

«100 фактов о себе»: игра в автобиографию

Вера Зверева

Вступая в Интернет-коммуникацию, человек создает посредника в онлайновом общении, виртуальную личность. Ее облик формируется при помощи языка, визуальной информации и содержания сообщений. Значимая часть образа виртуальной личности – это ее история, сведения о реальной или вымышленной прожитой жизни.

В 2003 г. в «Живом журнале» большой популярностью пользовался флэш-моб, в котором пользователям предлагалось описать себя при помощи ста произвольно выбранных «фактов». Игра в «100 фактов» стала использоваться юзерами для составления своеобразных автопортретов, репрезентации читателям своего виртуального образа. Хотя состав и последовательность «фактов» нигде не оговаривались специально, на практике такие тексты обладали рядом схожих черт.

Одна из таких особенностей – стремление пользователей «ЖЖ» к аутентичности, выражению своего «подлинного я», попытки заинтересовать им своих партнеров по коммуникации. В итоге, в форму разрозненных пронумерованных сведений, схожих с записями на каталожных карточках, были переведены важные вехи офф-лановой биографии юзеров.

Подборки «100 фактов» можно рассматривать в качестве альтернативных автобиографических самоописаний. Такие тексты сильно отличаются от привычных автобиографий: в них изменяется стилистика разговора о своей жизни, трансформируются способы выбора важного и второстепенного, установления иерархии событий и их упорядочивания.

Но в то же время, власть традиционного «большого автобиографического нарратива» ощущается и в этих, формально – свободных от любых правил, перечнях сведений.

Характерная черта таких текстов состоит в том, что они пишутся с поправкой на условия сетевой коммуникации, с расчетом на впечатление и популярность у читателей. Выборка «достойных фактов» и поэтика описаний у разных авторов нередко подчиняются общим негласным правилам. В результате такой оглядки на биографии других юзеров личностные тексты приобретают черты большого содержательного и стилистического сходства. В докладе рассматривается феномен такого «социально-сетевого» описания своего жизненного опыта и вех биографии.

В настоящем сообщении анализируется подборка из тридцати описаний «ста фактов». К этим текстам ставятся следующие вопросы:

1. Как соотносятся образы реальной и виртуальной личности в «ЖЖ»-автобиографии? Какова роль «серьезного» и «игрового» компонентов в таких текстах?

2. Каким правилам подчиняется игровая автобиография в формате «100 фактов»? Что выбирается как существенное для репрезентации своего «я», и что не попадает в список? Что считается вехами жизни? Как упорядочиваются это «факты»? Каким образом структурируется биография пользователя?

3. Каковы особенности стиля описания «фактов»? Какие речевые конструкции используются для разговора о значимых событиях своей жизни? Благодаря каким распространенным приемам выстраивается поле общих значений для виртуальных биографий различных пользователей?