

RU

Языковая игра как способ реализации прецедентного феномена
в региональном коммуникативном медиапространстве

Пыстина О. В.

Аннотация. Цель исследования - определить особенности игровых трансформаций прецедентных феноменов в коммуникативном медиапространстве Республики Коми, в частности, в комментариях журналистских публикаций, актуальных постов блогеров и других интернет-текстов. Научная новизна исследования заключается в комплексном анализе феномена языковой игры в неформальной интернет-коммуникации на материале региональных массмедиа. В результате доказано, что дискурсивные особенности интернет-коммуникации влияют на специфику трансформации прецедентных феноменов, связанную со стремлением понизить статус прецедентного феномена как культурного факта и тем самым обозначить свое отношение к действительности.

EN

Language Game as Way of Realization of Precedent Phenomenon
in Regional Communicative Media Space

Pystina O. V.

Abstract. The paper aims to identify the peculiarities of game transformations of precedent phenomena in the Komi Republic communicative media space, in particular, in the comments of journalistic publications, bloggers' relevant posts and other Internet texts. The scientific originality of the research consists in the complex analysis of the language game phenomenon in informal Internet communication by the material of the regional mass media. As a result, it has been proved that discursive features of the Internet communication influence the specificity of the precedent phenomena transformation which is connected with the tendency to reduce the status of precedent phenomenon as a cultural fact and therefore highlight the attitude toward reality.

Введение

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что в настоящее время коммуникация в Рунете документально фиксирует состояние современного русского языка и отражает основные тенденции его развития (Колокольцева, 2012, с. 6). Выявление лингвистических механизмов игрового «перекодирования» прецедентных феноменов в коммуникативном пространстве региональных сетевых СМИ позволяет расширить границы знания о способах реализации лингвокреативного потенциала русскоязычных интернет-пользователей, что особенно важно в связи с распространением в Сети ранее не зафиксированных игровых инноваций (Каллистратидис, 2013, с. 4). Кроме того, особое место в ряду коммуникативно значимых единиц, функционирующих в интернет-коммуникации, занимает прецедентный текст, отражающий картину мира и ценностные представления той или иной социально-коммуникативной группы. Изучение механизмов реализации языковой игры с прецедентными феноменами, а также ее функций в текстах неформальной интернет-коммуникации позволит выявить один из векторов развития современного российского медиадискурса в целом.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи: во-первых, выявить наиболее частотные виды языковой игры с прецедентными феноменами в современной интернет-коммуникации; во-вторых, охарактеризовать механизмы трансформации прецедентных феноменов в интернет-специфичных текстах – читательских комментариях медиатекстов.

В рамках настоящего исследования нами были использованы следующие методы: описательный, предполагающий выделение изучаемых языковых явлений и их описание с точки зрения структуры и функционирования; метод контекстуального анализа, позволяющий определить семантику и функции игровых трансформаций в конкретных ситуациях интернет-общения; элементы количественного анализа.

Теоретической базой исследования послужили труды, в которых исследуются теоретические и практические аспекты функционирования языковой игры в современных СМИ и интернет-коммуникации (Гридина, Талашманов, 2019; Ильясова, Амири, 2013; Каллистратидис, 2013; Лутовинова, 2015; Чемезова, 2008), публикации, посвященные исследованию языка Интернета и специфики интернет-коммуникации (Горошко, 2021; Колокольцева, 2012), а также работы, предлагающие трактовку понятия «прецедентности» и описывающие языковую игру как способ реализации прецедентного феномена в виртуальной коммуникации (Гриценко, 2009; Иерусалимская, 2014; Караулов, 1987).

Практическая значимость исследования заключается в том, что результаты анализа языковой игры в текстах русскоязычной интернет-коммуникации могут быть использованы в дальнейших лингвистических исследованиях Рунета и массмедийного дискурса, а также при разработке курсов по теории коммуникации, лингвистике Интернета и языку СМИ.

