

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт /факультет / департамент филологический
Выпускающая кафедра современного русского языка и методики

Кирчанова Елизавета Александровна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Языковая игра в текстах средств массовой информации

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы Русский язык и литература

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И. о. заведующего кафедрой
канд. филол. наук, доцент Бебриш Н.Н

18.05.2024 г.

Руководитель канд. филол. наук, доцент

Бебриш Н.Н 18.05.2024 г.

(дата, подпись)

Дата защиты 14.06.2024 г.

Обучающийся Кирчанова Е.А.

(дата, подпись)

Оценка _____

Красноярск 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ ЯВЛЕНИЕ	6
1.1. Языковая игра в современных лингвистических исследованиях	6
1.2. Функции языковой игры в текстах СМИ.....	11
1.3. Классификация приемов языковой игры в СМИ.....	17
1.4. Выводы по первой главе.....	21
Глава II. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЕМОВ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ТЕКСТАХ ИНТЕРНЕТ-ИЗДАНИЙ.....	24
2.1. Приемы языковой игры в текстах интернет-издания «Московский комсомолец»	24
2.2. Приемы языковой игры в текстах интернет-издания «Коммерсантъ».....	32
2.3. Методическая разработка по теме исследования	40
2.4. Выводы по второй главе.....	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	51
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	54

ВВЕДЕНИЕ

Выпускная квалификационная работа посвящена изучению использования приемов языковой игры в текстах средств массовой информации.

Актуальность исследования. Игра - фундаментальное понятие современной культуры, охватывающее множество разнородных явлений. Она присутствует в социологии, психологии, педагогике. В социальных науках игра признана важнейшим механизмом социализации, символом и моделью поведения.

Одним из значительных типов игры является языковая игра, впервые упомянутая Людвигом Витгенштейном [Витгенштейн 1994]. В современной науке понятие языковой игры имеет два основных толкования. В широком смысле языковая игра понимается как любая деятельность, связанная с речью. В лингвистике языковая игра рассматривается как «особый вид речевой деятельности, связанный с нарушением языковых норм» [Дедушкина 2012: 88]. Языковая игра подразумевает нарушение стандартных правил грамматики, лексики или синтаксиса, например: намеренное использование неологизмов, архаизмов, диалектизмов или омонимов. В рамках языковой игры участники придают словам и выражениям новые, ситуативные значения, это позволяет им выйти за рамки привычной семантики и использовать язык более творчески. Языковая игра имеет большое значение в развитии языкового творчества, установлении социальных связей и создании новых смыслов в коммуникации, она отражает динамичный и эволюционирующий характер самого языка.

В наши дни языковая игра перестала быть прерогативой исключительно художественной литературы. Приемы языковой игры все чаще встречаются в средствах массовой информации, рекламе, общественно-политическом дискурсе и даже в повседневном общении. Так работы Е.А. Земской, М.В. Китайгородской и Н.Н. Розановой посвящены проблемам реализации языковых игр в разговорном дискурсе. Они исследуют различные приемы и механизмы использования игровых элементов в повседневном общении.

Использование языковой игры свидетельствует о демократизации языковых процессов и привлекает пристальное внимание лингвистов (Н.Д. Арутюнова (1987); Т.А. Гридина (2002); В.З. Санников (2002); С.В. Ильясова (2013)). Языковая игра представляет собой особый прием, использование которого преследует определенную цель - привлечь внимание, создать яркий образ, акцентировать смысл или придать высказыванию экспрессивность. Кроме того, склонность к языковой игре рассматривается как характеристика языковой личности, ее креативности и оригинальности мышления.

Традиционно языковая игра изучается на примерах художественной литературы, где она представляет собой проявлением авторского стиля. Однако в последние десятилетия ученые все чаще обращаются к медиадискурсу, анализируя функциональные особенности языковой игры в текстах массовой информации. Приемы языковой игры помогают журналистам эффективно взаимодействовать с аудиторией, придавая сообщениям запоминающийся и выразительный характер.

Языковая игра как явление в лингвистике привлекает внимание исследователей, которые изучают способы ее применения в различных формах дискурса.

Современная эпоха информационных технологий расширила возможности использования языковой игры. В заголовках газет, в текстах статей, на телевидении и в сети Интернет, можно найти множество примеров игрового использования языка. Исследования Л.В. Лисоченко (2002), С.В. Ильясовой и Л.П. Амири (2013) посвящены языковой игре в средствах массовой информации. Они рассматривают, как приемы языковой игры используются в заголовках газетных статей, в телевизионных передачах и в интернет-пространстве, чтобы привлечь внимание читателей.

Актуальность исследования обусловлена пристальным вниманием к изучению лингвистических особенностей в медиатекстах со стороны отечественных и зарубежных ученых, стремительным развитием медиа и широтой границ использования лингвистических возможностей в медиа.

Объект исследования – языковая игра в средствах массовой информации.

Предмет исследования – приемы и функции языковой игры в средствах массовой информации в интернет-пространстве.

Цель исследования – проанализировать примеры использования языковой игры в современных СМИ в интернет-пространстве.

Достижение цели связано с решением **задач**:

1. Проанализировать современное понимание языковой игры в отечественной лингвистике.
2. Собрать материалы для исследования.
3. Рассмотреть функциональные особенности языковой игры в текстах СМИ.
4. Рассмотреть приемы использования языковой игры в текстах интернет-изданий.
5. Разработать методические материалы по теме исследования.

Материал для исследования: 140 контекстов – газетных заголовков (75 из интернет-издания «Московский комсомолец» (2018-2023), 65 из интернет-издания «Коммерсантъ» (2018-2023)), в которых были использованы приемы языковой игры.

Методы и приемы исследования: анализ научной литературы, описательный и сопоставительный методы, прием случайной выборки.

Практическая значимость: материалы исследования могут быть использованы в преподавании элективных курсов по русскому языку в старших классах общеобразовательной школы.

Теоретическая база исследования: работы Н.Д. Арутюновой (1987), Т.А. Гридиной (2002), Т.А. Дедушкиной (2012), О.С. Егоровой (2013), Е.А. Земской (1983), С.В. Ильясовой (2013), О.В. Пыстиной (2019), В.З. Санникова (2002) по проблемам изучения языковой игры.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, методической разработки, заключения и списка использованной литературы из 44 источников.

ГЛАВА I. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ ЯВЛЕНИЕ

1.1. Языковая игра в современных лингвистических исследованиях

Языковая игра как лингвистический феномен привлекает внимание исследователей на протяжении длительного времени. Несмотря на большой интерес к этому явлению, не существует однозначного определения понятия «языковая игра».

Т.А. Гридина предложила одно из возможных определений, считая языковую игру проявлением творчества говорящего и результатом его индивидуального подхода к языку. Т.А. Гридина подчеркивает, что языковая игра всегда базируется на использовании различных лингвистических приемов, которые создают парадоксальное сочетание между стандартной формой и значением языкового знака. Это позволяет не только играть с самим языком, но и создавать новые ассоциации и смыслы на основе уже существующих языковых знаний [Гридина 2002: 26].

Языковая игра как средство реализации эстетической функции языка играет важную роль в создании особой атмосферы и воздействии на читателя или слушателя. Е.А. Земская, М.В. Китайгородская и Н.Н. Розанова подчеркивают, что использование языковой игры усиливает выразительность речи автора, добавляя в нее элементы неожиданности и творчества [Земская 1983]. Однако определение, предложенное ими, вызывает некоторые сомнения, так как оно включает в себя все художественные произведения, что делает его слишком общим. Исходя из этого, возникает вопрос: где же проходит грань между языковой игрой и обычным использованием языка?

В свою очередь, В.З. Санников, выдающийся лингвист, подчеркивает то, что языковая игра представляет собой форму языковой необычности, где говорящий или пишущий намеренно нарушает языковые нормы. Эти нарушения осознаются и признаются как намеренные, что придает им особую значимость. Особенно важно, чтобы и слушающий или читающий также осознавали, что это

форма игры с языком, иначе рискуют воспринять выражение как ошибку. Только в случае осознанного нарушения норм возникает интерес и желание понять настоящее намерение автора, который предлагает такую игру [Санников 2002: 23].

Понимание феномена языковой игры тесно переплетается с понятием культуры речи и заставляет исследователя задуматься об отличии между языковой игрой и нарушениями языковых стандартов. Ведь человек, владеющий нормами языка, осознанно их нарушает, чтобы достичь определенного эффекта, вызвать реакцию или передать конкретное сообщение.

Языковая игра может применяться в различных ситуациях, будь то художественная литература, реклама или даже общение в повседневной жизни. Она позволяет автору выразить свою индивидуальность, создать оригинальный стиль и привлечь внимание аудитории. Часто такие игры используются в рекламных слоганах или заголовках статей.

Однако важно помнить, что языковая игра требует определенного уровня владения языком и понимания его норм. Использование языковых игр без должного контекста или в неподходящей ситуации может быть воспринято негативно или неправильно понято. Поэтому важно учитывать контекст и аудиторию при создании языковых игр.

В.И. Шаховский понимает языковую игру иначе. Он предлагает такое определение: «Языковая игра не является злокачественным нарушением языковых и речевых норм. Она – результат их оригинального, нестандартного варьирования на базе креативной компетенции коммуникантов в определённом эмотивном дискурсе» [Шаховский 2008: 23]. Таким образом, определение В.И. Шаховского ближе к пониманию языковой игры, которое предлагает Т.А. Гридина.

Подход, описанный А.П. Сковородниковым, представляет собой интересное использование языковых элементов для создания юмористических высказываний. В отличие от понятий «игра слов» и «каламбур», языковая игра является творческим и нетрадиционным применением языка, выходящим за рамки

языковой нормы. Согласно А.П. Сковородникову: «Игра слов является лишь частным случаем языковой игры, а каламбур - частным случаем игры слов». Главной целью языковой игры и ее видов исследователь считает достижение комического эффекта [Сковородников 2010: 52].

Согласно мнению большинства исследователей, языковая игра характеризуется намеренностью и осознанностью. Это означает, что автор осознанно использует элементы игры, чтобы вызвать определенные эмоции и реакции у читателей. Однако успешная языковая игра требует такого же вовлечения и от читателя. Если получатель информации не воспринимает элементы игры или считает их нарушениями языковых норм, то цель игры не может быть достигнута.

Одной из отличительных функций языковой игры является достижение комического эффекта. Целью этой функции является улучшение взаимосвязи между адресантом и адресатом в коммуникативной ситуации. Также приемы языковой игры могут использоваться для выражения оценки, передачи определенной манипулятивной информации или для создания новых языковых конструкций.

Языковая игра является уникальным лингвистическим явлением, связанным не только с речевой деятельностью, но и с психологическими процессами. Эти аспекты ЯИ тесно связаны, через речевую деятельность как раз и достигается ожидаемый эффект от использования языковых игр. Трудности понимания феномена языковой игры возникают из-за относительно недавнего появления этого понятия. Изучение этого явления все еще находится на стадии развития. И каждое новое научное исследование, новый материал, который изучает явление языковой игры, оказывает влияние на наше понимание этого феномена.

