* * *

1. Alpatov V.M. Jazykovaja politika v sovremennom mire: «odnojazychnaja» i «dvujazychnaja» praktiki i problema jazykovoj assimiljacii // Comparative politics. 2013. № 2 (12). C. 8–28.

2. Guljaeva E.V. Rol' anglijskogo jazyka kak posrednika v global'nom prostranstve obrazovanija // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. 2014. № 1–2 (31). S. 72–75.

3. Kara-Murza S.G. Sovetskaja civilizacija (tom II). Glava 5. Sovetskaja i zapadnaja shkola: chto lomajut v Rossii v nachale XXI veka? URL: http://www.kara-murza.ru/books/sc_b/sc_b24.htm#hdr_31 (data obrashhenija: 05.06.2014).

4. Naumov V.V. Gosudarstvo i jazyk: formuly vlasti i bezvlastija. M.: KomKniga, 2010.

5. Skachkova I.I. Jekonomicheskie aspekty jazykovoj politiki v SShA // Nauchnyj vestnik Volgogradskoj akademii gosudarstvennoj sluzhby. Ser. : Jekonomika. 2013. № 1 / 9. S. 102–105.

6. Skachkova I.I. Klassifikacija jazykovyh politik v amerikanskoj sociolingvistike // Politicheskaja lingvistika. 2011. № 2(36). S. 166–171.

7. Tjon A. vann Dejk. Diskurs i vlast': reprezentacija dominirovanija v jazyke i kommunikacii. [Per. s angl.] M.: Kn. dom «LIBRIKOM», 2013.

8. Civil Rights Act of 1964, § 701 et seq., 42 U.S.C.A. § 2000e et seq.

9. Federal Register 1988: ¶1606/1.

10. Foucault M. The Order of Discourse // Language and Politics. ed. Michel Shapiro. N.Y.: New York University Press. 1984. R. 108–138.

11. Jakobson R.O. S. Trubetzkojs Letters and Notes. Berlin; N. Y., 1985.

12. Lippi-Green R. English with an Accent: Language, Ideology, and Discrimination in the United States. L. : Routledge, 1997.

13. Lippi-Green R. Language Ideology and Language Prejudice // Language in the USA: Themes for the Twenty-first Century. N.Y. : Cambridge University Press, 2008. R. 289–304.

14. Macias R. F. Language Politics and the Historiography of Spanish in the United States // Language in Action: New Studies of Language in Society. Essays in Honor of Roger W. Shuy, eds. Peyton J.K., Griffin P., Wolfram W. Cresskill NJ: Hampton Press, 2000. R. 52–83.

15. Siebs Th. Deutsche Bühnenaussprache. Leipzig, 1898.

16. Tennessee becomes first state to protect businesses with English workplace policies. URL: http://www.us-english.org/view/780 (data obrashhenija: 30.07.2011).

17. Wiley T.G. Language planning, language policy, and the English-Only Movement // Language in the USA: Themes for the Twenty-first Century. N.Y. : Cambridge University Press, 2008. R. 319–338.

18. Wiley T.G., Lukes M. English-Only and Standard English Ideologies in the United States // TESOL Quarterly. 1996. V. 3. P. 511–530.

19. Woolard K. A., Schieffelin B. B. Language Ideology // Annual Reviews of Anthropology. 1994. V. 23. P. 55–82.

20. Zentella A. C. «The Chiquitafication of US Latinos and their Languages, OR Why We Need an Anthropolitical Linguistics» // SALSA III. Proceedings of the Third Annual Symposium about Language and Society. 1996. Austin: University of Texas: Texas Linguistic Forum 36. R. 1–18.

Language policy and ideology of the standard language in the USA

There is researched the ideology of the standard language which is the basis for the communicative behavior of people in a multinational country, and which determines the language policy in the USA at the modern stage.

Key words: *language policy, language ideology, ideology of the standard language, language subordination, assimilation, identity need.*

(Статья поступила в редакцию 12.01.2015)

О.В. ЛУТОВИНОВА
(Волгоград)

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ

Рассматривается языковая игра как один из аспектов лингвокреативной деятельности языковой личности в коммуникативном пространстве Интернета, описываются ее особенности на различных уровнях языка: фонетическом, лексическом, лексико-семантическом, морфологическом и синтаксическом.

