

УДК 811.111

ЛЮДЕМЫ ИНТЕРНЕТ-ДИСКУРСА

© 2009 г.

М.С. Рыжков

Елецкий госуниверситет им. И.А. Бунина

miry2007@yandex.ru

Поступила в редакцию 09.01.2009

Рассматривается лингвокреативный потенциал виртуальной языковой личности. Определена единица анализа и таксономии языковой игры – людема. Рассмотрена функциональная специфика этого лингвистического конструкта. Соответственно ярусам языковой системы каждый зафиксированный игровой приём проиллюстрирован примерами из русского и английского сегментов интернет-пространства. Сделан вывод об относительной универсальности набора людем, используемых в релевантных прагматических ситуациях русскими и английскими пользователями интернет-чатов.

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

Введение

Языковая система, как замечали еще последователи лингвистического натурализма, не является объектом статического порядка. Напротив, как живой, постоянно «омолаживающийся» организм язык со сменой очередной научной парадигмы вскрывает в себе новые возможности и механизмы, являет человеку новые формы. Бурное развитие и распространение информационных технологий и порождаемых ими коммуникативных форматов как индикатор эпохи постмодерна ознаменовало собой один из этапов генезиса семиотического кода. Современное состояние лингвистических исследований, посвящённых функционированию языка участников электронного дискурса, уже позволяет говорить о формировании новейшей языковедческой субпарадигмы, аккумулирующей актуальные на сегодняшний день идеи когнитивно-дискурсивного подхода.

В центре внимания настоящей статьи находится прецедентное для многих гуманитарных дисциплин понятие **языковая игра** (от нем. *Sprachspiel*), введённое в научный обиход в 40-х годах XX века австрийским философом Л. Витгенштейном в работе «Философские исследования» [4]. Рассматриваемый термин, перенесённый на почву интернет-дискурса, приобретает ключевое значение, поскольку общение, опосредованное компьютером (сравн. с термином *непрямая коммуникация* В.В. Дементьева [10]), 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 на стороне продуцента и дешифровки этих игровых приёмов на стороне реципиента электронного сообщения. Вот почему выявление и группировка (по ярусам языковой системы) маркеров языковой игры пользователей интернет-ресурсов представляется нам важной и интересной исследовательской задачей. Отметим, что данное сочинение носит компаративный характер, так как имеет в качестве объекта русско-английский **интернет-дискурс**¹. Эмпирическим материалом работы послужили транзакции² участников русского и английского языковых сегментов виртуального дискурса, полученные в результате стороннего наблюдения методом сплошной выборки. Корпусную базу составили 315 транзакций с популярных интернет-сайтов:

www.chat.yahoo.com, www.icq.com,
www.chatterhead.net, www.teenchat.com,
www.chat.mail.ru, www.moschat.ru,
www.chatme.ru.

Теоретическое обоснование

Надо отметить, что феномену языковой игры посвящено уже немало работ отечественных и зарубежных языковедов [6; 15; 18; 20; 23; 24; 26]. К фундаментальным, на наш взгляд, следует отнести указанные сочинения Д. Кристалла и В.З. Санникова. И если британский лингвист редуцирует языковую игру (*language play*) до понятия игры слов (*word play*), то его россий-

