

Языковая игра в интернет-общении

© С. Ю. ПРЕОБРАЖЕНСКИЙ,
кандидат филологических наук,
© Д. Г. КОНОВАЛОВА

В настоящей статье затронута тема языковой игры в Интернете с использованием прецедентных текстуальных компонентов.

Ключевые слова: прецедентный текстуальный компонент, языковая игра.

This article describes language play based on precedent textual components. Precedent textual components are elements reveal high level of creative mind and realization of creative function in language.

Key words: precedent textual component, language play.

В Интернете очень многие пользователи социальных сетей употребляют в общении высказывания, которые построены на эксперименте со словом. При этом часто используются известные фразы, либо широко распространенные элементы из дискурса сети Интернет (всевозможные клише, штампы и т.д.) Как правило, это языковые шутки, находящиеся в свободном доступе в социальной сети Вконтакте [www.vk.com]. Чтобы понимать или «считывать» их смысл, необходимо обладать языковыми компетенциями, которые актуальны для пользователя сети. Например: «В онлайн зашел я посмотреть, заходит ли в онлайн она, чтоб посмотреть сию в онлайн ли я». Это прецедентная трансформированная синтаксическая структура, где лексика свидетельствует об интернет-общении (лексема *онлайн*). Прототипом высказывания является строка из песни «Видение» М. Леонидова: «Я обернулся посмотреть, не обернулась ли она, чтоб посмотреть, не обернулся ли я».

В языковых шутках реализуется экспрессивность языка, находит воплощение креативность мышления, о чем могут свидетельствовать оригинальность или способность продуцировать ассоциации: «*Каждый сам себе Буратино*» — контаминация «каждый сам себе режиссер» + Буратино — метафорический элемент, прецедентное имя. «*Это без велосипеда я злой, а с велосипедом я вообще сатана*» — метафорический

элемент, прецедентный теоним с оригинальным значением — «самый злой спортивный азарт»;

семантическая гибкость — способность предложить новое использование функции объекта: «*Сейчас модно выглядеть как дровосек, который не рубит деревья, а целый день ухаживает за собой, чтобы понравиться другим дровосекам*» — лексема *дровосек* восходит к прецедентному имени героя, имеющего характеристику «отсутствие сердца»;

семантическая спонтанная гибкость — способность продуцировать разнообразные идеи [1]: «*На словах ты Лев Толстой, а на деле — шмель простой*». Метафора «Лев Толстой» несет комплекс значений — «владеющий словом как тяжелым орудием, способный одним словом совершить любое действие, а шмель — метафора, которая метко превращает действие в «жужжание».

О языковой игре следует говорить в том случае, если «несерьезное» отношение к речи является доминантой высказывания, языковое творчество самоцельно или подчиняется конкретным речевым задачам [2]. Основной причиной семантической трансформации языкового значения в Интернет-пространстве бывает намеренное стремление к языковой игре — обыгрывание каких-либо ситуаций в шутливой форме, желание поделиться смешной и нестандартной информацией с друзьями и т.д.

Языковая личность в пространстве социальных сетей (ресурсы Вконтакте, Instagram, LiveJournal и др.) использует наиболее интересные и яркие элементы языка, которые порождают определенные оценочные смыслы, также они всегда отражают языковую моду: «*Весь мир — театр*, а люди в нем в шоке от цен на билеты». Выделенная нами часть имеет общеизвестное значение, которое используется Шекспиром (известно и как надпись в театре «Глобус» и как часть строки из произведения «Как Вам это понравится»). Вторая часть высказывания говорит о таком приеме, как дефразеологизация прецедентного текстуального компонента. «Встаю только после третьего звонка будильника, потому что *весь мир — театр*». Можно воспринимать фразу буквально: после третьего звонка будильника, как и в театре, начинается жизнь — новое действие.

Существуют элементы, которые имеют частотную повторяемость и могут считаться определенными прецедентными клише: «*Гугл для слабаков*. Настоящие мужчины спрашивают у ясеня!». Языковую игру представляет контаминация прецедентного клише «*X для слабаков*» + прецедентное клише Гугл + аллюзия на «я спросил у ясеня». «Игорь и так нервничал, но когда хирург произнес “*OK, Google*” — вообще запаниковал». Прецедентное клише имеет структуру «Окей, Гугл + вопрос» это обращение к электронному аудиопоиску. Языковая игра построена на описании ситуации, в которой врач имеет недостаточное количество

знаний и обращается за помощью к компьютеру: «Ок, Google, как переустановить нервную систему?» — прецедентное клише использовано для обсуждения вопросов, которые имеют определенное направление — для достижения комического эффекта.

Наиболее распространенным приемом для создания языковой игры является интердискурсивная транспозиция: «*Какие могут быть планы, когда, возможно, Аннушка уже разлила масло!*». Известный прецедентный текст М.А. Булгакова включает предопределенность событий, человеческих судеб и даже интеллектуальных способностей: «Во время разговора с недалеким человеком, вместо того, чтобы злиться, просто подумай, что *Аннушка уже пролила масло*, и спокойно уходи». Для таких выражений сумма частей компонентов высказывания не равна общему смыслу высказывания.

«Я не Минздрав, предупреждать не буду!» — происходит расщепление устойчивой структуры прецедентного компонента, а использование отрицательной тональности необходимо для создания комического эффекта, который построен на многозначности глагола *предупреждать*. Этим высказыванием в сети Интернет может быть описан характер человека либо стиль его общения — бескомпромиссность, бесцеремонность, решительность. Иногда прецедентные тексты актуализируют метонимические связи:

— *Что за круги у тебя под глазами?*

— *Пятый и шестой по Данте!*

Происходит контаминация смыслов: понятие *круги под глазами* получает экспрессию, образность, перенос в мир *кругов ада*, иронично подчеркивая пятый — мучения для гневных и унывающих, а шестой для еретиков и лжеучителей.

В заключение скажем, что в Интернете появляются интересные случаи языковой игры на основе использования в составе высказываний прецедентных текстов или их частей. Их использование свидетельствует о развитии креативного мышления у пользователей и наличии широких языковых возможностей для его реализации.

Литература

1. *Трик Х.Е.* Основные направления экспериментального гения творчества // Хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / Под ред. Ю.Б. Гипленрейтер, В. В. Петухова. М., 1981. С. 298—303.
2. *Левин Ю.И.* Истина в дискурсе. Семиотика и информатика. Вып. 34. М., 1994. С. 134.