

**Т. А. Гридина**Уральский государственный педагогический университет, Екатеринбург, Россия  
ORCID ID: 0000-0003-3993-5164 **С. С. Талашманов**Уральский государственный педагогический университет, Екатеринбург, Россия  
ORCID ID: —  **E-mail:** tatyana\_gridina@mail.ru; talashmanov96@mail.ru.**Языковая игра в современной интернет-коммуникации:  
метаязыковой аспект**

**АННОТАЦИЯ.** В данной статье анализируются особенности игрового метаязыка интернет-коммуникации. Актуальность исследования связана с тем, что интернет-пространство является коммуникативной «территорией», где ярко проявляется лингвокреативная составляющая речевой деятельности, в частности обусловленная спонтанностью интернет-переписки и свободой творческой самопрезентации субъектов коммуникации при использовании нестандартной формы и/или содержания сообщения. В интернет-коммуникации происходит выработка такой системы речевого общения, которая диктует специфические, игровые, экспериментальные алгоритмы порождения и употребления знака, позволяющие коммуникантам выйти за пределы стереотипов «строгого» речевого узуса. Рассматриваются конструктивные принципы и приемы создания метаязыковых мемов с учетом обыгрываемых прототипов (разноуровневых единиц языковой системы и речевых аномалий), а также другие жанровые формы языковой игры, представленные, в частности, в интернет-переписке. Предлагается разделение интернет-мемов на две категории: универсальные — ориентированные на широкую аудиторию, понятные большинству субъектов интернет-общения, и специализированные («элитарные») — намеренно сужающие фокус-группу, в том числе требующие владения специальными знаниями в определенной области. Функционал метаязыковых игр характеризуется как один из факторов рефлексии над содержанием сообщения, углубляющих ассоциативный план его восприятия субъектами интернет-коммуникации. Функциональное перекодирование семантики метаязыковых прототипов в игровом поле осуществляется в соответствии с принципами ассоциативной идентификации, ассоциативного наложения, ассоциативной провокации. В создании рассмотренных мемов наиболее популярной игровой стратегией оказывается отождествление функций, признаков, семантики метаязыковых единиц с внеязыковыми реалиями через семантические стратегии ассоциирования.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** языковая игра; игровой текст; интернет-коммуникация; Интернет; метаязыковая рефлексия; лингвокреативная деятельность; метаязыковая игра; мемы.

**ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ:** Гридина Татьяна Александровна, доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой общего языкознания и русского языка, Уральский государственный педагогический университет; 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26, к. 281; e-mail: tatyana\_gridina@mail.ru.

**ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ:** Талашманов Сергей Сергеевич, магистрант 1 курса, Институт филологии, культурологии и межкультурной коммуникации, Уральский государственный педагогический университет; 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: talashmanov96@mail.ru.

**ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ:** Гридина, Т. А. Языковая игра в современной интернет-коммуникации: метаязыковой аспект / Т. А. Гридина, С. С. Талашманов // Политическая лингвистика. — 2019. — № 3 (75). — С. 31-37. — DOI 10.26170/pl19-03-03.

Изучение игровых текстов и причин их порождения в современной интернет-коммуникации становится особенно актуальным. Это связано с тем, что интернет-пространство является той коммуникативной «территорией», где ярко проявляется лингвокреативная составляющая речевой деятельности, в частности обусловленная спонтанностью интернет-переписки и свободой творческой самопрезентации субъектов коммуникации при использовании нестандартной формы и/или содержания сообщения.

Интернет-тексты, рассчитанные на обмен информацией, способной заинтересовать и тем более развлечь пользователей,

существенно «модифицированы» в области лексики, графики, орфографии и грамматики, что стало обычным речевым «регистром» виртуального дискурса (где действует негласное «правило» допустимости нарушения всяких «правил»). Происходит выработка такой системы речевого общения, которая диктует специфические, игровые, экспериментальные алгоритмы порождения и употребления знака, позволяющие коммуникантам выйти за пределы стереотипов «строгого» речевого узуса. Названные процессы во многом обусловлены механизмами языковой игры, связанной с «преднамеренным нарушением языкового канона — при понимании

говорящим условности совершаемых речевых ходов, ... в то же время рассчитанных на „опознание“ реципиентом негласно принятых правил (игрового кода) общения» [Гридина 1996: 26].

