

ФИЛОЛОГИЯ

(шифр научной специальности: 10.02.19)

Научная статья
УДК 811.11-112
doi: 10.18522/2070-1403-2024-102-1-111-116

ЯЗЫКОВЫЕ СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ЛИНГВОКРЕАТИВНОСТИ В КОММУНИКАТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ИНТЕРНЕТ ДИСКУРСА

© *Елена Сергеевна Шилова*

Ростовский юридический институт МВД России, г. Ростов-на-Дону, Россия
e.s.shilova@mail.ru

Аннотация. Рассматриваются основные лингвистические определения понятия «лингвокреативность». Представлена классификация основных функций языковой игры в условиях Интернет дискурса. Отмечено, что активное использование лингвокреативности в рамках интернет дискурса объясняется тем, что языковая игра подразумевает множество способов актуализации, а также с ее помощью усиливается эмоциональная составляющая сообщения. В процессе реализации языковой игры Интернет коммуниканты стремятся достичь максимальной выразительности высказывания при использовании минимального текстового объема сообщения, поста, высказывания.

Ключевые слова: лингвокреативность, интернет дискурс, интернет коммуниканты, языковая игра, самопрезентация, эрративы, функции языковой игры.

Для цитирования: Шилова Е.С. Языковые средства реализации лингвокреативности в коммуникативном пространстве Интернет дискурса // Гуманитарные и социальные науки. 2024. Т. 102. № 1. С. 111-116. doi: 10.18522/2070-1403-2024-102-1-111-116.

PHILOLOGY

(specialty: 10.02.19)

Original article

Linguistic means of implementing linguocreativity in the communicative space of internet discourse

© *Elena S. Shilova*

Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia, Rostov-on-Don, Russian Federation
e.s.shilova@mail.ru

Abstract. The main linguistic definitions of the concept of “linguocreativity” are studied. The authors considered the classification of the main functions of the language game in the conditions of Internet discourse. It is also noted that the active usage of linguocreativity in the framework of Internet discourse is explained by the fact that the language game implies many ways of actualization and also with its help the emotional component of the message is enhanced. The main principle of the effective work of the language game is the desire to achieve maximum expressiveness of the utterance using a minimum text volume for this.

Key words: linguocreativity, Internet discourse, Internet communicants, language game, self-presentation, erratives, language game functions.

For citation: Shilova E.S. Linguistic means of implementing linguocreativity in the communicative space of internet discourse. *The Humanities and Social Sciences*. 2024. Vol. 102. No 1. P. 111-116. doi: 10.18522/2070-1403-2024-102-1-111-116.

Введение

Определение понятия «лингвокреативность» можно рассмотреть в работах Т.А. Гридиной, Е.И. Горошко, Ю.Д. Апресян, Н.Д. Арутюновой, Е.А. Земской, Н.В. Данилевской, Л.В. Щербы. Понятия «лингвокреативность» и «языковая игра» являются тождественными в данном лингвистическом исследовании.

Т.А. Гридина отмечает, что «языковая игра» способствует «обновлению» языкового стандарта в целом и дает возможность «самопрезентации» личности в разных сферах и формах ее речевого творчества [6, с. 145].

В статье Ю.Т. Апресяна «Языковые аномалии: типы и функции» дается определение понятия языковой аномалии и представлена классификация аномалий, которые могут проявляться на любом уровне языка. Соответственно, существуют такие виды языковых аномалий как: фонетические, морфологические, синтаксические, семантические, прагматические [1, с. 67].

Обобщив научные работы лингвистов, исследующих явление языковой игры, мы приходим к выводу, что лингвокреативность представляет собой намеренное отклонение от литературной нормы и создание новой языковой формы выражения речевых высказываний.

