

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ПРИЕМ СОЗДАНИЯ ДЕМОТИВАЦИОННОГО ПОСТЕРА

Русецкая Анастасия Сергеевна

Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова
(г. Могилев, Беларусь)

В статье рассматриваются приёмы языковой игры, используемые в создании демотивационных постеров на русском языке; анализируются такие примеры языковой игры, как обыгрывание прецедентных текстов и обыгрывание многозначности/омонимии лексических единиц.

Ключевые слова: демотивационный постер, языковая игра.

The article discusses the methods of language game, used in creating demotivation posters in Russian; it analyzes such examples of language game as playing case texts and playing polysemy / homonymy of lexical units.

Keywords: demotivation poster, language game.

Впервые термин «языковая игра» употребил Людвиг Витгенштейн в своей работе «Философские исследования» для описания языка как системы конвенциональных правил, в которых участвует говорящий. Он считал, что вся человеческая жизнь представляет собой набор языковых игр.

Важнейшим исследованием, посвящённым языковой игре, является книга российского ученого В. З. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры» [1]. Автор рассматривает языковую игру как вид лингвистического эксперимента, позволяющего натолкнуть читателя на серьезные размышления о значении и функциях языковых единиц различных уровней. В.З. Санников обращает внимание на то, что говорящий (пишущий) должен понимать, что уклонение от нормы должно четко осознаваться и нарочно допускаться. Иначе говоря, языковая игра – это намеренное нарушение языковых норм с целью создания комического эффекта. Рассмотрим примеры языковой игры, такие, как обыгрывание прецедентных текстов и обыгрывание многозначности, которые используются в демотиваторах, распространяемых в социальных сетях.

Демотивационный постер возник в конце XX в. и представляет собой изображение, состоящее из картинки и поясняющей её надписи, которая может включать только тему или тему и комментарий, набранный более мелким, по сравнению с темой, шрифтом. Данный вид интернет-мема определяется как «составленное по определенной модели вербально-визу-

альное единство, включающее в себя изображение в черной рамке и комментирующую подпись-слоган» [2].

Как отмечают исследователи, различные жанры интернет-коммуникации характеризуются специфическим юмором, который получил собственное название – сетевой юмор.

Большинство демативационных постеров содержат как визуальные, так и вербальные юмористические элементы. Комический эффект данных картинок достигается благодаря неординарному мышлению их создателей и использованию различных приемов языковой игры. Это в свою очередь является основной причиной привлечения внимания пользователей сети не только к жанру демативаторов, но и к определенным острым социальным проблемам.



Рисунок 1

Одним из приемов создания языковой игры в демативаторах является **обыгрывание прецедентных текстов**. Прецедентными считаются тексты, которые хорошо всем известны. К ним относятся фильмы, цитаты, пословицы и поговорки, литературные тексты, мультфильмы, песни, рекламные тексты и т. д. Предпочтительно редактируются названия знаменитых фильмов и мультфильмов. На рисунке 1 изображен пожилой мужчина синего цвета, подпись гласит: «Аватар уже не тот» (аллюзия на всем известный фильм «Аватар»). Герои данного фильма – трехметровые разумные существа синего цвета.



Рисунок 2

Следующий демотиватор (см. рис. 2) представляет собой отсылку к известному мультфильму «Бременские музыканты». На картинке мы видим животных и популярного актера Киану Ривза. Визуальный ряд – «Бременские музыканты ждут осла» – помогает понять замысел автора данного постера.

Встречаются демотиваторы, в основе которых лежит обыгрывание названий литературных произведений, основанное на созвучии иноязычных фраз и выражений на родном языке. В следующем примере под-

пись к демотиватору «*Не бойся по-китайски*» (см. рис. 3) заставляет вспомнить культовый бестселлер Джен Синсеро «НИ СЫ». В данном демотиваторе заложен комический эффект благодаря созвучию названия книги на китайском языке и разговорного грубого выражения на русском языке.

Обыгрывание многозначности, или омонимии является еще одним частым приемом языковой игры при создании демативатора. Суть данного приема сводится к тому, что комический эффект обусловлен многозначностью слов и выражений.

В данном постере сетевой юмор построен на лексической омонимии. Лексемы *боцман*, *лоцман*, *штурман* обозначают должность на морском или воздушном судне. Словом *айсберг* называют плавучую ледяную гору. Написанные с заглавной буквы, данные лексемы превращаются в имена собственные и становятся созвучными типичным еврейским фамилиям.

Таким образом, демативационный постер является весьма привлекательным и своеобразным визуально-вербальным произведением сетевого юмора, который основывается на различных приемах языковой игры.



Рисунок 3



Рисунок 4

Литература

1. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – Москва : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
2. Ухова, Л. Демативационный постер как жанр интернет-коммуникации / Л. Ухова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gisap.eu/ru/node/39995>. – Дата доступа: 05.04.2020.