Языковая игра в интернет-дискурсе порождает множество приемов и даже «субязыков», основанных на «деструкции» формы и значения вербальных знаков — таков, в частности, «олбанский» язык, в котором «эрративная гипертрофированность» лексем, намеренное нарушение лексических, грамматических, орфографических и пунктуационных норм реализуют самопрезентативную, фатическую и волюнтаристическую функции интернет-коммуникации (см., например: [Кронгауз 2013]).

Рассматривая языковую игру как «особую форму лингвокреативного мышления, основанного на ассоциативных механизмах актуализации и переключения стереотипов употребления, порождения и восприятия словесных знаков» [Гридина 1996], следует подчеркнуть тот факт, что считывание запрограммированного этой стратегией эффекта требует от адресата декодирования «игремы» (вербальной единицы, являющейся продуктом языковой игры [Гридина 1996: 42]) в опоре на опознаваемые параметры лежащего в ее основе прототипа. В качестве таких прототипов могут выступать различные факты языка и речи (конкретные слова, выражения, тексты, в том числе и специальный лингвистический метаязык — орфографические, орфоэпические и акцентологические правила, алгоритмы образования слов и грамматических форм, особенности алфавитов и т. п.).

И продуцирование, и восприятие ассоциативного контекста игремы апеллирует к языковой рефлексии говорящих, т. е. осознанному стремлению к анализу формы и содержания вербальных знаков, «их оценке, соотносению <собственных> оценок с другими, с нормой и узусом» [Шмелёва 1999: 108]. В широком смысле можно говорить об игровом метаязыке как о лингвистической технике деканонизации языкового стандарта (конкретных приемах языковой игры). В узком смысле можно говорить об игровом метаязыке, заменяющем специальное описание какого-либо лингвистического феномена, что приводит к созданию собственно метаязыковых игрем.

Метаязыковая рефлексия в процессе взаимодействия субъектов интернет-коммуникации приобретает специфические функции, что связано с такими характеристиками интернет-пространства, как *анонимность* (отсюда необходимость, например, мотива-

ционной дешифровки никнеймов), *квазисинхронность* (отсроченная ответная реакция субъектов переписки), *интертекстуальность* (прецедентная опосредованность восприятия и передачи смысла сообщения), *отсутствие цензуры и стилистической дифференциации* (см. об этом, например, в работе: [Мечковская 2006: 165—185]).

В свете сказанного продуктивным представляется рассмотрение функционирования в интернет-коммуникации собственно метаязыковых игрем, в основе которых лежит нестандартная (остроумная) интерпретация правил порождения, употребления, функционирования разноуровневых единиц языка, отражающая свободное отношение пользователей Сети к «установлениям» нормы и отрицание лингвистических канонов. В игровом поле метаязыковая игра соотносится со своим прототипом и одновременно включается в сеть новых отношений и связей, создающих ее новый ассоциативный контекст.

Метаязык лингвистического описания нередко становится объектом обыгрывания в жанре интернет-мема. Последний выступает как специфическая «единица культурной информации, объект, который получил популярность — как правило, спонтанно — в среде, обслуживаемой информационными технологиями» [Щурина 2012: 162]. Эта информация имеет скрытый, провокативный характер, требуя от адресата считывания имплицатур, заданных метаязыковым кодом языковой игры. Собственно говоря, метаязыковая мем — это особый вид «прикола», языковой шутки, продуцирующей эффект обманутого ожидания (см. о трансформации данного смехового жанра традиционной смеховой культуры: [Гридина 2014]). Интернет-мемы с использованием метаязыковых игрем (по их адресации разным группам пользователей Сети) можно условно разделить на две категории: *универсальные* — ориентированные на широкую аудиторию, понятные большинству субъектов интернет-общения, и *специализированные* («элитарные») — намеренно сужающие фокус-группу, ориентированные на интернет-коммуникантов, обладающих достаточно высоким уровнем языковой компетенции и эрудиции, в том числе владеющих специальными знаниями в этой области (в частности, рассчитанные на реципиентов-филологов).

