

## ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ ПРЕЦЕДЕНТНОГО ТЕКСТА В ЧАТ-КОММУНИКАЦИИ

Проводится анализ актуализации языковой игры в чат-коммуникации. В центре внимания находятся особенности включения прецедентных текстов в языковую игру с учетом специфики виртуального дискурса.

**Ключевые слова:** прецедентный текст, чат-коммуникация, языковая игра.

Обращение к феноменам, имеющим продолжительную лингвистическую традицию изучения в коммуникативно-дискурсивном аспекте, позволяет вычлнить новые, ранее не исследованные их составляющие. В центре внимания современных исследователей находятся разные типы дискурса, в пределах которых формируются тексты, порождаемые в рамках конкретного социально-коммуникативного единства. Одной из активно исследуемых проблем современной лингвистики является дискурсивная обусловленность функционирования разноуровневых языковых единиц (см. работы Н.Д. Арутюновой, Б.М. Гаспарова, В.И. Карасика, Е.С. Кубряковой и др.).

В последнее время все чаще обсуждается появление принципиально новой коммуникативной среды человека, отличающейся разнообразием (отсюда и множество дискурсивных типов: политический, рекламный, виртуальный и др.) и формирующейся под влиянием интересов, норм, ценностей той или иной социальной, гендерной, возрастной и иных групп. Так, одним из социокультурных единств, привлекающих внимание современных исследователей, становится Интернет-сообщество.

В системе гуманитарного знания Интернет рассматривается и как информационная технология, и как некий социокультурный, коммуникативный феномен, отражающий особенности проявления Интернет-культуры, воплощенной в языке. Особое место в ряду коммуникативно значимых единиц, функционирующих в Интернет-коммуникации, занимает прецедентный текст, отражающий ценностные представления, картину мира той или иной социально-коммуникативной группы. Исследователи прецедентных текстов, при всей разнице в определении данного явления (см. работы Ю.Н. Караулова, В.В. Красных, Г.Г. Слышкина и др.), сходятся во мнении, что эти единицы являются значимыми для личности «в познавательном и эмоциональном отношениях», известными сообществу, активно функционирующими в определенной среде [1. С. 216–217]. Прецедентные тексты играют роль «ключевых слов», маркирующих социальную позицию, культурный статус говорящего, служат фундаментом коллективного дискурса, условием идеологического взаимопонимания и критерием социальной идентификации, т.е. обладают культурологической значимостью. Прецедентные тексты, являясь языковым, текстовым воплощением, представляют собой сумму знаний о мире, познания культуры, выступают в функции «регулятора социальных связей и поведенческих тактик» и детерминируют поведение коммуникантов в соответствии с нормами, идеалами той или иной социальной группы [2. С. 205].

В настоящее время прецедентный текст активно исследуется в разных аспектах. Так, А.В. Бойченко,

О.И. Соколова исследуют особенности функционирования прецедентного текста в газетном дискурсе, Е.О. Наумова – в публицистическом, А.Ю. Ларионова, Г.Г. Слышкин проводят анализ прецедентных текстов в неофициальном студенческом дискурсе и др. При, казалось бы, общности функционирования прецедентных текстов в разных видах коммуникаций они обладают дискурсивно обусловленными особенностями. Как отмечают исследователи К.А. Богданов и П.Н. Лебедев, прецедентные тексты являются ярким свидетельством фрагментарного усвоения культуры. Коллажированность, мозаичность современного постмодернистского сознания приводит к отражению в языке «частичной личности», незнакомой со всей культурой, социальными практиками, владеющей ограниченным числом социальных умений и навыков. Социально значимые смыслы выражаются в постмодернистском сознании в формах современных информационных систем, масс-медиа. Информативная природа знаний – чрезвычайно важный критерий современной постмодернистской культуры. Источниками возникновения и распространения прецедентных текстов являются разные информационные составляющие современной культуры: телевидение, рекламные ролики, в том числе Интернет-коммуникация. Компьютерные технологии все больше и больше входят в жизнь человека, проникая во все его сферы деятельности: научную, бытовую, информационную и т.д., охватывая различные социальные, профессиональные слои общества, различные субкультурные пространства. Все это позволяет говорить об Интернет-коммуникации как о неоднородной коммуникативной структуре, дающей «возможность осуществления выбора коммуникативного пространства» [3. С. 206]. Чаты, являясь одним из ведущих жанров Интернет-коммуникации, также отличаются коммуникативным разнообразием. Они могут быть официальными и неофициальными, которые, в свою очередь, делятся на публичные (открытые) и «элитарные» (организованные в зависимости от интересов) (см. работы З.И. Резановой, Н.А. Мишанкиной и др.).

