Валерия Андреевна Школьная

*Высшая школа печати и медиатехнологий СПбГУПТиД*

lshkolnaya2001@gmail.com

**Языковая игра в современных СМИ**

**(на примере публикаций онлайн-журнала «НОЖ»)**

В материале дается определение языковой игры, обозначаются ее функции и значимость для современных СМИ. Также анализируются приемы языковой игры, найденные в публикациях онлайн-журнала «НОЖ».

*Ключевые слова*: языковая игра, приемы языковой игры, онлайн-журнал, аллюзия, прецедентный текст.

На сегодняшний момент исследователи не пришли к единому мнению о определении понятия «языковая игра». Наиболее удачным для исследования мы будем считать определение, которое дал В. З. Санников в работе «Русский язык в зеркале языковой игры». Санников считает, что «языковая игра – это некоторая языковая неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно допускаемая» [3: 17].

На основании исследования Т. П. Курановой можно сказать, что языковая игра выполняет множество различных функций. Например, исследователь отмечает комическую, развлекательную, эстетическую, языкотворческую, привлечения внимания, смягчающую и другие функции. Так, в материалах СМИ часто задействована экспрессивная (воздействующая) функция, которая «заключается в стремлении определенным образом воздействовать на адресата, создать более яркую языковую оболочку старой, устойчивой номинативной единицы, произвести впечатление» [2: 275]. Её частным случаем становится оценочная функция, с помощью которой можно выразить свое мнение или дать оценку.

Языковая игра важна для языка средств массовой информации. СМИ необходимо, чтобы информация была подана в запоминающийся форме, иначе она потеряется в потоке информации. А языковая игра – это «способ яркого и образного, запоминающегося преподнесения информации, способ сжатого, ёмкого преподнесения информации и актуализации внетекстовых смыслов» [4: 70]. Языковая игра может быть реализована на различных лингвистических уровнях. Кроме того, инструментами аллюзивного принципа языковой игры могут выступать аллюзия и прецедентный текст [1].

Для анализа мы взяли публикации из онлайн-журнала «НОЖ», авторы которого умело используют весь спектр приемов языковой игры. Данное СМИ было основано в 2015 г., в основном «НОЖ» производит развлекательный и познавательный контент.

На фонетическом уровне может быть использован прием аллитерации: «…камера снимала в равномерном радикальном рапиде», «…от милого маленького мальчика, которому едва-едва исполнилось четырнадцать». На лексическом уровне используется сниженная лексика. Например, эмоционально-оценочные слова: «…в маленькой французской деревеньке» (уменьшительно-ласкательное слово) и «многим евреям он показался антисемитской писаниной…» (пренебрежительная лексика). Также просторечие: «…не стал бы затевать магическую свару абы с кем…», сленг «Держись, тусовка: с нами Ленин!» (молодежный сленг), бранные слова «Томас Кромвель из трилогии Хилари Мантел – уродец своего времени». Помимо этого, на данном уровне используются лексический повтор («Летят головы, летят головы»), обыгрывание многозначных слов («…была вздута цена на картину») и контекстные антонимы («Притягательный и опасный. Как изображали развод в позднесоветском кино»).

На синтаксическом уровня часто встречается парцелляция: «Это фильм о поступи истории. О том, что мы всегда живем в чем-то невыносимом. И что оно никогда не кончится». Вдобавок: «Что пишет о себе Николай Степанович? “Тускл и безобразен я сам”. Он это говорит, а мы ему верим. Он действительно тускл и безобразен. Почему безобразен? Он старик, ему 62 года».

Востребованным авторами «НОЖ» является прием аллюзии. В фрагменте «Это наложило на девушку такой отпечаток, что она до сих пор живет “в футляре” и даже ни разу не целовалась» прослеживается аллюзия на произведение «Человек в футляре» Антона Павловича Чехова. Также популярным приемом является прецедентный текст. Например, в заголовке «Дружба крепкая не ломается: 7 фильмов о друзьях, которые выручат в трудную минуту» автор отсылает нас к хорошо известной песне советского мультфильма «Тимка и Димка».

Анализ показал, что языковая игра активно используется авторами «НОЖ». Приемы языковой игры нужны современным средствам массовой информации, чтобы подавать материалы в необычной и запоминающиеся форме. Невозможно описать все способы осуществления языковой игры, важно продолжать изучать приемы и уровни для того, чтобы расширять понятийный аппарат данного явления.

*Литература*

1. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. 2-е изд., испр. и доп. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2008.
2. Куранова Т. П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярослав. педагогич. вестн. 2010. Т. 1. № 4. С. 272–277.
3. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой. М.: Яз. рус. культуры, 1999.
4. Янченкова И. С., Карпова А. В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ // Вестн. КРАУНЦ. Гуманитарные науки. 2018. № 2 (32). С. 64–71.