

имитируя идиотизм и прибегая к ряду других языковых и стилистических (в смысле особой поэтики) приемов, «юзер» ucaff.com получает возможность говорить о политических событиях косвенно, вносить в них оценку, трансформировать их, приоткрывая подлинное скрытое содержание. Но в результате рождается основа для фольклора, при том, однако, условии, если эта основа выступит материалом для фольклорной концептуализации и практики. Последнее необходимо в связи с тем, что в фольклоре процессы возобновления культуры используются для решения различных социальных задач. Например, в статье Н.Г. Муравьевой и И.Е. Мухаевой, о которой уже шла речь, просматривается ряд проблем, интересующих сферы образования, культуры, экономики и той же политики. Действительно, ведь важно понять, не разрушает ли «албанский» обычный язык культуры, чувствует ли пользователь ucaff.com границы, которые уже нельзя перейти, и можно ли использовать «албанский» для рекламы или пиара. Необходимо проанализировать, как посещение сайта «подонков» подростками влияет на их развитие. Существует и много других похожих вопросов.

В этом отношении внешние формы сетевого фольклора напоминают вершущку айсберга, глубинная же его суть скрывает довольно сложные процессы возобновления культуры, их использования в разных социальных практиках, языковое творчество сетевых сообществ и групп (которые часто тут же и складываются), использования Интернета для решения этих задач.

Литература

- Муравьева, Мухаева (рук.) — *Муравьева Н.Г., Мухаева И.Е.* «Превед, медвед»: от субкультурного сленга к «норме» языка? (рукопись)
- Носов 1994 — *Носов Н.А.* Психологические виртуальные реальности. М., 1994.
- Носов 2000 — *Носов Н.А.* Виртуальная психология. М., 2000.
- Розин 1996, 2004 — *Розин В.М.* Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир. М., 1996; Изд. 2-е. М., 2004.
- Розин 2001 — *Розин В.М.* Семиотические исследования. М.; СПб., 2001.
- Розин 2003 — *Розин В.М.* Культурология. М., 2003.

А.А. ПЕТРОВА
(Москва)

СЛОВО В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ: ВИРТУАЛЬНОСТЬ ВЕРБАЛЬНОГО

Распространение в конце XX века электронных технологий и их вторжение в область межличностной коммуникации привело к глобальным сдвигам в языковой системе, что заставляет переосмыслить категории, выработанные для описания предшествующих культур. Устное слово традиционной культуры всегда пребывало в виртуальном, говоря современным языком, режиме существования. Две глобальные операции и базовые функции сети Интернет — накопление и трансляция — применимы в качестве основных и при описании механизмов существования культуры традиционной.

Устный текст с характерными для него мифологемами и формулами сохранялся, как оказалось, в сознании (а не в архиве!) общества едва ли не дольше текстов письменных и печатных. В отличие от монолога книжной культуры, культура сетевая предлагает полифонию и интерактивность, что было свойственно и традиционной устной культуре. На смену диктаторской, монархической, индивидуалистской эпохе печатного слова приходит эпоха демократическая, парламентская, эпоха плебисцита и интерактивного коллектива, отсылающая к естественно сформированным социальным моделям общины.

Виртуальность вербального. Глобальные сдвиги культур вызывались зачастую именно техническими революциями («обезьяна взяла в руки палку и...»). Технические достижения, став достижениями технологическими, также привели к кардинальным переменам *антропологического* характера. Письменный характер коммуникации с доминантой правой руки и указательного пальца уходит в прошлое, уступая место палитре клавиш компьютеров, ноутбуков, мобильных телефонов, пультов управления и т.п. Устный характер коммуникации начинает

довлеть в культуре (мобильные телефоны, радио в автомобиле, плееры в метро). Слово сегодня во многом остается визуальным и печатным, но не на страницах, а на экранах (из монументального станка ЭВМ превратилась в портативный инструмент: калькулятор, ноутбук, лэптоп, iPAQ, смартфон и т.п.). Слово уже не материализуется в книге, но виртуализуется на экране: сама динамическая волновая природа речевого слова сопротивляется книжно-печатной объективации и материализации, целиком и полностью отдаваясь электронным импульсам и вспышкам. Функционирует такое электронное слово по преимуществу виртуально, по традиционно-устной модели, существуя лишь во времени своего рождения и использования: пока горит экран. Здесь сказывается и возрождение форм спонтанного интерактивного, диалогического и полилогического общения: IRC, ICQ, SMS, on-line, форум, e-mail, chat... Все эти формы аналогичны обычному разговору: в них рождается сленг (в том числе параграфический), не соблюдаются правила орфографии и нормативной лексики, ценится непосредственная быстрая живая реакция и остроумие...

