

В.В. СОКОВНИНА

(Уральский федеральный университет им. первого Президента России  
Б.Н. Ельцина, г. Екатеринбург)

УДК 81'23+82-1  
ББК Ш100.6+Ш301.45

## ЛИНГВОКРЕАТИВНОСТЬ ВЗРОСЛОГО МИРА: ИГРЫ В «СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ»

**Аннотация:** В статье рассматривается понимание «игры» и её роль современных реалиях взрослого мира. Автор анализирует возникновение и развитие интернет-поэзии в жанре нонсенса как вариации лингвокреативной деятельности взрослого человека, а также пытается раскрыть её психологическую и социальную функции.

**Ключевые слова:** лингвокреативная деятельность, языковая игра, литература нонсенса, поэзия в Интернет, механизм языковой шутки

*Они желали бы только разыгрывать в тишине и покое свои домашние партии дискурса, хорошенько заперевшись от всех*  
П. Слотердаjk «Солнце и смерть»

Согласно Ф.Г. Юнгеру, существует три рода игр: игры, основанные на счастливом случае, игры, основанные на искусности, а также игры, основанные на подражании и постподражающие игры. Первый род игр, как понятно из названия, собирает в себе все азартные игры, постоянно держащие в напряжении игрока, от умения и навыков которого зависит меньше, чем от случая. Второй род игр является противопоставлением первому, здесь игра осуществляется благодаря навыку, искусности игрока, от которого зависит сложность, продолжительность и успешность такой игры. На основе искусности могут быть как подвижные, так и интеллектуальные игры, например, загадки и головоломки, шахматы и стратегические игры. Третий род игр основан на подражании и является самым обширным полем для игры. «Игроки в игры, которые основываются на счастливом случае и на искусности, ведут свою игру со случаем и искусностью. Я не могу так же играть с подражанием, не могу заниматься игрой с ним. Я не играю с подражанием, а подражаю; в этом и состоит игра» [Юнгер 2012: 46]. Так, объектом игры может стать что угодно: игры с куклами, коллекционирование, танец, актёрская игра, музыка, литература – всё это есть продукт подражания. Разумеется, что в искусстве, например, в игре на музыкальном инструменте нельзя обойтись без искусности, которая

позволяет реализовать подражание с определённой долей индивидуальности подражающего.

Неудивительно, что такие игры преобладают не только у детей, но и у взрослых, которые намеренно подражают детскому восприятию мира. Если данная тенденция ещё не так заметна в различных областях современного искусства, то в виртуальном пространстве – сети Интернет как в наиболее мобильном и восприимчивом к переменам информационном поле – такая игра налицо.

Подобного рода подражание находит отражение в литературе нонсенса, суть которого, по словам Н. Демуровой, «именно в этой детской «остранённости», в умении взглянуть на мир «свежим» глазом ребенка» [Демурова 1979: 76]. Нонсенс, в отличие от абсурда, является игрой ума и не стремится к высмеиванию и исправлению мира, это игра ради самой игры. З. Фрейд описывал нонсенс как своеобразный «уход», отклонение от логической линии в сторону абсурда и «освобождение от внутренних оков» [Цит. по: Дж. Колонезе, 2007]. Так, можно сказать, что нонсенс – это игра в литературу, подражание, основанное на поиске альтернативных слов, явлений, ситуаций, идущем вдоль смыслового ряда.

В данной статье мы рассмотрим одно из направлений нонсенса в рамках сети Интернет – пирожково-порошковую поэзию.

«Пирожки» были придуманы пользователем LiveJournal – allcogol, создавшим в 2003 году их прообраз в виде стихотворения из шести строф под названием «Пирожки», откуда, по одной из версий, и пошло наименование жанра. В этом же году была открыта первая «пирожковая лента», в которой каждый пользователь мог стать автором пирожка. «Порошки» как дочерний жанр возникли от экспромта Mindless Art Group: в плену аборигенов стонет/ отважный леонард кокто/ ему засовывают в ноздри/ пальто.

