

Марина Авекина,

магістрантка 2мРМЛ

факультет філології та соціальних комунікацій

Научный руководитель: Анна Вусик,

к. філол. н., доцент (БГПУ)

ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ ИНТЕРНЕТ-ПОСТЕРОВ

Современный человек живёт в эпоху информационной революции. Вокруг нас постоянно растёт объём информации, усиливается информационное давление. Сегодня человечество поставило себе на службу глобальную компьютерную сеть Интернет, представляющую собой особое лингвистическое пространство. Как справедливо отмечает Т. Б. Радбиль, «эта сфера выступает в роли определенной «питательной среды» для возникновения инноваций, которые, в свою очередь, являются показателями языковой активности коммуникантов в сфере обновления средств языковой экспрессии, а порою и просто – в целях развлечения» [16, с. 238].

Внедрение различных компьютерных технологий оказывает влияние на человека, воспринимающего информацию. В последние годы психологи стали говорить о появлении так называемого «экранного поколения», то есть людей, которые намного легче воспринимают информацию с экрана, нежели в печатном виде. Главная особенность экрана – это значительный объём визуальной, графической информации по отношению к вербальной, текстовой. Языковое содержание во многом начинает определяться иллюстративным компонентом, в результате чего появляются гибридные текстовые образования, в которых вербальная часть не может существовать автономно от иконической. Особым пространством функционирования подобных текстов является как раз сеть Интернет, в которой мы можем встретиться с разнообразными карикатурами, веб-комиксами, демотиваторами. Всё это объясняет повышенный интерес к особенностям, механизму функционирования и взаимодействию компонентов так называемых креолизованных текстов. Языковая игра в демотивационных постерах находит отражение практически на всех языковых уровнях и рождается в результате целостного восприятия реципиентом графического и вербального компонентов. Даже если в самом тексте подписи языковая игра отсутствует, она может реализовываться за счёт органичного и в то же время противоречивого сочетания изображения и слогана.

Довольно часто языковая игра в демотиваторах создаётся за счёт присутствия дополнительных смысловых компонентов, которые не находят прямого выражения. Реципиенту предлагается восстановить эти смыслы путём ассоциативной цепочки, основываясь на собственном опыте или определённых культурологических знаниях. С этой особенностью демотивационных постеров связана одна из функций языковой игры в них – парольная. Авторы при создании демотиваторов иногда намеренно привлекают такие смысловые компоненты, которые способны восстановить не все Интернет-пользователи, а лишь «избранные».

Языковая игра на графическом уровне чаще всего оказывается связанной с визуальными неологизмами. Эти новообразования реципиент прочитывает дважды: сначала привычное слово, а затем выделенный в нём компонент, имеющий самостоятельное значение. Визуальная составляющая постера при этом становится своеобразным обоснованием для преобразования привычного графического облика слов. Денотативно соотносясь с известной языковой единицей и маркированным компонентом, изображение помогает установить их смысловую связь, которую имел в виду автор демотиватора.

Богатый материал предоставляет лексический уровень языка. Здесь языковая игра может достигаться при помощи следующих способов: обыгрывания полисеманта, омонимов или лексических синонимов, использования метафорического переноса, а также преобразования устойчивых словосочетаний. Именно креолизованная природа демотиватора позволяет соединить в одном контексте два значения многозначного слова или буквальное и фразеологическое значение устойчивого выражения. Причём в вербальном компоненте чаще всего бывает представлено вторичное, переносное значение полисеманта, а визуальный элемент реализует значение первичное, прямое. При обыгрывании омонимов графическое изображение обычно соотносится с языковой единицей, значение которой обладает большей абстрактностью, а подпись демотиватора – с той, значение которой конкретно. Если в языковой игре участвуют устойчивые выражения, то несвободное значение реализовано вербальным компонентом, а исходное значение лексем словосочетания – визуальным рядом.

Полисемия и омонимия проявляют себя и на других языковых уровнях – словообразовательном и синтаксическом. Речь идёт прежде всего об обыгрывании многозначности производящего слова и сочетании синтаксической омонимии с лексической. Реализации неоднозначности вновь способствует синтетическая природа постера.

Языковая игра на словообразовательном уровне может также создаваться за счёт создания окказиональных слов по определённым моделям узуального словообразования или с помощью междусловного наложения. Производящие основы обычно позволяет восстановить визуальный компонент демотиватора.

Использование прецедентных феноменов в демотиваторах связано прежде всего с помещением их в новый непривычный контекст в качестве нестандартного и неожиданного описания проблемной ситуации, которая задаётся с помощью визуального ряда.

Создание демотиваторов заставляет их авторов произвольно задумываться над языковыми вопросами полисемии и омонимии, а также рефлексировать над языковой картиной мира, например, в случаях ложной этимологии слов. Вместе с тем языковая игра в демотиваторах может выполняет эвфемистическую функцию, становясь своеобразным прикрытием для выражения табуированных понятий и запретных тем, а также функцию дискредитирующую, связанную с непрямым выражением речевой агрессии. Демотивационные постеры, таким образом, наглядно

демонструють тенденцію к намеренной вульгаризации Интернет-пространства.

ЛІТЕРАТУРА

Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. – 2010 – № 4 – Том I. С. 272-277.

Щурина Ю.В. Интернет-мемы как феномен интернет-коммуникации // Научный диалог. №3. Филология. – Екатеринбург, 2012. – С. 160-172.

Аміна БОРУНОВА,

студентка 2 курсу

факультету філології та соціальних комунікацій

Науковий керівник: **Ірина ШИМАНОВИЧ,**

к.пед.н., доцент (БДПУ)

ФУНКЦІОНУВАННЯ АНІМАЛІЗМІВ У ФРАЗЕОЛОГІЧНОМУ КОРПУСІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Наше дослідження присвячене питанню функціонування назв тварин у фразеологічному корпусі англійської мови. Взаємодія людини із навколишнім світом, у тому числі із тваринним з давніх часів створювали передумови для формування образу світу. В етносвідомості виникали певні сценарії, які знаходили своє відображення у мовній картині світу. Пізнаючи об'єктивний світ, людина свідомо або мимоволі порівнювала себе із об'єктами довкілля. Результати цього досвіду втілювалися у мовних одиницях. Особливо яскраво це виявляється у стійких словосполученнях. Фразеологічний корпус мови є невичерпною, а, отже, завжди, актуальною темою для дослідників.

Одним із продуктивних способів фраземної деривації є їх утворення на базі слів-символів. В основі фразеологічної символіки лежать, як правило, загальноживані, загальновідомі слова, як правило, назви об'єктів навколишнього світу. До таких, відносять, зокрема, назви тварин. Ми припускаємо, що зооніми є одним з найдавніших прошарків у народній символіці, адже спостереження за тваринами, їхньою поведінкою велися ще первісною людиною.

Зоосимволіка виступала предметом досліджень багатьох вчених. Функціонування тваринних образів у мовних картинах світу досліджувалося у працях О.Л. Березовича, Т.І. Гончарової, О.А. Куцик, Т.В. Леонтєвої, С.М. Толстої, О.Є. Туленцевої та ін.

Мета нашого дослідження полягає у виявленні особливостей функціонування анімалізмів у структурі англійських фразеологічних одиниць. Джерелом фактичного матеріалу став англо-російський фразеологічний словник А.В. Куніна [1].

Розв'язання поставленої мети передбачає вирішення наступних завдань:

- встановити кількісні характеристики вживання анімалізмів у структурі фразем англійської мови;
- дослідити фраземи з точки зору аксіологічного потенціалу;