

УДК 811.111

Ю. А. Книга
Могилевский государственный университет
им. А. А. Кулешова, Могилев

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО
САМОПРЕЗЕНТАЦИИ В ИНТЕРНЕТ-ДИСКУРСЕ
(НА МАТЕРИАЛЕ ПОСТОВ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ
TWITTER)**

Аннотация: *Статья посвящена изучению языковой игры как людического средства самопрезентации личности в интернет дискурсе на примере англоязычных постов социальной сети Twitter. Рассмотрены понятия «дискурс», «Интернет-дискурс», «самопрезентация» и «языковая игра». Представляется классификация жанров и гипержанров Интернет-дискурса. Определяются приемы языковой игры как средства самопрезентации на различных уровнях языка. Представляются случаи использования языковой игры в постах пользователей социальной сети Twitter.*

Ключевые слова: *Интернет-дискурс, самопрезентация, языковая игра.*

LANGUAGE PLAY AS A MEANS OF SELF-PRESENTATION IN INTERNET DISCOURSE (ON THE MATERIAL OF POSTS ON THE SOCIAL NETWORK TWITTER)

Annotation: *The article is devoted to the study of the language play as a ludic means of self-presentation of a personality in Internet discourse on the basis of English-language posts on the social network Twitter. The notions of "discourse", "Internet discourse", "self-presentation" and "language play" are considered. A classification of the genres and hypergenres of Internet discourse is presented. The language play techniques as the means of self-presentation at various language levels are determined. The cases of using language play in the posts of the Twitter users are presented.*

Key words: *Internet discourse, self-presentation, language play.*

Введение. Социальные сети и блоги постоянно набирают популярность среди Интернет-пользователей. Всемирная сеть – неограниченное пространство для самопрезентации личности, которое молодежь использует не просто как средство общения, развлечения или поиска необходимых сведений, но и как способ самовыражения себя как личности, самоутверждения среди ровесников, выражения своего иронического или критического отношения к действительности. Пользователи обращаются к Интернету для реализации тех социальных функций, которые они не способны осуществить в реальной коммуникации. При этом модель коммуникации в социальных сетях и микроблогах характеризуется парадоксальностью, поскольку рассчитана одновременно и на возможность делиться личной переживаниями, и на публичную демонстрацию фактов личной жизни.

С целью создания наиболее приятного образа в сети так называемые «юзеры» серьезно подходят к вопросу выбора псевдонима, тщательно подбирают языковые средства для достижения того или иного эффекта при написании постов в блогах, прибегают к различным стратегиям самопрезентации личности. Одним из механизмов самопрезентации личности в Интернет-дискурсе является языковая игра, которая может осуществляться на всех уровнях языка. Особенно широко языковая игра используется пользователями социальной сети Twitter.

Актуальность и новизна исследования связаны, в первую очередь, с недостаточной изученностью языковой игры как средства самопрезентации в Интернет-дискурсе и Твиттере в частности.

1. Интернет-дискурс в общей парадигме дискурса. Понятие «дискурс» возникло в середине XX века и является объектом изучения многих научных дисциплин (лингвистики, философии, литературоведения и др.).

В самом общем смысле, дискурс – это процесс коммуникации, организованная речевая деятельность, при этом дискурс также можно рассматривать с трех позиций: дискурс как речь, как текст и как языковая единица. Н. Д. Арутюнова понимает под дискурсом «речь, погруженную в жизнь»

[1, с. 136]. Основное отличие дискурса и текста заключается в том, что текст является результатом речевой деятельности, в то время как дискурс – процесс речемыслительной деятельности» [3, с. 32]. Дискурс как лингвистическая единица обладает некоторыми специфическими чертами, которые делают его отличным от понятия «речь». Первая из этих черт – целостность, которая «проявляется в непрерывной смысловой связанности его компонентов» [8, с. 22]. Ко второй черте дискурса можно отнести связность, которая «проявляется в дискурсивной континуальности и обуславливается специфическими закономерностями, правилами, которые лежат в основе формирования комплексных коммуникативных единиц языка» [8, с. 22].

