

ИГРА С ГРАФИКОЙ В РУНЕТЕ¹

На рубеже XX – XXI веков произошли значительные перемены в письменной виртуальной коммуникации. Стремительное распространение Рунета как свободной информационно-коммуникативной среды отразилось на языке, привело к ослаблению действующих в нем правил, определенным языковым сдвигам. Эти процессы не обошли стороной и такую консервативную область, имеющую многовековые традиции, как современное русское письмо.

С общением в Сети появилась новая форма языкового взаимодействия – письменная разговорная речь, которая позволяет «письменно общаться on-line, т.е. в режиме реального времени или в приближенных к этому режиму условиях» [Литневская 2009: 197]. В Рунете формируются новые «речевые жанры» письменной коммуникации: общение в форумах, чатах, блогах, гостевых книгах, в программах ICQ, «Скайп», «Вконтакте», где можно передать свою реакцию на прочитанное и получить мгновенный отклик на послание. Эти жанры сближают письменную форму речи по функциям и задачам с устной разговорной речью, для которой характерна спонтанность общения, непринужденность, непосредственность речевого контакта, временной дефицит в орфографической реализации замысла. Язык Рунета не подвержен кодификации, а современное письмо отличается либерализацией, свободой оформления, демонстративным сближением со звучащей речью.

В настоящем сообщении мы рассмотрим появление иноязычных графических средств и использование приемов графической игры в Рунете. Под графической игрой мы понимаем манипулирование средствами графики, к которым относятся буквы разных алфавитов, параграфемные элементы, шрифтовые выделения.

Масштабный передел, осуществляемый в Рунете, трансформировал систему графем. Инвентарь графем, которые используются для передачи на письме звуковых единиц русской речи, пополнился знаками других систем: латинскими буквами, параграфемными элементами (цифрами, символами @, #, *, \$, &, знаками препинания).

¹ Публикуемый текст был прочитан в качестве доклада на юбилейной международной научной конференции «Русистика: язык, культура, перевод» (София, 23-25 ноября 2011 г.) – *ред.*

Вкрапление небуквенных средств в облик слова на фоне стандартной графики используется пользователями Рунета в прагматических целях: сжатие речевых форм приводит к экономии времени и пространства при наборе текста. Субституция графем небуквенными средствами имеет следующие основания:

1) внешнее сходство графемы с цифрой, символом (О → 0, З → 3, Ю → 10, Я → 9, А → @), напр.: *л10бить, 10питер, з0в0рит, дл9 определени9, поздравляем*; череповецкая группа «Соб@к@»;

2) совпадение в звучании начала цифры и буквы (Ш → 6, Ч → 4, В → 8), напр.: *4ушь, о4ень, на4ало, бутка, не г0дори о 4У8СТ8ах; с 4ем тебя и поздравляю, клево занимать букды на 4исла*;

3) тождество в звучании цифры и целого слога, напр.: *5ница, о5, 7яниг года, 100лица, пу100та, об100ятельство, по100янство*.

Использование новых знаков для пользователей Рунета превращается в своеобразную игру со словом и его графической формой. Смысл данной игры состоит в том, чтобы привлечь внимание получателя сообщения, представив что-то оригинальное и вместе с тем легко распознаваемое. Ниже даны примеры с контаминациями, содержащими цифры, подобранные нами из разных сайтов Рунета²:

(1) *Посетив «По2л», Вы поймете, что сделали правильный выбор: реки хмельного пива, колбасные холмы, радушное обслуживание, дружественная атмосфера* – реклама паба;

(2) *Блог редакции «7я.ру»* – портал для молодых родителей;

(3) *На100ящие модные хиты Весна 50/50* – название музыкального диска;

(4) *Про100й Дневник Непро100й Девчонки* – из сетевого дневника;

(5) *5ка.ru* – портал с банком рефератов;

(6) *«3УМФ»* – название выставки картин Дмитрия Каргина;

(7) *Данная игра является абсолютно бесплатной для команд, подавших заявку на участие в схватке «Бе100лковая и100рия»* – сеть городских игр Encounter;

(8) *Мы с друзьями неоднократно были в «Ари100крате» и, прочитав Ваш отзыв, очень удивились насколько Ваше “сугубо личное” впечатление не соответствует реальности* – отзыв о ресторане в Волгограде;

(9) *«Иночество»* – название музыкального альбома.

Есть случаи, когда использование цифр переходит в текстопорождающую игру. Так, например, на сайте электронной библиотеки в экспе-

² В используемых здесь и далее примерах сохранена орфография и пунктуация участников онлайн-коммуникации.

