

Игровой аспект интернет-коммуникации

Т.Е. ХРАБАН

Рассматриваются подходы к понятию «языковая игра» в лингвистике. Акцентировано внимание на приемах языковой игры на основе классификации, предложенной Н. Зауэр. На примере употребления языковой игры участниками форумов анализируются ее типы и приемы в интернет-коммуникации. Отмечены особенности и появление новых приемов ЯИ в интернет-коммуникации.

Ключевые слова: языковая игра, интернет-коммуникация, форум, чат, лингвистика, языковая норма, языковой эксперимент.

The approaches to the concept «language game» in linguistics are considered. The focus is on the methods of language game those are based on the classification proposed by H. Sauer. Types and techniques of the language game in online communication are analyzed by giving examples of using them by Forum participants. The features and the emergence of new techniques in online communication are observed.

Keywords: language game, online communication, forum, chat, linguistics, language standard, language experiment.

Последние десятилетия ознаменовались стремительным развитием средств связи и информационных технологий. В современных условиях языковая сфера человеческого существования является наиболее склонной к значительным изменениям. Появление многоканального технического способа связи обеспечило не просто функционирование нового средства связи, но и формирование особенной коммуникационной среды. Среда Интернета представляет собой особенное мультилинейное знаково-символическое коммуникационное пространство, характеризующееся стойкой совокупностью определенных экстралингвистических условий и факторов коммуникации, производных от технических систем средств связи. Это открытое коммуникативное пространство открывает абсолютно новые медийные возможности и характеризуется теми тенденциями в коммуникативных процессах и языке, которые до сих пор были латентными и, на первый взгляд, несущественными. Интернет-коммуникация становится идеальной средой для проявления творческой функции языка, одним из которых является языковая игра (ЯИ). Существование языковой игры обусловлено одним из фундаментальных свойств языка – его вариативностью, которая позволяет бесконечно разнообразить средства языка для выражения тончайших оттенков мыслей, эмоций, состояний, переживаний, оценок.

Нидерландский историк культуры Й. Хёйзинга отмечал, что язык (речь) тоже может интерпретироваться как игра: «Дух, формирующий язык, всякий раз перепрыгивает играючи с уровня материального на уровень мысли. За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, рядом с миром природы – свой второй, вымышленный мир» [1, с. 17].

Некоторые лингвисты сравнивали язык с игрой в шахматы. Так, например, известный английский ученый Дж. Лайонз отмечал, что подобно игрокам в шахматы, коммуниканты, используя в дискурсе грамматические фразы и тактики, могут осуществлять свои стратегические цели. При этом они могут «обыграть» своего партнера по коммуникации (достижение коммуникативной цели), «проиграть» ему (коммуникативная неудача) или же «предложить ничью» (частичное достижение коммуникативной цели при взаимном компромиссе) [2, с. 379]. Таким образом, в основу понятия «языковой игры» положена аналогия между поведением людей в играх как таковых и в разных системах реального действия, в которые вплетен язык.

Современными лингвистами языковая игра рассматривается в разных аспектах. Акцент на аномальности (отклонение от языковой нормы) реализуется в работах Н. Арутюновой, Ю. Апресяна, Т. Булыгиной, А. Шмелева и др. Существование ЯИ с данной позиции объясняется стремлением обыграть норму, построить эффект на столкновении с ней, что ведет к нарушению автоматизма восприятия. Отклонение от нормы при этом рассматривается как тенденция, изначально присущая речевой деятельности.

Сторонница данного подхода Н. Данилевская определяет языковую игру как «определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т. е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [3, с. 657].

Н. Арутюнова в своей статье «Аномалии и язык» определила последовательность действия отклонений от нормы, которая берет свое начало в области восприятия мира, поставляющего данные для коммуникации, проходит через сферу общения, отлагается в лексической, словообразовательной и синтаксической семантике и завершается в словесном творчестве [4, с. 7]. Другие лингвисты, возражая против терминов отклонение или нарушение нормы, говорят о «варьировании»: «На настоящий момент уже совершенно ясно, что языковая игра не является злокачественным нарушением языковых и речевых норм. Она – результат их оригинального, нестандартного варьирования на базе креативной компетенции коммуникантов в определенном эмотивном дискурсе» [5, с. 367].

