

Галичкина Елена Николаевна

докт. филол. н., доцент,

проф. кафедры английской филологии

Астраханского государственного университета

Неофольклорные тексты в Интернете

Аннотация: Развитие сетевой коммуникации привело к формированию интернет-фольклора, который в отличие от традиционного фольклора представляет собой анонимное массовое игровое письменное творчество субъектов компьютерной коммуникации в пространстве сети Интернет. Автор статьи дает рабочее определение понятия «неофольклор» и выделяет отличительные особенности интернет-фольклора. Анализ пародийных текстов показал, что лингвистически смеховой эффект пародии достигается за счет просторечной и терминологически оформленной лексики, способствующей возникновению языковой игры.

Ключевые слова: неофольклор, компьютерная коммуникация, жанры речи, пародия.

Neo-folklore texts on the Internet

Abstract: The development of Internet communication resulted in the phenomenon of Internet folklore. The Internet folklore, unlike the traditional one, may be defined as online users' anonymous massive written communication. In the present paper the author suggests her own definition of the term "neo-folklore" and points out its key characteristics. The findings show that the combined use of common parlance and computer terminology in Internet parodies is aimed at creating the humorous effect.

Key words: neo-folklore, computer communication, genres, parody.

Фольклор как один из способов взаимодействия человека с окружающим миром активно осваивает интернет-пространство. Однако исследователи ставят под сомнение статус и правомерность существования феномена «интернет-фольклор». Во-первых, ученые, а именно М.Д. Алексеевский [1] и Д.А. Радченко [7], обращают внимание на парадоксальность самого термина «интернет-фольклор», так как в отличие от фольклора как элемента традиционной сельской культуры, бытующего в социуме в форме былин, сказок, частушек, Интернет – явление современное, связанное с передовыми технологиями и преимущественно городской жизнью. Во-вторых, исследователи отмечают его вторичный характер, так как памятники фольклора перемещаются и «падают» в Интернет из традиционных книг и фольклорных архивов.

В настоящее время большое количество работ в различных областях знания - в философии, антропологии, социологии, культурологии - посвящены изучению интернет-фольклора. В них объект исследования получает различные наименования: *интернет-фольклор* [4; 9]; *сетевой фольклор* [8; 10]; *виртуальный фольклор* [5]; *интернетлор* [6]; *internet folklore* [11]; *virtual folklore* [15]; *cyberlore* [12]; *e-folklore* [14]. Пионером исследования интернет-фольклора по праву можно считать американского ученого Дж. Дорста [13], который написал статью об электронных рассылках с анекдотами.

Необходимо разграничивать такие явления, как «*интернет-фольклор*» и «*фольклор в Интернете*». К первому будем относить фольклорные произведения, которые зародились и существуют только в сети Интернет. Интернет, в данном случае, выступает первичной формой бытования фольклора. Ко второму относятся тексты традиционного фольклора, размещенные без изменений в сети Интернет. В этом случае Интернет является вторичной средой бытования фольклорных произведений. В нашей работе мы будем использовать термины *интернет-фольклор* и *сетевой фольклор* как взаимозаменяемые.

Мы предлагаем следующее определение *неофольклора* – это совокупность различных видов и форм анонимного массового игрового письменного творчества субъектов компьютерной коммуникации в пространстве сети Интернет.

Как и для классического фольклора, интернет-фольклору присущи коллективное авторство, анонимность, связь с традицией, синкретизм, традиционная преемственность. Вместе с тем выделим отличительные характеристики интернет-фольклора:

- *интертекстуальность* - сетевой фольклор характеризуется высокой степенью интертекстуальности в силу технических возможностей компьютера сохранять память о предшествующих, традиционных фольклорных произведениях в дискурсивном пространстве Интернета;
- *карнавальность* - сетевой фольклор воплощает творческое желание человека «войти в сферу специфического фамильярного общения, вне всяких дистанций, иерархий и норм» [2, с. 10];
- *лингвокреативность* - развертывание коммуникации в сетевом пространстве, замена реальных людей виртуальными образами, свобода лингвокреативности моделируют игровой, карнавальный характер интернет-фольклора;
- *вариантность* – различные варианты одного и того же произведения фольклора функционируют по всему пространству Интернета;
- *анонимное / виртуальное / реальное авторство* - в сетевой коммуникации в роли креативного субъекта выступают все пользователи сети Интернет. Авторство может быть реальным (в этом случае автор подписывает свое произведение своим реальным

именем) либо носить полностью анонимный характер (подпись отсутствует или имя придумано);

- *игровое и анонимное творчество* - развертывание коммуникации в другом пространстве, замена реальных людей виртуальными образами моделируют игровой характер коммуникативного взаимодействия в сети Интернет.

