

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра теории, истории языка и прикладной лингвистики

Языковая личность игрового блогера
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 411 группы
направления 45.03.01 – Филология
Института филологии и журналистики

Атаевой Юлии Олеговны

Научный руководитель

к.ф.н., доцент

Н.В. Свешникова

Зав. кафедрой

д.ф.н., профессор

О.Ю. Крючкова

Саратов 2021 год

Введение

Виртуальное пространство всё больше сливается с жизнью и языковой личностью. Современное поколение проводит в интернете большую часть жизни и, имея доступ к любой информации, привыкло всё подвергать сомнению. Завоевать внимание такой требовательной аудитории может быть сложно, но авторы приспособились к новым условиям и сейчас интернет-блоги бьют рекорды популярности.

Данная выпускная квалификационная работа посвящена рассмотрению экспрессивных лексических единиц в речи игровых блогеров.

Объект исследования – ролики, взятые с YouTube каналов «EugeneSagaz», «Kuplinov Play» и «Valera Ghosther».

Предмет исследования – экспрессивные лексические единицы речи игровых блогеров Юджина, Д. Куплинова и Валеры.

Источниками материала послужили: 8 видео с канала «Kuplinov Play», 11 видео с канала «EugeneSagaz» и 18 видео с канала «Valera Ghosther».

Цель работы – изучить и охарактеризовать языковую личность игрового блогера с точки зрения употребления экспрессивной лексики.

Для достижения поставленной цели нужно решить следующие задачи:

- ✓ Проанализировать научную литературу, связанную с изучением виртуального блогинга и языковой личности;
- ✓ Выявить состав экспрессивных единиц в речи блогеров;
- ✓ Описать особенности функционирования экспрессивных единиц в речи каждого блогера.

Новизна данной работы заключается в том, что в научной литературе мало работ, посвящённых рассмотрению языковой личности игрового

блогера. Однако темы, посвящённые языковой личности и особенностям виртуальной коммуникации, рассматриваются во многих теоретических трудах, например, в работах Е.И. Горошко, Е. В. Иванцовой, О. В. Лутовиновой, Е.Н. Галичкиной, М. А. Ульяновой, Т.Н. Колокольцевой и др.

Актуальность работы заключается в том, что:

- ✓ Игровые блоги являются составляющей современной культуры; Блогер как участник виртуального дискурса – это особый тип «человека говорящего».

Общий объем материала составляет 742 единицы.

Данная выпускная квалификационная работа содержит две главы. В первой рассматривается понятие виртуального дискурса, виртуальной языковой личности, блога как жанра и особенности речи блогера. Во второй главе проводится анализ экспрессивных лексических единиц в речи игровых блогеров: Юджина, Д. Куплинова и Валеры.

Языковая личность в виртуальном дискурсе

В первой главе нами были рассмотрены основополагающие для нашей работы понятия. К ним относится виртуальный дискурс как текст внутри особой модели реальности и виртуальная языковая личность (ВЯЛ), которая является виртуальной копией языковой личности. Формируемая именно в ситуации виртуального общения, существенно влияет на изменение уровней структуры языковой личности [Лутовинова 2013]. Так, например, отличаются цели *языковой личности*. В виртуальной сети к ним стандартно относят обмен информацией и установление контакта с личностью или группой, но даже сами пользователи выделяют основной целью самопрезентацию и передачу эмоций. Цель передачи эмоций провоцировала использование графических средств: передача звуков цифрами, сочетание кириллицы и латиницы, сочетание строчных и прописных знаков, пиктограммы. Очень

активно используются в интернет-языке контекстуально обусловленные языковые единицы, другими словами, *окказионализмы*, что, несомненно, подкрепляется большим распространением в лексике интернет-диалогов широкого использования молодежного сленга.

Ключевым моментом также является смещение акцентов мировосприятия и поля зрения виртуальной языковой личности, что несёт за собой изменения тезауруса.

Причин для этих изменений можно назвать несколько. Для начала огромное влияние на дискурс оказывает его дистанционный формат, который обстрагирует коммуникантов друг от друга. Влияет так же повышенная демократичность и свобода самовыражения, которая даёт нам повод говорить о *языковой картине мира Интернета* или о некой «новой виртуальной субкультуре». Создаётся некое гипертекстовое коммуникативное пространство [Лутовинова 2013].