В данном контексте кажется правомерным вывод лингвистов К. Седова и И. Горелова о том, что говорящий всегда подчинен языковым нормам: «ЯИ строится на отклонении стереотипов при осознании незыблемости этих стереотипов» [6, с. 83].

Ряд ученых, среди которых Т. Гридина, С. Бредихин, Б. Норман, В. Санников, придерживаются понимания языковой игры как особого вида лингвистического эксперимента. В. Санников в работе «Русский язык в зеркале языковой игры» рассматривает языковую игру как вид лингвистического эксперимента, позволяющего натолкнуть исследователя на серьезные размышления о значении и функционировании языковых единиц разных уровней. Он отмечает, что «языковая игра, как и комическое в целом, – это отступление от нормы, нечто необычное», что именно как нечто патологическое она «ясней всего поучает норму» [7, с. 13].

Ученая Л. Вартанова отмечает: «Языковой эксперимент как особый вид речетворческой семиотической деятельности осуществляется по следующим правилам: 1) наличие участников эксперимента – производителя и получателя речи, 2) наличие экспериментального материала – языковых средств, используемых производителем и воспринимаемых получателем речи, 3) наличие условий эксперимента (контекста или ситуации общения), 4) поведение участников эксперимента, (не)соответствующее его условиям и правилам, в качестве посылок которого выступает вербализованный текст и невербализованные пресуппозиции – фонд общих знаний производителя и получателя речи». Здесь понятие «эксперимент» соотносится с понятием «игра» по признаку обязательности условий проведения и воспроизведения (повторяемости, многократности). По мнению О. Аксеновой, «в современной культуре понятия игры и эксперимента тесно переплетаются. Ребенок, играя, экспериментирует, познает мир. Поэт также, играя, экспериментирует и познает мир и язык» [8].

Несомненно, что языковая игра в основном направлена на достижение комического эффекта. Однако российская ученая Т. Гридина в рамках второго подхода определяет ЯИ как многостороннее явление: «Языковая игра, таким образом, – это одновременно и когнитивный, и психологический, и лингвокультурный, и эстетический феномен, функциональная сущность которого не исчерпывается традиционно выделяемой сферой комического воздействия и уж никак не вписывается в рамки расхожего определения „игра слов“» [9].

Акцент на коммуникативном компоненте природы языковой игры отмечен в диссертации Е. Болдаревой. Под языковой игрой в работе понимается «варьирование языковых знаков (плана выражения и/или плана содержания) участниками акта коммуникации с целью самовыражения, эмоционального воздействия на адресата, а также с целью получения удовлетворения от коммуникативного успеха». Языковая игра рассматривается «как интеллектуальная и эмоциональная провокация адресата, основанная на апелляции как к лингвистическим, так и к экстралингвистическим знаниям, то есть в основе ее использования лежит представление играющего о коммуникативном равенстве реципиента (о наличии у него достаточных знаний для распознавания и адекватного понимания личностных смыслов передаваемых в языковой игре), а также эмоциональных отношений» [10, с. 15].

Однако, несмотря на то, что определение ЯИ многоплановое, многоуровневое, активно развивающееся на стыке многих наук, таких как логика, философия, стилистика, лексикология, культурология, литературоведение и т. д., почти все исследователи сходятся на том, что ЯИ является разновидностью лингвокреативной деятельности, связанной с преднамеренным нарушением языковых и речевых норм и направленной на достижение определенного эффекта (эстетического, комического, стилистического и др.).

Языковая игра в Сети становится объектом внимания многих исследователей. Широкое распространение языковой игры в интернет-коммуникации обусловлено многообразием выполняемых ею функций, которые способствуют реализации различных интенций участника коммуникации: привлечь внимание, развеселить, унизить, обидеть, разозлить, покритиковать и пр.