Основная часть

Интерпретация понятий «языковая игра» и «прецедентность» в современной филологической науке

Языковая игра – термин, в который разные авторы вкладывают подчас не вполне одинаковое содержание, что объясняется сложностью данного феномена. В настоящем исследовании языковую игру будем рассматривать как «творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой/стилистической/речеповеденческой/логической нормы) использование любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе – комического характера» (Сковородников, 2011, с. 388-389). Зачастую языковая игра строится на использовании прецедентных текстов, отсылая адресата к «коллективной памяти» народа, вынуждая его дешифровать оставленное сообщение.

Термин «прецедентный текст» был введен в научный обиход Ю. Н. Карауловым. По мнению ученого, прецедентными являются тексты, значимые для личности в познавательном и эмоциональном отношении, хорошо известные ее широкому окружению, обращение к которым возобновляется неоднократно в дискурсе данной языковой личности (Караулов, 1987, с. 216). В зависимости от объема передаваемой информации выделяются такие разновидности прецедентных феноменов, как прецедентный текст, прецедентное высказывание, прецедентная ситуация и прецедентное имя (Ильясова, Амири, 2013, с. 226). Как отмечают исследователи, сам факт включения прецедентного феномена в текст можно трактовать как языковую игру, но при этом экспрессивность существенно усиливается вследствие различных трансформаций, которые совершаются в прецедентных феноменах по желанию авторов.

Способы реализации языковой игры с прецедентными феноменами в современной интернет-коммуникации

Лингвистическая характеристика интернет-коммуникации тесно связана с определением статуса данного явления. Т. Н. Колокольцева (2012), делая акцент на специфических характеристиках интернет-общения, определяет интернет-коммуникацию как полифункциональное общение в электронной среде, для которого характерны дистантность, опосредованность, мультимедийность, гипертекстуальность, разнообразие дискурсивных и жанровых воплощений, а также возможность широкого варьирования по параметрам персональности/институциональности (с. 5). В статье Е. И. Горошко «Лингвистика Интернета: формирование дисциплинарной парадигмы» (2021) среди уникальных характеристик интернет-общения, влияющих на общение в Сети, указываются его анонимность, дистантность и физическая непредставленность участников общения. Как отмечается в многочисленных исследованиях, связанная с этим проблема установления и поддержания контакта требует максимальной мобилизации предназначенных для этого языковых средств и способствует коммуникативному новаторству, делая это общение необычным и оригинальным. Креативность языковой виртуальной личности в коммуникативном пространстве Сети постоянно растет, причем этот рост «идет» по всем языковым уровням, но особенно ярко это видно по частому использованию приемов языковой игры. Таким образом, интернет-пространство является коммуникативной средой, в которой ярко проявляется лингвокреативная составляющая речевой деятельности, обусловленная спонтанностью интернет-общения и свободой творческой самопрезентации субъектов коммуникации при использовании нестандартной формы и/или содержания сообщения (Гридина, Талашманов, 2019, с. 31).

Учитывая тот факт, что игровое пространство сетевой коммуникации многообразно, рассмотрим языковую игру с прецедентными феноменами в комментариях новостей, репортажей, статей журналистов, актуальных публикаций блогеров, постов, размещенных в паблике, и др. В качестве источников рассматривались популярные сетевые средства массовой информации и коммуникации Республики Коми: информационное агентство «БНК» (<https://www.bnkomi.ru/>), интернет-журнал «7x7» (<https://7x7-journal.ru/komi>), группа ВКонтакте «7x7. Коми» (<https://vk.com/7x7komi>), паблик Республики Коми «Территория мечты» (<https://vk.com/komipublic>).

Анализ коммуникативного пространства региональных массмедиа позволил выявить виды прецедентных феноменов, подвергшихся разного рода трансформациям, в зависимости от источника их цитирования.

