

RU

Языковая игра в троллинге (на материале франкоязычной интернет-коммуникации)

Бондаренко А. О.

Аннотация. В настоящей статье рассматривается троллинг как феномен интернет-коммуникации, а также языковая игра, к которой прибегают адресанты для создания комической ситуации. Цель исследования: обнаружить приемы языковой игры, используемые во франкоязычном троллинге. Научная новизна заключается в том, что впервые проводится лингвистический анализ различных приемов языковой игры, применяемых франкоязычными троллями. В результате обнаружены приемы языковой игры в троллинге на фонетическом (каламбур), морфологическом (словослияние) и лексическом (полисемия) уровнях. Также обнаружен такой стилистический прием, как метафора. На синтаксическом уровне не было найдено приемов языковой игры.

EN

Language Game Phenomenon in Troll Discourse (by the Material of the French-Language Internet Communication)

Bondarenko A. O.

Abstract. The article examines trolling as a phenomenon of Internet communication, analyses the language game techniques used by the addresser to create a comical situation. The research objective includes identifying language game techniques in the French-language troll discourse. Scientific originality of the study lies in the fact that the author for the first time provides a linguistic analysis of the language game techniques used by the French-speaking trolls. The research findings are as follows: the author identifies features of language game in the French-language troll discourse at the phonetic (pun), morphological (stem-composition) and lexical (polysemy) levels. Metaphor is also used to create a pun. At the syntactic level, features of language game were not identified.

Введение

Актуальность темы статьи обуславливается большой распространенностью «неявного» вида троллинга в интернет-коммуникации. Вследствие ужесточения правил общения в Сети тролли предпочитают грубому и агрессивному «явному» троллингу его «неявный» вид. Последний также эффективно воздействует на интернет-пользователей, однако выглядит более изящно, так как тролли прибегают к лингвокреативности, маскирующей провокацию.

Для достижения нашей цели было необходимо решить следующие задачи: определить, на каких языковых уровнях в троллинг-сообщениях присутствует языковая игра и какие приемы при этом используются.

При написании нашей статьи мы прибегли к таким общенаучным методам, как анализ, синтез, обобщение, а также к лингвистическому методу стилистического анализа.

Теоретической базой послужили труды Ю. Н. Караулова [2; 3], Н. Б. Кудрявцевой [4], Е. Б. Кургановой [5], П. И. Лебедева-Полянского [6], А. В. Луначарского [Там же], И. Л. Маца [Там же], И. М. Нусинова [Там же], В. З. Санникова [7], И. А. Скрыпника [6], У. Филлипс [8], В. М. Фриче [6], Е. Н. Шагаловой [9], И. А. Якобы [10].

Франкоязычный практический материал взят из видеохостинга www.youtube.com и чата многопользовательской онлайн-видеоигры “Smite”.

Практическая значимость данной статьи заключается в возможности использования ее результатов при идентификации троллинга, что поможет регулированию отношений между пользователями Интернета. Также полученные данные можно применять в теоретических дисциплинах языковых вузов (практика иностранного языка, стилистика и др.) для иллюстрации языковой игры.

Основная часть

В современной лингвистике, социолингвистике, психолингвистике и лингводидактике каждый человек рассматривается учеными как языковая личность, которая характеризуется через порождаемые ею тексты [3, с. 27].

Одним из важнейших свойств языковой личности является способность к лингвокреативной деятельности. Это понятие Ю. Н. Караулов определяет как творческий процесс, позволяющий языковой личности находить индивидуальный способ изложения мыслей, создавать в рамках языка нечто новое и уникальное [Там же]. Мы не в полной мере согласны с этим определением, так как полагаем, что чаще всего данный феномен проявляется в речи и лишь в некоторых случаях фиксируется в языке.

Стоит обратить внимание на определение в словаре Larousse, которое подчеркивает, что лингвокреативность – «это способность любого носителя языка понимать и создавать неограниченное количество высказываний, которые он никогда раньше не слышал» (здесь и далее перевод автора статьи. – А. Б.) [11]. Этой же точки зрения придерживается и Ю. Н. Караулов, который рассматривает в рамках этого феномена «способности и характеристики человека, обуславливающие создание и восприятие им речевых произведений» [2, с. 3]. То есть важным является не только то, что тролль (тот, кто использует троллинг) может создать интересный оборот или игру слов, но и то, как воспримут плод его лингвокреативности адресаты: насколько верно они поймут коммуникативный замысел адресанта и какой будет их реакция. От этих факторов зависит, какой эффект произведет реплика тролля и сможет ли он добиться своей цели.

