

DOI: 10.18721/JHSS.8203

УДК 811.161.1

КОМПЬЮТЕРНАЯ АВТОНОМИНАЦИЯ: ЯЗЫКОВАЯ ЛИЧНОСТЬ И ЯЗЫКОВАЯ ИГРА (на материале виртуальных пространств России и Эстонии)

Е.В. Бусурина¹, Н.В. Чуйкина²¹ Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого,
Санкт-Петербург, Российская Федерация² Таллинский университет, г. Таллин, Эстонская Республика

Актуальность исследования обусловлена вниманием к языковой личности в свете антропоцентрического подхода к изучению гуманитарных наук. Статья посвящена выявлению характерных когнитивных черт языковой личности в условиях виртуальной коммуникации. Основным подходом к исследованию данной проблемы послужил структурно-семантический анализ случаев языковой игры в компьютерных именах с использованием материалов русского и русскоязычного эстонского компьютерных сообществ. Материал для исследования отбирался методом сплошной выборки из объема около 1500 ником пользователей Живого журнала (Live Journal) сети Интернет. Представлена типология приемов языковой игры, используемых при продуцировании компьютерных имен в виртуальной коммуникации. Письменная форма коммуникации в виртуальной реальности определяет широкое использование не только собственно языковой игры, но и графической, графико-языковой. Среди приемов языковой игры наиболее частотны следующие варианты: использование графических и цифровых символов, слияние, повторы, поликодификация, комбинация реального имени номинатора с определительным словом, образное обыгрывание реального имени, инверсия родовой принадлежности имени, образование несуществующих слов по продуктивным моделям, стилизация под иноязычное слово, задействование прецедентных имен, сложные семантические трансформации. Анализ данных приемов позволил определить языковую личность как носителя творческого начала, стремящегося к самовыражению. Лингвистическое творчество в компьютерных именах оказывается тесно связанным с аттрактивной функцией ником. Авторы имен привлекают внимание адресата с помощью иронии и самоиронии, оценки и экспрессии. Приемы языковой игры построены в основном на материале родного языка пользователей, однако английский язык также востребован. Использование средств эстонского языка закономерно для русскоязычного эстонского компьютерного сообщества, но в целом приемы языковой игры при создании компьютерных имен в русском и русскоязычном эстонском компьютерных сообществах продемонстрировали универсальность когнитивных моделей, реализующих аттрактивную функцию компьютерного имени. Результаты исследования могут использоваться для составления портрета языковой личности с последующим применением в когнитивном моделировании, в том числе в условиях виртуальной реальности. Материалы статьи также могут найти применение в курсах лингвопрагматики и ономазиологии.

Ключевые слова: ник; компьютерное имя; виртуальная коммуникация; языковая личность; языковая игра

Ссылка при цитировании: Бусурина Е.В., Чуйкина Н.В. Компьютерная автономия: языковая личность и языковая игра (на материале виртуальных пространств России и Эстонии) // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2017. Т. 8, № 2. С. 31–40. DOI: 10.18721/JHSS.8203

COMPUTER SELF-NAMING: LANGUAGE PERSONA AND LANGUAGE GAME IN COMPUTER NAMES (based on materials of Russian and Estonian virtual space)

E.V. Busurina¹, N.V. Chuykina²

¹Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University,
St. Petersburg, Russian Federation

²Tallinn University, Tallinn, Estonia Republic

The linguistic persona occupies one of the central positions in modern humanities in light of the anthropocentric approach. This article is aimed at identifying the characteristic cognitive features in the portrait of a linguistic persona as a part of virtual communication. The main approach to investigating this problem was the structural and semantic analysis of the cases of language games in computer naming using the materials of Russian and Russian-speaking Estonian computer communities. The material for the study was selected by continuous sampling from about 1500 nicknames of LiveJournal users on the Internet. The paper presents a typology of language game methods used in generating computer names. The written form prevails in virtual communication, consequently, it involves methods of graphic game and language-graphic game as well as proper language game. The following language game methods proved to be the most frequent: using graphic and numerical symbols, merging, reduplication, polycodification, combining the real user's name with a definitive, playing upon the figurative meaning of the real name, gender inversion, producing non-existing words according to productive word-building patterns, styling to resemble a foreign word, involving precedent names, complex semantic transformation. The analysis of all abovementioned methods allows characterizing the linguistic persona as creative, with a desire for self-expression. Linguistic creativity is closely connected with the attractive function in computer names. The authors of nicknames use irony, self-irony, appraisal and expression in order to attract the attention of the addressee. Language game methods involve mainly the materials of the native language, though the English language is also popular. The use of the Estonian language is natural in Estonian virtual space. On the whole, language game methods in computer naming in virtual space of European Russia and Estonia have demonstrated universal cognitive models involving attractive function of computer names. The results of the research may be used in creating a cognitive portrait of the linguistic persona and in the subsequent cognitive modeling, including modeling under virtual reality conditions. The materials of the paper may contribute to courses on lingvopragmatics and onomasiology.

