

12. Герасимов В.И. К становлению когнитивной грамматики. Современные зарубежные грамматические теории. – М.: Наука, 1992. – 197 с.
13. Красных В.В. От концепта к тексту и обратно (к вопросу о психолингвистике текста). // Вестник Московского университета. Сер. Филология. – 1998. – №3 – С. 53–71.
14. Кустова Т.И. Когнитивные модели в семантических деривациях и система производных значений. // Вопросы языкознания. – 2000. – №4. – С. 91–109.
15. Никитин М.В. Основания когнитивной семантики. – СПб, 2003. – 277с.
16. Mirbeau O. Le journal d'une femme de chambre. // <http://kropot.free.fr/Mirbeau-Journal-001.htm>
17. Rousseau J. J. *Les Confessions*. // <http://www.lettres.net/confessions/confessions.htm>
18. Maupassant G. Farce normande. // <http://www.bmlisieux.com/litterature/maupassant/farcnorm.htm>
19. Hugo V. Notre Dame de Paris. // <http://parolesfr.kiev.ua/books/hugo.zip>
20. Saint-Exupery A. La Terre des hommes. // <http://parolesfr.kiev.ua/books/exupery2.zip>
21. Dumas A. Les trois mousquetaires. // <http://parolesfr.kiev.ua/books/dumas.zip>
22. Beigbeder F. Mémoires d'un jeune homme dérangé. – Paris: La Table Ronde, 2001. – 160 p.
23. Balzac H. Bal des sceaux. // www.french-book.net/text/Biblio/Fr/Balzac/balzac_bal_des_sceaux.html

Наталья ЯРОШЕНКО

© 2009

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ЗАГОЛОВКАХ

Термин *языковая игра*, как известно, впервые был употреблен австрийским философом Людвигом Витгенштейном в “Философских исследованиях” для описания регламентированного набора конвенциональных правил, в которых участвует говорящий. Считается, что логико-философские принципы концепции языковых игр являются исходными для современных модальных логических систем: логика деятельности, семантика “возможных миров”, девиантная логика, логика отношений, логическая теория игр (см. [Гончаренко, 1999: 1]). При этом, следом за Л. Витгенштейном, философский подход подразумевает широкую трактовку понятия “языковая игра” (вся человеческая жизнь — деятельность *homo ludens* — и весь язык как совокупность языковых игр, т. е. единство языка и действий). В то время как собственное лингвистическое понимание понятия языковой игры является более узким, поскольку термин *языковая игра* обозначает “явления, когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное” [Земская, 1983:172].

В современной лингвистике существует уже достаточно большое количество исследований, посвященных разным аспектам языковой игры. При всем многообразии подходов к пониманию понятия “языковая игра” в рамках лингвистического подхода в какой-то мере объединяющим началом для них является интерпретация “языковой игры как сознательного, намеренного отступления от общепринятой языковой нормы (на всех уровнях системы)” [Кучеренко 2006: 1]. Так, В.З. Санников в монографии “Русский язык в зеркале языковой игры” рассматривает языковую игру как вид лингвистического эксперимента, отмечая при этом, что “языковая игра, как и комическое в целом, — это отступление от нормы, нечто необычное” [Санников 1999: 13]. При этом лингвист обращает внимание на то, что такое отступление от нормы должно быть четко осознанным и намеренно допущенным говорящим (пишущим); а слушающий (читающий), в свою очередь, должен отдавать себе отчет в том, что такое отступление от нормы является специальным. Реципиент как бы вовлекается в сложившуюся ситуацию, он принимает игру, по правилам которой то или иное выражение не считается ошибкой, поскольку специально создано с нарушением принятых в языковом коллективе норм и выполняет какую-то новую “сверхзадачу”. Воспринимающий как раз и пытается разгадать эту сверхзадачу, чтобы вскрыть глубинное намерение автора. Отметим, что в монографии В.З. Санников языковая игра рассматривается прежде всего как прием создания языковой шутки, т.е. как средство создания комического.