риментальной поэме «До100яние и100рии» обыгрываются стольники, заменяющие буквенное написание части слова [<http://tululu.ru/read76646/36>].

Как проявление креативности можно рассматривать новые образования, включающие в себя вставку иноязычных символов, напр.: *Если у вас интересная работа, расскажите про Ваше рабочее Место*. Иноязычный символ выполняет роль аттрактора и используется как средство дополнительного воздействия на реципиента, как своего рода внушение, что данное место «престижное и высокооплачиваемое».

В рекламных интернет-магазинах, электронных изданиях частотны словоформы с амперсандом – знаком конъюнкции (лигатурой латинского *et*), замещающим в русском языке союз «и», напр.: *мебель & Интерьер, Авторские шторы & ткани, стрижки & укладки*, журналы «Обучение & карьера», «Красота & здоровье». Отметим особый случай интеграции иноязычного символа вместо гласного *a* в название делового еженедельника «Комп&ньоН». По-видимому, авторы сознательно идут на этот шаг, стараясь удивить чем-то новым: реципиент обращает внимание в первую очередь на графически выделенный сегмент графоггибрида, вставка же внутрь небуквенных средств придает оттенок откровенной гламурности, ярко выраженной модности, «бизнесовости».

По мнению исследователей, использование субститутгов в неформальном интернет-сообщении всегда маркировано и выполняет определенные функции. Оно может нести просодическую информацию:

1) фиксировать логико-коммуникативные смыслы [Дедова 2008], т.е. выделять коммуникативно значимые фрагменты высказывания посредством шрифтовой неоднородности или искаженного написания (*Что вы вкладываете в понятие настоящий человек? Ну который **4аво**-нибудь стоит – вот он и **наСТОЯЩИЙ**; привык так писать а **4то** такого в **4ём** прикол; Поискал типа «библиотечные блоги» – а их уже до **фига!!!** Ну совсем люд**Я**м делать нечего!!!);*

2) передавать модальность (*А, 4т0? Прик0льненьк0)))* :)...) или эмфазу (*Ой не знаю 4ё и рассказать / столько всего произошло!!!!!!*);

3) подчеркивать замедление темпа за счет «пролонгирования», т.е. удвоения или утроения одной и той же графемы, отмечать громкость, увеличивая или уменьшая размер шрифта (*А-А-а-а, как мне надоел институу-ут... экз~~а~~амены... сеесия*). Графическая маркированность определенных сегментов в тексте, по мнению О.В.Дедовой, «создает отношения фигуры и фона, столь важные в процессе порождения и восприятия любого высказывания» [Дедова 2008: 737].

В жанре электронного послания пользователи Рунета активно используют параграфемные элементы, которые сопровождают вербальную

речь и служат для выражения разных коннотаций. Это эмотиконы, или смайлики, имитирующие мимику человека. Сочетания знаков препинания, латинских букв, цифр и скобок в разной последовательности наделены новыми функциями. Лаконичные и выразительные по форме, они призваны компенсировать отсутствие интонации. Наряду с традиционным способом передачи на письме экспрессии (вопросительным и восклицательным знаком), смайлы используются пишущим для того, чтобы выразить отношение к сообщению и дать свою оценку происходящему, напр.:

(1) *Антоша, я по-твоему похожа на бабку? :-))) Расколбас под диско и техно вещь конечно хорошая, а еще здорово поскатать и башкой потрясти под металл и тяжелый рок какой-нибудь. Но иногда мозгам хочется спокойствия и умиротворенности, вот тогда и нужна классическая музыка. Как приятно послушать переливы классического пианино или завораживающие звуки скрипок! Настроение меняется кардинально и радикально! Слушать надо любую музыку, а от однообразия стилей можно и мозгами съехать. Нельзя слушать либо только попсу, либо только диско, либо только металл, либо только рок, либо только классику. Надо всего и помногу и часто! Музыка – рулез! Любая!!!* – мнение участницы форума о классической музыке [<http://www.lovehate.ru/Classic-Music/1>].

(2) *Ой, потрясающее место! :) Так мне нравится! Полная свобода самовыражения! Можешь хоть в присядку начать там танцевать! Все будут только рады, еще и поддержат! ;)* – мнение о FAQкафе, где тусуется московская молодежь [<http://sosed-online.ru/mesto/faqkafe-moskva>].

