

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА И ВОЗМОЖНОСТИ ЕЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ПРИ  
ПЕРЕВОДЕ ЗАГОЛОВКОВ МЕДИАТЕКСТОВ

Выпускная квалификационная работа  
по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение  
(по отраслям)  
профилю подготовки Сервис  
профилизации «Перевод и реферирование в сфере  
профессиональной коммуникации  
(английский язык)»  
Идентификационный код ВКР: 053

Екатеринбург 2019

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»  
Институт психолого-педагогического образования  
Кафедра германской филологии

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:

Зав. кафедрой ГФ

\_\_\_\_\_ Б.А. Ускова

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**  
**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА И ВОЗМОЖНОСТИ**  
**ЕЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ПРИ ПЕРЕВОДЕ**  
**ЗАГОЛОВКОВ МЕДИАТЕКСТОВ**

Исполнитель:

Обучающийся(ая) группы ИПК – 401 Дресвянкина В.В \_\_\_\_\_  
(Ф.И.О.) (подпись)

Руководитель \_\_\_\_\_ к. филол. наук, проф. Знаменская Т.А.  
(подпись) (Ф.И.О., ученая степень, звание)

Консультант методического  
раздела

\_\_\_\_\_ (подпись) \_\_\_\_\_ (Ф.И.О., ученая степень, звание)

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_ к. пед. Наук, доцент, Фоминых М.В.  
(подпись) (Ф.И.О., ученая степень, звание)

Екатеринбург 2019

## РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа выполнена на 66 страницах, содержит 39 источников литературы и 2 приложения, выполненных на 6 страницах.

**Ключевые слова:** языковая игра, уровни языка, заголовки статей СМИ, перевод, переводческие трансформации.

**Объект исследования:** заголовки англоязычных статей, содержащие в себе элементы языковой игры.

**Предмет исследования:** непосредственно виды языковой игры в английских заголовках и способы ее воспроизведения на русский язык.

**Цели работы:** изучение такого понятия как языковая игра, ее классификация, а также роль переводческих трансформаций в сохранении игры слов при переводе с английского языка на русский.

### **Основные задачи:**

1. Дать определение понятию «языковая игра».
2. Рассмотреть основные проблемы теории языковой игры.
3. Изучить особенности языковой игры на разных уровнях языка.
4. Определить виды и функции языковой игры, а также основные способы перевода.
5. Определить роль языковой игры в социокультурном пространстве.
6. Провести сопоставительный анализ видов языковой игры в английских заголовках и их русских переводов, определить способ перевода.

## Содержание

<b>Введение</b> .....	3
<b>Глава 1. Теоретические основы понятия «языковая игра»</b> .....	6
1.1 Языковая игра как лингвистическое явление .....	6
1.2 Особенности языковой игры на разных уровнях языка.....	12
1.3 Современные направления изучения языковой игры .....	32
<b>Выводы</b> .....	37
<b>Глава 2. Использование языковой игры в заголовках СМИ</b> .....	38
2.1 Специфика языковой игры в медиaprостранстве.....	38
2.2 Возможности воспроизведения языковой игры при переводе заголовков медиатекстов: сравнительный анализ английских и русских заголовков .....	40
2.3 Анализ видов переводческих трансформаций, используемых при переводе заголовков англоязычных СМИ.....	49
2.4 Использование материалов СМИ в преподавании и изучении английского языка.....	51
<b>Выводы</b> .....	54
<b>Заключение</b> .....	55
<b>Список литературы</b> .....	57
<b>Приложение 1</b> .....	62
<b>Приложение 2</b> .....	66

## Введение

Язык как средство коммуникации невероятно переменчив. Буквально, он претерпевает изменения каждый день. Человечество развивается, создавая научно-технический, культурный и социальный прогресс. Особенно сейчас, в наше время, становится все труднее угнаться за новшествами практически во всех сферах. Но вместе с человеком движется вперед в развитии и язык, который он использует для создания успешных коммуникаций на работе и в быту. Мы общаемся, разговариваем, пишем письма, используем различные стили, выбирая подходящий в зависимости от ситуации. Поэтому язык так многогранен и разносторонен, человек подстраивает его под свои нужды, подбирая из огромного списка нужные слова. В конце 20 века язык претерпевает наибольшие изменения – именно в этот период язык становится более раскрепощенным, свободным, он дает возможность в самой полной мере открыто выразить наши эмоции и чувства, внедрять в него элементы языковой игры, что наделяет язык еще большей экспрессией и яркостью.

Прагматика, присущая публицистическому стилю, сменяется той самой экспрессией, язык СМИ становится все более либеральным и приближенным к реалиям читателей. Почти в каждой газетной статье мы теперь можем наблюдать использование иностранных слов, употребление так называемой сниженной лексики, стремление автора к высказыванию собственной позиции в излагаемом им тексте. Сейчас языковая игра распространена настолько, что захватила, можно сказать, все сферы СМИ, включая политику, спорт, культуру, социальную жизнь и экономику. Найти статью, написанную даже на очень серьезную тему, употребление слов со стороны автора в которой строго регламентировано, без оттенка языковой игры – уже практически невозможно.

Чтобы придать тексту комический эффект, используется очень большое количество языковых ресурсов. Невероятно широк и многообразен спектр создания языковой игры, но в данной работе мы уделяем особенное внимание

именно заголовкам медиатекстов, ведь именно название – то, что в первую очередь заинтересовывает читателя.

**Актуальность** данной работы обусловлена тем, что феномен языковой игры еще не в полной мере получил освещение со стороны исследователей, как компонент языка, который с каждым днем развивается и становится его частью. Игра слов все чаще используется в литературе всех мировых языков, однако не рассматривается достаточно глубоко при изучении языков на иностранных факультетах. Более того, многие исследователи и ученые относят языковую игру к непереводаемым элементам.

**Объектом** исследования в данной дипломной работе являются заголовки англоязычных статей, содержащие в себе элементы языковой игры.

**Предметом**, в свою очередь выступают непосредственно виды языковой игры в английских заголовках и способы ее воспроизведения на русский язык.

**Целью** данного исследования является изучение такого понятия как языковая игра, ее классификация, а также роль переводческих трансформаций в сохранении игры слов при переводе с английского языка на русский.

Для того, чтобы добиться поставленной цели, нам необходимо выполнить следующие **задачи**:

1. Дать определение понятию «языковая игра».
2. Рассмотреть основные проблемы теории языковой игры.
3. Изучить особенности языковой игры на разных уровнях языка.
4. Определить виды и функции языковой игры, а также основные способы перевода.
5. Определить роль языковой игры в социокультурном пространстве.
6. Провести сопоставительный анализ видов языковой игры в английских заголовках и их русских переводов, определить способ перевода.

**Практическая ценность** данной работы заключается в том, что она демонстрирует возможности воспроизведения языковой игры на практике, тем самым, подчеркивая ее значимость и ценность в процессе коммуникации, как

одного из главных составляющих и стилеобразующих компонентов текста, а также дает возможность использования в педагогической и переводческой практиках.