В зависимости от коммуникативной сферы дискурс имеет огромное количество разновидностей, одной из которых является Интернет-дискурс. Интернет-дискурс (также «виртуальный дискурс», «компьютерный дискурс», «электронный дискурс») стал объектом исследований многих лингвистов, в том числе Д. Кристала, С. Барнс, С. Херринг, Н. Барон, В. Ю. Нестерова, М. С. Рыжкова Е. Н. Галичкиной, Д. В. Галкиной, Н. А. Ахреновой и др. М. С. Рыжков определяет Интернет-дискурс как «когнитивно-коммуникативное пространство Глобальной сети, в котором посредством электронного канала передачи данных и гипертекстуального механизма их структуризации и маршрутизации с помощью (пара)вербальных средств осуществляется коммуникативное взаимодействие, характеризующееся субституцией реального образа вымышленным» [13, с. 56].

К специфическим характеристикам Интернет-дискурса относятся диалогичность; особый авторский характер; совмещение категорий читатель-автор; снятие ограничения во времени и пространстве (участники коммуникации могут общаться независимо от их местоположения и часового пояса); статус участников должен быть равен; формирование общей картины мира; неограниченный выбор языковых средств [2]. Лексика Интернет-дискурса насыщена сленгом, неологизмами и окказионализмами. В Интернет-дискурсе отсутствуют гендерные, возрастные и социальные рамки для участников коммуникации, при этом коммуниканты могут сохранять абсолютную анонимность.

Говоря о классификации жанров Интернет-дискурса, можно выделить основные гипержанры и жанры, функционирующие в Интернет-дискурсе. К гипержанрам Интернет-коммуникации относятся: сайт (34travel.me); блог и микроблог (twitter.com); социальную сеть (facebook.com); электронную библиотеку (elibrary.ru) [6, с. 115]. К собственно Интернет-жанрам можно отнести: электронное письмо; форум; чат; доски объявлений; рекламные баннеры; коммуникация с помощью программ мгновенного обмена сообщениями; виртуальная конференция; пост, или заметка автора; комментарий [6, с. 115].

Блоги и микроблоги, наравне с социальными сетями, относятся к наиболее широко изучаемым лингвистами гипержанрам. В рамках данных онлайн-сервисов пользователи могут расширять круг своей аудитории, заводить новые знакомства, публично обсуждать те или иные события и явления

действительности, а также реализовывать свой писательский потенциал.

К подобным Интернет-сервисам относится Twitter (от англ. «to tweet» – чирикать) – популярный онлайн-сервис (319 млн. активных пользователей по состоянию на 2018 год), сочетающий в себе элементы социальной сети и микроблога, позволяющий моментально обмениваться короткими (до 280 символов) публичными сообщениями. Такой формат позволяет выразить мысль в максимально сжатой форме и обратиться к различным приемам самопрезентации личности. Одним из ключевых приемов является языковая игра.

2. Языковая игра как средство самопрезентации в постах пользователей социальной сети Twitter. С целью достижения той или иной коммуникативной цели пользователи Всемирной сети прибегают к различным коммуникативным стратегиям и тактикам. Следует различать понятия «коммуникативная стратегия» и «коммуникативная тактика». Под коммуникативной стратегией понимается некая теоретическая модель, с помощью которой будет достигаться поставленная коммуникативная цель, в то время как тактика – перечень конкретных приемов, то, каким образом коммуникативная стратегия будет осуществляться.

С точки зрения Е. Н. Василенко самопрезентацию следует рассматривать как тактику [4]. При этом тактика самопрезентации выражает желание говорящего представить себя в выгодном свете, заставить адресата уважать адресанта, склонить его к признанию авторитетности мнения, слов говорящего [4, с. 55]. Н. Л. Грейдина понимает под самопрезентацией «частный случай коммуникативной презентации, под которой понимается сложный многоплановый процесс установления и развития межперсональных контактов, включающий в себя также выработку стратегии взаимодействия, восприятия и понимания другими людьми» [7, с. 15]. Н. И. Сальникова предлагает следующую классификацию средств самопрезентации личности:

- а) личностно-кваликативные (создание «маски» посредством социальной, психологической, физиологической категоризации субъекта),
- б) действенные (побуждение к действию),
- в) интеллектуальные (своеобразная анафора, принуждающая к логическим операциям),
- г) лингвокультурные (апелляция к общекультурным знаниям «читателя»),
- д) эстетические (использование экспрессивных вербальных, невербальных и паравербальных средств гипертекста),
- е) людические [14, с. 130].