Структура мема чаще всего содержит вербальную и невербальную части. Первая часть — короткий словесный комментарий ко второй части, представленной фотографией, рисунком, схемой, символом и т. п. В нашем случае это соотношение невер-

бального ряда с метаязыковым прототипом, функциональное перекодирование (двузначность восприятия) которого осуществляется в соответствии с такими «конструктивными принципами языковой игры», как «ассоциативная интеграция, ассоциативная идентификация, ассоциативное наложение, ассоциативная выводимость, ассоциативная провокация» [Гридина 1996].

Источником для анализа метаязыковых мемов послужили интернет-чаты, форумы, комментарии популярных в Сети групп, активно использующих данный игровой жанр. Это, в частности, мемы, являющиеся неотъемлемым атрибутом общения субъектов переписки в составе таких групп, как «Филологическая дева» [Филологическая дева [http](http://)] и «Капризный ленгвист» (в интернет-мемах при цитировании сохраняется орфография оригинала) [Капризный ленгвист [http](http://)].

В качестве иллюстрации рассмотрим мемы, в которых обыгрывается специальный метаязык описания единиц грамматического (синтаксического и морфологического) уровней.

Так, невербальный ряд одного из мемов представлен изображением графической схемы сложноподчиненного предложения с придаточным причины (маркированным соответствующими подчинительными союзами):

«[1. ], (2. потому что, оттого что, ибо, зачем, что)».

Над схемой надпись в виде вопроса «кто ты в атнашениях?????)( )\_ )00», от которой идут две стрелки к главной и придаточной частям.

В данном случае метафорически обыгрывается сам принцип подчинительной синтаксической связи в сложном предложении, где придаточное «зависит» от главного. Метаязыковая шутка строится на принципе *ассоциативной идентификации*: отношения синтаксического «неравенства» отождествляются с отношениями «главенства (доминирования)» или «подчинения» в межличностных отношениях. Таким образом, субъектам интернет-переписки в шутивно-иронической форме предлагается оценить собственную значимость (прежде всего, разумеется, в отношениях между полами — интимных, дружеских, семейных). Ирония подчеркивается использованием «олбанского» языка (намеренно неверного написания слова *отношения*) и аномального количества графических знаков после надписи, усиливающих эмоциональное побуждение к ответу. Провокационный характер этой шутки ориентирован на активный «отклик» адресата, способного считать смысл заданной метаязыковой аналогии (призыв быть ведущим, а не ведомым) и сделать «правиль-

ный» выбор.

Весьма изобретательно обыгрывается метаязыковой прототип синтаксического уровня и в следующем интернет-меме, невербальный ряд которого представлен изображением сидящего на скамейке и читающего книгу мужчины. Вербальный ряд мема — надпись над рисунком, «поданная» как реплика (прямая речь) персонажа:

«Я в компании себя чувствую как **деепричастный оборот. Обособленно...**» [Я в компании себя чувствую... [http](http://)].

В основе данной метаязыковой игры лежит отсылка к пунктуационному правилу о выделении запятыми обособленного члена предложения (в данном случае деепричастного оборота).

Семантический сдвиг, вызывающий эффект «ассоциативного отождествления», смоделирован подменой синтаксического понятия (*обособленный оборот*) значением однокоренного наречия (о привычках, состоянии человека, который в обществе *держится обособленно*, не принимая его или будучи отвергнутым этим обществом; чувствующим себя некомфортно в компании).

Признак «обособленности» в данном случае выделяет в качестве объекта оценки человека «читающего», не желающего бесцельно тратить время на тусовки.

Креативно обыгрывается в метаязыковых мемах и семантика грамматических категорий, и особенности формообразования слов определенных частей речи. Так, например, значение категории глагольного вида, указывающей на характер протекания действия, и категории залога, обозначающей активное или пассивное отношение субъекта к действию, используются в одном из игровых интернет-мемов как аналог для шутивного уподобления человека глаголу.

«**Не совершенен? Не можешь определиться? Страдаешь? Должно быть, ты — глагол**» ([https://vk.com/photo151046990\\_456245241?rev=1](https://vk.com/photo151046990_456245241?rev=1)).

