

Языковая игра в названиях сообществ ВКонтакте

Научный руководитель – Николаева Анастасия Владимировна

Митрофанова Мария Павловна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Кафедра стилистики русского языка, Москва, Россия

E-mail: mashamitrofanovaa@gmail.com

Языковая игра прочно вошла в письменную речь. Ей активно пользуются средства массовой информации и PR-компании. Данный стилеобразующий приём можно найти также в названиях сообществ социальной сети ВКонтакте. Их зачастую ведут обычные пользователи Интернета, не обладающие особыми знаниями в области лингвистики.

В первую очередь, заходя в рекомендации, человек видит только картинку и название паблика, еще ничего не зная о его содержании. Существует множество сообществ, которые ставят цель через название привлечь аудиторию, прибегая к языковой игре. Еще одним мотивом ее использования является самовыражение автора. Чаще всего это относится к сообществам про творчество и искусство.

Целью научной работы является исследование использования средств выразительности и языковых приёмов в названиях сообществ ВКонтакте, соответствия названий контенту, предоставляемого ими уровня вовлечения подписчиков в просмотр контента паблика или группы, выявление закономерностей и категорий.

Данная цель конкретизируется посредством определенных задач. Так, для ее достижения необходимо проанализировать названия, ответив на такие вопросы, как: 1. Какие средства и приёмы наиболее распространены? 2. Удачно ли они были использованы? 3. Какой интерес они представляют для аудитории?

Исследование является актуальным, так как в настоящий момент достаточно подробно изучена языковая игра в печатных источниках - книгах и газетах, а использование ее в Интернет пространстве зачастую игнорируется, несмотря на то, что активное потребление информации происходит в последнее время преимущественно оттуда. Обращение к данному ракурсу исследования языковой игры определяется и тем, что в Интернете, в связи с меньшими требованиями к языку, можно проследить за большим количеством игровых репрезентаций.

Таким образом, были рассмотрены специфика и функции языковой игры в названиях групп ВКонтакте. По окончании удалось прийти к следующим выводам. Языковая игра используется преимущественно пабликами, связанными с мемами. Предположительно, основная причина состоит в том, что групп на данную тематику очень много. Таким образом, подтверждена главная мотивация использования языковой игры - желание завладеть вниманием аудитории. При этом важно, что, нарушая нормы языка, авторы стараются при этом отразить тему сообщества.

Чаще всего авторы прибегают к использованию таких приемов, как метафора, окказионализмы, прецеденты. Они ориентируются на свою аудиторию, которая сопоставима с аудиторией всей платформы, школьниками и студентами, поэтому во многих названиях можно увидеть жаргонизмы; профессиональная лексика достаточно малоупотребительна. Среди приёмов наиболее редкими являются логогрифы, омонимия и выделение прописными буквами. Каждый из них связан с поиском новых слов в самом слове либо в сочетании нескольких слов. В процессе исследования был проведен опрос респондентов, где были

представлены названия сообществ для выбора. После него стало известно, что для аудитории наиболее интересны названия, где использованы именно метафоры с источником помещения/территории, паронимазия с заменой одной буквы, окказионализмы суффиксального способа образования и литературные прецеденты.

Источники и литература

- 1) Большой толковый словарь русского языка. / Сост. и гл. Б 79 ред. С. А. Кузнецов. — СПб.: «Норинт», 2000. — 1536 с.
- 2) Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка [Текст]/ С. И. Ожегов. — М., 2006
- 3) Толковый словарь современного русского языка, Д.Н. Ушаков – М.: “Аделант”, 2014.– 800с.
- 4) Рахманова Л.И., Суздальцева В.Н. Современный русский язык. Лексика. Фразеология. Морфология: Учебное пособие.– М.: Изд-во МГУ, Издательство «ЧеРо», 1997
- 5) Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры, - 2-е изд., испр. И доп. – М.: Языки славянской культуры», 2002. – 552 с. – (Язык. Семиотика. Культура).
- 6) <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-na-gazetnoy-polose/viewer> (Языковая игра на газетной полосе)