К людическим средствам самопрезентации относится языковая игра, которая также является одним из важнейших способов достижения юмористического эффекта (о способах создания эффекта языковой игры на различных языковых уровнях в сфере юмористического дискурса см. [5]).

Языковая игра – один из самых ярких приемов достижения выразительности в речи. Термин «языковая игра» был введен австрийским философом и логиком Л. Витгенштейном в 1953 году. По мнению ученого, любая речевая деятельность человека соотносится с языковой игрой и ведет к достижению того или коммуникативного эффекта.

В. З. Санников [15] и С. Ж. Нухов [12] продолжили развивать данную теорию и пришли к выводу, что адресант использует различные речевые формы общения для достижения определенного, в большинстве случаев, юмористического эффекта.

Н. Л. Данилевская трактует языковую игру как «определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка» [9, с. 657]. К основным характеристикам языковой игры относятся «диалогизм», креативность речемыслительной деятельности, использование ресурсов различных языковых уровней и достижение юмористического эффекта. К этому списку Б. Ю. Норман также добавляет эстетический момент и сопряжение языковой игры с юмористическим эффектом [11, с. 8–9].

На различных языковых уровнях языковая игра осуществляется посредством различных средств [15, с. 51–317], [10, с. 32–56]. **Ниже рассмотрим приемы языковой игры, которые могут быть использованы говорящим для достижения коммуникативной интенции, и некоторые конкретные случаи использования языковой игры в постах знаменитых англоязычных пользователей Твиттера.**

На фонетическом уровне языковая игра заключается в созвучии и изменении звуковой оболочки слова. Приемами фонетической игры слов являются: аллитерация; ассонанс; метатеза; протеза; ономотопея (звукоподражание); внедрение диалекта; рифма. К примеру:

- Британский певец и актер Гарри Стайлс на свое 22-летие опубликовал в Твиттере короткий стишок, посредством которого объявил читателям о своем дне рождения (использовал рифму): *I don't know about you, but I'm feeling 22 (@Harry_Styles, 01.02.2016).*

Словообразовательная языковая игра осуществляется посредством создания новых слов – неологизмов и окказионализмов – неологизмов, созданных автором внутри произведения. Словообразовательная языковая игра осуществляется с помощью: контаминации; префиксации; суффиксации; «повтора-отзвучия» («фокус-покус» приема); аббревиации. Например:

- Миша Коллинз, популярный американский актер, известен своим чувством юмора и незаурядными «твитами». В одном из постов он обращается к своей армии фанатов с помощью окказионализма «mishamigos», созданного посредством контаминации (объединения имени собственного «Misha» и слова «amigo»): *Ola mishamigos! J2 got me good. Really starting to feel like one of the guys (@mishacollins, 25.02.2011).*

Наиболее широко в языковой игре используются средства лексического уровня языка: сравнение; переигрывание; метафора; антономасия (антономазия); олицетворение; алогизм; эпитет; каламбур; оксюморон; гиперболы; перифраз. Например:

- Актриса Минди Кейлинг в одном из своих постов критикует спортивные бюстгалтеры с «миллионом ремней», поскольку чувствует себя в них «как чайка, застрявшая в шестибаночной упаковке», т.е. использует гиперболу и сравнение:

When I wear those trendy sports bras with a million straps I get stuck in them like a seagull in a six pack ring (@mindykaling, 29.08.2015).

