
ЗАЧЕРКИВАНИЕ КАК ОДИН ИЗ ПРИЕМОВ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ

М.А. Булавина

Кафедра русского языка
Медицинский факультет
Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Макля, 6, Москва, Россия, 117198

Статья посвящена рассмотрению одного из приемов языковой игры — приема зачеркивания, — который используется в интернет-коммуникации. Исследуются механизмы создания игрового эффекта.

Ключевые слова: языковая игра, ассоциативный потенциал слова, блогосфера, прием зачеркивания.

Интернет-коммуникация, с ее содержательной всеядностью и стилистической многоплановостью, отсутствием жестких конвенциональных и институциональных рамок общения, является, кроме прочего, творческой лабораторией для лингвокреативных личностей. Именно поэтому за последние годы «на территории» Интернета апробированы многие коммуникативные новации и инновации. Одним из таких новых специфических средств выразительности можно считать прием зачеркивания, или литуратив (термин Г.Ч. Гусейнова [2]).

Новизна данного приема относительна, ибо само графическое действие и творческий процесс — вымарывание первичного варианта (черновика) и замена его на окончательный вариант (беловик) — известны давно. Однако если в исконном употреблении данного приема, при редакторской правке, цель заключается в полном отказе от первого варианта и изъятии его из текста, то во вторичной функции зачеркивание-квазизамена публикуется как процесс и результат:

[jenuya444](#), October 18th, 2011 04:30 pm: *Ура! Поздравляю с выходом книжки! Каждый человек за свою жизнь должен ~~посадить дерево~~ выпустить книжку!*

Итоговый текст с литуративом — это результат мнимой интеллектуальной или эмоциональной рефлексии типа «На самом деле я хотел сказать *это*, но по здравому размышлению скажу вот *это*». Мнимой, т.к. автор намеренно демонстрирует оба варианта, ибо хотел сказать и *это* и *это* одновременно, и в этом прайвила и суть игры.

Лингвокреативная деятельность автора литуратива состоит, таким образом, не в улучшении качества текста, а в экспликации, публикации, выставлении на показ таких истинных прагматических смыслов высказывания, которые в публичной речи обычно вуалируются. Истинные смыслы якобы «прикрыты» нормами приличия, эмоциональной уравновешенностью, идеологической выдержанностью, здравомыслием и т.д.

Сравнение двух вариантов — первичного — «официального» — и вторичного — якобы скрытого — и производит эффект языковой игры, в которую актив-

но играют современные интернет-коммуниканты — блоггеры, участники чатов, интернет-сообществ, авторы информационных сетевых изданий. При этом выбор этого типа интеллектуального развлечения, по всей вероятности, не случаен. Замечено, что в современной коммуникации вариантность «начинает выступать как основной принцип и в мышлении, где четкое разделение феноменов и явлений на пары оппозиций сменяется обыгрыванием вариантов возможного развития ситуации» [3. С. 78]. С психологической точки зрения эту игру можно назвать своеобразным видом актуального именованья, в основе которого — выбор «словесного средства для выражения действующей интенции среди множества вариантов» [5. С. 110].

Языковая игра, являясь разновидностью креативной деятельности, предполагает способность человека интегрировать разнородные сущности для создания нового речевого произведения на основе осознанного отказа от некоего стандарта, т.е. так называемую ломку стереотипа. Прием зачеркивания как раз и «предлагает» воспринимать его не как стандартный редакторский «инструмент», а как средство языковой игры.

Механизмы лингвокреативной деятельности имеют ассоциативную природу [1]. Литуратив представляет собой, на наш взгляд, своеобразный свободный ассоциативный эксперимент он-лайн, где для слова-стимула автор фиксирует слово-реакцию и, возможно, слово-реакцию', а также устраивает схожий эксперимент для собеседника, который либо опознает и осознает стимул и тем самым включается в эту игру, либо, не понимая предложенного содержания, не проходит своеобразный тест «на чувство юмора» или на проверку по принципу «свой-чужой». При этом литуратив создается, как и в классическом свободном ассоциативном эксперименте, в ситуации выбора, однако еще более свободного на входе (выбор стимула, в отличие от ассоциативного эксперимента, зависит только от автора-«испытуемого»), но значительно более ограниченного на выходе (ограничения эти носят прежде всего грамматический характер, ибо оба предлагаемых варианта должны быть структурно идентичны для непротиворечивого «вписывания» в текст, а также обусловлены основными текстовыми категориями).