Таблица

Репрезентация людем в языке участников русско-английского интернет-дискурса

| Уровни языка | Людема | Пример из русскоязычного интернет-дискурса | % | Пример из англоязычного интернет-дискурса | % |
|----------------------|--------------------------------|--|----|---|----|
| ФОНЕТИКА | аллитерация | <i>Пипл</i> (от англ. <i>people</i> – люди), <i>пьярте посты</i> (от англ. <i>post</i> – сообщение) <i>просто!!!</i> | 7 | <i>Boo! Babe, stop blabbering about Bob's debugging boo-boos.</i> | 8 |
| | спунеризм | <i>подлодная водка</i> (← подводная лодка) | 1 | <i>playing lurker</i> (← lurking player) | 1 |
| | палиндром | <i>На в лоб, болван!</i> (↔) | 1 | <i>Pull up if I pull up...</i> (↔) | 1 |
| СЛОВООБРАЗОВАНИЕ | телескопическое словосложение | <i>сетеситет</i> (сетевой университет) | 7 | <i>irritainment</i> (irritating entertainment) | 14 |
| | графическая гибридизация | <i>ой-ой-ой-ой-как-я-рада-какое-развитие-событий!!!</i> | 10 | <i>donchaknowwhattosayaboutthis</i> (← doncha know what to say about this) | 14 |
| | апокона | <i>сис</i> (← сисадмин ← системный администратор) | 3 | <i>synch</i> (← synchronization) | 4 |
| | вербализация | <i>Поасим</i> (общаться в «аске», т.е. с пом. веб-браузера ICQ) <i>на парак?!!</i> | 1 | <i>Will you net</i> (contact somebody on the Internet) <i>me on Sunday?</i> | 1 |
| | «эхо-конструкция» | <i>клава-лава</i> (<i>лава</i> / <i>love</i> – любимая; <i>клава</i> – клавиатура) | 4 | <i>Polly-roly-poly</i> (Полли-коротышка) | 2 |
| | обыгрывание архаичных аффиксов | <i>Бывалыче зайду в чат-с, а оный ресурсеи полнэхонек преприятнейших юзарей.</i> | 2 | ----- | 0 |
| | «поросычья латынь» | <i>Аса бысыл лиси масальчисик!</i> (← А был ли мальчик?!) | 8 | <i>Anybodyay annaway atchay ithway emay erehay?</i> (← Anybody wanna chat with me here?) | 12 |
| ГРАФИКА И ОРФОГРАФИЯ | литуратив | <i>красавец Фредди Кроггер блин ты мой</i> | 3 | <i>I gonna make you little lousy lamer virtually literate in a pinch</i> | 1 |
| | панграмма | <i>Съешь же ещё этих мягких французских булок да выпей чаю!!</i> | 1 | <i>My usual phrase – the quick brown fox jumps over the lazy dog</i> | 1 |
| | эратив | <i>красафчег</i> (← красавчик) | 16 | <i>hartbreikin</i> (← heartbreaking) | 6 |
| ЛЕКСИКА | эсхрофемизм | <i>Да пошлц ты эту дерьмовочку на три буквы!!!</i> (WWW, т.е. послать в сеть Интернет) | 2 | <i>Fax me, bucks me!!!</i> (.....) | 2 |
| | эвфемизм | <i>Я с рабочего железа, в ЖЖ (Живой Журнал – Life Journal) не был ... мой писюк</i> (от англ. PC – персональный компьютер) <i>крякнул</i> (вышел из строя) | 2 | <i>You'd better stop your hacking tricks. Don't you know men with PCs</i> (officials whose job is to trace and suppress hackers' illegal activities) <i>are on your trail??</i> | 1 |
| | окказионализм | <i>крысодром</i> (коврик для «мышши» 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) | 9 | <i>...clicking like a mouse in cheese</i> (to speak like a mouse in cheese) | 16 |
| | сленговая деаббревиация | <i>ПТУ – Помоги Тупому Устроиться</i> | 6 | <i>UFO – United Friends of Obama</i> | 3 |
| | обратная калька | <i>a routeen</i> (← Putin ← Путин) <i>guy</i> | 2 | <i>trafik</i> (← трафик ← traffic) <i>jam</i> | 1 |
| | агноним | <i>фрустрация</i> | 2 | <i>feederism</i> | 1 |
| АК-С | | <i>Кризис</i> ⊗ <i>Финансовый</i> ⊗ <i>Интернет</i> ⊗ <i>Подорожает</i> ⊗ <i>Ну</i> | . | <i>Now. Evervthing. Seems. Clear. To me.</i> | . |

ский коллега понимает её в широком контексте как осознанную девиацию языковой нормы в противопоставлении языковой ошибке [18]. Ю.Д. Апресян, придерживаясь близкой трактовки, применяет к рассматриваемому конструкту шестиступенчатую градуальную шкалу для измерения языковых аномалий: 1) «правильно»; 2) «допустимо»; 3) «сомнительно»; 4) «очень сомнительно»; 5) «неправильно»;

6) «грубо неправильно». «Языковая игра, – утверждает ученый, – располагается, как правило, в верхней части шкалы» [цит. по: 18, с. 34].

