

**ПРЕЦЕДЕНТНЫЙ ОНОМАСТИКОН ЯЗЫКОВОЙ ЛИЧНОСТИ
С ВИРТУАЛЬНОЙ ИДЕНТИЧНОСТЬЮ (НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНА
В НОВЕЛЛАХ ДАНИЭЛЯ КЕЛЬМАНА «СЛАВА»)**

Виртуальная идентичность анализируется через precedentный ономастикон языковой личности. Precedentный оним Интернет и precedentные названия интернет-ресурсов репрезентируют виртуальную идентичность как разновидность пространственной идентичности и раскрывают ее признаки: бестелесность, расщепление, динамичность, стремление к славе. Precedentные антропонимы из мира кино являются проявлением карнавальности виртуальной идентичности.

Ключевые слова: виртуальная идентичность, языковая личность, precedentные имена, precedentные хремотонимы, precedentные антропонимы.

Yu.A. Blinova, Samara University

**PRECEDENT ONOMASTICON OF A LANGUAGE PERSONALITY
POSSESSING VIRTUAL IDENTITY,
BASED ON DANIEL KEHLMANN'S NOVEL *FAME***

The virtual identity is analysed through the precedent onomasticon of a language personality. Precedent onym *the Internet* and precedent names of internet resources represent the virtual identity as a type of spatial identity and help it manifest its features like incorporeality, splitting, dynamism and striving for fame. The carnivalesque in the virtual identity is manifested through precedent anthroponyms from cinema.

Keywords: virtual identity, language personality, precedent names, precedent chremonymes, precedent anthroponyms.

Изучением феномена виртуальной идентичности активно занимаются в настоящее время прежде всего философы, социологи и психологи, поскольку сегодня наблюдаются кардинальные перемены в стратегиях мышления и ценностях современного человека, значительные изменения в его поведении, а также в процессе социализации подрастающих поколений. Ученые констатируют сдвиги в самоидентификации человека, его отношении к себе и

миру, вызванные чрезмерным погружением в виртуальное пространство и снижением заинтересованности в реальном общении [2, с. 108-109].

В отечественной научной литературе под виртуальной или сетевой идентичностью понимается многокомпонентный феномен, представляющий собой набор текстовых, графических и аудиальных компонентов, который формируется личностью в онлайн-среде с целью самоидентификации и самопрезентации и отражает реальные характеристики личности [1, с. 262]. С лингвистической точки зрения, личность, а именно ее включение в процессы общения, ее социально-деятельностное поведение, ее интенциональность, интересы, мотивы, цели и ценности могут быть описаны с помощью прецедентных феноменов, которые рассматриваются как основные единицы прагматикона личности или ее мотивационного уровня. В качестве основных прецедентных феноменов в разных типах дискурсов выступают прецедентные имена и названия, совокупность которых в свою очередь можно объединить в прецедентных ономастикон.

В качестве материала исследования виртуальной идентичности был выбран роман в новеллах Даниэля Кельмана (*Daniel Kehlmann, geb. 1975*) «Слава» (*Ruhm, 2009*). Двое из протагонистов романа являются личностями с ярко выраженной виртуальной идентичностью: известный актер Rolf Tanner 'Рольф Таннер' из новеллы *Ausweg* 'Выход' и интернет-зависимый блогер Mollwitz 'Мольвиц' из новеллы *Ein Beitrag zur Debatte* 'Вклад в дискуссию'. Эти персонажи демонстрируют два разных способа конструирования виртуальной идентичности. Идентичность Ральфа Таннера в сети формируется за счет переноса элементов его актерской идентичности из реального мира в Интернет. Блогер Мольвиц сам создает свою виртуальную идентичность благодаря своей активной деятельности в интернет-пространстве.

Анализ коммуникативного поведения героев с виртуальной идентичностью показал, что их прецедентный ономастикон складывается из прецедентных хрематонимов, обозначающих известные веб-сервисы и связанные с Интернетом устройства, а также антропонимы из мира кино (литературы), названия песен. В тексте романа для очерчивания пространства виртуальной идентичности используются известные всем хрематонимы: *Internet, YouTube, Wikipedia-Artikel, Wikipedia-Beitrag, Google, Amazon, Movietalk-Forum* и т.д.. Сегодня эти названия обладают широкой известностью, эмоциональной и когнитивной значимостью, а также наблюдается постоянное обращение к ним в речи. Только хрематоним *Internet* самостоятельно или в составе композитов встречается в этих двух историях 16 раз. Герои романа

воспринимают интернет-среду как особое пространство. Для блогера Мольвица Интернет становится местом, где невозможно находиться физически, зато мысленно там осуществимы все мечты, ср: (1) *Wenn einer soviel Internet unterwegs ist wie ich, dann weiß er, daß – wie soll ich ssagen? Also dann weiß er, daß Wirklichkeit nicht alles ist. Daß es Räume gibt, in die man nicht mit dem Körper geht. Nur in Gedanken und trotzdem da. Lara Gaspard treffen. Das war possible! Eben in einer Story (124).*

Бестелесность виртуальной идентичности, расширенные возможности и свобода являются признаками ее знаково-символической природы [3, с. 313].