Keywords: nickname; computer name; virtual communication; linguistic persona; language game

Citation: E.V. Busurina, N.V. Chuykina, Computer self-naming: language persona and language game in computer names (based on materials of Russian and Estonian virtual space), St. Petersburg State Polytechnical University Journal. Humanities and Social Sciences, 8 (2) (2017) 31–40. DOI: 10.18721/JHSS.8203

Современная коммуникация пронизана игровым началом на самых разных уровнях. Можно сказать, что языковая игра стала характерной особенностью речевого поведения современной языковой личности, причем в международном масштабе (тенденция к использованию ее приемов наблюдается в сообществах, говорящих на разных языках). Приверженность к приемам языковой игры можно отметить в языке СМИ (особенно частотна она в заголовках и анонсах), языке рекламы (создатели слоганов используют языковую игру как один из основных способов привлечения внимания целевой аудитории), разговорной речи, ономастике (производстве эргонимов) и т. д. Принято считать, что такое широкое обращение языкового коллектива к лингвистическому творчеству связано с влиянием постмодернистской культуры, начавшимся еще во второй половине XX в. и бурно прогрессирующим в новом тысячелетии.

Сфера виртуальной коммуникации занимает всё более значительную (и значимую) часть современного общения. Здесь наблюдаются два параллельных процесса: с одной стороны, в виртуальную реальность переносятся уже традиционные виды языковой коммуникации (издательства дублируют «бумажные» выпуски газет и журналов в сети Интернет, телеканалы создают банки данных, содержащие передачи за прошедший период, и т. д.), а с другой стороны, виртуальная коммуникация как принципиально новая форма общения людей закономерно породила и новые формы речевого общения: появились блоги и блогеры, одной из самых популярных форм коммуникации стало комментирование в социальных сетях и новостных ресурсах, речевая коммуникация тесно переплетена с визуальным рядом (размещение фото- и видеоматериалов в сети Интернет) и т. д.

Языковая личность оказалась в условиях коммуникации, резко отличающихся от существовавших ранее. Это стало благодатной почвой для языкового творчества, применения игровых лингвистических приемов. Представляется, что немаловажную роль в формировании новой речевой среды играет тот факт, что при виртуальной форме общения его участники чувствуют значительную свободу: человек может выступать инкогнито, примерять на себя любую роль, получать выход на огромную и разнородную

аудиторию. Существенной чертой виртуальной реальности является то, что она выводит коммуниканта на новый уровень существования — игровой, превращает участника коммуникации в *homo ludens*. Виртуальная реальность становится игровым раем, где возможности практически беспредельно широки [1, с. 34].

Виртуальная коммуникация способствовала изменениям в современной ономастологии: принципиально новые способы коммуникации значительно повлияли на корпус антропонимов (имен собственных, называющих человека) [2, с. 121]. Имеются в виду прежде всего компьютерные имена пользователей сети Интернет, или ники (от англ. *nickname*), являющиеся обязательными именами пользователей. Компьютерные имена относятся к периферии системы имен собственных, в настоящее время еще не решен вопрос об их автономной либо подчиненной позиции в системе антропонимов. Как отмечает М.В. Голомидова, ники схожи с псевдонимами в том, что они являются вспомогательными, условными именными обозначениями, действующими в определенной коммуникативной ситуации, однако от традиционных псевдонимов их отличает соотношенность не с общественно значимой институализированной деятельностью, а со сферой межличностного взаимодействия, протекающего в виртуальной реальности и сопровождающегося формированием особой субкультуры [3, с. 21].

Анализ современного корпуса компьютерных именованных помогает решить многие актуальные задачи, основными из которых представляются дальнейшее изучение портрета языковой личности (в том числе интересно сравнить гендерные [4], профессиональные, возрастные и другие особенности), ценностной картины мира, изучение принципов и механизмов действия ономастологического процесса. Однако, рассматривая компьютерные имена, необходимо принимать во внимание их виртуальную природу и условия функционирования в виртуальной реальности.