Для моделирования метаязыковой игры, описывающей поведение нерешительного человека, используются конструктивный принцип *ассоциативного отождествления* с опорой на грамматические аллюзии:

– краткое прилагательное (**Не совершенен?**) в значении «не достигший совершенства в чем-л.» аллюзивно идентифицируется с семантикой *несовершенного вида* глагола как обозначением незаконченного (незавершенного) действия;

– выражение **Не можешь определиться?** в значении «принимать какое-л. решение, делать выбор» отсылает к терминологическому обозначению инфинитива как *не-*

определенной формы глагола;

– словоформа **Страдаешь?** выступает игровым идентификатором, отождествляющим *страдание* как эмоциональное состояние человека, не способного самостоятельно принять решение, с грамматической семантикой *страдательного* залога;

– базовый игровой идентификатор (*Должно быть, ты — глагол*) выводит на поверхность все описанные выше грамматические импликатуры, выступая ключом к их декодированию. Заключительная фраза строится по принципу ассоциативной провокации, где категориальная семантика глагола как части речи (обозначение действия в самых разных его проявлениях) подчеркнута еще и возможностью буквального прочтения вводного оборота *должно быть* (с одной стороны, это вывод с оттенком предположительности, иронически характеризующий человека нерешительного, не способного к самостоятельным действиям; с другой стороны, это призыв к потенциальному адресату «изменить» себя, ср. прецедентный смысл гамлетовской фразы *быть или не быть — вот в чем вопрос*).

В целом моделирование и декодирование данной метаязыковой игры основывается на метафорической аналогии между семантикой грамматических категорий глагола и психологическими характеристиками человека.

Иногда подобными метаязыковыми играми на просторах Рунета оказываются грамматические феномены не только русского, но и иностранного (преимущественно английского) языка. См., например, обыгрывание прецедентного текста в следующей трансформе: *«Есть только миг между нашим прошлым и будущим, именно он называется present continuous»* ([https://vk.com/photo151046990\\_456245213?rev=1](https://vk.com/photo151046990_456245213?rev=1)).

В данном примере обыгрываемым прототипом выступают особенности выражения морфологической категории времени в английском языке, где времена группы *continuous* указывают на действие, длящееся в момент речи в настоящем, прошлом и будущем. Игровой коррелят *Present Continuous* обозначает настоящее длительное время, заменяя собой фрагмент трансформированной (прецедентной) песенной строки: *«Есть только миг между прошлым и будущим, именно он называется жизнь»*. Таким образом, *«present continuous»* становится маркером игровой трансформы, актуализируя вместе с введенным в исходный текст местоимением (*нашим прошлым и будущим*) иронический смысл сиюминутности и недолговечности любовных отношений между

партнерами, которые имеют ценность именно «здесь и сейчас».

Популярным принципом моделирования универсальных метаязыковых игр оказывается «ассоциативное наложение», когда отсылка к прототипу создает «эффект двойного смысла фразы (второй ассоциативный план ее восприятия)» [Гридина 2013: 64]. Применительно к грамматической семантике эффект ассоциативного наложения достигается, в частности, обыгрыванием частеречной принадлежности омоформ:

*А что, если в названии вина „душа монаха“ слово „душа“ — деепричастие?* ([https://vk.com/photo151046990\\_456244931?rev=1](https://vk.com/photo151046990_456244931?rev=1)).

Комический эффект создается наложением значений совпадающих форм этимологически родственных, но уже не связанных по смыслу существительного и деепричастия, вследствие чего при восприятии названия возникает импликация «вино, оказывающее убийственное воздействие на служителей церкви»). Ср. обыгрывание омоформ того же существительного *душа* (в род. п. ед. ч.) и глагола *душить* в повелительном наклонении (форме 2 л. ед. ч.) в составе следующего метаязыкового мема, отсылающего к известной цитате: *«Есть такое прекрасное выражение: „Души прекрасные порывы“. Так вот, „души“ — это глагол»* ([https://vk.com/photo151046990\\_456244927?rev=1](https://vk.com/photo151046990_456244927?rev=1)).

При этом актуализируется смысл, противоположный исходному прецеденту из стихотворения А. С. Пушкина «К Чаадаеву» (ср.: *«Мой друг, отчизне посвятим души прекрасные порывы»* и *души прекрасные порывы* как «предостережение от проявлений „свободомыслия“, инициативы, очевидно влекущей за собой печальные последствия»). В обоих случаях комический эффект достигается, когда читателю предъявляется грамматический код, нарушающий прогноз «прочтения» словоформы.