Ключевые слова: *Интернет, интернет-коммуникация, языковая игра, языковая личность, коммуникативное пространство, лингвокреативная деятельность, речетворчество.*

Двадцатый век, метафорично характеризующийся как торжество науки и интеллекта, привел к многочисленным преобразованиям в различных областях человеческой деятельно-

© Лутовинова О.В., 2015

сти, в том числе затронув и такую сферу, как коммуникация. Интернет, задуманный его создателями и появившийся как средство передачи данных, постепенно превратился не только в глобальное информационное пространство, но и стал новой коммуникативной средой, что в полной мере находит отражение в современных определениях данного понятия [1; 11; 12; 13; 14; 15].

Хотя новая коммуникативная среда не может не влиять на ценности, цели, стратегии и т.п. участников интернет-общения, законы и механизмы межличностной коммуникации не являются специфичными для различных сфер коммуникации [4; 6]. В связи с этим можно утверждать, что в процессе общения в Интернете коммуниканты будут строить свою деятельность в основном на использовании готовых коммуникативных единиц.

Однако «своеобразие живого разговорного общения как раз состоит в том, что трафаретность и шаблонизация сочетаются в нем с отчетливо выраженной установкой на творчество» [4, с. 138]. Иными словами, в процессе коммуникации человек сочетает действия, производимые в соответствии с «заданными» языком схемами, с лингвокреативной деятельностью, которая состоит в его речевом и словесном (литературном) творчестве. Речетворчество языковой личности проявляется в ее рефлексии над своим поведением, а словесное творчество выражается в способности создавать различные тексты.

Целью данной статьи является рассмотрение одного из аспектов лингвокреативной деятельности участников инернет-коммуникации – речетворчества, реализующегося посредством языковой игры. У всех, кто пользуется компьютером и Интернетом, как отмечает Н. Б. Мечковская, «существенно усиливается внимание к языку/речи и другим средствам коммуникации. <…> Повышенная метаязыковая рефлексия в интернет-коммуникации сказывается в распространении игрового и экспериментирующего (отчасти и эстетического) отношения к языковой ткани общения – к графике, орфографии, словам» [7, с. 485]. Именно поэтому языковая игра в процессе интернет-коммуникаци активно используется участниками интернет-коммуникации на различных ресурсах Сети и в различных жанрах.

Термин «языковая игра», берущий начало в лингвофилософской концепции Л. Витгенштейна, имеет давнюю и богатую традицию и на современном этапе рассматривается в различных аспектах: семиотическом, коммуникативном, культурологическом, лингвистическом и т.п. Если Л. Витгенштейн связывал с данным феноменом весь процесс употребления слов в языке, способность человека использовать языковые средства с учетом реализуемой ими функции [3], то сегодня многие ученые трактуют языковую игру более узко, как нестандартное использование языковых единиц с установкой на их эстетическое восприятие [2; 4; 5; 8; 9]. Исчерпывающее определение данного понятия дает, на наш взгляд, А. П. Сковородников: «...языковая игра – творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой/стилистической/речеповеденческой/логической нормы) использование любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе – комического характера» [10, с. 802]. Отсюда ясно, что языковая игра имеет место там, где у коммуникантов возникает потребность быть оцененными с точки зрения демонстрации остроумия и речетворческих способностей. «Эффект языковой игры можно считать достигнутым только при осознании его адресатом (отсюда вытекает, что в самом условии осуществления этого процесса лежит апелляция к собеседнику, контакт между участниками коммуникативного акта)» [5, с. 7].

Языковая игра может охватывать все уровни языковой системы (фонетический, лексический, лексико-семантический, морфологический, синтаксический) и на каждом из них проявляется во взаимодействии стабильных и нестабильных элементов уровня. Здесь следует отметить, что стабильными и нестабильными, «нормальными» и «аномальными» единицы языка выступают для его носителей, и коммуниканты, вступающие в языковую игру, владеют языковой нормой, а используемые аномальные употребления языковых единиц служат для привлечения внимания адресата, и «подобное “украшательство” обычно носит характер остроты, балагурства, каламбура, шутки» [4, с. 138]. Нельзя не согласиться с Б. Ю. Норманом, что языковая игра является неизбежным спутником любого естественного языка, который при всей его системности представляет собой довольно противоречивую систему, и именно в процессе языковой игры все эти противоречия вскрываются [8]. Языковая игра находит применение в различных сферах человеческого взаимодействия, в которых в силу тех или иных конвенций она не табуируется социумом.

Не ставя целью дать исчерпывающее описание всех видов языковой игры, имеющих ме-

сто при коммуникации в Интернете, где возникают различные виды дискурса, каждый из которых имеет свою собственную специфику, в данной статье мы хотим систематизировать ее наиболее характерные черты, что позволит показать: игра со словом присуща пользователям Интернета и востребована ими как составная часть саморепрезентации, т. е. представления себя другим участникам коммуникации в том или ином свете с целью формирования у них определенного впечатления.