**Теоретическая значимость** исследования обусловлена тем, что более глубокое его рассмотрение и понимание поможет облегчить процесс двуязычной коммуникации и сделать перевод игры слов более точным как по смысловому, так и внешнему содержанию, тем самым достигнув цели коммуникации наилучшим образом.

В соответствии с поставленными задачами, **методами**, использованными в данной дипломной работе, являются: методы сопоставительного и семантического анализа, лингвистического описания, сплошной выборки и количественного подсчета.

**Материалом** для нашего исследования послужили современные источники в виде популярных англоязычных журналов и газет, таких как: The Guardian, The Independent, Zimbio, The Economist, The Times, The Wall Street Journal, из которых были взяты 30 заголовков, содержащих в своем составе элемент языковой игры и для которых был подготовлен самостоятельный перевод.

**Объём и структура** дипломной работы определяется ее целями и задачами. Исследование состоит из введения, двух глав, с последующими выводами для каждой, заключения, списка литературы. Во введении формулируются актуальность выбранной темы, ее предмет и объект, цель настоящей работы и какие задачи следуют из цели; определяются методы и практическая значимость работы. В первой главе формулируются центральные понятия данной темы, она носит теоретический характер. Вторая глава является практической, в ней проведен самостоятельный анализ видов языковой игры в заголовках и способы ее перевода на русский язык. В заключении подводятся итоги работы и обозначаются перспективы развития и становления языковой игры стилистическим приемом.

## **Глава 1. Теоретические основы понятия «языковая игра»**

### **1.1 Языковая игра как лингвистическое явление**

Понятие игры широко рассматривается в настоящее время и содержит в себе много значений. Это вполне объяснимо, хотя бы потому, что человек, начиная с самого рождения, познает этот мир через игру. В настоящее время «игра» распространяется практически на все сферы жизнедеятельности и культуры, вызывая неподдельный интерес ученых, работающих в различных областях науки. В философии, например, игра рассматривается с точки зрения ее значения и влияния на человека, анализируется как символ, призма нестандартного, через которую мы можем увидеть и узнать некую новую информацию. Но стоит отметить, что в философии, психологии, даже в педагогике и в физиологии – термин «игра» будет иметь разные значения. Да, игра может определяться как нечто происходящее в определенных условиях, в конкретном времени и, возможно, месте, но результат для каждой сферы, в которой и создаются предпосылки к процессу игры, будет различным. Тем не менее, с раннего детства у человека закрепляется восприятие самой жизни как игры. И данное восприятие присуще нашему сознанию уже с давних времен. Акт сотворения мира у древних европейцев, к примеру, ассоциировался с божественной игрой.

Но на протяжении долгого времени к игре относились как к несерьезному, не особо продуктивному виду деятельности человека. В основном, когда речь шла об игре, то автоматически подразумевались сфера детских игр или игра актерская. Хотя в современной научной литературе и нет четкого понятия игры, многие ученые выразили свое мнение по данному вопросу. Г. Спенсер рассматривал понятие игры с точки зрения эволюционного подхода, указав на распространение игры у высших животных и на её упражняющую функцию [Спенсер 1861]. К. Гросс, И.Е. Берлянд и Д.Б. Эльконин рассматривали игру в развитии детской психологии. И. Кант [Кант 1994: 197] поставил вопрос о соотношении игры и искусства, Ф. Шиллер



выделил эстетическую природу игры и видел в ней красоту человека в целом. Для Шиллера игра – это наслаждение, связанное со свободным от внешней потребности проявлением избытка сил. Говоря о соотношении игры и искусства, Шиллер считал, что эстетическая деятельность выходит из игры. «Не ошибается тот, кто станет искать идеал красоты какого-нибудь человека на том же пути, на каком он удовлетворяет своё побуждение к игре... Человек должен только играть красотой, и только красотой одною он должен играть», – писал Шиллер [Шиллер 1956: 301–302].

Аналогично Шиллеру понимал феномен игры и Йохан Хёйзинга, историк культуры из Нидерландов. В его учении всё многообразие человеческой деятельности сводится к игре, которую он рассматривает в качестве основного источника и высшего проявления человеческой культуры. Подчеркивая эстетический характер игры, Хёйзинга говорит о ней, связывая с культурой. Хёйзинга посвятил проблеме игры целый труд – «Homo ludens» («Человек играющий») (1938 г.) [Хёйзинга 1992]. В своей работе историк доказывает сущность и значение игры как источника культуры, помещая музыку, танец, поэзию, боевые искусства, религию, юриспруденцию, политику, науку и быт – в единое «игровое пространство».

Следуя мысли Й. Хёйзинги, можно прийти к выводу о том, что язык также является некой интерпретацией игры: «Дух, формирующий язык, всякий раз перепрыгивает играючи с уровня материального на уровень мысли. За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, рядом с миром природы – свой второй измышленный мир» [Хёйзинга 1992: 464].

В момент речи, или в процессе использования языка, возникает отличный от всех прочих вид игры, такой как языковая игра. Языковая игра представляет собой закодированную, вербально-выраженную информацию, изначально подразумевающую плюрализм значений. Также принято считать, что концепция языковой игры может приходиться на смену метаязыку.

Сам термин был введен впервые австрийским ученым Людвигом Витгенштейном в работе «Философские исследования» [Витгенштейн 1953]. Концепция, разработанная ученым, основывается на некоторых принципах и правилах, а именно:

1. В языковой игре, как и в любой другой игре, есть свои правила. Необходимо наличие участников игры, наличие игрового материала, наличие условий игры, знакомство участников с условиями игры, поведение участников, соответствующее условиям и правилам игры.
2. Языковая игра является аналитическим методом прояснения языка, выявления его механизмов и работы.
3. Язык является не статичным явлением, он живет в действии и динамике, в практической коммуникации.
4. В основу языковой игры вложена аналогия с играми в привычном виде с системами реальных действий, в которые вплетен язык.
5. Правила языковой игры подразумевают творчество и логическое развитие, предусматривающее различные вариации.
6. Под языковыми играми понимаются образцы или модели использования работы языка, его упрощенные способы употребления.
7. Идея языковой игры сравнима со спектаклем, речевая практика должна содержать в себе единство мысли-слова-дела, а также обстоятельств, в которых совершается языковая игра.
8. Языковая игра – это абстракция. Является упрощенной речевой формой, но лежит в основе усложненных.
9. Языковые игры не менее многообразны по своей сути, зачастую они мыслятся как компоненты деятельности и сочетают в себе предметные и речевые действия.
10. Языковая игра – это мысленный эксперимент, проигрывание речевых вариаций, искусственное придумывание

неограниченного многообразия случаев, выделение необходимой стороны вопроса с учетом тонких оттенков поведения и улавливания нюансов.

Л. Витгенштейн дал определение языковой игры как особого способа манипулирования языком, состоящего «из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [Тарасова 1995: 23]. В работах Дж. Остина и Дж. Серля представленная трактовка получила свое дальнейшее развитие в качестве «взаимопереплетения лингвистических и нелингвистических действий, осуществляемых по правилам», языковая игра определяется как игра с формами речи для усиления ее выразительности [Серль 1987: 8]. Термин Л. Витгенштейна «языковая игра» также был заимствован филологией, и в частности, стилистикой. В последние 15 лет в значение данного понятия преимущественно вкладывается следующее: «определённый тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [Стилистический энциклопедический словарь русского языка 2006: 657–660].