В последнее время в Рунете отмечается активное использование латиницы. В процессе заимствования иноязычных единиц, которые русский язык был не в состоянии ассимилировать и транслитерировать в краткие сроки [Вакулова 2010], появилось большое количество слов-гибридов, напр.: *У нас вы можете выбрать портативный DVD-плеер на любой вкус и кошелек; Ваше имя в списке VIP-гостей!; В компетенции агентства находится создание WEB-дизайна сайтов; Не секрет, что лучшие PR-проекты не награждают PR-премиями; Почему уходят HR-менеджеры?*

Пользователь Рунета не всегда знает расшифровку иноязычной аббревиатуры. И сегодня в Рунете нет единой графической репрезентации этих заимствований, они передаются разными способами: с использованием не только латиницы, но и кириллицы: *ИТ-специалист, ВИП-места, ВЕБ-журнал, веб-дизайнер, он-лайн-режим, и-мейл адрес, смс-ка, СМСка, эсэмэс*. В желании сохранить аутентичное написание участники коммуникации в Сети представляют иноязычную аббревиатуру неизменяемой, а русифицированные флексии оформляют строчными буквами кириллицы,

напр.: *Не перетаскивать же **SIM**ку в мобильник; скинул все на **СДиш**ку.* О смене графики внутри слова может свидетельствовать особый разделительный маркер – знак апострофа или дефиса, напр.: *тебе **SMS-ка** пришла; родной **DVD-ушка** не читал загрузочный диск; восстановите свою **Flash'ку/FLASH-ку**; Используйте только отечественные **Surfer-ы**; Там же и ссылки на **RuTube-вские** ролики; Откуда там берутся **Excel'овские** таблицы?*

Нельзя не согласиться с тем фактом, что все более распространяющийся вид игры с иноязычностью – манипулирование двумя алфавитами – используется как средство привлечения внимания, создание особой выразительности [Земская 2004]. Появляются контаминированные образования, в облике которых сочетаются символы кириллицы, создающей основной фон, и латиницы, вносящей дополнительный смысл и привкус иноязычности. Создание новообразований с помощью средств графики разных языков Т.В.Попова предлагает называть «графогибридами» [Попова 2007], или «полиграфиксатами» [Попова 2009].

В проанализированном нами материале одним из распространенных приемов воздействия является графический контраст – выделение капитализированными буквами латиницы иноязычного сегмента, который прочитывается как самостоятельное слово. В результате контаминации возникает новое слово с собственной графикой и орфографией, но образованное путем слияния узуальных слов и поэтому ассоциирующееся с их внешним обликом [Ильясова 2001]. Граница между графическими системами поддерживается за счет заглавных и прописных букв и симметричного расположения единиц различных алфавитов. Заметим, что в последнее время наметилась тенденция к написанию графогибридов и строчными буквами.

Данный прием приобрел большую популярность в форумах и блогах автолюбителей, например:

(1) *Кто есть **обLAD**Атель 2110?* – клуб владельцев ВАЗ 2110 [MY2110.RU];

(2) ***PROVER**ка связи* – о многофункциональном аппарате с модулем GPS-навигации, разработанном компанией RoverComputers [PORTAVIK.ru];

(3) *Уважаемая **Audit**ория, наболел вопрос по Ауди 80 1989 JN, – при нажатии на сцепление раздаётся неприятный скрип, кто-нибудь сталкивался с такой проблемой?* – вопрос форумцам-собственникам «Audi»;

(4) ***POLO**вина одно**PO**Лчан его нагреть-то не могут, а перегреть :oops: :?: В общем главное снять картонку и автоодеяло, когда в них отпадёт необходимость !:* – о работе отопления в автомобиле Polo [Polosedan.ru];

(5) **СОМБИ**нация премьер – о презентации автомобиля Superb Combi [<http://autoweek.ru/review/news/autosalons/21533>];

(6) **СААВ**разили – компания SAAB начала процедуру банкротства; *Приветтики СААВ*щество – форум автолюбителей SAAB [<http://www.saabclub.ru/forum>]; *Саав*щение из Троллхаттана: SAAB жив! – о возобновлении сборки SAAB.

Если в первых пяти случаях мы имеем дело с игрой средствами графики с внутренней формой слова при соблюдении орфографической нормы, то при создании графогибридов в примере (6) для достижения игрового эффекта использована игра с фонетикой и орфографией.

Отметим еще один прием игры – межсловную контаминацию, т.е. образование нового слова на базе словослияния по конкретному образцу или ассоциации:

(7) *удоVOLVO*ствие от вождения – дискуссия форумцев о достоинствах VOLVO [VOLVOdriver.ru];

(8) *Автомобильные кинотеатры... Во-первых, сколько их и где они находятся в Москве? Был ли кто-нибудь? Что они из себя представляют и сколько все это удоvolv*ствие стоит?)))));

(9) *Чтобы простой российский ОИЛугарх не клубы футбольные покупал и содержал, а был заядлым библиофилом. Вот только откуда он возьмётся?*

(10) *Ваша личная мебель от АРТ-КУПЕ! Мы создаем АРТмосферу* [<http://artkupe.ru>].