Рассмотрим различные уровни языка, на которых осуществляется языковая игра в процессе интернет-коммуникации.

Фонетический уровень языка представляет собой строго нормированную систему, определяемую жесткими правилами, что сильно ограничивает возможности языковой игры [9, с. 51]. Учитывая специфический канал связи, используемый участниками интернет-коммуникаци, возможности фонетической языковой игры у участников интернет-общения практически сводятся на нет. Такие средства, как, например, аллитерация, перенос ударения, произнесение слова без учета ассимиляции звуков, специфическая интонация при языковой игре в интернет-коммуникации не используются вообще из-за графической фиксации речи. Также отсутствует и языковая игра, построенная на омофонах. Иногда используется преобразование фонетической оболочки слова посредством замены звуков. При этом преобразованные части могут как выделяться графически (***21:22:59 Артёмка:*** *Девушки свободные есть??? Давайте обЧАТься!!!*), так и ничем не отличаться от написания остальных слов [в тексте подчеркнуто нами]:

YYYYY: *фылшаегсомтившщ мьмгуквпрщущы ывдлпогуышао е тлшево*

рмкугпрмтаапщук пошкв ьиущшк пщукызщм мошгрпощ цуымьшку оикщшпощкуып ьвоти л иькорищуквиьщ ерплзцущро ткщши фцзхклпщщк икегв

Толстый Пум: *ты урод! Кончай флудить!!!*

Кетти: *Пум, перестань! Таким товарисчам ничего не докажешь.*

Озвончение глухих согласных, также характерное для языковой игры на фонетическом уровне, в интернет-комуникации можно наблюдать в так называемом албанском (или олбанском) языке, в котором слова подвергаются гиперкоррекции: *кросавчег*, *медвед*, *превед*, *зайчег* и т.п.

Если фонетические средства в процессе языковой игры участниками интернет-общения практически не используются, то графические, напротив, становятся более востребованы. Языковую игру на уровне графики можно встретить как в докоммуникативных средствах саморепрезентации языковой личности (никнеймах, названиях блогов, ориджинах, т. е. подписях, прикрепляемых в блогах и на форумах под каждым сообщением пользователя), так и непосредственно в речи пользователей. В никнеймах и названиях дневников нередко, например, используется такой графический прием, как шрифтовыделение, когда один из сегментов слова выделяется заглавными буквами или первая буква второго сегмента набирается заглавной. Применяется это по отношению к тем словам, в которых одна из составляющих слово морфем (или даже обе) может быть рассмотрена в качестве отдельного слова: *клубНИКА* (название сайта, владельцем которого является девушка по имени Вероника), *СэрПентарий*, *SweetLana, КореЯНКА* (Коре – сокращение от фамилии Коренева), *БезДна, драКОШЕЧКА, KISSka, ПреКРАСНЫЙ блог* (фон блога является красным) и т.п. Данный прием можно заметить и в некоторых сетевых афоризмах: *Надо жить и действовать, а не жить и переЖЖевывать* (ЖЖ – сайт блогов «Живой журнал», бесконечные обсуждения той или иной темы на котором подразумеваются в приведенном афоризме).

Также в никнеймах и названиях дневников используется и латинская симуляция русских букв (термин Г. Ч. Гусейнова), когда при написании русских слов используются латинские буквы, похожие своим начертанием на русские (чаще заглавные): *СКАЗКА* (вместо буквы «з», аналога которой в кириллическом шрифте нет, использована цифра 3), *УРАН*, *К/\ЕНОВКА*, *НОРКА* и др. В написание английских слов или русских слов на латинице вводятся также цифры, совпадающие по звучанию с каким-то словом: *4 YOU* (for you), *2nite* (tonight), *B4* (before) и др. Получает обыгрывание также и знак «эт сайн», имеющий в компьютерном жаргоне название «собака, собачка» (например, в нике *Дама с @* или в юмористической фразе *Надпись на воротах: «ОСТОРОЖНО – ЗЛАЯ @»*). В текстах сетевых афоризмов и анекдотов встречаются также и другие графические элементы, такие как обозначения кодировок, цветов и т.п.: *В KOI-то веки* (кодировка в KOI); *Шла по лесу #FF0000 Шапочка, и вдруг ей на встречу #999999 Волк* (#FF0000 и