В данном исследовании языковую игру можно определить как сознательное нарушение языковых норм, которое допускается человеком, владеющим этими нормами, и используется для реализации стратегии манипуляции массовым сознанием. Одним из интересных аспектов языковой игры является ее влияние на массовое сознание. Через использование языковой игры в речи люди могут

манипулировать мнениями и убеждениями других людей. Это может быть особенно важно в сфере маркетинга и рекламы, где использование языковых игр должно привлечь внимание потребителей и создать уникальный образ продукта или услуги.

Термин «языковая игра», введенный в лингвистику, представляет собой уникальное понятие, которое изначально происходит из психологии. Эрик Бёрн, известный американский психолог и психиатр, автор популярных книг по психологии, таких как «Игры, в которые играют люди, и люди, которые играют в игры» (1964), первым предложил этот термин. Он рассматривал языковую игру как часть широкой стратегии поведения. Известный лингвист И.А. Стернин отмечает, что Э. Бёрн определяет языковую игру как «серию повторяющихся речевых действий, которые имеют скрытую цель, такую как получение некоторого выигрыша или психологического поглаживания» [Стернин 2001: 92].

Концепция языковой игры, введенная Л. Витгенштейном, заложила фундамент в исследовании сущности и функционирования языковой игры. Л. Витгенштейн рассматривал язык не как простое сочетание слов и правил, а как игру, в которой участвуют люди, владеющие этим языком. Он подчеркивал, что в языковой игре, как и в любой другой игре, действуют определенные правила и ограничения. По мнению Л. Витгенштейна, возможности языковой игры ограничены ресурсами языка и его структурными особенностями. Это предполагает, что все языковые действия неизбежно подчинены определенным нормам, любой «ход» в рамках языковой игры до некоторой степени предсказуем [Витгенштейн 1994].

Н.Д. Арутюнова развила данную теорию, рассматривая языковую игру с точки зрения функционально-прагматической перспективы. Она описывала языковую игру как «отступление от нормативного употребления языковых единиц, отход от языковых стереотипов». Н.Д. Арутюнова ассоциировала языковую игру с нарушением семантических и прагматических правил в использовании языковых средств, включая языковые аномалии. Она утверждала, что даже ненормативные образования подчиняются логике языка и исследование

противоречий между нормативным и ненормативным использованием языка позволяет глубже понять природу стандартов языка [Арутюнова 1987: 4].

Иными словами, изучение языковой игры помогает понять как закрепленные правила языка, так и его способность к творческому развитию. Кроме предсказуемости, которая вытекает из ограничений языка, языковая игра также предполагает определенную степень свободы. Таким образом, понятие языковой игры - многогранное и динамичное. Оно отражает как ограничения, так и свободу, присущие языку. Языковая игра постоянно обогащает и обновляет язык, открывая новые возможности для творческого самовыражения и познания.

В работах Т.А. Гридиной акцентируется внимание на таком аспекте, как «ассоциативный потенциал слова», который является ключевым в развитии концепции языковой игры. Этот потенциал охватывает предсказуемый набор возможных значений слова, проявляющихся как в семантике, так и в формальной структуре, что активно используется в текстах. Это способствует созданию «ассоциативного контекста», где участникам игры необходимо обладать «лингвокреативным мышлением» — способностью к оригинальному языковому творчеству. Эта способность напрямую зависит от лингвистической компетентности человека и его умений применять языковые приемы в нестандартных контекстах.

Т.А. Гридина и Н.Д. Арутюнова рассматривают механизм языковой игры как «взаимодействие между языковым стереотипом или стандартом и целенаправленным отступлением от него в речи». Такое отступление мотивировано особыми прагматическими задачами и личными способностями субъекта к необычному использованию языковых средств [Гридина 2002: 5]. Языковая игра, таким образом, превращается в акт творчества, предоставляя возможность индивидам исследовать и модифицировать язык, создавая новые смыслы и стили.

Большинство исследователей сходятся в том, что языковая игра — это сознательное нарушение языковых норм ради определенной цели, подчеркивая ее

влияние на внелингвистические аспекты. Языковая игра выделяется как яркая черта современной культуры и становится неотъемлемой частью личности.

Личность в процессе коммуникации реализуется через вербализацию. Это подтверждает существование языковой личности, способной поддерживать и создавать языковую игру. Анализ языковой игры в различных дискурсах выявляет актуальные коммуникативные и культурные тенденции.

Исходя из различных концепций лингвистов, данное исследование предполагает, что языковая игра представляет собой сознательное нарушение норм, допустимое и ценное для тех, кто владеет этими нормами, и используется для реализации манипуляции общественным сознанием в самом широком смысле этого слова.

1.2. Функции языковой игры в текстах СМИ

Коммуникативная ситуация является неотъемлемой частью языковой игры. Это связано с тем, что языковая игра происходит в рамках взаимодействия между участниками речевого акта - автором и реципиентом. Они обладают определенными лингвосоциальными ролями и функциями, а также должны иметь общие знания о мире и представления о языковых средствах выражения.

Рассматривая различные аспекты языковой игры в контексте коммуникативной ситуации, отметим, что она представляет собой не только способ творческого самовыражения, но и форму взаимодействия между участниками общения.

Исследования в области языковой игры позволяют увидеть ее как важный аспект лингвистической прагматики, где участники коммуникативной ситуации активно используют различные языковые средства для достижения своих целей. Понимание основных подходов к оценке языковой игры в лингвистике помогает углубленно изучать ее роль и функции в современном обществе.

В современной лингвистике используются различные подходы для анализа языковой игры. Эти подходы взаимодополняют друг друга и позволяют рассматривать языковую игру с разных точек зрения.

Логико-философский подход, представленный Н.Д. Арутюновой, нацелен на исследование языка через призму логики и философии, а также на выявление связей между языком, мышлением и знанием.

Функционально-семантический подход представлен такими учеными, как Е.М. Вольф, Т.В. Маркелова, В.Н. Телия, В.И. Шаховский. В рамках функционально-семантического подхода категория оценки рассматривается как один из ключевых моментов в анализе языковых единиц. Ученые уделяют особое внимание исследованию смысла и формы языковых единиц, а также их функциональных особенностей.

Когнитивный подход к языку, представленный Е.С. Кубряковой, отличается тем, что он фокусируется на анализе лингвистических явлений в контексте организации понятийной системы человека. Подход основан на представлении о том, что языковые структуры отражают общие знания человека о мире, которые формируются на основе его опыта взаимодействия с окружающей средой. Важным аспектом в рамках когнитивного подхода является учет психологических, коммуникативных и культурных факторов, оказывающих влияние на языковую деятельность.

Языковая игра как коммуникативный феномен тесно связана с дискурсивными особенностями, особенно в контексте масс-медиа. Исследуя функционирование языковой игры в средствах массовой информации, важно учитывать особенности современной медиасферы.

Современные медиа рассматриваются уже не только как средство информационного воздействия, но и как обязательная часть обширной коммуникативной системы. Медиа система сегодня охватывает не только традиционные каналы массовой информации, но и новые платформы, что приводит к ее глубокой интеграции в повседневную жизнь человека.

Основным принципом современных СМИ становится демассификация, которая предусматривает ориентацию на индивидуальные запросы аудитории и разработку персонального контента. Это возможно благодаря технологическим инновациям, обеспечивающим мобильность и взаимодействие различных медийных платформ, что способствует расширению охвата аудитории и глобальному распространению информации.

Важным аспектом является также способность средств массовой информации взаимодействовать с аудиторией и создавать взаимосвязь. Это позволяет не только удерживать внимание зрителей или читателей, но и создавать сообщества и формировать мнения. Распространение контента по всему миру и во всех слоях общества делает средства массовой информации мощным инструментом воздействия и коммуникации.

Современные медиа находятся в постоянном стремлении к унификации своего языка, чтобы быть понятными и доступными для широкой аудитории. Важно отметить, что доступ к информационным ресурсам напрямую влияет на уровень осведомленности людей. Медиа становятся ключевыми посредниками в распространении информации, играя роль в обеспечении доступа к знаниям.

Однако в этом стремлении к унификации необходимо помнить о коммуникативной функции языка. Ведь именно через коммуникацию медиа могут расширить свою аудиторию и улучшить взаимодействие с ней. Развитие коммуникативных свойств медиаструктур становится важным аспектом в современном информационном мире.

Перед тем как перейти к основным функциям языковой игры, необходимо подчеркнуть, что это ЯИ - явление довольно сложное и многогранное. В настоящее время существует несколько классификаций, касающихся функциональных и структурных аспектов данного явления. Например, в совместной работе «Русская разговорная речь» Е.А. Земская, М.В. Китайгородская и Н.Н. Розанова выделяют несколько функций языковой игры: эмотивная, выразительная, изобразительная, комическая и эвфемистическая функции.

Эмотивная функция в языковой игре играет важную роль, позволяя говорящему более точно выразить свои эмоции.

Авторы отмечают, что языковая игра может служить средством «смягчения» высказываний, применяя эвфемизмы и шуточные обороты. Это позволяет убрать остроту и серьезность из общения, освежая его и делая более приятным. Шуточные выражения способны изменить тональность разговора и уменьшить напряженность, что может снять многие конфликтные ситуации.

Языковая игра связана и с содержанием речи, тем самым помогая более точно передавать мысли и идеи, создавая насыщенные образы и выразительные сообщения. В этом заключается функция выразительности речи языковой игры.

Изобразительная функция поддерживает визуализацию контекста; языковая игра может быть использована для «имитации человека, чьи слова передает говорящий, или для изображения ситуации общения».

Комическая функция представляет собой важнейший инструмент выразительности, гарантированно вызывающий смех [Земская 1983: 174].

В монографии В.З. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры» (2002) упоминается несколько функций языковой игры, включая создание новых языковых форм – языкотворческая функция. В.З. Санников указывает, что игра слов — это феномен, который способствует не только расширению словарного запаса, но и развитию языковых структур, а также может порождать новые языковые элементы, обогащая тем самым способы выражения мыслей.

Языковая игра также выполняет лингвопознавательную или индивидуально языкотворческую функцию, помогая формировать новую языковую модель мира за счет переосмысления существующего лингвистического материала [Санников 2002: 28].

В.З. Санников, кроме того, обращает внимание на маскировочную или эвфемистическую функцию, когда языковая игра скрывает истинное значение с целью соответствия культурным нормам, позволяя тем самым избегать прямого упоминания табуированных или неприемлемых тем. Это создает возможность для автора или говорящего «прятаться за словами», выражая свои мысли и чувства в

утонченной форме, что делает коммуникацию более приемлемой для аудитории и помогает избежать конфликтов или оскорблений.

В. З. Санников выделяет еще функцию, указывающую на стремление к самоутверждению - «триумф из-за исправности собственного интеллекта или же обнаружение у других отрицательной черты, от которой сам наблюдатель свободен, что пробуждает в нем довольство собой» [Санников 2002: 28].

В работе «Функции языковой игры в медиаконтексте» (2010) Е. Ф. Болдарева, обращая внимание на эмоционально-экспрессивную функцию ЯИ, подчеркивает её значение как способа выражения эмоций и чувств языковой личности. Интересно, что она рассматривает языковую игру как средство «выпуска эмоционального пара», предоставляя возможность адекватно передать эмоциональное состояние и создать форму, наиболее точно отражающую внутренний мир говорящего [Болдарева 2010]

Факт того, что языковая игра может служить выражением как положительных, так и отрицательных эмоций, открывает возможности для творческого самовыражения. Возмущение, презрение, злость, неприязнь – все это можно изобразить через языковые шутки, игру слов или другие художественные приемы. По мнению Е.Ф. Болдаревой, такие эмоциональные оттенки особенно интенсивно проявляются в поэтическом творчестве, которое открывает более широкие возможности для выразительности.