Компьютерные имена являются объектом особого внимания ученых, занимающихся проблемами ономастики, виртуального дискурса. Важность имен собственных нового типа для исследований виртуального дискурса обосновывается их главенствующей позицией в орга-

низации глобальной Сети: вся информация в сети Интернет строится на ономастической оси [5, с. 55]. Ономатологи отмечают развитие лексической системы языка за счет продолжения исконной системы именования с определенными трансформациями [6, с. 76]. В настоящей статье компьютерные имена рассматриваются как значимый сегмент современной лингвистической реальности с точки зрения реализации в нем игрового начала, присущего виртуальному дискурсу в целом. Ранее компьютерные имена не исследовались для методичного выявления и анализа приемов языковой игры как лингвистического и когнитивного феномена.

Важными для изучения компьютерных именований условиями их возникновения являются искусственность и императивность. Это значит, что ники возникают не полностью по воле номинатора, а в результате необходимости для него быть зарегистрированным участником виртуальной коммуникации. Без регистрации в интернет-ресурсах коммуникант может быть только пассивным участником коммуникации, т. е. он может лишь знакомиться с уже выложенными в сеть материалами. В случае потребности активного участия (размещение информации, комментирование, участие в различных online-семинарах, конференциях и пр.) коммуникант в подавляющем большинстве случаев должен зарегистрироваться на интересующем его ресурсе.

Еще одна характерная особенность природы компьютерного имени состоит в том, что при императивной искусственной автономии номинатор одновременно является номинатом. Это подразумевает, что номинатор-номинант осуществляет самоидентификацию и/или самопрезентацию (в данном случае под ними понимается представление соответственно «кто я» и «какой я»). Главная функция именного знака – выступать средством выделения одного из многих. Этой функцией ник обладает в случае самоидентификации: он оказывается денотативно соотношенным преимущественно с реальным именем собственным номинатора. Самоидентификация преобладает при создании электронных почтовых адресов, особенно если электронный адрес используется для делового общения. Однако при продуцировании ников, как и псевдонимов, определяющей становится другая функциональная задача антропони-

ма – быть средством индивидуализации, вербальным знаком единичности и уникальности конкретного человека. Следовательно, большинство компьютерных имен является результатом индивидуальной самопрезентации. В некоторых случаях процессы самоидентификации и самопрезентации оказываются тесно связанными между собой, например уменьшительно-ласкательные варианты реального имени номинатора (*larochka, svetik97*) или соединение в никах имени собственного и определяющего слова (*lana_yarkaya, miha_medvedik*). Представляется, что при искусственной компьютерной автономии номинатор во многом ориентируется на адресата, хочет представить себя определенным образом. Тогда явление номинации совпадает с явлением самопрезентации, что предопределяет ряд закономерностей выбора компьютерного имени. Классификация способов самоименования в сети Интернет освещена в ряде работ отечественных и зарубежных исследователей [См., например: 7–12], где в той или иной степени обращается внимание на игровой компонент компьютерного имени. Однако подробный анализ языковой игры на материале компьютерных имен прежде не проводился.

Компьютерные имена существуют исключительно в письменной форме, что определяет незначимость их соответствия фонетическим возможностям языка, а также пополняет арсенал номинатора цифровыми знаками и целым набором графических символов. Степень свободы в ономастической сфере в целом значительно выше, чем в лексике [13, с. 130], а виртуальная коммуникация предоставляет авторам при создании компьютерного имени практически полную свободу, которая оказывается ограниченной только техническими параметрами: предписанное тем или иным ресурсом количество символов ника, возможность использовать латинский и/или кириллический регистр, определенный набор возможных графических символов и т. д. Такой широкий простор для творчества номинатора является одной из причин исключительной вариативности приемов языковой игры в образовании компьютерных имен. Рассмотрим наиболее характерные из них.

Преобладание письменной формы коммуникации в виртуальной реальности позволяет

участникам речевого общения наряду с буквенными символами широко использовать в языковой игре цифровые и графические символы. Собственно языковая, графическая игра и их различные контаминации регулярно присутствуют в компьютерном речевом творчестве, причем приблизительно в равных долях.