Так же в первой главе мы определили оптимальный для проявления ВЯЛ жанр, им является виртуальный блог, а конкретно видеоблог. Он удовлетворяет потребность в самопрезентации и по классификации Е.И. Горошко, относится к *гипержанрам* [Ульянова 2014]. Характеристика видеоблога по Лутовиновой будет выглядеть так: характер направленности - массовый (а точнее: по взаимопониманию от одного – многим), степень интерактивности - средняя или, иногда, низкая (автор закодированной в видео информации может ограничить возможность комментирования, и единственным откликом аудитории будет оценка без конкретных комментариев), временная ориентация – асинхронная. И сообщение будет состоять из времени выкладывания и ника автора, а вся остальная информация (как текст и отсылки) будет в самом видео [Лутовинова 2013: 7, 37].

Самым большим отличием видеоблога от его письменной версии можно, несомненно, считать форму устной речи. В связи с этим нами было

дано понятие разговорной речи и установлены её особенности как в общем так и конкретно в жанре видеоблога.

Языковая личность игрового блогера

Во второй главе мы выбрали три личности блогеров, которые ведут блог-каналы на видеоплатформе YouTube. Это Евгений Сагадиев (Юджин), Дмитрий Куплинов и Валера. Тематикой их видеоблогов являются игры. На наш взгляд развлекательный формат видеоблогов способствует более яркому проявлению языковой личности. Речь каждого блогера была индивидуально проанализирована с точки зрения наличия и сопоставимости экспрессивных единиц их лексики.

Очень ярко характерные черты языковой личности проявляются в лексике. Как показало наше исследование, для блогеров характерно активное использование эмоционально-экспрессивной лексики.

Далее во второй главе нами проводится анализ экспрессивных средств лексики у каждого блогера.

Евгений Сагадиев (Юджин) как игровой блогер

Исходя из результатов исследования, можно установить, что наиболее частотная группа экспрессивной лексики – сниженная и грубая. Это объясняется развлекательным характером его видео.

Вторым по популярности средством создания экспрессии являются диминутивы. В анализируемом материале они имеют преимущественно положительную окраску. Они придают речи большую выразительность и снижают возможный эмоциональный накал.

Следующими по частотности употребления в равной степени идут молодёжный сленг и игровой жаргон. Использование этой лексики может быть обусловлено сферой работы блогера и средним возрастом его зрителей. Применение сленговых выражений делает речь живой и современной, а профессиональный игровой жаргон выделяет игровое сообщество.

В анализируемом материале меньше всего встречается арготизмов, окказионализмов, прецедентов и обсценной лексики. Арготизмы проявляются как часть молодёжного сленга или общего жаргона и добавляют речи блогера резкости. Окказионализмы подчёркивают индивидуальность автора, из эксклюзивность обуславливает и количество. Прецеденты сближают блогера с аудиторией. Малое количество обсценной лексики говорит о том, что несмотря на демократизм языка и отсутствие требований к речи, Юджин старается избегать слишком резких высказываний и использует их только в результате сильного эмоционального всплеска.

Таким образом, анализ экспрессивных лексических средств в речи игрового блогера под ником Юджин помог нам оценить его как языковую личность. Он использует большое количество грубой лексики для индивидуального обыгрывания ситуаций и уравнивает её диминутивами, снимая таким образом негативную оценочность. Арготизмы, молодёжный сленг и игровой жаргон, как и прецеденты выражают принадлежность блогера и его зрителей к одной социальной группе. Юджин как языковая личность стремится избегать инвективной окраски лексики и не испытывает необходимости использовать агрессивные высказывания ни в отношении процесса игры, ни тем более в отношении аудитории.

Дмитрий Куплинов как игровой блогер

У Д. Куплинова наиболее частотной является обсценная лексика. Это можно объяснить резким характером блогера, эмоции которого нуждаются в инвективе.

Второй по популярности группой экспрессии является грубая и сниженная лексика. В анализируемом материале она является следствием демократизма речи в жанре игрового блога и приводит к сближению блогера с аудиторией. Этой же цели отвечает использование молодёжного сленга и игрового жаргона, которые представлены в речи Куплинова практически в равной степени. Однако игровой жаргон обусловлен и самой темой блога.

К этой группе по количеству употребляемых единиц близки диминутивы.

Менее всего встречается арготизмы и окказионализмы.

Таким образом, всего было выявлено 7 групп экспрессивных средств.

Языковая личность Д. Куплинова, по нашим наблюдениям, представляется грубой и импульсивной. Об этом свидетельствует, в первую очередь, превалирование обценной и грубой лексики, используемой для снятия негативных эмоций. Блогер использует в речи диминутивы и окказионализмы не с целью уравновесить инвективную лексику, а чтобы создать негативный комический эффект.

Valera Ghosther (Валера) как игровой блогер

Исходя из результатов анализа экспрессивных единиц в лексике Валеры, видно, что наиболее частотная группа экспрессивной лексики – сниженная и грубая. Это объясняется степенью образности лексики, так как автор оставляет в видео те единицы, которые содержат больше экспрессии.