Эмоции играют важную роль в стимулировании языковой игры, а желание пережить определенные эмоции может быть движущей силой для творческого экспериментирования с языком. Гедонистические эмоции, которые связаны с получением удовольствия от самого процесса игры, играют особую роль в этом контексте. По мнению Е. Ф. Болдаревой, гедонистический аспект ЯИ проявляется в том, что сам процесс игры приносит удовольствие участникам. «Наиболее ярко гедонистический характер игры проявляется в случаях, когда она создается ради самой игры, то есть является деятельностью, предпринимаемой ради удовольствия от самого процесса, а также от его результата» [Болдарева 2010].

Гедонизм также означает, что языковая игра несет в себе эстетическое удовлетворение для всех участников. Отправитель от остроумия и креативности в создании языковых загадок или шуток, а получатель – от разгадывания лингвистических загадок и оригинальности языковых конструкций.

Е.Ф. Болдарева подчеркивает, что еще одной важной функцией языковой игры является характерологическая или социокультурная функция. Суть этой функции заключается в том, что ЯИ позволяет выделить субъекта речи как компетентного носителя языка и творческую личность. Исследователь пишет о том, что языковая игра на уровне имплицатуры позволяют адресанту показать себя в лучшем свете перед адресатом, демонстрируя свою эрудицию и креативность. Передавая информацию скрытой лингвистической порожденной смысловой нагрузкой, участник игры показывает, что доверяет адресату, полагая, что он сможет расшифровать скрытый смысл и правильно на него отреагировать, что в свою очередь вызывает у адресата эмпатию [Болдарева 2010].

Е.Ф. Болдарева также обращает внимание на защитную функцию языковой игры, которая может служить средством профилактики негативной реакции со стороны адресата. Таким образом, языковая игра может быть использована как способ избегания конфликтов и формы защиты от нежелательных реакций собеседника.

Е.В. Покровская и Е.Ф. Болдарева разделяют схожие взгляды на эмотивную функцию языковой игры, рассматривая её как средство выражения чувств и интеллектуальной провокации со стороны того, кто говорит. Е.В. Покровская утверждает, что эмоции подстегивают человека к выбору именно тех слов, которые наиболее точно способны отразить его эмоциональное состояние. В контексте когнитивных и прагматических аспектов, языковая игра проявляется как намерение говорящего выразить свои чувства, донести своё эмоциональное отношение к предмету речи и вызвать эмоциональное воздействие у слушателя [Покровская 2003].

Кроме того, помимо уже перечисленных функций, некоторые лингвисты выделяют и манипулятивную функцию языковой игры [Ильясова, Амири, 2009:

294]. Эта функция особенно популярна в политическом дискурсе, где структурные особенности языковой игры могут использоваться для манипулирования восприятием аудитории и достижения определенных целей.

Компрессивная функция, выделяемая Е.Б. Кургановой, отражает реализацию принципа экономии речевых усилий. Использование игровых приемов в этом контексте позволяет эффективно осуществлять эту функцию, особенно в текстах рекламного характера, где важно экономить время и пространство для привлечения внимания аудитории. Как отмечает Е.Б. Курганова: «Экономия времени и пространства – одна из первоочередных задач, решаемых креатором в сфере рекламы» [Курганова 2004]. Графические игры, например, способствуют сокращению языкового объема, привлечению внимания, упрощению восприятия и увеличению запоминаемости текста.

Таким образом, функции языковой игры отражают многообразие ее ролей в коммуникации и тексте. Каждая из функций ЯИ имеет свою значимость в различных контекстах и способствует обогащению коммуникативной ситуации. Многообразие функций языковой игры подчеркивает ее универсальность и важность в современном языке и коммуникации. Что свидетельствует о большой популярности языковой игры в различных видах дискурса, неоднозначности лингвистических подходов к описанию этого феномена. Кроме того, отбор и специфика различных приемов языковой игры, своеобразие выполняемых ею функций составляют индивидуальность творческой личности говорящего и пишущего.

1.3. Классификация приемов языковой игры в СМИ

Языковая игра представляется ярким и многоаспектным явлением, поэтому у каждого ученого складывается свое видение и методология анализа, что позволяет получить разносторонний взгляд на проблему и лучше понять разнообразие лингвистических приемов создания языковой игры.

Рассмотрим некоторые классификации языковой игры, которые представлены в работах ученых.

Классификация В.З. Санникова построена на анализе лингвистических средств, которые используются для создания языковой игры.

1. Обыгрывание морфологических значений: данное явление включает в себя игру с основными морфологическими категориями слов, их формами.

2. Обыгрывание синтаксических явлений: здесь речь идет об использовании синтаксических конструкций с целью создания комического эффекта, игры с порядком слов, структурой предложений и другими синтаксическими особенностями.

3. Сравнительные конструкции.

4. Сочинительные конструкции.

5. Переосмысление словообразовательной структуры существующих слов: здесь речь идет об игре с производными словами, их составными частями, а также создании нестандартных образований, которые могут вносить юмористический акцент.

6. Контаминация: прием, связанный со смешением различных лексических единиц, выражений, идиом и т.д. с целью создания смешного или неожиданного эффекта.

7. Аббревиация: использование сокращенных форм слов или фраз с целью создания юмористического эффекта [Санников 2002].

Классификация Ю. О. Коноваловой представляет собой более конкретную и практическую систему, ориентированную на использование языковых приемов и игры слов в различных контекстах. Основываясь на работах Е.А. Земской, М.В. Китайгородской и Н.Н. Розановой, автор разделяет существующие приемы языковой игры на две группы:

- по признаку производства игрового языкового элемента;
- по приданию игрового статуса существующему языковому элементу

[Коновалова 2008].

Первая группа включает следующее:

1) приемы, обладающие необычной формой (рифмовка, фонетические и морфологические деформации);

2) приемы, обладающие необычной формой и значением (непрямые номинации, нарушение лексической сочетаемости, окказионализмы, каламбуры, прецедентные высказывания).

Вторая группа Ю.О. Коноваловой включает приемы стилового контраста. Важно, что в этой группе игровой статус может присваиваться как уже готовому языковому элементу (в виде языковой шутки готовой единицы), так и языковому элементу, сформированному говорящим (в случае производства игрового языкового элемента) [Коновалова 2008]

В монографии «Языковая игра. Русская разговорная речь» (1983) Е.А. Земская, М.В. Китайгородская и Н.Н. Розанова рассматривают различные приемы языковой игры, которые авторы делят на две группы (см. схему 1):

1) приемы языковой игры, связанные с выбором чужеродных для современной русской разговорной речи средств выражения;

2) приемы языковой игры, связанные с построением единиц, необычных по форме и по значению [Земская 1983].

Классификация приемов языковой игры группы Е.А. Земской:

Схема 1



Классификация С. В. Ильясовой и Л. П. Амири (2013), ориентированная на языковую игру в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы, является важным инструментом для исследования соотношения различных приемов языковой игры с особенностями текстов, созданных в данной среде. Такой подход позволяет более точно определить наиболее часто используемые приемы и элементы языковой игры в текстах СМИ и рекламе, а также выявить специфические особенности их использования.

Особенность этой классификации заключается в том, что она работает непосредственно в дискурсе СМИ, что делает ее более точной и приспособленной к анализу языковой игры в данном контексте. Такой подход помогает более эффективно определить характеристику и особенности приемов языковой игры в текстах в СМИ.

Работа с классификацией, разработанной для анализа языковой игры в текстах СМИ, может значительно обогатить наше исследование в данной области, помогая более глубоко понять специфику и особенности языковой игры, используемой в данном коммуникативном пространстве.

Авторы выделяют несколько видов языковой игры:

- 1) фонетическая игра,

- 2) графическая игра,
- 3) морфологическая игра,
- 4) словообразовательная игра,
- 5) игра с прецедентными феноменами [Ильясова 2013].

В работе «Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы» авторы особое внимание уделяют разбору графических и словообразовательных приемов языковой игры, поскольку эти уровни языка представляют широкие возможности для использования разнообразных дополнительных приемов языковой игры. Такие графические приемы, как игра с оформлением текста, шрифтами, расположением слов на странице позволяют создавать дополнительные смыслы и вызывают эмоциональные отклики у читателей. Словообразовательные приемы, в свою очередь, позволяют играть с формой слов, их структурой и значением.

Игра с прецедентными феноменами часто используется в текстах СМИ и позволяет не только привлечь внимание аудитории, но и манипулировать ее восприятием. Использование прецедентных феноменов, таких как известные события, личности, культурные явления в языковой игре в текстах СМИ – эффективный способ активизировать внимание читателей и создать эмоциональную реакцию.

Таким образом, создавая классификации приемов языковой игры, исследователи выделяют средства разных языковых уровней, цитацию, каламбуры, непрямые номинации, а также рифму, речевые маски.

1.4. Выводы по первой главе

Анализ научных работ, посвященных исследованию языковой игры, позволяет сделать вывод, что языковая игра - это уникальное явление, которое одновременно связано с речевой и психологической деятельностью человека. Исследование феномена языковой игры активно продолжается в современной

лингвистике. Каждый новый материал, изучаемый в этой области, формирует наше понимание этого явления.

Вместе с тем исследователи сходятся во мнении, что отличительной чертой языковой игры является преднамеренность и сознательность. Это значит, что автор специально использует игровые элементы в своих текстах, чтобы вызвать определенные эмоции и реакции у читателей. Чтобы языковая игра была успешной, она требует участия не только автора, но и читателя. Если реципиент не понимает игровые элементы или воспринимает их как речевые ошибки, то цель игры не может быть достигнута.

Опираясь на мнения исследователей, в настоящей работе принято определение языковой игры как сознательное нарушение языковых норм, которое допускается человеком, владеющим этими нормами, и используется для реализации стратегии манипуляции массовым сознанием в самом широком смысле этого слова.

Языковая игра является предметом исследования многих наук и большого количества исследователей, что полностью подтверждает актуальность данного исследования.

В отечественной лингвистике изучением приемов языковой игры занимались В.З. Санников (2002), Ю.О. Коновалова (2008); Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова (1983); Т.А. Гридина (2002).

Классификации приемов использования также различаются у разных исследователей. В.З. Санников выделяет такие приемы как: обыгрывание морфологических значений и синтаксических явлений, использование сравнительных и сочинительных конструкций; переосмысление словообразовательной структуры существующих слов; контаминация; аббревиация.

Е.А. Земская, М.В. Китайгородская и Н.Н. Розанова подразделяют все приемы языковой игры на две группы: прием языковой игры, связанный с выбором чужеродных современной русской разговорной речи средств выражения;

прием языковой игры, связанный с построением единиц, необычных по форме и по значению.

Классификация С. В. Ильясовой и Л. П. Амири (2013), ориентирована на языковую игру в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. Особенность этой классификации заключается в том, что она работает непосредственно в дискурсе СМИ, что делает ее более точной и подходящей для нашего исследования.

