

## 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 самоцелью 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 достижения 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 заключает 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 ретиков 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.