Несмотря на то, что цитируемые работы не ориентированы на описание игрового потенциала собственно киберкоммуникации, думается, что ключевые положения концепции Санникова-Апресяна могут служить теоретическим обоснованием и нашей статьи.

Тем не менее, вопрос определения единицы языковой игры является наименее проработанным в исследованиях подобной тематики. В этом отношении нам представляется удачным вариант Е.Н. Галичкиной, предложившей для восполнения подобной терминологической лакуны номинацию «людема» (от лат. *ludus* – «игра»). Под последней исследователь понимает номинат игрового характера, результат хакерской или программистской бравады [5, с. 110]. Принимая за основу материальный экспонент данного термина, мы, в свою очередь, вкладываем в него несколько иное содержание, определяя **людему** как единицу «этического»³ (вариантного) порядка, объективирующую в дискурсе посредством конкретного игрового приёма лингвокреативные установки виртуальной языковой личности на её тезаурусном уровне⁴ и потенциально реализующую в релевантных прагматических ситуациях хотя бы одну из следующих функций: *коммуникативную, метакоммуникативную, номинативную, фатическую, эмоционально-экспрессивную, импрессиивную, манипулятивную, эстетическую, поэтическую, языкотворческую, магическую и/или диакритическую*.

Результаты эксперимента и их обсуждение

Мы не ставим целью рассмотреть все встретившиеся нам в виртуальном дискурсе средства языковой игры, так как некоторые людемы в речевых произведениях пользователей интернет-чатов носят фрагментарный, единичный характер, не отражая специфики этой сферы их употребления. Ограничимся лишь наиболее прецедентными и частотными из них.

Результаты проведённого исследования вербализуются в таблице, где соответственно ярусам языковой системы каждая людема иллюстрируется примерами как на русском, так и на английском языках (в скобках приводятся соответствующие авторские пояснения и уточнения). В таблице также приведена информация о репрезентативности каждой из рассматриваемых в статье единиц языковой игры в процентном отношении от общей выборки.

I. Так, было установлено, что лингвокреативные возможности виртуальной языковой личности на **фонетическом** ярусе системы языка реализуются не очень интенсивно. Это объясняется фактом переложения устной речи (разговорного регистра) на почву письменного гипертекста компьютера-машины. Корпусная база настоящего исследования позволила выде-

лить лишь три средства создания фонетического игрового эффекта в интернет-дискурсе: палиндром, спунеризм⁵ и один из основных элементов фоники – **аллитерацию** (симметрическое повторение однородных согласных звуков). Заметим, что последняя людема, придающая интонационную строгость электронным сообщениям, как правило, употребляется в сетевом общении в директивных, вокативных и оптативных речевых актах.

Палиндром определяется как сегмент текста, который, посредством зеркально-симметрической инверсии, обладает лингвопоэтической исключительностью и может рассматриваться как образец художественно-образительной речи [1]. В диссертационном исследовании А.В. Бубнова отмечается, что палиндром сочетает в себе игровую и поэтическую функции [1, с. 35]. Однако в компьютерно-опосредованной коммуникации функциональная специфика данной людемы расширяется: палиндром начинает употребляться ещё и с целью оказания влияния на собеседника (манипулятивная функция), а также для выражения субъективно-психологических состояний коммуникантов (эмоционально-экспрессивная функция).

