

Якоба И.А.,
канд. социол. наук,
доцент
Иркутский
государственный
технический
университет, Россия

Участник
конференции,
Национального
первенства по научной
аналитике,
Открытого
Европейско-
Азиатского первенства
по научной аналитике

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ

Статья посвящена обзору и анализу использования лингвистического явления языковой игры в процессе общения в сети Интернет. Автор выделяет причины и виды языковой игры. Рассматривает языковое шифрование как наиболее распространенный вид языковой игры. Приводит примеры языковой игры. Размышляет о противостоянии языковой игры и информатизации текстов. Это определяет актуальность темы статьи.

Библиогр. 11 назв.

Ключевые слова: интернет-коммуникация, игра, языковая игра, лингвистическая игра, языковой эксперимент, игра слов, причины языковой игры, виды языковой игры, языковое шифрование, теория игр.

The article is devoted to analysis of use of linguistic phenomenon of language game in online communication. The author points the causes of language games, demonstrates language encoding as the most wide spread type of language games, gives examples of language games in online communication. This determines the urgency of the article.

Keywords: online communication, game, language game, linguistic game, language experiment, word game, language game causes, language game types, language encoding, theory of games.

Понятие лингвистическая игра является одной из составляющих общей теории игр, куда также входят такие понятия, как спортивные игры, любовные игры, компьютерные игры, общественные игры [4]. Языковую игру при этом следует понимать не только как языковой прием, но более широко – как преобразование окружающей действительности в условиях нового технического ресурса – интернет-коммуникации. В данном процессе наблюдается отражение извечного стремления человека к преобразованию окружающей действительности, реализованное в неизбежном техническом усовершенствовании подобного воздействия. Надо отметить, что область влияния наблюдаемого преобразования распространяется не только на взаимодействие человека с миром материальным, но и трансформирует сферу языка как естественное оформление названной деятельности человека. Интернет-коммуникация предлагает широкие возможности для языковой игры в процессе подачи и последующего восприятия информации, способствует тому, что человек, внося изменения в повседневные коммуникативные ситуации, преобразует окружающую действительность. Знаменитый историк культуры Йохан Хейзинга считал, что «человеческая культура возникает и развертывается в игре и как игра» [10, с. 7]. Утверждая игровую природу оперирования человеком языком, Хейзинга замечает: «человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, рядом с

миром природы свой второй, измышленный мир» [10, с. 14].

Языковая игра (нем. Sprachspiel) — термин Людвиг Витгенштейна, введенный им в «Философских исследованиях», в 1953 году, для описания языка как системы конвенциональных правил, в которых участвует говорящий. Понятие языковой игры подразумевает плюрализм смыслов. Концепция языковой игры приходит на смену концепции метаязыка.

В отечественном языкознании термин вошел в широкий научный обиход после публикации одноименной работы Е. А. Земской, М. В. Китайгородской и Н. Н. Розановой [7], хотя сами лингвистические явления, обозначаемые данным термином, имеют достаточно длительную историю изучения. Как указывается в данной работе, это «те явления, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т. д.)». Исследователи изучают факты языковой игры в разговорной речи и считают, что языковую игру следует рассматривать как реализацию поэтической функции языка. Игрой в широком смысле можно считать всякое поэтическое творчество. «Поэзия в своей первоначальной функции как фактор ранней культуры рождается в игре и как игра. Это освященная игра, но в своей священности

эта игра все же постоянно остается на грани необузданности, шутки, развлечения» [10, с. 141]. Во все времена поэты играли со словом. Но если, например, в XIX веке тексты строились по принципу парадокса, не нарушая при этом грамматических форм и структурных компонентов предложения (Эдвард Лир, Льюис Кэрролл, Козьма Прутков и др.), то в начале XX века игра со словом породила философию зауми (Велемир Хлебников, Игорь Северянин, Алексей Крученых, Даниил Хармс) и язык абсурда.

Выделим следующие причины распространения языковой игры в интернет-коммуникации:

- прагматические установки автора; скрытая манипуляция (как способ достижения поставленной цели путем скрываемого неосознаваемого влияния на собеседника);
- флирт (привлечение внимания объектов, обычно противоположного пола с целью повышения собственной значимости в своих глазах и глазах виртуального собеседника, повышения настроения и уверенности в себе, установление доброжелательного контакта). При этом часто наблюдается снижение стилистических стандартов. В интернет-коммуникации флирт наиболее часто представлен фонетическим имитированием произносимого варианта жанра бытового диалога в письменном виде, как правило, утрированно искаженного, комичного (низя = нельзя, не = нет, када = когда, шас = сейчас, бум = будем, мона = можно, чесс слово = честное слово,

моська = мордочка, шуточный вариант слова «лицо»), а также просторечными оборотами (харе = достаточно);

- иллюзия свободы вследствие «карнавализации» интернет-коммуникации (см. 11);

- неосознанные маркеры речевого поведения (профессиональная принадлежность, социальное положение, личностные характеристики, гендерная принадлежность – маскулинный, фемининный, андрогинный или неопределенный тип);

- шифрование с целью развлечения, привлечения внимания, оттачивания навыков остроумия, развития чувства юмора, уменьшение психологической дистанции во время коммуникации (так называемый эффект сближения посредством разделения тайны); шифрование рассматривается как средство, побуждающее посылателя сообщения к шифрованию, а реципиента к дешифрированию (ребусное представление слов, словосочетаний; остроты, эллиптические конструкции, метафоризация, обобщение и др.).