Задачей данного исследования является выявление способа реализации языковой игры, в которой принимают участие прецедентные тексты в тематически не закрепленных чатах.

Чат-общение, также как и Интернет-коммуникация в целом, происходит в виртуальной среде – это особое пространство, стилизованное под реальное, создаваемое самими участниками общения. Чат-коммуникация и Интернет в целом как особая коммуникативная структура обладают следующими особенностями: *виртуальность* – участники коммуникации общаются с незнакомым, условным собеседником. Виртуальная

реальность ставит участников общения в условные рамки, т.к. предполагает возможность изменения объектов, конструирования образов; *дистантность* – собеседники могут находиться в любой точке мира, они не должны быть территориально объединены, общим является лишь виртуальное пространство, реальное же пространство может не совпадать; *глобальность* – в Интернете существует возможность установить контакт с любым пользователем в сети; *мультимедийность* – всемирная сеть отличается наличием дополнительных способов передачи информации (выделение, удаление, графика, мелодии, смайлы и т.д.).

Выбор чата коммуникантами зависит от того, насколько он является аксиологически и коммуникативно значимым для участников общения, насколько он соответствует их социальным, статусным нормам и ценностям. Участники чат-общения, с одной стороны, стремятся к самовыражению, к реализации своих уникальных способностей, а с другой, пытаются найти «родственную душу», разделяющую интересы и ценности коммуниканта. В свою очередь, специфика чата предопределяет «коммуникативные рамки – тематику, стиль, манеру речевого поведения коммуникантов» [3. С. 207].

Нами были проанализированы прецедентные тексты, используемые коммуникантами следующих чатов: «Отель у Максима», «Беседы в песочнице», «Netchat». Такие чаты являются, по сути, открытой структурой, характеризующейся, как и множество других чатов, «стилизованным» виртуальным пространством, анонимностью участников; особенность таких чатов – тематическое разнообразие.

В отличие от тематически закрепленных чатов, целью рассматриваемых чатов не является получение какой-либо информации, коммуникация в данном случае служит в первую очередь средством удовлетворения потребности в общении, кроме того, чат позволяет коммуникантам самовыражаться (что проявляется в создании ника, в дистанцировании участников общения от своего я). В связи с этим тематика общения в такого рода чатах ничем не ограничивается. Если в тематически закрепленных чатах участники общения объединены общностью интересов к заданной теме, то в тематически свободных из всего числа участников полилога происходит некий поиск собеседника, разговор с которым является приоритетным. «Выбор» такого собеседника в ряде случаев провоцирует использование прецедентных текстов, активно используемых в определенной социальной группе, известной всем ее представителям.

Чат-коммуникация, являясь, с одной стороны, компонентом русской культуры, демонстрирует общие для русской культуры особенности употребления прецедентных текстов. С другой стороны, в силу дискурсивных особенностей чата, употребление прецедентных текстов в некоторых случаях специфично, например при трансформации прецедентного текста, когда одна лексема намеренно заменяется на другую, нередко эти единицы связаны с «компьютерной» тематикой: *«Шалуншишка»* Адвокат: твой любимый фильм – это “Адвокат дьявола”, наверно/Безумец: не адвокат, адвокат». В данном примере ник, который актуализирует личностные качества участника общения (его гендер-

ную и профессиональную принадлежность), провоцирует употребление прецедентного текста. С одной стороны, прецедентный текст позволяет дать социальную характеристику коммуниканту, «моделирует» его личность, а с другой – актуализирует общность апперцепционной базы Интернет-культуры (общие знания о кинофильме, общие знания о специфике коммуникации в чате – «адвокат»). Отметим, что моделирование личности осуществляется как самим носителем ника, так и его собеседниками, что позволяет говорить о том, что в самом нике могут быть заложены значимые параметры личности коммуникантов.

