

УДК 81'42

Талашманов С.С.
Екатеринбург

Языковая игра в эпистоле как жанре интернет-коммуникации

Аннотация. В данной статье анализируются средства языковой игры на фонетическом, грамматическом и словообразовательном уровнях языка, которые оказываются популярными в эпистоле как жанре интернет-коммуникации. Выявляются причины гипертрофированного внимания современного субъекта переписки в интернет-дискурсе к самопрезентации и соответственно – к выбору нестандартных языковых средств.

Ключевые слова: языковая игра, эпистолярные тексты, интернет-коммуникации, интернет-дискурс, Интернет, информационные технологии, самопрезентации, речетворчество, метаязыковая рефлексия.

Сведения об авторе: Талашманов Сергей Сергеевич, студент 1 курса магистратуры ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» (Екатеринбург).

Контакты: 620017, Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26,
talashmanov96@mail.ru

Talashmanov S.S.
Yekaterinburg

Language game in epistle as a genre of the Internet communication

Abstract. In the present article facilities of the language genre at the phonetic, grammatical and word-formative levels of language, which turn out to be popular in the epistle as a genre of the Internet communication, are being became apparent. Also reasons, why modern member of the correspondence emphasizes on unconventional facilities of communication and expresses hypertrophied attitude to-

ward language means over brainchild of the conversation in the Internet, are being explained.

Keywords: language game, epistolary texts, Internet communications, Internet discourse, Internet, information technologies, self-presentation, speech-making, metalinguistic reflection.

About the author: Talasmanov Sergey, the 1st year master's student at the «Ural State Pedagogical University» (Yekaterinburg).

В XXI веке интернет-пространство становится не только масштабным информационным полем, но и новой коммуникативной территорией, в которой происходит влияние на коммуникативные цели, стратегии, тип мышления, ценности, процессы речепорождения и речевосприятия. Коммуникация в интернет-среде анонимна по своей природе, поэтому современному субъекту переписки предоставляются следующие возможности: сообщать или не сообщать любую информацию, выбирать степень откровенности в общении, индивидуально регулировать своё речевое поведение. Анонимность снижает уровень психологического и социального риска в общении – оно «останется безнаказанным», поэтому в речевом поведении субъектов переписки всегда проявляется «раскрепощенность, психологическая безопасность, что может являться важным условием для доверительного искреннего общения» [Королёва 2004: 171]. Именно такая речевая среда является условием для формирования нарочитой, или гипертрофированной самопрезентации субъектов переписки. Анонимность позволяет осуществлять так называемые «игры с идентичностью» – менять в виртуальной самопрезентации пол, возраст, социальный статус, проигрывать разные роли, образы, демонстрировать разные черты личности, стили общения и, конечно же, играть. «Человек может проходить своеобразный психологический тренинг с возможностью компенсаторного воплощения тех ролей и образов Я, которые по тем или иным причинам не воплощаются в жизни, подавляются или скрываются» [Королёва 2004: 172].

Главная характеристика субъекта переписки в интернет-коммуникации – это текст, особенности которого формируют целый ряд «нетипичных» эпистолярных жанров: смс-сообщения,

твитты, блоги, посты, интернет-чаты, мемы, эдвайсы, фанфики и др. Специфика данных жанров заключается в том, что они представляют особое «живое» разговорное общение, создающееся при помощи гипертекста, речевых паттернов, клише, но имеющее отчётливую установку на речетворческий процесс. В момент создания эпистолярного сообщения в интернет-пространстве субъект переписки «сочетает действия, производимые в соответствии с «заданными» языком схемами, с лингвокреативной деятельностью, которая состоит в его речевом и словесном (литературном) творчестве. «Речетворчество языковой личности проявляется в ее рефлексии над своим поведением, а словесное творчество выражается в способности создавать различные тексты» [Лутовинова 2015: 105].

Современный интернет-пользователь часто акцентирует внимание на нетрадиционных средствах коммуникации, это связано с двумя факторами. Во-первых, как уже было сказано, интернет-коммуникацию характеризует анонимность, неофициальность, необязательность и возможность самоконтроля – всё это влияет на лингвостилистическое оформление, которое отражается в гипертрофированном и аномальном отношении к языковой материи. Механизмы ассоциирования в таком случае дают большую возможность для варьирования разнообразных связей слов в соответствии с коммуникативными потребностями говорящих (см. в: [Гридина, Коновалова 2013: 13-20]). Во-вторых, в отличие от традиционного жанра, в эпистоле как жанре интернет-коммуникации меняется характер коммуникативной цели. Если в традиционном жанре он носил информативный, а затем фатический характер, то в интернет-коммуникации акцент смещается на фатику, квазисинхронность и гипертрофированную самопрезентацию, для которой характерно привлечение внимания адресата или адресатов. Таким образом, метаязыковая и метакоммуникативная рефлексия повышается и диктует субъектам переписки игровое, экспериментальное отношение к языку и речевой ситуации, а, следовательно, и к выбору лексических, графических, орфографических и других средств, которые влияют на восприятие знака, перенося его за пределы допустимого нормами языка и речевого узуса. Сам речевой продукт (сообщение) становится источником эстетического

наслаждения, остроумия, текстовой иронии, постиронии. Реализовать такое текстопорождение помогает языковая игра, которая связана с креативной речедетельностной активностью языковой личности [Гридина 2015].