Российская ученая И. Якоба выделяет следующие причины распространения языковой игры в интернет-коммуникации: прагматические установки автора; флирт; иллюзия свободы вследствие «карнавализации» интернет-коммуникации; 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 [11, с. 30].

ЯИ в интернет-коммуникации носит осознанный, преднамеренный характер. Указывая на преднамеренный характер ЯИ, мы тем самым не рассматриваем оговорки, грамматические, орфографические, лексические ошибки, поскольку они являются непреднамеренным отклонением от субъективной интенции говорящего, даже если они ведут к созданию комического эффекта.

Специфика языковой игры в сфере интернет-коммуникации раскрывается при анализе типов ЯИ. При анализе практического материала, собранного на форумах сайта sensor.net.ua, была использована классификация, созданная немецкой ученой-лингвистом Н. Зауэр [12, с. 58–69]. Следует отметить, что интернет-коммуникация на чатах и форумах имеет свою специфику. Она прагматически представляет собой устную коммуникацию, но фактически реализуется в форме письменной речи. Таким образом, эта коммуникация, как и всякая другая письменная речь, лишена внешних особенностей непосредственного общения (мимики, интонаций, жестов). Эта сложность частично решается за счет графических знаков («смайликов»). В данной статье рассмотрены лексические приемы ЯИ, используемые участниками форумов и чатов при создании текстов.

Согласно классификации типов ЯИ, предложенной Н. Зауэр, присутствуют несколько уровней использования языковой игры, а именно: текстуально-имманентные и контекстуальные.

Текстуально-имманентные виды ЯИ включает языковые средства, сфера действия которых лежит внутри конкретного текста. Они касаются звуковой формы слова или фразы, например, аллитерация без ссылки на другой текст. Особенность данного вида лежит в области семантико-синтаксической организации отрывка без дальнейших интертекстуальных связей. Среди типов и приемов текстуально-имманентных игр, присущих интернет-коммуникации, можно выделить:

– языковое звучание, основанное на одинаковом звучании звуков в разных частях слов. Примером можно привести следующий комментарий одного из участников форума: «Как я понимаю, следующим будет заявление о том, что оказать необходимую медицинскую помощь ему могут только на Канарах. ...на **Ка-нарах**». Здесь языковая игра основана на созвучии «Канары – нары»;

– создание новых слов из известных аббревиатур: «Вместо GOOGLE теперь будет GOOLAG»;

– повтор: «Равенство оно не для всех равно, для отдельных это равенство немного равнее»; «Басманный суд, такой басманный...»;

– создание неологизмов/окказионализмов: «Теперь пацаков можно будет троллить ещё и этой фразой – “тебя что, в Гугле забанили?”»;

– антонимы. Например: «Разброд и уныние, клятвы в вечной любви и ВЕРНОСТИ архивному цензору, ожидание конца света, есть ли жизнь после дисконнекта и прочую лабуду – читайте до 20 ноября на любой ветке, ыыыыыы!!!»; «Нехорошо мне ... шо-та ... и духовно и анатомически. Не могу понять организм-тело»;

– контрасты и нарушения логики. Контраст возникает в результате появления неожиданного элемента (стилистикаческой фигуры, отличной грамматической формы) в нейтральном контексте, находя свое выражение в системе разноуровневых оппозиций (лексических, стилистических, синтаксических), и функционирует как один из видов семантико-стилистикаческой организации текста. Примером использования приема контраста ЯИ является такое высказывание: «Между тем, косметичка явно поставила сталинградских дизайнеров в тупик: одно дело срисовать с натуры “Харлей” и построить вместо него обычный русский драндулет, бессмысленный и беспощадный, с последующей доработкой напильником по цене самолета, и совсем другое – придумать к нему косметичку, отсутствующую у западных аналогов, и чтобы это все еще к тому же было недорого, надежно и похоже то ли на табуретку, то ли на автомат»;