Между автором и актером. В культуре традиционной при массовых действиях, обрядах и ритуалах не происходило принципиального различия актера и публики, автора и исполнителя: каждый был и (со-)автором, и исполнителем, и зрителем (и даже И.А. Федосова, М.К. Рябинин и М.Д. Кривополенова воспринимались во многом как гениальные исполнители-носители традиции, а не как авторы-сочинители). Коллективное потребление сливалось с коллективным же (и за счет этого анонимным) порождением. В культуре классической, напротив, все три эти роли четко разделялись и противопоставлялись. Происходила мифологизация фигуры автора, поэта по модели царя и Бога, «властителя умов». Индивидуальное (и потому авторское) порождение противостояло коллективному, достаточно пассивному потреблению. В культуре электронной, сетевой, в нашем «обществе спектакля» героем времени становится актер, исполнитель

(певец), тогда как авторы сценариев, текстов песен (даже хитов!), режиссеры зачастую остаются за кадром. Сегодня индивидуализируется и потому авторизуется активность исполнения (актеры и певцы — модели для подражания) и потребления (престиж покупки).

Коллективное искусство — фотография. Перемещается и сфера активно-коллективных и пассивно-коллективных культурных фактов (П.Г. Богатырев) и феноменов. Если в культуре традиционной в сферу активно-коллективных фактов входили в основном обряды и некоторые жанры вербального фольклора, то сегодня коллектив предпочитает самовыражаться не столько вербально, сколько визуально. Технический прогресс сделал доступной для масс фотографическую практику. И сегодня вместо описаний людей, вещей, событий всё чаще прибегают (в том числе и в сети) к демонстрации их фотографических изображений: люди, кажется, отучаются говорить и описывать, учась фотографировать и демонстрировать.

Сетевые субкультуры. Расслоение общества на субкультуры и корпоративные общины, создание брендов и лейблов типично для постиндустриальной культуры. Транснациональные корпорации, такие как МакДональдс и Ростикс, Бенеттон и Мекс, создают свои стили, свои унифицированные продукты, типа гамбургера или футболки с надписью. Вообще, в сетевой практике, задумывавшейся во многом в качестве глобализованного демократического и унифицированного проекта (а она во многом таковой и остается), доминируют субкультуры — «сообщества по интересам». Постмодернистская усталость и нервная чувствительность сменились новым оптимизмом и взрывом массовых коллективных креативных стратегий и технологий. Традиционная *община*, уступив на время место тоталитарному *обществу* [Тоффлер 2004], возвращается электронным *комьюнити*, маклюэновской «глобальной деревней». Как следствие, отмечаются эффект присутствия и «органическая взаимозависимость людей»: «Вся сегодняшняя культура, — пишет А. Генис, — строится вокруг эффекта

присутствия, который обеспечивает становящийся всё более оперативным и всё более вездесущим телевизор» [Генис 2003, 230]. «Необходимо осознать тесную взаимосвязь, существующую между миром и искусством пещерного человека и интенсивной органической взаимозависимостью людей, живущих в эпоху электричества» [Маклюэн 2005, 128].

В современной вербальной практике отмечается определенный парадокс: технология, приведшая некогда к унификации печати, сегодня демонстрирует диверсификацию последней. Внутри многих Интернет-сообществ возникает свой сленг (даже орфографический, ср. сакраментальное пагонческое «Превед, медвед!»), свои клишированные фразы, свои темы и мифы, свои анекдоты и истории. Сам сленг и анекдот компьютерной среды, а именно технические заимствования, составляют большую часть англицизмов в русском языке сегодня.

Процессы, наблюдаемые в литературной практике, переключаются с функционированием традиционных текстообразующих моделей. Вариативность фольклорных произведений перерождается в серийность детективов как авторских (Б. Акунин, А. Маринина, Д. Донцова), так и псевдо-авторских (Фридрих Незнанский и др.). Здесь заметно некоторое сужение «горизонта *потребительского* ожидания: восприятие людей во многом стандартизируется. Это в чем-то облегчает и страхует как практики, так и психику, но в чем-то и мешает восприятию нового и неожиданного.

