

УДК 811.161.1+81'276.2
ББК 81.2 Рус

Е.В. Каллистратидис

ИГРОВЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ УЗУАЛЬНОГО СЛОВА В ИНТЕРНЕТ-ТЕКСТЕ

Рассматриваются наиболее частотные в текстах русскоязычной интернет-коммуникации способы реализации языковой игры, приводящие к искажению фонетического, графического и орфографического облика узувального слова, и анализируются выполняемые ими функции.

Ключевые слова: *языковая игра, лингвокреативность, метаязыковая рефлексия, интернет-коммуникация.*

Каллистратидис Евгения Владимировна – аспирант кафедры русского языка факультета филологии и журналистики Южного федерального университета
Тел.: 8-960-464-78-38; 8(8632)71-02-81
E-mail: evakallas@rambler.ru.

© **Каллистратидис Е.В., 2012.**

Языковая игра (далее – ЯИ) представляет собой сложный и, как следствие, неоднозначно трактуемый феномен вербальной коммуникации, способствующий раскрытию творческих способностей *hominis loquentis* и позволяющий носителям языка отвлечься от стереотипного порождения и восприятия высказывания, посмотреть со стороны на самое человеческое в человеке – его язык. Многие исследователи отмечают, что в конце XX – начале XXI вв. ЯИ получает широкое распространение в самых разных сферах и ситуациях языкового употребления: в СМИ (С.В. Ильясова, В.Г. Костомаров), рекламе (Л.П. Амيري, Е.Б. Курганова), современной беллетристике (Н.Г. Шаповалова, О.И. Северская) и даже в учебной аудитории в процессе освоения языка (N.D. ell, R. Forman, T.V. Tin). Неоднократно привлекало внимание лингвистов и использование людически маркированных единиц в интернет-текстах (Н.Б. Мечковская, М.С. Рыжков, Н.Г. Шаповалова, Б.Я. Шарифуллин, N. Gottlieb, C. Thurlow), однако специфика реализации ЯИ в компьютерно-опосредованном общении требует дальнейшего изучения. Это обусловлено стремительным развитием коммуникативного пространства Рунета, появлением новых электронных жанров и распространением в Сети ранее незафиксированных игровых инноваций. В настоящей работе мы рассматриваем феномен игрового переосмысления фонетического, графического и орфографического облика узувального

слова в интернет-текстах и определяем функции таких трансформаций.

В научной литературе нередко встречается понимание ЯИ «как сознательного эксперимента, имеющего установку на творчество» [Ильясова, Амири, с. 28]. При таком подходе ЯИ рассматривается как «особая форма лингвокреативного мышления, в основе которого лежат ассоциативные механизмы, позволяющие создавать нечто новое на базе уже познанного» [Гридина, с. 47]. Творческое переосмысление языкового стандарта может восприниматься как отклонение от норм или даже их нарушение, ср.: «Языковая игра – это некоторая языковая неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и *н а м е р е н н о* допускаемая» [Санников, с. 23], причем принципиально важно, чтобы реципиент смог понять, что подобная девиация носит сознательный характер. В этом случае использование игровых приемов в речи не просто не становится причиной непонимания, но и «приводит к взаимопониманию на более высоком уровне – уровне эмоционально-интеллектуальном» [Ильясова, 2002, с. 20], впрочем, нельзя не согласиться и с тем, что «в современной языковой ситуации не всегда легко провести грань между ошибкой и игрой» [Ильясова, 2001], причем в некоторых сферах языкового употребления эта тенденция проявляется сильнее, чем в других. Так, интернет-тексты изобилуют разного рода неправильностями и примерами нарушения языковых и этических норм, однако нередко такие отклонения от стандарта объясняются не низкой речевой культурой «жителей Интернета», а усилением их метаязыковой и метакоммуникативной рефлексии.

Уже сама специфика нового коммуникативного пространства, как отмечают некоторые исследователи, обуславливает усиление людического начала компьютерно-опосредованного общения и стимулирует повышенное внимание говорящих к языковому коду [Мечковская, с. 205; Резанова, с. 81]. Отсутствие непосредственного аудиовизуального контакта заставляет собеседников прибегать к разнообразным манипуляциям с текстом – «своеобразным “третьим участником” общения», «зримое присутствие» которого способствует активизации метаязыковой способности говорящих [Резанова, с. 82]. А гипертрофированное стремление к саморепрезентации заставляет пользователя искать нетривиальный, творческий подход к языку, ставить с ним эксперименты, выбирая наиболее яркие формы для обличения своих идей. Зачастую творческое переосмысление языкового канона облекается в зрительно воспринимаемые формы. Сервисы, предоставляющие возможность аудиовизуального контакта, обеспечивают только сферы межличностного и делового общения, а диалог между коммуникантами, незнакомыми друг с другом в мире off-line, зачастую сводится к восприятию и порождению письменно фиксируемых реплик. Поэтому чрезвычайно важными оказываются характеристики слова, воспринимаемые реципиентом при чтении текста, в результате чего в электронном общении часто встречаются примеры осознанного искажения графического и орфогра-

фического облика слова, а реализация фонетической ЯИ сдерживается техническими характеристиками канала связи.