Универсальные метаязыковые игры понятны большинству пользователей, изучающих русский язык даже в средней школе, хотя смысловая глубина восприятия игровых импликаций у участников интернет-общения, безусловно, разная.

В этом отношении особенно показательны игровые мемы, ориентированные на элитарного адресата, преимущественно филолога, владеющего специальными знаниями о языке. Таковы, например, игровые метатексты, порождаемые участниками популярной в социальной сети группы «Филологическая дева» [Филологическая дева <http>]. См., в частности, игровые реплики интернет-переписки, непосредственно отражающие спе-

цифику обучения на филологическом факультете: «ни дня без текста», «у кого бодун, у меня Бодуэн», «парней так много холостых, а я люблю Булгакова» и др.

Рассмотрим некоторые примеры подобных метаязыковых мемов с использованием специальной лингвистической терминологии в качестве игрового элемента экспрессивного разговорного дискурса и молодежного сленга:

**Ты мне нужен, как аффиксы связанному корню.**

В основе данной игровой трансформы — отсылка к феноменам из области морфематики и словообразования. Функция **связанного корня** (радиксоида), употребляемого **только в сочетании с аффиксами** (ср. *одежда, раздеть, надеть*), в данном случае отождествляется с идеей неразрывной связи между близкими людьми, когда один не может существовать без другого. Ср. ассоциативно всплывающую разговорную фразу с антонимичным значением и отрицательной коннотацией (*нужен /кто — кому/, как собаке пятая нога*), что создает возможность двоякого «прочтения» метаязыкового мема (с одной стороны, связанный корень не может существовать без аффиксов, с другой — именно аффиксы ограничивают «свободу» его самостоятельной реализации). Такая оценочная амбивалентность побуждает адресата языковой игры к углубленной лингворефлексии.

**У меня компаратив — у тебя корпоратив. Я в читалку, ты в кабак — нам не встретиться никак!**

Данный мем построен на игре созвучных рифмующихся лексем, представленных в ситуативно-оценочной «оппозиции» друг к другу. **Компаратив** как специальный лингвистический термин, обозначающий **сравнительную степень** прилагательного или наречия, становится маркером интеллектуального занятия (получения высшего образования) в противовес ассоциату **корпоратив**, который в данном контексте маркирует ситуацию пустого времяпрепровождения на шумных тусовках с выпивкой (ср. «я в читалку, ты в кабак»). Мем, выражающий несовпадение интересов, выступающих препятствием к встрече, может использоваться и как шутивная форма отказа от общения, и как сожаление по поводу нескладывающихся отношений. Игровой эффект усиливается аллюзией на прецедентный текст (строки из песни О. Газманова «Морячка»: «Ты морячка, я моряк, ...ты на суше, я на море, нам не встретиться никак»), в котором задана обыгрываемая тема.

Игровое поле метаязыкового мема характеризуется ассоциативной многомерно-

стью, которая может создаваться средствами описания единиц разных уровней, моделирующими (часто в совокупности) игровой метатекст. Рассмотрим в дополнение к уже приведенным выше мемам, созданным в рамках интернет-группы «Филологическая дева», пример обыгрывания метаязыка фонетики, проецируемого в область семантики многозначного слова.

**Я палатализую тебя с закрытыми глазами, ты же согласный.**

Прототипом данного метаязыкового мема выступает термин **палатализация** как обозначение процесса артикуляции мягких согласных (подъем средней части спинки языка к твердому нёбу). Ср. также исторические процессы палатализации твердых согласных в общеславянском языке (процессы смягчения заднеязычных перед гласными переднего ряда и смягчение разных согласных перед йотом).