1. В языковую игру активно вовлекаются названия музыкальных произведений и цитаты из них. Это прежде всего трансформации популярных советских и российских песен 2-й половины XX в. и начала XXI в., которые известны большинству современников и легко узнаваемы: *Твоя губа твоё богатство* (<https://www.bnkomi.ru/>);

Навальнята учатся платить... (<https://www.bnkomir.ru/>); *Где же ты была? Столько бабла потеряно, И вернуть нельзя* (<https://www.bnkomir.ru/>); *Там за морями и холмами Рядом с Геленжиком. Люди построить себе решили Маленький сказочный дом. Маленькая страна, маленькая страна. Кто же ответит кто ответит. Чья она, чья она* (<https://www.bnkomir.ru/>).

2. Достаточно часто в интернет-коммуникации наблюдается игровая трансформация названий известных отечественных художественных фильмов и цитаты из них. Обратимся к примерам: *Особенности национальной борьбы с коронавирусом* (<https://www.bnkomir.ru/>); *Это Владимир, он же Виктор, он же Валентин, по выходным бывает Василий* (<https://vk.com/komipublic>); *В чём сила твоя, брат? У тебя даже правды нет* (<https://7x7-journal.ru/komi>); *Очередной «начальник Чукотки Абрамович»* (<https://7x7-journal.ru/komi>). Активно привлекается крылатое выражение «Есть такая профессия – родину защищать» из советского кинофильма «Офицеры»: *Есть нынче в РФ такая профессия – Родину расхищать* (<https://www.bnkomir.ru/>); *есть сынок такая профессия – «Дать в харю»* (<https://www.bnkomir.ru/>).

3. В качестве материала для языковой игры используются также реминисценции фрагментов стихотворных произведений. Как правило, это русская классическая литература XIX–XX вв.: *Процай умытый поросенок...* (<https://www.bnkomir.ru/>); *Есть же наивные люди в коми селеньях...* (<https://www.bnkomir.ru/>); *Если шпильки вставляют, значит, это кому-то нужно?* (<https://7x7-journal.ru/komi>), а также детские стихи и сказки: *Добрый доктор Уйбалит печенегов победит, сделает он все красиво будем жить мы все на вилах...* (<https://vk.com/komipublic>); *Крохасын к отцу пришёл И спросила кроха: Если в президентах вор, То воровать неплохо?..* (<https://vk.com/7x7komi>).

4. Игровым модификациям могут подвергаться пословицы, поговорки, крылатые выражения, фразеологизмы. Это прежде всего разговорные, иронические фразеологизмы: *единственный кто может составить конкуренцию уйбе-вова. И Рим, и Крым, и дым, и огонь, и воду прошел* (<https://7x7-journal.ru/komi>); *Рыбак рыбака хаёт изда-лека*)) (<https://www.bnkomir.ru/>), а также выражения, связанные с античной эпохой, античной мифологией и восточным фольклором: комментарий *Что позволено Юпитеру не позволено Рубану...* (<https://www.bnkomir.ru/>) отсылает к пословице из древнегреческой мифологии «Что позволено Юпитеру, то не позволено быку», а реплика *Поэтому, каждому честному Путинцу надо вспомнить историческую истину: «Путин мне друг, но истина дороже!»* (<https://www.bnkomir.ru/>) – к знаменитому выражению «Платон мне друг, но истина дороже». Латинская поговорка “*Homo homini lupus est*” преобразуется в игровой комментарий *Лупас то лупас, но гуманоидов-друидов из параллельной реальности это не касается* (<https://7x7-journal.ru/komi>). Популярно у пользователей и выражение «Если гора не идет к Магомету, то Магомет идет к горе», связанное с рассказом о Ходже Насреддине – герое восточного фольклора: *Андрей, гора пришла к Магомету, а Магомед в Ухте* (<https://vk.com/komipublic>); *Если мы не можем слетать в Венецию, Венеция «прилетает» к нам* (<https://vk.com/komipublic>).