Синтаксические конструкции зачастую характеризуются громоздкостью, что мешает их использованию внутри языковой игры. Тем не менее, можно выделить следующие виды синтаксической языковой игры: парцелляция; повтор (синтаксический и лексический); тавтология; зевгма; риторический вопрос. К примеру:

• Американская комедийная актриса Анна Кендрик зачастую самоиронизирует в своем профиле в Твиттере. В одном из «твитов» для реализации стратегии самопрезентации актриса использует повтор, а также парцелляцию для передачи последовательности своих действий во время интернет-шопинга: *My online shopping style: Put everything I like in the cart. Edit. Edit more. Edit until I'm down to one item. Decide it's not even worth typing out my credit card info. Watch free porn (@AnnaKendrick47, 21.05.2018).*

Заключение. Интернет-дискурс – текст либо сообщение, созданные в ходе взаимодействия пользователей сети Интернет. Для Интернет-дискурса характерен диалогизм, особый авторский характер, анонимность, отсутствие гендерных и возрастных рамок. Лексика Интернет-дискурса сочетается в себе как общеупотребительные лексемы, так и специфические жаргонизмы и неологизмы. К основным гипержанрам Интернет-дискурса принято относить сайт, социальную сеть, блог и электронные библиотеки.

Twitter – один из самых популярных сервисов микроблогов в мире. Он широко используется как рядовыми «юзерами», так и звездами мировой величины, политиками, спортсменами. Именно в подобных блогах и микроблогах Интернет-пользователи активно используют различные техники самопрезентации, экспериментируя с языком, влияя на собеседника (читателя микроблога) и формируя определенное отношение к себе. Одной из таких техник является языковая игра.

Термин «языковая игра» был придуман Л. Витгенштейном и первоначально соотносился с любой речевой деятельностью. В общем смысле, языковая игра обозначает намеренное нарушение правил языка с целью достижения того или иного эффекта. Языковая игра включает в себя огромное количество языковых средств, относящихся к различным языковым уровням (фонетическому, словообразовательному, лексическому и синтаксическому).

Список литературы

1. Арутюнова Н. Д. Дискурс / Н. Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь / под ред. В. Н. Ярцевой, Москва, 1990. С. 136–137.
2. Асмус Н. Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства: дис. ... канд. филол. наук 10.02.19 / Н. Г. Асмус. Челябинск, 2005. 265 л.
3. Борботько В. Г. Принципы формирования дискурса: От психолингвистики к лингвосинергетике / В. Г. Борботько. 4-е изд. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2011. 288 с.
4. Василенко Е. Н. Языковые средства убеждения в политическом дискурсе / Е. Н. Василенко. Могилев: МГУ имени А. А. Кулешова, 2018. 164 с.
5. Василенко Е. Н. Приемы языковой игры в американском юмористическом дискурсе (на материале ситкома «Scrubs») / Е. Н. Василенко, Ю. А. Книга // Филологічні студії.

Наук. вісн. Криворізького держ. пед. ун-ту. 2017. Вип. 16. С. 296–303.

6. Горошко Е. И. Виртуальное Жанроведение: устоявшееся и спорное / Е. И. Горошко, Е. А. Жигалина // Ученые записки Таверического национального университета им. В. И. Вернадского. Сер. Филология. Социальные коммуникации. 2011. Т. 24 (63). №1. Ч. 1. С. 105–124.

7. Грейдина Н. Л. Основы коммуникативной презентации / Н. Л. Грейдина. М.: АСТ, 2005. 384 с.

8. Григорьева В. С. Дискурс как элемент коммуникативного процесса: прагмалингвистический и когнитивный аспекты: монография / В. С. Григорьева. Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. 288 с.

9. Данилевская Н. Л. Языковая игра / Н. Л. Данилевская // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М. Н. Кожинной [и др.]. 2-е изд., испр. и доп. М.: Флинта: Наука, 2006. С. 657–660.

10. Ковыляева Н. Е. Языковая игра как средство формирования семантики и прагматики дискурса: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Н. Е. Ковыляева. Нальчик, 2015. 186 л.

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

12. Нухов С. Ж. Языковая игра в словообразовании (на материале лексики английского языка): дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.04 / С. Ж. Нухов. М., 1997. 372 л.

13. Рыжков М. С. Прецедентные персонажи синхронного Интернет-дискурса / М. С. Рыжков // Язык, коммуникация и социальная среда. Вып. 8. Воронеж: ВГУ, 2010. С. 56–63.

14. Сальникова Н. И. Типы самопрезентации в Интернет-дискурсе, обусловленные фактором канала коммуникации (на материале франкоязычных сайтов) / Н. И. Сальникова // Вестник ИГЛУ. 2010. № 4 (12). С. 180–185.

15. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. 2-е изд., испр. и доп. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.