Исследование приемов языковой игры в контексте массовой информации позволит не только более глубоко понять языковые стратегии и механизмы воздействия на аудиторию, но и выделить ключевые приемы, которые наиболее эффективно используются в современных текстах СМИ.

Глава II. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЕМОВ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ТЕКСТАХ ИНТЕРНЕТ-ИЗДАНИЙ

2.1. Приемы языковой игры в текстах интернет-издания «Московский комсомолец»

Исследование языковой игры в медиатекстах было выполнено на материале интернет-версий газет «Московский комсомолец» и «Коммерсантъ».

Газета «Московский комсомолец», основанная в 1958 году, является ежедневным изданием с советскими корнями, активно адаптировавшимся к современной цифровой эпохе с переходом в интернет-пространство.

Материалы «Московского комсомольца» охватывают широкий спектр тем от общественно-политических до экономических и социальных вопросов, причём стиль публикаций отличается формальностью и строгостью.

Использование различных приемов, включая языковую игру в заголовках, позволяет «Московскому комсомольцу» выделяться среди других изданий и привлекать большую читательскую аудиторию.

Анализ материала заголовков интернет-издания «Московский комсомолец» (60 контекстов), позволяет выделить три уровня, на которых формируются языковые игры: лексико-семантический уровень, фонетический уровень и словообразовательный уровень.

На лексико-семантическом уровне языковой игры применяются различные игровые приемы, такие как использование фразеологии, прецедентных феноменов и игра на многозначности слов. Фонетический уровень ЯИ основан на созвучиях. Словообразовательный уровень ЯИ связан с созданием новых слов или форм слов на основе языковых правил. Это может включать игру с приставками, суффиксами или другими словообразовательными элементами.

Чаще всего в издании «Московский комсомолец» встречается языковая игра, основанная на использовании прецедентных феноменов.

Приемы использования прецедентных феноменов в языковой игре

Анализ материала показал, что в заголовках статей в газете «Московский комсомолец» используются следующие прецедентные феномены: пословицы, названия художественных произведений, название художественных фильмов, крылатые слова – строчки из стихотворных текстов, современных песен.

Наблюдение показывает, что языковая игра в газетных заголовках может создаваться за счет замены компонента с сохранением структуры и смысловой нагрузки исходного текста, с заменой всех компонентов с сохранением структуры и смысловой нагрузки исходного текста, с заменой компонента и смысловой нагрузки текста, с заменой компонента с сохранением смысловой нагрузки текста в сочетании с фонетической игрой в обновлении семантики прецедентного высказывания, без замены компонентов с изменением смысловой нагрузки текста.

Замена компонента с сохранением структуры и смысловой нагрузки исходного текста:

В заголовке «*Любишь курить — люби и соседям платить*» (МК, №137-2019) использована трансформация известной пословицы «любишь кататься – люби и саночки возить». Эта игра слов позволяет подчеркнуть суть статьи о запрете на курение на балконе, призывая к адекватному отношению к соседям и соблюдению общих правил.

Игра на лексико-семантическом уровне в данном случае заключается в замене компонентов фразеологического выражения, но сохранении его смысловой нагрузки, адаптированной под конкретную ситуацию.

«*"Енисей" против "Спартака": в бой идут молодые львы*» (МК, №84-2022) - обыгрывание прецедентного феномена с заменой компонента. Автор статьи соотносит впечатление от футбольного матча команд «Енисей» и «Спартак» с названием известного фильма Л. Быкова «В бой идут одни старики». Путем замены компонентов: «старики» на «молодые львы» - создается ассоциация, акцентирующая внимание на молодости и боевом духе футболистов.

«*Государство кривых зеркал*» (МК, №137-2018) – автор применяет языковую игру, опираясь на известное произведение В. Губарева «Королевство

кривых зеркал». Автор заменяет «королевство» на «государство», провоцируя ассоциации, которые подготавливают читателя к осмыслению содержания статьи.

В заголовке «*Аттракцион театральной щедрости*» (МК, №164-2020), где автор воспроизводит культовую фразу Савелия Краморова из фильма «Большая перемена» — «Аттракцион неслыханной щедрости». Этот заголовок, поставленный в контекст театральной темы, вызывает у читателей узнавание и заинтересованность.

Заголовок «*Вагончик тронется, Ильич останется*» (МК, №96-2022) основывается на изменении строки из песни из фильма Э. Рязанова «Ирония судьбы, или С легким паром!» — «На Тихорецкую состав отправится». Замена слова «перрон» на «Ильич» привносит в контекст обсуждение перемещения столицы, добавляя историческую глубину и придавая заголовку многослойность.

«*Уж сердце осенью дышало*» (МК, №167-2023). Языковая игра, основана на цитации строки из стихотворения А. С. Пушкина. Замена слова «небо» на «сердце» не только придает заголовку новый оттенок, но и тесно связывает его с содержанием статьи о правильной одежде в осеннее время для жителей Москвы.

В заголовке статьи «*Понедельник начинается в среду*» (МК, №46-2023) автор апеллирует к названию знаменитой повести братьев Стругацких «Понедельник начинается в субботу». Такое использование не только моментально привлекает внимание читателя, знакомого с произведением, но и эффективно вводит в контекст статьи о сокращении школьных каникул, создавая ассоциативные связи с необычным расписанием.

Замена всех компонентов с сохранением структуры и смысловой нагрузки исходного текста:

Заголовок «*Школа, дети, два ножа*» (МК, 43-2020) отсылает читателей на название известного фильма «Карты, деньги, два ствола». Сюжет статьи посвящен проверке металлоискателей и школьной охраны при проносе школьником ножа в рюкзаке. В данном случае автор статьи полностью заменяет компоненты высказывания, сохраняя синтаксическую структуру и смысловую нагрузку высказывания, что создает параллель между проблемами школы и детей, и

криминальной тематикой фильма. Использование прецедентного феномена, который не называется автором, но явно подразумевается, привлекает внимание читателя и придает статье более острый характер.

Замена компонента и смысловой нагрузки текста:

«Здесь будет город-яд» (МК, №52-2018). В заголовке языковая игра состоит в использовании цитации с заменой компонента. В строке из стихотворения В. Маяковского «Рассказ Хренова о Кузнецкстрое и о людях Кузнецка» замена слова «сад» на «яд» привносит в заголовок новый, неожиданный смысл, который напрямую связан с содержанием статьи об отравлении Скрипалей. При этом позитивный настрой стихотворения В. Маяковского сменяется негативным впечатлением.

«Служить бы рад. Без заграницы тошно!» (МК, №131-2019). В данном заголовке весьма уместно использована аллюзия на известный афоризм из комедии А.С. Грибоедова «Горе от ума», принадлежащий главному герою Александру Андреевичу Чацкому. Путем изменения фразы «служить бы рад, прислуживаться тошно», автор статьи смело играет со словами, перенося их из оригинального контекста произведения в новую ситуацию. Подобная трансформация выражения позволяет подчеркнуть главную тему статьи о том, что власти отказались от запрета на поездки за границу для чиновников и госслужащих.

«Нас не угонят!» (МК, №46-2023). Здесь автор трансформировал строку из песни группы Тату «Нас не догонят». Здесь наблюдается замена префиксов за – на у – в однокоренных словах с одинаковой структурой. В результате создается эффект узнавания, когда читатель сразу вспоминает оригинальную фразу, только в другом контексте. Этот тонкий прием помогает привлечь внимание к статье об увеличении числа автомобильных угонов, делая заголовок запоминающим и эмоционально заряженным.

«Коммунизм – это молодость мига» (МК, №68-2018) – отсылка на известную строку из стихотворения В. Маяковского «МЮД», в которой

используется слово «мир». В заголовке сочетается фонетическая и лексическая игра, которая вносит новый контекст и изменяет смысловую нагрузку.

Замена компонента с сохранением смысловой нагрузки текста в сочетании с фонетической игрой в обновлении семантики прецедентного высказывания:

«Трудности **переводов**» (МК, №48-2022). Заголовок является примером использования многозначности слова в языковой игре. Статья посвящена трудности денежных переводов. Ссылка на название фильма «Трудности перевода» в сочетании с другим значением слова «перевод» в новом контексте, дает возможность новых интерпретаций, вызывая тем самым интерес у читателя. Перенос значения слова «перевод» с кинематографической сферы (перевод текста) на финансовую область (перевод денег) добавляет заголовку глубины и остроты, подчеркивая тему статьи о финансовых счетах.

Заголовок «**Судье** шепнем: «*Мерси боку!*» (МК, №103-2023) заимствует выражение из популярной песни фильма «Д'Артаньян и три мушкетера», придавая тексту ноту иронии и лёгкости. Языковая игра с заменой слова «судьба» на «судья» обостряет внимание на теме статьи о судейской деятельности в контексте спортивных соревнований, усиливая интригу и удерживая интерес читателя к содержанию.

«**Бедность – не порог**» (МК, 132-2020). Использование игры слов на основе ассоциаций с произведением А. Островского «Бедность не порок» добавляет заголовку необычайную глубину и культурные оттенки, которые оценят любители литературы и искусства. Замена слова «порок» на «порог» не только сохраняет созвучие, но и вносит новый смысл и образ в контекст.

Без замены компонентов с изменением смысловой нагрузки текста:

В статье под заголовком «*Что в имени тебе моем*» (МК, №87-2020) используется отсылка к стихотворению А.С. Пушкина, что не только придаёт глубину высказыванию, но и усиливает размышления о значении и важности имён в собственной культуре, подчёркивая двойственное осмысление проблемы ономастики, изложенной в статье.

Приемы использования фразеологизмов в языковой игре

Замена компонента и смысловой нагрузки текста:

Заголовок «*Девочки для битья*» (МК, №79-2021) – прием языковой игры, в которой заменено слово «мальчик» (из фразеологизма «мальчик для битья», что подразумевает человека, получающего наказание за других) на «девушки», кроме того меняется грамматическое значение числа с единственного на множественное. Эта замена не проста: она акцентирует внимание на историях о женщинах, столкнувшихся с насилием или несправедливостью, подчеркивая их уязвимость в критических ситуациях.

«*Мама за семью печатями*» (МК, №39-2020) – заголовок, в котором используется аллюзия на устойчивое выражение «тайна за семью замками», символизирующее что-то хорошо охраняемое или труднодоступное. В данном случае, слово «тайна» заменено на «мама», что усиливает ассоциации с официальной секретностью и закрытостью информации о биологических матерях, процесс поиска которых полон бюрократических препятствий.

«*Крысиная возня*» (МК, №94-2021) – переосмысление фразеологизма «мышьяная возня», обычно означающего мелкие заботы или споры. Здесь же, замена слова на «крысиная», символизирует более серьезную и масштабную проблему – нашествие крыс, что представляет фактическую угрозу для жителей многоэтажного дома.

Замена компонента с сохранением структуры и смысловой нагрузки исходного текста:

«*Платежка раздора*» (МК, №198-2023) – вариация устойчивого выражения «яблоко раздора». В данном случае подчёркивается не просто наличие конфликта, но его прямая связь с финансовыми разногласиями, вызванными платежными документами за коммунальные услуги. Суть конфликта переносится на повседневную реальность многих, кто сталкивается с проблемами в расчётах за ЖКХ.