5. К следующей группе относится языковая игра с применением цитат из художественной литературы. Пользуются популярностью известные прозаические произведения XIX–XX вв.: *Вирус спасёт мир???* (<https://7x7-journal.ru/komi>); *Видимо к ним едет ревизор* (<https://vk.com/komipublic>). Часто коммуниканты апеллируют к произведениям И. Ильфа и Е. Петрова: *Владимир, ударим Большой Пыссой по всей России!* (<https://vk.com/komipublic>) (в комментарии поста о перспективе переноса столицы Коми в Ухту угадывается цитата из романа «Золотой теленок» «Ударим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству»); *Нью-Артек* (<https://www.bnkomir.ru/>) (в основе языковой игры лежит крылатое выражение «Нью-Васюки», отсылающее к роману «12 стульев» и прецедентному имени «Нью-Москва»; в данном комментарии используется как ироническая оценка информации о «дворце» в Геленджике).

6. Большим потенциалом для языковой игры обладают популярные выражения эпохи социализма, в частности, интернационалистические и советские лозунги: *Да здравствует путинизм* (<https://www.bnkomir.ru/>); *Спасибо товарищу Уйбе!* (<https://www.bnkomir.ru/>); *Ватаны-скрепоносцы всей страны, объединяйтесь!)* (<https://www.bnkomir.ru/>); *Койгородок – колыбель Революций* (<https://www.bnkomir.ru/>).

Известно, что прецедентные тексты отражают идеологию общества, поэтому в разные эпохи имеется свой арсенал прецедентных текстов. Собранный материал свидетельствует о том, что в зависимости от адресации разным группам пользователей Сети игровые трансформы в комментариях текстов СМИ в большей степени можно отнести к универсальным, ориентированным на широкую аудиторию и понятным большинству субъектов интернет-общения, и в меньшей степени к элитарным, ориентированным на интернет-коммуникантов, обладающих достаточно высоким уровнем языковой и культурной компетенции. Данные прецедентные феномены играют роль «ключевых слов», маркирующих социальную позицию и культурный статус говорящего, служат фундаментом коллективного дискурса, условием идеологического взаимопонимания, т.е. «обладают культурологической значимостью» (Гриценко, 2009, с. 14). С этой же целью в процессе языковой трансформации часто используются региональные топонимы и имена, поскольку одной из интенций авторов является ответ на социально значимые события, широко обсуждаемые в СМИ и Республике Коми: *Коми, Ухта, Большая Пысса, Койгородок*, Глава Республики Коми *Владимир Уйба*, глава города Ухты *Магомед Османов*, депутат совета Сосногорского района *Иван Рубан* и др. Включение в состав прецедентных феноменов разговорной, просторечной и жаргонной лексики (*навальнята, бабло, харя, хаёт, ватаны* и др.) используется для придания фразе сниженной тональности, а также для передачи иронии и сарказма, что согласуется с общей тенденцией современного газетного дискурса: в заголовочном фрагменте публикации «востребован в частности снижающий, профанирующий “регистр” игровой актуализации и дискредитации канонических значений обыгрываемых прецедентных феноменов» (Чемезова, 2008, с. 7).

Игровые трансформации прецедентных феноменов охватывают все уровни языковой системы. Рассмотрим наиболее распространенные в коммуникативном пространстве региональных сетевых СМИ.

1. В интернет-коммуникации используется фонетическая игра с прецедентными феноменами, фиксирующая особенности произношения. Например, она может имитировать акцент, характерный для речи носителей языков Кавказского региона: *наплющай дарагой я такой нэгатив, такой нэгатив к этим автобусу испитываю, что прям кюцат нимагу* (<https://www.bnkom1.ru/>). В данном случае цитату «Такую личную неприязнь я испытываю к потерпевшему, что кушать не могу...» из советского художественного фильма «Мимино» использовали в качестве комментария к публикации «БНК» о работе общественного транспорта.

2. К морфологической игре, основанной на игровом ненормативном использовании грамматических категорий, можно отнести, например, неправильное образование формы множественного числа имени существительного: *Ох уж эти борцуны с ветряными мельницами* (<https://7x7-journal.ru/komi>). В данном случае языковая игра начинается с использования фразеологизма «сражаться с ветряными мельницами», источником которого является роман испанского писателя Мигеля Сервантеса де Сааведра «Хитроумный идальго Дон Кихот Ламанчский».