Как и любая игра, «пирожки» и «порошки» имеют свои правила. Малый поэтический жанр «пирожок» предельно детерминирован и представляет собой законченное нерифмованное четверостишие, написанное четырехстопный ямбом (9-8-9-8), строчными буквами и без знаков препинания: *геннадий пишет на асфальте/ красивым почерком люблю/ но буква ю выходит криво/ он злится комкает асфальт*. Жанровые характеристики «порошков» отличаются лишь размером (9-8-9-2) и рифмовкой второй и четвертой строки: *кто виноват и что с ним делать/ вот что народ волнует лишь/ ну и конечно же хау мач из/ зе фиш*

Несмотря на строгое ограничение правилами, жанровые формы «пирожки» и «порошки» стали открытой площадкой для языковой

игры. Так, в стихах довольно часто можно встретить приём аллитерации и тавтограммы: *жы шы пишыте через ы вы/жы шы ты через ы пишы/через пишыте ы жы шы вы/жы шы; что есть то есть как говорится/есть то что есть нельзя же есть/то чего нет не существует/тоесть; ужю уже не стать ужее/ужее некуда уже/ужее достигнута вся ужесть/в уже.* В последнем примере, помимо приёмов созвучания автор использует альтернативный способ образования формы слова (уже – сравнительная степень от «узкий», ужесть – «узкость»). Таким образом, помимо новых слов образуются и новые смыслы в звуковых переплетениях текста, распознавание которых доставляет читателю как эстетическое, так и интеллектуальное удовольствие от игры.

Зачастую авторы пренебрегают правилами непроницаемости словоформы, используя усечение основы слова, псевдочленение словоформы и графоморфоактуализацию для попадания в ритм и усиления комического эффекта: *я не поверю не услышу/вселенную остановлю/когда ты скажешь еле слышно/не лю; друзья прошу вас расходитесь/тут право не на что смотреть/сказала глеба никаноры/ча треть.*

Нарушение орфографических норм так же является характерной чертой пирожковой поэзии: *эмчэс, жызынь, пришол, чутьчуть, какой-та, распустиццо, чорный, ещо, цылиндыр.* Такое разрушение системы правил более всего напоминает игру, некий детский протест против излишних условностей, что заранее настраивает читателя на игровой лад и провоцирует на лингвистические шалости.

Одним из ведущих приёмов языковой игры в пирожково-порошковой поэзии является игра с прецедентными феноменами: *трамваю старому всё снится/в депо забытом страшный миг/звон масло голова на рельсах/и крик; исус всем пишет эсемэски/ребята вечером ко мне/нас леонардо нарисует/оденьтесь только победней; я упираюсь в стену дома/падёт которая вот вот/моя слюна смешалась с кровью/хохочет мой сосед наф наф; медведев пишет на указе/владимир как насчёт бэ пять/ответ приходит через сутки/бэ пять убит стреляй еще.* Использование и переосмысление известных читателю сюжетов, ситуаций и героев в рамках этих ситуаций позволяет запустить сам механизм языковой шутки согласно теории обманутого ожидания: контраст между ожиданиями читателя, основанными на его личном опыте, и конечной реализацией активизирует игру. Таким образом, читатель, узнав прецедентный фон, может насладиться непосредственно процессом игры.

Рассмотрев данную внутрижанровую игру, необходимо заметить,

что это только одна из подражающих игр в сети, где взрослые, уподобляясь детям, пробуют язык на прочность и выходят за рамки лингвистической системы. Следует также понимать, что детское словотворчество носит иной характер и функции, нежели постподражательная игра взрослых. Как пишет Т.А. Гридина, «детская речь – сфера речевой деятельности, применительно к которой понятие креативности может рассматриваться двояко: с одной стороны, это креативность «вынужденная», компенсирующая дефицит языкового и когнитивного опыта ребенка; данный вид креативности проявляет обостренную интуицию в использовании детьми потенциала языковой системы; с другой стороны, это креативность, обнаруживающая способность ребенка к осознанному нарушению языковых конвенций» [Гридина 2009: 8]. Таким образом, можно отметить, что словотворчество ребёнка не является языковой игрой в прямом понимании, а служит в каком-то смысле способом познания окружающей действительности. Взрослый же воспринимает лингвокреативную деятельность как возможность поиграть с системой, осознанно ломая языковые нормы. Следовательно, подражая ребёнку, взрослый вкладывает иной смысл в созданную ранее форму. Таков механизм социального явления игр в инфантилизм, но в чём его причины?

