

ЛЮДЕМЫ ИНТЕРНЕТ-ДИСКУРСА: РУССКИЙ И АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫКОВЫЕ СЕГМЕНТЫ

М. С. Рыжков

Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина

Поступила в редакцию 26 июня 2009 г.

Аннотация: в центре внимания статьи — лингвокреативный потенциал виртуальной языковой личности. Определена единица анализа и таксономии языковой игры — людема. Соответственно ярусам языковой системы каждый зафиксированный игровой прием проиллюстрирован примерами из русского и английского сегментов интернет-пространства.

Ключевые слова: людема, языковая игра, интернет-дискурс, виртуальная языковая личность, национальная специфика.

Abstract: the article focuses upon the linguocreative potential of a virtual language personality. The unit of analysis and taxonomy of language play (ludeme) is determined. According to language layers each ludic means is illustrated with examples from the Russian and English segments of cyberspace.

Key words: ludeme, language play, Internet-discourse, virtual language personality, national specificity.

В центре внимания настоящей статьи находится прецедентное для многих гуманитарных дисциплин понятие «языковая игра» (от нем. *Sprachspiel*), введенное в научный обиход в 40-х гг. XX в. австрийским философом Л. Витгенштейном. Рассматриваемый термин, апплицированный на почву интернет-дискурса, приобретает ключевое значение, поскольку общение, опосредованное компьютером, протекает в условиях отсутствия вспомогательных средств невербального поведения языковой личности (просодика, такесика, проксемика, кинесика). Подобные ограничения виртуального пространства в значительной степени нивелируются именно посредством игры с языковыми формами.

Эмпирическим материалом работы послужили 615 транзакций пользователей русского и английского языковых сегментов виртуального дискурса, полученные методом сплошной выборки. Под *интернет-дискурсом* в работе понимается многожанровое когнитивно-коммуникативное пространство, представленное совокупностью (статических / динамических) текстов, обусловленных устно-письменной спецификой сферы общения.

Феномену «языковая игра» посвящено уже немало работ отечественных и зарубежных лингвистов. К фундаментальным, на наш взгляд, следует отнести сочинения Д. Кристала и В. З. Санникова. И если британский лингвист редуцирует языковую игру (*language play*) до понятия «игра слов» (*word play*) [1], то его российский коллега понимает ее в широком контексте как осознанную девиацию языковой нормы в противопоставлении языковой ошибке [2].

Отметим, что одной из наименее проработанных проблем в исследованиях подобной тематики является вопрос определения единицы языковой игры. В этом отношении нам представляется удачным вариант Е. Н. Галичкиной, предложившей для восполнения терминологической лакуны понятие «людема» (от лат. *ludus* — «игра»). Под последней исследователь понимает номинат игрового характера, результат хакерской или программистской браварды [3, с. 110]. Принимая за основу материальный экспонент данного термина, мы, в свою очередь, вкладываем в него несколько иное содержание, определяя *людему* как единицу инвариантного порядка, объективирующую в дискурсе посредством конкретного игрового приема лингвокреативные установки виртуальной языковой личности.

Результаты проведенного исследования вербализуются в таблице, где соответственно ярусам языковой системы каждая людема иллюстрируется русскими и английскими примерами.

Ф о н е т и к а

Так, было установлено, что лингвокреативные возможности виртуальной языковой личности на фонетическом ярусе реализуются не очень интенсивно. Это объясняется фактом переложения устной речи на почву письменного гипертекста компьютера-машины. Корпусная база исследования позволила выделить лишь два средства создания фонетического игрового эффекта в интернет-дискурсе: *палндром* и *аллитерацию*. Заметим, что последняя людема, придающая интонационную строгость электронным сообщениям, как правило, употребляется в сетевом общении в директивных, вокативных и оптативных речевых актах.