Спунеризм определяется как бессознательная оговорка или ее умышленная игровая имитация, при которой два контактно расположенных слова во фразе «меняются» инициальными частями [3, с. 119]. Данный фоносиллабический хиазм, обладая выраженной юмористической спецификой, при намеренном использовании, как правило, указывает на начало соревновательного витка в общении, когда в условиях ограниченного коммуникативного выбора пользователям интернет-чатов приходится вступать в конкурентную борьбу за возможность наладить контакт с потенциальными собеседниками. Включение в речевую цепочку спунеризмов свидетельствует о сформированности у коммуниканта оригинального идиостиля. Подобно аллитерации и палиндрому, спунеризм является хорошим визуальным аттрактантом, фокусируя внимание общающихся в заданном направлении. Однако перенасыщение транзакции такими перестановками звуков (или групп звуков) может вызвать отрицательный перлокутивный эффект – потерю «живости» восприятия поступающей информации.

II. Игровой потенциал языка пользователей интерактивных сетевых ресурсов представляет значительный интерес и в **словообразовательном** ракурсе. Здесь нами были зафиксированы такие людемы, как «поросычья латынь», «эхоконструкция», вербализация, телескопическое

словосложение, графическая гибридикация, апокопа, обыгрывание архаичных аффиксов.

«**Поросьячья латынь**» (калька с англ. *Pig Latin*) – особый семиотический код, в основе которого лежит универсальная операция перемещения начальных согласных в конец слова и инкорпорирования дополнительного слогового элемента (обычно *ai/ay*) в английском языке, либо добавления слога, состоящего из фиксированной согласной (обычно *c/z/b/f*) и гласной предшествующего слога в русском языке. Описанные словообразовательные паттерны являются конвенциональными и, как правило, не подвергаются никаким трансформациям. Объектом подобного «кодирования» зачастую становятся прецедентные для англо-русской виртуальной лингвокультуры интеррогативы. Использование этой людемы имеет важное прагматическое значение: в частности, намеренно замедляя процесс социализации виртуальной языковой личности, данный игровой приём нередко служит дискурсивным барьером для пользователей-новичков, незнакомых с устоями виртуального *сетикета* (калька с англ. *netiquette*), а в иных случаях используется просто в целях привнесения рекреационного (развлекательного) компонента в полилог интернет-чата.

В процессе анализа языкового материала наше внимание привлек еще один интересный феномен – «способ экспрессивного словообразования», который термируется исследователями как «повтор-отзвучие», «фокус-покус приём» или «**эхо-конструкция**» [18, с. 168]. Последняя номинация нам представляется наиболее удачной. Этот приём языковой игры заключается в том, что слово «повторяется с изменением начального звука или группы звуков», образуя «своеобразный рифмованный прицеп <...> отзвучие к базовому слову» [22, с. 48–52], придавая лексической единице дополнительную смысловую нагрузку [19, с. 11].

Рассмотрим также одну из форм конверсии – **вербализацию** (оглаголивание), т.е. морфолого-синтаксический способ (без)аффиксального словообразования, предполагающий частеречный переход в направлении от имени к глаголу, при котором слово начинает употребляться в новой синтаксической функции, что нередко привносит в общение элемент неожиданности и новизны, центрируя внимание собеседника в нужном для достижения перлокутивного эффекта русле. Характерной особенностью вербализации 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 рассматриваемых глаголов, благодаря чему полученные конструкции могут быть отнесены к разряду фразовых глаголов (напр., *sex up*, *screen through*).

Оглаголивание, равно как и некоторые другие зафиксированные нами людемы, раскрывающие словообразовательные возможности английского и русского языков в Интернет-пространстве, являются реализациями закона экономии речевых усилий отправителя и получателя информации, который, по мнению Е.С. Конопкиной [13], предполагает антиномию минимизации (вербализация, **апокопа**, **телескопическое словосложение**) и урбанизации (**графическая гибридикация**). В первом случае словообразовательные изменения объясняются стремлением к цельнооформленности и компактности, а во втором – действием «механизма детализации, конкретизации, расщепления мысли, понятия» [13, с. 6].

Такое явление игрового окказионального словообразования, реализующее в киберкоммуникации поэтическую и импрессионную функции, как **обыгрывание архаичных аффиксов**, по результатам нашего исследования, малорепрезентативно в русском сегменте и вообще не представлено в английском.

