в Сети и постоянной работы с компьютером. Одним из таких моментов является получение электронного письма, которое при прохождении через серверы было перекодировано. Восприятие программистом таблицы в кабинете окулиста в качестве электронного письма и составляет основу для комического эффекта.

Каждый пользователь, независимо от того, каков его стаж работы за компьютером

и сетевого общения, сталкивался с тем, что начинал набирать текст, забыв переключить раскладку клавиатуры. Данное обстоятельство отражено в следующем анекдоте про Штирлица: *«Штирлиц пишет письмо на Родину: '>cnfc Fktrce'. Посмотрел на экран, выругался и переключил регистр на русский»*. Если набрать содержание письма Штирлица, как оно представлено в анекдоте, то есть латинским шрифтом при русской раскладке клавиатуры, то мы получим известную всем на основе фильма фразу — «Юстас — Алексу». Передача данного анекдота в устной форме весьма затруднительна, поскольку, даже набирая ежедневно тексты, пользователю, оторванному от клавиатуры, довольно сложно соотнести расположение латинских и русских букв.

Интересным является также тематическое подразделение анекдотов компьютерной и интернетной тематики. Поскольку анекдот представляет собой прецедентный текст и отражает все значимые стороны существования общества, тематическая классификация анекдотов показывает, насколько то или иное явление или событие являются ценными и актуальными для данного общества. Мы проанализировали свыше 2000 анекдотов, так или иначе отражающих интернетную или компьютерную тематику. На основе исследованного материала мы можем выделить следующие группы анекдотов в данной области: 1) противопоставление виртуального мира миру реальному, 2) неисправная работа оборудования и программного обеспечения, 3) пользователи Интернета, их взаимоотношения и отношения с людьми, не включенными в данный вид дискурса, поведение в сети и при работе за компьютером, 4) Интернет-зависимость, 5) общение между пользователями и службой поддержки / системными администраторами<sup>9</sup>.

Прецедентное высказывание представляет собой сложный знак, сумма значений компонентов которого не равна его смыслу. К прецедентным высказываниям можно отнести цитаты из прецедентных текстов, названия произведений, полное воспроизведение текс-

та, представленного одним коротким высказыванием, как, например, в пословицах и поговорках. Помимо паремий, крылатых выражений и цитат из прецедентных текстов к прецедентным высказываниям, на наш взгляд, можно отнести и дискурсивные формулы, представляющие собой один из конститутивных признаков дискурса. Дискурсивные формулы — это выражения, свойственные какому-то конкретному виду дискурса и определяющие данный тип общения. В виртуальном дискурсе мы можем говорить о таких дискурсивных формулах, как, например, специфические виды приветствия и прощания или одобрение сказанного партнером по коммуникации: *Доброго времени суток, До связи, До коннекта; +1* (одобрение высказывания партнера по коммуникации), *ППКС* (подписываюсь под каждым словом) и т. п.

Рассматривая прецедентные имена виртуального дискурса, мы говорим о прецедентных персонажах, а не тех или иных личностях, поскольку выделить какие-либо личные прецедентные имена в виртуальном дискурсе не представляется возможным в силу одной из его основных характеристик — анонимности. Конечно, можно говорить о тех или иных личных именах (в данном случае — никаких), обладающих прецедентностью на том или ином ресурсе, но сделать это в масштабах виртуально дискурса возможным не представляется. Прецедентные персонажи, которые можно выделить в рамках виртуального дискурса на современном этапе — это Вася Пупкин, Шушпанчик и Вуглускр. Данные прецедентные персонажи не только функционируют в Сети, как многие известные, переместившиеся в нее из ситуации реального общения, но и были созданы в самой виртуальной среде, неразрывно связаны с ней и вне пределов виртуального мира не имеют большой известности.