Литуратив «по законам жанра» должен служить идеальной грамматической заменой или своеобразным «продолжением» языкового стимула, но при этом содержать семантическую, стилистическую и/или эмоциональную многослойность, позволяющую развертывать творческий процесс продуцирования/восприятия текста:

tanyant's Journal, Sunday, September 5th, 2010, 1:33 am: И еще к предыдущему: Тут товарищи ~~схватили за руку зарвавшегося~~ поправили меня, — это не Чэз республиканец, а как раз таки его (ее) папа, и на этой почве у них были идеологические разногласия.

Здесь автор — известный писатель и блоггер Т.Н. Толстая (она же tanyant) — метафорически использует фразеологический оборот «схватить за руку», что само по себе привлекает внимание читателей. В новом лексическом окружении и с особой прагматической целью данное выразительное средство реализуется как дважды метафора, вовлеченная приемом зачеркивания в языковую игру с помощью

риторической стратегии «гармонизация диалога». Автор как бы говорит: на самом деле меня резко раскритиковали и даже обругали, но мы назовем это мягче — *поправили*, дабы не обострять отношения с оппонентами. В результате текст переводится из отрицательной эмоциональной тональности в положительную, шутовую.

Использование приема зачеркивания, построенного по ассоциативному принципу, задает двунаправленный вектор речевой коммуникации: с одной стороны, «ассоциации, закрепляющие речевые автоматизмы, упрощают смысловое программирование высказывания» для автора текста (и дешифровку/рецепцию смыслов для читателя), с другой стороны, «возникающие спонтанно ассоциации отражают индивидуальную стратегию речевого поведения» [4. С. 9], что создает эффект новизны и языковой игры. При этом языковая игра как эвристическая стратегия строится не на уникальности ассоциаций, а на перераспределении вероятностей в ассоциативном поле [4. С. 24].

Иными словами, выбор квазизамены вместо зачеркнутого фрагмента/вместе с зачеркнутым фрагментом текста обусловлен индивидуальными особенностями речевого поведения автора, которое, в свою очередь, связано с коммуникативной ситуацией общения, включая осознание себя как определенной личности, оказавшейся в заданных условиях и имеющей определенные коммуникативные интенции, а, следовательно, и с лингвопрагматическими и когнитивными характеристиками создаваемого текста.

Как известно, процедуры ассоциативного мышления весьма сложны и до конца не изучены. Поэтому в психолингвистических исследованиях нет общепринятой классификации ассоциаций, не выработано единых и непротиворечивых оснований для создания типологии. Однако, опираясь на работы Т.Н. Ушаковой, И.Г. Овчинниковой, А.А. Залевской, можно говорить о том, что механизм ассоциирования актуализирует разнообразные типы связей между стимулом и ассоциатом-реакцией: ситуативные, когнитивные, системно-языковые (парадигматические и синтагматические), социокультурные, эмоциональные, оценочные, стилистические, коммуникативные.

Выделение этой типологии достаточно условно, ибо два и более типа могут быть реализованы в одном конкретном случае литуратива. При классификации учитывается ведущая роль того или иного типа связи.

Анализ материала, собранного методом сплошной выборки и составляющего около 400 примеров-контекстов, показывает, что основные типы ассоциативных отношений при использовании приема зачеркивания реализуются по сложному сочетанию принципов контраста, тождества и смежности. В языковом воплощении это представлено такими явлениями, как общезыковая и окказиональная антонимия, синонимия, полисемия, метонимия и их разновидности.

В данной статье рассматривается ситуативный тип ассоциативных отношений между двумя компонентами в рамках приема зачеркивания.

Под **ситуативным** типом отношений нами понимается актуализация компонентов вербально-понятийной сети, классифицированных в соответствии с практическим опытом коммуниканта, а также с мнемическими отношениями, под которыми понимаются «словесные связи, соответствующие пережитым ситуациям,

заученные тексты, словесные клише» [5. С. 103]. В лингвистическом исследовании они представляют интерес, т.к. демонстрируют работу механизмов лингвокреативного мышления на схожих основаниях, что и в работе с языковыми единицами.

В ситуативном типе отношений эффект языковой игры возникает за счет разрушения стандарта восприятия ситуации и причинно-следственных связей в ней. Представляется возможным выделить несколько моделей, по которым происходит процедура актуализации двух ситуаций, зафиксированных в тексте с помощью литуратива.

