

**ФЕНОМЕН МИСТИЦИЗМА: ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ
АНАЛИЗ**
THE PHENOMENON OF MYSTICISM: LINGO-CULTURAL ANALYSIS

Аннотация: В данной статье проводится лингвокультурологический анализ персонажей из интернет-мифологии для выявления мифологического оригинала, а также языковых соответствий и функций.

Ключевые слова: мистика; Интернет; сеть; мифологические персонажи.

Abstract: In this article a linguistic-cultural analysis of characters from Internet mythology is conducted, for revealing a mythological original, and also for language correspondences and functions.

Keywords: mysticism; the Internet; the network; mythological characters.

В современном мире интернет-мистика становится всё более популярной, поэтому из повседневной жизни человека все мистические практики постепенно «перетекают» в Интернет. Суть мистического мировоззрения сводится к представлению о двойственности мира (убеждению в том, что наряду с реальным существует потусторонний мир). Мифологические персонажи не стали исключением, а тоже заняли свою нишу в Интернете, только при этом они адаптировались к новому месту обитания.

Мы решили провести лингвокультурологический анализ персонажей рунета, чтобы узнать их «происхождение» и выявить связи с той или иной мифологией. В рамках анализа мы будем пытаться выявить мифологический оригинал персонажа и литературного аналога, установить языковое соответствие и функции данных героев.

В интернет-мифологии Байтыр является героем, который призван защищать в компьютере хороших людей от вирусов и хакеров [1]. Предположительно его возможным аналогом является монгольский почетный титул батыр, то есть герой, доблестный воин, богатырь. Здесь можно говорить о звуковом соответствии имени героя тюркской мифологии (батыр), но также можно говорить, что имя персонажа образовано от слова «байт». Функции сетевого и оригинального мифологических персонажей схожи: и в сети, и жизни данный персонаж является защитником. Также можно говорить о наличии у него литературного аналога – это «Урал-батыр» из башкирского эпоса.

Баннерник является нечистой силой в сети. Его любимым занятием является портить или «ломать» баннеры [1]. Своё имя он получил по принципу

словообразования по определённой модели: корень, обозначающий условно среду обитания плюс суффикс «-ник» (лесовик и пр.).

Фонетически его имя схоже с именем восточнославянского духа, который живёт в бане и запугивает людей, – банник. Их деятельность похожа только в том, что оба любят проказничать. Есть сходство и с белорусской мифологией, с персонажем Багник – это болотник, который обитает в безжизненном торфяном болоте. Он пожирает живых существ, которые случайно забрели к нему в болото.

Гейма, Маня и Парна – это сёстры-ведьмы [1]. Они своей тройственностью схожи с богинями судьбы скандинавской и греческой мифологии – Норнами и Мойрами, – но функции их отличны, в сети эти персонажи не являются прошлым, настоящим и будущим. Присутствует также литературный аналог в пьесе Шекспира «Макбет».

Первая ведьма
Когда при молниях, под гром
Мы в дождь сойдемся вновь втроем?
Вторая ведьма
Как только завершится бой
Победой стороны одной.
Третья ведьма
Перед вечернею зарей [4].

Гейма, младшая из сестёр, затягивает людей в игры, и, пока человек играет в них, она крадёт его время и молодость [1]. Своё название получила от английского слова «game», что переводится как игра, отсюда и вытекает её функция.

Маня является старшей из сестёр. Она заманивает интернет-пользователей «виртуальным блеском несуществующих денег» в самую «глушь Манимейкерских лесов» [1]. Обманывает и крадёт время. Своё название получила от английского слова «money», что переводится как деньги. Можно предположить также, что она схожа с Манией, персонажем греческой мифологии, которая воплощала в себе неистовство и безумие (фонетическое соответствие). Функции похожи – они обе вселяют в человека чрезмерную уверенность, ослепляют человека несуществующим успехом и доводят его до болезни.

Парна является средней из сестёр-«ведьмочек», она занимается тем, что подбивает пользователей Интернета посещать неприличные ресурсы [1]. Своё название получила от английского слова «porno».

Следующий представитель интернет-мифологии – это Хомовой. Его главная функция заключается в том, что он является хранителем и покровителем компьютера. Своё имя получил по принципу словообразования по определённой модели (корень, обозначающий условно среду обитания плюс суффикс «-ой»). Очевидна связь со славянским духом Домовым (англ. «home» переводится как «дом»). Их функции схожи, они защищают своё место обитания, но, если им что-то не по нраву, они начнут проказничать. В литературе данный персонаж довольно популярен. Например, Пушкин посвятил ему балладу, которая получила соответствующие название – «Домовому»:

Поместья мирного незримый покровитель,
Тебя молю, мой добрый домовой,

Храни селенье, лес и дикий садик мой,
И скромную семьи моей обитель!
<...>

Останься, тайный страж, в наследственной сени,
Постигни робостью полунощного вора.
И от недружеского взора
Счастливым домик охраня [2]!