#999999 – обозначение красного и серого цветов в html); *Под небом #99FFFF Есть город #FFFF33 С opacity=0% воротами И Ctrl+U, lightness+100 звездой* (Строчки из известной песни Бориса Гребенщикова «Под небом голубым / Есть город золотой / С прозрачными воротами / И яркою звездой», где часть слов заменена обозначениями цветов в html: #99FFFF и #FFFF33 – голубой и золотой, opacity=0% – отсутствие в графике слоев перекрытия цветов, т. е. прозрачность, lightness+100 – обозначение яркости). Нередки также и «клавиатурные кальки» (термин Н. Б. Мечковской), когда английское слово набирается при русской раскладке клавиатуры или наоборот: *ЗЫ* (PS), *ИНУ!* (BYE!), lytdybr (дневник) и др. Последние, возникнув случайно, когда пользователь при наборе текста забывал переключить раскладку клавиатуры, вызывали у участников интернет-коммуникации улыбку, и позже их стали использовать намеренно для создания подобного эффекта. О намеренном использовании подобных «клавиатурных калек» свидетельствует отражение данного факта в смеховой картине виртуального мира: *А потом он аккуратно заменил PS на ЗЫ и сохранил письмо*.

В грамматическом плане языковая игра присутствует на уровне как морфологии, так и синтаксиса. Один из распространенных способов морфологической языковой игры – расчленение словоформы – видоизменяется в рамках интернет-коммуникации, и языковая личность, вовлеченная в игру, не просто расчленяет словоформу, а видоизменяет один из ее компонентов на сходный по звучанию или написанию, но обязательно связанный с тематикой Интернета или компьютера: *На сайте царит полное БЛОГОполучие*!; *Японская фирма выпустила новую версию игры ТАМАГОЧИ. Игра работает под управлением Windows 95 и называется ТАМАГЛЮЧИ*. Морфологическая языковая игра наблюдается и в комическом переосмыслении частей слова: *Не кажется ли вам символичным, что праздник мелких пакостей и легких ужасов в Штатах называется «Хелло, Win?»* (Win – сокращение от названия операционной системы Windows, на проблемную работу которой намекается в приводимом анекдоте); *Звонит программист на радио: «Поставьте песню группы “Любе” про загрузку компьютера». Ведущий: «Что-то я не помню у группы “Любе” такой песни. Напомните текст». Программист: «Com.bat, батяня, батяня, com.bat»* (файл с расширением .bat содержит команды DOS). Синтаксические средства, используемые для языковой игры в интернет-общении, большей частью не являются специфическими для интернет-общения и могут как быть связанными с реалиями Интернета, так и не иметь такой связи. Как правило, синтаксическая языковая игра используется при коммуникации в чатах или при ответах в блогах или на форумах, но с обязательным цитированием исходного сообщения: – *Третий день сидит за монитором программист и не может запустить программу! – Рекомендуем ему сесть перед монитором!* (устойчивое сочетание «сидеть за монитором», т. е. производить какие-то действия с помощью компьютера, обыгрывается как обстоятельство места с предлогом «за»).

Бобик_сдох (03:17:52): *картошку копать штоли за горд?*

Супра-рулит! (03:18:40): *нет, папу на день рождения, на шашлыки везти!*

Бобик_сдох (03:19:12): *папу на шашлык! Да ты точно МАНЬЯК!*

Как видим, в приведенном примере, являющемся фрагментом разговора из чата, языковая игра строится на синтаксической омонимии: «везти на шашлык» как везти куда-то для участия в названном «мероприятии» и «везти на шашлык» как доставлять сырье для приготовления указанного блюда. Среди синтаксических средств, используемых в языковой игре, также можно отметить употребление синтаксической компрессии, сравнений и т.п., не являющихся специфическими для интернет-общения, хотя и использующихся в нем:

00:14:27 anni : *Легенда: а проблема-то в чем?*

00:14:59 Легенда : anni: *я люблю и любима. но это разные люди. С кем пойти дальше? я не знаю.*

00:15:32 Mrack : *Легенда: с тем кто зовет!!!*

Языковая игра на основе синтаксиса, в которой находят отражение реалии виртуального мира, используется при обыгрывании возможности установления ложной связи между событиями, в действительности не зависящими друг от друга, на чем и строится юмористический эффект: *Идут по улице два программера. Один говорит второму: «Слышь! Разработку программного обеспечения для нового американского самолета-невидимки “Стелс-2”, который должен неподвижно зависать в воздухе, поручили*

Майкрософту!»; или *«Взять высушенное сердце жабы, залить отваром корней можжевельника, добавить пепел перьев черного петуха, двух скорпионов и зуб дракона и выпаривать после захода солнца до первого крика совы» – старинный рецепт изготовления тонера для лазерного принтера.*