Вслед за Т. А. Гридиной мы будем понимать под языковой игрой «осознанное нарушение языкового канона с целью говорящего обнаружить собственную компетенцию в реализации языковых возможностей – при понимании условности совершаемых речевых ходов, но в то же время рассчитанных на «опознание» реципиентом негласно принятых правил (игрового кода) общения» [Гридина 2002: 26]¹. Когда субъект переписки реализует самопрезентативную функцию эпистолы, возникает потребность быть оцененным с точки зрения демонстрации остроумия и своих речетворческих способностей. В основе данной функции лежит апелляция к собеседнику, к его пониманию и дальнейшему сообщению, поэтому эффект языковой игры можно считать достигнутым только при осознании его адресатом. Следует отметить, что субъекты переписки, которые вступают в языковую игру, владеют языковой нормой, а используемые ими коды языковой игры являются средством привлечения внимания, балагурством, каламбуром или шуткой. Поскольку языковая игра затрагивает все уровни языковой системы, то целью данной статьи будет выявление средств языковой игры на тех уровнях языка, в которых используются специфические языковые особенности, присущие эпистоле как жанру интернет-коммуникации в процессе речетворчества субъектов переписки. Такими уровнями языка являются: **фонетический, грамматический, словообразовательный**. Языковым материалом послужили тексты, опубликованные на русскоязычных интернет-ресурсах.

¹См. также: «Современная языковая ситуация характеризуется высоким рейтингом неканонического словоупотребления, проявлением речевой «раскованности» в самых разных дискурсивных практиках социума. Особый интерес вызывает феномен языковой игры, обнаруживающий «креативный потенциал» языка как операционального механизма, а также проявление творческой инициативы говорящих, связанной с выходом за пределы языкового стандарта» [Гридина 2018: 36-37].

Языковая игра на **фонетическом уровне языка** в эпистоле как жанре интернет-коммуникации минимальна в силу графической фиксации текста и гипертекста, который создаёт компьютер, однако именно отсутствие внешнего облика человека, невербалики, интонаций, тембра голоса и голосовых модуляций является причиной фиксации тех особенностей устной речи, которые оказываются невозможными в письменной. Такие сообщения предлагаются адресату для чтения и воспроизведения их с определённой интонацией, которая возникает при подражании национальному колориту речи, **имитации** акцента при произнесении русского выражения с намеренным встраиванием различных типов фонетических деформаций.

Стилизация под речь иностранца: «**ДА ТИ ЧЕГО, ДА Я ТЕБЯ ЗАРЭЖУ, ДА ТИ НА КОГО ГОНИЦЬ**», «я сделаю!» «Пф, с Украины, ещё и художник ну на шо тоби этот коханец?»(источник: <https://twitter.com/>).

Стилизация под детскую речь, в которой отражаются фонематические дефекты речи: «*Для ядно вам солция!!!! Хоть раз в жизни побудьте детьми, скрестите мизинцы и помиритесь!*», «*купила дочери новые сапоги резиновые такая довойная яяя*» (источник: <https://twitter.com/>).

Также на фонетическом уровне для языковой игры характерна эрративная гипертрофированность текста. Вслед за Г. Гусейновым мы понимаем эрратив как «слово или выражение, подвергнутое нарочитому искажению носителем языка, владеющим литературной нормой» [Гусейнов 2005: 4]. Эрратив проявляется в намеренном озвончении глухих согласных, которые составляют «албанский» интернет-дискурс: «азаза», «гыгы», «превед», «красачег», «превед медвед», «я каг бэ красавчег» (источник: https://twitter.com/alaina_ok/status/1060834755766353921).

К эрративной гиперкоррекции текста относится речь, стилизованная под неграмотную, создающуюся по принципу «как говорю, так и пишу».

– *Никогда б не подумал, что это так сложно: молчать и смотреть на тебя...*

– *Идиот что ле?*

«*ПАМАГИТИ ПАЖАЛСТА*», «*хоспате исуси*», «*шта?*».

«В 21 год устать от отношений – ужас!» источнику» (источник: <https://www.instagram.com/>).

Намеренное воспроизведение различных типов фонетических деформаций является одним из популярнейших приёмов языковой игры в эпистоле как жанре интернет-коммуникации в силу её самопрезентативной функциональности, которая требует вовлечения собеседника в неофициальную речевую среду или начинает обесценивать интенции субъектов переписки, в особенности, если это эпистола открытого типа.