References

1. Arutyunova N. D. Diskurs [Discourse] / N. D. Arutyunova. Moscow, 1990, p. 136–137.
2. Asmus N. G. Lingvisticheskie osobennosti virtual'nogo kommunikativnogo prostranstva [Linguistic features of virtual communicative space] / Asmus N. G. Cheljabinsk, 2005. 265 p.
3. Borbot'ko V. G. Principy formirovaniya diskursa: Ot psikholingvistiki k lingvosinergetike / V. G. Borbot'ko. M.: KD «LIBROKOM», 2011. 288 p.
4. Vasilenko E. N. Yazykovye sredstva ubezhdenia v politicheskom diskurse [Language means of persuasion in political discourse] / E. N. Vasilenko. Mogilev: Mogilev State A. Kuleshova University, 2018. P. 164.
5. Vasilenko E. N. Priemy yazykovoy igry v amerikanskom yumoristicheskom diskurse (na materiale sitkoma «Scrubs») [Language play techniques in American humorous discourse (based on sitcom «Scrubs»)] / E. N. Vasilenko, Yu. A. Kniga // Filologichni studii: Naukovyy visnyk Kryvorizkogo natsionalnogo universytetu. 2017. №16. P. 296–303.
6. Goroshko E. I. Virtual'noe zhanrovedenie: ustojavsheesja i spornoe [Virtual image: an established and controversial] / E. I. Goroshko., E. A. Zhigalina. Uchenye zapiski Tavricheskogo nacional'nogo universiteta im. V. I. Vernadskogo. Ser. «Filologija. Social'nye kommunikacii». 2011. T 24 (63). №1. Ch. 1. S. 105–124.
7. Grejdina N. L. Osnovy kommunikativnoj prezentacii [Fundamentals of communicative presentation] / N. L. Grejdina. M.: ACT, 2005. p. 384.
8. Grigorjeva V. S. Diskurs kak element kommunikativnogo processa: pragmalingvisticheskiy i kognitivnyy aspekti: monografiya [Discourse as an element of communicative process: pragmatic and cognitive aspects: monograph] / V. S. Grigorjeva. Tambov: Izd-vo Tamb. gos. tehn. un-ta, 2007. p. 288.
9. Danilevskaya N. L. Yazykovaya igra [Language play] / N. L. Danilevskaya // Stilisticheskiy entsiklopedicheskiy slovar russkogo yazyika [Stylistic Encyclopedic Dictionary of the Russian language]. Moscow, Flinta: Nauka Publ., 2003. P. 657–660.
10. Kovyilyaeva N. E. Yazykovaya igra kak sredstvo formirovaniya semantiki i pragmatiki diskursa [Language play as a means of semantics and pragmatics formation of discourses] / N. E. Kovyilyaeva. Nalchik, 2015. 186 p.
11. Norman B. Yu. Igra na granyah yazyika [Play on the

verge of language] / B. Yu. Norman. M. : Flinta : Nauka, 2006. 344 p.

12. Nuhov S. Zh. *Yazykovaya igra v slovoobrazovanii (na materiale leksiki angliyskogo yazyika)* [Language play in morphology (on the basis of the vocabulary of the English language)] / S. Zh. Nuhov. M., 1997. 372 p.

13. Ryzhkov M. S. *Pretsedentnyie personazhi sinhronnogo Internet-diskursa* [The case characters of synchronous Internet discourse] / M. S. Ryzhkov // *Yazyk, kommunikatsiya i sotsialnaya sreda* [Language, communication and social environment]. № 8. Voronezh : VGU, 2010. P. 56–63.

14. Salnikova N. I. *Tipyi samoprezentatsii v Internet-diskurse, obuslovennyie faktorom kanala kommunikatsii (na materiale frankoyazyichnyih saytov)* [Types of self-presentation in Internet discourse, due to the communication channel factor (on the material of French-language sites)] / N. I. Salnikova // *Vestnik IGLU*. 2010. № 4 (12). P. 180–185.

15. Sannikov V. Z. *Russkiy Yazyk v Zerkale Yazykovoy Iгры* [Russian in the mirror of language play] / V. Z. Sannikov. M. : *Yazyki russkoy kul'tury*, 2002. 552 p.

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова