

Ю. А. Луговая // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике. Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2016. — С. 140–144.

5. Человек и культура: диалог в медиапространстве. Опыт практической работы лаборатории медиапсихологии. — Текст: электронный // myshared.ru. 2012. URL: <http://www.myshared.ru/slide/100228/> (дата обращения: 01.03.2023).

**УДК 070.1:316.77+811.161.1:659.1+81'23+81'373.611**

***Вольская Н. Н.***

*Московский государственный университет*

## **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ЧАСТЬ ДИСКУРСИВНОЙ ПРАКТИКИ**

**Аннотация.** Дискурсивная практика рассматривается в различных аспектах, в том числе как способ говорения в определенной социальной сфере или в каком-либо социальном институте, отражающий жизненный опыт и знания коммуникантов. Языковое наполнение дискурсивной практики включает в себя языковую игру, в частности, на лексическом и словообразовательных уровнях. Языковая игра представляет собой основу для формирования особых способов говорения, которые рождаются под влиянием разнообразных экстралингвистических ситуаций, выступающих стимулом одинаковых дискурсивных реакций. Лексические средства отбираются коммуникантами в соответствии с определенными тенденциями, такими как: 1) стремление к модному слову, позволяющему причислить адресата к молодому поколению; 2) использование в международном употреблении сложившихся систем терминов и специальных слов, однородных по происхождению; 3) необходимость в разграничении понятий. Анализ примеров языковой игры

позволяет сделать вывод о чрезвычайно быстром проникновении игровых элементов во все сферы жизни, о взаимопроникновении разных типов дискурсов на основе потенциальных возможностей языка.

**Ключевые слова:** языковая игра, дискурс, дискурсивная практика, коммуникант, словообразование

*Volskaya N. N.*

## LANGUAGE GAME AS PART OF DISCURSIVE PRACTICE

**Abstract.** Discursive practice is considered in various aspects, including as a way of speaking in a certain social sphere or in some social institution, reflecting the life experience and knowledge of communicants. The linguistic content of discursive practice includes language play, in particular at the lexical and word-formation levels. The language game is the basis for the formation of special ways of speaking, which are born under the influence of various extralinguistic situations that act as a stimulus for the same discursive reactions. Lexical means are selected by communicants in accordance with certain trends, such as: 1) the desire for a fashionable word that allows the addressee to be counted among the younger generation; 2) the use of established systems of terms and special words in international use that are homogeneous in origin; 3) the need to differentiate concepts. The analysis of the examples of the language game allows us to conclude about extremely quickly.

**Keywords:** language game, discourse, discursive practice, communicant, word formation

Одним из актуальных научных направлений сегодня является изучение дискурса массмедиа, в процессе которого выявляются механизмы и инструменты порождения дополнительных значений, а также скрытых смыслов в медиатекстах.

В социологических исследованиях дискурсивная практика понимается как «фоновое (неэксплицированное) знание и умение, а также как конкретная деятельность, соединяющая слова и действия» [3, с. 20].

В лингвистических исследованиях под дискурсивной практикой понимаются «тенденции в использовании близких по функции альтернативных языковых средств разных уровней для выражения определенного смысла» [1, с. 246]. Основополагающим в различных исследованиях является коллективный характер практик, позволяющий установить нормы и отступления от них в индивидуальном дискурсе.

Дискурсивная практика рассматривается в различных аспектах, в том числе как способ говорения в определенной социальной сфере или в каком-либо социальном институте, отражающий жизненный опыт и знания коммуникантов. При исследовании дискурсивной практики чрезвычайно важным оказывается вопрос, каким образом адресат применяет свою языковую компетенцию при восприятии, интерпретации и продуцировании текстов.

Языковое наполнение дискурсивной практики включает в себя языковую игру, в частности, на лексическом и словообразовательных уровнях. Языковая игра понимается как единое целое: «язык и действия, с которыми он переплетен» [2, с. 97].

Языковая игра представляет собой основу для формирования особых способов говорения, которые рождаются под влиянием разнообразных экстралингвистических ситуаций, выступающих стимулом одинаковых дискурсивных реакций.

Лексические средства отбираются коммуникантами в соответствии с определенными тенденциями, такими как: 1) стремление к модному слову, позволяющему причислить адресата к молодому поколению (*скилл, киберберпанк, факап, стримить, рофл, шипперить, вайб, хейтер, флексить, чиллить*); 2) использование в международном употреблении сложившихся систем терминов и специальных слов, однородных по происхождению (*паблик, вебинар, подкаст, скриншот, чат-бот, мем, фейк,*

*видеохостинг, видеоблогинг, кейс, экзит-пул*); 3) необходимость в разграничении понятий (*хед-хантинг, хайп, парклет, стрип-колонка, майнинг, сетикет, перформер, сэмплировать, агриться, войсить*).

Словопроизводство происходит посредством: 1) аффиксации (*чиллить, шеймить, юзать, постить, агриться, криповый, метавселенная, селебритизация, нанокапсулы, рандомный, сорян*); 2) словосложения (*овердофига, фотожаба*).

Анализ примеров языковой игры позволяет сделать вывод о чрезвычайно быстром проникновении игровых элементов во все сферы жизни, о взаимопроникновении разных типов дискурсов на основе потенциальных возможностей языка.

### **Литература**

1. Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику / А.Н. Баранов. — Москва: URSS, 2001.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Философские работы (часть 1). — Москва: Гнозис, 1994.
3. Иссерс О.С. Дискурсивные практики нашего времени / О.С. Иссерс. — Москва: ЛЕНАНД, 2015.