3. На лексический уровень в коммуникативном пространстве региональных сетевых СМИ приходится преобладающее количество примеров, где прецедентные феномены используются как строительный материал в процессе языковой игры. В частности, языковая игра может заключаться в обыгрывании омонимов, многозначных слов, синонимов, паронимов, фразеологических оборотов, пословиц, поговорок. Например, в комментарии *Хорошего человека «уйбой» не обзовут* (<https://vk.com/kom1public>) участник интернет-коммуникации заменяет несколько слов известного выражения «Хорошее дело браком не назовут» словами, имеющими отношение к региональной тематике. Зачастую прецедентный текст выбирается автором исходя не столько из его основного смысла, сколько из-за его синтаксической структуры: *И Зырянин + язычник – тоже стонет от утраты, стонет, мечется по сайтам с горьким смехом и печалью о забвении грядущем...* (<https://7x7-journal.ru/komi>). В этом фрагменте достаточно обширного комментария сохранилось только несколько слов из отрывка поэмы в прозе М. Горького «Песня о Буревестнике», написанной в 1901 г. в ответ на разгон студенческой демонстрации в Санкт-Петербурге (*тоже, стонет и мечется*). Но благодаря идентичной синтаксической структуре исходного текста и трансформируемого можно узнать в нем известные строки.

Преобладание трансформаций прецедентных феноменов на уровне лексики связано с тем, что в сетевых СМИ одним из ведущих мотивов коммуникантов в процессе неофициального общения является стремление выразить свое отношение к социально значимым событиям, обсуждаемым в публикации, и к другим пользователям. При этом прецедентные феномены и включенные в их состав в процессе языковой игры лексемы играют большую роль в создании экспрессии, так как они отсылают к социально-культурным и эмоционально значимым реалиям.

В целом, в коммуникативном пространстве сетевых изданий выделяется три основных способа игровой трансформации прецедентных феноменов: расширение или сужение состава прецедентного текста, а также замена его компонента (Немирова, 2013, с. 153).

1. Самый распространенный вид игровой трансформации прецедентного текста – замена его компонента. Связано это с тем, что замена позволяет актуализировать смысл комментария, подчеркнуть его привязанность к конкретной ситуации. В следующем примере название романа М. А. Шолохова «Поднятая целина» видоизменяется за счет замены одного слова на другое, связанное по смыслу с контекстом и сходное по количеству слогов: *Можно будет писать продолжение к роману Шолохова с новым названием «Поднятая мерзлота»...* (<https://vk.com/kom1public>). Предлогом для данной игровой трансформации послужил шуточный пост паблика «Территория мечты» от 2 октября 2017 г. «*Беженцы из загнивающей Европы пересекают тундру, чтобы обосноваться в Воркуте*».

2. Следующий способ – расширение состава прецедентного текста – встречается реже. В примере *Теперь он не по ту сторону волков* (<https://vk.com/7x7komi>) языковая игра строится на названии российского телесериала, снятого по мотивам одноименной повести А. Биргера «По ту сторону волков». Участник общения добавляет отрицание «не», которое меняет смысл первоисточника на противоположный, и таким образом выражает свое отношение к новости о назначении 140 часов обязательных работ экс-сотруднику ФСИН.

3. Сужение состава прецедентного феномена используется меньше всего. Комментарий пользователя *не сыте на рану!* (<https://www.bnkom1.ru/>) отсылает к песне В. Добрынина «Не сыпь мне соль на рану». Такой некорректный пост появился как ответ на публикацию «БНК» «Владимир Уйба рассказал, как студентом штурмовал анатомию и принимал роды в поезде», которая многими читателями была воспринята как «неприкрытый пиар».