- К лингвистическим видам языковой игры отнесем различные типы языкового шифрования:

- компрессия (принцип экономии усилий отправителя и получателя); аббревиация (CU = See You «Увидимся, пока», 4U = for you «для тебя»);

- заимствования из других языков, использование разных языковых регистров (в рамках билингвизма и диглосии); «латинизация» русскоязычных пользователей Сети (Cdшка = компакт-диск (произносится: сиди́шка); от скуки пом.ru; Тсой жыфф! = Цой жив);

- изменение известных изречений, пословиц, поговорок, цитат из книг и фильмов и т.п. (Пирамида>Чайковский: ты не знаешь, что завещал нам Ленин? / Чайковский>Пирамида: знаю – лениться, лениться и еще раз лениться»; Doni>Гвоздь: а как ты собираешься жить без работы и денег? Гвоздь>Doni: пойду работать, а учиться не обязательно. Ученье – свет, а неученье – кайф».);

- «клавиатурные кальки» - сочетания кириллических букв, для записи международных и английских ча-

стотных клише, где каждая латинская буква заменяется той кириллической буквой, которая расположена на одной клавише с латинской (англ. BYE! (bye, до свидания) передается русскими буквами как ИНУ!; англ. PLS (please, пожалуйста) — как ЗДЫ; лат. P.S. (постскриптум) — как ЗЫ; лат. RE (повтор сообщения) — как КУ);

- графико-морфемные и графико-лексические гибриды (...начали не с литературы, а с «help'ов», компьютерных учебников, энциклопедий и словарей; обзавелись nickname'ом; как нас love'ят операторы);

- игровая фонетизация письма (йад =яд; пруща= прутся; исчо=еще);

- «албанское письмо» - клишированные фразы и обороты в шуточной «фонетической» орфографии и с особыми сленговыми значениями (аццкий сотона = адский сатана; пазитиф = отлично, готично, прекольно = нормально, здóрово; криатифф = шуточный рассказ) и написания без пробелов (ржунимагу; фтему);

- идиомизация некоторых компьютерных словосочетаний (включи компьютер = подумай, пошевели мозгами; диск отформатировать = (шутл.) избить кого-л. (чаще как угроза); файлы не сошлись = (молодежн., шутл.) кто-л. недоумевает, не понимает чего-л., сильно удивлен чем-л.);

- использование слов из специальных профессиональных подсистем (медицинская (virus – вирус, clone – пиратская версия программного обеспечения; военная сфера (password – пароль, explode – полететь (о компьютере, системе); из социальной подсистемы – сленга (geek – компьютерный эксперт, nerd – компьютерный профессионал, dweeb – пользователь, который неправильно использует возможности Интернета, например, отправляет большие по объему сообщения);

- использование паравербальных факторов и экстралингвистических явлений, креолизация текстов (смайлики и знак @) и т. п.

Языковая игра строится по принципу намеренного использования отклоняющихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы

явлений: «Языковая игра порождает иные, чем в узусе и норме, средства выражения определенного содержания или объективирует новое содержание при сохранении или изменении старой формы» [4, с.7]. В современной лингвистике при «заведомо неправильном употреблении слов для выявления закономерностей и правил функционирования языка» [9, с. 64], а также при изучении аномальных (периферийных) явлений в языке все чаще используется понятие «языковой эксперимент» [2, с. 50-71]. Прием остранения, которым так широко пользуются в литературоведении для осознания и исследования нормативных явлений, в лингвистике приобрел статус языковой игры, языкового эксперимента. «Экспериментами над языком занимаются все: поэты, писатели, остряки и лингвисты. Удачный эксперимент указывает на скрытые резервы языка, неудачный - на их пределы» [3, с. 6].

В современной культуре понятия игры и эксперимента тесно переплетаются. Играя с языком, с самим собой, с читателем автор бросает вызов читателю, дразнит его. За маской (персоной) автора, пишущего порой с явными отклонениями от литературного языка, прячущегося за нелепыми ошибками, якобы не понимающего и не различающего стили, смешивающего высокое и низкое, серьезное и смешное, стоит своего рода «юродивый», переворачивающий традиционные представления, провоцирующий всеобщее поругание и смех. [1]

В общем, можно сказать, что языковая игра как средство передачи мыслей, чувств, эмоций, ощущений, невербализованных идей автора становится все более востребованной и в разговорной речи, и в художественном тексте, и в интернет-коммуникации, прежде всего в связи со стремлением сказать что-то, не повторяясь, не прибегая к «избитым формулировкам», потерявшим уже не только образность, но и четко различимый смысл. Установка на языковую игру, т. е. на остроумие, характерна для обоих партнеров сетевой коммуникации: человек не