Выбирая ник, участники общения помимо личностных могут задавать и поведенческие параметры. Другими словами, коммуникант выбирает ту линию поведения, общения в чате, которая соответствует его ценностным установкам (и это может быть отражено в нике). Особенно ярко это проявляется в этикетном речевом жанре приветствия, прощания, т.к. в процессе общения контроль над коммуникацией затруднен, потому что не всегда удается «вжиться» в роль, которую «играет» участник общения, и бесперебойно следовать ей. Приветствие, прощание являются одним из условий успешного коммуникативного акта вообще и чат-коммуникации в частности (см. работы Э. Берна, Б.Ю. Норманна и др.). Ритуалы отличаются тем, что в большинстве случаев не несут никакой информации и регламентируются социальными нормами и факторами. Любое общение начинается с приветствия, а заканчивается прощанием, которые не являются общением как таковым, а лишь готовят к нему, позволяют коммуникантам оценить возможности его продолжения. Выбор ника в некоторых случаях совершенно случаен, а иногда он отражает, характеризует тот «виртуальный» образ, который реализует участник коммуникации. Если коммуникант строго следует актуализации своей «виртуальной» роли, он может реализовать ее в ритуальном общении в ряде случаев, применяя при этом прецедентный текст. Например, *«Зайка: раз, два, три, четыре, пять вышла зайка погулять и к вам пришла, с приветом; Елка 85: и вот я нарядная и колючая на праздник к вам пришла»*.

Как видим, в процессе самоидентификации особую роль играет выбор ника, задающий речевую линию поведения, а также выбор аксиологически нагруженного прецедентного текста. Коммуникант в процессе общения выступает в качестве игрока, актера, скрывающегося за маской (ником), за которой стоит виртуальный образ, при этом коммуникант играет определенную роль, что выражается в выбранном им речевом поведении. Спецификой такого поведения/общения является то, что главным для коммуниканта представляется не передача или получение информации, а выражение своего эмоционального состояния, сигналами которого могут служить прецедентные тексты. Так, в вышеприведенном тексте коммуникант использует прецедентный текст, с помощью которого иронично передает свое эмоциональное состояние – готовность, предрасположенность к общению, доброжелательность, положительный настрой. С другой стороны, употребление прецедентного текста дает возможность коммуниканту в случае коммуникативной неудачи

спрятаться за «чужим» (прецедентным) тестом и тем самым смягчить ситуацию, получить шанс вернуться и возобновить общение в следующий раз. Важность выбора ника и прецедентного текста связывается и с тем, что коммуникант не присутствует физически при общении и у собеседников появляется возможность отождествления с ним личности.

Через выбор прецедентного текста проявляется и отношение говорящего к окружающему миру, его оценка. Помимо прецедентных текстов, которые являются аксиологически нагруженными единицами, оценку несет и языковая игра, активно используемая в чат-коммуникации. По мнению многих исследователей, игра вообще свойственна людям всех возрастов, занимающихся разными видами деятельности. По мнению И.Н. Горелова и К.Ф. Седова, «...философы и психологи считают игру одним из фундаментальных свойств человеческой природы. Это вид деятельности, который не преследует каких-то конкретных практических целей. Цель игры – доставить удовольствие людям, которые принимают в ней участие...» [4. С. 138]. В исследованиях лингвистов (А.Ф. Артемов, И.Н. Горелов, С.А. Колесниченко, Б.Ю. Норманн, В.З. Санников, К.Ю. Седов и др.) рассматриваются различные приемы языковой игры, в том числе каламбур как наиболее изученный прием языковой игры, феномен языковой игры во фразеологизмах и т.д. Языковая игра рассматривается исследователями как нарушение языковых норм (фонетических, грамматических, лексических, стилистических и т.д.), однако, по мнению Б.Ю. Норманна, «...эти нарушения не бессистемны и случайны, а происходят по определенным правилам, подчиняются некоторым закономерностям» [5. С. 10]. Ученые считают, что языковая игра является намеренным феноменом, т.е. осознается и говорящим, использующим языковую игру в своих целях, и реципиентом, который в свою очередь стремится «вскрыть глубинное намерение автора», принимая игру. Языковая игра не ограничивается нарушениями норм языка, это может быть игра со смыслами, остроловием, когда нетрадиционная форма выражения связана с глубоким выражением мысли говорящего (см. работы Е.А. Земской, М.А. Китаргородской и др.).

Итак, языковая игра – это намеренное нарушение языковых норм, «переворачивание» смыслов, речевое творчество, осознанное говорящим и реципиентом. Карнавальная компонента, настрой на игру, наконец, письменная форма чат-коммуникации, которая дает возможность коммуникантам эксплицитного наблюдения за ходом общения, провоцируют активное использование языковой игры в чат-коммуникации.