Обсуждение

Лингвокреативность используется в различных дискурсах для эффективного воздействия на реципиента. Однако чаще всего мы отмечаем активную реализацию лингвокреативности в сети Интернет, в социальных сетях, блогах, форумах, чатах. Языковая игра применяется для создания определенного эффекта у адресата. Отметим наиболее значимые факторы эффективности языковой игры:

- осознанное создание в речи аномальной формы языковой единицы;
- не общепринятое употребление языковых средств или их комбинаций;
- языковая игра является индивидуально-авторским процессом [7, с. 567];
- активизация языковой компетенции коммуникантов.

Исходя из данных факторов, стоит отметить, что в процессе реализации лингвокреативности происходит размытие границ между кодифицированным литературным языком и разговорной речью [4, с. 107]. Активное использование лингвокреативности в современном обществе объясняется тем, что языковая игра подразумевает множество способов актуализации, а также с ее помощью усиливается эмоциональная составляющая сообщения.

В коммуникативном пространстве Интернет дискурса всё чаще предоставляется возможность не только для нестандартного употребления уже известных слов и выражений, но и для активного применения необычных синтаксических оборотов, фонетических сочетаний и графических средств, способствующих развитию интереса собеседника к процессу коммуникации [5, с. 120].

Современные лингвисты активно изучают и применяют на практике свойства и приемы языковой игры. На данном этапе развития лингвистики существует несколько подходов к интерпретации явления лингвокреативности и ее связи с языковой нормой. Но, изучая саму сущность языковой игры, мы отметили, что во многих научных лингвистических трудах языковая игра довольно многофункциональна и имеет полное право активно применяться в коммуникации. В зависимости от цели адресанта можно выделить такие функции лингвокреативности, как: комическая (создание позитивного настроения, развлечение собеседника), экспрессивная (передача эмоций), оценочная (субъективная оценка событий, фактов), манипулятивная (процесс оказания воздействия на адресата с целью принятия нужного для адресанта решения) и изобразительная (придание речи образности).

Существуют и другие классификации основных функций языковой игры. Т.П. Куранова в своем научном труде «Функции языковой игры в медиаконтексте» выделяет следующие функции языковой игры [10, с. 275].

- *Развлекательная функция.* Исследуя примеры из Сети наглядно видно, что Интернет коммуниканты используют приемы языковой игры в основном для развлечения адресата. Основной целью является снятие напряженной коммуникативной обстановки.
- *Функция выразительности речи.* Языковая игра способствует появлению заинтересованности у собеседника. Для привлечения и удержания внимания необходимо разнообразить обыденные фразы.
- *Смыслообразующая функция* позволяет продуцировать новые ассоциативные связи наряду с уже существующими смысловыми контекстами в каждом конкретном тексте, высказывании.
- *Языкотворческая функция.* Лингвокреативность обогащает язык новыми языковыми средствами: лексическими оборотами, фонетическими процессами и синтаксическими

единицами. Вновь появившиеся языковые элементы в рамках интернет дискурса зачастую способны трансформироваться и в другие сферы социальной жизни и полноценно функционируют в других видах дискурса

- *Компрессивная функция.* Данная функция позволяет эффективно реализовать «закон экономии речевых усилий». По мнению Е.Б. Кургановой компрессивная функция языковой игры обеспечивает скорость передачи речевых высказываний, что очень актуально для интернет-коммуникации [11, с. 22].
- *Экспрессивная (воздействующая) функция.* Коммуниканты в Сети для привлечения внимания реципиентов всегда находятся в поиске новых и оригинальных способов, используя языковую игру. Это имеет важное значение для решения коммуникативных задач и значительно влияет на эмоциональную сферу.
- *Оценочная функция.* Одним из основных приемов языковой игры является оценочная функция. Блогеры и авторы постов активно используют языковую игру, чтобы выразить свое субъективное мнение о различных событиях и фактах. Эта оценка может быть как положительной, так и отрицательной. Интересно, что в Интернете можно экономить пространство и одновременно использовать максимум языковых средств. А.П. Репьев в своих трудах, указывает на то, что каждая языковая единица в тексте работает на его эффективность [12].