Контекстный анализ употреблений хрематонима Internet в романе выявил, что взаимодействие протагонистов с виртуальным пространством ничем не отличается от их действий по отношению с реальными пространственными объектами. К примеру, коллокации *insInternetkommen* ‘зайти, попасть в Интернет’, *Internetunterwegssein* ‘перемещаться, бродить в Интернете’, *dieSucheimInternet* ‘поиск в интернете’, *imInternetsehen* ‘смотреть в Интернете’, *Internetsein* ‘быть в Интернете’, *Internetfragen* ‘спрашивать Интернет’, *(nicht) Internetkönnen* ‘не иметь возможности попасть в Интернет’ свидетельствуют о том, что Интернет как место реализации виртуальной идентичности – это пространственный объект со своими границами и средой. Перемещения в этой среде – динамичность и номадизм – считаются характеристиками виртуальной идентичности [3, с. 313]. Более того, приведенные примеры подтверждает идею исследователей о том, что виртуальная идентичность представляет собой разновидность пространственной идентичности, поскольку Интернет является одновременно средой и ориентиром самоидентификации [2, с. 112].

(2) *Die Menschen waren stehengeblieben und hatten grinsend zugesehen, ein paar hatten mit ihren Mobiltelefonen gefilmt, und schon in dem Moment, da Carla mit aller Kraft zugeschlagen hatte, hatte er gewußt, daß diese Sekunden ins Internet kommen und den Ruhm seiner besten Filme überstrahlen würden (67).*

Как видно из второго примера, Интернет в сознании героя Рольфа Таннера связан с его славой и известностью. Актера и блогера объединяет сопричастность к славе, которая в современном мире немислима без Интернета. Как отмечают исследователи, сегодня Интернет, виртуальные платформы и социальные сети выступают арбитрами престижа и статуса, поскольку показателями престижа считается одобрение другими пользователями в виде «лайков», «комментариев» и «подписчиков» [2, с. 115].

Виртуализация реальной жизни человека приводит к тому, что виртуальная реальность становится «информационным двойником»

жизненного мира, способом бытия современного человека [3, с. 311]. Автору романа удастся изобразить этот новый вид двойничества. Так, популярный актер сначала следит и контролирует свою жизнь в сети на YouTube и в Википедии, но постепенно утрачивает полностью свою реальную жизнь, поскольку появляется реальный имитатор его жизни, а ему остается только роль «информационного двойника», ср: (3) *Erbegann, mehrmals am Tags einen Namen bei Google aufzurufen, korrigierte den von Fehlernstrotzenden Wikipedia-Artikel übersich, kontrollierte die Rollenlisteninallerlei Datenbanken, übersetzte sich mühsam die Meinungen der Teilnehmer aus spanischen, italienischen und holländischen Diskussionsforen (68).*

Представленность базовых сфер жизни человека в виртуальном пространстве, а в романе жизненного и творческого пути актера, неизбежно приводит к трансформации личностной идентичности, которая выражается во внутренней диалогичности, «расщепленности и размытости» личности между реальным и сетевым пространствами. Все эти характеристики считаются исследователями следствием трансформированности личности во взаимодействии с Интернетом [3, с. 312].

Прецедентные антропони́мы из мира кино Saruman ‘Саруман’ из «Властелина колец», VorloneKosh ‘Первый посол империи Ворлон Кош’ из научно-фантастического телесериала «Вавилон-5», в интенсиональном употреблении в составе сравнений позволяют герою выразить свои эмоциональные переживания, как страх разоблачения начальником его деятельности в сети. Мольвиц пишет о событиях своей жизни на форумах, придавая им некую карнавальность, помогающую герою освободиться от своих страхов, ср: (4) *SteheichalsovormBoss, undersiehtmichan. Durchdringender Blick. Wie Saruman. Oder Vorlone Kosh aus Babylon 5. Schaute also der mich an und ich schaute ihn. Richtig kalter Moment. Zwei Männer, ein Blick. Stahlehrlich (117).*

Карнавальность отмечается как одна из основных функций виртуальной идентичности, связанной с реализацией желаний и фантазий, подавляемых в реальной жизни, и возможностью экспериментировать с построением сетевого Я-образа [3, с. 312].

Таким образом, описанное прецедентное ономастическое пространство позволяет делать выводы о виртуальной идентичности как особой форме пространственной идентичности, к основным характеристикам которой можно отнести бестелесность, к ее функциям – карнавальность, а расщепление, стремление к славе, динамичность – к вызываемой ей личностным изменениям.

Список литературы:

1. Погорелов Д.Н. Структура виртуальной идентичности пользователей социальных сетей // Казанский педагогический журнал. 2020. № 4. С.262-267.
2. Солдатова Е.Л., Погорелов Д.Н. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы // Образование и наука. 2018. Т.20. №5. С.105-124.
3. Фленина Т.А. Семантическое пространство понятия «Сетевая идентичность» // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2014. № 71. С.311-314.
4. Kehlmann D. Ruhm: Ein Roman in neun Geschichten. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH; Hamburg, 2009. 176 p.