

# ГРАФИЧЕСКАЯ ИГРА В СОВРЕМЕННЫХ РОССИЙСКИХ И БОЛГАРСКИХ СМИ

*Радослав Минков*

В статье се разглеждат два вида графична игра, която е една от новите форми на езикова игра – важна особеност на съвременната публицистика. Изследването се провежда върху материал от руски и български обществено-политически издания.

**Ключови думи:** медиен език, езикова игра, графична игра, капитализация, графохибридизация

The article considers the graphics game – one of the new forms of the language game – an important feature of the contemporary media text. The study is conducted on material from Russian and Bulgarian socio-political editions.

**Keywords:** media language, language game, graphics game, capitalization, graphic hybridization

Язык современных СМИ как «зеркало современного языка» является объектом многочисленных исследований. Внимание ученых привлекают различные средства, направленные на достижение экспрессивности – важнейшей характеристики этого языка.

К средствам экспрессивности относятся и различные формы языковой игры – окказиональные слова и словосочетания, каламбуры, трансформации фразеологизмов и цитат, метафоры и т.д.

В последние годы особое внимание уделяется одной из новых форм языковой игры – *графической игре* (далее – ГИ).

В монографии С.В. Ильясовой и Л.П. Амири «Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы» ГИ определяется как манипулирование средствами графики, к которым относят: буквы, знаки препинания (Ильясова, Амири 2009: 56).

О средствах графики, используемых в СМИ, Е.В. Дзякович пишет следующее: «К параграфемным элементам в печатном тексте относятся особенности шрифтового выделения и варьирования, надстрочные и подстрочные значки, различные “звездочки”, отточия и другие способы графической рубрикации текста, а в широком понимании текста – математические значки, буквы других алфавитов и, конечно же, знаки препинания» (Дзякович 2001: 121).

С.И. Сметанина, говоря о ГИ, подчеркивает ее важную роль в медиатексте: «Если в разговорной речи колорит языковой игры подкрепляется мимикой, жестом, интонацией, то в письменном тексте эти ситуативные ресурсы игры восполняются «прорисовыванием» слова. Под графической игрой мы понимаем шрифтовую, цветовую, пространственную, пунктуационную (кавычки, скобки, тире, дефис) актуализацию элемента, организующего новое слово. Суть графической игры в выделении той части слова, которая должна быть воспринята как активный элемент, формирующий оригинальный смысл» (Сметанина 2002: 204).

В книге «Езиковата игра в съвременната публицистика» Л. Цонева определяет игру с графикой как «неязыковое средство достижения экспрессивности, характерное прежде всего для газетного текста». Активизацию проявлений ГИ в конце XX века и особенно в начале XXI века, по ее мнению, можно объяснить рядом причин. К ним можно отнести, например, более широкое использование возможностей компьютерной техники, а также конкуренцию электронных СМИ, в которых свободно сочетаются вербальные и невербальные средства выражения содержания и воздействия на адресата (Цонева 2000: 151).

Важным, на наш взгляд, можно считать и мнение С.И. Сметаниной об активизации графики в современных СМИ: «Подключение техники печати к формированию смысла, вероятно, реакция на особенность современного мировосприятия: массовое сознание отдает предпочтение визуальным знакам» (Сметанина 2002: 204).

Разнообразные типы ГИ описаны, например, в работе Т.В. Поповой (Попова 2009); она выделяет монографиксацию, кодографиксацию, типографиксацию и т.д.

Основными среди них, по нашим наблюдениям, можно считать *капитализацию* и *графогибридизацию*, которые рассмотрим в настоящей работе. В качестве иллюстраций будут приводиться примеры из авторской картотеки, выписанные из медиатекстов, опубликованных в российских и болгарских печатных изданиях.

Приступая к анализу, отметим две важные особенности ГИ.