Графическая игра, широко представленная в интернет-ресурсах, наиболее ярко проявляется в компьютерных самоименованиях. Исследование репрезентативного корпуса ников ресурса www.livejournal.com (около 1000 компьютерных имен жителей европейской части Российской Федерации и около 500 компьютерных имен этнических русских, проживающих на территории Эстонии) позволило выявить наиболее распространенные приемы графической игры в данном сегменте [14].

Один из наиболее частотных приемов графической игры – использование цифровых символов вместо буквенных. Этот прием основан либо на обыгрывании внешней схожести цифры и буквы (*буpаtино*, *раIn_ger*, *Iунатик*, *g0ншиk*, *калан4а*), либо на замене одного или нескольких буквенных символов цифровым знаком, звучание которого схоже с этими буквами (*sk8t* – скЭЙТ, *vi3nka* – виТРИнка, *sa6ik* – саШик, *pro100_maria* – проСТО Мария). В таких случаях языковая игра осуществляется с использованием как русских, так и английских вариантов «звучания» цифровых знаков: 4 = Ч, 6 = Ш или Б, w = Ш, 0 = О, 1 = I и др. Надо отметить, что в большинстве вариантов графическая игра прогнозируется и довольно легко «читается», поскольку варианты замены цифровых и буквенных знаков являются стандартными для всех пользователей интернет-ресурсов. Целый ряд приемов такой замены был заимствован из англоязычной виртуальной коммуникации (например, 1 = i, 4 = for, 8 = eight), а некоторые явились оригинальными, порожденными русскоязычным компьютерным сообществом (4 = Ч, 6 = Б или Ш). К данной группе приемов языковой игры можно отнести и такие, когда графическими символами заменяются буквенные – замена происходит с использованием сходства внешней формы графического и буквенного знаков (*Е;::ка*, (*олнце*)).

Графическая игра может быть направлена только на придание внешней красоты компьютерному имени. В этом случае она обычно осно-

вана на симметрии (*__nata__*, *9_penguin_9*, *k_a_r_a_b_u_l_a_k*, *8buket8*, *o0katinka0o*) или «зеркальном отражении» (*tarakarar*, *78__87*).

Прием языковой игры, использующий слияние (слитное написание) слов, также встречается достаточно часто. В данном приеме можно проследить тяготение номинаторов к выбору «традиционного» имени – имени, которое состоит только из одного слова. Однако если «разложить» подобные ники на части, в них обнаруживаются не только словосочетания, но и целые высказывания: *pospinelopatoi* – по спине лопатой, *isleepinmetro* – I sleep in metro, *aprostohorosh* – а просто хорошо.

Анализ приемов графической игры показал, что во многих случаях используются разные варианты повторов: множественное написание букв (в том числе «зеркальное»), дублирование слов, ритмические повторы (*дууух*, *izzumm*; *jan-kajanka*, *bisbisbis*; *loba_boba*). Очевидно, буквенные повторы применяются с целью получения внешней красоты компьютерного имени, а также для осуществления «звуковой» игры (например, *дууух* «поет», а *strrrrangerrr* «рычит»).

Довольно частотным является и прием поликодификации – смешение латиницы и кириллицы (*DREAMочка*, *Таня_kisa*), при этом номинаторы прибегают к использованию латинских букв вместо кириллических, когда совпадает (или оказывается схожей) форма буквенных знаков (*toxas99*, *_paradokc_*, *na_beregy*, *wilo* – шило).

Для приемов графической игры в компьютерных именах оказывается актуальной цель, присущая языковой игре в целом, а именно разрушение устойчивых языковых связей и создание новых слов. Так реализуется творческое начало графической игры, которое входит в понятие креативности. Однако в случае с компьютерными именами это понятие дополняется аттрактивной функцией имени, когда номинатор старается привлечь внимание адресата созданием своего необычного имени собственного.

При продуцировании ников языковая игра осуществляется как на русском, так и на других языках, среди которых лидирует английский (превалирование этого языка обусловлено его преимущественным использованием в виртуальной коммуникации при разноязычном общении). Языковая игра может проходить исключительно на материале иностранного языка

(*jawkonda, big_muck, fireoglyph, all_most_angel, goodsmith, lollihop*), но может быть основана на смешении русского с каким-либо другим языком (*suneach* — Саныч, *cherrishenka, kalinatree, za_etc, soul*нышко*). Оба варианта широко представлены в корпусе компьютерных имен русскоязычных пользователей сети Интернет.