На уровне словообразования языковая игра в виртуальном дискурсе сводится в основном к шутливому «переосмыслению» имеющихся слов и юмористической «расшифровке» аббревиатур или понятий, связанных с новыми информационными технологиями, не являющихся аббревиатурами, но «расшифровываемых» по их подобию: *оборванец – плохой провайдер* (т. е. связь с Интернетом часто обрывается); *качок – быстрый модем* (т. е. модем, работающий без сбоев); *думать* – играть в Doom, *квакать* – играть в Quake; *МОДЕМ – Можешь Отдыхать, Данные Едут Медленно*; *ВИНДОУЗ – Возможности Исключительные: Надежно, Доступно Обеспечивает Устойчивые Зависания*; *БАННЕР – Берем Аляповатое Нечто, Нарекаем Его Рекламой*; *МИКРОСОФТ – Могучий Интеллект Корпорации Родил Операционную Систему – Однако Феноменально Тормозную. Множество Изменений, Куча Разработок, Одно Стабильно – Ошибок Фигова Туча*.

Наибольшее количество случаев языковой игры приходится на лексику как основной и неисчерпаемый арсенал языковой шутки [9, с. 181] не только в интернет-коммуникации, но и вообще. Здесь языковая игра строится на обыгрывании компонентов значения слова, многозначности слов и омонимии, различных синонимов, паронимов, фразеологических оборотов, пословиц, поговорок и т.п. Поскольку участники интернет-коммуникации активно пользуются компьютерным жаргоном и интернет-сленгом, многие из единиц которых омонимичны со словами литературного языка, эти участники нередко обыгрывают различие значений: *Компьютерщик – это единственный человек, который может попросить у начальства двести баксов на память и получить их* («попросить на память», т. е. в качестве подарка, чтоб не забывать подарившего, и «попросить на память», т. е. попросить для покупки памяти, являющейся составной частью компьютера); ***HAMMER_FOREVER (02: 14:36) Ангелина,*** *дай мыло.* ***Ангелина (02:14:57) HAMMER_FOREVER,*** *у меня его нет, только шампунь и гель для душа ;)* (обыгрывание слов «мыло» как адрес электронной почты и «мыло» как моющее средство); *Винчестеры? Беру! А где патроны?* («винчестер» в значении «жесткий диск» и «винчестер» в значении «нарезное охотничье ружье»); – *Знаете как отличить игрока в ролевые игры от нормального человека??? – Как? – Назовите пару синонимов к слову 'нежить'! – Зомби, скелетоны, андеды… – А нормальный человек назовет: холить, ласкать, проявлять нежность…* (юмористический эффект анекдота строится на противопоставлении синонимов двух лексико-грамматических омонимов, один из которых является общеупотребительным словом, имеющим значение «содержать в неге, довольстве», а второй относится к жаргону геймеров и обозначает собирательное название для различных сверхъестественных существ, восставших из мертвых, таких как, например, вампиры, зомби, упыри, прыгающие трупы и т.п.). И если использование омофонов в интернет-коммуникации не представляется возможным, то языковая игра, строящаяся на омографах, нередко имеет место в речи пользователей: – *И чего эт ты такие кислые рожицы-то рисуешь? – Плачу я так… – Платишь смайликами? ;) Вещь!!! Эт теперь валюта такая новая?*

В никах, названиях блогов и анекдотах также часто используются паронимы: *серверное сияние*, *мишка на сервере* (север – сервер), *утилитка на склоне* (улитка – утилитка), *Каждому сталевару – по домне, каждому юзеру – по домену!* (домне – домену). В известных фразеологических оборотах, пословицах, поговорках или афоризмах при языковой игре участники интернет-коммуникации, как правило, заменяют одно-два слова словами либо сходного звучания, относящимися к компьютерной лексике, либо также имеющими отношение к компьютерной лексике, связанными с другими словами контекста теми же смысловыми отношениями, что и слово, подвергнутое замене. Подобные замены дают возможность достичь юмористического эффекта: *добрый юзеритянин* (юзеритянин → самаритянин); нет DOOMа без огня (дым → doom, или дум); *И молодая не узнает, какой у парня был connect* (конец → connect, или коннект); *Вот сидит паренек – без пяти минут веб-мастер* (он мастер → веб-мастер); *Семь бед – один Reset* (ответ → reset + также сохранение смысловых отношений); *тяжелое детство: восьмибитные игрушки* (деревянные игрушки → восьмибитные игрушки, то есть примитивные для современного развития новых информационных технологий, с плохой устаревшей графикой и т.п.); *В чужую сеть со своим*

протоколом не лезь! (сохранение смысловых отношений между монастырь → сеть и устав → протокол) и т.п.