Первый пример не вызывает сомнений. Здесь в результате слияния двух исходных слов в единое целое посредством наложения и усечения (*удоVOLVO*ствие = удовольствие + VOLVO) и возникла новая в структурном и семантическом отношении единица со смыслообразующим иноязычным элементом, которая получила иное звучание и графическое оформление. На наш взгляд, игру с графикой в примере (8) в данном контексте следует считать неоправданной, т.к. трудно согласиться с тем, что кинотеатр рассчитан исключительно на посетителей автомарки VOLVO.

Следует обратить особое внимание на последние два графогибрида. В первом обыгрывается значение английского слова *oil* (нефть), которое придает слову значение «нефтемагнат», слово *АРТмосфера* (атмосфера + ART) может быть осмыслено как: «шкафы, выполненные со вкусом, создадут эстетическую атмосферу в вашем доме».

В отдельную группу мы выделили примеры, при образовании которых их авторы продемонстрировали лингвистическую креативность. Такие графогибриды получили название «слов-матрешек» [Маринова 2007].

Выделенный в них латиницей сегмент содержит смыслообразующий иноязычный элемент.

Интерес представляют новообразования в тексте со словом *red*, которые носят экспрессивно-игровой характер: *Поговорим о REDкостях. Итак, nREDставляем вам новый тарифный план «RED_text» – разработанный специально для тех, кто не любит много болтать, а nREDпочитает много печатать и обмениваться картинками и мелодиями... Итак, вы хотите стать nREDставителем REDкой группы счастливыхчиков, общающихся по спеццене бесконечно долго и интересно?* [<http://www.dddkursk.ru/number/647>]. Использование латиницы направлено не только на обновление графического облика слова, но и на игру со смыслом. Через шрифтовыведение обыгрывается название услуги, имеющей в английском языке собственное значение – «красный». Мобильные ТелеСистемы предлагают абонентам «красную цену» на SMS-ки, MMS-ки, звонки. В словаре экономических терминов дается следующее толкование: *красная цена* – это «цена сделки, удовлетворяющая и продавцов, и покупателей». Здесь мы имеем дело с графической игрой, основанной на межъязыковой омонимии.

Рассмотрим еще примеры, в которых звуковая форма одного из слогов русского слова совпадает с графической формой английского слова.

(11) *Бар-клуб «Веерлог» в Москве. Отдых, танцы, развлечения и лучшие ведущие ЖИГУЛЕВСКА за умеренные цены в ГОРОДЕ!* [<http://www.raskrutkagrupp.ru/c291-8981.html>];

(12) *Современная вспомогательная библиотека ВООКашка – это новое окошко в образовании* [<http://bookashka.ucoz.ru/news/2009>];

(13) *FUCKтор Каддафи* – речь идет о падении режима Каддафи и предстоящих новых выборах в стране;

(14) *Похмельный SINдром;*

(15) *Компания «Рыбная гастрономия» выпускает продукцию под брендами «РыбоLOVE» и «РыбачОК»* [<http://www.exponet.ru/exhibitions>].

Создатели рекламных сайтов в этой группе примеров совмещают несколько приемов: латинизацию и капитализацию для экспликации иноязычного сегмента в слове, замену части русского слова на английское, которое наделено своим собственным значением и вносит дополнительный оттенок в контекст. Так, в примере (11) *beer* означает «пиво», «лог» – название местечка. Контаминированное образование имеет значение «заведение, где можно развлечься и выпить жигулевское пиво». Из контекста сайта библиотеки становится ясно, что ее создатели сделали акцент на возрасте потребителей – школьной аудитории. В 13-м примере содержится намек на неприличное английское слово, а в 14-м – *sin* означает «грех». В

последних двух примерах совпадение смыслообразующего иноязычного элемента с частью русского слова (суффикса **-ок** и английского **OK** – «отлично», корня **лов** и английского *love* – «любовь, страсть») предложено авторами как средство языковой выразительности и с целью привлечения внимания к рекламным сайтам.

Удачная игра с графической формой использована в следующем примере: **ПриглаCITY** менеджера. Здесь выделен сегмент *city* – «город» как составная часть глагола *пригласите*. Речь идет о том, что должность мэра перестанет быть выборной, а у руля правления города встанет наемный управляющий – сити-менеджер [<http://www.progorod33.ru/node/7967>]. Не столь уместным следует признать использование латиницы с тем же английским словом в названии сети закусовых «**ЗакуCity**», которое можно перевести как «город Заку», т.к. с точки зрения смысла здесь не все обстоит благополучно.