Изучив основные функции языковой игры, можно с уверенностью отметить, что в своей сущности языковая игра представляет собой процесс достижения максимальной выразительности речевого высказывания посредством использования минимального объема текстового материала. Если рассматривать реализацию процесса лингвокреативности в социальных сетях, интересен тот факт, что языковая игра помогает высказать свое мнение в дискуссиях, оставляя необычный комментарий под постом и возможность выразить свое отношение к происходящим событиям. Соответственно, в результате такого общения – найти единомышленников.

Рассмотрим основные цели языковой игры в социальных сетях:

- оказание воздействия на одного или более адресатов;
- самопрезентация самого адресанта.

Эти цели возможно реализовать с помощью разных приемов языковой игры. В данной статье мы рассмотрели и проанализировали те приемы, которые показались нам наиболее интересными и удачными. Один из самых простых приемов – использование различных графических и шрифтовых возможностей компьютерного письма. Этот способ может использоваться для выделения важных моментов в тексте – использование CAPS LOCK, выделение курсивом, жирный шрифт:

Еще один графический прием – разбивка слов на слоги с использованием дефиса между ними. Это может использоваться для подчеркивания иронии или насмешки:

Мне непонятно почему все говорят, что девушке обязательно нужно выйти замуж до 30 лет. По-че-му?!

В нашем демонстрационном материале большинство эрративов орфографические и фонетические – выражения, которые играют с орфографией или фонетикой слов. Это может быть использовано для создания эффекта иронии или даже самоиронии:

жырненькая; ящетаю; инторнеты; спицальна; понимаши.

Некоторые авторы постов используют эрративы для именования профессий или занятий с ироническим оттенком:

диванные войны; куленары.

Кроме того, эрративы могут использоваться в качестве саркастической реакции на безграмотность, как в следующем примере:

ОБАЖАЮ таких таницующих мужиков)))

По мнению Н.Г. Шаповаловой эрративы проявляют себя в качестве эстетического оформления бунта нового «компьютерного» поколения против общепринятого мнения большинства [13, с. 294]. Однако, исследуя примеры использования эрративов в сети мы пришли к выводу, что они в своем большинстве являются творением отдельных интернет-коммуникантов, которые не всегда являются частью какой-либо субкультуры.

Также, считаем важным отметить, что графические эрративы используются гораздо чаще, чем семантические эрративы, поскольку вторые требуют большей языковой грамотности и начитанности от автора. Семантические эрративы представляют собой нестандартные грамматические или лексические комбинации слов и словосочетаний.

Все вышеупомянутые примеры языковой игры ясно демонстрируют два основных принципа реализации интернет-коммуникации – избыточность и экономия. Принцип экономии мышечных усилий при нажатии клавиш на гаджетах в процессе интернет-коммуникации объединяет в себе частое использование сокращений в стремлении к необычности самовыражения: *норм, щас, чё, бро*.

Вторым аспектом реализации принципа экономии является отсутствие знаков пунктуации, например, пользователи социальных сетей опускают точки, запятые и вопросительные знаки. Предложения зачастую начинаются со строчных букв:

только сейчас узнал о какой галочке идет речь; а потом звонит телефон ты где у нас рабочий день

При рассмотрении принципа избыточности в интернет дискурсе, стоит отметить его реализацию через повторение букв (в основном гласных), для создания эмоционального эффекта или особого звучания:

дааа суууупер; оооокей; хорошоооо; спасиииибо.

Считаем важным выделить также активное использование голофрастических конструкций на современном этапе развития интернет-коммуникации. Голофразис – это прием, при котором несколько слов объединяют в одно, опуская пробелы. Это могут быть:

- различные устойчивые междометные восклицания: (*ойвсё; божемой; щасумру*)
- дискурсивные реплики и союзы: *итогдалие (и так далее); чоуи (что уж); все такоэ (все такое); патамушита (потомучто); есличо (если что); итоле (что ли); ящетаю (ясчитаю).*

Подводя итог нашего исследования сущности языковой игры, ее функций, целей и способов выражения в интернет дискурсе, мы выяснили что, в зависимости от природы выражения языковых средств языковую игру можно подразделить на следующие виды: семантическая, синтаксическая и смешанная.