III. В области «игрового экспериментирования» участников интернет-дискурса с **графикой и орфографией** особое внимание автора привлекли такие людемы, как панграммы, литуративы и эрративы.

Панграмма (от греч. *pan gramma* – каждая буква) – идеографический скрипт, обычно состоящий из одного предложения или цепочки слов, где каждая буква алфавита употребляется хотя бы один раз. Панграммы, традиционно используемые для тестирования различных шрифтов в компьютерных программах, в последнее время получили иную функциональную специфику в сети Интернет. Например, популярные русская и английская панграммы «*съешь же ещё этих мягких французских булок да выпей чаю*» и «*the quick brown fox jumps over the lazy dog*» в соответствующих языковых сегментах киберпространства нередко используются с иллюкутивной установкой «достижение комического эффекта, подготовка собеседника к восприятию следующего коммуникативного хода». Важно отметить, что подобные текстовые элементы, являясь в интернет-дискурсе развернутыми заменами междометий, необязательно

предполагают ответную реакцию со стороны партнера по общению.

Лигуриатив (от лат. *litura* – зачеркивание) может быть определен как особый приём выражения игровых потенций языка интернет-чатов посредством начертательного «зачёркивания» в целях опосредованной экспликации скрытых прагматических смыслов речевого произведения, которые напрямую не могут быть выражены по каким-то причинам в интернет-полилоге [8]. Причём выражение недосказанности лигуриативом градуально: двойное зачёркивание призвано усилить искомый перлокутивный эффект. Данная людема рассматривается нами как одно из средств непрямого общения – содержательно-осложненной коммуникации, «в которой понимание высказывания включает смыслы, не содержащиеся в собственно высказывании, и требует дополнительных интерпретативных усилий со стороны адресата» [10, с. 5]. Лигуриативы, функционируя в английском (главным образом, двойное зачёркивание) и русском интернет-сегментах, являются прерогативой преимущественно компьютерно-опосредованной коммуникации.

Г.Ч. Гусейнов, исследуя ассиметричные языковые формы пользователей интернет-ресурсов, предложил для них новый термин – **эрратив** (от лат. *errare* – ошибаться), т.е. целенаправленное искажение орфографической нормы. Как утверждает лингвист, «эрративы в пике расхожего мнения – удел грамотных» [8]. Орфографические конвенции, как правило, нарушаются интернет-пользователями не по причинам изначальной неграмотности, а в целях придания общению игрового характера. Именно поэтому мы относим эрративы к разряду людем интернет-дискурса. Основной причиной массового распространения этого языкового феномена в виртуальном пространстве, на наш взгляд, является комплексный *мотив аффилиации*, т.е. потребность принадлежать к какой-то социально-значимой группе со своими правилами и традициями. Эрративы как своего рода код-доступ в интернет-сообщество могут быть условно поделены на первичные (напр., *красафчек*) и вторичные (напр., *красафчек*). Последние являются гипертрофированной коррекцией первых. Подобные аномалии конструктивного порядка начинают функционировать как самостоятельные лексемы, репрезентируя один из пластов интернет-жаргона. В рамках нашего исследования нам представляется любопытным следующее наблюдение: эрративное 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.

IV. На **лексико-семантическом** ярусе статус людям получили такие языковые явления, как эсхрофемизмы, агнонимы, эвфемизмы, окказионализмы, случаи семантической декомпозиции фразеологизмов, обратные кальки и сленговые деаббревиации.

Под **эсхрофемизмом** понимается фигура речи, «в которой любое слово паронимически, т.е. по более или менее отдаленному созвучию, или парасемически, т.е. по более или менее отдаленному предметному сходству, преобразуется в сквернословие» [7]. В основе эсхрофемизации лексемы или фраземы лежит замена основного обценного значения обыденным с сохранением и семантической структуры обыденного, и иллокутивной силы обценного [9, с. 235].

