

3. Российский гуманитарный энциклопедический словарь. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС: Филол. фак. С.-Петербург. гос. ун-та. 2002.

Ю.М.Никитина

Россия, г. Липецк,

ЛГПУ имени П.П. Семенова-Тян-Шанского

Научный руководитель доктор филол. наук, доцент О.В.Шаталова

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ КАК ПРИЕМ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

Аннотация

В статье делается попытка обоснования идеи использования подростками ресурсов социальных сетей для самореализации и языковой игры как одного из средств представления личности; обозначаются функции языковой игры, реализующиеся в социальных сетях, приводятся примеры.

Ключевые слова: языковая игра, социальные сети, визуализация.

В настоящее время Интернет стал неотъемлемой частью жизни современного человека, в особенности подростка. Сегодня Интернет определяет большую часть интересов подростков: обучение, досуг, общение, творчество. Многие активно пользуются такими социальными сетями, как «ВКонтакте», «Инстаграм» и др., которые предоставляют возможности не только для общения, поиска необходимой информации или развлечения, но и для творческого самовыражения.

В глобальной сети обрела популярность языковая игра – как лексико-стилистический прием это некоторая языковая неправильность (или необычность), осознаваемая автором и намеренно допускаемая. При этом адресат должен понимать, что это «нарочно так сказано», иначе он оценит соответствующее выражение как неправильность или неточность [1].

Языковая игра характеризуется неожиданностью, обусловленной осознанным нарушением каких-либо норм. Благодаря этому носитель языка обращает внимание на языковую форму и ее структурные элементы. Важным условием языковой игры заключается в необходимости знания системы единиц языка и норм их использования. Для языковой игры могут быть использованы единицы всех уровней языка. Понимание языковой игры рядовым носителем зависит от его уровня знания русского языка и от способности "уловить" оттенок ассоциативности и вторичности. Адресантом является личность, которая стремится к самовыражению с помощью оригинального использования языка.

Языковая игра не является постоянной. В данной работе зафиксировано её проявление в социальных сетях в настоящий момент.

Можно выделить несколько функций [2], присущих языковой игре в социальных сетях:

- **игровая** функция, цель которой заключается в том, чтобы вызвать улыбку, создать шутовское настроение или ироническое отношение. Тут необходимо отметить, что языковая игра – реакция на комические свойства объекта;

- **развлекательная** функция, в которой говорящий не ставит перед собой каких-либо содержательных задач, а пытается выразиться необычно, не быть скучным;

- самовыражение посредством языка представляет **индивидуализирующую** функцию. Языковая игра в данной ситуации является способом реализации индивидуального стиля говорящего;

- **смыслообразующая** функция реализуется за счет оригинального использования языка говорящие могут насыщать текст новыми смыслами, в этом случае языковая игра может выступать средством создания ассоциативных связей;

- в связи с возрастающей популярностью Интернета можно выделить **компрессивную** функцию языковой игры: употребление специфической орфографии, использование различных сокращений, аббревиатур, искажение нормативного правописания и употребление фонетического письма;

- **языкотворческая** функция определяется возможностью создания новых словесных элементов, обогащения словарного запаса;

- **парольная** функции: языковая игра в этом случае служит показателем принадлежности говорящего к какой-либо группе.

Языковая игра имеет свои определенные правила [3]:

1. наличие участников игры – производителя и получателя речи;
2. наличие игрового материала – языковых средств, используемых автором и воспринимаемых реципиентом речи;
3. наличие условий игры;
4. знакомство участников с этими условиями;
5. поведение участников, соответствующее условиям и правилам.

Языковая игра часто выступает в качестве одного из ключевых языковых средств воздействия в процессе коммуникации. Она вносит в коммуникацию оттенок условности, ассоциативности, вторичности. Языковую игру сложно не заметить в связи с ее экспрессией.

Одним из средств популяризации является визуализация. Под визуализацией понимается некое «свёртывание» информации в наглядный образ. После восприятия и «развертывания» образ может стать опорой для мыслительных и практических действий.

Визуализация оказывается особенно востребованной в современном мире в связи с обилием окружающей информации, на восприятие которой тратится большое количество времени. Визуально представленная информация в сравнении с обычным текстом и таблицами привлекает намного больше аудитории, быстрее воспринимается, легче запоминается.