Лингвосомиотическая креативность характерна для любого типа общения. Однако в компьютерной коммуникации она особенно ярко проявляется в силу свободы самовыражения пользователей сети Интернет. Под «лингвосомиотической креативностью» мы предлагаем понимать творческий, культурно обусловленный процесс создания нетривиальных текстов, оказывающих воздействие на реципиента своей структурой, семантическим содержанием, своеобразием знакового кодирования фоновой информации, образным и когнитивным потенциалом. Креативность сетевой коммуникации обусловлена рядом причин, и главной из них является ориентация современной массовой культуры на молодежь, которой, в свою очередь, присущи стремление к реализации творческого потенциала и желание украсить свою повседневность игровыми моментами.

В процессе сетевой коммуникации пользователи порождают новые дискурсы и тексты, а также трансформируют, «переделывают» жанры традиционного фольклора. Мы полагаем, что развитие креативного потенциала компьютерного общения происходит в двух основных направлениях: 1) игровое преобразование номинативных средств родного языка; 2) активное заимствование или «переделывание» элементов традиционного фольклора. Остановимся на втором направлении, поскольку первое было детально описано в нашей работе [3, с. 62-78].

В основе формирования Интернет-культуры лежит традиционный фольклор, который наполняется новым содержанием и подвергается жанровой модификации. Среди основных форм интернет-фольклора выделим пародию, которая согласно М.М. Бахтину «сопровождает развитие человеческого общества на протяжении всей его истории» [2, с. 43].

Материалом для исследования послужили следующие юмористические порталы: РусХумор (www.rushumor.com), СмеханикаРу (www.smehanika.ru), 4UNet (www.4unet.ru). Анализ практического материала показал, что первоисточниками пародии являются известные, узнаваемые тексты, которые зачастую входят в культурный фонд знаний представителя данного общества. Приведем ряд показательных примеров.

Пародирование стихотворной формы («японское трехстишие хокку»):

Зависание превращает

Твой дорогой компьютер

В простой камень

*Сайт, который ты ищешь,
Найти невозможно, но
Ведь не счесть других.*

Абсолютно точное соблюдение нормы стихосложения наполняется компьютерной терминологией (сайт, зависать, компьютер), что совместно со стилизацией под японское стихотворение создает пародийный эффект.

Пародирование стихотворной формы («стишки-пирожки»):

*письмо принес мне голубь
я с удивлением вскрыл конверт
а там два слова отключили
инет*

*намедни по клавиатуре
мой кот прошёлся как всегда
и обновилась до десятки
винда*

Юмористический потенциал данной пародии достигается за счет копирования свойственной жанру маленького стихотворного произведения «пирожок» стихотворной формы – четырехстопный ямб (по типу «Мой дядя самых честных правил»). В четырех строках умещается «философия жизни» обычного пользователя, его насущные проблемы (отключение Интернета) и парадоксальность ситуации (в современный век голубь приносит письмо со словами «отключили Интернет»).

Пародирование стихотворной формы («стишки-страшилки»)

*Маленький хакер гулял по Инету,
Где-то в Америке хакнул ракету,
Со стоном сомкнулись Карибские воды,
Где теперь Куба, где Остров Свободы?*

*Маленький хакер компьютер чинил,
Какую-то пимпочку там открутил,
Долго ругались в РАО «ЕЭС»
На компьютер работал весь «ДнепроГЭС».*

Стишки-страшилки, представляя собой четверостишия с попарно рифмующимися строчками, как правило, заканчиваются трагическим событием, создающим абсурдное

впечатление. Главным героем сетевой пародии является «маленький хакер», неумелые действия которого приводят к трагическим последствиям. Как и традиционный жанр стишков-страшилок, сетевая пародия строится по следующей модели: завязка и действие, описывающее реальное событие, не предвещающее трагедию, и развязка, где в последней строке происходит печальное событие.

Пародирование колыбельной песни – интересное явление сетевого фольклора. Являясь одним из древнейших жанров фольклора всех народов, колыбельная традиционно исполнялась при убаюкивании ребенка и служила важным каналом, с помощью которого родитель транслировал ребенку знания об окружающем мире. На сюжетный стержень известной нам колыбельной песни «Спи, моя радость, усни» (по одной из версий композитором данного произведения является Моцарт; на русском языке песня появилась в переводе С. Свириденко в 1924 г.) наслоились явления современной действительности:

Оригинал:

Спят усталые игрушки, книжки спят,

Одеяла и подушки ждут ребят.

Даже сказка спать ложится,

Чтобы ночью нам присниться,

Ты ей пожелай: «Баю-бай!».

Пародия:

Спят усталые «игрушки», «мышки» спят,

Одеяла и подушки ждут Инят.

Даже «клава» спать ложится,

Чтобы ночью нам присниться.

Ты ей пожелай: «Баю-бай!».

Оригинал повествует нам о том, что вечером весь мир погружается в сон: засыпают игрушки и книжки, всё то, с чем играл ребенок в течение дня. Даже во сне он продолжает свое «путешествие» и встречается с любимыми сказочными героями. В пародии, бытующей в интернет-пространстве, находят отражение явления современной действительности: ребенок живет теперь не в мире сказок, а в мире под названием «Интернет». Ребенка, который в пародии именуется как *Инёнок* (*Инят* = Интернет + ребят), окружают «игрушки», под которыми понимаются компьютерные устройства. Он настолько ими увлечен, что свободно владеет жаргонными номинациями, такими как *клава* (клавиатура), *мышка* (устройство для ввода информации). Интересно, что пародия на колыбельную песню «Спи, моя радость, усни» бытует в разных вариантах в сети Интернет:

Спят усталые админы, мышки спят,

Флешки и клавиатуры ждут ребят.