Если фонетические приёмы языковой игры непопулярны в силу строгих законов фонетической системы, то графические выступают на первый план, становятся актуальными и востребованными. Исследователь интернет-дискурса О. В. Лутовинова разделяет графическую языковую игру на два вида: на докоммуникативный, когда самопрезентация языковой личности заявлена в названии профиля или в никнейме, и на коммуникативный, когда реализация графической языковой игры происходит в самом речевом акте [Лутовинова 2015].

В докоммуникативном виде, то есть в названии профиля, популярен метод шрифтовыведения, когда заглавными буквами выделяется элемент слова, подчёркивающий каламбурную игру: «*тюЛЕНЧИК*» «*нищеБРОДСКИЙ*», «*КОТлета*», «*медведЕВА*», «*самуРАЙ*», «*драКОШЕЧКА*», «*твой БУХгалтер*» (источник: <https://twitter.com/>). Графическое выделение сегментов, омонимичных определенным типам узуальных морфем, определяет новый мотивационно-ассоциативный контекст восприятия узуального слова, опираясь на ситуативные и коннотативные пресуппозиции его употребления, которые позволяют субъекту переписки самопрезентовать себя ещё до вступления в речевой акт.

В коммуникативном виде используется латинская симуляция русских букв (термин Г. Ч. Гусейнова), при которой в написании русских слов используются латинские буквы, графически похожие на русские: «*триЗубец*», «*Замазка*», *вместо буквы «з» употреблена цифра «3»*. «*Прежде чем осуждать меня, возьми мою обувь и пройди мой путь, попробуй мои слезы, почувствуй мою боль, наткнись на каждый камень, о который я споткнулась. И только после этого говори, что ты знаешь, как правильно*

жить» (источник: https://vk.com/id143992193?w=wall143992193_1416%2Fall).

Графически обыгрывается знак «эт сайн», получивший в жаргоне название «собака» (@). «*Рычишь тут хуже @ последней*». «*Помните, как у Чехова в даме с @ завязывается роман?*» (источник: <https://www.instagram.com/p/BpwWRbwhCch/>). Используются графические элементы в несвойственной им функции: в качестве средства цензурирования или символов, схожих с графическим обликом букв. «*Олюшка, умей приличнее тусить а то как #люшка*», «*Соня жоржес*» (источник: <https://www.instagram.com/>). Может использоваться латиница при написании слова или целого высказывания: «*Nuznodatzasluzhenujimedalinevaznoktokogoprovociroval...*» (источник: <https://www.facebook.com/>).

Становится популярно такое средство языковой игры, как «клавиатурная калька» (термин Б. Мечковской). Это набор английского слова при русской раскладке или наоборот. «*ghbdtm*» (привет), «*ЗЫ*» (PS). Их особенность в том, что со временем часто употребляемые калькируемые речевые формулы входят в постоянное употребление, закрепляются в узусе интернет-дискурса.

Приёмы фонетической и графической языковой игры отчасти схожи с теми, которые употребляются вне интернет-дискурса в речевых произведениях, но в эпистоле как жанре интернет-коммуникации функции игрем совмещаются с их ориентацией на адресата, с его аксиологической системой ценностей, со сферами личного и интимного, поэтому оценочность таких единиц часто переходит в вербальную агрессию или становится способом манипуляции адресатом, теряя комический эффект.

В грамматическом плане языковая игра становится востребована на **морфологическом** уровне языка, синтаксические средства, используемые в эпистоле по большей части не являются специфическими для интернет-коммуникации. Самым популярным способом морфологической языковой игры оказывается видоизменение словоформы через «ассоциативную выводимость» (термин Т. А. Гридиной, см.: [Гридина 1996]), которая «задается актуализацией необходимого аспекта интерпретации мотивируемого слова с помощью ложного мотиватора, то есть неродственной созвучной лексемы» [Гридина 2002: 45]: «*Я бьют*

блогер! И, как видите, на моём блоге царит полное **блогополучие** (благополучие)», «этот проклятый допотопный модем нуждается в **модемнизации** (модернизации)», «позвонил вчера **провайдер**, за неуплату наорал благим матом ещё голос какой-то жуткий с хрипотцой я его теперь **ДартПровеЙдер** называю (провайдер)» (источник: <https://twitter.com/>), данные игремы образованы по принципу намеренно ложной мотивации оценочно-ситуативного характера.

