

ОЦЕНОЧНОСТЬ БЛЕНДОВ В РЕЧИ ИНТЕРНЕТ-ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Блендинг как один из лингвокреативных способов языковой игры нередко актуализирует оценочный потенциал коррелятов, образующих бленды. Об оценочности контаминатов пишут многие современные исследователи медиадискурса. «Языковая игра как лингвокреативный феномен является эффективным способом привлечения читателя и “непрямого” воздействия на него, при этом оценочная функция языковой игры выступает на первый план. Установлено, что языковая игра в медиадискурсе выступает аксиологическим маркером, с помощью которого автор вербализует ценностное отношение к изображаемым событиям и фактам» [Хачмафова, Овчаренко, с. 135]. В креативной речи интернет-пользователей на первое место выходят цель развлекательная и цель самопрезентации адресанта, поскольку «интернет-пространство является той коммуникативной “территорией”, где ярко проявляется лингвокреативная составляющая речевой деятельности, в частности обусловленная спонтанностью интернет-переписки и свободой творческой самопрезентации субъектов коммуникации при использовании нестандартной формы и / или содержания сообщения» [Гридина, Талашманов, с. 31].

В качестве эмпирического материала представляем бленды из группы ВКонтакте # *Словарево*. Пользователи исследуемой группы создают / находят окказионализмы не для того чтобы воздействовать на адресата, как это происходит в СМИ, а в первую очередь – ради самого интереса к речевому творчеству.

Обобщая полученные данные, отметим преобладание в иллюстративном материале окказионализмов контаминированной

структуры (блендов), многие из которых либо содержат один из коррелятов с оценочным компонентом, либо приобретают оценочность в результате соединения двух коррелятов. К первому виду относятся такие примеры, как *пофигуристка* (**пофиг** + *фигуристка*); *сволонтеры* (**сволочи** + *волонтеры*); *угрюмка* (**угрюмая** + *рюмка*); *сынарник* (*сын* + **свинарник**); *муткоин* (**мутный** + *биткоин*); *кривотив* (**кривой** + *креатив*); *милотавр* (**милый** + *минотавр*); *пешедох* (*пешеход* + **дохлый**); *жмотоциклист* (**жмот** + *мотоциклист*); *умозлоключение* (*умозаключение* + **злокключение**); *благолубь* (**благо** + *голубь*); *хорошоры* [о розовых очках] (**хорошо** + *шоры*).

Наряду с однословным блендингом авторы используют модель включения блендинга в устойчивые выражения, например: *приложить гнусилия* (**гнусный** + *усилия*). В некоторых примерах изначально положительная оценка меняется на отрицательную: *богатырь – фигатырь* (**фига** + *богатырь*); *сапоги-скороходы – сапоги-скородохи* (*скоро* + **дохнуть**); *почетный гражданин – почертный гражданин* (почетный + **черт**).

В качестве блендов, получающих оценочную коннотацию в результате соединения коррелятов, приведем следующие: *погостиница* (*погост* + *гостиница*); *ЦСКАзка* (*ЦСКА* + *сказка*).

Библиографические ссылки

Гридина Т. А., Талашманов С. С. Языковая игра в современной интернет-коммуникации: метаязыковой аспект // Политическая лингвистика. 2019. № 3 (75). С. 31–37.

Хачмафова З. Р., Овчаренко Е. Н. Языковая игра как лингвокреативный способ реализации оценочности в медиадискурсе // Гуманитарные и социальные науки. 2022. Т. 90, № 1. С. 130–136.