– парадокс. Литературная энциклопедия определяет парадокс как «кажущееся абсурдным и противоречащее здравому смыслу утверждение, своеобразное мнение, которое резко расходится с общепринятым» [13]. В словаре литературоведческих терминов дается такое определение: «парадокс – (от греч. *paradoxos* странный, неожиданный, противоречащий здравому смыслу) суждение, высказывание, отличающееся глубиной мысли, но противоречащее традиционным понятиям и представлениям, расходящееся со здравым смыслом или даже опровергающее его» [13]. Примером ЯИ, основанной на парадоксе, является комментарий участника форума: «В Ульяновском государственном (!!!) техническом университете реализован всероссийский проект “Батюшка онлайн”. Работает уже несколько лет. Помимо прочего на сайте проекта есть кнопка “Стань попечителем”. В России реализуется православный проект Свято-Тихоновского университета, который включает в себя четыре православных олимпиады. Олимпиада уже семь лет включена в Перечень олимпиад школьников, утвержденный Министерством образования и науки РФ (!!), что дает победителям льготы при поступлении в вузы (!!!), в курс обучения которых введено направление “теология”. Между прочим, один из таких вузов – Московский инженерно-физический институт... Вот так. А вы говорите – светское государство... Лично для меня, физтеха (так называют себя студенты и выпускники МФТИ), эти явления – одного порядка. Я имею в виду проходной барьер в 3 задачи из 20 по математике, наличие кафедры “Теология” в МИФИ, сотни тысяч участников православных олимпиад и то, что Солнце – вокруг Земли... Ерунда? Конечно. Духовность важнее. Только даже если освящать ракеты перед стартом, они все равно будут падать. Потому что по математике проходной балл – 3 из 20. Вопросы о приоритетах и перспективах есть? Не поленитесь и посмотрите список вопросов, на которые должен ответить участник православной олимпиады. Какие уж тут Ландау и Капица...».

Следует отметить, что сам текст в интернет-коммуникации диалогичен: он не канонизирован, а изменчив, насыщен гиперссылками и позиционируется как незаконченный отрывок всеобщего разговора, который ведут между собой тексты и их создатели в глобальном информационном пространстве. Поэтому широкое использование в интернет-коммуникации получили контекстуальные виды ЯИ, которые конструируются на основе отношений между конкретным текстом и другими текстами или на отношениях конкретного текста с возможностями языковой системы. В качестве контекста здесь служит не только непосредственное окружение ЯИ, но и общее языковое и ситуативное окружение. То есть, данный вид строится на основе интертекстуальных связей. Сюда относятся ЯИ, в примерах которых двусмысленность становится эксплицитной за счет дополнительных лексических или графических средств. Это может произойти, когда, например, лексема берется в кавычки. Например: «Как я понимаю, он требует “госпитализацию” сразу в Германию? По образцу, так сказать. Ну что ВЫ уважаемый, вся страна знает, что большими суммами помогают “добрые люди”. Стыдно»; «Ничего, скоро шведы её поднимут – сразу и узнаем, как вот уже 100 лет эту “щуку”/“сомь” выдают за “современный подводный флот”».

К контекстуальным играм относятся также аллюзии. Российская исследовательница Е. Васильева в своей диссертационной работе указывает, что характерной особенностью аллюзии является, кроме принадлежности обоим контекстам сразу (первоначальному и принимающему), еще создание межтекстовых связей, то есть она является механизмом связи текстов: «Аллюзия является единственным из текстовых включений, которое характеризуется наличием внутреннего сигнала, то есть сигнал присутствия в данном тексте иного, прецедентного текста, находится внутри самого текстового включения. Аллюзия является трехсторонней единицей: она одновременно часть нового текста, часть старого текста, и сигнал присутствия прецедентно-

го текста. Следовательно, если все текстовые включения являются двухфазными единицами, аллюзию можно назвать трехфазной единицей, с сигналом, находящимся внутри включения. Аллюзивный текст можно считать особым типом текста из-за функционирования в нем разнообразных включений, которые способствуют созданию открытого произведения» [14, с. 13–14].