В качестве ядра языковой игры могут выступать элементы уровней языковой системы:

- на фонемном уровне лингвокреативность выражается с помощью фонем;
- на морфемном уровне в процессе создания лингвокреативности используются морфемы;
- на лексическом уровне для реализации лингвокреативности коммуниканты применяют слова и фразеологизмы;
- на синтаксическом уровне – словосочетания.

Соответственно, в лингвокреативном процессе используются элементы различных языковых уровней. Семантический вид языковой игры реализуется при помощи полисемии, синонимии, омонимии, паронимии, антонимии, фразеологические обороты, а также ирония, метафора или гиперболы. Слова, как правило, создают ядро языковой игры семантического вида. Например:

– *А вы знаете имя самой счастливой женщины в России?*

– *Нет...*

– *Ее зовут Галина.*

– *Откуда вы то взяли?*

– *Посудите сами: ведь, всё, что делается у нас – делается только для нее... для «галочки»)).*

В данном примере языковая игра основывается на актуализации двух значений слова «галочка»:

1. Женское имя;
2. Пометка в виде схематического изображения летящей птички (V).

Поставить галочку. Для галочки (только для формального отчёта; разг. неод.). (см. Толковый словарь русского языка С.И. Ожегова).

Синтаксический вид языковой игры реализуется посредством механизмов добавления, замещения, перестановки знака в тексте, а также посредством некоторых стилистических фи-

гур (перечисление, полисиндетон, асиндетон, синтаксический параллелизм, парцелляция, простой хиазм) [3, с. 33]. В интернет дискурсе, как правило, мы наблюдаем использование простого хиазма, который представляет собой крестообразное изменение последовательности слов. Рассмотрим пример:

Самое лучшее – жить преимущественно своими мыслями и чужими чувствами, самое худшее – жить чужими мыслями и своими чувствами

В данном примере, мы видим иллюстрацию использования простого хиазма: *Самое лучшее самое худшее*. При создании языковой игры смешанного вида участвуют как семантические, так и синтаксические механизмы.

Считаем также важным отметить, что следует разграничивать языковую игру в Интернете и языковую игру за пределами сети интернет: то, что нормативно в онлайн, в оффлайне не может быть нормой, соответственно, и критерии определения языковой игры в этих сферах должны быть разными.

Выводы

Нормы языка в онлайн и офлайн сферах могут существенно отличаться, и определить их границы достаточно сложно. Тем не менее, в интернете лингвокреативный компонент становится все более ярким, и использование языковой игры становится все более изоциренным. Возможно, именно языковая игра может стать базой для создания новых жанров в интернет дискурсе.

Список источников

1. Апресян Ю.Д. Языковые аномалии: типы и функции // Res Philologica: Филологические исследования. Памяти академика Георгия Владимировича Степанова (1919–1986) / Под ред. Д.С. Лихачева. М., JL: Наука, 1990. С. 50–71.
2. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык (к проблеме языковой «картины мира») // Вопросы языкознания. 1987. № 3. С. 3–19.
3. Береговская Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания. 1996. № 3. С. 33.
4. Горошко Е.И., Жигалина Е.А. Виртуальное Жанроведение: устоявшееся и спорное // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия: Филология. Социальные коммуникации. 2011. Т. 24 (63). № 1. Ч. 1. С. 105–124.
5. Горошко Е.И., Полякова Т.Л. К построению типологии жанров социальных медий // Жанры речи. 2015. № 2 (12). С. 119–127.
6. Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2012. 253 с.
7. Данилевская Н.В. Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / Под ред. М.Н. Кожинной. М.: Флинта; Наука, 2006. С. 657–658.
8. Данилевская Н.В. Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка. М.: Флинта; Наука, 2003. – URL: <http://enc-dic.com/stylistic/Jazkovaja-igra-160/> (дата обращения 09.10.2023).
9. Земская Е.А. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука, Глава V. 2003. С. 39–54.
10. Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. 2010. № 3. С. 272–277.
11. Курганова Е.Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте // Автореф. дис. канд. филол. наук. Воронеж, 2004. 24 с.
12. Репьев А.П. Язык рекламы. Ч. II. – URL: http://repiev.ru/articles/ad_langII.htm (дата обращения 03.11.2023).