1. Фонетическая игра в интернет-текстах ограничена возможностью передачи особенностей звучащей речи на письме и сводится к следующим типам:

– передача разговорных интонаций: *а в дягилевку то **коне-е-е-е-чно т-о-о-оо-лько** по конкурсу, конкурс такой - кто больше заплатит* [www.eka-mama.ru/forum/, 07.09.2010]; *пива хочу... с горбушей, сухариками и кальмарами... **ПРЯМО ЩА-А-А-А333!*** [www.bahmut.com/forum/, 26.01.2007];

– написание иноязычия, приближенное к его изначальному фонетическому облику, а также отражение на письме иностранного акцента: *Продажные госслужащие спешно уезжают в **Ландоны*** [www.sanna2010.livejournal.com/, 14.04.2011]; *21-й век на дворе, а эти все – **«ЗАРЭЖУ»*** [www.news.rambler.ru/, 20.11.2011]; *Я думаю тут даже эстонцы сказали бы: – **Каккие тооо хохлы мееетлительные!*** [www.forum.inosmi.ru/, 01.09.2011];

– фиксация территориальных фонетических особенностей, характерных для просторечия: *А идеологий, как ты правильно обрисовал, до гребаной матери: **коммунизма, социализма, капитализма, либерализма и пр. -изъмов*** [www.zonakz.net/articles/, 12.09.2003];

– фиксация дефектов речи, причем далеко не всегда с установкой на комизм: *тихонько **грянут рогопеды** / на то что я **нарисовар** / и на **игру адмирартейства** / и на коня который **бред*** [www.perashki.ru/, 05.06.2011]; *и **босх живописует голод** / вот на стену кладётся **тень** / какой то девочки **плечистой** / введут котолую во **хлам*** [там же] – в процитированных стихках-перашках (один из самых популярных поэтических жанров сетевой литературы) последовательно отражаемое на письме неразличение звуков приводит к возникновению неоднозначности текста при его расшифровке («**грянут**» – «**глянут**», «**на игру**» – «**на иглу**», «**бред**» – «**блед**», «**плечистой**» – «**пречистой**», «**во хлам**» – «**во храм**») и выполняет текстоорганизующую функцию.

При фонетической игре искажению может подвергаться весь текст, высказывание или одно отдельное слово, относящееся или к системе другого языка или к иной подсистеме общего языка. Такая единица может использоваться в тексте как «свое – чужое» слово, указывать на чужую (нередко – чуждую) ценностную ориентацию, жизненную позицию и способствовать выражению негативной личностной или социальной оценки, но далеко не всегда становится источником языковой шутки. Интересен тот факт, что фонетическая игра используется практически повсеместно: и в диалогах, и в текстах монологического характера.

2. Графическая игра в Интернете встречается значительно чаще, чем фонетическая, как наиболее частотные можно выделить следующие типы:

– графогибридизация, основанная на совмещении в рамках одного слова двух алфавитных систем (в нашем случае – латиницы и кирил-

лицы), которая может выполнять аттрактивную функцию в сетевых именах и псевдонимах: *Serega СмирноFF, Artem Смирноff, 4eLOVEек, A hde zdes wBIhod?, bo)I(ии ОДуВАН4иК, He)I(HbIи_kAk_uoryrT, ЗJlOи_XJlEбуWEK, КуJlbKA B TOMATE, paЗyт*, – а может способствовать приращению смысла и выражению негативной оценки за счет псевдомотивации слова: **ЗаSHITнички солдат от дедовщины** [www.vse.kz/topic/, 08.07.2011];

– использование символов в нестандартной ситуации (*интеллигенцияTM, цветная революцияTM, свободаTM*): *кого американские зольдатен, которые, как все мы знаем, являются ведь культуртрегерами, носителями высших ценностей, таких как Свободаtm, Демократияtm и Биг-Макtm, будут относить к «животным»?* [www.nnov.org/forum/, 02.06.2012].