Возникает вопрос о слишком широком значении этого понятия. Целесообразнее было бы ограничить языковую игру созданием комического эффекта. Например, А.В. Усолкина понимает языковую игру именно так, определяя феномен игры слов как особую форму лингвокреативного мышления, которое в свою очередь является результатом преднамеренного нарушения языковой схемы и запрограммированного отклонения от языковой нормы с целью достижения определенного, чаще всего комического, эффекта [Чейф 1982: 277-315].

Башкирский лингвист С.Ж. Нухов, считал, что языковая игра - это такая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность

реализует способность к проявлению остроумия. «Это проявление разнообразных средств, форм, жанров, которые и способны придать самому языку собственно надязыковой, эстетический, художественный эффект. К таковым относятся остроты, каламбуры, парадоксы, присловья, прибаутки, словесные дуэли, розыгрыши, детские дразнилки, разложение и обновление фразеологизмов, искажение орфографии, произношения, метафорические номинации, сравнения, шутки, насмешки, подтрунивания, загадки, модные словечки и фразы и т.п.» [Нухов С.Ж. 1997: 36-37, 66].

Исходя из этого, мы можем говорить о реализации категории комического через воплощение языковой игры. Также следует отметить, что языковая игра представляет собой особый вид экспрессивной речи, включающую в себя и художественную. Так как языковая игра и ее приемы реализуются в вербальной коммуникации и являются целенаправленным и остроумным манипулированием языковых ресурсов, мы полагаем, что ее можно рассматривать как полноценную стратегию построения речи. Таким образом языковая игра разрушает речевые шаблоны, придает динамику создаваемым образам, присваивает суждениям парадоксальный смысл, активизируя механизмы восприятия, создает алогизм внешней формы, за которым скрыт важный подтекст. Понятие языковой игры необходимо рассматривать как особенный вариант создания индивидуального стиля, идиостиля автора, расценивать даже как жанровый признак. Потому как сущность языковой игры заключается в создании и генерировании новых парадоксальных и случайных смыслов, порожденных возможностями языковой выразительности и порождающими комический эффект. Языковая игра – это словотворчество, цель которого создание новой шутки, которая не имеет за собой терминологического объяснения. В зависимости от речевой обстановки, потенциальные слова являются окказиональными, они производятся с нарушением законов словообразования с установкой на творческую форму речи.

Придя к выводу о том, что языковая игра является своего рода творчеством, мы можем отметить его безграничность и свободу развития, следовательно, расширяется и возможный диапазон языковой игры, начиная от шутки и заканчивая ярким, емким и полным изобразительным средством. Таким образом, языковая игра не имеет четких границ и обуславливается лишь фантазией и возможностями автора.

Порожденный игрой слов комический эффект также становится причиной споров среди ученых и даже получил название «феномен комического». Феномен, по своей сути, выражается в том, что не все смешное комично, но все комическое – смешно. Происходит это из-за того, что объём понятия «смех» гораздо шире понятия «комическое», потому что смех может быть вызван абсолютно разными причинами, в том числе и физиологическими, а может быть и вовсе беспричинным. Смех – всегда реакция личная, но не всегда общественная [Борев 1970: 10].

В английском языке эквивалентным к русскоязычному термину «языковая игра» будут такие понятия как «pun», «play on words», «language game», «wordplay», «calembour», «equivoke», «quiddity», «paronomasia» и «quibble». Процессу создания каламбура посвящено целое стихотворение в народной английской культуре (цит. по: [Мороховский 1991: 197]):

A pun is the lowest form of wit,  
It does not tax the brain a bit;  
One merely takes a word that's plain  
And picks one out that sounds the same.  
Perhaps some letters may be changed  
Or others slightly disarranged,  
This to the meaning gives a twist,  
Which much delights the humorist.  
A sample now may help to show  
The way a good pun ought to go.  
«It isn't the cough that carries you off

It's the coffin they carry you off in».

## 1.2 Особенности языковой игры на разных уровнях языка

Ранее мы рассмотрели работы по определению «языковая игра». Игра слов выражена, чаще всего, в словосочетании, в котором одно из слов определяет другое с оттеночным характером шутки. Но помимо такого открытого вида составления существуют и другие приемы и методы создания языковой игры, затрагивающие не только синтаксис, но и все языковые уровни. Арсенал средств, которые можно использовать для получения игры слов очень велик, разнообразны и источники изучения. Например, работу с литературными примерами проводил В.З. Санников [Санников 1999, 2003, 2005, 2008], на примерах поэтических текстов работала О.И. Северская [Северская 2007], на примере современной художественной литературы – Т.Г. Сопова [Сопова 2007], текстов СМИ и рекламы – И.В. Швецов, Ю.С. Вегенер, С.В. Ильясова, Л.П. Амири [Швецов, Вегенер 2009, Ильясова, Амири 2013].

Для дальнейшей классификации средств создания языковой игры послужили работы Е.А. Земской, И.А. Якобы, Ю.С. Вегенер, М.С. Рыжкова, В.Г. Костомарова, Е.И. Куманициной, И.В. Швецова и других лингвистов, чьи труды представлены в данной области. В нашей дипломной работе мы рассматриваем процесс создания языковой игры и используемые при этом средства на фонетическом, графическом, морфологическом, словообразовательном, лексическом и синтаксическом уровнях языка. Примеры, которые иллюстрируют использование языковых средств, отобраны нами из юмористических и сатирических художественных произведений; текстов рекламных объявлений; газетных заголовков и статей; объявлений и интернет-сообществ.

*На фонетическом уровне средствами создания языковой игры являются:*

- 1) повтор [Санников 1999; Швецов, Вегенер 2009]: Оправдаю. Отслужу. / Отстрадаю. Отсижу. / К угнетающей верхушке / Больше

- не принадлежу!.. (Л. Филатов «Про Федота-стрельца, удалого молодца»);
- 2) аллитерация (повторение одинаковых или сходных согласных звуков) [Санников 1999; Рыжков 2009; Ильясова, Амири 2013]: Вода – из луж, лапша– с немецких ушей (газета Версия, 20.02.15);
  - 3) ассонанс (повторение одинаковых или сходных гласных звуков) [Ильясова, Амири 2013]: Не успел ишо Федот / Шагу сделать от ворот, / А уж вороны слетелись / На Федотов огород!.. (Л. Филатов «Про Федота-стрельца, удалого молодца»);
  - 4) намеренное нарушение орфоэпических норм [Санников 1999; Швецов, Вегенер 2009]: Берите автомобиль. Поезжайте. Выясните. Но если окажется, что они ему приклеили бороду, то я составлю протокол и пригвозжу их к позорному столбу, то есть пригвоздью. (В. Катаев «Бородатый малютка»);
  - 5) звукоподражание определённой манере произношения в речи людей (пародирование речи) [Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]: Понайыхали! Украинский бомонд перебирается в Россию и обростает элитным жильём (газета Версия, 16.02.15);
  - 6) ономотопея (слово-звукоподражание, созданное на основе сходства с неречевыми звуками) [Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]: Мяу Микс (корм для кошек);
  - 7) созвучие (наличие двух и более созвучных слов) [Швецов, Вегенер 2009]: Live in Levi's (реклама джинсов);
  - 8) апокопа (отпадение нескольких звуков в конце слова) [Рыжков 2009]: Дистр – дистрибутив программы или операционной системы;
  - 9) спунеризм (ЯИ, при которой два рядом стоящих слова меняются начальными частями) [Рыжков 2009]: перепонные барабанки;
  - 10) палиндром (слово, словосочетание или текст, читающиеся одинаково в обоих направлениях) [Рыжков 2009]: Табор катит Акробат / Ценам - утро, мор, туманец / цен, а букли вил - кубанец. /