В монографии Г.Ч. Гусейнова «Советские идеологемы в русском дискурсе 1990-х» получает освещение интересная гипотеза, согласно которой «эсхрофемизм облегчает освоение слишком большого массива новизны» [9, с. 225]. Этот тезис, на наш взгляд, справедлив и для электронного дискурса, так как гипертекстуальное наполнение киберпространства в мировых масштабах увеличивается значительными темпами: в виртуальной среде ежедневно появляется большое количество новых ресурсов, расширяющих коммуникативный диапазон пользователей синхронных жанров (например, интернет-чатов). 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, а создаваемые при этом эсхрофемизмы – как неотъемлемую, хотя и ненормативную, часть виртуальной концептосферы в её актуальном состоянии.

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 языкового явления. Вот почему часто нелегко провести демаркационную линию между эсхрофемизмами и табуированной лексикой.

Такому человеку электронного дискурса, как **агнонимы** (от греч. *ἄ* – «не», *γνώσις* – «знание» и *ὄνομα*, *ὄνυμα* – «имя») обычно определяют как совмещённые (лексические / фразеологические)

единицы родного языка, семантика которых неизвестна, непонятна или малопонятна большей части его носителей⁶ [14]. Агнонимия обычно охватывает такие пласты лексического уровня, как диалектизмы, архаизмы и слова-термины. Участники интернет-дискурса, вводя подобную лексику, стремятся произвести впечатление на собеседников, повысить свой коммуникативный статус в микросообществе чата. Важно отметить, что юмористический эффект подобного речевого произведения не является запланированным. В то же время агнонимы нередко провоцируют коммуникативные риски: в результате недопонимания теряется общность тематического ядра полилога интернет-чата, вследствие чего из него выводятся актуальные для конкретного речевого отрезка смыслы. Нам представляется, что данная людема не может быть маркирована как национально-специфическая (как для русской, так и для английской виртуальной лингвокультуры), поскольку механизмы её порождения и особенности функционирования в электронном дискурсе универсальны.

Что касается таких приёмов языковой игры лексико-семантического уровня, как **эвфемизмы**, **окказионализмы** и **трансформации фразеологизмов**, отличительной особенностью их употребления в игровом контексте интернет-дискурса является то, что они помимо собственно людической и информативной выполняют ещё и контактоустанавливающую функцию корпоративного общения, являясь одной из базовых компонент компьютерного социолекта. Примечательно, что нарушения семантической связности английских фразеологизмов по частотности почти вдвое превышают аналогичное языковое явление в русском интернет-сегменте. Это, очевидно, свидетельствует о том, что подобное индивидуально-авторское новаторство англоязычных чаттеров является одним из наиболее операциональных средств преодоления тематической статичности, достижения высокой образности и афористичности их речевых произведений, в то время как фразеологический фонд русского интернет-сегмента более устойчив к подобному лексическому варьированию. Интегральным для обоих языков является употребление (в целях привлечения большего внимания) трансформированных ФЕ преимущественно в инициальной части транзакции.

Обратные кальки и **сленговые деаббревиации**, практически не имеющие отношения к реалиям компьютерной сферы в семантическом плане, напротив, в большинстве случаев являют

собой примеры осмысления и переработки англо-русским интернет-сообществом интертекстуального потенциала таких смежных с виртуальным дискурсом, как политический, массмедийный, рекламный, публицистический, бытовой и др.

V. **Парцелляция** как «способ речевого представления единой синтаксической структуры <...> несколькими коммуникативно самостоятельными единицами» [2, с. 369] 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 заменители – эмотиконы (от англ. *emotional icon*). Отметим, что этот вид пиктограммы как разделительная полоса между парцелляциями зафиксирован в обоих интернет-сегментах.

Заключение

Одной из существенных характеристик интернет-дискурса является коммуникативная диффузность виртуальной языковой личности. Именно поэтому в киберпространстве особую ценность приобретают элементы экспрессивности, образности, наглядности, аттрактивности. Чтобы снять компенсаторность коммуникативного поведения, участники электронного общения эксплицируют свои лингвокреативные установки посредством включения в состав речевых произведений языковых единиц игрового порядка – людем. Разнообразие и полифункциональность характерных для электронного дискурса приёмов языковой игры (общее число зафиксированных в работе людем – 21) указывает на то, что авторское экспериментирование с языковыми формами является одним из главных средств преодоления ограничений, накладываемых каналом передачи информации.