Windows тоже спать ложится,

Чтобы ночью нам присниться,

Аську закрывай: «Баю-бай!».

Пародирование церковной молитвы.

Отче наш, иже еси в офиси!

Да будет жизнь сисадмина легка, и работа приятна, как светлый сон в начале рабочего дня. Сбереги его от кактусов колючих и гнева начальственного. Да отбудет оно в вечный отпуск. Даруй сисадмину отгул в этот праздничный день на весь месяц. Сделай юзверей сисадмина умными и вежливыми, пиво дарящими и чай подносящими. И избери из их рядов секретари и бухгалтеров как вредный тип юзверей на перевоспитание. Убереги сисадмина от сверхурочных и даруй ему паб в северной. И будет он счастлив и благостен.

Во имя Контрола, Альта и всемогущего Делета. Резет.

Юмористический потенциал данной молитвы-пародии достигается за счет копирования свойственных данному жанру формально-структурных показателей (зачин как обращение к Господу; констатация «тяжелой» жизни системного администратора и виртуальный финал-заклинание) и наполнение этой формулы компьютерными номинациями (сисадмина, юзверей). В примере обращает на себя внимание культурологическая компетентность автора пародии, что позволяет ему с помощью языковой игры производить замену сакральной формулы «Во имя Отца, Сына и Святого Духа. Аминь» на «*Во имя Контрола, Альта и всемогущего Делета. Резет*».

Итак, стремительное развитие сетевой коммуникации привело к формированию интернет-фольклора, отличительными характеристиками которого являются интертекстуальность, карнавальность, лингвокреативность, вариантность и анонимное, виртуальное или реальное авторство, игровое и анонимное творчество. Многие традиционные фольклорные жанры, утратив свою актуальность в устной коммуникации, возрождаются в письменном народном творчестве пользователей сети Интернет. Основой фольклорных переделок-пародий становятся традиционные, обычно с детства знакомые фольклорные произведения, в которые лингвокреативные субъекты сетевой коммуникации приносят новое содержание. Прагматической основой жанра выступает стремление критически переосмыслить события и реалии современного техногенного мира. Анализ практического материала показал, что лингвистически смеховой эффект пародии достигается за счет просторечной и терминологически оформленной лексики, способствующей возникновению языковой игры.

Список литературы:

1. Алексеевский М.Д. Интернет в фольклоре или фольклор в Интернете? (современная фольклористика и виртуальная реальность) // От Конгресса к Конгрессу. Навстречу второму Всероссийскому конгрессу фольклористов: Сб. материалов. М.: ГРЦРФ, 2010. С. 151- 166.
2. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. 2-е изд. М.: Худож. лит., 1990. 543 с.
3. Галичкина Е.Н. Компьютерная коммуникация: лингвистический статус, знаковые средства, жанровое пространство: монография. Волгоград: Парадигма, 2012. 322с.
4. Каргин А.С., Костина А.В. Научное осмысление интернет-фольклора: актуальные проблемы и опыт исследования // Интернет и фольклор. Сборник научных статей. М.: Государственный республиканский центр русского фольклора, 2009. С. 5-18.
5. Лутовинова О.В. Байка в виртуальном фольклоре // Русский язык за рубежом. 2009. № 2. С. 77-82.
6. Неклюдов С.Ю. Фольклор современного города // Современный городской фольклор. М., 2003. С. 5-24.
7. Радченко Д.А. Сетевой фольклор как способ осмысления актуальной реальности // Folk-art-net: новые горизонты творчества: от традиции – к виртуальности. М., 2007. С. 63-75.
8. Розин В.М. Феномен сетевого фольклора // Традиционная культура. 2007. № 3. С. 15-22.
9. Сулова Т.И. Интернет-фольклор как форма межкультурной коммуникации // Дефиниции культуры. Вып. VIII. Томск: Издательство Томского государственного университета, 2009. С. 286- 297.
10. Фролова О.Е. Визуальная специфика сетевого анекдота // Традиционная культура. 2007. № 3. С. 30-36.
11. Brunvand, E. Bugs and Glitches in Computer Folklore. American Folklore Society, Austin T.X., October 1997.
12. Brinkerhoff, S. Cyberlore and Other Electronic Horrors: Folklore in an Age of New Inventions // Contemporary folklore. Broomall. 2003. P. 55-64.
13. Dorst J. Tags and burners, cycles and networks: Folklore in the Telectronic Age // Journal of Folklore Research. 1990. V. 27 (3). P. 179-191.
14. Krawczyk-Wasilewska, V. 2006. "E-Folklore in the Age of Globalization." *Fabula* 47 (3-4): 248-54.
15. Valovic, T. Digital mythologies: the hidden complexities of the Internet / New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2000. 219 p.