– написание иноязычных вкраплений (чаще всего – англоязычных) кириллицей: и где эти *zashitнички из хуман райтс* были? [www.waronline.org/forum/, 16.09.2009], *Что сказать, как я уже писал: французы гоу хоме, чтобы дальше не позорится* [www.ct.kz/topic/, 07.06.2002];

– написание латиницей отдельных слов в тексте: *В оригинале к сожалению слушать не имею возможности ибо английкий знаю на уровне «майн нейм из vasya... и бьютифул билдинг»* [www.udaff.com/, 25.06.2011]; *Сдай пять pravosashitnik и получишь одного бесплатно для вытолнений любых работ на даче* [www.navalny.livejournal.com/, 07.03.2012]; *Эти страшные gubiohi, эти striomnye гримасы... Сам Берджесс б не описал существа страшнее!* [www.forum.isurgut.ru/, 19.02.2009];

– написание инвектив (часто – матизмов) с помощью нестандартных графических символов, помогающее пользователям «обхитрить» систему автоматического модерирования, причем использование подобных знаков не только привлекает внимание читателя к маркированной лексеме, но может способствовать появлению дополнительных смыслов в высказывании: *[Он] редкостная пр\$ \$титутка. Еще и садист оказывается, что бедного осла-то битъ.* [www.news.rambler.ru/, 07.02.2012] – об одном известном политике;

– капитализация некоторых букв в слове, подчеркивающая его людическую трансформацию (контаминацию, игру с внутренней формой слова) или же приводящая к его псевдомотивации: *воШЬдь мировой революции* [www.pkokprf.ru/, 26.02.2012], ДАУНецкая республика [webtv.net.ua/, 28.05.2010]; *Супер ГейРой* [www.video.nur.kz/, 25.01.2009]; *АНА-Логия* [www.vse.kz/topic/, 08.07.11];

– зачеркивание части высказывания, или литуратив (впервые выделен Г.Ч. Гусейновым), – метатекстовая операция, привлекающая внимание к некому сегменту высказывания и характеризующая перечеркнутое слово как якобы нежелательное, недопустимое с чьей-то (не авторской) точки зрения, или же неуместное в данном контексте: *Расскажу я вам дорогие друзья, в моей первой части своего жизненного выс... ра о том как должна работать настоящая мусарня полиция.* [www.udaff.com/, 08.06.2011]; *Вступайте в партию в нашу группу Вконтакте!* [www.slovoborg.ru/, 2012]; 15. *От одного заголовка уже пахнет жареным*

позитивом! [www.super-art.livejournal.com/, 25.11.2009], – такая игра в политкорректность может приводить к появлению сразу двух планов выражения и, как следствие, к усложнению плана содержания.

Перечисленные выше приемы являются далеко не единственными способами реализации графической игры в интернет-текстах. Свобода сетевого общения, отсутствие цензуры, разнообразные технические и программные средства дают пользователям возможность преобразовывать текст до бесконечности, причем подобные творческие операции не только выполняют аттрактивную функцию и не просто утоляют жажду «креатива», испытываемую многими завсегдатаями Сети, но и способствуют выражению авторской эмоции, а также появлению дополнительных смыслов в высказывании и новых значений в семантической структуре трансформируемого слова.

3. Преимущественно письменный характер электронного общения способствует распространению в Сети орфографической игры, суть которой заключается в сознательном нарушении правил, хорошо знакомых говорящему (пишущему). Результатом подобной искусственной «безграмотности» становится эрратив, т.е. единица (слово или выражение), «которую подверг осознанному искажению носитель языка, владеющий литературной нормой» [Гусейнов], причем нередко такое слово, многократно повторяясь и тиражируясь, входит в узус неформального интернет-общения и уже не может быть классифицировано как собственно окказионализм. Можно выделить несколько наиболее распространенных ситуаций обыгрывания орфографического облика слова в интернет-текстах:

– демонстративное безграмотное написание отдельных (часто – ключевых) слов и выражений в высказывании: *Учйонные из Бретаниии выяснили почему люди лысеют / это происходит из-за того что волосы выпадают и больше не растут гыгыгыгы* [www.news.rambler.ru/, 29.06.2011]; *Все новое, которое будет названо в стиле «Помогите», «Большая проблема», а также с гРамАтИЧескИми аШипКАми будет вытерто к чертям без лишних разговоров* [www.vaz.ee/forum/, 05.01.2006]; некоторые эрративы входят в узус сетевого общения и встречаются в речи разных интернет-пользователей (*аффтар, аффтырь, илита, мАсква, ымперцы, режым*);

– нарочитая безграмотность в заголовках статей сетевых СМИ и различных авторских заметок, посвященных вопросам культуры речи, реформы русской орфографии и т.д.: *«Русский язык хатят изменить?!»* [www.gov.karelia.ru/, 04.10.2000]; *«Пра виликий и магучий русский язык»* [www.yapritopala.livejournal.com/, 04.08.2010];

– гипертрофированное нарушение орфографических правил, способствующее единичной реализации приема речевой маски в отдельной коммуникативной ситуации: *Спосибо тебе фурс за идиный гасударственный икзамин. у миня на всем предметам 100 балов. в эмгэу буду паступать* [www.news.rambler.ru/, 28.06.2011] – комментарий пользователя к заметке, посвященной проблемам российского образования;

– последовательное гипертрофированное нарушение правил русской орфографии, допускаемое несколькими (многими) пользователями в текстах как диалогических, так и монологических жанров интернет-коммуникации, и способствующее созданию определенного лингвокультурного типажа («падонка», «кащенита»).

