

Нина Мечковская

## СМЕХОВЫЕ ПРОРОЧЕСТВА В ИНТЕРНЕТ-КОМПЬЮТЕРНОЙ КОММУНИКАЦИИ: ЯЗЫКОВОЕ И ЛИТЕРАТУРНОЕ СВОЕОБРАЗИЕ

1. Анализируются факты вербального комического в коммуникации программистов (в Рунете и в книжно-журнальных русскоязычных публикациях), наблюдаемые в малых жанрах компьютерной словесности: 1) в однофразовых произведениях (комическая афористика, в том числе "антипословицы" и "антиафоризмы"); 2) в анекдотах, т.е. в произведениях, объем которых ограничен двумя-тремя высказываниями (это диалоги и полилоги, т.е. микродраматургия) и микронарративы); 3) компьютерных частушках; 4) в произведениях, пародирующих нехудожественные письменные тексты (научно-технические, в том числе учебные; официально-деловые; словари и разговорники; религиозно-обрядовые). В произведениях названных жанров комическое содержание кумулятивно; оно складывается из проявлений комического, которые принадлежат разным уровням языковой структуры и разным семиотикам: во-первых, естественному языку; во-вторых, в существенно большей мере, – искусству слова. В границах языка феномены "смешного от компьютерщиков" могут принадлежать разным уровням языковой структуры: 1) графике и морфемике; 2) лексике и фразеологии; 3) уровню коммуникативных единиц (высказываний, построенных по тем или иным синтаксическим моделям данного этнического языка). В однофразовых текстах и тем более в произведениях, состоящих из двух-трех или группы высказываний, основную роль в порождении комического содержания играют надязыковые (литературно-художественные) механизмы.

2. Комизм – постоянный и расширяющийся компонент интернет-компьютерной коммуникации. Для субкультуры компьютерщиков характерна повышенная значимость игрового и смехового компонента (по сравнению с коммуникацией не-компьютерщиков). Феномен "смешного от компьютерщиков", разумеется, обладает универсальными чертами комического вообще: 1) наличие неожиданного противоречия (как минимум бинарного); 2) взгляд на объект смеха свысока (более или менее) и с неодобрением (большим или меньшим); насмешка есть агрессия (большая или меньшая); 3) игровой компонент (а с ним также: забава, удовольствие (в том числе интеллектуальное и эстетическое), развлечение).

3. Языковое и литературное своеобразие компьютерного комизма.

3.1. Великая инверсия: в комизме компьютерщиков первенствует образность, основанная на инверсии миропорядка: жизнь видится (объясняется) сквозь призму компьютерного дела; семантическая структура сравнения или метафоры такова: познаваемый объект (тема) речи – это явление жизни, а эталон сравнения, предикат (рема) образа – это явление из мира компьютерщиков, который им понятнее, ближе, роднее, чем жизнь.

3.2. Интенсивная метаязыковая рефлексия, небывало глубокая и при этом массовая (по сравнению с сознанием и общением основной массы говорящих).

3.3. Обыгрывание английской компьютерной лексики и фразеологии

3.4. Насыщенность смеховой коммуникации абсурдизмами, парадоксами, нонсенсами.

3.5. Повышенная рациональность; уменьшение значимости обычной визуальной образности (картинок из повседневной жизни), по сравнению, например, с малыми жанрами русского фольклора (ср. картинность пословиц и поговорок).

3.6. Распространение комических произведений, рассчитанных на восприятие путем прочтения (а не слушания) и исключительно в письменной форме.

4. Скажи, над чем ты смеешься, и я скажу, что ты за человек.

Судя по объектам компьютерных шуток, своеобразие данной русскоязычной субкультуры составляют ее такие ментальные черты (т.е. черты сознания, идеологии, самоощущения, что отнюдь не тождественно материальной реальности жизни компьютерщиков).

4.1. Интернетчики даже физически не "как все"; само их зачатие описывается пошаговой инструкцией в терминах программистов; любовные утехы у них другие; программисты даже стареют не так, как остальные люди; у них свой язык: их не понимают, но и они не понимают обычных людей;); компьютерный мир самодостаточен; его история теряется в глубине веков.

4.2. Программисты свысока смотрят на простых юзеров и остальной мир; они насмешничает над посторонними, над чайниками (в том числе женщинами), однако более едко высмеиваются недостаточно квалифицированных профи при компьютерах ("систадмины", "программеры").

4.3. Обратная сторона молодежного высокомерия компьютерщиков: они ощущают свою недостаточную укорененность в обычной жизни; им не достает взаимопонимания даже с близкими людьми; геймеры не отличают игру от реальности.

4.4. Привычка работать до изнеможения и в любых условиях.

4.5. Пессимизм в отношении нравственности юзеров.

4.6. Нет антисемитизма, но есть насмешки над туркменскими хакерами или казахскими геймерами; между тем США – страна, в которую программисты, как и многие другие в СНГ, по-прежнему стремятся.

4.7. Пародийная сакрализация компьютерного дела ("Отче наш" программистов; молитвенный обряд с мышкой или курсором вместо креста у вступающего в игру геймера); обратная сторона сакрализации: демонизация интернет-компьютерных "святынь" и враждебно-смеховое к ним отношение.

4.8. Компьютерщик привык к абсурдности мира.