Во-первых, случаи ГИ встречаются обычно в заглавии, которое, как известно, является очень важным элементом композиции медиатекста и выполняет в нем различные функции, в том числе оценочно-экспрессивную. Для достижения этой функции в текстах СМИ, в том числе в заглавии, используются различные неязыковые и языковые средства, среди которых важное место занимает языковая игра вообще и ГИ в частности.

Во-вторых, выделенный сегмент очень часто используется для создания более сложных форм языковой игры – каламбуров (столкновения разных значений слов, паронимов, омонимов), окказиональных слов, игры с цитатами (в которых выделяется новый фрагмент цитаты, создающий игровой эффект) и т. д. Эти более сложные формы языковой игры можно понять только в очень широком контексте, поэтому они должны быть предметом особого исследования.

### *1. Капитализация*

Капитализация представляет собой выделение сегмента слова шрифтом, отличным от основного шрифта.

При капитализации выделенный сегмент чаще всего представляет собой имя существительное, имеющее различное значение. Высокой частотностью отличаются имена собственные – антропонимы, топонимы, другие онимы (названия различных организаций, спортивных команд, телевизионных передач, автомобилей).

I. 1. Выделение антропонима – самая распространенная разновидность капитализации. Активнее всего таким образом обыгрываются имена известных политических деятелей – президентов, премьер-министров, лидеров политических партий и т.д.; они играют важную роль в общественно-политической жизни и занимают особое место в сознании современных людей.

Частота обыгрывания антропонима зависит, как правило, от значимости самого политического субъекта – носителя имени. Важно также отметить, что ГИ, как и языковая игра в целом, направлена чаще всего на дискредитацию носителя имени, на негативную оценку его действий, которую, разумеется, можно найти в широком языковом и неязыковом контексте.

Многочисленны примеры с выделением сегмента, который представляет собой фамилию политического субъекта:

*БУШующий антитеррор* [Итоги 2004/29] – о первом президентском мандате Джорджа Буша-младшего.

*ПоБУШуем* [Итоги 2004/45] – о втором сроке президента Джорджа Уокера Буша и отношениях США с Россией.

*БУШечное мясо* [АиФ 2004/37] – об американских солдатах в Ираке.

*ШАНЦЕВый инструмент* [Итоги 2005/32] – о московском вице-мэре Валерии Шанцеве и его назначении на пост губернатора Нижегородской области.

*МОДИфикация на индийската политика* [Тема 2014/18] – о кандидате на пост премьер-министра Индии Нарендре Моди.

К более редким случаям игры с личными именами политических субъектов можно отнести следующие:

*Рост УГОномики* [Итоги 2013/15] – о президенте Венесуэлы Уго Чавесе.

*МИХОнизмы власти* [Итоги 2004/1] – о приходе к власти Михаила Саакашвили.

Добавим к этой группе примеры с другими известными фамилиями и именами писателей, режиссеров, литературных героев и т.д.:

*БРАУНовское движение* [Итоги 2005/33] – о популярности писателя Дэна Брауна на российском литературном рынке.

*КАМАкадзе* [Итоги 2005/12] – об известном режиссере Каме Гинкасе.

*ГАРРИмычный* [Итоги 2007/27] – о выходе заключительной книги о Гарри Поттере.

*МЕЙНстрим* [Итоги 2006/24] – о лауреате Притцкеровской премии Томе Мейне.

Имена и фамилии спортсменов, которые часто встречаются в СМИ, тоже включаются в ГИ:

*ДИКое начало* [АиФ 2010/36] – о первом официальном матче сборной России по футболу под руководством Дика Адвоката.

*МОЗГОВОй штурм* [АиФ 2014/37] – о профессиональном баскетболисте Тимофее Мозгове и его анализе состояния российского баскетбола.

*КАКАфония за четверть миллиард* [Тема 2009/3] – об отказе футболиста Кака перейти в английский клуб «Манчестер» из итальянского клуба «Милан».