Языковая игра направлена на создание собственного «антимира», что совпадает с целями чат-коммуникантов, которые, участвуя в чате, как бы «переворачивают» реальность. Кроме того, языковая игра имеет тенденцию «коммуникативного равенства адресанта и адресата речи», основывающегося на «достаточно сходном фонде общих знаний» и вследствие этого на том, что говорящий и реципиент понимают друг друга [6. С. 4]. Говорящий и реципиент должны обладать определенными знаниями о мире, которые актуализируются при помощи языковой игры, реципиент

делает умозаключения, в результате которых приходит к пониманию высказывания. Так, например, в высказывании: *«Кре йзи>Антошка: ты почему так долго не появлялся, садо-огородничеством занимался что ли, Антошка? / Антошка>Крейзи: если ты намекаешь на то, что я копал картошку, то... ты угадала»* ник одного из участников провоцирует коммуниканта на языковую игру – он употребляет лексему «садо-огородничество». Данные единицы («Антошка», «садо-огородничество») как бы «отсылают» реципиента к тексту популярной детской песни «Антошка» и позволяют ему использовать прецедентный текст. И продуцент, и реципиент обладают общими знаниями – им обоим известна песня, что и является ключом к пониманию высказываний друг друга.

Рассмотрим подробнее актуализацию языковой игры, в которую включается прецедентный текст в чат-коммуникации.

1. Развитие языковой игры может быть спровоцировано использованием прецедентного текста: *«Робот>Cat: я познакомился с юзером, который не может даже программу обновить. Он мне вирус занес / Cat>Робот: ну, как тебе знакомство такое? / Робот>Cat: оставь меня, старушку – я в печали... / Cat>Робот: что юзера, что вирусы это одно и то же... оба портят жизнь одинаково и надолго... / Cat>Робот: как дела, Робот? Расслабься, друг старушка, все нормально»*. Языковая игра начинается с использования прецедентного текста, источником которого является известный кинофильм «Иван Васильевич меняет профессию». Используя данный текст, участник общения заменяет лексему «старушка», которая выполняет роль обращения в первоисточнике, на «меня, старушку» как указание на первое лицо. Говорящий использует текст в трансформированном виде, что приводит к «переворачиванию» отношений между говорящими в действительности и ситуации, к которой апеллирует прецедентный текст (подмена одного лица на другое). Реципиент продолжает обыгрывание данной лексики и употребляет ее в ином значении (по сравнению с источником текста): «друг, товарищ» (для русского языка вообще свойственно употребление лексики «старик» в кругу своих друзей, товарищей независимо от возраста). Коммуникант использует единицу женского рода, как и в источнике прецедентного текста. Однако виртуальный образ коммуниканта имеет явную гендерную принадлежность к мужскому полу, что подтверждается выбором ника («Робот»), употребление же лексики «старушка» выражает иронию. В современных исследованиях языковая игра рассматривается как речь, которая «обычно носит характер остроты, балагурства, каламбура, шуток и т.д.» [7. С. 138].

2. В редких случаях прецедентные тексты могут провоцировать развитие языковой игры, в которой в дальнейшем используются прецедентные тексты: *«nik>Ромашка: ладно, до вечера, я пошел работать / Ромашка>nik: работа не волк, в лес не убежит / nik>Ромашка: мы не волки – работы не боимся. Это работа нас боится / Ромашка>nik: ты, работа, нас не бойся... мы тебя не тронем»*. Языковая игра разворачивается при помощи употребления прецедентных текстов, источниками которых выступают поговорки. По-

говорки и пословицы в русской культуре характеризуются как жанры, отражающие многообразие мировоззренческих установок фольклорного социума. С одной стороны, прецедентный текст показывает отрицательное отношение к труду: «*работа не волк, в лес не убежит*», что связано с исторически сложившейся ситуацией на Руси, когда труд воспринимался как тяжкое бремя. С другой стороны, положительное отношение к труду выражено в трансформированном прецедентном тексте: «*мы не волки – работы не боимся*». С помощью языковой игры в конце диалога выражено ироничное отношение к труду: «*ты, работа, нас не бойся, мы тебя не тронем*». Таким образом, языковая игра, актуализируя разные аспекты отношения к труду, развивается циклически, возвращаясь к первоначальной оценке труда, заложенной в прецедентном тексте.

Языковая игра как компонента прецедентных текстов в чат-коммуникации встречается реже, т.к. требует особой уместной ситуации для использования прецедентных текстов и лингвокреативных способностей чаттеров.