В семантическом отношении языковая игра используется участниками интернет-общения без каких-либо специфических отличий от ситуации взаимодействия вне Интернета:

FaNaT: Ирэн: *а позволь узнать сколько тебе годочков красавица*
Ирэн: FaNaT: *18*
FaNaT: Ирэн: *врешь небось*
Ирэн: FaNaT: *нет, 18 мне. ну 18 с хвостиком*
FaNaT: Ирэн: *а длинный хвостик-то? Количество лет хоть не превышает?*

В приведенном примере языковая игра строится на обыгрывании приблизительности, которая предполагается в любом указании на временные или пространственные промежутки. FaNaT, прообщавшийся какое-то время с Ирэн, по содержанию и характеру ее реплик понимает, что его партнерше по коммуникации совсем не восемнадцать лет, как она заявляет в ответ на его вопрос, не желая указывать свой настоящий возраст. Когда Ирэн уточняет свой возраст в ответ на реплику, высказывающую неверие, FaNat, понимая, что его собеседница, скорее всего, намного старше указываемого возраста, где слово «хвостик» очень расплывчато в своей семантике, прибегает к языковой игре, показывая с ее помощью, что несмотря ни на какие заявления Ирэн, он не верит в истинность ее высказывания.

Языковую игру, построенную на семантических отношениях языковых единиц, в рамках интернет-коммуникации можно нередко встретить среди образцов сетевого творчества на самую разнообразную тематику, когда какие-то объект или ситуация описываются с использованием сочетания обычно несвойственных для их описания языковых единиц, которые заставляют читателя думать о совершено другом объекте или ситуации. В конце произведения обязательно выясняется, что же на самом деле было описано, и тем самым автор достигает юмористического эффекта: *Прикосновенье нервных рук, / Ее груди полукасанье, / Улыбки бледный полукруг, / Полузабытое дыханье, // Полузамеченный кивок, / Полузаметное объятье, / Полусплетенье ватных ног, / Полурасстегнутое платье, // Вес тела на одной руке, / Другого тела жар упругий, / Пятно румянца по щеке, / Освободившиеся руки, <…> По телу спазм во всю длину / И возле уха слабый голос: / – А Вам сходить через одну? / День. Улица. Час пик. Автобус.*

В стилистическом отношении языковая игра участников интернет-комуникации не является разнообразной, поскольку язык Интернета характеризуется смешением разных стилей, и «низкое» не только соседствует с «высоким», но и неразрывно переплетается с ним в тех или иных жанрах. Из стилистических средств построения языковой игры в интернет-общении возможно отметить разве что только использование макаронизмов, являющихся популярными в сетевом творчестве участников интернет-комуникации. Тематика данных произведений не обязательно связана с Интернетом и виртуальным миром, и большей частью они представляют пародии на известные произведения: *Do you live еще, моя старушка? / Live и I. Hello тебе, hello! / Let it flow over your избушка / Evening свет in our big село. // I am told, что ты, тая тревогу, / Miss me шибко under lonely moon, / Что ты often ходишь на дорогу / In old-fashioned second-hand шушун <…>.*

В условиях графической фиксации речи у участников виртуального дискурса возрастает внимание к определенным орфографическим ошибкам, хотя в общем и целом в интернет-общении орфографические ошибки не привлекают внимания коммуникантов. В спектр внимания участников интернет-коммуникаци попадают лишь те ошибки и опечатки, которые приводят к искажению смысла высказывания, на чем и акцентируется внимание, а также может строиться языковая игра:

саранча: Львовна, *а чего тебе не спиться?*
Львовна: саранча, *интересное, конечно, предложение! :lol: Да только с чего бы я спиваться-то должна?*
Клавиша: Львовна: *и не говори! Во мужик пошел! Спиваться предлагает!*

Здесь следует отметить, что в подобных случаях эффект от языковой игры рассчитан, как правило, не на адресата сообщения, который может и не понять подобной шутки в силу уровня своей грамотности, а на других участников коммуникации, что и демонстрирует приведенный пример. Разумеется, и Львовне, и Клавише понятно, что вопрос саранчи заключался в том, чтобы узнать, почему Львовна находится в чате в столько поздний час, и завязать знакомство. Однако Львовна, не желаю-

щая общаться с саранчой, высмеивает его посредством языковой игры. Мы пока не проводили общего статистического анализа данных, поскольку нашей целью было выявить основные направления и способы осуществления языковой игры для проведения дальнейшего исследования в этом направлении, но при группировке отобранного материала заметили, что подобный вид языковой игры используется преимущественно женщинами (из 127 примеров языковой игры, построенной на указаниях на ошибку, только в 15 случаях авторами выступили лица мужского пола, во всех остальных это были женщины).