Отметим также и принципиальную разницу между самими категориями *моделей* и финальных *вариантов*-продуктов. Если в обществе традиционном существовало ограниченное число жанровых и текстовых моделей и механизмов и бесчисленное количество созданных по ним вариантов, то сегодня, напротив, по различным моделям создается бесконечное множество абсолютно идентичных друг другу продуктов: книг и журналов, одежды и обуви, автомобилей и бытовой техники, — в чем сказывается и повышение общего ритма жизни. Вообще, человечество ускорило свой **ритм**, и это касается не только разговорной речи и

текстопорождения, но и всей культуры в целом. Ценятся короткие жанры, типа анекдота и детектива, мелодия сменяется ритмом, картина уступает место фотографии, а кинематографическая панорама — телевизионному клипу. Всё это жанры, с одной стороны, требующие меньших временных затрат на свое создание, а с другой — быстрее реагирующие на время и его проблемы: так изобразительные искусства сменились искусствами *актуальными*.

Эпистема: мудрость — знание — информация. Глобальные сдвиги происходят сегодня и в эпистемологической системе. Фольклор в своем этимологическом значении и обозначал собственно систему коллективного практически применимого знания (*folk-lore* — народное знание), мудрости, хранившейся, как правило, старшим поколением и передававшейся (*традиция* как этимологическая «пере-дача») изустно и синпрактически. Базовым понятием было понятие опыта — практических знаний и умений, мастерства. Это касалось и вербального творчества: хороший сказитель был сказителем (помимо того, что был, разумеется, талантлив) опытным, знавшим большое число сюжетов, владевшим огромным арсеналом поэтических средств. Необходимо отметить, что приемы передачи и запоминания текста были инкорпорированы в сам текст: все рифмы и формулы, ритмы и мелодии служили мощным мнемоническим «подспорьем»: ведь средством передачи текстов и сообщений, медиумом, был сам человек. Сегодня техника передачи снова начинает «встраиваться» в саму вербальную текстуру сообщений: появляются цифровые обозначения, эмодзи, смайлы, курсивы и т.п.

Классическая эпоха ориентировалась прежде всего на объективную данность и эмпирическую достоверность факта, на печатные, материализованные и объективированные способы распространения (газета, журнал, книга) результатов научных исследований. Здесь же появляется и образование (специалистское по природе и иерархически выстроенное: начальное, среднее, высшее и т.п.), означавшее не столько приобретение опыта, сколько

знакомство с последними достижениями и результатами исследований. Эпоха постиндустриальная оперирует именно информацией — понятием, объединившим само знание и способ его передачи (трансляции). И власть сегодня во многом состоит не во владении информацией как таковой, а в обладании каналами ее транслирования и передачи.

Три типа культур — культура устная, книжная и сетевая — **три возраста** человечества. Если уподобить онтогенез филогенезу и наоборот, становится ясным сходство устной традиционной культуры с детством, культуры печатной — со зрелостью, а культуры сетевой — со старостью. Поясним. И детство, и старость — оба эти периода в развитии личности характеризуются устностью как доминирующей моделью коммуникации (здесь можно говорить о вынужденной, антропологически обусловленной устности); вынужденная устность старости при этом пользуется, как и культура сетевая, коммуникационными протезами: очками, слуховыми аппаратами, компьютерами, телефонами и т.п. Старость будет характеризоваться и оперированием готовыми формами, преобладанием интертекста, бесконечным цитированием, установкой на воспоминание, заикливанием на собственном прошлом. Действительно, техногенная эпоха предоставляет великолепные возможности для репродукции уже готовых формальных и семантических блоков. Детство и старость — периоды, кроме того, «коллективные по принуждению»: и младенец, и старик нуждаются в заботе окружающих. Здесь устность выступает в качестве одной из доступных физиологических активностей (говорение, артикуляция требуют больших физических усилий, чем слушание или чтение — способы познания в зрелый период, доминирующие информационные модели). Кроме того, традиционное общество демографически «моложе» общества индустриального и тем более постиндустриального с его грандиозной проблемой общего «старения» населения. Зрелый же период в развитии человека соотносим с классической цивилизационной эпохой. Это эпоха специалистов,

монологизма, преобладания визуального канала передачи информации.