Среди примеров, найденных в интернет-коммуникации, встречаются аллюзии на устойчивые выражения, пословицы, известные цитаты, названия книг, фильмов, исторические события, имена известных людей и т. д. Например: «Разобрать йотафон и уничтожить четырехядерный американский процессор! Дашь ответные меры! В каменном веке все равны, ура товарищ!»; «В православных скрижалях написано, что бог сказал давным давно – что интернет ежи еси – зло»; «Это yellow submarine, очевидно. Про нее еще битлы пели»; «Вот мне, например, не нравятся картины Пикассо. Но это не повод отказать ему в мастерстве живописи. Байк “Порше”, конечно же, сильно на любителя... Но “Гитлеровец”, пардон “Сталинец” – это вообще мазня в стиле Остапа Бендера и его картины “Сеятель”»; «Рассуждаешь прямо как философ-ноосферец...»; «Не нужно тавтологии. Басню Крылова “Лебедь, рак и щука”, надеюсь, в школе проходили? Вот вам, пример местечкового менталитета. Учитесь у муравьев господ, и один товарищ»; «Льова, прекрати истерику... это мне напоминает прощание моряков на терпящем крушение корабле... когда надежда есть, но она призрачна... Но ведь дело не так трагично обстоит. Не рисуй апокалиптических картин, тут есть кому...».

Следует отметить, что рассмотренные типы и приемы ЯИ присущи не только интернет-коммуникации, а вообще любому дискурсу. Отличие выражается в частотности употребления того или иного типа ЯИ. Так, для ЯИ в интернет-коммуникации характерно широкое использование аллюзий, а художественные тексты насыщены такими приемами ЯИ как метафора, гиперболы, антитеза и др. Отличительной особенностью языковой игры в интернет-коммуникации стало также появление новых видов ЯИ. Существуют случаи языковых обыгрываний, характерных только для коммуникантов Сети, например, «албанское письмо» и интернет-мемы.

В «албанском» («олбанском») языке огромную роль играют речевые клише и прецедент нарушения. Когда-то случившееся нарушение правописания (искажение, сокращение, имитация акцента и т. д.) вдруг подхватывается, тиражируется и входит в канон. Однако, как отмечает российский лингвист М. Кронгауз, речь идет не совсем о тривиальной и хаотичной безграмотности в Интернете: «Это не хаос, а, скорее, сосуществование разных систем правил, которые не доведены до логического конца. Таким образом, в идеале (или в центре) находится та самая система “ан-ти-правил”: делай ошибку всякий раз, когда это не влияет на произношение. По мере использования и распространения жаргона идеал размывается, становится важным сделать хотя бы одну ошибку. Наконец, более существенным оказывается владение речевыми клише. Отсутствие нормы, характерной для литературного языка, делает допустимой и привычной вариативность написания. И только для небольшой группы клише выделяются канонические варианты типа “аффтар”» [15].

Ученый отмечает, что явление, когда грамотность текстов в Интернете существенно ниже, чем грамотность текстов на бумаге, является абсолютно нормальным. Причина этого лежит в том, что тексты в Интернете ближе к устной речи и, соответственно, более безответственны, чем тексты на бумаге. Кроме того, дети эпохи Интернета читают с экрана больше, чем с бумажного листа и вариативность написания для них абсолютно естественна. Примером «албанского» языка служит такой комментарий участника форума: «Деффки, водка, патефон».

Интернет-мемы получили наибольшее распространение в различных интернет-сообществах (в блогах, чатах, социальных сетях, на форумах и т. п.). Зачастую Интернет-мемы используются в форме комиксов или отдельных картинок, так же возможно распространение в форме звуков. Интернет-мемы отличаются разной степенью локальности и могут не вызвать смеховой реакции, если не сопроводить их необходимыми пояснениями. Иногда картинка играет роль фона, а сам комментарий обыгрывает комическую ситуацию: «В новостях сказали, что внешний долг всех стран достигает 7060000000000 долларов. Кому мир должен? Юпитеру?». Назначение мемов – высмеять ситуацию, обратить на нее внимание, показать комичность обыденных и распространенных ситуаций. Интернет-мемы, получив большое распространение в сети, превращаются в направление массового искусства. Запоминая яркие и стандартные образы, пользователь переносит их характерные черты на свою манеру поведения. Можно утверждать, что мемы превращаются в устойчивые афоризмы и крылатые фразы, которые становятся неотъемлемой частью современного языка.