Так-то так-с. И скат - откат. (С. Гринберг «Табор Кагор Рог Акробат»)

- 11) показывание ударения путём увеличения количества ударной буквы [Куманицина 2005: 167; Ильясова, Амири 2013]: дОООмики (мебельный магазин «ООО»);
- 12) усиление произношения за счёт многократного повтора последнего слога слова [Ильясова, Амири 2013]: миллион-он-он столов (реклама);
- 13) использование скороговорок [Ильясова, Амири 2013]: Кристина строчит искромётный скрипт про скрипку Страдивари (реклама);
- 14) рифма: Всюду Павлику почёт: / Павлик блинчики печёт (А.Барто «Блинчики»).

Примеры использования языковой игры на уровне фонетики можно найти практически во всех видах текстов, так как это игра со звуковой формой слова, а она считается наиболее распространенной. Особенно широко используются такие средства, как повтор и частные случаи повторения: ассонанс и аллитерация. Палиндром и спунеризм встречаются реже. Фонетические приемы, участвующие в создании языковой игры, делают речь более выразительной, организуют звуковой поток особым, мелодичным образом.

*На графическом уровне языка используется:*

- 1) нестандартная реализация графической формы слова [Маринова 2005; Рябкова 2009; Ильясова, Амири 2013]: О'сладости (название магазина);
- 2) нарочитое нарушение действующих орфографических и пунктуационных правил [Санников 1999; Куманицина 2005; Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013; Бутакова 2013]: – А я, ей-богу, лучше спою!... Н...на земле весь р-р-род людской (В.Катаев «Козёл в огороде»);



- 3) совмещение элементов одного языка, но разных хронологических пластов [Маринова 2005; Рябкова 2009; Швецов, Вегенер 2009; Попова 2012; Ильясова, Амири 2013]: «Губернаторъ» (название ресторана);
- 4) транслитерация и транскрипция [Бутакова 2013]: ДИСКАВЕРИ (турагентство);
- 5) графическое заимствование (иноязычное слово представлено без перевода и транслитерации) [Маринова 2005; Рябкова 2009]: Raspberry стал крупнейшим британским производителем компьютеров (Газета.Ru, 18.02.2015);
- 6) совмещение букв и разных способов их выделения (подчёркивание; иной шрифт, цвет, размер букв и т.п.) [Маринова 2005; Куманицина 2005; Рябкова 2009; Попова 2012; Ильясова, Амири 2013; Бутакова 2013]: Идём за яблочным пирогом! (реклама в кафе);
- 7) совмещение вербальных и иконических элементов [Попова 2012]: Фишка (название магазина рыболовных снастей) (вместо «Ф» изображён поплавок);
- 8) совмещение букв и цифр [Санников 1999; Маринова 2005; Земская 2007; Швецов, Вегенер 2009; Рябкова 2009; Попова 2012; Ильясова, Амири 2013]: а) совпадение в звучании этой части слова: 100матолог (журнал); б) схожесть графического начертания буквы с цифрой: Закон 0ма (3; 0 – цифры);
- 9) совмещение букв и компьютерных знаков [Попова 2012]: Компьютерный м@стер (объявление); совмещение букв и идеограмм (значков интернета, валюты и т.п. [Маринова 2005; Швецов, Вегенер 2009; Якоба http; Попова 2012; Ильясова, Амири 2013]: \$кидки;
- 10) совмещение букв и физических символов [Ильясова, Амири 2013]: t'епло;

- 11) совмещение букв и пунктуационных [Куманицина 2005; Швецов, Вегенер 2009; Попова 2012; Ильясова, Амири 2013; Бутакова 2013]: В заключение необходимо заметить следующее. У Чехова имеется несколько пьес. Говорят, что некоторые из них собирается (!) поставить (?) МХАТ I (!!) (В.Катаев «Похвала глупости»); или типографических [Бутакова 2013] знаков: Сад&балкон (рубрика в журнале Burda);
- 12) фигурные стихи (имеют форму какого-то предмета) [Санников 1999, 2005]: стихотворение французского поэта Г.Аполлинера «Стих для Лу» в форме Эйфелевой башни;
- 13) устранение интервала между словами [Санников 1999; Рябкова 2009; Рыжков 2009; Якоба [http](http://)]: слитное написание: Турагентство «Кудахочешь», или через дефис: Пусть Федот проявит прыть, / Пусть сумеет вам добыть / ТоЧаво-На-Белом-Свете- / Вообще-Не-Может-Быть! (Л. Филатов «Про Федотастрельца, удалого молодца»);
- 14) обыгрывание сокращений [Санников 1999]: С ком. приветом (с коммерческим приветом) пом. дир. мебельного треста «Красноватый шик» Я.М. Гусь (В. Катаев «Искусство опровержений»);
- 15) литуратив (зачеркивание текста) [Рыжков 2009; Ильясова, Амири 2013]: ..ожидает нас вскоре УЖАС!!! экзамен (из интернет-блога);
- 16) панграмма (одно или несколько предложений, содержащих все или почти все буквы алфавита одного языка) [Рыжков 2009]: Южно-эфиопский грач увёл за хобот мышь на съезд ящериц. Или: The quick brown fox jumps over the lazy dog;

- 17) «клавиатурные кальки» (сочетания кириллических букв, получающиеся в результате набора английских слов при русской раскладке клавиатуры) [Якоба [http](http://)]: руддщ (hello);
- 18) вставки; исправления; падающие («пьяные») буквы [Рябкова 2009; Ильясова, Амири 2013]: ТРИ КОТА Ж (вывеска магазина одежды, на логотипе нарисованы три кота);
- 19) визуальные неологизмы (термин Е.В. Мариновой [Маринова 2005; 127, 131]): они могут быть созданы как в рамках одного алфавита [Санников 1999; Куманицина 2005; Рябкова 2009; Швецов, Вегенер 2009; Попова 2012; Бутакова 2013]: РосгосСТРАХ для водителей (газета Версия, 16.02.15), так и с помощью двух видов алфавита: кириллического и латинского [Куманицина 2005; Маринова 2005; Земская 2007; Рябкова 2009; Швецов, Вегенер 2009; Попова 2012; Якоба [http](http://); Ильясова, Амири 2013] – гибриды: dodжер (название рекламной компании). Также неологизмы делятся на слова-матрёшки (слова-вкладыши), в которых прочитываются сразу два слова: первоначально написанное слово и слово, выделенное заглавными буквами [Санников 1999, 2005; Куманицина 2005; Маринова 2005; Рябкова 2009; Швецов, Вегенер 2009; Попова 2012; Бутакова 2013; Ильясова, Амири 2013]: сНЕЖНОЙ зимы! (снежной + нежной) (один алфавит) и чеLOVEчек (человечек + love) (два алфавита); и неологизмы, в которых изменилась только графика, не затронув семантику: CENTRSVET (вывеска магазина светодиодной продукции в Твери). Языковая игра в словах-матрёшках создаётся за счёт обыгрывания значения исходного слова и значения капитализированного слова
- Использование латиницы для написания русских слов [Санников 2005; Ильясова, Амири 2013] (реверсивная