С. Ильясова подчеркивает, что понимание под языковой игрой осознанного нарушения нормы, отступления от нее подразумевает противопоставление языковой игры языковой ошибке. Между тем в современной языковой ситуации не всегда легко провести грань между ошибкой и

игрой. Исследовательница апеллирует к тому факту, что в настоящее время на смену отношению “норма — ошибка” приходит отношение “норма — другая норма” и приходит к выводу о том, что языковая игра основывается на коммуникативной норме как новом типе норм, еще находящемся на этапе становления [Ильясова 2000]. В частности на реализации коммуникативных норм зачастую основывается воздействующая, манипулирующая функция языковой игры в рекламе.

В работах, в которых языковая игра понимается как то, что “строится по принципу намеренного использования отклоняющихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы явлений” [Аксенова 1998: 2], в качестве одной из особенностей языковой игры называется ее помощь в осознании языковой нормы, поскольку “норма — это система правил, нарушение которых вызывает непосредственную реакцию, интерес” [Аксенова 1998: 2]. За счет использования языковой игры размывается граница между кодифицированным литературным языком и разговорной речью (при этом в какой-то мере сближаются понятия “языковая игра” и “языковая (речевая) аномалия”, или так называемая “антинорма”).

Таким образом, языковая игра вполне справедливо определится как феномен современной русской разговорной речи и рассматривается в русле металингвистики и теории коммуникации (см. [Лисоченко2001]).

Как известно, одной из отличительных черт языка современных средств массовой информации, а также так называемых средств массовой коммуникации (в рамках другой терминосистемы) является демократизация языка, которая в какой-то мере обусловлена актуализацией воздействующей функции публицистического стиля зачастую в ущерб функции информативной. Как известно, о чередовании стандарта и экспрессии как характерной черте газетно-публицистического стиля писал В.Г. Костомаров. Отмеченное выдвижение на передний план функции воздействия (экспрессивной функции) в противовес информативности (стандарту), которое в своем крайнем проявлении сближает газетно-публицистический дискурс с рекламными текстами, в свою очередь породило широкое использование на страницах современных печатных и электронных изданий масс-медиа различных форм языковой игры.

В силу большой конкуренции, а также учитывая тот факт, что в настоящее время и автор, и читатель живут в период информационного бума и тотальной нехватки времени, связанной с темпом современной жизни, журналист стремится предварить созданный им текст таким заголовком, который будет отличаться прежде всего броскостью и оригинальностью. Современный заголовок и подзаголовок, которым он часто сопровождается, призваны в первую очередь не информировать, а привлечь внимание читателя, заставить его прочесть именно этот текст, а не какой-либо другой. Заголовок, как известно, занимает сильную позицию по отношению ко всему тексту, как бы представляя его, отсылая читателя к тексту и одновременно выступая квинтэссенцией текста.

Благодаря названным особенностям заголовки современных публикаций на страницах печатных и электронных изданий становятся своего рода полигоном использования возможностей языковой игры. При этом формы языковой игры в структуре заголовка могут быть самими различными: использование прецедентных феноменов разных типов (перифразы, аллюзии, реминисценции, коннотоним, прецедентная ситуация, трансформация устойчивых выражений), псевдомотивация с помощью графического выделения, намеренное нарушение словообразовательных, стилистических, морфологических норм, которое призвано привлечь читателя.

Работы, посвященные исследованию особенностей языковой игры в заголовках, как правило, связаны с анализом использования прецедентных текстов в их структуре (О.И. Соколова, О. Семенец, Н. Козырева, Ян Ке и др.). В то время как использование других форм языковой игры в заголовках остается малоизученным (см. предложенную С. Ильясовой классификацию языковой игры с графическим выделением [Ильясова 2000]).