*Луда е-МОЦИ-я!* [Преса/28.08.2014] – о решающей роли защитника болгарского футбольного клуба «Лудогорец» Космина Моци в матче с румынским клубом «Стяуа».

I. 2. Обыгрывание топонимов, как правило, имеет ситуативный характер и связано с экстралингвистическими факторами. Даже недлительное во времени событие в определенном месте, которое имеет большое значение для общественной жизни, может привести к активизации словотворчества с его названием.

В качестве примера здесь можно привести активное обыгрывание топонима *Канн (Канны)* накануне и во время проведения международного кинофестиваля:

*НаКАННуне* [Итоги 2006/33] – о российском искусстве на фестивале в Каннах.

*Вне КАННкуренции* [Итоги 2011/21] – о новом фильме режиссера Андрея Звягинцева на фестивале в Каннах.

*Не КАННули* [Итоги 2013/20] – о российском павильоне на фестивале в Каннах.

Обыгрывание топонима *Сочи* тоже активизируется периодически – накануне и во время проведения кинофестиваля «Кинотавр»:

*ПропеСОЧИл* [Итоги 2009/24] – о двадцатом юбилейном фестивале «Кинотавр».

Кроме того, употребление топонима *Сочи* активизировалось и в связи с проведением Олимпийских игр в этом городе:

*Собрание СОЧИнений* [Итоги 2014/1] – о подготовке к Олимпиаде в городе Сочи в 2014 году.

I. 3. В рассмотренном нами материале есть и множество примеров с обыгрыванием различных других онимов – названий культурных и спортивных мероприятий, музыкальных групп, телевизионных передач, кинофильмов, спортивных команд и т.д.:

*НИКА*гда не говори никогда [Итоги 2003/16] – о церемонии вручения премий «Ника» (здесь приходится говорить об осложнении ГИ, которая сочетается с трансформацией цитат (прецедентных текстов); в конкретном примере использовано заглавие популярного кинофильма о Джеймсе Бонде).

*ОСКАР*бление по-американски [Итоги 2004/4] – о скандале с хищением просмотрных копий во время подготовки к церемонии вручения премии «Оскар».

*РЕАЛ*ьный ответ Абрамовичу [Итоги 2004/8] – о готовности Романа Абрамовича заплатить мадридскому клубу «Реал» полную компенсацию за приобретение трех ведущих игроков.

*РЕАЛ*ити шоуто свършии [Тема 2005/3] – о кризисе в мадридском клубе «Реал».

*Гонзо* спазарЕН [Тема 2002/28] – о переходе футболиста Георгия Иванова (по прозвищу Гонзо) из болгарского клуба «Левски» во французский клуб «Рен».

В рамках третьей группы следует обратить внимание на выделение онимов, выраженных аббревиатурами. Частотность аббревиатур в СМИ вполне объяснима: в общественно-политической жизни России и Болгарии важное место занимают национальные и международные организации, институты, программы и т.д., что обуславливает активное употребление их названий в СМИ, а также их включение в различные формы языковой игры.

Аббревиатуры очень удобны для графического выделения. Отметим, что в нашей картотеке есть множество примеров такого выделения:

*Напрасные оПАСЕ*ния [Итоги 2008/41] – о принятии в ПАСЕ резолюции по Южной Осетии и Абхазии (ПАСЕ – Парламентская ассамблея Совета Европы).

*Рано РАДО*ваться [Итоги 2008/14] – о рабочем заседании совета Региональной антидопинговой организации (РАДО) стран Восточной Европы.

*Открытая РАНа* [Итоги 2007/14] – о сложных взаимоотношениях между Российской академией наук (РАН) и правительством.

*ВТОрой пошел* [Итоги 2013/34] – о последствиях вступления России во Всемирную торговую организацию (ВТО).

*СЕМеен портрет* [Тема 2004/12] – о составе Совета, контролирующего работу СМИ (по-болгарски СЕМ – Съвет за електронни медии).