В компьютерной автономии языковая игра призвана, в частности, привлечь внимание к обладателю ника, оказать определенное воздействие для формирования отношения адресата к номинанту. Можно отметить самые разные механизмы, применяемые в виртуальном именотворчестве для воздействия на адресата и представляющие собой примеры собственно языковой игры. Условно их можно разделить на несколько групп.

Согласно статистическим подсчетам в проведенном ранее исследовании [14], примерно четверть компьютерных именовании имеет денотативные отсылки к реальному имени номинатора. Наиболее частый вариант — комбинация реального имени и определительных слов (*vicky_the_cat, luchik_svetik, caticat, old_andrew71, nice_innaice* — реальное имя владелицы ника Инна), при этом реальное имя приводится в большинстве таких случаев в сокращенной, фамильярной или уменьшительно-ласкательной форме (*anatol223, kolyan, aleny4* — Аленьч, *lenochka, vaniatka*). Краткие, фамильярные вариации компьютерных имен соотносятся с общей тенденцией ухода от формального стиля общения в компьютерном дискурсе (скорее всего, этому способствует анонимность коммуникантов), а выбор уменьшительно-ласкательной формы имени не только «сокращает дистанцию» между участниками коммуникации, но и предопределяет позитивное восприятие компьютерного имени и соответственно его обладателя.

Довольно часто реальное имя номинатора образно обыгрывается: *ir_biss* — Ира, *_ina_ya* — Инна, *newsya* — Нюся, *edzotic* — Эдуард. В таких именах, как *sijanje_sveta* — сиянье Света, *svetochsveta* — светоч Света, *lanasvett* — Лана свет, номинаторы, с одной стороны, используют сокращенную форму имени Светлана, а с другой стороны, обращаются к внутренней форме имени, его этимологическому значению, связанному со светом, светлым. Прием языковой игры с вовлечением реального имени номинатора

перекликается с приемами романтизации компьютерного имени (когда в качестве денотатов выбираются слова, относящиеся к опасным занятиям, мистике и т. п.) и желанием номинатора вызвать позитивное восприятие у адресата.

Встречаются примеры инверсии родовой принадлежности слова, реализуемой, например, прибавлением русского окончания женского рода к словам мужского рода, а также к английским словам или, наоборот, отсечением окончания женского рода: *lemurka, pushistyj_koshk, bolshaja_medved, oduvanka, wolanda, the_chiffa, little_bossa*. Очевидно, такие случаи показывают обращение номинаторов к самоиронии, а также демонстрируют примеры языкового творчества в процессе освоения иноязычных заимствований.

Часть компьютерных именовании образуется путем присоединения суффикса русского происхождения к иноязычной основе: *DREAMyшка, cherrishenka, nokiamotorolych*. Такая «переработка» иностранного слова показывает приоритет оценочной функции ников.

Некоторые ники представляют собой несуществующие сложные слова, образованные по продуктивным моделям (словообразование происходит на материале как русского, так и иностранных языков): *neosheherezade, pedsovetchik, revenger, fatessa, hramodvornik*. В подобного рода примерах проявляются самоирония и экспрессия.

В процессе продуцирования компьютерных имен также применяется прием стилизации под иноязычное слово: *oliggario* представляет собой слово «олигарх» в «итальянском варианте»; *huliganos, huligano* характеризуют номинанта определенным образом, добавляя экспрессию путем использования стилизации соответственно под испанское и итальянское слова; *oumnique* (читается как «умник») использует французскую графику, маскируясь под французское слово.

При создании ников активно употребляются прецедентные имена, причем некоторые из них отсылают сразу к нескольким текстам: *ezhik_cucanin* объединяет Ежика из мультфильма «Ежик в тумане» и имя Ивана Сусанина на основе общего национально-культурного компонента «заблудиться»; *marksavreliu* играет на смешении двух исторических личностей; *frekken_gelya* апеллирует к персонажу произведе-

дения А. Линдгрена «Карлсон, который живет на крыше».