1. Идеальная ситуация — реальная ситуация:

kvakl_brodakl@2010.10-12 21:01:00. Жизнь как она есть: *Устав пятый месяц с переменным успехом болеть чем-то непонятным, сдалась специалистам. Специалисты, оказав первую хирургическую помощь, заинтересовались размером моего конька разноуровневым обследованием.*

В представленном тексте реализуется два сценария общения врача и пациента: стандартно-образцовый (идеальный) и реальный, но не соответствующий нормам поведения в рамках профессиональной этики. Стандартное представление о поведении врача ориентировано на кодекс Гиппократова. Идеальное тематическое поле общения врача и пациента — симптомы заболевания, диагностика, методы лечения, условия лечения — предполагает стандартную цепочку действий, связанных причинно-следственными отношениями, в частности: первая помощь → неясный диагноз → углубленное обследование.

Ситуативная смежность причинно-следственного характера, ставшая стимулом к созданию второго сценария, не соответствует идеальному представлению о взаимоотношениях врача и пациента, но вполне узнаваема, «в духе времени» и в этом смысле типична (обследование будет назначено, если пациент в состоянии платить). Чисто ситуативный тип отношений сочетается с языковым. Лексема *заинтересоваться*, запустившая процесс двойного ассоциирования, словообразовательно и лексико-семантически связана с многозначными лексемами *интересоваться*, *интерес*. Противоречие между семами ‘духовный’ и ‘материальный, корыстный’, совмещенное в одном контексте и адресованное одному объекту, усиливает игровой эффект.

2. **Неожиданное развитие стандартной ситуации.** Столкновение сходного, смежного и алогичного создает эффект обманутого ожидания, который тем сильнее, чем противоречивее результат действия законов антиципации:

schy4ka.livejournal.com/ май луж йестеРдэй)) October 2nd, 2011, 1:31: *продолжаю безобразия пьнествовать... праздновать... очки — Oliver Peoples, рубашечка — MILANO Stile Classico, платочек — Cristian Dior, кольцо — но нейм, ЮАР (0,5), матица — ...; стрижка — VANITY HAIR by Peter Krah (Köln).*

Ассоциации по привычной связи, с учетом их национально-культурной специфики, предполагают стандартную смежность явлений: *праздновать* → *приглашать друзей, устраивать застолье, употреблять спиртные напитки (пьянствовать), получать подарки*. В данном типе контекстов игровой эффект достигается за счет разрушения привычной связи и выстраивания, на основе принципа контраста, новой линейки смежности явлений: *праздновать* → *дарить себе подарки*.

Предметное наполнение тематического поля «подарки» при этом никак не связано со стандартным представлением о празднике в кругу друзей.

3. **Эффект анахронизма.** Сравнение событий из разных эпох, имевших схожие последствия (результаты), позволяет авторам литуратива произвольно выстраивать причинно-следственные связи, устанавливая сходство сценариев и на этом основании использовать разнообразные приемы выразительности, в частности прием анахронизма:

schy4ka.livejournal.com/425749.html: *Да и город к тому времени был уже богатым... надо было демонстрировать статус. Судили-рядили-решили: собрать деньжат с горожан и построить самый большой в Европе Кельнский собор... шоб прям до неба! Пока соображали, пока планы чертили, деньги собирали... короче, 15 августа 1248 года заложили. Заложить-то заложили... ~~да смету, как водится, посчитали без учета инфляции, распылов и нестабильности курса доллара~~ и строить начали... но не сложилось.*

Осовременивание исторических событий, актуализация социальных проблем сегодняшнего дня на фоне событий прошлого, намеренное смешение фактов и причин их появления из событий разных эпох и государств — традиционное средство создания комического эффекта.

4. **Желаемая ситуация — реальная ситуация:**

[svetit_greet_2011-10-26_03:41_am_\(UTC\)](http://svetit_greet_2011-10-26_03:41_am_(UTC)): *Огурки, маянезик. Сверху ~~стружка~~ ~~черного трюфеля~~ крошка горелого блинчика, завалившегося в холодильник с субботы. Мнямнямка.*

Игровой эффект конструируется благодаря актуализации многосторонних ассоциативных связей по разным основаниям, воссоздающих противоположные картины: одна из них отражает стандартное представление о празднике и высоком уровне жизни (богатый стол, свежие изысканные дорогие продукты), другая «опускает на землю», приближает к реальности ежедневной жизни среднего человека (полупустой холодильник, скромные продукты). Два образа создаются благодаря использованию в тексте языковых средств, сопоставляемых (по принципу тождества или контраста) стилистически (*огурки, маянезик, мнямнямка, завалившийся черный трюфель*), эмоционально (положительно окрашенные *огурки, маянезик, мнямнямка* противопоставлены *горелый, завалившийся* с отрицательной коннотацией), по смыслу (синонимические пары: *черный—горелый, крошка—стружка*), структурно и словобразовательно (*крошКа—стружКа*), орфографически (намеренное искажение написания слова *майонез*), с опорой на социальный и индивидуальный опыт автора и его потенциальных читателей. Комический эффект усиливается за счет общей положительной оценки обеих, противопоставленных друг другу, ситуаций.