Современная культура, подобно культуре традиционной, демонстрирует устремленность ко множественности, альтернативности, полифонии и цикличности в противовес модернистской парадигме линейности, векторности, рациональной системности. Технический прорыв сегодня задает вектор развития «назад к традиции», а техника возвращает человека человеку, человека к человеку (к самому себе и ближнему). Происходит и реабилитация «человеческих» искусств: традиционные ремесла, промышленный дизайн с их установкой на принципиальную полезность и функциональность возрождаются после забвения в период советской эпохи. В современных гуманитарных исследованиях цивилизация **пост**модерна часто уподобляется цивилизации **архаической** и в социологическом отношении: «Постиндустриальная цивилизация, — утверждает А. Генис, — оказывается похожей на доиндустриальную. Самые яркие ее черты — децентрализация, деурбанизация, демассификация — оказываются свойственны одновременно и самым передовым, и самым отсталым странам» [Генис 2003, 220—221]. Действительно, прослеживаются некоторые типологические соответствия между культурой «архаической», до-письменной и пост-письменной, электронной. М. Маклюэн, противопоставляя пост-грамотность и дописьменность, тем не менее, постулирует их принципиальное сходство: «Мы больше не испытываем трудностей при столкновении с практиками туземных или неграмотных сообществ потому, что при помощи электронных средств воссоздали их в нашей культуре» [Маклюэн 2005, 96].

Основной характеристикой пост-письменной цивилизации является устность: «Оказывая содействие расширению нашей центральной нервной системы, — пишет М. Маклюэн, — электрическая технология, по-видимому, отдает предпочтение инклюзивному и частному устному слову в противовес специалистскому письменному. Наши западные ценности, строящиеся на

письменном слове, уже подверглись осязаемому воздействию со стороны таких электрических средств коммуникации, как телефон, радио и телевидение» [Маклюэн 2003, 92—93]. Здесь же упомянем возврат к диалогу и соучастию в современной культуре: «Сегодня “одновременное поле” электрических информационных структур скорее воспроизводит или возрождает условия и потребность в диалоге и соучастии, нежели стремится к специализации или частной инициативе на всех уровнях социального опыта» [Маклюэн 2005, 251—252].

Устная, в силу ситуативности коммуникации и доминирования слуха над взглядом, сохраняет потенциал чувствительности и эмоциональности в культуре: «Устное слово не дает того расширения и разрастания визуальной способности, которое необходимо для формирования привычек индивидуализма и приватности. ...Кроме того, в речи мы склонны реагировать на каждую возникающую ситуацию, отзываясь тоном и жестом даже на собственный акт говорения. Письмо же стремится быть своего рода обособленным, или специалистским действием, в котором содержится мало возможностей и призывов для реагирования. Грамотный человек и письменное общество развивает в себе ужасающую способность вести себя во всех делах с поразительной отстраненностью от тех чувств и того эмоционального вовлечения, которые непременно испытывали бы неграмотный человек и бесписьменное общество» [Маклюэн 2003, 89].

Проблематичной в современной культуре оказывается иерархичность дискурсов. Б.М. Гаспаров полагает, что устная речь занимает далеко не первое место в такой иерархии: «Доминантная роль устной речи, — пишет он, — сохраняется только в сфере обиходного бытового общения — то есть в сфере периферийной, наиболее массовой, спонтанной и соответственно наименее престижной в культурном механизме» [Гаспаров 1978, 102]. Но дело в том, что сегодняшняя политическая и экономическая ориентация осуществляется именно с

учетом масс. Сегодня толпа с периферии перемещается в центр, становится культурным героем, а многие дискурсы просто диверсифицируются. Скажем, реклама товаров класса люкс скорее будет размещена на обложках и страницах глянцевого журнала, тогда как товары широкого и ежедневного применения рекламируются преимущественно в вагонах метро. Так и *социальная роль* в рекламном стихе, к примеру, опосредуется не только через язык и речь (*речевая роль*), но через прием и образ.