Встречаются случаи семантической трансформации, обычно реализуемые на материале английского языка: *big_muck* (*big mac*), *goodsmith* (*goldsmith*), *lollipop* (*lollipop*), *fireoglyph* (*hieroglyph*). Производное слово (или словосочетание) практически совпадает с производящим в фонетическом плане, но при этом происходят серьезные семантические преобразования. При восприятии ника *big_muck*, где английское слово *muck* означает «навоз, грязь», адресат получает связь значения данного слова с популярным гамбургером сети «Макдоналдс» (аллюзия на известный продукт усиливается полным совпадением русскоязычного фонетического варианта его названия со звучанием рассматриваемого компьютерного имени). Фонетическое оформление слова *goldsmith* незначительно изменяется из-за замены одной буквы в слове, однако обычное значение «ювелир» превращается в слово с несуществующим денотатом «хороших дел мастер» в компьютерном имени *goodsmith*. Обыкновенный леденец *lollipop* трансформируется в игривое *lollipop* (может быть переведено как «конфета-попрыгунья»), а изменение первой части слова *hieroglyph* (иероглиф) с включением в него компонента *fire* (огонь) трансформирует знак восточных языков в мистические огненные письмена (*fireoglyph*).

Есть примеры сложной языковой игры, требующей пристального рассмотрения компьютерного имени для ее распознавания. Такие случаи можно сравнить с игрой в шарады и назвать именами-шарадами: ник *olelookoyeah* состоит из трех восклицаний: *Ole! Look! O, yeah!* (они написаны без пробелов и восклицательных знаков и «читаются» как Оле-Лукойе, имя персонажа Г.-Х. Андерсена); попытка прочесть несуществующее слово *knowbility* приводит к английским словам *know* (глагол «знать») и *nobility* (благородство, благородное происхождение), указывающим на знания и благородство номинанта; от слияния английских слов *sun* (солнце) и *each* (каждый) образуется непонятное на первый взгляд слово *suneach*, которое, однако, при внимательном рассмотрении превращается в привычное русское «Саньч»; ник *newtochka* состоит из английского слова *new* (новый) и русского слова «точка», записанного латиницей, а в результате получается ласковое обращение

«Нюточка»; тот же принцип использован в нике *nicetya*, где английское слово *nice* (красивый, милый) вставлено в имя Настя.

Очевидно, компьютерные имена, сформированные с применением приема семантической трансформации, и имена-шарады представляют собой случаи языковой игры, где аттрактивная функция ников выражена наиболее показательно. Воспринимающий (адресат) должен постараться, чтобы понять и расшифровать как сам ник, так и намерения номинатора. Результат декодирования воспринимается как хорошая шутка или даже остроумие.

Встречаются случаи объединения графической и собственно языковой игры в компьютерном именовании. При анализе примеров такой графико-языковой игры оказалось, что использован прием деления слова на части. При дешифровке подобных ников адресат вовлекается в интересную игру: *ko_alla* – вместе получается «коала», однако ник содержит реальное имя номинатора Алла; *Audo_vise* – в целом звучит как «чудовище», но при рассмотрении каждой части по отдельности проявляется слово «чудо», что позволяет «прочесть» ник, увидев в нем положительное значение, хотя на первый взгляд перед адресатом слово с отрицательной внутренней формой; *et_nika* – имя номинатора Ника входит составной частью в единое «этника».

При сравнении компьютерных имен пользователей сети Интернет на территории Российской Федерации и русскоязычных пользователей в Эстонии можно наблюдать в целом сходные явления процесса компьютерного именотворчества (в отдельных случаях отличаются лишь процентные показатели). Например, участники виртуальной русскоязычной коммуникации в Эстонии реже используют только внешнее украшение ника (т. е. реже встречается исключительно графическая игра), среди компьютерных имен здесь отсутствуют имена, не содержащие буквенных символов. Закономерным явлением оказывается то, что русскоязычные номинаторы в Эстонии используют средства эстонского языка в языковой игре при создании ников.

Условия протекания виртуального общения подталкивают его участников к языковому творчеству. Общение в сети Интернет характеризуется неформальностью, но в то же время протекает практически только в письменной

форме. Участники коммуникации лишены возможности использовать мимику, интонацию, жесты и прочие невербальные средства общения, позволяющие «сократить дистанцию». В такой ситуации оперирование лингвистическими средствами остается единственным способом привлечения внимания адресата, хотя в последнее время языковой материал органично дополняется графическими средствами (самый распространенный вариант – использование знаков верхнего регистра для составления подобию эмодзи) и иногда некоторыми изображениями (акронимами). Игра служит эффективным способом самовыражения языковой личности и в условиях письменной коммуникации находит воплощение в формах как языковой, так и графической игры. Последние широко используются в интернет-коммуникации, отражая желание ее участников самовыразиться. Самовыражение характерно и естественно в ситуациях непосредственного личного общения, а письменная форма виртуального общения резко ограничивает эту возможность.