Сказанным, на наш взгляд, и определяется **актуальность настоящей работы.**

Объектом исследования являются заголовки, представленные в рубрике “Лучшие заголовки” на сайте www.zagolovki.ru за период февраль 2007 г. — февраль 2008 г. Картотека заголовков этого периода включает почти 1000 единиц. В названной рубрике представлены заголовки статей таких электронных изданий (либо параллельных электронных вариантов), как “Московский комсомолец”, “Коммерсантъ”, “Время новостей”, “The new times”, “Российская газета”, “Газета”, “Новые известия”, “Независимая газета”, “Огонек”, “Ведомости”, “РБК daily”, “Московская правда”.

Предмет исследования составляют особенности и задачи использования языковой игры в структуре заголовка.

Задачей данной статьи является выявление и анализ примеров использования языковой игры с графическим выделением среди заголовков рубрики “Лучшие заголовки” названного периода.

Как свидетельствует анализ фактического материала, подавляющее большинство примеров заголовков связано с использованием прецедентных феноменов, в то время как использование языковой игры с графическим выделением представлено среди рассматриваемых заголовков относительно небольшим кругом примеров (ср. противоположные статистические данные в [Ильцова 2000]).

Опираясь на классификацию С. Ильцовой, графические средства языковой игры в рассматриваемых заголовках можно разделить на следующие группы:

1. Использование паронимии (самое распространенное явление в нашем материале):

а) графическое выделение аббревиатур, при этом почти все представленные примеры обыгрывают одну и ту же аббревиатуру — *ПРО*:

- **Речь ПРОсполитая.** *Литва обостряет отношения России с Западом — графическое выделение аббревиатуры ПРО сопровождается контаминацией (телескопное словообразование) с прилагательным *посполитая*; **ПРО это лучше думать вместе.** *Москва и Вашингтон пытаются договориться; **И снова ПРО это.** *Россия и США вряд ли договорятся по противоракетной обороне; **ПРО два плюс два.** *Владимир Путин призвал американцев не форсировать размещение элементов ПРО в Польше и Чехии — графическое выделение аббревиатуры ПРО сопутствует реминисценции к названию поэмы В. Маяковского “Про это”; **ПРО и контра.** *Кондолиза Райс ответила на российские инициативы — за счет графического выделения аббревиатуры ПРО в тексте заголовка обыгрывается значение устойчивого словосочетания-варваризма *про и контра* (за и против).*****

- **Зерно под ОПЕКой.** *Россия и Австралия собираются создать аналог нефтяного лобби на рынке зерна.*

- **Москвичам закатают ГУПы.** *Транспорт, газоснабжение и водопровод в столице будут приватизированы. — одновременное омонимическое совпадение форм губы и ГУПы (омографы) (ср. фразеологизм *закатать губу*).*

б) графическое выделение имен собственных:

- **Путин в мире БУШующем.** *Переговоры лидеров России и США начались с прогулки на катере.*

- **ПРОСОЧИлись.** *Зимняя Олимпиада 2014 года пройдет в России.*

- **РЕНОВАция ВАЗа.** *Покупка концерном Renault блокирующего пакета АвтоВАЗа — это лишь первый этап кардинальной перестройки крупнейшего российского автостроительного предприятия.*

- **Сами с USAми.** *Чем отличаются президентские гонки в России и США — одновременное графическое выделение аббревиатуры и использование латиницы, которое при прочтении латинских букв по-русски создает каламбурное обыгрывание устойчивого сочетания *сами с усами*.*

2. Использование омонимии (как лексической, так и смежных явлений):

- **НеЛЕДная погода.** *Раньше времени в этом сезоне поманил на московские водоемы рыболовов тонкий ледок. Результаты вылазки печальны: 18 человек оказались в воде. Двоих спасти не удалось.* Графическое выделение существительного лед способствует необходимому переосмыслению словосочетания *нелетная погода*.