С другой стороны, согласно Ф. Джеймисону, характерная черта эпохи постмодерна — «...стирание некоторых ключевых связей или различий; наиболее примечательна здесь эрозия различия между высокой культурой и так называемой массовой или поп-культурой. Возможно, последнее — самое угнетающее в данной ситуации с академической точки зрения, которой в силу традиции надлежало удерживать некую область высокой или элитарной культуры во враждебном ей окружении филистерства, безвкусицы и кича, телесериалов и журналов вроде “Ридерз дайджест”» [Джеймисон 2000, 64]. Ю.М. Лотман, констатируя тот же факт, похоже, не столь пессимистичен: «Если посмотреть на искусство XX века не с точки зрения того или иного отдельного художественного течения или какой-либо отдельной эстетической концепции, — замечает он, — а попытаться охватить общее направление художественных поисков в целом, то одной из основных черт его, бесспорно, будет стремление к демократизации. Стремление это будет реализовываться в различных сферах — идеологической, эстетической, в области массовости, связанной с резким удешевлением книги, появлением кинематографа, средств механической записи произведений исполнительского мастерства. Существенной стороной этого процесса будет и тенденция к перенесению в традиционные сферы искусства принципов народного творчества, в том числе и стремление к вовлечению аудитории в непосредственный процесс сотворчества. Процесс этот, так ярко проявившийся в театре, захватил,

однако, почти все жанры искусства» [Лотман 1993, 189].

От символа к индексу. Меняется сегодня и модель отношения к денотату в визуальных и вербальных практиках. Культуры примитивные актуализируют по большей части модель *символическую*, с максимумом обобщения и условности изображаемого (традиционный орнамент, игрушка, типовые ситуации в текстах, постоянные эпитеты, символы и др.). Культура классическая тяготеет к *иконичности* с образами и типами «по подобию», но без четких и обязательных связей с натурой (единороги, аллегории, боги, пр.). Культура сетевая, электронная *индексальна* по сути, действует «под влиянием» природы-денотата: это и кино, и фотография, и сетевой блог-дневник. Таким образом, в логико-семиотическом отношении наблюдается отход от классической *иконической* референциальной модели. «Слово в литературе, — утверждал Г.И. Мальцев, — это картина, т.е. оно прежде всего сигнификативно, в нем осознается раздельность и условность выражения и содержания. Такое слово называет смысл — форму содержания, но отделено от ее субстанции. Слово в фольклоре — это икона, и оно не столько сигнификативно, сколько, так сказать, онтично (онтологично)» [Мальцев 1981, 23]. Переводя это небезынтересное мнение на язык классической семиотики, можно сказать, что слово в литературе иконично. («*Икона*, — по Ч.С. Пирсу, — есть Знак, отсылающий к Объекту, который он денотирует просто посредством присущих ему характеров, которыми он обладает вне зависимости от того, существует таковой Объект в действительности или нет» [Пирс 2000, 58].) Но, как кажется, слово фольклорное не столько онтологично, сколько символично. («*Символ* есть знак, отсылающий к Объекту, который он денотирует посредством закона, обычно — соединения некоторых общих идей, которое действует таким образом, что становится причиной интерпретации Символа, как отсылающего к указанному Объекту» [Пирс 2000, 59].) Слово же электронное по преимуществу индексально, находится под реальным воздействием своего

денотата. («*Индекс*, — по Пирсу, — есть знак, отсылающий к Объекту, который он денотирует, находясь под реальным влиянием этого Объекта» [Пирс 2000, 59].) Если продолжить аналогию Г.И. Мальцева с изобразительным искусством, то скорее литературное слово подобно картине (в классический период существования живописи), слово фольклорное традиционному символическому орнаменту, а слово сетевое — фотографии, требующей реальных денотатов (моделей, натуры) для своего существования. В сети, как и в фотографии, средства изобразительности (язык; пленка, бумага) «находятся под реальным влиянием» природы, реальности, отражаемой этими видами искусства.

Итак, вся *классическая* артистическая парадигма «литература — театр — живопись» была по преимуществу референтно-*иконичной*, а современная парадигма «фотография — поп-арт — перформанс — дизайн» референтно-*индексальна*¹. Архаическая *символическая* эстетическая модель, что интересно, ближе к современной: «вербальный фольклор — обряд — прикладное искусство» походит на «фотографию / поп-арт — перформанс — дизайн».