Языковая игра складывается из двух стихий: балагурства и остроты [15, с. 175]. Очевидно, при рассмотрении компьютерных имен мы имеем дело с обращением номинаторов к первой из них через языковую игру. Для ников, созданных с использованием приемов языковой и/или графической игры, характерны комизм и экспрессивность (необходимо отметить, что экспрессивность присуща большинству ников, используемых для неофициального общения в сети Интернет). Номинатор руководствуется стремлением развлечь адресата, однако наряду с этим он ставит перед собой задачу вызвать положительное отношение к себе адресата через восприятие последним компьютерного имени.

Подводя итог проведенному исследованию, можно констатировать, что языковая игра ши-

роко и разнообразно представлена в компьютерных именовании. При этом она поддерживает привлекательную функцию компьютерного имени: данная функция преобладает при создании именования на основе языковой и графической игры. Привлекательная функция оказывается непосредственно связанной с явлениями оценки, иронии и самоиронии, экспрессии. В процессе создания ников широко реализуется функция языкотворчества, опирающаяся на владение родным языком (знание или чувство закономерностей родного языка) участников виртуального общения, а также на знание иностранных языков, в первую очередь английского (и эстонского для русскоязычных представителей компьютерных сообществ Эстонии). Обращение к приему псевдомотивации и знание прецедентных текстов позволяют номинаторам расширять и разнообразить возможности компьютерного имени в сфере многозначности передаваемого смысла.

Анализ приемов языковой игры при автономии в виртуальном пространстве позволил определить следующие черты современной языковой личности:

- креативность,
- стремление к привлекательности (привлечению внимания к себе),
- знание или чувство закономерностей родного языка,
- культурная осведомленность (обращение к прецедентным текстам),
- склонность к оценке и экспрессии,
- склонность к иронии и самоиронии.

Сравнение приемов языковой игры в компьютерных именах в русском и русскоязычном эстонском компьютерных сообществах показало универсальность когнитивных процессов самоименования, сходство творческих намерений (и их реализации) языковой личности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Галкин Д.В. Виртуальный дискурс в культуре постмодерна // Критика и семиотика. 2000. № 1-2. С. 26–34.
2. Ходоренко А.В. Когнитивные аспекты функционирования современной антропонимики (на примере наименований групп лиц). Днепропетровск: Пороги, 2011. 423 с.
3. Голомидова М.В. Русская антропонимическая система // Вопросы ономастики. 2005. № 2. С. 15–27.

4. Бусурина Е.В., Чуйкина Н.В. Гендерные стереотипы в автономии языковой личности в условиях виртуальной коммуникации (на материале российских и эстонских компьютерных сообществ) // Acta Universitatis Tallinnensis. Humaniora. Русский язык сегодня: актуальные вопросы теории и их методическая интерпретация. Таллин: Изд-во Таллин. ун-та, 2013. С. 82–100.

5. Супрун В.И. Развитие ономастического пространства Интернета // Ономастика Поволжья: матер. IX Междунар. конф. по ономастике Поволжья (Волгоград, 9–12 сентября 2002 г.). М., 2004. С. 53–58.

6. Аникина Т.В. Имя собственное в интернет-коммуникации // Изв. Урал. гос. ун-та. Сер. 1: Проблемы образования, науки и культуры. 2010. № 2 (75). С. 71–76.

7. Соков А.А. Никоним в виртуальном дискурсе: лингвопрагматический аспект: дис. ... канд. филол. наук. Владимир, 2014. 169 с.

8. Юдина Н.В. Русский язык в XXI веке: кризис? эволюция? прогресс? М.: Гнозис, 2010. 293 с.

9. Медведева И.А. Способы создания образа «я» в виртуальном дискурсе // Вестн. Челяб. гос. ун-та. 2012. № 13 (267). С. 65–68.

10. Ахренова Н.А. Лингвистические особенности сетевых имен // Вестн. Челяб. гос. ун-та. 2009. № 34 (172). С. 5–10.

11. Crystal D. Language and the Internet. Cambridge, 2001.

12. Martin A. Le pseudonyme sur Internet, une nomination située au Carrefour de l'anonymat et de la sphère privée. P., 2006.

13. Матвеев А.К. Эволюционные процессы в ономастике // Вопросы ономастики. 2008. № 6. С. 130–136.