Персонаж Вася Пупкин является олицетворением массового российского пользователя Интернета (изначально имя Вася Пупкин представляло собой имя-экземплификат, используемое для обозначения анонимной личности любого потенциального пользова-

теля Интернета). Появление прецедентного персонажа Шушпанчика связано с сетью Фидонет и прецедентной для той сети личностью Александром Шушпановым. Вуглускр возник благодаря одному из неприличных анекдотов про Вовочку<sup>10</sup>. Все три персонажа прочно вошли в сетевой фольклор, имеют широкую известность среди пользователей Сети и являются значимыми для виртуальной языковой личности как в познавательном, так и в эмоциональном отношении. В силу специфики Интернета, где пользователь является активным творцом сетевой культуры, не скованным никакими нормативными рамками, персонажи получают очень многогранными, отражая принятые в Сети ценности, модели поведения, практикуемые самими пользователями, их запросы и умения, иерархию отношений и т. п. Прецедентные персонажи играют большую роль в саморепрезентации виртуальной языковой личности, вследствие чего находятся в постоянной динамике, теряя со временем какие-то одни черты и качества и приобретая другие взамен утраченных.

Прецедентная ситуация представляет собой некую «идеальную», «эталонную» ситуацию, бывшую когда-либо в действительности. Ситуация становится прецедентной, если она значима для носителей той или иной культуры. Поскольку за прецедентным феноменом всегда стоит некое представление о нем, общее и обязательное для всех носителей того или иного национально-культурного менталитета, то выделить прецедентные ситуации для виртуального дискурса в целом представляется проблематичным. Периодически возникают ситуации, являющиеся прецедентными для того или иного сетевого сообщества (как, например, процесс травли кого-то из его членов, скандал внутри сообщества по той или иной причине и т. п.), однако они не являются значимыми за пределами данного сообщества. Вероятно, это происходит в силу мозаичности виртуального пространства, где общее целое является не единым и упорядоченным, а сложным из множества соприкасающихся хаотичных элементов.

- <sup>1</sup> Браславский П. И., Данилов С. Ю. Интернет как средство инкультурации и аккультурации // *Взаимопонимание в диалоге культур: условия успешности*. Ч. 1. Воронеж, 2004. С. 222.
- <sup>2</sup> Красных В. В. «Свой» среди «чужих»: миф или реальность? М., 2003. С. 170.
- <sup>3</sup> Гудков Д. Б. Прецедентные феномены в текстах политического дискурса // *Язык СМИ как объект междисциплинарного исследования*. М., 2003; Красных В. В. Указ. соч.; Ворожцова О. А., Зайцева А.Б. Прецедентные имена в российской и американской печати // *Известия Уральского государственного университета*. 2006. № 45.
- <sup>4</sup> Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность М., 2004. С. 216.
- <sup>5</sup> Андреев А. Сетература как ее Net: от эстетики Хэйана до клеточного автомата — и обратно // *Сетевая словесность. Теория сетературы*. 1998. 03.02 // <http://www.netslova.ru/andreev/setnet>.
- <sup>6</sup> Андреев А. Указ. соч.; Схелтйенс В. Сетература: новое литературное движение? // *Сетевая словесность. Теория сетературы*. 2000. 18.07 // <http://www.netslova.ru/teoriya/werner.html>.
- <sup>7</sup> Шмелёв А. Д., Шмелёва Е. Я. Русский анекдот в XXI веке: трансформации речевого жанра // *Труды международной конференции «Диалог-2005»* // <http://www.dialog-21.ru/Archive/2005/Shmelevy/Shmelevy.htm>.
- <sup>8</sup> Там же.
- <sup>9</sup> Подробнее см. Лутовинова О. В. Анекдот в смеховом мире Интернета // *Электронный вестник центра переподготовки и повышения квалификации по филологии и лингвострановедению*. 2007. № 4 // <http://evcppk.ru/article.php?id=203>.
- <sup>10</sup> Подробнее см. Лутовинова О. В. Прецедентные персонажи виртуального дискурса // *Электронный вестник центра переподготовки и повышения квалификации по филологии и лингвострановедению*. 2007. № 5 // <http://evcppk.ru/article.php?id=232>.