13. *Шановалова Н.Г.* ОРФО-арт как пример карнавального общения в виртуальной реальности // *Филологические этюды: Сборник научных статей молодых ученых. В 3 ч. Саратов: Изд-во Саратовского университета, 2008. Вып. 11. Ч. II. С. 292–295.*
14. *Щерба Л.В.* О тройном аспекте языковых явлений // *Языковая система и речевая деятельность. Л.: Наука, 1974. С. 24–39.*

References

1. *Apresyan Yu.D.* Linguistic anomalies: types and functions // *Res Philologica: Philological studies. In memory of Academician Georgy Vladimirovich Stepanov (1919–1986) / Edited by D.S.Likhachev. M., JL: Nauka, 1990. P. 50–71.*
2. *Arutyunova N.D.* Anomalies and language (on the problem of the linguistic “picture of the world”) // *Questions of linguistics. 1987. No. 3. P. 3–19.*
3. *Beregovskaya E.M.* Youth Slang: Formation and Functioning // *Questions of Linguistics. 1996. No. 3. P. 33.*
4. *Goroshko E.I., Zhigalina E.A.* Virtual Genre studies: established and controversial // *Scientific notes of the Brand. National. V.I. Vernadsky University. Social communications. 2011. Vol. 24 (63). No. 1. Part 1. P. 105–124.*
5. *Goroshko E.I., Polyakova T.L.* To the construction of typology of genres of social media // *Genres of speech. 2015. No. 2 (12). P. 119–127.*
6. *Gridina T.A.* Language game in a literary text. Yekaterinburg: Ural. State Pedagogical University, 2012. 253 p.
7. *Danilevskaya N.V.* Language game // *Stylistic encyclopedic dictionary of the Russian language / Edited by M.N. Kozhina. M.: Flint; Nauka, 2006. P. 657–658.*
8. *Danilevskaya N.V.* Language game // *Stylistic encyclopedic dictionary of the Russian language. Moscow: Flint; Nauka, 2003. – URL: <http://enc-dic.com/stylistic/Jazkovaja-igra-160/> (accessed 09.10.2023).*
9. *Zemskaya E.A.* Language game // *Russian colloquial speech. Phonetics. Morphology. Vocabulary. Gesture. M.: Science, Chapter V. 2003. P. 39–54.*
10. *Kuranova T.P.* The functions of the language game in the media text // *Yaroslavl Pedagogical Bulletin. 2010. No.3. P. 272–277.*
11. *Kurganova E.B.* The game aspect in the modern advertising text // *PhD of Philology dissertation abstract. Voronezh, 2004. 24 p.*
12. *Repyev A.P.* Advertising language. Part II. – URL: http://repiev.ru/articles/ad_langII.htm (accessed 03.11.2023).
13. *Shapovalova N.G.* ORPHO-art as an example of carnival communication in virtual reality // *Philological studies: Collection of scientific articles of young scientists. In 3 parts. Saratov University Publishing House, 2008. Issue 11. part II. P. 292–295.*
14. *Shcherba L.V.* On the threefold aspect of linguistic phenomena // *Language system and speech activity. L.: Nauka, 1974. P. 24–39.*

Статья поступила в редакцию 12.11.2023; одобрена после рецензирования 27.11.2023; принята к публикации 27.11.2023.

The article was submitted 12.11.2023; approved after reviewing 27.11.2023; accepted for publication 27.11.2023.