*Как се ПИПат 500 млн. лв.* [Тема 2014/17] – о программе распределения бюджетных средств (по-болгарски ПИП – Публична инвестиционна програма).

*ДОИлка за богати* [Тема 2008/29] – о дирекции оперативного розыска (по-болгарски ДОИ – Дирекция за оперативно издирване).

*ИзЦИКляне на паркетните партии* [Тема 2011/33] – об исключении Центральной избирательной комиссией (ЦИК) некоторых партий.

## *II. Графогибридизация*

Этот термин предложен Т.В. Поповой, которая считает, что графогибридизация – это «оформление новообразований с помощью графических средств разных языков» (Попова 2007: 231).

Графогибридизация – один из новых типов ГИ. Ее активизацию в последние годы можно объяснить «вторжением» множества иноязычных элементов в современный русский и в современный болгарский языки.

Как отмечают многие авторы, использование двух алфавитов – кириллицы и латиницы – яркое средство привлечения внимания и создания особой выразительности.

Именно к таким средствам можно отнести следующий пример:

*Парламент или парламEND* [Тема 2013/40] – о политическом кризисе в Болгарии, который привел к роспуску парламента.

В графогибридизацию включаются и различные онимы:

*SHELLковский путь* [Итоги 2009/31] – о партнерстве между Россией и нефтяной компанией Shell.

*Totalный подход* [Итоги 2009/18] – о нефтегазовых проектах французской компании Total E&P Russie.

*Всем PISAть!* [Итоги 2013/50] – о рейтинге качества образования в разных странах мира, который проводился с помощью программы PISA (Programme for International Student Assessment).

*Вебологична катастрофа* [Тема 2007/28] – об организованном через Интернет флешмобе в Софии.

*Измислен свят* [Тема 2002/11] – о качествах претенденток, прошедших финальный этап кастинга в конкурсе «Мисс Болгария 2002».

Прием графогибридации можно считать характерной особенностью идиостиля определенных изданий, например, журнала «Итоги». Особо следует отметить его активность в рубрике «Автомобили», что, по нашему мнению, обусловлено самим содержанием текстов – в данной рубрике появляются прежде всего материалы о новинках западной техники:

*Кто тут GLАвный?* [Итоги 2013/34] – о новом автомобиле Mercedes GLA.

*В STIхотворной форме* [Итоги 2013/34] – о спортивном подразделении Subaru – STI.

*Извержение Vulcana* [Итоги 2009/15] – об автомобиле класса люкс под названием F&M Vulca S.

*Секреты PIVOарения* [Итоги 2011/47] – об автомобиле Nissan Pivo 3.

В заключение подчеркнем еще раз необходимость более подробного изучения как рассмотренных выше, так и других разновидностей ГИ, которые остались за рамками настоящего сообщения (кодографикации, типографикации, инетографикации и т.д.).

## Библиография

*Дзякович 2001*: Дзякович, Е. Возможности пунктуации и параграфемии в современной печатной рекламе. – В: Словарь и культура русской речи. К 100-летию со дня рождения С.И. Ожегова. Москва: Индрик, 2001, 121–126.

*Ильясова, Амири 2009*: Ильясова, С., Амири, Л. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. Москва: Флинта-Наука, 2009.

*Попова 2007*: Попова, Т. Графодеривация в русском словообразовании конца XX – начала XXI в. – В: Русский язык: исторические судьбы и современность. III Международный конгресс исследователей русского языка: Труды и материалы. Москва: Макс Пресс, 2007, 230–231.

*Попова 2009*: Попова, Т. Креализованные дериваты как элемент русской письменной коммуникации рубежа XX-XXI вв. – В: Лингвистика креатива. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2009, 147–175.

*Сметанина 2002*: Сметанина, С. Медиа-текст в системе культуры. Санкт-Петербург:

Издательство Михайлова В.А., 2002.

*Цонева 2000*: Цонева, Л. Езиковата игра в съвременната публицистика. Велико

Търново: Фабер, 2000.