Слово и текст. Современное состояние (русского) языка во многом обуславливается появлением и функционированием электронных, дигитальных средств коммуникации. Электронное слово, проецируясь на экраны компьютеров, телевизоров, телефонов, смартфонов, органайзеров, на дисплеи микроволновых печей и больничных мониторов, задает виртуальный режим своего существования, бытия в качестве цифрового сигнала и звуковой волны в окружающей среде. Экран представляет собой окно в другой мир, универсальные windows заполняют пространство: в метро, в витринах магазинов, дома и на работе, в кино и даже театре. В этом отношении слово, как кажется, возвращается к своей «нормальной», сущностной форме бытия — виртуальной. В

¹ Это не лишает все указанные системы символичности: символичность здесь касается не столько референтности, сколько отношений между знаками, принципа их соединения.

культуре традиционной, до-письменной слово также существовало звуковой преходящей изустной волной в процессе непосредственной коммуникации.

Сетевая словесность всем своим существованием манифестирует антропологические метаморфозы и мутации, вызванные переходом сначала от слова коллективного, артикуляционно-акустического к слову индивидуальному, визуально-печатному, и теперь мы становимся свидетелями глобальной вербальной **медиа-морфозы** [Fidler 1997], переходя к слову опять-таки коллективному, жестово-визуальному и рукотворному. Действительно, словесность традиционная, фольклорная представляла собой активность в большей степени телесную, физическую, возврат к которой наблюдается сегодня с характерным для сетевой коммуникации «разговором руками».

Кроме того, дигитальная, виртуальная словесность, ассимилируя в силу своей финальности словесность классическую (литературу) и традиционную (фольклор), оказалась в состоянии выдвинуть и новые, оригинальные и специфические формы организации слова и текста.

Что касается культуры традиционной и фольклорных жанров, то сетевая форма способствует хранению и трансляции текстов (что, в принципе, можно сказать и о классической литературе). Но здесь отмечается и ряд нововведений. Так, жанр анекдота несколько трансформируется сетевой культурой, предлагаются целые сборники текстов с рейтингами, тематическими рубриками и комментариями. Свадебный обряд, самый востребованный сегодня из всех традиционных ритуалов, также проникает в сеть порталами со сборниками сценариев, тостов, конкурсов, поздравлений и т.п. Анекдот и свадьба как два самых развлекательных дискурса оказались особенно актуальными для сетевой информационно-досуговой практики.

Собственно **языковые и речевые характеристики** сетевой коммуникации определяются и анализируются многими лингвистами. Так описаны и параграфика, и письменные диалекты, и орфографические жаргоны, и английские заимствования, и технические

неологизмы. Сетевая речь определялась Е. Буториной как «письменно-разговорная», как «своеобразная смесь письменного литературного и устного разговорного языка» [Буторина 1999], А. Зализняк как «спонтанная письменная». Ею же выделялись и сетевые особенности фразового построения, такие как замена гипотаксиса паратаксисом, написание слова прописными буквами с целью его эмфатического выделения, систематическое употребление именительного падежа вместо косвенного, латинская транслитерация [Зализняк, Микаэлян].

Особо отмечается и функционирование в сетевой письменной речи эмотиконов (:-) и акронимов (w8 — wait)²; смайлы, в частности, определяются как псевдомимика: «невозможность использовать во время коммуникации в Интернете стандартные невербальные средства подачи информации, — пишет Буторина, — привела к созданию системы так называемых смайликов — с их помощью выражается достаточно разнообразная гамма чувств» [Буторина 1999]. «Немало в Интернете, — замечает далее автор, — и примеров **игрового общения**. Устав что-либо обсуждать, можно просто посоревноваться в составлении русских слов только из латинских букв и арабских цифр, как это сделано на

² «К графическим приемам, специфичным для электронного общения, также относятся эмотиконы и акронимы, появившиеся из стремления восполнить недостаток эмоционального наполнения письменного общения. Эмотиконы (от английского emotion icon), более известные в пользовательской среде как “смайлы”, являются своеобразными символами, придуманными для обозначения эмоций и состояний участника виртуального общения. Эмотиконы имеют некоторые общие правила построения и обычно читаются при мысленном повороте изображения на 90 градусов по часовой стрелке. Большинство “смайликов” являются производными от двух основных — :-) и :-(. Под акронимами в Интернете понимают всё разнообразие широко употребляемых сокращений, как буквенных, так и включающих зрительный ряд, чаще всего — цифры: w8 — wait, IMHO — In My Humble Opinion, URY4M — You are too wise for me» [Макаров, Школовая].