Чаще всего лингвокреативность, проявление которой обусловлено поставленными коммуникативными целями, выражена в форме языковой игры. Согласно Н. Б. Кудрявцевой, языковая игра представляет собой особую форму лингвокреативной деятельности, основывающуюся на осознанных нарушениях языковых норм, с установкой на комический эффект [4, с. 336].

Языковая игра является неканоническим, нетрадиционным использованием языка, ориентированным на скрытые возможности языкового знака. Именно поэтому её приемы так часто применяются как эффективное художественное средство. Изначально лингвисты исследовали этот феномен исключительно в художественной литературе, так как именно в поэзии и прозе автор обладает максимальной свободой самовыражения и не может быть ограничен рамками языковой нормы. В конце XX века языковая игра становится характерным признаком языка СМИ, а в начале XXI – занимает важное место в рекламе. Сегодня, в эпоху новых технологий, в интернет-коммуникации также часто прибегают к различным приемам языковой игры.

Интернет-коммуникация обладает рядом характеристик (дистантность и анонимность коммуникантов, специфическая этика, «слабая социальная регламентированность вербального поведения») [10, с. 367]. Эти факторы способствуют возникновению и существованию такого феномена, как троллинг. Троллинг определяется нами как **размещение в интернет-пространстве провокационных сообщений, нарушающих правила взаимодействия в Интернете**.

Многие пользователи Интернета различают два вида троллинга, метафорично называя их «толстый» и «тонкий». Однако мы находим данные термины ненаучными, поэтому заменили их на «явный» и «неявный» соответственно [1, с. 25]. Явный троллинг – более грубый и очевидный, поэтому многие пользователи сразу понимают, что их провоцируют. Цель явного троллинга – удовлетворение разнообразных психологических потребностей адресанта (самоутвердиться, выплеснуть агрессию, сделать адресату больно и насладиться этим и т.д.).

Неявный троллинг более изобретателен, он редко содержит грубость и обценную лексику. Цель тролля в данном случае – посмеяться над собеседником, а также над его реакцией. Если адресант (тролль) прибегает к неявному троллингу, пользователям сложнее понять, что их троллят.

В нашей статье мы рассмотрим примеры языковой игры в случаях неявного троллинга, поскольку её употребление требует креативности и мастерского владения языком, что совершенно не свойственно адресантам, прибегающим к явному типу троллинга. Поскольку тролль при неявном типе ставит перед собой цель посмеяться, то языковая игра подходит как нельзя лучше для достижения этой цели [8, с. 65].

Интересным является то, что, согласно В. З. Санникову, языковая игра используется в речи с учетом желания и способности адресата понять и поддержать игру [7, с. 15]. Однако в случае неявного троллинга тролль намеренно зашифровывает свою провокацию и издёвку, лишая жертву возможности понять сообщение, и это веселит тролля еще больше.

В связи с этим стоит отметить, что лингвисты выделяют восемь функций языковой игры [5, с. 24]. Однако если основными функциями в литературе, прессе и рекламе являются эстетическая и людическая (для создания комического эффекта или привлечения внимания), то в случае интернет-коммуникации, частью которой является троллинг, добавляется еще и регулятивная функция, то есть стремление тролля регулировать поведение жертвы, манипулировать ею, побуждать к действию или реакции [7, с. 26]. Стоит также отдельно выделить гедонистическую функцию, которая заключается в развлечении адресата. Однако мы полагаем, что применение языковой игры также может доставлять удовольствие и адресанту (троллю), что совпадает с его коммуникативной целью.

Теперь перейдем к анализу конкретных примеров из Сети. Все нижеприведенные троллинг-сообщения носят провокационный характер и направлены на получение эмоционального отклика, достигаемого через психологическую манипуляцию. Примеры 1 и 4, найденные в чате онлайн-игры Smite, спровоцировали активную дискуссию и в какой-то мере даже помешали самому процессу игры. Пример 5 обнаружен среди комментариев под видео популярного французского YouTube блогера Раптора (Le Raptor), который освещает и комментирует социально важные для французов события. На данное сообщение активно среагировали другие пользователи

YouTube, оставив лайки и комментарии. Примеры 2 и 3 также найдены нами на YouTube среди комментариев к видео, автором которого является известная феминистка Марион Секлен (Marion Seclin). На данный момент тема феминизма воспринимается обществом очень остро, поэтому любые тексты, смысл которых идет вразрез с установками феминизма, вызывают бурную реакцию.