транслитерация [Бутакова 2013: 149]) может быть как уместным (приём инкрустации [Маринова 2005: 128]), так и неуместным (исконно русские слова написаны латинскими буквами). Выделенная часть слова-матрёшки может навязывать определённую оценку-призыв [Костомаров 1999]: газета «Комсомольская ПравДА».

Некоторые графические приемы и средства лишь обыгрывают, скрашивают внешний вид слова, не внося каких-либо добавочных смыслов. Но другие графические средства являются успешно реализованными лишь тогда, когда у слова появляется второй смысл. В это число входит псевдомотивация, которая представляет собой «разрушение устойчивых, привычных связей между словами и создание новых, неожиданных» [Ильясова, Амири 2013: 62]: КАБАК – созревший кабачок (пример взят из этимологического словаря Б.Ю. Нормана [Норман 2006]). Стоит отметить, что языковая игра, образованная на графическом уровне языка, гораздо лучше выглядит в виде небольших текстов, к которым относятся газетные заголовки, заголовки статей, вывески, различного рода названия, которые должны привлекать внимание.

*Игра слов на морфологическом уровне языка:*

- 1) обыгрывание неразложимости словоформы [Санников 1999; Попов: 2012]: Много – сколько мелких глаз в глазе стрекозы – оконные / Дома образуют род ужасной селезенки... (В.Хлебников «Журавль»);
- 2) обыгрывание аномальности расчленения или усечения словоформы [Санников 1999]: До соседей вдруг донёлся слух. / Что в доме номер три, в кух / Не, горел большой огонь, который едва-едва потушили. (Арк.Аверченко «Серёжкин рубль»);

- 3) расчленение словоформы и осмысление её отдельных частей [Санников 1999; Ильясова, Амири 2013]: У всех Бе да Ме, а у нас Ме-Бе-ль! (сеть магазинов мебели);
- 4) многократное усечение слова (с начала или с конца), порождающее новые слова [Санников 1999]: В колхозе «Победа» во время обеда случилась беда – пропала еда. – Ты съел? – Да! (пример взят из [Санников 1999: 68]);
- 5) образование от слов не свойственных им грамматических категорий (падежа, степени сравнения и т.п.) [Санников 1999; Ильясова, Амири 2013]: карамельнее;
- 6) обыгрывания отсутствия того или иного члена парадигмы [Санников 1999]: едя мороженое;
- 7) обыгрывание морфологических форм и категорий рода, лица, числа, залога, вида и времени [Санников 1999; Костомаров 1999]: – Ага! Садитесь, товарищ! Чем могу? / – Спасибо! Мы и постоять можем. Чай, не лаптем щи хлебаем. Мы люди темные, вы люди ученые. Много благодарны. !... (В.Катаев «Емельян Черноземный»);
- 8) неправильное образование грамматических форм иностранных имён собственных [Санников 1999]: Выставка Пабло / Большая толпа была / Даже кривой и даже косой / должен / повосторгаться / художником / Пикассой (С.Гринберг «Рифмоуловитель на выставке Пабло Пикассо 1956 года»);
- 9) приписывание иноязычным словам морфологических свойств русских слов [Санников 1999; Якоба <http://>]: мержить (merge – осуществлять слияние) (компьютерный термин).

Изменение нормативных морфем требует особого внимания и навыков. Только великолепное знание литературного языка открывает большие возможности языковой игры для автора на морфологическом уровне. Поэтому языковая игра на уровне морфем встречается реже остальных, это довольно

сложный вид языковой трансформации, требующий от создателя знания и внутреннего чувства структуры слова.

*Средствами создания игры на словообразовательном являются:*

- 1) образования по конкретному образцу [Земская 2009], или «предсказамус-приём» [Ильясова, Амири 2013]: Тесно сплотились коварные атомы, – / Ну-ка, попробуй, прорвись ты! / Живо по коням – в погоню за квантами, / Значит, мы – кванталлиристы! (В. Высоцкий «Марш студентов-физиков»);
- 2) каламбурное словообразование [Земская 2007]: ... кассир Диабетов ходил с полузакрытыми глазами и зубрил по бумажке: «Кто великий учитель? Маркс <...> Кто Абрамович? Социал-идиот...» (В. Катаев);
- 3) построение слов с вымышленными корнями [Земская 2009]: «Пинь, пинь, пинь!» — тарарахнул зинзивер (В. Хлебников «Кузнечик»);
- 4) «словообразовательный куст» (набор производных от какого-то слова) [Земская 2009]: О, рассмейтесь, смехачи! / О, засмейтесь, смехачи! / Что смеются смехами, что смеяньствуют смеяльно, / О, засмейтесь усмеяльно! / О, рассмешищ надсмеяльных — смех усмейных смехачей! / О, иссмейся рассмеяльно, смех надсмейных смеячей! / Смейево, смейево! / Усмей, осмей, смешики, смешики! / Смеюнчики, смеюнчики. / О, рассмейтесь, смехачи! / О, засмейтесь, смехачи! (В. Хлебников «Заклятие смехом»);
- 5) использование аффиксов или других частей слова в качестве отдельных слов [Земская 2009]: Алиса Курамшина. Известный психолог с уже неприличным «дцатилетним» стажем. (Общественная электрогазета.рф);

- 6) игровая суффиксация [Санников 1999; Костомаров 1999; Бутакова 2013] и префиксация [Санников 1999; Костомаров 1999; Земская 2007]: антиурок;
- 7) создание новых слов путём соединения русских и иноязычных компонентов [Санников 1999; Бутакова 2013]: Рубинофф (название агрохолдинга);
- 8) обратное словообразование [Санников 1999]: неваляшка – валяшка;
- 9) создание окказиональных существительных [Санников 1999; Земская 2007, 2009; Ильясова, Амири 2013]: Мы излечим вас от пешеходности! (реклама такси); прилагательных [Санников 1999; Ильясова, Амири 2013]; глаголов [Санников 1999; Рыжков 2009; Ильясова, Амири 2013]: И я свирел в свою свирель, / И мир хотел в свою хотел. (В.Хлебников); причастий [Санников 1999; Ильясова, Амири 2013]; наречий [Санников 1999; Ильясова, Амири 2013] и междометий [Санников 1999; Ильясова, Амири 2013];
- 10) создание окказионализмов, основанных на обыгрывании паронимичных составляющих: юзверь (юзер + зверь);
- 11) столкновение производных от омонимичных и паронимичных основ [Земская 2009]: Пров ел плов. Филат ел салат. Устин ел галантин. (Л. Филатов «Про Федота-стрельца, удалого молодца»);
- 12) игры с уменьшительными производными [Земская 2007]: Мальчущечка (А. Аверченко «Блины Доди»);
- 13) образование существительных-неологизмов от словосочетаний [Санников 1999]: книгозаменитель;
- 14) «отпредложенческое» словообразование [Санников 1999]: От стихов она требовала только ямщикнегилошадейности, обожала играть в покер...(В. Набоков «Дар»);