странице “Русский по-латыни”: НЕ САХАР МОСКВА! КВАС ЗАКАЗАН!» [Буторина 1999].

Существование в сетевой словесности букв, цифр, эмодиконов, акронимов, параграфических образований, обязанное кнопочно-клавиатурному порождению, позволяет говорить о возрождении пиктограмм и иероглифов³, а сам такой дискурс возрождает древнеегипетский тип иероглифики, сочетавшей в себе и фонограммы, и пиктограммы, возвращая пользователей к символическому мышлению, быть может более быстрому и антропологически адекватному.

Что касается **текстовых образований**, то здесь происходит принципиальный отход от самой категории и понятия текста в пользу **высказывания** (коммуникативная грамматика) и **дискурса** — понятий, учитывающих наряду с формальной организацией прагматические характеристики и авторские интенции произведений. Из новых

³ «Проведенное исследование акронимов и эмодиконов позволило сделать выводы относительно их мотивированности как любой видимой обусловленности знака. Знаковый статус эмодиконов на момент их появления был однозначно иконичным, при этом “смайлы” выступали в двух основных функциях: вторичных знаков и идеограмм. В качестве вторичных знаков, или знаков-субститутов, они замещали не объект, а первичный знак, например, :-) — вместо первичного знака улыбки как показателя хорошего настроения и положительных эмоций. В качестве идеограмм, эмодиконы представляли идею или объект, не выражая его названия. В обоих случаях прослеживалась иконическая мотивированность, основанная на ассоциации по сходству. В процессе функционирования эмодиконы стали приобретать всё более символический характер, превращаясь в идеограммы смежных понятий. Подобная тенденция наблюдается и у акронимов, самые употребительные из которых больше не ассоциируются с зашифрованными в них высказываниями, а символизируют отдельные аспекты коммуникативной ситуации. Популяризация акронимов и эмодиконов способствовала возникновению тенденции к утрате их первоначальной (теперь уже избыточной) мотивировки, что свидетельствует в пользу процесса естественной эволюции языка киберпространства» [Макаров, Школовая].

жанров выделяется мемуарный блог и эпистолярный e-mail, из коммуникативных диалогических и полилогических технологий — чат, форум, IRC, ICQ и т.п., из более классических — стиховые и прозаические литературные сообщества и порталы (stihi.ru, proza.ru). Порождающая текстология (по аналогии с порождающей грамматикой) задает свои режимы текстообразований: это и цитата в режиме гиперссылки, и новостные зачины репортажей, и полифоническое соседство на одной странице различных текстуальных (в том числе отрывочно-цитатных и рекламных) блоков.

Переосмысляя, можно было бы переопределить традиционный обряд как мультимедийную интернет-страницу с системой гиперссылок и линков ко всем текстам традиции, уместно называть виртуальность, эмодиконы и параграфику — пиктограммами и иероглификой, а обрядовую полифонию и принципиальный диалогизм — интерактивностью.

От синкретизма к мультимедиа. Человек, как бы мы сказали теперь, есть существо мультимедийное, склонное к самовыражению при помощи самых различных способов, букв и цифр, рисунков и знаков, фотографий и видеофильмов, мелодий и фраз. Высокие технологии и развитие сети Интернет предлагает новые возможности для полиморфной самореализации индивида и коллектива.

Дело в том, что экранный компьютерный или телевизионный режим транслирования предполагает взаимосвязь слухового и визуального канала информации. Так и в культуре традиционной вербальное всегда подкреплялось визуальным: в обряде, в жесте, в costume. Классический искусственный синкретизм стремился воссоздать архаический синкретизм, исподволь возвращающийся сегодня благодаря господству мультимедийных технологий.

Таким образом, вербальное существует в сегодняшней культуре по большей части виртуально: и в мегаполисе, в режиме постоянно обновляемой и «текучей» интернет-страницы, и в сельской местности с телевизионной (не газетной!) коммуникативной доминантой

слово непостоянно и дематериализовано. Виртуальный режим существования, как кажется, типичен для вербальной коммуникации, и слово, возможно, преодолев печатную стадию материализации классической культуры, возвращается к своим онтологическим принципам функционирования — мультимедийным и виртуальным.