Второй по частотности употребления является группа слов молодёжного сленга. В анализируемом материале данные единицы выступают в качестве базового лексического слоя, объединяя и дополняя другие группы экспрессивных единиц.

Прецедентные феномены являются менее популярными средствами экспрессии, они способствуют созданию особого образа в каждом видео и усиливают влияние на аудиторию за счёт своей актуальности.

Остальные группы (диминутивы, окказионализмы, арготизмы, игровой жаргон и обценная лексика) представлены в меньшей степени. Они оживляют речь блогера и подчёркивают демократизм языковой ситуации видеоблога.

На основе анализа речи игрового блогера Валеры нами было выделено 8 групп экспрессивных единиц.

В результате анализа экспрессивных единиц в речи Валеры, мы можем сделать вывод о его языковой личности. Она характеризуется хорошим владением литературным языком и умением использовать различные экспрессивные единицы. Превалирование единиц молодёжного жаргона и грубой лексики над обценной и арготичной ложится в основу яркого медийного стиля блогера.

Результаты проведенного нами анализа позволяют сделать некоторые выводы о том, как выглядит языковая личность игрового блогера. Её целями являются самопрезентация и установление контакта со значительной группой лиц. Так как игровой блогер является участником виртуального дискурса, то ему свойственно обезличивать аудиторию. Однако наше исследование показало, что наиболее продуктивной моделью является обобщение личности блогера со зрителями.

Игровому блогеру не обязательно владеть навыком публичной речи для успешной коммуникации, так как видеоформат позволяет устранить речевые неудачи до того, как зритель получит сообщение. Блогеру не свойственно создание языковой маски, потому что некодифицированность живой разговорной речи является основой для непринуждённого диалога со зрителем.

Рассматривая языковую личность игрового блогера с точки зрения использования экспрессивных лексических единиц, мы выявили, что широкое использование этого пласта слов в речи рассматриваемых лиц является яркой характерной речевой чертой языковой личности блогера.

Наше исследование позволило выделить самые частотные группы экспрессивных лексических единиц у всех блогеров. Таким образом, самой многочисленной группой выступила грубая и сниженная лексика, как наиболее вероятная в условиях живой разговорной речи. Отмечено также широкое употребление жаргонов, в которые включаются арготизмы, молодёжные сленгизмы и игровой жаргон. Они отражают социальную

принадлежность блогеров к игровой молодёжной среде. Кроме того, были выявлены такие группы экспрессивных лексических единиц как диминутивы, обценная лексика, окказионализмы и прецеденты. Они способствуют созданию индивидуального образа каждого блогера.

Игровой блогер, как и его аудитория, принадлежат к единому игровому сообществу, поэтому лексика блогера наполнена жаргонизмами, в частности игровым и молодёжным сленгом, это обеспечивает удачу в установлении контакта с аудиторией. Важную роль в характеристике данной языковой личности играет умение блогера обыгрывать конситуации с помощью окказионализмов и прецедентов, не переходя к резко негативной оценке.

Перечисленные группы экспрессивных лексических единиц проявляются в речи блогеров в разной степени в зависимости от индивидуальных особенностей блогера. Например, в речи Юджина ярко выделяется симбиоз грубой лексики и диминутивов. Отмечена также равная степень употребления жаргонизмов. Наименее часто Юджин употребляет окказионализмы и прецеденты и исключает из своей речи обценную лексику. Таким образом, блогер придерживается положительного, отчасти ироничного языкового образа.

Иная картина наблюдается у Куплинова. За счёт того, что превалирующей группой является обценная лексика, экспрессивность его речи имеет негативный характер. Среди жаргонов самыми частотными выступают молодёжные сленгизмы и игровой жаргон. Грубая лексика, диминутивы, арготизмы и окказионализмы способствуют созданию злой иронии. Яркой особенностью является также отсутствие прецедентов, это объяснимо только прямым потоковым характером речи блогера, не оставляющем места образности.

Как самый молодой из выбранных нами для исследования блогеров, Валера использует преимущественно молодёжные сленгизмы и грубую лексику. Экспрессивные лексические единицы в речи Валеры преимущественно выполняют функцию достижения комического эффекта. В

связи с этим прецедентов в его речи больше, чем у Юджина, а диминутивы и окказионализмы используются при выражении иронии. Единицы игрового жаргона встречаются редко, потому что блогер не освещает техническую часть игр. Арготизмы и обценная лексика представлены в самом малом количестве, так как являются не инвективной лексикой, а средством достижения комического эффекта.