В статье была сделана попытка комплексного рассмотрения языкотворческого потенциала компьютерно-опосредованной коммуникации. Пользователи интерактивных ресурсов наиболее активно используют возможности 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. Автору показалось интересным то, что *каламбур* как самое распространенное в традиционных форматах (напр., в художественной литературе) средство языковой игры, с которым нередко идентифи-

цируется само родовое понятие, оказался практически не представлен в корпусной базе работы (удалось зафиксировать лишь один случай, отнесённый впоследствии к статистической погрешности).

Исследование носило компаративный характер, так как в качестве его объекта был избран англо-русский интернет-дискурс. Сравнительный анализ показал, что, несмотря на наличие национальных особенностей формоупотребления и функционального варьирования некоторых зафиксированных людей, налицо тенденция к унификации игровых возможностей смыслового кода русско- и англоязычных пользователей интернет-чатов, что, очевидно, свидетельствует о начавшемся в виртуальном пространстве процессе постепенной неузуальной контаминации языков, обслуживающих национальные сегменты сети Интернет.

К наиболее перспективным направлениям настоящего исследования можно отнести (1) более подробное описание и экземплификацию функционального диапазона единицы языковой игры – людемы, (2) выделение интегральных людей для смежных с виртуальным институциональных и персональных дискурсов, (3) рассмотрение социо- и прагмалингвистических особенностей языкотворческого потенциала интернет-дискурса, (4) контрастивный анализ маркеров лингвокреативности других языковых сегментов сети Интернет.

Примечания

1. Под *интернет-дискурсом* мы понимаем многожанровое коммуникативное пространство, представленное совокупностью (статических / динамических) текстов, обусловленных амбивалентной (устно-письменной) спецификой сферы общения [16, с. 139]; способ представления виртуальных языковых личностей в единстве психологических, социальных, национальных, этических и других характеристик [12, с. 53].

2. В статье *транзакция* рассматривается как единица когнитивно-прагматического моделирования интернет-дискурса, предполагающая социальное взаимодействие в условиях заданности позиций партнеров по общению [17, с. 640] (сравн. с понятием *трансмиссионного сегмента*, т.е. отдельного постинга, отправляемого интернет-пользователем в чат [21, с. 13]).

3. Подробнее о терминологическом противопоставлении *эмических* и *этических* единиц языка в рамках тагмемики см. работу К. Пайка [25].

4. Согласно концепции *языковой личности* Ю.Н. Караулова, только начиная с лингвокогнитивного (тезаурисного) уровня, промежуточного между вербально-семантическим и мотивационным, «оказывается возможным индивидуальный выбор, личностное предпочтение <...> одного понятия другому» [11, с. 53], а, следовательно, и экспериментирование с языковыми формами.

5. *Спунеризмы* (от англ. *spoonerism*) обязаны своим появлением профессору Оксфордского университета В.А. Спунеру, в честь которого этот феномен и получил свое название. Отечественные языковеды предлагают альтернативный термин – *минианаграммы* (*миниграммы*), а во французской лингвистической традиции подобное явление получило название *контрпетри*.

6. *Агнонимы* не следует путать с *редкими словами*. Последние в режиме рецепции не вызывают значительных затруднений у носителей языка и детерминируются исключительно критерием частотности речеупотребления. Также необходимо различать агнонимы и *эрзац-слова* – элементы словотворчества, созданные искусственно и, следовательно, неизвестные литературному языку вообще [5, с. 110].