Опечатки, возникающие в процессе набора текста путем перестановки букв в набираемом слове или нечаянной замены одной из букв другой, расположенной на клавиатуре рядом с нужной, порой приводят к возникновению совсем других слов, которые выглядят нелепо в имеющемся контексте и могут как насмешить адресата, так и обидеть его: *Знание ПК на уроне активного пользователя* (из объявления в Интернете, в слове «уровне» пропущена буква «в»); *Сто тысяч километров – не пердел!* (заголовок в одном из новостных сообщений на сайте Mail.ru, в слове «предел» буквы нечаянно поменяны местами); *Да она со мной теперь не разговаривает даже! и слушать ничего не хочет вообще! А я что виноват что спьяну ткнул в латинскую о? а она вопит что я ее обозвал непристойно. Вот ты скажи если непристойно, то ведь там же тогда бы ш должна быть да? А там щ! ну я ж не такой уж дебил чтоб не знать как матерные слова писать!* (Обращаясь в чате к девушке по имени, а не по нику, юноша набирал слово «Олюшка», но нечаянно при наборе текста вместо кириллического символа «о» нажал на клавишу с латинской буквой, вследствие чего в слове «Олюшка» буква «о» была заменена на «щ». Поскольку общение имело место в общем чате на глазах многих пользователей, девушка обиделась.)

Замечая подобные случаи пропуска букв (*креведческий музей* ← краеведческий музей; *комическая одиссея* ← космическая одиссея; *новые бреды детской одежды* ← новые бренды детской одежды), перестановки букв местами (*с благодраностью* ← с благодарностью; *заокнодатели* ← законодатели; *вилятельная персона* ← влиятельная персона), нечаянный набор рядом стоящей буквы вместо нужной (*кабальное телевидение* ← кабельное телевидение; *травящая партия* ← правящая партия; *акт светки с бюджетом* ← акт сверки с бюджетом), участники интернет-коммуникации проявляют интерес к подобному изменению слов. Об интересе к данной проблеме свидетельствуют сборки опечаток, имеющиеся в блогах некоторых пользователей или на форумах. Однако далеко не все слова, помещенные в сборки, являются опечатками, сделанными когда-то кем-либо на самом деле. Так, например, в следующих словах довольно сложно нечаянно заменить при наборе слов одну букву другой, находящейся от нее довольно далеко на клавиатуре или же набираемой не той рукой, которой, как правило, набирается необходимая буква: *банная мычалка* ← банная мочалка; *бренд сивой кобылы* ← бред сивой кобылы; *многограмник* ← многогранник, *болеутомляющее* ← болеутоляющее, *почечная грамота* ← почетная грамота и др. Таким образом, участники интернет-коммуникации, придумывают «опечатки», развлекаясь подобной игрой с языком.

Подведем итоги. Языковая игра в интернет-коммуникации проявляется в рефлексии пользователей Сети над своим поведением в рамках нового коммуникативного пространства и является средством саморепрезентации и развлечения. Языковая игра в интернет-коммуникации, так же, как и в ситуации неопосредованного общения, охватывает все уровни языковой системы: фонетический, лексический, лексико-семантический, морфологический, синтаксический, и ее специфическое проявление на каждом из уровней обусловливается особенностями канала связи коммуникантов, приводящими к минимизации в использовании фонетических средств для осуществления языковой игры и увеличению употребления графических средств. Наиболее богатый арсенал средств для осуществления языковой игры в рамках интернет-коммуникации так же, как и вне данного коммуникативного пространства, имеет лексический уровень языка, где языковая игра строится на обыгрывании компонентов значения слова, многозначности слов и омонимии, различных синонимов, паронимов, фразеологических оборотов, пословиц, поговорок. В тематическом отношении основным отличием языковой игры в интернет-коммуникации от языковой игры в других коммуникативных сферах является апелляция к феноменам Интернета и виртуального мира, в который активно вовлекается любой пользователь Сети.