Первым языковым уровнем, на котором был выявлен троллинг, является фонетический. Несмотря на то, что игра со звучанием слов является довольно распространенным явлением, мы встречали крайне редко троллинг-сообщения, содержащие данный прием. Во всех приводимых ниже примерах сохранены авторская орфография и пунктуация.

Пример № 1

Eh connard t'es un vrai anuuubis (данный пример взят из чата многопользовательской онлайн-видеоигры Smite) [13]. / Эй, придурок, ты настоящий анууубис.

Здесь автор прибегает к повтору буквы “u” в слове Anubis (Анубис – древнеегипетский бог, один из виртуальных персонажей онлайн-видеоигры Smite). Таким образом, при прочтении соответствующий гласный звук приобретает долготу и начинает напоминать звучание английского слова *noob* – нуб, то есть начинающий, неопытный игрок, новичок [12].

В данной реплике мы находим каламбур, прием, основанный на использовании слов, сходных по звучанию [6, с. 26]. Автор многократно повторяет гласную “u”, то есть мы видим, что изменения фонетического характера не обходятся без графических. С помощью каламбура и повтора гласной адресант (вероятно, более опытный игрок) насмехается над менее опытным пользователем, играющим за Анубиса.

Следующим языковым уровнем, на котором мы рассмотрим приемы троллинга, является морфологический.

Пример № 2

homme au foyer, femme PDG ère. fusion entre sexe et genre... ok je me casse [14]. / домохозяйин, директорка. смешение понятий «пол» и «род»... окей, я сваливаю

В этом комментарии к видео на Youtube автор прибегает к аффиксации: к аббревиатуре мужского рода “PDG” (Président-directeur général – генеральный директор, председатель правления) добавляется суффикс -ère, указывающий на лицо женского пола. Таким образом, автор образует феминитив. Стоит отметить, что на данный момент использование феминитивов вызывает много критики со стороны носителей языка. Поэтому нам кажется важным то, что автор вставил пробел между аббревиатурой “PDG” и суффиксом “-ère”: вероятно, это сделано, чтобы показать, как неестественно звучит полученный неологизм. Прибегая к нему, автор показывает свое негативное отношение к идее того, что женщина может занимать такой важный пост. Для утрирования и демонстрации пренебрежительного отношения автор одновременно использует два индикатора женского рода: слово “femme” и суффикс “-ère”.

Отметим также использование словосочетания “*homme au foyer*” (домохозяин), которое является трансформацией устойчивого выражения “*femme au foyer*” (домохозяйка, хранительница очага). Здесь происходит игра слов на лексическом уровне. Таким образом, автор показывает, что комичен не только сам факт обмена социальными ролями мужчины и женщины, но и то, как это отражается в языке.

Пример № 3

Pas vouloir un enfant et s'oqp de menage, mais c'sont des flémministes quoi :D [Ibidem]. / Нежелание иметь детей и заниматься домашним хозяйством – это лень, а не феминизм

В этом комментарии к видеоролику о феминизме мы видим такой морфологический прием, как словослияние, то есть образование неологизма, состоящего из других слов. В данном случае автор соединил слова *flemme* (лень) и *féministe* (феминист/ка). Таким образом, тролль насмехается над представителями этого течения, убеждения которых могут быть восприняты как проявление лени.

Теперь рассмотрим несколько примеров языковой игры на лексическом уровне.

Пример № 4

Жертва: – Quel item faut-il prendre?
Троль: – Prends une baguette
Жертва: – Quelle baguette?
Троль: – Celle du boulanger bien sûr [13]!
Жертва: – Какой предмет надо купить? (речь идет о предмете, который увеличит наносимый противнику урон)
Троль: – Возьми посох (слово baguette можно перевести как «посох» и как «батон»)
Жертва: – Какой посох?
Троль: – Конечно же, тот (батон), который у булочника!
 (данный пример взят из чата многопользовательской онлайн-игры Smite)

Здесь мы видим такой простой прием, как игра с многозначностью слова. “Baguette” в контексте данной онлайн-игры имеет значение «посох», однако замешательство жертвы, возможно, говорит о ее незнании этого

термина и вызывает раздражение тролля, который пытается подшутить над адресатом, выставляя на посмешище перед другими пользователями его неуверенность. Таким образом, комический эффект создается благодаря двойной актуализации полисемичной единицы.

Рассмотрим еще один пример на лексическом уровне.