5. **Реальная ситуация — художественный вымысел:**

kvinto_'s_journal. [Концертный рекорд](http://kvinto_'s_journal). Oct. 22nd, 2010: *Несмотря на то, что обе певицы начали карьеру далеко не девочками, и к тому же обе — блондинки, но Катя, как ни крути — не Деби Харри, друга-мужа-соратника Криса Стейна рядом пока не видно, да и ~~изумрудный город для Элли не Канзас~~ «16 тонн» не СВGB.*

Сопоставление реальных событий, объектов, личностей с миром художественных произведений позволяет экономно распорядиться смысловым и локальным пространством текста: с одной стороны, это метка «текст для своих», т.е. для тех, кто разделяет художественные вкусы, литературные пристрастия автора, читал «зачеркнутый» текст и может оценить точность характеристики и оценки объекта; с другой стороны, емкость художественного образа дает возможность уместить множественность возможных интерпретаций в одном высказывании. Игровой эффект заключается в ссылках, как правило, на детский репертуар: литературные и фольклорные сказки, песенки, считалки, в сравнении с реальной ситуацией «из жизни взрослых».

6. Актуальные социальные проблемы — общественно-политическое событие как символ общественного явления:

Лента.РУ, 28.08.2010. Ю. Ровнов. Эффект бабочки: *...если выкачать все деньги из государства и **вырубить весь химкинский лес**, то в один прекрасный момент в столице этого государства (как, впрочем, и во многих других городах) может оказаться невозможно дышать.*

Сравнение актуальных социальных проблем (в данном случае — экологических) с конкретным фактом, ставшим символом общественного явления (*лес — химкинский лес*), актуализирует подтекст высказывания, реализует не только поверхностные, но и глубинные ассоциативные связи явлений.

Анализ ситуаций, представленных в литературе, позволяет судить о темах, наиболее волнующих современного сетевого человека: это достаток, новые технологии, известные личности, сфера обслуживания, культура андеграунда, новая и новейшая политическая история, образ жизни.

Стимулами переходного типа (от ситуативного к собственно языковому) можно считать фразеологические единицы, компонентами «меню» в которых являются имена, фамилии, известные исторические события. С одной стороны, игра идет на поле языковой единицы, с другой стороны, непосредственным стимулом, запустившим ассоциативный процесс, является упоминание об известной личности:

Лента.РУ. Офтопик. 30.08.2010. Лифт Вниз Не Поднимает. Кто виноват в нашествии прописных букв?: *Оглянемся вокруг. <...>«Менеджер-Стажер», «Формирование Технического Задания и Функциональных Требований», «Модели Здоровья»... «Лифт Не Работает». Стоп! Вот она — такая страшная, но такая прозаическая вещь. **Виноват, как обычно, Чубайс Билл Гейтс.***

Наступление эффекта языковой игры ситуативной направленности ограничено для коммуникантов многими факторами, а именно: опытом пребывания в данной ситуации, ее национально-культурной спецификой, ориентацией в конкретной области жизнедеятельности, владением определенным набором прецедентных текстов. Так, например, незнание новейшей истории России, важнейших событий, ее деятелей, их лексикона и выражений, ставших крылатыми, может помешать восприятию иронической коннотации, вложенной в контекст:

Лента. РУ. 27.07.2010, 12:18:55: *Удивительно, но все почти сразу поверили в сообщение о рейде МВД. Готовность, с которой уважаемая общественность верит то*

*в статью «Ересь» в Уголовном кодексе, то в то, что силами одного **парашютно-десантного полка милицейского рейда** можно без суда прикрыть любой, сколь угодно крупный ресурс, пугает (Александр Амзин. Дизель-эффект. Про отключение «ВКонтакте»).*

В отдельных случаях эффект языковой игры напрямую связан с индивидуальными, личностными особенностями автора и считается только теми собеседниками, которые об этих особенностях знают. Так, например:

*masha_sh's journal 2010-09-10 14:34: В рабочем почтовом ящике сегодня ровно 3333 входящих письма. В избранном больше всего закладок в папке **филология рецептов**.*

Данный литуратив как прием языковой игры может быть дешифрован читателями, знающими, что область профессиональных интересов автора — филология. Для остальных игровой эффект литуратива, построенного по принципу контраста, не будет проявлен.

