

Влияние приемов языковой игры на популярность и успех контента (на основе материалов проекта YouTube «Что бы мне поделать, только бы не почитать»)

Семенова Екатерина Андреевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Москва, Россия

E-mail: katiiko@mail.ru

Человеку всегда интересны богатый и многогранный русский язык, возможности работы со словом, игры с ним. Чаще всего такой игрой профессионально занимаются поэты, комики, творческие люди и личности, которые обладают чувством языка и работают с ним. Однако всякий человек повсюду слышит и сам использует эти приемы, пусть и не всегда осознанно.

Языковая игра, то есть обыгрывание слова, сегодня является одним из наиболее эффективных языковых средств, потому как с помощью нее осуществляется отступление от нормы, которое помогает использовать удивительные особенности языка и добиваться комического эффекта.

Изучению языковой игры посвящены труды российский филолога, доктора филологических наук Владимира Зиновьевича Санникова, профессора Татьяны Александровны Гридиной и Юлии Олеговны Коноваловой. Их монографии «Русский язык в зеркале языковой игры» [5], «Языковая игра: стереотип и творчество» [1] и «Языковая игра в современной русской разговорной речи» [2] я посчитала основой теории этого феномена и обращалась к ним в процессе работы. Также, чтобы доказать употребление языковой игры, я анализировала значение лексики в словарях Ожегова [4] и Кузнецова [3].

Стоит обратить внимание на проект, активно набирающий популярность - «Чтобы мне поделать, только бы не почитать». На мой взгляд, его успеху способствуют приемы языковой игры, которую часто использует один из участников проекта Евгений Калинин.

Для анализа был выбран именно YouTube проект, поскольку языковую игру следует рассматривать как прием, используемый не только в литературных произведениях, печатных и «традиционных» СМИ, но и в речи блогеров. В результате проверенной работы были выявлены наиболее частые и распространенные приемы языковой игры.

Для лучшего понимания следует дать ответ на вопрос, почему было принято решение исследовать именно языковую игру. Приведу слова доктора филологических наук Татьяны Гридиной, которая была упомянута выше: «Современная лингвистика „с головой“ окунулась в изучение языковой игры. Если еще лет десять назад лингвистические работы, посвященные ЯИ, можно было перечесать по пальцам (имеются в виду работы концептуального характера), то в настоящее время, пожалуй, только „ленивый“ не пишет о ЯИ» [1].

Так, языковая игра интересна для изучения, потому что с помощью ее рассмотрения можно получить знания о множестве форм современного русского языка.

В работе языковая игра рассматривается с точки зрения намеренного нарушения языковой нормы, целью чего является создание комического эффекта. Она вызывает смех, а, по словам русской писательницы и поэтессы Надежды Тэффи, «Дать человеку возможность посмеяться — не менее важно, чем подать нищему милостыню».

Таким образом, исследование служит попыткой рассмотреть и изучить «мир», который создает юморист и блогер Евгений Калинин в своем проекте с помощью речевых

приемов, и доказать, что этот «мир» помог проекту рассматриваемой личности обрести популярность и успех.

В ходе анализа было выяснено, что наиболее частым приемом в выпусках является использование прецедентов. Пример содержится в выпуске под названием «Набоков: жить играючи» на 6 минуте 20 секунде. Фраза звучит так: «Юнона и Авось, конечно, пели, что возвращаться - плохая примета, но мы так не считаем». В качестве языковой игры блогер использовал готовую цитату из песни, а именно из романса «Я тебя никогда не забуду!», звучащего в рок-опере «Юнона и Авось». Ю.О. Коновалова полагает, что существует обыгрывание прецедентных феноменов, а речевые высказывания, за которыми стоит прецедентный феномен, следует называть прецедентными высказываниями [2].

Кроме того, блогер использует каламбуры. А.А. Щербина выделяет различные виды каламбура, один из которых зачастую встречается в выпусках [6]. Этот вид можно охарактеризовать как «сопоставление двух разных слов в одном семантическом контексте».

Еще один значимый приём - повторы. В упомянутом выпуске «Набоков: жить играючи» Евгений Калинин на той же 6 минуте упоминает о том, что их команде часто выражают благодарность за советы в комментариях. Он также хочет сказать за это «спасибо» своим зрителям. После этого свою фразу он выстраивает подобным образом: «Не забудьте поблагодарить меня за то, что я поблагодарил вашу благодарность», чем достигает комического эффекта.

Также Евгений Калинин применяет такие средства как нарушение литературной нормы, создание окказионализмов, расчленение слова, омонимию и стилистическую несовместимость.

Проведенное исследование подтвердило теорию о том, что языковая игра привлекает внимание аудитории. В проведённом опросе большинство респондентов отметило, что смотрит выпуски, в первую очередь, из-за языковой игры ее ведущего. Так, это средство является ключевым фактором успеха проекта.

Источники и литература

- 1) Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. - Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 1996. - 214 с.
- 2) Коновалова Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи. - Владивосток: Издательство ВГУЭС, 2008. - 196 с.
- 3) Кузнецов С.А. Большой толковый словарь русского языка. - 1-е изд. - Санкт-Петербург: РАН, Инт лингвист. исслед. Норинт, 1998. - 1535 с.
- 4) Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка / Под ред. Л. И. Скворцова: 26-е изд. - М.: Оникс [и др.], 2009. - 1359 с.
- 5) Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. - М.: Языки славянской культуры, 2002. - 552 с.
- 6) Щербина А.А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбура). - Акад. наук Укр. ССР. изд. - Киев: Издательство ВГУЭС, 1958. - 68 с.