Репрезентация людям в русско- и англоязычном сегментах интернет-дискурса

Уровень языка	Людема	Пример из русскоязычного интернет-дискурса	% от общей выборки	Пример из англоязычного интернет-дискурса	% от общей выборки
Фонетика	Аллитерация	<i>Пиццл, пиарьте посты</i> (от англ. post — сообщение) <i>просто!!!</i>	7	<i>Boo! Babe, stop blabbering about Bob's debugging boo-boos</i>	8
	Палиндром	<i>На в лоб, болван!</i> (↔)	1	<i>Pull up if I pull up!</i> (↔)	1
Слово-образование	Телескопическое словосложение	<i>Сетеситет</i> (сетевой университет)	7	<i>Irritainment</i> (irritating entertainment)	14
	Графическая гибридизация	<i>Ой-ой-ой-как-я-рада-какое-развитие-событий!!!</i>	10	<i>Donchaknowwhattosayaboutthis</i> (← doncha know what to say about this)	14
	Апокопа	<i>Сис</i> (← сисадмин ← системный администратор)	3	<i>Synch</i> (← synchronization)	4
	Вербализация	<i>Поасим</i> (общаться в «аське», т.е. с пом. браузера ICQ) <i>на парax?!</i>	1	<i>Will you net</i> (contact on the Internet) <i>me on Sunday?</i>	1
	«Эхо-конструкция»	<i>Клава-лава</i> (<i>лава</i> / love — любимая; <i>клава</i> — клавиатура)	4	<i>Polly-roly-poly</i> (Полли-коротышка)	3
	«Поросячья латынь»	<i>Аса бысыл лиси масальчисик!</i> (← А был ли мальчик?!)	10	<i>Anybodyay annaway atchay ithway emay erehay?</i> (← Anybody wanna chat with me here?)	12
Графика и орфография	Литуратив	<i>Красавец ты мой</i>	3	<i>I gonna make you virtually literate</i>	1
	Панграмма	<i>Съешь же еще этих мягких французских булок да выпей чаю!!</i>	1	<i>My usual phrase — the quick brown fox jumps over the lazy dog</i>	1
	Эрратив	<i>Красафчег</i> (← красавчик)	16	<i>Hartbreikin</i> (← heartbreaking)	6
Лексика	Эсхрофемизм	<i>Да пошли ты эту дерьмовочку на три буквы!!!</i> (WWW, т.е. послать в сеть Интернет)	4	<i>Fax me, bucks me!!!</i> (.....)	3
	Окказионализм	<i>Крысодром</i> (коврик для «мыши» компьютера)	4	<i>Cyberloafing</i> (pretending one is busy typing while surfing the Internet)	8
	Трансформация ФЕ	<i>Кричит тут благим спамом!!!</i> (кричать благим матом)	12	<i>Clicking like a mouse in cheese</i> (to speak like a mouse in cheese)	17
	Сленговая деаббревиация	<i>ПТУ — Помоги Дупому Устроиться</i>	6	<i>UFO — United Friends of Obama</i>	3
	Обратная калька	<i>А routeen</i> (← Putin ← Путин) <i>guy</i>	2	<i>Trafik</i> (← трафик ← traffic) <i>jam</i>	1
Синтаксис	Парцелляция	<i>Кризис⊗ Финансовый⊗ Интернет⊗ Подорожает⊗ Ну при чем здесь⊗ Мое⊗ Желание⊗ Ха⊗</i>	9	<i>Now. Everything. Seems. Clear. To me. Always. Has been...</i>	3

В художественной литературе палиндром сочетает в себе игровую и поэтическую функции. Однако в компьютерно-опосредованной коммуникации специфика данной людемы расширяется: палиндром начинает употребляться еще и с целью оказания влияния на собеседника (манипулятивная функция), а также для выражения субъективно-психологических состояний коммуникантов (эмотивная функция).

С л о в о о б р а з о в а н и е

«Поросьячья латынь» (калька с англ. *Pig Latin*) — семиотический код, в основе которого лежит операция перемещения начальных согласных в конец слова и инкорпорирования дополнительного слогового элемента (обычно *ay/ay*) в английском языке либо добавления слога, состоящего из фиксированной согласной (обычно *c/з/б/ф*) и гласной предшествующего слога, в русском языке. Описанные словообразовательные паттерны являются конвенциональными и, как правило, не подвергаются трансформациям. Замедляя социализацию виртуальной языковой личности, данный игровой прием служит дискурсивным барьером для пользователей-новичков, не знакомых с устоями виртуального *сетикета* (калька с англ. *netiquette*), а в иных случаях используется просто в целях привнесения рекреационного компонента в полилог чата.