В ряде случаев участники чат-общения могут использовать прецедентные тексты, употребление которых не способствует развитию языковой игры, но что зависит от личности коммуниканта, способности его к рефлексии над текстами данного типа, от ситуации. Например, в следующем случае при употреблении прецедентного текста языковая игра не актуализируется: «*Rhynitic>Чатер: мы с тобой давай вместе бизнесом заниматься / Чатер> Rhynitic: только без Хулигана, он хочет работать на конкурента / Rhynitic>Чатер: как поговориться – работник моего врага – мой враг*».

Прецедентные тексты всегда отражают идеологию общества, поэтому в разные времена существует свой арсенал прецедентных текстов. Время накладывает отпечаток на восприятие, оценку, отношение к жизни, и, следовательно, одни прецедентные тексты «уходят», а другие появляются. В современном обществе вместе со сменой экономических отношений происходит изменение отношений к труду, работе. Так, рассматриваемый нами диалог демонстрирует противопоставление работы «на себя» и работы «на конкурента» как формирующий положительное и отрицательное отношение к труду, что подтверждается при помощи языковой игры, а именно употребления прецедентного текста, в котором происходит замена лексических единиц. Если в поговорке-источнике употребляются лексемы «друг/враг», то коммуникант позволяет себе заменить их на «враг/работник», играя тем самым смыслами и «переворачивая» их.

Отношение к учебе, так же как и к труду, амбивалентно. В современном обществе учеба рассматривается как путь к успеху, карьере. Однако, с другой стороны, это явление связано с большими затратами, усилиями, в чем проявляется его неблагоприятная сторона: «*Гвоздь>Dopі: я вот думаю, может ну ее эту учебу, после школы отдохнуть бы / Dopі Гвоздь: а как ты собираешься жить без работы и денег? Гвоздь>Dopі: пойду работать, а учиться не обязательно. Ученье – свет, а неученье – кайф*». В данном примере коммуникант использует прецедентный текст, в котором заменяет лексическую единицу с отрицательной семантикой «тьма» на лексему с положительной семантикой «кайф». Языковая игра заключена в том, что реципиент, зная источник прецедентного текста, должен воспринять перефразированный текст адекватно его новому смыслу. Однако если употребление прецедентного текста в данном примере не является предсказуемым, то в следующем диалоге мы наблюдаем, что использование определенных единиц «предсказывает» актуализацию конкретного прецедентного текста – вопрос «что завещал нам Ленин?» предполагает определенный ответ, который однако претерпевает в данном случае трансформацию: «*Пирамида>Чайковский: ну, все пока, учиться пойду / Чайковский>Пирамида: тебе больше делать нечего, чтоли / Пирамида>Чайковский: ты не знаешь, что завещал нам Ленин? / Чайковский>Пирамида: знаю – лениться, лениться и еще раз лениться*». В данном тексте происходит замена лексических единиц на антонимичные. Понимание текста обусловлено знанием его источника (как и в предыдущем примере).

Итак, использование языковой игры обусловлено во многом дискурсивными особенностями чат-коммуникации, ее установкой на дружеское неофициальное общение, письменной формой, игровым настроем коммуникантов. В ряде случаев в языковую игру включаются прецедентные тексты, они могут способствовать актуализации языковой игры. С помощью языковой игры и употребления в ней прецедентных текстов участники общения чата могут выражать оценку окружающей реальности, самоидентифицироваться, отражать свои эмоции, что позволяет отнести чат-коммуникацию к эмотивным дискурсам. Другая дискурсивная особенность чат-коммуникации – отсутствие визуального контакта – акцентирует внимание на использованных языковых средствах, что обуславливает эстетическую ориентацию при употреблении языковых единиц и позволяет коммуникантам активно использовать прецедентные тексты в языковой игре.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987. С. 216–217.
2. Богданов К.А. Прецедентные тексты в современном фольклоре // Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика. Режим доступа: <http://www.ruthenia.ru/folklore/bogdanov1.htm>
3. Резанова З.И., Мишанкина Н.А. Ценностные картины мира современной чат-коммуникации // Картины русского мира: аксиология в языке и тексте. Томск: Изд-во Том. ун-та, 2005. С. 206–228.
4. Горелов И.Н., Седов К.Ф. Основы психолингвистики. М.: Лабиринт, 1997. С. 138.
5. Норманн Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Наука, 2006. С. 5–10.
6. Федосюк М.Ю. В каком направлении развивались стили русской речи XX века // Филология и журналистика в контексте культуры (Лиманчик-98): Материалы Всерос. науч. конф. Ростов н/Д, 1998. Вып. 4. С. 3–4.
7. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 1999. С. 130–138.

Статья представлена научной редакцией «Филология» 28 июня 2008 г.