Отметим окказиональность формы и значения глагола **палатализовать**, употребление которого в форме 1 л. будущего времени, а также сочетаемость с управляемым местоимением (**палатализую тебя**) является игровой грамматической аномалией, приобретающей переносный смысл («подчинить кого-л. своему влиянию, вызвать в ком-то интерес к себе; воздействовать на кого-л., сделав его податливым, мягким»). Данная метафорическая пресуппозиция отождествляется с ситуацией «завоевания» девушкой своего избранника, подкрепляясь «ассоциативным наложением» двух значений слова **согласный**: 1) метаязыковое значение «консонантный звук языка, речи»; 2) «дающий, выражающий согласие с чем-/кем-л.». Игровой эффект усиливается использованием фразеологизма «с закрытыми глазами» (делать что-л.) — о том, что не составляет для субъекта никакого труда, отработано до автоматизма (в данном случае это импликатура, намекающая на типовую ситуацию — способность опытной женщины расположить к себе мужчину и склонность мужчины влюбляться в женщин). Ср. в этой связи пушкинское «*Ах, обмануть меня не трудно, я сам обманываться рад...*» («Признание»). И хотя такая аллюзия в данном случае вряд ли имелась в виду создателями мема, нельзя исключить ее появления в сознании «элитарного» адресата.

Отклики пользователей социальной сети на данный мем открывают не только различные нюансы его интерпретации, но и углубляют ассоциативный план метаязыковой рефлексии. Таково, например, стихотворение Насти Волковой «Палатализация» как реакция на проанализированный выше мем:

Ты — **согласный** из **местоимения „мы“**, я — **гласная**, **слог образуется мною; Но нужен согласный...** вся на эмоциях — Сердцем от верха до самого донца, **Палатализацию жажду освоить И опыты ставить**, но **только с тобой**, И не различая ни света, ни тьмы На ощупь — вкус — запах **принять этот бой. Ты — согласный из местоимения „мы“**. Я — **гласная...** шире и шире ослабляюсь. **Читай по глазам моим: „мы“ — моя слабость**. И вот — в спину метит мне неудача: **Согласный мой стал неподатлив и тверд**. Чего-то, похоже, во мне недостаточно... Дрожу пред тобой, словно спазмы струны — **Расстроена я, не берется аккорд** [Волкова [http](http://)].

В этой стихотворной «реплике» заданная тема получает трактовку не столько шуточно-саркастическую, сколько личностно-интимную, грустно-ироническую. Игровая метарефлексия, заданная ситуативным перекодированием смысла исходных лингвистических терминов (*палатализация* и *согласный*), развивается через отождествление отношений *в паре* с местоимением *мы*, подобных отношениям *двух звуков* в этом слове, где женское начало *в слоге* воплощает *гласная*, а мужское — *согласный* (составляющие неразделимое единство). *Палатализация* в данной сюжетобразующей версии игрового текста — это *опыт* испытания чувств (ср. желание лирической героини «смягчить твердость» не готового ответить на ее любовь избранника), стремление к достижению гармонии (полному слиянию, взаимопониманию), когда можно *читать мысли друг друга по глазам*, когда все понятно без слов. Достичь этого *согласия* порой так же трудно, как взять стройный **аккорд**. Последняя фраза обыгрывает многозначность словоформы *расстроена* — о музыкальном инструменте (гитаре) и настроении, чувствах (человека).

Обобщая сказанное, отметим, что специфика метаязыковых игр в полной мере подтверждает тот факт, что «отношения и структуру реального языка (языка-объекта) можно сформулировать на языке символов (метаязыке)» [Барт 1994: 131], и это особенно актуально для различных субязыков Интернета. В интернет-коммуникации при со-

здании метаязыковых игр (мемов) происходит ассоциативное отождествление «языка-объекта» (модели лингвистического описания языковых феноменов) и характеризующих внеязыковых реалий.

Повышенная рефлексия пользователей Сети над содержанием метаязыковых игр, углубляя ассоциативный план восприятия описываемых ими обыденных явлений, выступает как естественный элемент интернет-общения, насыщенный выводимыми оценочными импликатурами.

Метаязыковой аспект интернет-коммуникации — особая зона проявления вербальной креативности, многогранное, сложное явление, некий «симбиоз» представлений о языке в их проекции на сферу социальных и межличностных отношений, отражаемых сознанием пользователей Сети.

#### ИСТОЧНИКИ

1. Волкова Настя. Палатализация [Электронный ресурс] // Стихи.ру : сайт. 2011. 29 авг. URL: <https://www.stihi.ru/2011/08/29/7614>.
2. Капризный лингвист [Электронный ресурс] // ВКонтакте. URL: <https://vk.com/lengvizm>.
3. Филологическая дева [Электронный ресурс] // ВКонтакте. URL: [https://vk.com/ph\\_maiden](https://vk.com/ph_maiden).
4. Я в компании себя чувствую... [Электронный ресурс]. URL: <http://vfl.ru/fotos/45a3e8f325978885.html>; [https://vk.com/im?sel=201440557&w=history201440557\\_photo&z=photo151046990\\_456244289%2Fmail1043731](https://vk.com/im?sel=201440557&w=history201440557_photo&z=photo151046990_456244289%2Fmail1043731).