Список литературы

1. Бубнов А.В. Лингвопоэтические и лексикографические аспекты палиндромии. Автореф. дис... докт. филол. наук. Орел, 2003. 38 с.
2. Ванников Ю.В. Парцелляция // Лингвистический энциклопедический словарь / Под ред. В.Н. Ярцевой. М.: Большая Российская энциклопедия, 2000. С. 369.
3. Векшин Г.В. О структуре и функциях спунеризма // Материалы VIII-й Международ. науч. конф. / Отв. ред. проф. А.В. Пузырёв. М. – Ульяновск: Институт языкознания РАН; Ульяновский гос. университет, 2008. С. 119–121.
4. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Лингвистическая прагматика. М.: Прогресс, 1985. Вып. XVI. С. 79–99.
5. Галичкина Е.Н. Людический потенциал компьютерного сленга как лингвокультурного феномена // Вестник МГОУ. Серия «Лингвистика». М.: Изд-во МГОУ, 2007. № 2. С. 108–114.
6. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Полиграфист, 1996. 214 с.
7. Гусейнов Г.Ч. Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и литературы сетевых людей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2000/43/main8.html> (дата обращения: 13.01.2009).
8. Гусейнов Г.Ч. Неполная коммуникация в блогосфере: эрративы и литуративы [Электронный ре-

сурс]. – Режим доступа: <http://speakrus.ru/gg/litulative.htm> (дата обращения: 13.01.2009).

9. Гусейнов Г.Ч. Советские идеологемы в русском дискурсе 1990-х. М.: Три квадрата, 2003. 272 с.

10. Дементьев В.В. Непрямая коммуникация. М.: Гнозис, 2006. 376 с.

11. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. Изд. 6-е. М.: Издательство ЛКИ, 2007. 264 с.

12. Компанцева Л.Ф. Виртуальный дискурс: к истории понятия // Наукові записки Луганського національного університету. Серія «Філологічні науки»: Зб. наук. праць. Луганск: Альма-матер, 2008. Вып. 7. Т. 3. С. 42–65.

13. Конопкина Е.С. Минимизация слов и морфем как явление словообразования. Автореф. дис... канд. филол. наук. Елец, 2005. 23 с.

14. Морковкин В.В., Морковкина А.В. Русские агнонимы (слова, которые мы не знаем). М.: АО «Астра семь», 1997. 414 с.

15. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта: Наука, 2006. 344 с.

16. Рыжков М.С. Речевая стратегия фасцинации участников интернет-дискурса // Вопросы филологии. М., 2008. № 4. С. 139–145.

17. Рыжков М.С. Трансакция как единица когнитивно-прагматического моделирования интернет-дискурса // Международный конгресс по когнитивной лингвистике: Сб. мат. Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2008. С. 640–642.

18. Отв. ред. Н.Н. Болдырев. Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2008. С. 640–642.

19. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.

20. Симутова О.П. Языковая игра в словообразовании (на материале немецкого и русского языков). Автореф. дис... канд. филол. наук. Уфа, 2008. 16 с.

21. Сопова Т.Г. Языковая игра в контексте демократизации художественной речи в последние десятилетия XX века. Автореф. дис... канд. филол. наук. СПб, 2007. 22 с.

22. Шкапенко П.В. Специфика реализации прагмалингвистических принципов в интернет-дискурсе. Автореф. дис... канд. филол. наук. М., 2008. 28 с.

23. Янко-Триницкая Н.А. Штучки-дрючки устной речи: (Повторы-отзвучия) // Русская речь. №4, 1968. С. 48–52.

24. Augarde T. The Oxford guide to word games. Oxford. NY, 2003. 320 p.

25. Crystal D. Language play. Penguin books, 1999. 272 p.

26. Pike K.L. Talk, thought, and thing: The emic road toward conscious knowledge. □ Dallas: Summer Institute of Linguistics, 1993. 85 p.

27. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. Dordrecht – Boston – Lancaster: D. Reidel, Kluwer Academic Publishers, 1985. 320 p.

LUDEMES OF THE INTERNET DISCOURSE

M.S. Ryzhkov

The article focuses on the linguocreative potential of a virtual language personality. The functional specificity of this linguistic phenomenon is examined. According to language layers, each ludic means to be fixed is illustrated with examples from the Russian and English segments of cyberspace. The author concludes that the set of ludemes used in relevant pragmatic situations by Russian and English users of Internet chats is relatively universal.

Keywords: ludeme, language play, Internet discourse, transaction, virtual language personality, national specificity.