

Литература

1. Брунер, Дж. Психология познания. За пределами непосредственной информации / Дж. Брунер. — М. : Прогресс, 1977. — 413 с.
2. Корнилова, Т. В. Толерантность к неопределённости и интеллект как предпосылки креативности // Вопросы психологии. 2010. — № 5. — С. 3-13.
3. Либин, А. В. Дифференциальная психология: на пересечении европейских, российских и американских традиций: учеб. пособие / А. В. Либин. — Москва: Смысл, 2000. — 549 с.
4. Холодная, М. А. Когнитивные стили. О природе индивидуального ума / М. А. Холодная. — 2-е изд. — СПб. : Питер, 2004. — 384 с.
5. Яголковский, С. Р. Психология креативности и инноваций / С. Р. Яголковский. — Минск: А. Н. Вараксин, 2009. — 190 с.

Языковая игра в Интернет-дискурсе

*Дорогокупец Т. А., студ. V к. БрГУ им. А. С. Пушкина,
науч. рук. Ильичева И. Л., канд. филол. наук, доц.*

Язык как внутренняя система выполняет определенные целевые установки. Можно выделить три основные цели языка. Язык предназначен для познания действительности и отражения его результатов в своих внутренних структурах и в структурах мышления, здесь мы говорим о формировании языковой картины мира. Также язык предназначен для использования всех категорий и средств в пространстве речевого взаимодействия, то есть язык используется для коммуникации. Важным предназначением языка является экспрессия, ее выражение при общении говорящего и слушающего. Речь же выполняет следующие функции: когнитивную, коммуникативную и экспрессивную, соответственно. В действительности все функции связаны друг с другом и взаимодействуют напрямую. От сферы общения зависит, какие из функций доминируют, но очевидно, что ни одна из функций не может быть представлена сама по себе. «Языковая игра» появляется, когда экспрессивная функция активно взаимодействует с когнитивной и коммуникативной.

Термин «языковая игра» принадлежит философу Л. Витгенштейну, который ввел его в «Философских исследованиях» в 1945 г. для описания языка как системы конвенциональных правил, в которых участвует говорящий. В отечественном языкознании термин вошел в широкий научный обиход после публикации одноименной работы Е. А. Земской, М. В. Китайгородской и Н. Н. Розановой. Согласно Е. А. Земской, к языковой игре относятся «те явления, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное» [1, С. 171]. Так появляется необходимость введения понятия, которое бы не

противоречило уже существующему, но которое бы его дополняло и расширяло пространство языковой игры как таковой. Таким образом, возникает понятие «речевая игра», которое включает в себя перекомбинацию и изменение языков. В современной коммуникации ярким примером речевой игры может служить «условный язык» — олбанский. Олбанское письмо — клишированные фразы и обороты в шуточной «фонетической» орфографии и с особыми сленговыми значениями (*пазитиф* — отлично, *прекольно* — нормально, *криатифф* — шуточный рассказ) и написания без пробелов (*ржунимагу*, *фтему*). Особый интерес представляет собой именно молодежное общение, в частности, молодежный Интернет-дискурс. Молодежь, общаясь в Интернете, стремится отличиться, выглядеть оригинальной, выразить свое критическое или ироническое отношение к миру взрослых, показать себя более независимой, завоевать популярность среди сверстников. Для этого молодежь играет с языком и тем самым бросает вызов другим. Именно поэтому в Интернет-коммуникации становится все более востребованной языковая игра. Интернет превратился в информационно-коммуникативную среду, занимающую все более значимое место, а во многих случаях — начинающую доминировать. Пространство русского, равно как и английского Интернета разнообразно. Именно в Интернет-пространстве каждый старается выделиться, используя «необычные» языковые средства. Ш. Теркл считает, что «особого разговора от вас не нужно: можете говорить как угодно меньше. Вы можете просто быть тем, кем вы хотите быть. И не надо переживать, как вас поймут другие. Легко очень повлиять на это восприятие, ибо все их представления о вас основаны только на том, что вы им показываете. Они не видят ваш физический облик и не предполагают, кто это <...>. Все, что они видят, это Ваши слова» [2, С. 83]. Бр. Дане отмечает, что текст в Интернете играет роль «маски», надеваемой на виртуальное «Я» [3, С. 25].

Интернет-дискурс — это дискурс, отличающийся прежде всего по каналу коммуникации — в отличие от устного и письменного — через сеть Интернет. Кроме того, это глобальный способ коммуникации, объединяющий в единое сообщество наибольшее количество участников — по последним данным веб-сайта Internet World Stats количество пользователей сети Интернет в мире приблизилось к 2 миллиардам (1,966,514,816) [4].

Причины распространения языковой игры в Интернет-коммуникации следующие: прагматические установки автора; скрытая манипуляция (достижение поставленной цели путем скрываемого неосознаваемого влияния на собеседника); флирт (привлечение внимания объектов, обычно противоположного пола с целью повышения собственной значимости в своих глазах и глазах виртуального собеседника, повышения настроения и уверенности в себе, установление доброжелательного контакта). При этом часто наблюдается снижение стилистических стандартов. В Интернет-коммуникации

флирт наиболее часто представлен фонетическим имитированием произносимого варианта жанра бытового диалога в письменном виде, как правило, утрированно искаженного, комичного (*низя* — нельзя, *не* — нет, *када* — когда, *щас* — сейчас, *бум* — будем, *мона* — можно, *чесс слово* — честное слово), а также просторечными оборотами (*харе* — достаточно).