Пример № 5

salut je passe pour dire que les raptors ont des plumes et un crane aplati [15]. / Привет, просто зашел сказать, что у рапторов есть перья и у них плоский череп

Этот комментарий оставлен к видеоролику блогера Le Raptor о победе Дональда Трампа на президентских выборах в США. Здесь автор «играет» с псевдонимом блогера, напоминая пользователям о его происхождении. «Raptor» – сокращение, используемое для обозначения разных видов динозавров, чье наименование заканчивается на корень -раптор. Таким образом, говоря о динозаврах, автор сравнивает блогера с вымершим животным, наделяя его теми же первобытными характеристиками, а замечание о «плоском черепе» намекает на ограниченные умственные способности блогера. Поэтому, на наш взгляд, данный комментарий представляет собой не только пример игры слов, основанной на полисемии, но также пример метафоры, основанной на сравнении блогера с глупой рептилией. Таким образом, троллингу в данном случае подвергается сам автор видео.

Что касается синтаксиса, то на этом уровне игру слов в троллинге мы не обнаружили. Мы полагаем, что троллям сложнее реализовать приемы языковой игры на уровне синтаксиса, так как они требуют больших усилий, а также, на наш взгляд, писательского таланта.

Заключение

Таким образом, мы приходим к следующим выводам.

1. Проанализировав примеры, обнаруженные в Интернете, мы можем сделать вывод, что языковая игра как способ самовыражения автора сегодня может применяться не только в художественной литературе, прессе или рекламе, но также и в интернет-коммуникации. Различные приемы выявлены в троллинг-сообщениях на всех языковых уровнях, кроме синтаксического, вероятно, потому, что тролль не так искусно владеет языком, как писатель или журналист.

2. При анализе мы обнаружили следующие приемы языковой игры, используемые троллями на фонетическом, морфологическом и лексическом уровнях: каламбур, повтор гласной, словослияние, игра с многозначностью слова.

В данной статье мы рассмотрели лишь несколько приемов языковой игры, используемых в троллинге. Однако, на наш взгляд, тролли являются изощренными пользователями Интернета, поэтому их лингвокреативность, проявляющаяся в других приемах, станет важной частью наших дальнейших исследований.

Список источников

1. Бондаренко А. О. Троллинг как вид вербальной агрессии (на материале французского языка) // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2019. № 8 (824). С. 22-32.
2. Караулов Ю. Н. Русская языковая личность и задачи её изучения // Язык и личность: сб. статей / отв. ред. Д. Н. Шмелев. М.: Наука, 1989. С. 3-8.
3. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987. 261 с.
4. Кудрявцева Н. Б. Дискурсивные функции языковой игры (на материале французской грамматики) // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2015. № 6 (717). С. 335-348.
5. Курганова Е. Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте: дисс. ... к. филол. н. Воронеж, 2004. 209 с.
6. Лебедев-Полянский П. И., Маца И. Л., Нусинов И. М., Скрыпник И. А., Фриче В. М., Луначарский А. В. Литературная энциклопедия: в 11-ти т. М.: Издательство коммунистической академии, 1931. Т. 5. 392 с.
7. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
8. Филлипп В. Трололо: нельзя просто так взять и выпустить книгу про троллинг. М.: Альпина Паблишер, 2016. 300 с.
9. Шагалова Е. Н. Словарь новейших иностранных слов. М.: АСТ-Пресс, 2017. 416 с.
10. Якоба И. А. Особенности интернет-коммуникации (социологический, лингвистический, гендерный аспекты) // Вестник Иркутского государственного технического университета. 2012. № 3 (62). С. 365-371.
11. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/créativité/20301?q=créativité+#20190> (дата обращения: 10.11.2020).
12. <https://proslang.ru/internet-slang/chto-znachit-nub.html> (дата обращения: 10.11.2020).
13. <https://www.smitegame.com/> (дата обращения: 10.11.2020).
14. <https://www.youtube.com/watch?v=AhoicEW6QTo&feature=youtu.be> (дата обращения: 10.11.2020).
15. <https://www.youtube.com/watch?v=MLmZ7pM5Awc> (дата обращения: 10.11.2020).

Информация об авторах | Author information**Бондаренко Александра Олеговна¹**¹ Московский государственный лингвистический университет**Bondarenko Alexandra Olegovna¹**¹ Moscow State Linguistic University¹ bondarenkomsu@yandex.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 20.10.2020; опубликовано (published): 10.02.2021.

Ключевые слова (keywords): языковая личность; лингвокреативная деятельность; языковая игра; нарушение языковой нормы; троллинг; linguistic personality; linguo-creative activity; language game; violation of language norm; trolling.