- 15) создание новых слов, в основах которых используются имена собственные (антропонимы), географические названия (топонимы), названия групп, фильмов и др. [Санников 1999; Куманицина 2005; Земская 2007; Ильясова, Амири 2013]: О, дostoевскиймо бегущей тучи! / О, пушкиноты млеющего полдня! / Ночь смотрится, как Тютчев, / Безмерное замирным полня. (В. Хлебников);
- 16) контаминация (соединение двух слов или частей слов) [Костомаров 1999; Санников 1999; Куманицина 2005; Земская 2009; Рябкова 2009; Ильясова, Амири 2013]: ...в самом главном зале разные огромные бюстры...(бюсты + люстры) (Н. Лесков);
- 17) «народная этимология» (происхождение слова объясняется на основе внешнего созвучия и не соответствует действительной этимологии) [Костомаров 1999; Санников 1999]: плакон (плакать + флакон) (Н. Лесков);
- 18) «важность начального согласного» [Земская 2009]: Гномобильгнеобычные гновости о гномах (пример взят из [Земская 2009: 196]);
- 19) эхо-приём (эхо-конструкция; повтор-отзвучие; фокус-покус приём) («приём рифмовки созвучных слов, одно из которых является искаженным двойником другого» [Ильясова, Амири 2013: 199]) [Санников 1999; Земская 2007, 2009; Рыжков 2009; Ильясова, Амири 2013]: страстимордасти;
- 20) «тайный язык» («поросычья латынь») (зашифрованное по определённым правилам высказывание, обычно на английском языке) [Рыжков 2009]: Utpay atthay ownday? Utpay – of course! Suddenly Jane laughed. The boy was saying, “Put that down,” in pig Latin ... (В. Cleary «Fifteen»);



- 21) «телескопическое словосложение» (новообразование, созданное из первой части начального слова словосочетания и последней части конечного слова) [Рыжков 2009]: сетеситет (сетевой университет) (пример взят из [Рыжков 2009]).

Наиболее часто встречающимися средствами создания словообразовательной игры являются образования по заданному образцу, например, эхоприем или контаминация. Игра слов на словообразовательном уровне обладает огромным потенциалом для создания окказионализмов. В словах, типа «буреметры» (барометр+буря) (Н. Лесков) (контаминация) или «размокропогодило» (Н. Лесков) («народная этимология») языковая игра строится на соединении двух смыслов, можно назвать данный феномен «межсмысловой контаминацией». Также можно уделить особое внимание играм слов с внешней формой, которые образуются с помощью «словообразовательного куста» или «тайного языка».

*Средства создания языковой игры на лексическом уровне языка:*

- 1) обыгрывание значений полисемантических слов [Санников 1999; Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]: в примере For drink, we took some wonderful sticky concoction of Harris's, which you mixed with water and called lemonade, plenty of tea, and a bottle of whisky, in case, as George said, we got upset. (J.K. Jerome «Three Men in a Boat») – перед нами многозначное слово get upset, которое может быть понято двояко: “опрокинуться (в лодке)” и “расстроиться”;
- 2) использование омонимов: а) абсолютных омонимов [Санников 1999; Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]: для актуализации языковой игры в отрывке: As for the hen it scuttled, screaming, every way at once... In less than forty seconds there were nine people in that room, all trying to kick one dog... But it did not discourage him [the dog]. Everything has to be paid for, he evidently argued, even a pig and chicken hunt; and, on

the whole, the game was worth it. (J.K. Jerome «Three Men on the Bummel») – реципиент должен знать о существовании у слова game (“игра”) полного омонима game (“дичь”); б) омографов [Санников 1999; Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]; в) межъязыковых омографов; г) омофонов [Санников 1999]: ЯИ, основанная на омофонии, может быть обнаружена только при проговаривании омофона про себя или вслух: Герои готовятся к путешествию на велосипедах и обсуждают их: «There will be some steep hills for us to negotiate; I guess we shall want a good brake». (J.K. Jerome «Three Men on the Bummel») – перед нами омофоны brake – “тормоз” и break – “перерыв”, “остановка”; д) межъязыковых омофонов [Ильясова, Амири 2013]: Там, где ступала Noga (газета Версия, 27.10.14) (Noga – название швейцарской фирмы и написанное латинскими буквами русское слово «нога» (часть тела); е) омоформ (слов, совпадающих в одной из форм) [Санников 1999; Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]: Сто очков вперед для реальности. Очки дополненной реальности и перспективы нового рынка. (Газета.Ru, 18.02.2015) (1. Очки – прибор, состоящий из двух стёкол, соединённых между собой, и используемый для улучшения зрения или защиты глаз. 2. Очки – единицы счёта для обозначения количества выигрышей); ж) омонимии слова и словосочетания [Санников 1999]; з) омонимии двух словосочетаний [Санников 1999; Куманицина 2005]; и) омонимии имени собственного и нарицательного [Санников 1999]: Американский профессор Вор (В.Катаев «Лунная соната») («Вор» – фамилия и характеристика человека); к) омонимии двух собственных имен [Санников 1999]; л) омонимии сочетаний букв и цифр;

- 3) паронимазия [Санников 1999, 2005; Земская 2009; Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]: Лариса Рубальская – женщина, которая поэт (надпись на афише) (паронимическая пара: поэт и поёт);
- 4) обыгрывание однокоренных слов: The summer was unforgettable because there is nothing to forget;
- 5) обыгрывание фразеологизмов и их целостности [Кухаренко 1986; Санников 1999, 2008; Куманицина 2005; Рыжков 2009; Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]: LADY CAROLINE: Victoria Stratton? I remember her perfectly. A silly, fair-haired woman with no chin. / MRS ALLONBY: Ah, Ernest has a chin. He has a very strong chin, a square chin. Ernest's chin is far too square. (O.Wilde «A Woman of No Importance») (в данном примере происходит переосмысление фразеологического оборота with no chin (“без силы воли”) и его разложение, в результате чего составляющие фразеологического оборота начинают трактоваться самостоятельно: на протяжении всего отрывка употребление chin в значении “подбородок”);
- 6) обыгрывание речевых клише: завтрак туристом (распространённое выражение – «завтрак туриста»);
- 7) переосмысление синтаксически или фразеологически не свободных словосочетаний: шаровой котэ (при описании кота, похожего на шар) (фразеологически не свободное словосочетание «шаровая молния»);
- 8) перифраз [Санников 1999]: Вот только к самому процессу казни / Я отношусь, понятно, без приязни. / Заветную тропинку к небесам / Я протопчу уж как-нибудь и сам!.. (Л. Филатов «Любовь к трём апельсинам») (о смерти говорится не прямо, а метафорично);