Без замены компонентов с изменением смысловой нагрузки текста:

«ГИБДД идет на таран» (МК, №42-2021). Автор использует фразеологизм «идти на таран» без структурного изменения, который означает «наносить решающий удар». В данном случае автор статьи сознательно выбрал этот оборот речи, чтобы привлечь внимание читателей и передать идею о том, что ГИБДД намерена принять решительные меры по ужесточению правил сдачи экзамена на получение водительских прав. Этот заголовок добавляет динамизма и интриги к статье, подчеркивая важность обсуждаемой темы.

Фонетическая игра с заменой компонента и изменением смысловой нагрузки, основанная на созвучии в сочетании с лексической игрой:

«Русские обеспечили Америке **голевую** боль» (МК, №158-2018) – игра слов строится на созвучии «головная боль» и «голевая боль», намекая на спортивную тематику статьи и футбольные достижения, которые стали причиной допинговых обвинений в адрес российской команды. В данном заголовке использована такая стилистическая фигура как паронимазия, то есть звуковое подобие слов, имеющих разные корни, но относящихся к одной части речи и выполняющих аналогичные синтаксические функции.

В заголовке «Дело чрезвычайной **влажности**» (МК, №152-2018) – фонетическая игра, построенная на созвучии слов «важность» на «влажность», сочетается с лексической, привлекает внимание к экологической проблеме, делая акцент на серьезность ситуации с недостатком воды в регионе.

«**Икра** на понижение» (МК, №216-2023) – замена всего одной буквы в слове создаёт неожиданный контекст в фразе «игра на понижение», которая традиционно используется для описание экономических спекуляций. Это добавляет остроту и юмор к теме статьи о падении цен на деликатес.

В заголовке «**Битва за дрон**» (МК, №138-2019) – языковая игра строится на замене компонента «трон» на слово «дрон». Благодаря лексической и фонетической игре, автор обращает внимание на проблематику приватности и борьбу с нежелательным проникновением летающих аппаратов на частную территорию.

Словообразовательная языковая игра в издании «Московский комсомолец» наблюдается в следующих заголовках:

В заголовке «*Россия офанатела!*» (МК, №160-2018) – создается новое слово посредством префиксацию жаргонного глагола «фанатеть». Добавление приставки «о» к глаголу создает новое слово «офанатела», что привлекает внимание и добавляет положительную коннотацию заголовку. Он отражает радостные эмоции, изложенные в статье, связанные с прибытием международных фанатов футбола в Россию во время Чемпионата мира.

«*Министр внутренних расстрат*» (МК, №58-2021) – изменение приставки в слове приводит к изменению компонента и структуры. Языковая игра на словообразовательном уровне намекает на серьёзное обвинение в адрес министра внутренних дел. Эта словоформа придает заголовку негативный оттенок, мгновенно привлекая внимание к содержанию статьи о коррупции.

В интернет-издании «Московский комсомолец» создаются каламбуры в языковой игре за счет многозначности слова:

«*Россиянам придется поболеть*» (МК, №163-2018) – использование многозначного слова «болеть» добавляет двойкой смысл. В зависимости от контекста, слово может иметь значение «страдать от болезни», в другом – «активно поддерживать спортивную команду». В данном контексте слово употреблено в значении поддержки команды, так как в статье идет речь о победе сборной России в туре футбольного чемпионата.

«*Израиль и Палестина дали по газам*» (МК, №216-2023) – начальное значение фразы «дать по газам», как призыв к ускорению, изменяется в контексте статьи, где «газы» обозначают буквальное использование ракет, описывая эскалацию конфликта между Израилем и Палестиной. Этот заголовок заставляет читателя дважды задуматься о реальном значении, увеличивая вовлеченность в детали статьи.

«*Химия отношений*» (МК, №106-2022) – языковая игра также опирается на многозначность слова «химия». Слово, имеющее несколько значений, используется автором для создания сложности восприятия заголовка. Оно может

указывать на межличностные взаимодействия, но на самом деле связано с химическими веществами в контексте статьи об атаках.

Анализ материала показал, что основным приемом использования языковой игры в заголовках статей газеты «Московский комсомолец» является обыгрывание прецедентных феноменов. Будучи легко узнаваемыми и воспроизводимыми, они вносят дополнительный интерес, что делает новостной контент не просто информативным, но и привлекательным в плане языковой выразительности. ЯИ становится важным средством для привлечения внимания читателей и усиления интереса к содержанию статей. Приемы языковой игры используются в статьях разной тематики. Особенно часто ЯИ используется в публикациях на серьёзные социальные и политические тем. Несмотря на потенциальную серьёзность обсуждаемой проблемы, приемы ЯИ может сделать сообщение более привлекательным и понятным для широкой аудитории.

Процентное соотношение приемов языковой игры, использующихся в интернет-издании «Московский комсомолец», приведено ниже (см. Таблица 1).

Таблица 1

Процентное соотношение приемов языковой игры в интернет-издании «Московский комсомолец»	
Использование прецедентных феноменов	50,00%
Использование фразеологизмов	16,08%
Фонетическая игра	16,60%
Словообразовательная языковая игра	6,60%
Языковая игра, основанная на многозначности лексем	10,00%

2.2. Приемы языковой игры в текстах интернет-издания «Коммерсантъ»

«Коммерсантъ» является одним из ведущих деловых изданий в России и имеет богатую историю, начиная с первого выпуска в 1989 году. Это издание известно своей аналитикой, подробными обзорами событий, широким охватом

тем и профессиональным подходом к информационной деятельности.

Газета «Коммерсантъ» за долгие года укрепила своё положение одного из ведущих источников деловой информации, что привлекает не только специализированную аудиторию, но и широкие слои населения, интересующиеся экономикой, политикой и культурой.

Эволюцию заголовков в газете «Коммерсантъ» можно рассматривать как отражение общих трендов в медиапространстве. В советские времена к заголовкам предъявлялись строгие требования: их основная задача заключалась в точности и надежности передаваемой информации, они должны были быть понятны и ясны для любого читателя. Стиль написания заголовков стремился к максимальной информативности и законченности изложения для корректного отражения сути статьи. Однако со временем стало очевидно, что, кроме информативности, заголовок должен привлекать внимание читателя. Что часто достигается за счет применения экспрессивности и игры слов.

Такой подход сделал стиль заголовков «Коммерсанта» узнаваемым и выделяющимся на фоне публикаций других издательств. Экспрессивные заголовки не только привлекают читателя, но и подчеркивают ключевые моменты статей, искусно сочетая информационную насыщенность и языковую изобретательность. Это делает статью не только источником знаний, но и примером журналистского мастерства. Что привлекает более широкий круг читателей, включая тех, кто, возможно, не имеет глубоких знаний в обсуждаемой области, но интересуется актуальными событиями и ориентируется на интуитивно понятные тексты.

Приемы использования прецедентных феноменов в языковой игре

Замена компонента и смысловой нагрузки текста:

Заголовок «*Каждой паре – свой баррель*» (К, №104-2018) демонстрирует использование языковой игры, с опорой на прецедентный текст. Взяв за основу известное библейское выражение «каждой твари по паре», заголовок трансформируется через замену концовки на рифмующееся слово «баррель», являющееся ключевым термином в контексте новостей о нефтедобыче. Этот

прием не только привлекает внимание за счет остроумной рифмы, но и информирует читателя о теме статьи, подчеркивая масштабы и экономическую значимость увеличения добычи нефти.

Заголовок «*Путин, рак и щука*» (К, №186-2018) также является примером использования языковой игры с прецедентным феноменом. Эта игра слов построена на названии известной басней И.А. Крылова «Лебедь, Щука и Рак». Заголовок статьи отсылает читателей к ее сюжету: визит президентов России и Турции в Иран, а также намекает на некоторые курьезные ситуации, возникшие во время встречи.

В заголовке «*Место встречи можно изменить*» (К, №180-2018) языковая игра проводится через обыгрывание прецедентного феномена, в данном случае - названия известного фильма режиссера С. Говорухина «Место встречи изменить нельзя». Обращение к кинематографическому произведению позволяет привлечь внимание аудитории, используя элементы узнаваемой культурной среды, и отображает смысл статьи, в которой рассматриваются возможности переговоров президентов России и США.

Замена компонента с сохранением структуры и смысловой нагрузки исходного текста:

Заголовок «*Где добылась, там и пригодилась*» (К, №170-2019) придает новый смысл известной поговорке, заменяя слово «родился» на «добылась». Заголовок переносит фокус внимания с личного опыта на экономический контекст. Изменение формы глагола с мужского рода на женский отражает контекст статьи, поскольку говорится о поставках нефти.

Фонетическая игра с заменой компонента и изменением смысловой нагрузки:

Заголовок «*На трибунах становится чище*» (К, 124-2018) отсылает к строчкам заключительной песни Олимпиады 1980 года. Замена слова «тише» на слово «чище» не только сохраняет рифмовку и ритм, но и эффектно передает суть статьи об улучшении экологической ситуации в местах проведения крупных спортивных событий.

Приемы использования фразеологизмов в языковой игре

Замена компонента с сохранением структуры и смысловой нагрузки исходного текста:

Заголовок «*Вот что **мост** животворящий делает*» (К, №85-2018) – яркий пример использования языковой игры посредством смешения фразеологизма и культурных отсылок. Обращение к знаменитому высказыванию из фильма Л. Гайдая «Вот что крест животворящий делает» не только обогащает заголовок, но и метафорически подчёркивает государственное значение открытия Крымского моста как символа новых начинаний и связей.

«*В Сирии подлили **яда** в огонь*» (К, №65-2020) – пример игры, построенной на замене компонентов фразеологизма «подлить масла в огонь» в значении «усугубить конфликт». Такой прием придает заголовку эмоциональную насыщенность, показывает отношение автора к излагаемому событию – разросшемуся конфликту в Сирии, вызывая еще больший интерес читателей к содержанию статьи.

Замена компонента и смысловой нагрузки текста:

«*Реагенты влияния*» (К, №179-2021) – заменяется один компонент: слово «агенты» на созвучное ему «реагенты». Нейтральное словосочетание «агенты влияния» со значением «активные пользователи социальных сетей» приобретает негативную коннотацию, что и отражается в сюжете статьи: разрабатывается механизм наказания за применение химического оружия.

Фонетическая игра с заменой компонента, основанная на созвучии слов:

Заголовок «*Все вернулось на **торги** своя*» (К, №37-2020) представляет собой трансформацию фразеологизма «на круги своя», где замененное слово «торги», точно отражает тему статьи: возобновление борьбы за контроль над компанией на фоне акционерного конфликта. Такая замена указывает на экономическую тематику статьи и способствует усилению интереса читателя к статье за счет новой интерпретации, что делает заголовок эффективным инструментом привлечения внимания читателя.

«*Олег Дерипаска сжал долю в кулак*» (К, №63-2020) – языковая игра основывается на созвучной замене компонента. Используя фразеологизм «собрать волю в кулак», который означает решимость и готовность действовать, автор переносит фокус внимания на экономическую сферу — контроль Дерипаски над бизнесом. Кроме того замена компонента придаёт и заголовку статьи, и событию ироничный подтекст.