только сам стремится писать «приколно», но и ожидает «приколов» со стороны партнера. Стремление к языковой игре сказывается также в любви пользователей Сети к сленгу. Истоки подобных интенций связаны с эмоционально-экспрессивными, эстетическими и соревновательными потребностями человека [5, с. 289-321]. С помощью языковой игры можно выразить оценку окружающей реальности, самоидентифицироваться, отразить свои эмоции. Отсутствие визуального контакта в интернет-коммуникации акцентирует внимание на используемых языковых средствах, что обуславливает эстетическую ориентацию при употреблении языковых единиц.

Если же рассматривать языковую игру в общем контексте современной языковой ситуации, то можно сказать, что это один из двух возможных путей переходного периода русского языка, по мнению М.В. Захаровой [6]. Вторым возможным путем она считает информатизацию текста, то есть значимое преобладание фактического содержания над всеми иными компонентами, что превращает текст (и письменный, и устный) в сжатое сухое сообщение. Если в разговорной речи и интернет-коммуникации подобное явление может вызвать лишь эстетическое неприятие, то в письменной, особенно в художественных текстах, — это печальное зрелище.

Художественное произведение, созданное в стиле sms-сообщение (если, конечно, это не творческий замысел автора), теряет все признаки литературы: и образность, и эмоциональность, и подтекст, и многозначность... В отличие от сторонников языковой игры люди, избирающие информатизацию, отказываются от работы над словом, не обращают на форму сообщаемой информации никакого внимания. Информационная направленность общения и вызывает отмечаемое сейчас «оскудение словаря русского языка»: оценочная лексика, эмоционально насыщенные языковые элементы, эпитеты — все это не используется некоторыми носителями языка, так как не нужно для реализации информационной функции речевого общения.

Не смотря на информатизацию текстов, в целом, можно утверждать, что на данном этапе развития интернет-коммуникации, повышенная метаязыковая рефлексия (термин Н.Б. Мечковской [8]) вливается в тенденцию к возрастанию насыщенности интернет-коммуникации метаязыковыми значениями, что проявляется в графико-орфографической рефлексии (графико-орфографических игры, шутки с буквами и азбуками, игры с английскими заимствованиями и т.д.). Таким образом, языковая игра становится неотъемлемой частью интернет-коммуникации.

Литература:

1. Аксенова О. Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта (Лексика и грамматика в стихах Александра Левина). Режим доступа: <http://levin.rinet.ru/ABOUT/Aksenova1.html>
2. Апресян Ю.Д. Языковые аномалии: типы и функции // *Res Philologica*. М., 1990,
3. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык // *Вопросы языкознания*. 1987, № 3, с. 6
4. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996.
5. Гусейнов Г. Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и литературы сетевых людей // *Новое литературное обозрение*. 2000. № 43. С. 289—321.
6. Захарова М.В. Языковая игра как факт современного этапа развития русского литературного языка // «Знамя» 2006, №5. <http://magazines.russ.ru/znamia/2006/5/za12-pr.html>
7. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика, Жест. М., 1983.
8. Мечковская Н.Б. Естественный язык и метаязыковая рефлексия в век интернета // *Русский язык в научном освещении*. - № 2 (12). - М., 2006. - С. 165-185.
9. Щерба Л.В. О частях речи в русском языке // *Избранные работы по русскому языку*. М., 1975.
10. Хейзинга, Й. *Homo ludens*. М., 1992.
11. Якоба И.А. Особенности Интернет-коммуникации (лингвистический, социальный, гендерный аспекты) // *Вестник ИрГТУ*, 2012. - № 3. С.365- 372.

TOP ARTICLES OF 2012

in the field of philology (as of the December 2012)

Kolistratova Alevtina	О НЕКОТОРЫХ ИТОГАХ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ ЭВОЛЮЦИОННОГО РАЗВИТИЯ ФОЛЬКЛОРНОГО ДИСКУРСА В КОНТЕКСТЕ БРИТАНО-АНГЛИЙСКОЙ СИТУАЦИИ
Plotnikova Anna	ЖАНРОВАЯ ПРИРОДА ЛИРИЧЕСКОЙ МИНИАТЮРЫ В ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ
Zalevskaya Alexandra	ЗНАЧЕНИЕ СЛОВА И МЕТАФОРА «ЖИВОЙ ПОЛИКОДОВЫЙ ГИПЕРТЕКСТ»
Popov Andrey Popov Konstantin	ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТА УНИВЕРСАЛЬНОГО АЛФАВИТА ДЛЯ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ
Lee Valentyn	ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЛИНГВИСТИКА VS. ПРИКЛАДНАЯ ЛИНГВИСТИКА: ОТ ПРОТИВОПОСТАВЛЕНИЯ К ВЗАИМООБОГАЩЕНИЮ (НА МАТЕРИАЛЕ