По всей видимости, впервые феномен сетевой «антиорфографии» появляется во второй половине 90-х гг. в Fidonet как игровая реакция одних участников эхо-конференций на частые ошибки в речи других и тогда же начинает ассоциироваться с «кащенизмом» – первой субкультурой русскоязычного киберпространства. Однако в представлении «широкой общественности» феномен демонстративной безграмотности связан все-таки с так называемым жаргоном «падонкафф» и/или албанским языком (нередко сами пользователи пытаются разграничить эти понятия) – с самыми известными, как нам кажется, за пределами Сети явлениями сетевой культуры, неоднократно привлекавшими внимание русистов. Стоит отметить, что речевое поведение и «кащенитов», и «падонкафф» характеризуется не только последовательным искажением орфографического облика текста, но и целым рядом других черт: специфическим лексическим оформлением семиотического пространства сайта или группы сайтов, образованием собственных арготизмов, демонстративным инвективным словоупотреблением (в случае с «падонками») или же, напротив, выражаемой на языковом уровне нарочитой вежливостью, нетипичной для сетевого общения и граничащей со снобизмом, у «кащенитов». В обоих случаях игра с русской орфографией в сочетании с другими речевыми аномалиями способствует реализации коммуникативной стратегии речевой маски, суть которой заключается в сознательном и преднамеренном создании «ситуативного чужого речевого образа <...> с опорой на некий образец» [Кукс, с. 3]. Речевая маска – это сложный коммуникативный феномен, заключающий в себе как игровое, так и ролевое начало [Шпильман, с. 10], и базирующийся на метаязыковой и метакоммуникативной компетенции говорящего. Для создания речевой маски нужно говорить «как кто-нибудь – приезжий из деревни, сюсюкающая дамочка, бюрократ, ребенок» [Земская и др., с. 172], но если в разговорной речи в ситуации неформального общения такая театральность носит ситуативный характер, то и «кащенит», и «падонок» представляют собой развернутое во времени творчество многочисленных пользователей, стремящихся к «созданию модельной языковой личности» [Шаповалова, с. 169]. С другой стороны, в текстах диалогических жанров сетевого общения нередко встречаются случаи создания ситуативно-обусловленного образа неграмотного человека за счет сознательного и гипертрофированного нарушения орфографических правил.

Людические трансформации узуального слова, характерные для вербального оформления интернет-коммуникации и обусловленные техническими характеристиками канала связи, способствуют проявлению творческого начала носителей русского языка. Подобные операции

выполняют не только аттрактивную функцию, привлекая внимание реципиента как к высказыванию в целом, так и к отдельным его элементам, но и оценочную, способствуя появлению дополнительных смыслов и изменению семантической структуры искажаемого слова. В контекстах реализации ЯИ отражается не только результат, но и сам процесс познания человеком социального бытия и своего к нему отношения, что позволяет нам говорить о гносеологической функции игры с языком в интернет-текстах.

Литература

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996. 214 с.

Гусейнов Г.Ч. Берлога Веблога. Введение в эрратическую семантику [Электронный ресурс]. // Архивы форума "Говорим по-русски". 2005. URL: http://speakrus.ru/gg/microprosa_erratica-1.htm (дата обращения: 10 сент. 2012).

Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Русская разговорная речь: Фонетика, морфология, лексика, жест. М., 1983.

Ильясова С.В. Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ. Ростов н/Д., 2002.

Ильясова С.В. Языковая игра в газетном тексте [Электронный ресурс]. // RELGA: научно-культурологический журнал. 2001. № 23 [77]. URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=395&level1=main&level2=articles> (дата обращения: 10 сент. 2012).

Ильясова С.В., Амири Л.П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. М., 2009.

Кукс А.В. Конструирование речевой маски в игровом дискурсе (на материале видеотекстов юмористических выступлений): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Томск, 2010.

Мечковская Н.Б. Естественный язык и метаязыковая рефлексия в век Интернета // Русский язык в научном освещении. 2006. № 2 (12).

Резанова З.И. Внутренняя форма слова как объект метаязыковой рефлексии в условиях чат-коммуникации // Язык и культура. Научный периодический журнал. 2008. № 1.

Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.

Шаповалова Н.Г. Карнавальное общение в Интернете (на материале сайта www.udaff.com). // Вестн. Челябинского гос. ун-та: Серия "Филология. Искусствоведение". Вып. 16. 2007. № 20.

Шпильман М.В. Коммуникативная стратегия «речевая маска» (на материале произведений А. и Б. Стругацких): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Новосибирск, 2006..