В процессе анализа языкового материала наше внимание привлек еще один интересный феномен, который термируется исследователями как «повтор-отзвучие», «фокус-покус прием» или «эхо-конструкция» [2, с. 168]. Этот прием языковой игры заключается в том, что слово «повторяется с изменением начального звука или группы звуков», образуя «своеобразный рифмованный прицеп <...> отзвучие к базовому слову» [4, с. 48—52], фокусируя внимание в необходимом для продуцента этой людемы русле.

Характерной особенностью *вербализации* (оглаголивания) в английском интернет-сегменте является сохранение первоначального морфемного состава слова, в то время как этот деривационный процесс в русском электронном дискурсе зачастую сопровождается прибавлением соответствующих словообразовательных аффиксов, что компенсируется в английском языке введением постопозитивов в структуру глаголов (например, фразовые глаголы *sex up, screen through*).

Оглаголивание, как и некоторые другие зафиксированные людемы словообразовательного яруса, являются реализациями закона экономии речевых усилий, предполагающего антиномию минимизации (вербализация, *апокопа, телескопическое словосложение*) и урбанизации (*графическая гибридизация*) [5]. В первом случае словообразовательные изменения объясняются стремлением к цельнооформленности и компактности, а во втором — действием

«механизма детализации, конкретизации, расщепления мысли, понятия» [5, с. 6].

Г р а ф и к а и о р ф о г р а ф и я

Панграммы, традиционно используемые для тестирования шрифтов в компьютерных программах, в последнее время получили иную функциональную специфику в сети Интернет. В соответствующих языковых сегментах киберпространства они нередко используются с иллюкутивной установкой «достижение комического эффекта, подготовка собеседника к восприятию следующего коммуникативного хода».

Литура́тив (от лат. *litura* — зачеркивание) может быть определен как особый прием выражения игровых потенциалов языка интернет-чатов посредством начертательного «зачеркивания» в целях опосредованной экспликации подтекста речевого произведения [6]. Причем выражение недосказанности литуративом градуально: двойное зачеркивание призвано усилить искомый перлокутивный эффект.

Г. Ч. Гусейнов, исследуя целенаправленное искажение орфографической нормы пользователями интернет-ресурсов, предложил для этого явления новый термин — *эратив* (от лат. *errare* — ошибаться). Как утверждает лингвист, «эративы в пике расхожего мнения — удел грамотных» [6]. Орфографические конвенции, как правило, нарушаются интернет-пользователями не по причинам изначальной неграмотности, а в целях придания общению игрового характера. Причиной массового распространения этого языкового феномена в киберпространстве, на наш взгляд, является комплексный *мотив аффилиации*, т.е. потребность принадлежать к какой-то социально значимой группе со своими правилами и традициями. Эративы как своего рода код-доступ в интернет-сообщество могут быть условно поделены на первичные (например, *красафчек*) и вторичные (напр., *кросафчек*). Последние являются гипертрофированной коррекцией первых. Отметим, что эративное формообразование в русскоязычном интернет-дискурсе является более частотным, чем в англоязычном сегменте, что, вероятно, может быть объяснено тем, что модель виртуальной языковой личности пользователя отечественных интернет-ресурсов находится лишь на начальной стадии формирования.

Л е к с и к а

Под *эсхрофемизмом* понимается фигура речи, в которой любое слово паронимически или парасемически преобразуется в сквернословие [7]. В основе эсхрофемизации лексемы или фраземы лежит субституция основного обценного значения обыденным с сохранением и семантической структуры обыденного, и иллюкутивной силы обценного [8, с. 235].

Г. Ч. Гусейнов высказывает интересную гипотезу, согласно которой «эсхрофемизм облегчает освоение слишком большого массива новизны» [8, с. 225]. Этот

тезис, на наш взгляд, справедлив и для электронного дискурса, так как в настоящее время прослеживается тенденция быстрого расширения гипертекстуальной базы киберпространства. В этих условиях язык не может оставаться безучастным к происходящим изменениям, в связи с чем мы рассматриваем эсхрофемизацию как переходную стадию адаптации к новым интерактивным практикам интернет-культуры.