В графическую игру, как показывают примеры, чаще вовлекаются английские существительные, состоящие из одного-двух слогов. Нами выделен только один случай употребления предлога *pro* (в переводе с латинского *для, ради*): **PROрок**, *Центр микрохирургии глаза* **PROЗРЕНИЕ**.

В последние годы не менее активно пользователями Рунета обыгрываются иноязычные аббревиатуры: *когда тело говорит* **SPАсибо** (*Sanus Per Aquam* – здоровье через воду); *салон красоты* **ИСПАния**; название шок-сериала **SOSedu**; объявление на музыкальном сайте *Ищу концертный* **SOSмав** *Этно-фьюжн Срочно требуются барабанщик, басист, гитарист, баянист* [Musicforums.ru]. Здесь аббревиатура **SOS** (*Save Our Souls*) соответствует прямому значению – просьбе о помощи: в первом случае это призыв к спасению от неприятных соседей в коммуналке, во втором – обращение внимания пользователей сайта на необходимость срочного пополнения состава ансамбля.

Мы выделили ряд примеров, где латинизация представляется неуместной и неоправданной как средство игры с графикой. Так, сайт mugmap-out.ru приглашает на клубную вечеринку с вызывающим названием «**ЗаSOS**». Участникам предлагается «размять губы, освежить дыхание и принять участие в засасывающей забаве». И хотя авторы сайта стремились привлечь внимание пользователей, играя с привычным графическим обликом слова, трудно ассоциировать любую забаву с зовом о помощи. Сюда же отнесем и такие неуместные, на наш взгляд, примеры с графическим выделением, как: «**SOS**кучился», «оптимальный **SOSмав**», «**высшее SOS**слобие», «**отличное SOS**мояние», а также ряд неудач, отобранных нами на сайте под названием «**Как бы SOS**срили» [<http://nabludatel.ru/numbers/2004/15/10.htm>]: «**SOS**спедоточились наблюда-

тели и решили *поSOSвязаться*», проявив креативность мысли: *SOSнуть* рекомендуется для установки у детских садов, *SOSпрыгать* – для столярных мастерских, *SOSун* – для названия молочной кухни, *SOSузка* – для закусочной, *SOSо Павлиашвилли* – для рекламы концерта.

В заключение отметим, что язык Рунета – это малоисследованная область, которая предоставляет богатый и разнообразный иллюстративный материал для изучения, в том числе и графических приемов игры. Несомненно, сегодня можно говорить о новом словотворчестве и креативности современного пользователя, который вынужден в большей степени, чем раньше, сосредоточивать свое внимание на усвоении различных систем графических знаков и параграфемных средств, чтобы лучше понять полученную в интернет-пространстве информацию и реагировать на инновации, встречающиеся в интернет-коммуникации.

ЛИТЕРАТУРА

Вакулова 2010 – *Вакулова Е.Н.* Экспансия латиницы – языковая игра или нарушения языковой экологии // Русский язык: исторические судьбы и современность. IV Международный конгресс исследователей русского языка: Труды и материалы. М., 2010.

Дедова 2008 – *Дедова О.В.* Графико-орфографические деривации в рунете // Фонетика и нефонетика. К 70-летию С.В.Кодзасова. М.: Языки славянских культур, 2008.

Земская 2004 – *Земская Е.А.* Язык как деятельность: Морфема. Слово. Речь. М., 2004.

Ильясова 2001 – *Ильясова С.В.* Языковая игра в газетном тексте // Русский язык. 2001. № 23.

Литневская 2009 – *Литневская Е.И.* О некоторых особенностях письменной разговорной речи // Русский язык и литература: Проблемы изучения и преподавания: Сб. научн. трудов. Киев, 2009.

Маринова 2007 – *Маринова Е.В.* Латиница в русском письме: проблема графического заимствования // Жизнь языка. Памяти М.В.Панова. М., 2007.

Попова 2007 – *Попова Т.В.* Графодеривация в русском словообразовании конца XX – начала XXI в. // Русский язык: исторические судьбы и современность. III Международный конгресс исследователей русского языка: Труды и материалы. М., 2007.

Попова 2009 – *Попова Т.В.* Креолизованные дериваты как элемент русской письменной коммуникации рубежа XX-XXI вв. // Лингвистика креатива: Коллективная монография. Екатеринбург: УрГПУ, 2009.