Таким образом, в результате исследования типов и приемов языковой игры, используемых участниками интернет-коммуникации, можно сделать следующие выводы:

- языковая игра является неотъемлемой частью интернет-коммуникации;
- сообщения и комментарии участников интернет-коммуникации, использующих различные приемы ЯИ, является не только языковым материалом, оно также отражающим элементом экстралингвистической действительности;
- языковая игра в интернет-коммуникации является скорее языковым экспериментом, чем нарушением языковых норм;
- в последнее время в интернет-коммуникации наметились тенденции использования новых, неисследованных способов создания языковой игры;
- в юмористических высказываниях в интернет-коммуникации присутствуют несколько уровней использования языковой игры, а именно текстуально-имманентные и контекстуальные;
- самой многочисленной по количеству использования ЯИ является группа примеров, в основе которой использовались аллюзии;
- в большинстве случаев использование ЯИ выполняет экспрессивную и коммуникативную функции;
- ЯИ нуждается в дальнейшем изучении, так как появляются все новые приемы языковой игры в интернет-коммуникации.

Литература

1. Хейзинга, И. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / И. Хейзинга ; пер. с нидерл. – М. : Прогресс, 1992. – 464 с.
2. Lyons, J. Semantics / J. Lyons. – Cambridge, New York, 1977. – 164 p.
3. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М.Н. Кожинной. – М. : Флинта, 2006. – 696 с.
4. Арутюнова, Н. Аномалии и язык (к проблеме языковой картины мира) / Н.Д. Арутюнова // Вопр. языкознания. – 1987. – № 3. – С. 3–19.
5. Шаховский, В. Лингвистическая теория эмоций: монография / В.И. Шаховский. – М. : Гнозис, 2008. – 416 с.
6. Горелов, И.Н., Седов, К.Ф. Основы психолингвистики / И.Н. Горелов, К.Ф. Седов. – М. : Лабиринт, 1998. – 256 с.
7. Санников, В. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М. : Языки русск. культ., 1999. – 541 с.
8. Вартанова, Л.Р. Экспериментальный характер языковой игры как оппозиция нормы и аномалии [Электронный ресурс] / Л.Р. Вартанова. – Режим доступа : <http://www.science-education.ru/121-17869>. – Дата доступа : 11.06.2015.
9. Гридина, Т.А. Художественный текст как поле языковой игры [Электронный ресурс] / Т.А. Гридина. – Режим доступа : cyberleninka.ru > Научные статьи > Языкознание. – Дата доступа : 11.06.2015.
10. Болдарева, Е.Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / Е.Ф. Болдарева. – Волгоград, 2002. – 18 с.
11. Якоба И.А. Игровой компонент интернет-коммуникации: лингвистический анализ / И.А. Якоба // Вестник гуманитарного научного образования. – 2012. – № 6 (20). – С. 29–33.
12. Sauer, N. Übersetzungsprobleme der spielerischen Texte / N. Sauer. – Tübingen : Niemeyer, 1985. – 248 p.
13. Словари и энциклопедии на Академике [Электронный ресурс]. – Режим доступа : translate.academic.ru. – Дата доступа : 29.06.2015.
14. Васильева, Е. Функциональная специфика аллюзивных текстов (на материале пьес Т. Стоппарда «Розенкранц и Гильденстерн мертвы» и «Травести»): автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.4 / Е.А. Васильева. – СПб., 2011. – 21 с.
15. Кронгауз, М. Утомленные грамотой [Электронный ресурс]. – Режим доступа : magazines.russ.ru/novyi_mi/2008/5/kr11-pr.html. – Дата доступа : 29.06.2015.