Наше исследование показало, что эсхрофемизмы англоязычного интернет-дискурса по сути более прямолинейны, чем их русские аналоги, т.е. экспликация подтекста осуществляется собеседниками быстрее, нередко минимизируя лингвокреативную составляющую этого явления.

Что касается таких приемов языковой игры лексико-семантического уровня, как *окказионализмы* и *трансформации фразеологизмов*, то отличительной особенностью их употребления в игровом контексте интернет-дискурса является то, что они помимо собственно людической и информативной выполняют еще и контактоустанавливающую функцию, являясь одним из базовых компонентов компьютерного социолекта. Примечательно, что нарушения семантической связности английских фразеологизмов по частоте почти вдвое превышают аналогичное языковое явление в русском интернет-сегменте.

Обратные кальки и *сленговые деаббревиации* в большинстве случаев являются примерами осмысления и переработки английским и русским интернет-сообществами интертекстуального потенциала смежных с виртуальным дискурсом (политического, массмедийного, рекламного, бытового и др.).

С и н т а к с и с

Парцелляция в контексте интернет-общения является единственной людемой, зафиксированной нами на синтаксическом ярусе. Графическими показателями этой категории коммуникативного синтаксиса могут являться не только традиционные знаки препинания, но и их эмоционально-маркированные субституты — эмодзи (от англ. *emotional icon*).

Итак, в статье была сделана попытка комплексного рассмотрения языкотворческого потенциала компьютерно-опосредованной коммуникации. Интернет-пользователи наиболее активно прибегают к

возможностям языковой игры в словообразовании, а также на лексико-семантическом уровне. Менее репрезентативными в этом плане оказались случаи лингвистического эксперимента с графикой и орфографией, фонетикой и синтаксисом.

В качестве объекта исследования были избраны английский и русский сегменты интернет-дискурса. Сравнительный анализ показал, что, несмотря на наличие национальных особенностей функционального варьирования некоторых зафиксированных людей, наличие тенденции к унификации игровых возможностей смыслового кода русско- и англоязычных пользователей интернет-чатов, что, очевидно, свидетельствует о начавшемся в виртуальном пространстве процессе постепенной неузуальной контактизации языков, обслуживающих национальные сегменты сети Интернет.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Crystal D.* Language play / D. Crystal. Penguin books, 1999. — 272 p.
2. *Санников В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. — М. : Языки славянской культуры, 2002. — 552 с.
3. *Галичкина Е. Н.* Людический потенциал компьютерного сленга как лингвокультурного феномена / Е. Н. Галичкина // Вестник МГОУ. Сер.: Лингвистика. — М. : Изд-во МГОУ, 2007. № 2. — С. 108—114.
4. *Янко-Триницкая Н. А.* Штучки-дрючки устной речи : (повторы-отзвучия) / Н. А. Янко-Триницкая // Русская речь. — 1968. — № 4. — С. 48—52.
5. *Конопкина Е. С.* Минимизация слов и морфем как явление словообразования : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. С. Конопкина. — Елец, 2005. — 23 с.
6. *Гусейнов Г. Ч.* Неполная коммуникация в блогосфере: эрративы и литуративы / Г. Ч. Гусейнов. URL: <http://speakrus.ru/gg/litulative.htm> (дата обращения: 25.06.2009).
7. *Гусейнов Г. Ч.* Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и литературы сетевых людей / Г. Ч. Гусейнов. URL: <http://magazines.russ.ru/nlo/2000/43/main8.html> (дата обращения: 26.06.2009).
8. *Гусейнов Г. Ч.* Советские идеологемы в русском дискурсе 1990-х / Г. Ч. Гусейнов. — М. : Три квадрата, 2003. — 272 с.

Елецкий государственный университет

Рыжков М. С., аспирант кафедры теории и истории русского языка филологического факультета, ассистент кафедры иностранных языков

E-mail: miry2007@yandex.ru

Тел.: 8-919-254-50-52

Yelets State University

Ryzhkov M. S., Postgraduate Student of the Theory and History of the Russian Language Department, Assistant of the Foreign Languages for Special Disciplines Department

E-mail: miry2007@yandex.ru

Тел.: 8-919-254-50-52