- 9) необычные сравнительные конструкции [Санников 1999]:  
Черный от злости, как ворон на погосте!.. (Л. Филатов «Про Федота-стрельца, удалого молодца»);
- 10) метафора [Санников 1999]: Поезд мчится. В окне движется упоительная среднерусская панорама. Рыбий жир сочится из подпрыгивающих на верхней сетке коробок с икрой и желтыми слезами каплет на разгоряченные головы путешественников. (В. Катаев «Наши за границей»);
- 11) метонимия [Санников 1999]: Дама! Дама в юбке! К терапевту за мной будете. А я вон за той красной кофточкой... Тут еще желтая шапка занимала, но она отошла... (Е. Смолин «Ну, медицина!..»);
- 12) олицетворение: Воды не будет: ей уже памятник поставили;
- 13) литота: И, шествуя важно, в спокойствии чинном, / Лошадку ведет под уздцы мужичок / В больших сапогах, в полушубке овчинном, / В больших рукавицах... а сам с ноготок! (Н. Некрасов «Крестьянские дети»);
- 14) гипербола: Вся поверхность земли представлялася зелено-золотым океаном, по которому брызнули миллионы разных цветов (Н. Гоголь «Тарас Бульба»);
- 15) обыгрывание иноязычных слов [Костомаров 1999; Санников 1999; Рябкова 2009], в частности, латыни [Санников 2005]: Его фамилия была / Пераспераадастров, / Он жил неподалеку от / Шоссе Энтузиастов. (А. Кашеев) (фамилия героя образована от латинского изречения «Per aspera ad astra»);
- 16) употребление агнонимов (малопонятных слов) [Рыжков 2009]: Раиса Николаевна была девицей положительной и не склонной к эмпириям. (Вл. Азов «Женитьба Сиволдаева»);

- 17) игровая расшифровка аббревиатур [Санников 1999; Куманицина 2005; Рыжков 2009; Ильясова, Амири 2013; Якоба [http](#)]: ЖЭУ – живи элегантно и умеючи;
- 18) нагромождение синонимов, в том числе окказиональных [Санников 1999]: Так вы бы сразу так и намекали, / А то: в объезд, в обход, обиняками... / Ну что ж, раз так, то я вам помогу.. / Пожалуй... да, пожалуй, к четвергу. (Л. Филатов «Любовь к трём апельсинам»);
- 19) ложная этимология: йогурт – собрание йогов (пример взят из этимологического словаря Б.Ю. Нормана [Норман 2006]);
- 20) обыгрывание прецедентных феноменов [Швецов, Вегенер 2009; Якоба [http](#); Ильясова, Амири 2013]. Источники прецедентности весьма разнообразны: пословицы и поговорки [Санников 1999, 2005; Земская 2004; Швецов, Вегенер 2009; Якоба [http](#); Ильясова, Амири 2013]: Нам с вами предстоит создать еженедельный иллюстрированный советский журнал для массового чтения. Ничего не поделаешь. По нэпу жить – по нэпу и выть!... (В.Катаев) («С волками жить – по-волчьи выть»); крылатые выражения [Санников 1999, 2005; Земская 2004; Швецов, Вегенер 2009; Якоба [http](#); Ильясова, Амири 2013]: Ход кумом. Минские переговоры контактной группы по Украине ещё не начались, но Москва на них уже победила (газета Версия, 23.02.15) («ход конём»); идиомы и речевые штампы [Швецов, Вегенер 2009; Ильясова, Амири 2013]; афоризмы [Санников 2005; Швецов, Вегенер 2009]; анекдоты [Караулов 1987]; неточная цитация [Санников 1999, 2005; Рябкова 2009]; прозаическая и поэтическая художественная литература [Караулов 1987; Земская 2004; Швецов, Вегенер 2009]; публицистические произведения историко-философского и политического звучания [Караулов 1987];

библейские тексты [Караулов 1987; Земская 2004; Швецов, Вегенер 2009]; мифология и фольклор (русские народные и зарубежные сказки) [Караулов 1987; Швецов, Вегенер 2009]; предания и притчи [Караулов 1987]; названия и строки из известных песен [Земская 2004]; фильмы и сериалы [Земская 2004; Швецов, Вегенер 2009]: название рассказа Ефима Смолина «Сеня исчезает в полдень...» (по аналогии с названием советского сериала «Тени исчезают в полдень»); мультфильмы [Швецов, Вегенер 2009]; музыкальные произведения и живопись [Русское культурное пространство 2004; Швецов, Вегенер 2009]; скульптура [Караулов 1987; Русское культурное пространство 2004]; архитектура [Русское культурное пространство 2004]; опера, балет и драматический спектакль [Караулов 1987]; исторические события [Швецов, Вегенер 2009]; политики и политические события; слоганы [Швецов, Вегенер 2009]; рекламные логотипы и фразы из рекламных сообщений; премии и награды; автомобили и корабли; операционные системы и социальные сети; названия компаний и корпораций.

Проанализировав представленные примеры лексической игры слов, мы можем сказать, что она является наиболее содержательной по своему смыслу. Она как бы содержит в себе двупланность, представляя собой две стороны смысла, и ведет за собой большее умственное напряжение со стороны получателя текста, чтобы разгадать данные смыслы. В сравнении с другими языковыми уровнями, на лексическом уровне игра осуществляется с предложениями и даже целыми фразами, а не только с отдельными словами или словосочетаниями. Например, обыгрывание прецедентных феноменов, в кратком виде передающие информацию о национально-лингвокультурно значимом тексте, личности или событии, определенной ситуации.

Лексическая языковая игра широко распространена в художественной литературе, даже в текстах, больших по объёму.

*На синтаксическом уровне языка выделяются:*

- 1) повтор [Санников 1999, 2008]: Ты бы себе, Пуделякин, туфли новые купил. Гляди, Пуделякин, у тебя пальцы из обуви наружу выглядывают. Что подумают о тебе, Пуделякин, Западная Европа и Северная Америка? От людей за тебя, Пуделякин, совестно! (В.Катаев);
- 2) парцелляция (намеренное расчленение связного отрезка текста на отдельные назывные предложения, однако при синтаксической игре расчленённые предложения могут выполнять функции сказуемого, дополнения, определения или обстоятельства) [Санников 1999, 2008; Рыжков 2009; Рябкова 2009; Швецов, Вегенер 2009]: И снова. Гулливер. Стоит. Сутулясь. / Плечом. На тучу. Тяжко. Опершись. (П.Г. Антокольский «Гулливер»);
- 3) синтаксическая компрессия (опускание высоковероятного члена предложения) [Санников 1999, 2008]: у меня температура;
- 4) антитеза [Швецов, Вегенер 2009]: Церковный раскол. Дела духовные – дела мирские (заголовки) (aif.ru, 20.02.14);
- 5) параллелизм [Ильясова, Амири 2013]: Сочетался бы с девицей Гусевой законным браком, получил бы в приданое тысяч двести денег и зажил бы с молодой женой припеваючи, родителям на утешение, церкви и отечеству на пользу. (Вл.Азов «Женитьба Сиволдаева»);
- 6) анафора (повторение слова или группы слов в начале каждого параллельного ряда) [Ильясова, Амири 2013]: И он расплакался, а вслед за ним — и я, / И мы сидели до утра,