#### ЛИТЕРАТУРА

5. Барт Р. Литература и метаязык // Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт. — М., 1994.
6. Гридина Т. А. Мотивационная рефлексия как вид метаязыковой деятельности ребенка // Детская речь как предмет лингвистического изучения : тез. конф. (31 мая — 2 июня 2004). — СПб., 2004.
7. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте : моногр. 3-е изд., испр. и доп. / ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т». — Екатеринбург, 2013. 254 с.
8. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество : моногр. / Урал. гос. пед. ун-т. — Екатеринбург, 1996.
9. Гридина Т. А. Приколы «Русского радио»: новые жанры медиадискурса в свете традиционной смеховой культуры // Политическая лингвистика. 2014. № 2 (48). С. 34—38.
10. Кронгауз М. Самоучитель олбанского. — М., 2013.
11. Мечковская Н. Б. Естественный язык и метаязыковая рефлексия в век Интернета // Русский язык в научном освещении. 2006. № 2 (12). С. 165—185.
12. Шмелёва Т. В. Языковая рефлексия // Теоретические и прикладные аспекты речевого общения. 1999. Вып. 1 (8). С. 108—110.
13. Щурина Ю. В. Интернет-мемы как феномен интернет-коммуникации // Научный диалог. Филология. 2012. № 3.

**T. A. Gridina**

Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia  
ORCID ID: 0000-0003-3993-5164 

**S. S. Talashmanov**

Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia  
ORCID ID: — 

 **E-mail:** tatyana\_gridina@mail.ru; talashmanov96@mail.ru.

## Language Game in Modern Internet Communication: Metalinguistic Aspect

**ABSTRACT.** *The article analyzes the peculiarities of the game-based metalanguage of internet communication. The urgency of research stems from the fact that the internet space is a communication “territory” upon which the linguo-creative component of speech, due to several reasons, and specifically to the spontaneity of written internet communication and freedom of creative self-presentation of communication actors in using non-standard forms and/or norms of communication is saliently displayed. Internet communication provides the system of speech communication dictating specific, language game based, experimental algorithms of generation and usage of a sign allowing the communicators to go beyond the boundaries of the stereotype of “rigorous” speech usage. The article deals with constructive principles and techniques of creation of metalinguistic memes taking into account the prototypes employed (heterogeneous units of the language system and speech abnormalities), as well as other genre forms of language game represented, in particular, in internet messaging. The authors divide internet memes into two categories: universal – oriented towards a broad audience and understandable for the majority of the subjects of internet communication, and specialized (“elite”) – intentionally narrowing the purpose group and thus demanding special knowledge in a certain field. The functionality of metalanguage gamemes is characterized as a factor of reflection on the message content deepening the associative plane of its perception by the subjects of internet communication. Functional re-decoding of the semantics of metalanguage prototypes in the game field is carried out in accordance with the principles of associative identification, associative overlapping, and associative provocation. Identification of the functions, features, and semantics of metalanguage units with extralinguistic phenomena via semantic strategies of association turns out to be a most popular language game strategy in creating the memes under consideration.*

**KEYWORDS:** language game; language game based text; internet communication; metalanguage reflection; Internet; linguo-creative activity; metalanguage gameme; memes.

**AUTHOR’S INFORMATION:** Gridina Tat’yana Aleksandrovna, Doctor of Philology, Professor, Head of Department of General Linguistics and Russian Language, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

**AUTHOR’S INFORMATION:** Talashmanov Sergey Sergeevich, Master’s Degree Student, Institute of Philology, Culture and Intercultural Communication, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

**FOR CITATION:** Gridina, T. A. Language Game in Modern Internet Communication: Metalinguistic Aspect / T. A. Gridina, S. S. Talashmanov // Political Linguistics. — 2019. — No 3 (75). — P. 31-37. — DOI 10.26170/pl19-03-03.