На уровне словообразования языковая игра применяется субъектами переписки при создании аббревиатуры из уже существующей в узусе лексемы: «**МОДЕМ** – Можешь Отдохнуть, Данные Едут Медленно «кто-нибудь в курсе как расшифровывается виндоус ХР? Хрен Работает!»», в данном случае используется прием псевдомотивации, имитирующий способ образования разных аббревиатур по определённому признаку. Также языковая игра на словообразовательном уровне сводится к шутливому «переосмыслению» уже имеющихся аббревиатур: «Ахахха слышал, что Катя забеременела? Она теперь не на **ОБЖ** будет ходить, а на **Общество Беременных Женщин**. Ноооо, а после в **Общество Бездомных жен**» (источник: <https://twitter.com/>).

Популярным оказывается использование пренебрежительного сокращения термина или создание аббревиатуры на основе графического выделения сегментов, которые оказываются омонимичными с определёнными типами узуальных морфем «**ОнСоС** – оператор сотовой связи», «Витя, к нам на день защиты детей пиздюн приходил»)) Чего? Ахахаха ну, **Полицейский Инспектор Защиты Детства и Юношества**».

Для создания лексем шутливого интернет-языка, его сленга субъектами переписки активно используется «ассоциативная интеграция» (термин Т. А. Гридиной, см.: [Гридина 1996]). При помощи контаминации субъекты переписки объединяют языковые единицы в одну лексему с учётом их смысловой совместности: «**фотожаба**» (фотография + жаба), «**быдлопост**» (быдло + пост), «**быдлотег**» (быдло + тег), «**кремлебот**» (кремль + бот), «**едробот**» (единорос + бот). Подобные игремы также со временем перестают моделировать ассоциативный контекст восприятия и начинают входить в узус интернет-дискурса.

Таким образом, языковая игра в эпистоле как жанре интернет-коммуникации проявляется в усиленной метаязыковой рефлексии, в самопрезентации субъектов переписки, которая даёт возможность особого творческого подхода к выражению самосознания языковой личности. В эпистоле происходит минимизация фонетических средств, но становятся востребованными графические средства языковой игры в силу графической фиксации текста, которая порождает целостное, неразрывное восприятие графических и вербальных компонентов. Ассоциативное воздействие на субъекта переписки, достигаемое при помощи различных лингвистических механизмов, чаще используется средним школьником в связи со свободой выбора языковых средств. Часто школьная среда влияет на деформацию лингвокреативных навыков языковой личности, и, когда субъект переписки попадает в комфортное для него речевое пространство, он начинает мыслить в вертикальной плоскости, прощупывая на контрасте потенциала языка, который не реализуется в узусе и норме. Сама структура сознания современного школьника начинает уподобляться гипертексту, «становится системой субъективных миров, представляющих собой семиотико-смысловые образования» [Королёва 2014: 171]. Для современного школьника такая гипертекстовая среда чревата потерей умения адекватно воспринимать и порождать тексты в соответствии с их коммуникативной задачей.

Литература

1. *Бабаева Ю. Д., Войскунский А. Е.* Психологические последствия информатизации // Психологический журнал. – 1998. № 1. – Т. 19.
2. *Горелов И. Н., Седов К. Ф.* Основы психолингвистики. – М., 1997.
3. *Гридина Т. А.* Ассоциативный потенциал слова как основа лингвистической креативности: экспериментальные данные // Вопросы психолингвистики. – 2015. – № 25.
4. *Гридина Т. А.* Реклама как игровой текст: прагматика кодов языковой игры // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2018. – № 16.
5. *Гридина Т. А.* Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Язык. Система. Личность. Языковая игра как вид

лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе. – Екатеринбург, 2002.

6. *Гридина Т. А.* Языковая игра: стереотип и творчество: монография. – Екатеринбург, 1996.

7. *Гридина Т. А., Коновалова Н. И.* «Куда идем? Большой вопрос.»: прагматика креатива в современном медийном дискурсе // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. – 2013. – № 3 (22).

8. *Королёва Н. Н.* Влияние коммуникации в сети интернет на личностные особенности пользователей // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2004.

9. *Леонтьев А. А.* Психология общения. – М., 1997.

10. *Курьянович А. В.* Электронное письмо как функционально-стилевая разновидность эпистолярного жанра в пространстве современной коммуникации // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2008. – Вып. № 2. – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/elektronnoe-pismo-kak-funktsionalno-stilevaya-raznovidnost-epistoljarnogo-zhanra-v-prostranstve-sovremennoj-kommunikatsii>.

11. *Курьянович А. В.* Современный эпистолярный дискурс: взгляд сквозь призму законов текстовой коммуникации // Сибирский филологический журнал. – 2011. – № 3.

12. *Лутовина О. В.* Языковая игра в интернет-коммуникации // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2015.

13. *Норман Б. Ю.* Игра на гранях языка. – М., 2006.

Источники материала

1. *Интернет-сайт* [Электронный ресурс]. – URL: <https://twitter.com/>.

2. *Интернет-сайт* [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.instagram.com/>.

3. *Интернет-сайт* [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.instagram.com/>. <https://www.facebook.com/>