14. Бусурина Е.В., Чуйкина Н.В. Стратегия самопрезентации языковой личности в условиях виртуальной коммуникации (на материале автономинации в никах российских и эстонских компьютерных сообществ) // Рус. яз. во времени и пространстве: матер. XII Конгр. МАПРЯЛ. Шанхай: Shanghai Foreign Language Education Press, 2011. С. 172–177.

15. Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука, 1983. 238 с.

БУСУРИНА Екатерина Вадимовна – Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого; kbusu@yandex.ru

ЧУЙКИНА Наталия Владимировна – Таллинский университет, Эстонская Республика; natalia.tshuikina@tlu.ee

Статья поступила в редакцию 13.03.2017 г., принята к публикации 11.05.2017 г.

REFERENCES

[1] D.V. Galkin, [Virtual discourse in Postmodern culture], Critics and semiotics, 1-2 (2000) 26–34.

[2] A.V. Khodorenko, Kognitivnye aspekty funktsionirovaniya sovremennoy antroponimiki (na primere naimenovaniy grupp lits) [Cognitive aspects of functioning of modern anthroponymics (the case of group naming)], Porogy, Dnepropetrovsk, 2011.

[3] M.V. Golomidova, [Russian anthroponymic system], Onomastics Issues, 2 (2005) 15–27.

[4] E.V. Busurina, N.V. Chuykina, [Gender stereotypes in self-nomination of linguistic persona in virtual communication: the case of Russian and Estonian virtual space], in: Acta Universitatis Tallinnensis. Humaniora. Russkiy yazyk segodnia: Aktualnye voprosy teorii i ikh metodicheskaya interpretatsiya [Acta Universitatis Tallinnensis. Humaniora. The Russian Language Today: Acute Issues of Theory and their Methodical Interpretation], Tallinn Univ. Publ., Tallinn, 2013, pp. 82–100.

[5] V.I. Suprun, [Development of the Internet Onomastic Space], in: Onomastika Povolzh'ya: materialy IX Mezhdunarodnoy konferentsii po onomastike Povolzh'ya [Onomastics of the Volga Region. Proc. of the 9th Intern. Conf. on Onomastics of the Volga Region. Volgograd, Sept. 9–12, 2002], Moscow, 2004, pp. 53–58.

[6] T.V. Anikina, [Personal Name in Internet-Communication], J. of Ural State Univ. Ser. 1, Issues of Education, Science and Culture, 2 (75) (2010) 71–76.

[7] A.A. Sokov, Nikonim v virtual'nom diskurse: lingvopragmaticheskiy aspekt, dokt. dis. [Nikonim in virtual discourse: lingvopragmatic aspect. Doct. diss.], Vladimir, 2014.

[8] N.V. Yudina, Russkii yazyk v XXI veke: krizis? evolutsiya? progress? [Russian Language in the 21st century: crisis? evolution? progress?], Gnosis, Moscow, 2010.

[9] I.A. Medvedeva, [Methods of "I" creation in virtual discourse], J. of Chelyabinsk State Univ. 13 (267) (2012) 65–68.

[10] N.A. Ahrenova, [Linguistic features of net names], J. of Chelyabinsk State Univ. 34 (172) (2009) 5–10.

[11] D. Crystal, Language and the Internet, Cambridge, 2001.

[12] A. Martin, Le pseudonyme sur Internet, une nomination située au Carrefour de l'anonymat et de la sphère privée, Paris, 2006.

[13] A.K. Matveyev, [Evolution processes in onomastics], Onomastics Issues, 6 (2008) 130–136.

- [14] E.V. Busurina, N.V. Chuykina, [Strategy of Linguistic Persona Self-presentation in Virtual Communication], in: *Russkiy yazyk vo vremeni i prostranstve: materialy XII Kongressa MAPRYaL* [The Russian Language in Time and Extention. Proc. of the XII Congr. MAPRYaL], Shanghai Foreign Language Education Press, Shanghai, 2011, pp. 172–177.
- [15] *Russkaya razgovornaya rech': Fonetika. Morfologiya. Leksika. Zhest* [Russian colloquial speech: Phonetics. Morphology. Lexis. Gesture], Nauka, Moscow, 1983.

BUSURINA Ekaterina V. – Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University; kbusu@yandex.ru

CHUYKINA Nataliya V. – Tallinn University, Estonia Republic; natalia.tshuikina@tlu.ee

Received 13.03.2017, accepted 11.05.2017.

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2017