В данном случае, находит свое отражение в интернет-мемах. Согласно словарю новейших иностранных слов, интернет-мем – это «созданная в комических целях текстовая или визуальная информация, распространяющаяся в Интернете» [4]. Интернет-мемы возникают и распространяются в основном в подростковой среде. Распространению подвергается только та информация, которая вызывает те или иные эмоции у пользователей социальных сетей. В большинстве своем интернет-мемы вызывают положительные эмоции.

Для наглядности были подобраны примеры языковой игры в социальных сетях, воплотившейся в интернет-мемах.

Примером описанного явления могут считаться следующие интернет-мемы: коллаж, состоящий из 2 фотографий львов, которые смотрят в разные стороны (См. Рис.1).



Под фотографией хищника, смотрящего в левую сторону, стоит подпись «лев», а под фотографией, где животное смотрит в правую сторону – «прав». Таким образом проявляются смыслообразующая и языкотворческая функции языковой игры. Слово «лев» в данном случае выступает не только как существительное, которое обозначает определенного хищника семейства кошачьих, но и указывает направление взгляда этого самого хищника. Подобная ситуация складывается и со словом «прав». Оно уже не является прилагательным в краткой форме, семантика которого обозначает объективность и справедливость мнения. Теперь оно, как и в первом случае, указывает направление взгляда хищника. При этом актуализируются ассоциативные возможности мышления, т.к. требуют от воспринимающего способности выстраивания языкового соответствия и понимания юмористичности ситуации при грамматической трансформации слов.

Подобными примерами могут послужить следующие пары: *сударыня – тударыня* (См. рис.2), *судак – тудак* (См. рис.3).



Рис.2



Рис.3

В данных примерах «главные герои» (*сударыня* и *судак*) смотрят на первом изображении в одну сторону, а на втором – в противоположную. Таким образом, игра заключается в созвучии начала слов с наречием «сюда». Затем в игру вступает его антонимическая пара «туда» и по аналогии образуются слова «тударыня» и «тудак».

Другим примером может послужить коллаж из 2 фотографий. На первой изображаются деревянные дома в сельской местности (См. рис.4).



Рис.4

Подпись к этой фотографии – «*село*». Казалось бы, всё логично. Однако на второй фотографии изображается тоже сельская местность, но дома стоят на сваях и фотография имеет подпись «встало». Теперь подпись к первой фотографии меняет ударение и, соответственно, смысл. Перед нами уже не существительное, обозначающее населённый пункт, а глагол «село». Здесь находят отражение смыслообразующая и развлекательная функции.

Для иллюстрации компрессивной функции можно использовать следующий коллаж: на первом изображении мы видим горсть миндаля и соответствующую подпись «миндаль». На втором изображении видим лишь один орех вблизи, который имеет подпись «минблизь» (См. рис.5)



Рис.5

Здесь мы видим пример творческого словообразования посредством языковой игры: от названия «миндаль» остается лишь первый слог. Второй же слог указывает нам на расстояние, с которого нам показан миндаль, соответственно: на первом изображении «миндаль вдали», а на втором

«миндаль вблизи». Также мы наблюдаем здесь реализацию языкотворческой и развлекательной функций.

Аналогичным примером является пара *батут* – *батам* (См. рис.6).



Рис.6

На первой картинке мы видим бабушку, стоящую на батуте, а на второй – батут и бабушку «в полете». Посредством алгоритма, описанного в предыдущем примере, мы получаем «бабушка тут» (т.е. на батуте) и «бабушка там» (т.е. в полете).

Таким образом, приемы языковой игры перестали выполнять исключительно эстетическую функцию и стали одним из способов самовыражения в глобальной сети.

Используемая литература

1. Волкова Е.В. Языковая игра как лексико-стилистический прием // Молодой ученый. – 2014. – №2. – С. 941-942. [Электронный ресурс]. – URL: www.moluch.ru (дата обращения: 12.03.2020).
2. Ефремова Е.С. Функции языковой игры в интернет-дискурсе. [Электронный ресурс]. – URL: www.cyberleninka.ru (дата обращения: 12.03.2020).
3. Симутова О.П. Языковая игра в словообразовании. [Электронный ресурс]. – URL: <http://cheloveknauka.com/> (дата обращения: 12.03.2020).
4. Шагалова Е.Н. Словарь новейших иностранных слов. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2017.