Литература

Буторина 1999 — *Буторина Е.П.* А поговорить? Интернет как лингвистический феномен // Мир медиа XXI. 1999. № 1. (http://www.gramota.ru/mag_rub.html?id=50).

Гаспаров 1978 — *Гаспаров Б.М.* Устная речь как семиотический объект // Семантика номинации и семиотика устной речи. Лингвистическая семантика и семиотика. Т. 1. Тарту, 1978. С. 63—112. (Ученые записки Тартуского государственного университета; № 442.) (<http://www.ruthenia.ru/folklore/gasparov1.htm>).

Генис 2003 — *Генис А.* Сочинения: В 3 т. Т. 1: Культурология. Екатеринбург, 2003.

Джеймисон 2000 — *Джеймисон Ф.* Пост-модернизм и общество потребления // Логос. 2000. № 4 (25). С. 63—77.

Зализняк, Микаэлян — *Зализняк А., Микаэлян И.* Переписка по электронной почте как лингвистический объект (<http://www.russian.slavica.org/article2533.html>).

Лотман 1993 — *Лотман Ю.М.* Блок и народная культура города // Лотман Ю.М. Избр. статьи в 3 т. Таллин, 1993. Т. 3. С. 185—200.

Луман 2005 — *Луман Н.* Медиа коммуникации. М., 2005.

Макаров, Школова — *Макаров М.Л., Школова М.С.* Лингвистические и семиотические аспекты конструирования идентичности в электронной коммуникации (<http://www.russian.slavica.org/article2605.html>).

Маклюен 2003 — *Маклюен Г.М.* Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.; Жуковский, 2003.

Маклюен 2005 — *Маклюэн М.* Галактика Гуттенберга: Становление человека печатающего. М., 2005.

Мальцев 1981 — *Мальцев Г.И.* Традиционные формулы русской необрядовой лирики (К изучению эстетики устнопоэтического канона) // Русский фольклор. Т. XXI: Поэтика русского фольклора. Л., 1981. С. 13—37.

Пирс 2000 — *Пирс Ч.* Начала прагматизма. СПб., 2000.

Тоффлер 2004 — *Тоффлер Э.* Третья волна. М., 2004.

Fidler 1997 — *Fidler R.* Understanding New Media. Thousand Oaks, Calif.: Pine Forge Press, 1997.

О.Е. ФРОЛОВА
(Москва)

ВИЗУАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА СЕТЕВОГО АНЕКДОТА

Появление и развитие Интернета вызвало к жизни новые речевые жанры: ICQ, чат, форум, блог, электронная переписка, гостевые книги, MUD, newsgroups [Сидорова 2005, 55]. Интернет повлиял и на коммуникативные возможности человека, потеснил позиции устного общения, которые представлялись до сих пор незыблемыми. Жанры текстов, которыми обмениваются пользователи в сети, приобрели некоторые черты, присущие изначально устному общению: эмоциональность, неформальность, неполноту [Сидорова 2005, 150—151]. Одновременно сеть изменила и характер функционирования традиционных фольклорных жанров [Буторина 1999; 2000].

В настоящее время Интернет представляет пользователю, кроме удовлетворения коммуникативных и информативных потребностей, богатые возможности развлечения: наряду с книгой, сеть стала средством распространения анекдотов. Электронный способ существования повлиял на сам жанр.

Анекдот в сети не только представляет собой печатный текст, но и приобретает черты, которые препятствуют его устному функционированию. Сетевой анекдот визуализируется. Уточним наше понимание визуализации: мы намереваемся показать, что интересующий нас жанр рассчитан на визуальное восприятие путем декодирования адресатом печатных (графических) знаков. И в этом смысле мы не будем рассматривать те приемы визуализации, которые присутствуют в устном предъявлении анекдота: воспроизведении иноязычного акцента, звукоподражании, привлечении при рассказывании мимики и жестов [Шмелева, Шмелев 2002]. Данные приемы в анекдоте можно интерпретировать как иконические знаки, в которых означающее уподобляется означаемому. В естественном языке классическим примером иконического знака будут глаголы звукоподражания, называющие крики