О. В. Красовская

Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко

ИГРОВАЯ СТРАТЕГИЯ В ДИСКУРСЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ ВОЙНЫ

Информационная война представляет собой высокоинтенсивную коммуникацию, непременной составляющей которой является игровой компонент.

Наблюдения основаны на изучении дискурса текущей информационной войны (ИВ) между Россией (с которой солидаризуются ДНР и ЛНР) и Украиной.

Информационное противостояние часто сопровождается метаязыковой полемикой, обусловленной неприятием языкового кода оппонента. Игровая стратегия при этом реализуется в следующих формах.

Первая. Формирование ответного ярлыка для оппонента на основе обыгрывания запущенной им в медийное пространство номинации. Ср. ватники - вышиватники (от названия украинской национальной одежды вышиванка, функционирующего в оппозиционном дискурсе как пейоративный знак).

Вторая. «Надругательство» над языковым кодом оппонента – преобразование входящих в него спорных номинаций с целью уничижительной оценки именуемых объектов. Наименования донбасских республик: ЛНР – ЛэНэРэ; ДНР – ДыНыРы; фейковые/банановые рЫспублики.

В антиимиджевых для Украины текстах в названной функции используется речевая технология транскрипционной передачи украинских вкраплений: нэзалэжна (рус. независимая) Украина.

Ср. также пример обыгрывания диглоссного - в нашем материале - употребления предлогов при топониме Украина: *Настоящие украинцы сидят не НА унитазе, а В унитазе* (<http://sergs-inf.livejournal.com/1175967.html>, 11.01.2016).

Третья. Демонстративное принятие негативной номинации оппонента: *Я настолько ватный ватник, что считаю, что рано или поздно всем придется сделать выбор; Я – русский ватник-колорад* ([cont.ws/@infobazasm/461236Б](mailto:cont.ws/@infobazasm/461236Б), 16.12.2016).

Реализация игровой стратегии в дискурсе ИВ подчинена базовой стратегии дискредитации оппонента в целом, а также его языкового кода в частности. Создаваемые при этом игровые ситуации одновременно выполняют функцию сплочения единомышленников через переживание ими «креативной ненависти» (М. А. Кронгауз), получение удовольствия от игрового эпатажа.