Схожая ситуация складывается в коммуникативном пространстве интернет-сообществ, форумов, где коммуниканты связаны между собой единой макротемой общения, определенным статусом отношений, что сказывается на выборе объекта ассоциирования и ассоциата. Так, считывание игрового эффекта данного ниже литуратива возможно только в случае знания прототекста — статьи колумниста «Лента. РУ» Г. Гусейнова, пишущего в разделе «Офтопик» на лингвистические темы, в частности, о правописании заимствований:

*gurzo wrote: Jun. 24th, 2010 04:46 pm: Ваше-выше- блогородие верно заметили тенденцию Ленты.ру. Но лентописец — и одновременно **блогер блоггер** — gagan в **оффи-ее офисе** той же Ленты считает, что «проглатывать в блоггере второе "г" преждевременно». Впрочем, г-гогод не тетка.*

Прием зачеркивания имеет «заразительную силу»: однажды употребленный, он настраивает автора на продолжение игры, на дальнейшие упражнения в остроумии в пределах одного текста, что, в конечном счете, создает два сценария развития событий. Чем более «странными», несопоставимыми, неожиданными являются ассоциативные связи (как по горизонтали, так и по вертикали, поверхностные и глубинные, языковые — синтагматические и парадигматические — и ситуативные и т.д.) в рамках сюжета, тем сильнее эффект языковой игры. Примером может служить пост одного из блогеров Живого журнала:

*grandtewton.livejournal.com/ Monday, November 15th, 2010 6:11. Очень смешная... почти детективная, история произошла недавно. Одна молодая мамаша неожиданно для себя обнаружила, что ее четырехлетняя дочь умеет складывать и **отнимать в швейцарском банке** уме. Ну, конечно же, в пределах **наночисел-десяти**. Она была настолько **возмущена-удивлена** этим, увы, нехарактерным для **Буркина-Фасо Германии** свойством среднестатистического ребенка, что очень захотела **наказать виновных-выяснить**, кто же из воспитателей так здорово **измывается-занимается** с детьми. Следствие уже было **развалилось, как обвинение в Хамовническом суде** зашло в тупик, как тут «пострадавшая» раскололась-таки... Оказывается, ее частный преподаватель по **борьбе-напайских-мальчиков-высшей математике** — мой внук Даник, которому скоро исполнится шесть.*

Анализ материала также показывает, что блогеры, один раз попробовав эту языковую игрушку, затем делают ее важным инструментом создания своего речевого интернет-стиля: склонности к языковому экспериментированию, готовности пошутить, выразить свои эмоции, инициировать, поддерживать и в случае необходимости гармонизировать диалог.

Литуратив, построенный по законам ассоциативного мышления, позволяет запускать вторую и последующие цепочки ассоциирования, создавая, таким образом, кроме очевидного, поверхностного, глубинный, многослойный подтекст. Возможно, именно поэтому игра в литуратив не только является модной интернет-забавой интеллектуалов-блогеров, но и обретает все новые и новые сферы применения: официальные интернет-издания, реклама, неформальные, с установкой на креатив, подарки, граффити, надписи на столах в учебных аудиториях и т.д. Так, например, в сфере социальной рекламы, располагаемой на асфальте в районе метро «Университет» в Москве, замечен литуратив: *Алкоголь-МГУ разрушает мозг*. Как говорят в Интернете, улыбнуло☺.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Гридина Т.А.* К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи // Лингвистика креатива: Коллективная монография / Отв. ред. Т.А. Гридина. — Екатеринбург: УрГПУ, 2009. — С. 5—58.
- [2] *Гусейнов Г.Ч.* Неполная коммуникация в блогосфере: эрративы и литуративы. URL: <http://www.speakrus.ru/gg/litulative.htm>
- [3] *Костина А.В.* Интернет-сообщества: что обсуждается в Интернете? От думеров — до фурри. От игнора — до троллинга. — М.: ЛИБРОКОМ, 2011.
- [4] *Овчинникова И.Г.* Ассоциативный механизм в речемыслительной деятельности: Автореф. дисс. ... докт. фил. наук. — СПб.: СПбГУ, 2002.
- [5] *Ушакова Т.Н.* О механизмах вербальных процессов человека // Психология: Журнал Высшей школы экономики. — 2009. — Т. 6. — С. 99—113.

STRIKEOUT AS ONE OF THE LINGUISTIC GAME MODE IN THE INTERNET COMMUNICATION

M.A. Bulavina

Russian Language chair

Medical Faculty

Peoples' Friendship University of Russia

Miklukho-Maklaya str., 6, Moscow, Russia, 117198

Article considers one of the methods of language games, named *the reception strikeout*, which is used in Internet communication. The mechanisms of creating a game effect are investigated.

Key words: language game, associative potential of a word, Blog sphere; the reception strikeout.