Заключение

Таким образом, мы пришли к следующим выводам. Активное употребление языковой игры, основанной на трансформации прецедентных феноменов, во многом связано с дискурсивными особенностями интернет-коммуникации, в частности, с ее установкой на неофициальное общение, и игровым настроением коммуникантов. Еще одна особенность интернет-коммуникации – физическая непредставленность – также способствует более внимательному отношению коммуникантов к эстетической стороне использованных языковых средств и более активному употреблению прецедентных текстов в процессе языковой игры. В коммуникативном пространстве СМИ пользователи имеют различные мотивы для трансформации прецедентных текстов, однако доминирующей интенцией является стремление дать комментарий важному событию нетривиально, привлекая к нему

внимание. Собранный материал свидетельствует о том, что в процессе непринужденной коммуникации основной языковой игры являются прецедентные высказывания и тексты прежде всего массовой культуры, которые известны большинству современников и легко поддаются расшифровке. В коммуникативном пространстве сетевых СМИ игровые трансформации прецедентных феноменов охватывают все уровни языковой системы, но преобладающее количество примеров приходится на лексический уровень, что позволяет подчеркнуть привязанность комментария к конкретной публикации или ситуации.

Анализ механизмов трансформации прецедентных феноменов в читательских комментариях позволяет заключить, что в коммуникативном пространстве региональных сетевых массмедиа один из самых распространенных видов игровой трансформации прецедентного текста – замена его компонента. При этом в процессе языковой трансформации часто вводятся региональные топонимы и имена, поскольку одной из интенций авторов является ответ на социально значимые события, широко обсуждаемые в местных СМИ и республике. Кроме того, пользуется спросом снижающая тональность игровой модификации, создающаяся за счет сохранения синтаксической структуры первоисточника и наполнения ее разговорной, жаргонной или просторечной лексикой, что также связано со стремлением обозначить отношение к опубликованной информации, к другому коммуниканту и в целом к действительности.

В качестве перспектив дальнейшего исследования рассматривается возможность более детальной классификации языковой игры, в которой участвуют прецедентные тексты, а также более подробного анализа коммуникативных функций людических единиц в других жанрах интернет-коммуникации.

Источники | References

1. Горошко Е. И. Лингвистика Интернета: формирование дисциплинарной парадигмы. 2021. URL: <http://www.textology.ru/article.aspx?Id=76>
2. Гридина Т. А., Талашманов С. С. Языковая игра в современной интернет-коммуникации: метаязыковой аспект // Политическая лингвистика. 2019. № 3 (75).
3. Гриценко Л. М. Языковая игра как способ реализации прецедентного текста в чат-коммуникации // Вестник Томского государственного университета. 2009. № 318.
4. Иерусалимская А. А. Прецедентные тексты как основа создания языковой игры в интернет-коммуникации // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 3. URL: <http://science-education.ru/article/view?id=13278>
5. Ильясова С. В., Амири Л. П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. М.: ФЛИНТА: Наука, 2013.
6. Каллистратидис Е. В. Языковая игра в неформальной интернет-коммуникации (на материале русского языка начала XXI века): автореф. дисс. ... к. филол. н. Ростов-на-Дону, 2013.
7. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987.
8. Колокольцева Т. Н. Предисловие // Интернет-коммуникация как новая речевая формация: коллективная монография. М.: Флинта: Наука, 2012.
9. Лутовинова О. В. Языковая игра в интернет-коммуникации // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2015. № 2 (97).
10. Немирова А. Д. Языковая игра на основе фразеологизмов и прецедентных текстов в заголовках современных газет // Вестник Московского государственного университета печати. 2013. № 6. URL: http://vestnik.mgup.ru/issues/6_2013.pdf
11. Сковородников А. П. Языковая игра // Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочеты / под ред. А. П. Сковородникова. М.: Флинта, 2011.
12. Чemezova И. А. Прецедентная модель языковой игры в газетном заголовке: автореф. дисс. ... к. филол. н. Екатеринбург, 2008.

Информация об авторах | Author information



Пыстина Ольга Владимировна¹, к. филол. н., доц.

¹ Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина



Pystina Olga Vladimirovna¹, PhD

¹ Pitirim Sorokin Syktyvkar State University

¹ olga-pystina@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 08.11.2021; опубликовано (published): 31.01.2022.

Ключевые слова (keywords): языковая игра; прецедентный феномен; интернет-коммуникация; сетевые СМИ; language game; precedent phenomenon; Internet communication; online media.