Вероятно, корни возникновения новой игры следует искать в области психологии, которая идентифицирует состояние современного общества как невротизацию: личность постоянно испытывает психологический дискомфорт от несоответствия собственного «Я» тому идеальному образу, который агрессивно навязывает общество. Социум посредством рекламы в СМИ, фотографий в модных журналах, телевизионных передач транслирует для каждого отдельно взятого индивидуума образ идеального успешного счастливого человека, формируя клипартное<sup>4</sup> сознание. Так, постоянное стремление к заданному идеалу и несоответствие ему порождает невротизацию личности.

Сегодняшний этап развития технологий позволяет людям общаться, не выходя из дома: Instagram, LiveJournal, социальные сети – это огромные площадки, где каждый может придумать другого, альтернативного себя. Не случайно одним из популярных мемов в Сети является креолизованный текст, цитирующий И. Бродского «не выходи из комнаты, не совершай ошибку» на фоне мрачных, серых фотографий – встреча с реальностью пугает. Так как нет прямого общения, нет жи-

---

<sup>4</sup> Клип-арт (от англ. *ClipArt*) – графические элементы для создания дизайна. Клип-арт библиотеки в Интернет содержат картинки на любую тему для оформления текста подходящими иллюстрациями.

вой коммуникации, а следовательно, нет и возможности подтверждения, что остальные люди так же не идеальны – неудовлетворённость нарастает. В такой критической ситуации человек инстинктивно делает попытки себя репарировать и по лестнице онтогенеза символически возвращается обратно в детство, где было положено начало всех психосексуальных стадий развития, надеясь выстроить себя заново. Однако возникает вопрос, почему, дав свободу своему «внутреннему ребёнку», человек выбирает языковую игру и словотворчество как способ сублимации внутреннего конфликта?

З. Фрейд в работе «Художник и фантазирование» писал, что творец – это несостоявшийся невротик, то есть, субъект, который сумел так организовать накопившуюся (и угрожающую ему неврозом) энергию либидо, чтобы она трансформировалась в творчество. Таким образом, не удивительно, что при возрастании невротизации в обществе и неудовлетворённости, данная энергия всё больше инвестируется в творческую деятельность. Более того, общество в данном случае выступает как коллективная родительская фигура, одобрение которой необходимо «внутреннему ребёнку», иначе бы всё написанное оставалось в рамках персональных компьютеров.

В итоге, можно сказать, что отмеченная тенденция есть симптом смысловой перегруженности общества, от которой человек бежит в детство, где можно ещё раз переиграть все социальные роли и установить новые смысловые парадигмы. Так, пространство Интернет становится детской площадкой, на которой взрослые, пытаясь сублимировать негативный груз, возложенный на них социумом, лепят «пирожки» и толкут «порошки».

#### ЛИТЕРАТУРА

*Гридина Т.А.* К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи // Лингвистика креатива: Коллективная моногр. /Отв. ред. Т.А. Гридина. – Екатеринбург, 2009.

*Демурова Н.М.* Льюис Кэрролл. Очерк жизни и творчества. – М., 1979

*Колонезе Дж.* Нонсенс как форма комизма // Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма. – М., 2007

*Юнгер Ф.Г.* Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А.В. Перцева. – СПб., 2002

*Фрейд З.* Художник и фантазирование / Пер с нем. Р.Ф. Додельцева. – М., 1995

© В.В. Соковнина, 2014