Досовик, его так же называют Досник или Досовичок. Этот представитель сетевой мифологии проживает в DOS-программах, тех, что ещё остались на компьютере [1]. Его функции такие же, как и у Хомового, он является хранителем своего места обитания, только он не любит баловаться. Своё название получил по принципу словообразования. Корень «дос» указывает на место обитания. Схож с духом славянской мифологии, Лесовиком, также известным как Леший. Это дух, хранитель и хозяин леса. В литературе встречается довольно часто, например, у Василия Третьяковского есть стих «Леший и мужик»:

Из Леших некто чуть уж не замерз зимою,
За лютостию стуж, да и за наготою.
Увидевший Мужик его взял в домик свой,
В избушку теплу ввел и местичко дал в той;
Сам руки приложив к устам своим, в них дует [3]. <...>

Емелка или Емелий является покровителем переписки по e-mail, и, если ему кто-то не понравится, он начнёт воровать его письма. Своё название получил по той сфере деятельности, покровителем которой он является. Также можно говорить о фонетическом соответствии имени этого персонажа с именем героя из русской народной сказки «По щучьему велению» (Емеля).

Сетевик, Сетевой хозяин, также просто Сетевой – из его имени можно понять, что он является одним из главных представителей интернет-мифологии. Своё имя получил по принципу словообразования от слова «сеть» плюс суффикс, также имеет сходство с верховным богом западно-славянского пантеона, богом белого света Свентовитом, Святovitом, Световиком, Светичем.

В интернет-мифологии есть сказочная страна, где проживают души сайтов, которые были случайно стёрты или уничтожены после поломки винчестеров – Виртуания. По звуковому соответствию похожа на Нарнию из цикла книг, написанных Клайвом Стэйплзом Льюисом «Хроники Нарнии». Имеет сходство со сказочной страной Нетландией из пьесы Дж. Барри «Питер Пэн, или мальчик, который не хотел расти».

Есть также блоги, которые ведутся сами после смерти хозяина или после того как их забросили. Этот сетевой миф имеет нечто схожее с легендой о парусном корабле-призраке, который не может пристать к берегу и обречён вечно бороздить моря. Обычно люди наблюдают такой корабль издали, иногда в окружении светящегося ореола. Согласно легенде, когда «Летучий голландец» встречается с другим судном, его команда пытается передать на берег послания людям, которых давно уже нет в живых. Среди моряков встреча с ним считается плохим предзнаменованием.

Большинство имён мифологических персонажей сформировано методом словообразования: корень плюс суффикс, где корень обозначает место обитания, сферу деятельности или любимый предмет персонажа. Также большинство получило имена по звуковому соответствию с каким-либо «реальным» мифологическим персонажем.

Присутствуют герои, задача которых заключается в баловстве, затягивании человека в Интернет, а также существуют герои, которые занимаются защитой компьютера. Функции большинства интернет-персонажей совпадают с их аналогами из «реальности», например, героями «славянского пантеона». Такие персонажи, как Досовик, Хомовой, Сетевик, были лингвистически созданы по принципу словообразования по определённой модели. Не все из представленных героев имеют литературный аналог. Есть такие персонажи, которые были сформированы для исполнения определенной функции, например, Маня, Гейма, Парна.

В современном стремительном развитии Интернета и пользовании им появляются новые сетевые герои для объяснения тех или иных событий в виртуальном пространстве. Названия этих героев появляются в зависимости от того, в какой среде обитают персонажи (русскоязычный или англоязычный и т. д. сайт) и какую функцию выполняют.

В настоящее время человек интересуется новыми феноменами, но фактически всё это новое уходит глубоко в историю. Появляются новые названия для таких героев, но если углубиться в реальную историю, то можно обнаружить трансформацию идей, которые присутствуют в виртуальном мире. Мистицизм существовал в истории отдельными «частями», но как актуальный интернет феномен образовался именно в настоящее время.

Библиографический список

1. Горалик, Л. Сеть и суеверия / Л. Горалик // Русский журнал. – 1999. – http://old.russ.ru/netcult/19991109_goralik.html.
2. Пушкин, А. С. Домовому / А. С. Пушкин // Русская виртуальная библиотека. – http://rvb.ru/pushkin/01text/01versus/0217_22/1819/0047.htm.
3. Третьяков, В. К. Леший и мужик / В. К. Третьяков // Русская виртуальная библиотека. – <http://rvb.ru/18vek/trediakovsky/01text/01versus/08sochineniya/110.htm>.
4. Шекспир, У. Макбет / У. Шекспир. – <http://e-libra.ru/read/128154-makbet.html>.