Список литературы

1. Большой энциклопедический словарь русского языка онлайн [Электронный ресурс]. URL: http://lib.deport.ru/slovar/bes.html (дата обращения: 20.01.2015).
2. Булыгина Т.В., Шмелёв А.Д. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики). М. : Яз. рус. культуры, 1997.
3. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. Ч. 1.
4. Горелов И.Н., Седов К.Ф. Основы психолингвистики. М.: Лабиринт, 1997.
5. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество: монография. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996.
6. Леонтьев А.А. Психология общения. 2-е изд., испр. и доп. М.: Смысл, 1997.
7. Мечковская Н.Б. История языка и история коммуникации: от клинописи до Интернета. М.: Флинта: Наука, 2009.
8. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта: Наука, 2006.
9. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Яз. рус. культуры, 1999.
10. Сковородников А.П. Языковая игра // Культура русской речи: энцикл. словарь-справ. / под ред. Л.Ю. Иванова, А.П. Сковородникова, Е.Н. Ширяева. М.: Флинта: Наука, 2003. С. 796–803.
11. Cambrigde Advanced Learner's Dictionary [Electronic resource]. URL: http://dictionary.cambridge.org (retrieved on 19.01.2015).
12. Dictionary.com: view results from Webster's New Millennium Dictionary of English, Preview Edition (v 0.9.6) Copyright, 2003 – 2005 Lexico Publishing Group, LLC [Electronic resource]. URL: http://dictionary.reference.com (retrieved on 20.01.2015).
13. Free Online Dictionary of Computing [Electronic resource]. URL: http://foldoc.org (retrieved on 14.09.2007).
14. Oxford Advanced Learner's Dictionary: 7th ed. Oxford: Oxford University Press, 2005.
15. Word Web: Online Dictionary and Thesaurus // Word Net 3.0. Princeton: Princeton University, 2006 [Electronic resource]. URL: http://www.wordwebonline.com/copy.php (retrieved on 29.07.2008).

* * *

1. Bol'shoj jenciklopedicheskij slovar' russkogo jazyka onlajn [Jelektronnyj resurs]. URL: http://lib.deport.ru/slovar/bes.html (data obrashhenija: 20.01.2015).
2. Bulygina T.V., Shmeljov A.D. Jazykovaja konceptualizacija mira (na materiale russkoj grammatiki). M. : Jaz. rus. kul'tury, 1997.
3. Vitgenshtejn L. Filosofskie raboty. M.: Gnozis, 1994. Ch. 1.
4. Gorelov I.N., Sedov K.F. Osnovy psiholingvistiki. M.: Labirint, 1997.
5. Gridina T.A. Jazykovaja igra: stereotip i tvorchestvo: monografija. Ekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t, 1996.
6. Leont'ev A.A. Psihologija obshhenija. 2-e izd., ispr. i dop. M.: Smysl, 1997.
7. Mechkovskaja N.B. Istorija jazyka i istorija kommunikacii: ot klinopisi do Interneta. M.: Flinta: Nauka, 2009.
8. Norman B.Ju. Igra na granjah jazyka. M.: Flinta: Nauka, 2006.
9. Sannikov V.Z. Russkij jazyk v zerkale jazykovoj igry. M.: Jaz. rus. kul'tury, 1999.
10. Skovorodnikov A.P. Jazykovaja igra // Kul'tura russkoj rechi: jencikl. slovar'-sprav. / pod red. L.Ju. Ivanova, A.P. Skovorodnikova, E.N. Shirjaeva. M.: Flinta: Nauka, 2003. S. 796–803.
11. Cambrigde Advanced Learner's Dictionary [Electronic resource]. URL: http://dictionary.cambridge.org (retrieved on 19.01.2015).
12. Dictionary.com: view results from Webster's New Millennium Dictionary of English, Preview Edition (v 0.9.6) Copyright, 2003 – 2005 Lexico Publishing Group, LLC [Electronic resource]. URL: http://dictionary.reference.com (retrieved on 20.01.2015).
13. Free Online Dictionary of Computing [Electronic resource]. URL: http://foldoc.org (retrieved on 14.09.2007).
14. Oxford Advanced Learner's Dictionary: 7th ed. Oxford: Oxford University Press, 2005.
15. Word Web: Online Dictionary and Thesaurus // Word Net 3.0. Princeton: Princeton University, 2006 [Electronic resource]. URL: http://www.wordwebonline.com/copy.php (retrieved on 29.07.2008).

Language play in Internet communication

There is regarded the language play as one of the aspects of linguocreative work of a language personality in the communicative space of the Internet and described its peculiarities at various language levels: phonetic, lexical, lexical and semantic, morphologic and syntactic.

Key words: *the Internet, Internet communication, language play, language personality, communicative space, linguocreative work, speech production.*

(Статья поступила в редакцию 28.01.2015)