- **Сага об ОСАГО.** *Тарифы по “автогражданке” вырастут летом.*

- **Бес регистрации.** *«Через сито учета населения в прошлом году прошел каждый десятый россиянин».* За счет омофонов (существительного *бес* и предлога *без* в его фонетическом варианте) переосмысливается значение словосочетания *без регистрации*.

- **БС попутал.** *Московских сотрудников Британского совета в ФСБ еще не вызывали* (ср. предыдущий пример).

3. Использование написания части заголовкам латиницей как графического средства языковой игры за счет возможности прочтения латинских букв по-русски:

- **Никто не hotel.** *Детство, отрочество и юность российских гостиничных сетей.*

4. Графическое выделение, которое сопровождается телескопным словообразованием:

- **Игра в ФСБол.** «Вчера поздно вечером по московскому времени стали известны триумфаторы Каннов-2007».

5. Графическое разбиение слова за счет чего возникает паронимия в широком понимании этого явления:

- **Милиция работает у порно.** Дисками с порнографией торгуют рядом с пунктом охраны правопорядка.

- **Зигзаг у дачи.** Дачная амнистия обернулась для владельцев садов и огородов новыми хлопотами.

- **Избир.com.** Члены Центральной избирательной комиссии отправились в Интернет. — графическое разбиение слова сопровождается написанием его финальной части латиницей, что создает омонимию с аналогичными частями интернет-адресов.

- **Медведев.ру.** Первый вице-премьер ответил на злободневные вопросы граждан в режиме реального времени. — см. предыдущий пример.

Таким образом, анализ примеров использования языковой игры с графическим выделением в структуре заголовка, которые проводился на материале рубрики “Лучшие заголовки”, представленной на сайте www.zagolovki.ru, подтвердил тезис о том, что главное требование, предъявляемое к современному заголовку, — это обеспечение условий для того, чтобы такой заголовок прежде всего привлекал внимание к себе (а значит, и к тексту) своей оригинальностью и броскостью. Графические средства языковой игры, которые наряду с другими приемами могут использоваться в структуре заголовков, являются одним из эффективных средств реализации названной основной функции современных заголовков. Дальнейшее изучение рассматриваемых заголовков предполагает установление структурно-семантических типов и функциональной нагрузки других форм языковой игры в структуре заголовка.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аксенова О. Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта (Лексика и грамматика в стихах Александра Левина) // <<http://www.levin.rinet.ru/ABOUT/Aksenova1.html>>.
2. Баранов А.Г. Формы языковой игры // <http://tverlingua.by.ru/archive/005/5_1_3.html>.
3. Гончаренко М.В. Логіко-філософські принципи прагматики мови (аналіз концепції “мовних ігор” Л. Вітгенштейна): Автореф. дис... канд. філос. наук: 09.00.06 / Ін-т філософії ім. Г.С. Сковороди. — К., 1999. — 16 с.
4. Донгак С. Языковая игра и обманутое ожидание // <<http://www.nsu.ru/education/virtual/cs34dongak.htm>>.
5. Захарова М. Языковая игра как факт современного этапа развития русского литературного языка // <<http://magazines.russ.ru/znamia/2006/5/za12.html>>.
6. Земская Е.А., Китайгородская М.А., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. — М., 1983. — С. 172-214.
7. Ильясова С. Языковая игра в газетном тексте <<http://www.relga.rsu.ru/n77/rus77.htm>>.
8. Кучеренко О.Ф. Языковая игра в эпистолярном диалоге Л.Н. Толстого и Ф.Ф. Фета // <http://www.rusnauka.com/PRNIT_2006/Philologia/17363.rtf.htm>.
9. Лисоченко Л.В., Лисоченко О.В. Языковая игра на газетной полосе // <http://www.teneta.ru/rus/le/lisochenko_jacc.htm>.
10. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры // <<http://rus.1september.ru/articlef.php?ID=200101204>>