Фонетическая игра с заменой компонента и изменением смысловой нагрузки, основанная на созвучии в сочетании с лексической игрой:

«*На дальней санкции сойду*» (К, №86-2022). В заголовке заменяется компонент из строки известной песни ВИА «Пламя» - «На дальней станции сойду» на созвучное ему слово «санкции», что отражает смысл статьи. Экономический термин в названии сразу отсылает нас к содержанию: Иран уже более 40 лет находится под санкциями США.

«*Откровенный обмен трениями*» (К, №179-2019). В заголовке происходит замена слова «мнения» на созвучное слово «трения», что создает новое словосочетание и новый контекст. Новый компонент вносит политическую окраску в заголовок, что и подтверждается самой статьей: напряженные международные переговоры двух политических держав.

«*Победенный перерыв*» (К, №113-2021) – пример языковой игры с помощью созвучия. Путем добавления буквы «п» к слову «обеденный» формируется новое слово, которое играет на созвучии слов «обед» и «победа». Этот приём не только привлекает внимание читателя, но и обращает внимание на тему статьи: праздничный банкет лидера выбора совместно с его соперниками.

На словообразовательном уровне языковая игра может приводить к появлению новых словоформ путем префиксации или контаминации.

«*Сценный подарок*» (К, №4-2018). В этом заголовке используется языковая игра путем добавления префикса «с» к слову «ценный». В данной статье рассказывается о митинге-концерте в Севастополе.

Словообразовательная языковая игра, благодаря которой образуются окказионализмы:

Заголовок «*Какая-то фармакологика здесь есть*» (К, №91-2023) иллюстрирует прием контаминации, создавая новое слово «фармакологика», которое вносит элемент загадочности и заставляет задуматься о смыслах, заложенных в статье. Это не просто соединение слов, но и приглашение к размышлению о теме статьи.

«*Русский алюминимум*» (К, №233-2021). В заголовке демонстрируется приём языковой игры, построенной на способе сложения двух слов «алюминий» и «минимум». Такое соединение создаёт новое окказиональное слово, которое не только заставляет задуматься о его значении, но также точно отражает основную идею статьи о сокращении финансовых показателей в алюминиевой промышленности.

В заголовке «*Жиры, белки, углеводороды*» (К, №127-2023) языковая игра также создается с помощью сложения двух слов «углерод» и «углеводород». В статье поднимается тема влияния роста цен на топливо (в частности, на водород) на стоимость продуктов питания. Использование словообразовательной игры усиливает интригу и делает статью более привлекательной для читателей, передавая сложность взаимосвязи экономических процессов.

«*Великая соотечественная волна*» (К, №143-2019) – в данном заголовке использована префиксация как прием словообразования, где к прилагательному «отечественная» добавляется приставка «со». А также слово «война» заменяется на созвучное ему «волна», что отражается в сюжете статьи: Россия активно готовится к приему новых граждан.

Заголовок «*Что и требовалось отказать*» (К, №92-2021) демонстрирует тонкую лексическую игру с заменой префиксов в словах «доказать» и «отказать», что в итоге приводит к созданию новой, нестандартной фразы. Эта игра слов отражает контекст статьи, в которой рассматриваются трудности, возникающие при попытках клиентов банков исключить себя из черного списка.

Лексическая омонимия, основанная на многозначности лексем как один из способов образования языковой игры:

В заголовке «*Такой процент не считается*» (К, №186-2023) присутствует лексическая игра, основанная на многозначности слова «считаться». Это слово имеет два различных значения – «быть считаемым, подвергаться счёту» и «приниматься в расчёт». В данном контексте этот заголовок можно интерпретировать как отказ от учета процента или же его невозможность быть учтенным и принятым во внимание, так как в статье говорится о том, что избиркому стоит отменить итоги тура губернаторских выборов.

Заголовок «*Недострой перестроит планы*» (К, №231-2022) – пример языковой игры с лексическим значением слов. Слово «недострой», обычно указывающее на незавершенное строительство, и глагол «перестроить», указывающий на изменение планов или структур, сочетаются для передачи сообщения о том, как незавершенное строительство может серьезно повлиять на планы и развитие городской инфраструктуры.

Заголовок «*Кандидаты стесняются в средствах*» (К, №148-2023) – иллюстрирует использование лексической игры, основанной на многозначности слова «стесняться». Это слово означает как внутреннее чувство смущения, так и практическое ограничение ресурсов. В контексте статьи, заголовок подразумевает, что кандидаты испытывают ограничения в финансировании своих кампаний, что обостряет внимание к проблеме доступности политической конкуренции.

Синтаксическая языковая игра:

В заголовке «*Институт семьи и драка*» (К, №214-2019) сочетается лексическая и синтаксическая игра. Путем замены слова «брака», которое в первоначальной фразе являлось косвенным определением, на слово «драка», которое в заголовке уже выступает в роли однородного подлежащего, кардинально изменяется смысл фразы. Ожиданиями читателя, заменяя слово «брак» на «драка». Эта замена переворачивает традиционное понимание фразы и усиливает интригу перед прочтением статьи.

С точки зрения стилистики, в некоторых заголовках встречаются примеры использования языковой игры с иноязычными вкраплениями:

Заголовок «*In Protvino veritas*» (К, №24-2019) представляет собой макароническую речь, в которой соединяется латинская фраза «*in vino veritas*» (истина в вине) с названием города Протвино. Это сочетание создаёт комический эффект и усиливает интригу, заставляя задуматься о том, как истина может быть «связана» с этим местом. Применение латинского выражения в локальном контексте придаёт заголовку уникальный характер и привлекает к его прочтению

Таким образом, после тщательного изучения и анализа ряда примеров с использованием языковой игры в текстах интернет-издания, можно сделать вывод о том, что в материалах издания «Коммерсантъ» языковая игра используется на разных уровнях, причём каждый из них выполняет свою уникальную функцию в контексте журналистской работы.

Фонетическая игра, безусловно, является одним из наиболее важных и часто используемых приёмов в заголовках. Это не только способствует лёгкости восприятия материала читателем, но и помогает мгновенно привлечь внимание к тексту. Фонетическая игра позволяет сохранить ритм и звучание оригинального выражения, даже если было произведено изменение или замена слов.

Применение прецедентных текстов и феноменов также играет ключевую роль в создании заголовков в «Коммерсанте». Использование известных выражений, цитат или оборотов речи создаёт дополнительный слой ассоциаций, который может мгновенно привести читателя к пониманию контекста.

Тем не менее, следует признать, что использование языковой игры в заголовках может иногда усложнять понимание содержания статей, особенно для тех читателей, которые могут быть не вполне знакомы с прецедентными текстами или специфической терминологией. Это особенно актуально для материалов на политические и экономические темы, где контекст и специфика материала требуют от читателя более глубокого понимания обсуждаемых вопросов.

Распределение видов языковой игры в газете «Коммерсантъ» в процентном соотношении представлено в таблице 2. (см. Таблица 2).

Таблица 2

Процентное соотношение приемов языковой игры в интернет-издании «Коммерсантъ»	
Использование прецедентных феноменов	23,20%
Использование фразеологизмов	26,20%
Фонетическая игра	8,00%
Словообразовательная языковая игра	6,00%
Словообразовательная языковая игра, благодаря которой образуются окказионализмы	20,00%
Лексическая омонимия, основанная на многозначности лексем	10,00%
Синтаксическая языковая игра	3,30%
Стилистическая языковая игра с использованием иноязычного вкрапления	3,30%

2.3. Методическая разработка по теме исследования

Элективный курс «Школа юного филолога» по русскому языку для 9-11 классов

Методические рекомендации

Современная система образования сталкивается с рядом проблем, особенно остро ощущаемых в старших классах. Отсутствие интереса к русскому языку, недостаточная подготовка к устным и письменным экзаменам, разрыв между школьной и вузовской программой - все это требует новых подходов и решений.

1. Учащиеся старшего звена часто воспринимают русский язык как формальный предмет, не видя его практического применения и не осознавая его значимости в жизни. Отсутствие интереса к предмету затрудняет освоение грамматических и стилистических тонкостей, превращая уроки в

неинтересную рутину.

2. Устный экзамен по русскому языку в форме комплексного анализа текста требует не только глубоких знаний, но и умения логически мыслить, аргументированно излагать свои мысли, использовать различные виды речи. Недостаточная подготовка к этому формату делает экзамен серьезным испытанием для многих выпускников.

3. ЕГЭ, несмотря на свою универсальность, часто диктует формальный подход к обучению русскому языку. Упор на тесты и краткие ответы может подавлять творческий потенциал учащихся и не способствовать развитию глубокого понимания языка.

4. Переход от школьной программы к университетской часто сопровождается стрессом и чувством неподготовленности. Школьные знания могут оказаться недостаточными, а учебные методы - неэффективными в новых условиях.

Программа элективного курса «Школа юного филолога» предназначена для учащихся 9-11 классов и предлагает комплексный подход к обучению русскому языку. Её цель – возродить интерес к слову, развить глубокие знания и навыки, необходимые для успешного сдачи экзаменов, поступления в вуз и дальнейшего профессионального развития.

Программа «Школа юного филолога» может быть адаптирована к конкретным требованиям школы и учеников. Например, можно включить в программу изучение истории русского языка, литературы, речевой культуры, а также организовать встречи с известными писателями, журналистами, литературоведами.

Программа обучения, рассчитанная на три года (9-11 классы), создана для школьников, проявляющих интерес к изучению языкознания.

В 9-м классе программа начинается с вводного модуля «Язык и наука о нем. Языки народов мира». Этот этап направлен на стимулирование интереса учеников к изучению языковых явлений. Учащиеся знакомятся с базовыми концепциями и

принципами лингвистики, изучая разнообразие языков и значение языкового многообразия в культуре.

10-й класс посвящен модулю «Система языка». На этом этапе школьники продолжают углублять и расширять свои знания, исследуя различные уровни организации языка, включая его структуру и основные функции. Этот учебный модуль помогает лучше понять, как устроен и работает язык, что способствует глубокому осмыслению его закономерностей и механизмов.

Завершающий, 11-й класс, предлагает модуль «Лингвистика: путь к овладению языком. Вопросы истории языка». Тут учащиеся продолжают расширять свои познания, рассматривая различия между языком и речью и занимаясь изучением истории языка. Важным аспектом этого курса является понимание того, как исторические изменения языка повлияли на современные языковые нормы и правила.

Одним из важных компонентов программы является исследовательская работа под руководством учителя. Школьники имеют возможность проводить собственные исследования, анализировать данные и представлять результаты на научных конференциях.

Кроме того, программа направлена на подготовку учащихся к университетскому обучению и планированию научной деятельности. Школьники получают навыки критического мышления, анализа информации и формулирования научных гипотез, что является важным ресурсом для успешной учебы в дальнейшем.

Включение моего урока-лекции в модуль «Лингвистика: путь к овладению языком. Вопросы истории языка» элективного курса «Школа юного филолога» для 11 класса представляется целесообразным по нескольким причинам. Это позволит не только успешно дополнить и обогатить учебную программу, но и способствовать достижению ключевых целей курса:

- 1) развитие познавательных способностей учащихся. Урок-лекция будет способствовать формированию аналитических и критических навыков, позволяя ученикам глубже понять механизмы и исторические аспекты развития языка.