### MATERIALS

1. Volkova Nastya. Palatalization [Electronic resource] // Stikhi.ru : website. 2011. Aug. 29. [Palatalizatsiya // Stikhi.ru : sayt. 2011. 29 avg.]. URL: <https://www.stihi.ru/2011/08/29/7614>. — (In Rus.)

2. Capricious Langvist [Electronic resource] // VKontakte. [Kapriznyy lengvist // VKontakte]. URL: <https://vk.com/lengvizm>. — (In Rus.)

3. Philological Maiden [Electronic resource] // VKontakte. [Filologicheskaya deva // VKontakte]. URL: [https://vk.com/ph\\_maiden](https://vk.com/ph_maiden). — (In Rus.)

4. I feel in the company ... [Electronic resource]. [Ya v kompanii sebya chuvstvuyu...]. URL: <http://vfl.ru/fotos/45a3e8f325978885.html>; [https://vk.com/im?sel=201440557&w=history201440557\\_photo&z=photo151046990\\_456244289%2Fmail1043731](https://vk.com/im?sel=201440557&w=history201440557_photo&z=photo151046990_456244289%2Fmail1043731). — (In Rus.)

### REFERENCES

5. Bart R. Literature and Metalanguage // Selected Works: Semiotics. Poetics / R. Bart. — Moscow, 1994. [Literatura i metazyazyk // Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika / R. Bart. — M., 1994]. — (In Rus.)

6. Gridina T. A. Motivational Reflection as a Type of Child’s Metalanguage Activity // Children’s Speech as a Subject of Linguistic Study: theses of conf. (May 31 — June 2, 2004). — Saint Petersburg, 2004. [Motivatsionnaya refleksiya kak vid metazyazykovoy deyatelnosti rebenka // Detskaya rech’ kak predmet lingvisticheskogo izucheniya : tez. konf. (31 maya — 2 iyunya 2004). — SPb., 2004]. — (In Rus.)

7. Gridina T. A. Language Game in the Artistic Text : monograph. 3rd ed., corr. and add. / Ural. State Ped. Univ. — Ekaterin-

burg, 2013. 254 p. [Yazykovaya igra v khudozhestvennom tekste : monogr. 3-e izd., ispr. i dop. / FGBOU VPO «Ural. gos. ped. un-t». — Ekaterinburg, 2013. 254 s.]. — (In Rus.)

8. Gridina T. A. Language Game: Stereotype and Creativity : monograph / Ural. State Ped. Univ. — Ekaterinburg, 1996. [Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo : monogr. / Ural. gos. ped. un-t. — Ekaterinburg, 1996]. — (In Rus.)

9. Gridina T. A. Jokes of “Russkoye Radio”: New Genres of Media Discourse in the Light of Traditional Humorous Culture // Political Linguistics. 2014. No 2 (48). P. 34—38. [Prikoly «Russkogo radio»: novye zhanry mediadiskursa v svete traditsionnoy smekhovoy kultury // Politicheskaya lingvistika. 2014. № 2 (48). S. 34—38]. — (In Rus.)

10. Krongauz M. Tutorial of Albanian. — Moscow, 2013. [Samouchitel’ olbanskogo. — M., 2013]. — (In Rus.)

11. Mechkovskaya N. B. Natural Language and Metalanguage Reflection in the Internet Age // Russian Language in Scientific Coverage. 2006. № 2 (12). P. 165—185. [Estestvennyy yazyk i metazyazykovaya refleksiya v vek Interneta // Russkiy yazyk v nauchnom osvshchenii. 2006. № 2 (12). C. 165—185]. — (In Rus.)

12. Shmeleva T. V. Language Reflection // Theoretical and Applied Aspects of Verbal Communication. 1999. Vol. 18. P. 108—110. [Yazykovaya refleksiya // Teoreticheskie i prikladnye aspekty rechevogo obshcheniya. 1999. Vyp. 1 (8). S. 108—110]. — (In Rus.)

13. Shchurina Yu. V. Internet Memes as a Phenomenon of Internet Communication // Scientific Dialogue. Philology. 2012. № 3. [Internet-memy kak fenomen internet-kommunikatsii // Nauchnyy dialog. Filologiya. 2012. № 3]. — (In Rus.)