

Самигулина Фанира Габдулловна

канд. филол. наук, доцент

Жабина Евгения Леонидовна

студентка

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

ФУНКЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ИНТЕРНЕТ-ОБЩЕНИИ

Аннотация: в статье рассматривается использование языковой игры в интернет-коммуникации. Авторами анализируются ее различные функции. Отмечается, что языковая игра в интернет-коммуникации позволяет реализовать различные функции: репрезентативную, смыслообразующую, экспрессивную и маскировочную.

Ключевые слова: интернет-общение, самопрезентация, языковая игра.

Главным компонентом интернет-коммуникации является психологическая игра, позволяющая разыгрывать различные роли. Возможность неординарной самопрезентации детерминирована специфической формой общения в интернет-среде (дистантной, опосредованной и др.). Отсутствие невербальной коммуникации определяет решение различных психологических задач только вербальными средствами. Поэтому значительное место в этом виде общения занимает языковая игра, которая помогает молодому человеку скрыть комплексы, выразить чувства и представить свой образ как можно интереснее. В данном случае языковая игра обеспечивает возможность реализации психологической игры. При этом языковая игра в электронном дискурсе не только отступление от нормы, но и эксперимент с языком. В ряде исследований развивается мысль о том, что говорящий играет с формой речи для усиления ее выразительности или для создания комического эффекта. Анализ языка интернет-коммуникации показывает тот факт, что далеко не всегда языковая игра приводит к комическому эффекту и существует только для него. Часто использование языковой игры обусловлено стремлением усилить воздействие сказанного. У молодежи реализация

этого приема может быть связана также с тенденцией к выделению, индивидуализации. Поэтому языковая игра в коммуникативном пространстве Интернета – достаточно распространенное явление. Здесь она выполняет свои специфические функции. Так, используя языковую игру, молодежь сглаживает трудности в общении и в то же время приобретает коммуникативные навыки [1; 2].

В интернет-коммуникации реализуется речевое поведение пользователя, обусловленное придуманными им ролями (никами). В данном случае социальные роли не имеют значения. Основная цель этой коммуникации – реализовать себя [2, с. 62–71]. Ник коммуникантов играет главную роль в актуализации данной цели. Успех общения определяется тем, насколько полно формируется образ партнера по общению. В самом начале общения его участники пытаются распознать друг друга с помощью расшифровывания ников. Ник – это сложная структура: с одной стороны – имя, с другой – псевдоним. По никам можно определить половую принадлежность коммуниканта. Девушки в основном присваивают ники, которые относятся к словосочетаниям, состоящим в большей мере из прилагательных. Причем экспрессивное, коннотативное значение этих прилагательных чаще всего выражает актуальное для девушек смыслы (ласку, красоту, нежность). Ники девушек отличаются большей образностью, ники юношей – содержательностью с претензией на интеллектуальность. Такое обилие использования подобных ников объясняется самой задачей ника – представить себя. Причем ники из нескольких слов позволяют объемнее, полнее, нагляднее, экспрессивнее передать созданный образ, привлекательный для молодежной среды. Так, посредством языковой игры (созданием ника) реализуется психологическая игра (например, флирт). Выбор того или иного ника зависит от многих причин: фантазии, реализации самопрезентации, стремления к краткости и др. Некоторые не скрывают имен, другие избегают их раскрытия, обыгрывая свой образ. Полагаем, с никами тесно связано понятие когнитивных моделей, то есть, речевой субкультуры, которая отражает значимые для молодежи образы. Использование образов, цитат из речевой субкультуры как средства языковой игры способствует осу-

ществлению игры психологической и актуализации фоновых знаний. Реализацию этой игры можно проследить по репликам некоторых пользователей. Например, в связи с ником *Тетя Хая из Одессы* ассоциируется образ веселой женщины преклонных лет, определенной национальности. Что и реализуется в репликах, например: *Тетя Хая из Одессы: «Ну, где же мой малыш???»*. Образ «Казановы» ассоциируется с мужчиной, дамским угодником, который должен делать комплименты: *«Казанова: Лагуна-а-а-а. Какое имя!!!»*. Следовательно, в связи с образами, которые выбираются в качестве ника, можно определить будущий сценарий общения и выбор языковых средств.

Для языковой игры в интернет-среде используются разнообразные единицы вербальной знаковой системы и проявляются, например, в игровой фонетизации письма. Могут быть задействованы также средства морфологического уровня языковой системы. В основном происходит взаимозамена частных значений таких грамматических категорий, как число, род у существительных и лицо, вид, время у глагола. Например, в интернет-среде довольно распространено использование среднего рода для отражения пренебрежительного отношения к кому-либо; встречается применение третьего лица вместо первого с целью изображения действия, которое не видимо при разговоре посредством компьютера. Обыгрываются и видовременные значения глаголов для усиления экспрессивности всего сообщения. В коммуникативном интернет-пространстве часто используются аббревиация и специфические модели словообразования. Лексика данного типа коммуникации характеризуется частым использованием метафор и двуалфавитностью языка в сети Интернет. Образность языка компьютерного общения способствует выполнению им таких важных функций, как номинативная, эмоционально-экспрессивная и функция экономии языка. Все это способствует быстрой общению, его эмоциональности и обеспечивает игровое начало интернет-коммуникации. Специфика возрастного периода сказывается также и на превалировании жаргонной лексики в интернет-общении. При этом технические условия коммуникации (компьютер) определяют выбор компьютерного сленга.

Кроме того, для электронной коммуникации присущ аграмматизм и диалогичность, обусловленные, с одной стороны, техническими параметрами Интернета как канала передачи информации, который характеризуется высокой скоростью ее передачи, а, с другой – типичной для интернет-общения установкой на активный диалог между пользователями. Стилистика Сети характеризуется двойственностью: внешней легкостью и внутренней усложненностью сообщений, которые обусловлены наличием интертекстуальности и гипертекста, в свою очередь, реализующих характерную черту общения в сети Интернет – диалогичность, актуализируемую и в асинхронных, и в синхронных видах коммуникации в Сети.

Подводя итоги, заметим, что языковая игра в интернет-коммуникации позволяет реализовать различные функции: репрезентативную, смыслообразующую, экспрессивную, а также маскировочную. Использоваться для этого могут языковые средства всех уровней, однако наблюдается некоторая «специализация». Репрезентативная функция выполняется в основном посредством словообразовательного и лексического уровней; смыслообразующая – при помощи морфологического, лексического и стилистического; экспрессивная – языковыми средствами фонетического, синтаксического уровней языка, а также графики; маскировочная функция реализуется всеми вербальными средствами, имеющимися в распоряжении пользователя. Наблюдаемый в настоящее время процесс в области развития технологий и новых видов интернет-коммуникации, а также повсеместного распространения безлимитного подключения к Глобальной сети, позволяет нам говорить о том, что интернет-общение станет еще более популярным видом электронной коммуникации, в связи с чем привлечет еще большее количество пользователей, которые, в свою очередь, смогут привнести свои изменения в особенности электронного общения.

Список литературы

1. Тираспольский Л. Виртуальная игра в бисер // Мир Интернет. – М., 2001. – №11. – С. 86–91.

2. Фрикдте В. Публичное конструирование «Я» в опосредованном компьютерном сообществе. – М., 2001.