2) поддержка и развитие мотивации учащихся к изучению русского языка и филологии в целом. Лекция будет подчеркивать важность и значимость гуманитарных наук, а также вдохновлять студентов на дальнейшее изучение и исследование в этой области.

3) ранняя профессиональная ориентация. Урок подчеркнет значимость филологических знаний и навыков в различных профессиональных сферах, поддерживая учеников в их стремлении найти свое призвание и развить нужные компетенции.

Конспект урока к элективному курсу «Школа юного филолога» по русскому языку для 11 класса

Тема урока: «Использование приемов языковой игры на примере заголовков СМИ в интернет-изданиях».

Тип урока: Урок-лекция.

Цели урока:

Образовательные:

1. Познакомиться с понятием языковой игры, ее функциями и приемами использования.

2. Научиться находить языковую игру в текстах СМИ и определять приемы ее использования.

3. Научиться самостоятельно использовать приемы ЯИ.

4. Расширять словарный запас.

Развивающие: развивать внимание, память, логическое мышление, речь, языковое чутье, интерес к предмету русского языка у учащихся.

Воспитательные: воспитывать любовь к родному языку, его красоте и многозначности.

Оборудование: интерактивная доска, компьютер с выходом в интернет для осуществления возможности поиска электронных ресурсы: сайт интернет-издания «Московский комсомолец».

План урока

1. Организационный момент – (1-2 минуты).
2. Актуализация темы – (5 минут).
3. Слушание лекции учителя – (10 минут).
4. Совместный анализ приемов ЯИ – (10 минут).
5. Индивидуальная практическая часть – (10 минут).
6. Подведение итогов урока и рефлексия – (2-3 минуты).

Ход урока

I. Организационный момент.

II. Актуализация темы.

- Ребята, как часто вы читаете газетные статьи или интернет-блоги? Обращаете ли вы внимание на то, какие заголовки эти информационные статьи имеют? Что должно быть в заголовке статьи, чтобы вы обратили на нее внимания и захотели прочитать?

Предполагаемые ответы учеников.

- Заголовок является первым, с чем сталкивается читатель, и его главная задача – привлечь внимание аудитории. Используя необычные выражения, неожиданные фразы или актуальные темы, заголовок должен заинтересовать читателя и побудить его перейти к чтению всей статьи. А чтобы создать креативный заголовок, который привлечет внимание читателей, авторы используют приемы языковой игры. Знаете ли вы, что такое языковая игра?

Предполагаемые ответы учеников.

Сегодня мы и поговорим с вами о таком лингвистическом явлении как языковая игра, узнаем о приемах использования и функциях ЯИ, посмотрим, как она воплощается в текстах СМИ, и попробуем самостоятельно придумать заголовки с использованием ЯИ.

III. Лекция учителя.

Задание для учеников: прослушивая лекцию преподавателя, учащиеся должны составить план, в котором нужно отразить ключевые понятия и тезисы лекции.

В современной науке понятие языковой игры имеет два основных толкования. В широком смысле языковая игра понимается как любая деятельность, связанная с речью. В лингвистике языковая игра рассматривается как «особый вид речевой деятельности, связанный с нарушением языковых норм»

Языковая игра подразумевает нарушение стандартных правил грамматики, лексики или синтаксиса, например: намеренное использование неологизмов, архаизмов, диалектизмов или омонимов. В рамках языковой игры участники придают словам и выражениям новые, ситуативные значения, это позволяет им выйти за рамки привычной семантики и использовать язык более творчески.

Языковая игра представляет собой особый прием, использование которого преследует определенную цель - привлечь внимание, создать яркий образ, акцентировать смысл или придать высказыванию экспрессивность.

Множество лингвистов исследуют это языковое явление, но до сих пор одного точного определения языковой игре сформулировать не удалось. Несмотря на это, лингвисты сходятся во мнении, что ЯИ характеризуется намеренностью и осознанностью. Это означает, что автор осознанно использует элементы игры, чтобы вызвать определенные эмоции и реакции у читателей. Однако успешная языковая игра требует такого же вовлечения и от читателя. Если получатель информации не воспринимает элементы игры или считает их нарушениями языковых норм, то цель игры не может быть достигнута.

Языковая игра может применяться в различных ситуациях, будь то художественная литература, реклама или даже общение в повседневной жизни. Она позволяет автору выразить свою индивидуальность, создать оригинальный стиль и привлечь внимание аудитории. Часто такие игры используются в рекламных слоганах или заголовках статей.

Одной из отличительных функций языковой игры является достижение комического эффекта. Целью этой функции является улучшение взаимосвязи между адресантом и адресатом в коммуникативной ситуации. Также приемы языковой игры могут использоваться для выражения оценки, передачи

определенной манипулятивной информации или для создания новых языковых конструкций.

Также ЯИ имеет маскировочную или эвфемистическую функцию. То есть языковая игра может скрывать истинное значение с целью соответствия культурным нормам, позволяя тем самым избегать прямого упоминания табуированных или неприемлемых тем.

Кроме того, помимо уже перечисленных функций, некоторые лингвисты выделяют и манипулятивную функцию языковой игры. Эта функция особенно популярна в политическом дискурсе, где структурные особенности языковой игры могут использоваться для манипулирования восприятием аудитории и достижения определенных целей.

Языковая игра может воплощаться на разных уровнях языка: фонетическом («Все вернулось на торги своя»), морфологическом («Где добылась, там и пригодилась»), словообразовательном («Сценный подарок»), синтаксическом («Институт семьи и драка»). Также ЯИ может основываться на обыгрывание прецедентных феноменов. В качестве прецедентных феноменов могут использоваться пословицы, названия художественных произведений, название художественных фильмов, крылатые слова – строчки из стихотворных текстов, современных песен.

Примерный план, записанный учениками:

1. Языковая игра в широком и узком понимании.
2. Намеренное нарушение языковых норм как главный принцип ЯИ.
3. Вовлечение и адресанта, и адресата коммуникативной ситуации.
4. Функции языковой игры.
5. Уровни и приемы использования языковой игры.

IV. Совместный анализ приемов ЯИ.

- Для того чтобы лучше разобраться в приемах использования языковой игры, обратимся к примерам, взятым из интернет-издания газеты «Московский комсомолец». Проанализируем способы воплощения языковой игры в заголовках на примере текстов СМИ.

Ученикам предлагаются названия заголовков с краткой выжимкой содержания статьи. Им предлагается вместе с учителем понять, на чем основывается языковая игра, и как содержание статьи отражается в ней.

«Школа, дети, два ножа»

Заголовок отсылает читателей на название известного фильма «Карты, деньги, два ствола». Сюжет статьи посвящен проверке металлоискателей и школьной охраны при проносе школьником ножа в рюкзаке. В данном случае автор статьи полностью заменяет компоненты высказывания, сохраняя синтаксическую структуру и смысловую нагрузку высказывания, что создает параллель между проблемами школы и детей, и криминальной тематикой фильма. Использование прецедентного феномена, который не называется автором, но явно подразумевается, привлекает внимание читателя и придает статье более острый характер.

«Мама за семью печатями»

Заголовок, в котором используется аллюзия на устойчивое выражение «тайна за семью печатями», символизирующее что-то хорошо охраняемое или труднодоступное. В данном случае, слово «тайна» заменено на «мама», что усиливает ассоциации с официальной секретностью и закрытостью информации о биологических матерях, процесс поиска которых полон бюрократических препятствий.

«Россия офанатела!»

В заголовке создается новое слово посредством префиксацию жаргонного глагола «фанатеть». Добавление приставки «о» к глаголу создает новое слово «офанатела», что привлекает внимание и добавляет положительную коннотацию заголовку. Он отражает радостные эмоции, изложенные в статье, связанные с прибытием международных фанатов футбола в Россию во время Чемпионата мира.

«Химия отношений»

Языковая игра также опирается на многозначность слова «химия». Слово, имеющее несколько значений, используется автором для создания сложности

восприятия заголовка. Оно может указывать на межличностные взаимодействия, но на самом деле связано с химическими веществами в контексте статьи об атаках.

V. Индивидуальная практическая часть.

1. Словообразовательная игра, суть которой заключается в том, чтобы придать новый забавный смысл обычным словам.

Ученикам дается набор слов, которым учащиеся должны придумать новые значения, например: ухажер – любитель ухи.

Парус (пара усов), борода (стихотворение «ода» о лесе «бор»), Воронеж (семейная пара из вороны и ежа), горизонт (костёр на зонте), фасоль (мелодия из двух нот), кисель (кошка на дереве), балалайка (танцевальный вечер для собак), промокашка (каша по рекламной акции), нахлебник (сливочное масло).

2. Задание, которое поможет повысить словарный запас и потренироваться в выявлении прецедентных феноменов и фразеологизмов.

Учащимся предлагаются заголовки из интернет-издания газеты «Московский комсомолец», в которых приемы использования языковой игры строятся на использовании прецедентов текстов и фразеологизмов. Учащиеся должны восстановить изначальный вариант устойчивого выражения.

«Государство кривых зеркал» (сказка В. Губарева «Королевство кривых зеркал»), «Вагончик тронется, Ильич останется» (строка из песни «На Тихорецкую состав отправится» из фильма Э. Рязанова «Ирония судьбы, или С легким паром!»), «Уж сердце осенью дышало» (строка из стихотворения А. С. Пушкина «Уж небо осенью дышало»), «Служить бы рад. Без границы тошно!» (афоризм из комедии А.С. Грибоедова «Горе от ума», принадлежащий главному герою Чацкому), «Нас не угонят!» (строка из песни группы Тату «Нас не догонят»), «Девочки для битья» (фразеологизм «мальчик для битья»).

VI. Подведение итогов урока.

Обсуждение, как использование языковой игры может влиять на успех новостного сообщения в эпоху информационной перегрузки. Важность умения

анализировать средства массовой информации с точки зрения не только содержания, но и формы подачи.

Домашнее задание: найти 3 различных заголовков, которые используют разные приемы языковой игры, проанализировать их. Предложить свои заголовки этих статей, написанные с использованием языковой игры (дополнительное задание).

2.4. Выводы по второй главе

Анализ языковой игры в статьях интернет-изданий «Коммерсантъ» и «Московский комсомолец» показал основные приемы, используемые для создания уникального текста. Оба издания активно используют лексико-семантические приемы и часто берут за основу заголовков прецедентные тексты, обогащая их новым контекстом и смыслом. Эффективное использование таких приемов помогает формировать особый стиль этих средств массовой информации, делая их привлекательными для читателей.

В частности, рассмотрение примеров в «Коммерсанте» выявило высокую долю приемов, основанных на модификации прецедентных текстов — около 50% случаев. Почти каждый второй из них подразумевает изменение элементов, включающее отсылки на художественную литературу, популярные песни, названия фильмов, а также известные пословицы и выражения литературных персонажей. Примерно в 10% случаев тексты были полностью изменены, но сохранили первоначальную структуру. Часто встречается трансформация фразеологизмов как прием использования языковой игры, где примерно 16% случаев включают частичные изменения в их составе, демонстрируя глубокое понимание языка и культуры.