Анализ практического материала показывает, что существует несколько уровней использования языковой игры. Первый уровень — речевая игра в наименованиях сайтов. Русскоязычные сайты, равно как и английские, регистрируются в латинском алфавите. Но существуют буквы в латинском алфавите, графически схожие с кириллическими. Речевая игра в названиях сайтов заключается в том, что латинские буквы читаются как кириллические. В качестве примеров можно привести следующие названия: на сайте продажи и аренды сайтов есть такие имена: *АВАНС.RU* («Аванс.ру»), *ВЕРНОСТ.RU* («Верность.ру»), *КНАМ.RU* («К нам.ру»), *СТРАННО.RU* («Странно.ру»). В ряде случаев английские слова заменяют на цифровые символы с целью компрессии для экономии усилий отправителя и получателя (*for* — 4, *two* — 2, *сто* — 100: *100LY.RU* («Столы.ру»), *A2CAT.RU* («Адвокат.ру»)) или используют аббревиацию (*CU* — See You «Увидимся, пока», *4U* — for you «для тебя»).

Анализ языкового материала показывает, что к лингвистическим видам языковой игры относится и графическая игра. Это использование символов русского дореволюционного и старославянского письма *і*, Ъ (ять), S (зело), Ъ (ер) (*Кстати, вотъ Ваш обрывокъ текста*). Двусимвольная фиксация йотированных гласных (*а ѡа паиол* — а я пошел, *фф новайю ерру* — в новую эру). Написание –цца вместо –ся (*придецца* — придется, *старайѹцца* — стараются). Фонетическая разновидность языковой игры заключается в том, что слова графически изменяются в соответствии с тем, как они произносятся. Это и искажение безударных гласных в корне и аффиксах (*герои*, *патамушта* — потому что, *пиши* — пиши, *днивниг* — дневник, *познакомились* — познакомились), и оглушение звонких согласных (*моск* — мозг, *ф Бабруйск* — в Бобруйск), иногда оглушение сопровождается удвоением (*аффтар* — автор, *многа букафф* — много букв), это и отражение на письме слоговой ассимиляции согласных по признаку звонкость-глухость (*фтопку* — в топку, *испацстула* — из-под стула, *кагдила* — как дела), и написание славянских фамилий по аналогии с западной традицией (*Smirnoff*, *Lakoff*). Существуют и графические искажения. Это написание –сч вместо –щ (*вещь* — вещь, *женщина* — женщина), написание –ег в суффиксах —чик и –ик (*зайчег* — зайчик, *барабанчег* — барабанчик). Для создания языковой игры используют также слитное написание частиц «не» с глаголами (*я так и нипонил* — я так и не понял, *тема нираскрыта* — тема не раскрыта). В Интернет-пространстве можно встретить графико-морфемные и графич-

ко-лексические гибриды (...начали не с литературы, а с *«help'ов»*, компьютерных учебников, энциклопедий и словарей; обзавелись *nickname'ом*; как нас *love'ят* операторы). Нередки и случаи идиомизации некоторых компьютерных словосочетаний (*включи компьютер* — подумай, пошевели мозгами; *диск отформатировать* — избить кого-либо (чаще как угроза); *файлы не сошлись* — кто-либо недоумеает, не понимает что-либо).

Таким образом, в Интернет-пространстве сложился и продолжает формироваться особый коммуникативный пласт, обладающий лингвистическими и экстралингвистическими особенностями, выраженными в языковой игре, которая, в свою очередь, находит свое отражение на всех уровнях языка. Виртуальный дискурс является сложным многомерным образованием, речь которого занимает свою нишу в языковом развитии и нуждается в дальнейшем изучении, так как с каждым днем появляются все новые и новые примеры языковой игры в Интернет-дискурсе.

Литература

1. Земская, Е. А. Языковая игра. Русская разговорная речь / Е. А. Земская. — М. : Наука, 1983. — 214 с.
2. Turkle, Sh. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet / Sh. Turkle. — London : Simon & Schuster, 1995. — 300 p.
3. Danet, B. Text as Mask: Gender and Identity on the Internet. Paper presented at the conference, Masquerade and Gendered Identity, Venice, Italy. — 1996. URL: <http://atar.mscc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html>.
4. Internet World Stats. [Electronic resource]. — Mode of access : <http://www.internetworldstats.com>. — Date of access : 05.10.2013.

Мона- і полівядзенне ў тэлешоу на прыкладзе праграм «Зорны рынг» і «Адзін супраць усіх»

*Кузьмінова А. Ю., магістрант ІЖ БДУ,
нав. кір. Самусевіч В. М., канд. філал. навук, дац.*

Пры стварэнні тэлешоу важным фактарам поспеху з'яўляецца спалучэнне вербальных і невербальных элементаў, суадносіны якіх звычайна абумоўлены тыпам праграмы і канкрэтнай канцэпцыяй. Вербальны бок прадстаўлены тытрамі, закадравым тэкстам і камунікацыяй на здымачнай пляцоўцы. Выбар прыдатнай мадэлі вядзення і яскравых амплуа мадэратараў не толькі вырашае праблему каардынацыі дзеянняў і дыскусіі, але і надае дынаміку, разнастайнасць і прыцягальнасць праграмы для глядача. Маюць значэнне абаяльнасць і прафесіяналізм вядучых, чаргаванне галасоў і размеркаванне роляў.