Языковая игра на фонетическом и лексическом уровне в публикациях «Коммерсанта» встречается в 16% текстов. Эти приемы часто включают использование слов с похожими фонетическими и морфемными характеристиками, что добавляет текстам комический или иронический эффект.

Кроме того, встречается использование полисемии слов, что позволяет создавать каламбуры, этот прием придаёт текстам остроту и усиливает интригу при прочтении заголовков.

Тем временем, издание «Московский Комсомолец» также активно использует различные языковые приемы, делая свои тексты эмоционально насыщенными и запоминающимися. Одним из наиболее распространенных приемов здесь является трансформация фразеологических оборотов с изменением слов или структуры фразы.

Использование приемов ЯИ на словообразовательном уровне, формирующих новые слова или окказионализмы, является важным аспектом, который придает текстам оригинальность и креативность, делая их более привлекательными для читателей. Кроме того, фонетические игры, основанные на созвучии слов, применяются в текстах, хоть и в меньшей степени, что отражает разнообразие стилей в журналистике. Эти приемы способствуют формированию уникального стиля издания «Московский Комсомолец».

Особенно важно отметить, что языковые игры чаще всего встречаются в заголовках статей указанных изданий, в то время как в основном тексте они практически не используются. Это еще раз подтверждает то, что ключевая роль заголовков состоит именно в привлечении внимания читателей.

Значимость заголовков объясняется их двойной функцией: информативной и экспрессивной. Авторы уделяют особое внимание разработке заголовков, стремятся сделать их яркими, запоминающимися и оригинальными, используя разнообразные приемы языковой игры для достижения этих целей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Феномен языковой игры представляет собой многоаспектное явление, тесно связанное с различными областями жизнедеятельности человека. Его изучение выходит за пределы лингвистики и включает такие дисциплины как психология, культурология и социология.

Выпускная квалификационная работа посвящена изучению использования приемов языковой игры в текстах средств массовой информации. Актуальность исследования обусловлена пристальным вниманием к изучению лингвистических особенностей в медиатекстах со стороны отечественных и зарубежных ученых, стремительным развитием медиа и широтой границ использования лингвистических возможностей в медиа.

Анализ работ отечественных лингвистов, проведенный в первой главе, позволяет осознать, что трудности понимания феномена языковой игры возникают из-за относительно недавнего появления этого понятия. Изучение лингвистического явления все еще находится на стадии развития. И каждое новое научное исследование, новый материал, который изучает явление языковой игры, оказывает влияние на наше понимание этого феномена. Лингвисты сходятся во мнении, что ЯИ характеризуется намеренностью и осознанностью: автор осознанно использует элементы игры, чтобы вызвать определенные эмоции и реакции у читателей. Успешная языковая игра требует обязательного вовлечения и от читателя.

Цель игры не может быть достигнута, если получатель информации не воспринимает элементы игры или считает их нарушениями языковых норм

Языковая игра может применяться в различных сферах общения, будь то художественная литература, реклама или даже общение в повседневной жизни. Она позволяет автору показать свою индивидуальность, создать оригинальный стиль, тем самым привлечь внимание аудитории. Часто такие игры используются в рекламных слоганах или заголовках статей.

Языковая игра служит важным инструментом для выражения эмоциональности. Она усиливает воздействие на адресата, что способствует эмоциональной окраске медийного текста и передает авторское отношение к предмету обсуждения.

Целью исследования было изучение способов использования языковой игры в текстах интернет-изданий. В рамках исследования были определены и описаны функции языковой игры, а также проведен детальный анализ приемов её реализации в современных текстах, выбранных за последние 6 лет методом случайной выборки. Результаты анализа были систематизированы в виде таблиц, показывающих процентное распределение различных приемов использования языковой игры в анализируемых текстах.

Анализ материала показал, что в интернет-издании газеты «Московский комсомолец», наиболее активно используется прием трансформации прецедентных феноменов для создания языковой игры в заголовках («Аттракцион театральной щедрости», «Понедельник начинается в среду», «Здесь будет город-яд»). В основе такой языковой игры используются следующие прецедентные феномены: пословицы, названия художественных произведений, название художественных фильмов, крылатые слова – строчки из стихотворных текстов, современных песен.

В интернет-издании газеты «Коммерсантъ» самым часто встречающимся приемом использования языковой игры является изменение компонентов во фразеологизмах («В Сирии подлили яда в огонь», «Вот что мост животворящий делает»). В «Коммерсанте» используются такие приемы языковой игры, которые не нашли отражения в издании газеты «Московский комсомолец»: словообразовательная языковая игра, благодаря которой образуются окказионализмы; синтаксическая языковая игра; стилистическая языковая игра с использованием иноязычного вкрапления.

Языковая игра в заголовках исследуемых материалов выполняет следующие функции: эмотивную («Девочки для битья»), комическую («Служить бы рад. Без заграницы тошно!»), лингвопознавательную («In Protvino veritas»),

эвфемистическую («Здесь будет город-яд»), защитную («Школа, дети, два ножа»).

На основе теоретических и практических исследований была разработана методическая часть выпускной квалификационной работы. Урок-лекция содержит в себе теоретический материал, описывающий феномен языковой игры, на основе которого учащимся предлагается выполнить анализ приемов использования ЯИ в заголовках СМИ. В конспект включена словообразовательная игра, благодаря которой ученики развивают творческое мышление. И задание, которое помогает увеличить словарный запас, с помощью узнавания прецедентных феноменов и фразеологизмов.

Перспектива дальнейшего исследования состоит в том, что СМИ постоянно развиваются, создавая новые способы преподнесения информации. Изучение феномена языковой игры поможет выявить, как преобразуются тексты в ответ на изменения в социально-общественной сфере. Языковая игра используется для привлечения внимания, увеличивая эффективность сообщений. Исследование этих методов может помочь понять, как формируется общественное мнение. Продолжение исследования как классических, так и новых медиаформ, гарантирует обнаружение интересных языковых инноваций. Это может включать изучение интернет-мемов, хэштегов, интернет-жаргона и т.д.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык (К проблемам языковой картины мира) // Вопросы языкознания. 1987. № 3. - С. 3 -20.
2. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. М.; «Эксмо», 2013. 352 с.
3. Болдарева Е.Ф. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. 2010. № 4.
4. Вартанова Е.Л. Медиаэкономика зарубежных стран. М.: Аспект-Пресс, 2003. 335 с.
5. Ведомости: сайт. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.vedomosti.ru/>. Дата обращения. 03.05.2024.
6. Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Избр. философские работы. М.: Гнозис, 1994. Ч. 1.
7. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. М.: КомКнига, 2007. 144 с.
8. Гридина Т.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность. Екатеринбург, 2002. С. 26-27.
9. Дедушкина Т.А. Языковая игра: современное состояние вопроса // Studia Linguistica, 2012, Вып. 6. С. 88-92.
10. Егорова О.С., Кириллова О.А. Феномен языковой игры в медиадискурсе: когнитивный аспект // Ярославский педагогический вестник. 2013. С. 159-165.
11. Засурский Я.Н. Система средств массовой информации России. М., 2010.
12. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М., 1983. С. 172-214.
13. Зырянова И.П. Прецедентные феномены в заголовках российской и британской прессы: 2005-2009 гг.: дисс. канд. филол. наук. Екатеринбург, 2010. 239 с.

14. Ильясова С. В. Об одном модном приеме языковой игры // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. 2011. С. 107-111.
15. Ильясова С. В. Языковая игра: словообразовательная, графическая, орфографическая (на материале текстов современных российских СМИ) // Медиалингвистика. 2015. № 1 (6). С. 91–100.
16. Ильясова С.В. Игровые способы и приемы выражения социальной оценочности в языке современных российских сми // Политическая лингвистика. 2014. С. 243-247.
17. Ильясова С.В. От коллажа до эпатажа: к оценке словотворчества в языке современных российских сми // Экология языка и коммуникативная практика. 2016.
18. Ильясова С.В., Амири Л.П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. М.: Флинта: Наука, 2013. 294 с.
19. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием. М.: Алгоритм, 2015. 447 с.
20. Киселева Н.А., Жаркова Е.С. Прецедентные феномены в газетных сми малого и большого города // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2017. С. 88-90.
21. Кожина М.Н. Стилистический энциклопедический словарь русского языка. М.: Флинта; Наука, 2006. 696 с.
22. Коммерсантъ: сайт. [Электронный ресурс] URL: <https://www.kommersant.ru/>. Дата обращения 25.04.2024.
23. Коновалова Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монография / М-во образования и науки Российской Федерации, Федеральное агентство по образованию РФ. Владивосток: изд-во ВГУЭС, 2008. 195 с.
24. Костомаров В.Г. Русский язык на газетной полосе. М.: Издательство МГУ, 1971. 268 с.
25. Красных В.В. и др. Когнитивная база и прецедентные феномены в

системе других единиц и в коммуникации // Вестник Московского университета Сер. 9. Филология, 1997. № 3. С. 62-85.

26. Кузнецова М.В. классификация приемов языковой игры // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сб. ст. по мат. LXIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 3(63). URL: [https://sibac.info/archive/guman/3\(63\).pdf](https://sibac.info/archive/guman/3(63).pdf) (дата обращения: 02.03.2024).

27. Куманицина Е.И. Феномен языковой игры в сми // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание. 2005. С. 165-168.

28. Курганова Е.Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте: автореф. дис. канд. филол. наук. Воронеж, 2004. 121с.

29. Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1990. 658 с.

30. Лисоченко Л.В., Лисоченко О.В. Языковая игра на газетной полосе (в свете металингвистики и теории коммуникации) // Эстетика и поэтика языкового творчества. Таганрог, 2000. С. 128-140.

31. Международный научный журнал «Медиалингвистика». №3 (13). 2016. С. 19-32.

32. Московский комсомолец: сайт. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.mk.ru/>. Дата обращения 29.04.2024.

33. Нухов С. Ж Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. на соис. учен. степени док. филол. наук. М., 1997. 39 с.

34. Покровская Е. В. Понимание современного газетного текста (Прагматический аспект). М., 2003. 252 с.

35. Пыстина О.В. Функционирование языковой игры в региональных молодежных СМИ // Журналистский ежегодник. 2015. С. 137-141.

36. Пыстина О.В. Языковая игра в коммуникативном пространстве и интернета (на материале региональных сетевых сми) // Вестник Сыктывкарского университета. Серия гуманитарных наук. 2019. С. 231- 239.

37. Пыстина О.В. Языковая игра как прием в заголовочных комплексах региональных изданий // Вестник Сыктывкарского университета. Серия гуманитарных наук. 2014. С. 203-212.
38. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
39. Сарокин А.А. Массовое сознание: сущность, структура, проблема манипуляции // Вестник БГУ. 2013. № 1. С. 16-26.
40. Сковородников А.П. Игра как приём текстопорождения. Коллективная монография под ред. А.П. Сковородников. Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2010. 341 с.
41. Славгородская Т.А. Интертекстуальность как один из видов языковой игры в масс-медиа // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2009.
42. Стернин И.А. Введение в речевое воздействие. Воронеж: Кварта, 2001. 252 с.
43. Стрельчук В.Г. Языковая игра на газетной полосе // Вестник Московского государственного университета печати. 2015. С. 144-148.
44. Шаховский В.И. Лингвистическая теория эмоций. М.: Гнозис, 2008. 414 с.