- рыдая, / Как маленькая дружная семья, / Как тараканов маленькая стая... (А. Кашеев «Лирическое»);
- 7) эпифора (повторение слова или группы слов в конце каждого параллельного ряда) [Санников 2008; Ильясова, Амири 2013]:  
Минуют времена. Уйдут кумиры: / Кобзоны, Петросяны, Титомиры... / И лишь театр – если он не лжив – / Пребудет жив! Всегда пребудет жив!!! (Л. Филатов «Любовь к трём апельсинам»);
- 8) симплока (повторение начала и конца с вариацией середины) [Ильясова, Амири 2013]: Сплю меньше – устал. Сплю больше – устал. Жизнь невыносима;
- 9) анадишлосис (повторение одного или нескольких слов таким образом, что последнее слово или фраза первой части отрезка речи повторяется в начале следующей части) [Ильясова, Амири 2013]: Стирка продолжалась две недели; / Две недели пронеслось; и вот – (Вас. Князев «Глупая лирика»);
- 10) хиазм (крестообразное изменение последовательности элементов в двух параллельных рядах слов) [Ильясова, Амири 2013]: Времыши-камыши / На озера береге, / Где каменья временем, / Где время камением. (В. Хлебников);
- 11) кольцевой повтор (повторение слова или группы слов сначала в начале отрезка текста, потом в конце);
- 12) неуместное использование вводных слов и словосочетаний [Санников 2008]: Им объяснили, чтобы не ругаться: / «Мы просим вас, уйдите, дорогие! / Те, кто едят, ведь это – иностранцы, / А вы, прошу прощенья, кто такие?» (В. Высоцкий «А люди все роптали и роптали»);
- 13) неграмотное совмещение прямой и косвенной речи [Санников 1999, 2008; Костомаров 1999]: Вдруг кто-то – шасть на газике



- к агенту! / И – киноленту, вместо документу, / Что, мол, свои, мол, хау-ду-ю-ду! (В. Высоцкий «Агент 07»);
- 14) обыгрывание громоздких приложений [Санников 1999, 2008; Костомаров 1999]: Себя от надоевшей славы спрятав, / В одном из их соединенных штатов, / В глуши и в дебрях чуждых нам систем / Жил-был – известный больше, чем Иуда, / Живое порожденье Голливуда – / Артист, шпион, Джеймс Бонд, агент 07. (В. Высоцкий);
- 15) сегментированные конструкции [Швецов, Вегенер 2009]: Разбил машину. Кому звонить? Звоните нам! (объявление);
- 16) расчленение синтаксических конструкций;
- 17) смещение пунктуационных знаков: Let's eat mum or let's eat, mum;
- 18) нарушение синтаксических правил построения определительных конструкций [Санников 1999, 2008]: Но тем не менее на вокзал он приезжает с женой в совершенно диком виде. На нем старый картуз сынишки, брезентовые штаны системы военного коммунизма, толстовка на голое тело и престарелые парусиновые туфли, из которых стыдливо выглядывают большие пальцы. (В. Катаев. «Наши за границей»);
- 19) употребление синтаксических контаминаций [Санников 1999, 2008; Костомаров 1999]: Яйца от курицы недалеко падают (Н. Фоменко) (От курицы яйцо, а от яйца курица. + Яблоко от яблони недалеко падает.);
- 20) нарушение правил употребления обстоятельств [Санников 1999, 2008]: Именно в это время Емельян Черноземный эластично выполз из-под голубого стеганого одеяла на свет божий и начал действовать. (В. Катаев «Емельян Черноземный»);

- 21) градация: Пришёл, увидел, побелил (Н. Фоменко);
- 22) зевгма (приём, при котором однородные члены предложения состоят в совершенно разных смысловых отношениях с одним и тем же многозначным словом) [Кухаренко 1986]: Во тьме кулис, ликуя и скорбя, / Узреть простых чудес чередованье! / Прийти в восторг! Прийти в негодованье! / Прийти домой! И там прийти в себя. (Л. Филатов «Таганка-75. Белла Ахмадулина»);
- 23) семантически не связанные цепочки [Кухаренко 1986]: Сегодня в нашей комплексной бригаде / Прошел слушок о бале-маскараде. / Раздали маски кроликов, / Слонов и алкоголиков, / Назначили все это в зоосаде. (В. Высоцкий «Балмаскарад»).

Таким образом, нами был проведен обзор лингвистических средств, которые используются для создания языковой игры. После рассмотрения способов на каждом из языковых уровней, нами была дана краткая характеристика особенностей получаемой в результате игры слов. Также, наш обзор показал, какие из средств наиболее востребованы для изучения среди исследователей и чаще остальных встречаются в разного рода текстах. Диапазон средств, участвующих в создании языковой игры, широк, а также может совмещать в себе несколько методов одновременно. Однако, больше всего средств используется на синтаксическом, словообразовательном и лексическом языковых уровнях, далее по количеству средств идут графический, фонетический и морфологический уровни. Стоит отметить, что языковая игра с внешней формой слова, а также игра с двумя смысловыми планами, реализуется на всех языковых уровнях.

### 1.3 Современные направления изучения языковой игры

В современной науке языковая игра рассматривается в самых разных аспектах, например, в лингвистическом, коммуникативном,

культурологическом и семиотическом. Коммуникативные технологии обладают огромным арсеналом вербальных выразительных средств, что обуславливает такое многообразие подходов к явлению языковой игры. Сегодня СМИ являются глобальной средой, которая влияет на культуру, общественное мнение и социальные институты, они развиваются и функционируют по определенным законам, обладают особыми механизмами воздействия. Таким образом, самой главной задачей языковой игры и целями ее изучения становятся отнюдь не только лингвистические средства, которые участвуют в ее создании, но и потенциал к образованию такого текста, который в результате обеспечит оптимальное использование приемов игры в соответствии с ожидаемыми дискурсивными функциями.

Изначально, в конце 20 века, вопросами языковой игры занималась только лингвистика, чуть позже ей заинтересовалась психолингвистика. С развитием СМИ и сети Интернет языковую игру стали активно применять в текстах рекламы, использовать в качестве привлекающих внимание заголовков, внедрять в коммуникации в интернет-сообществах и даже, казалось бы, в такой серьезной области, как политика, игра слов тоже находит свое место.

Как мы уже выяснили языковая игра может применяться как для создания комического эффекта, так и для реализации реальных прагматических функций. Феномен комического в полной мере может реализовываться в поэтических и прозаических, а также художественных произведениях, поговорках, пословицах, анекдотах, шутках, афоризмах, лимериках, произведениях для детей, теле и радио передачах, в заголовках СМИ, интернет-коммуникациях, названиях фильмов и книг разных жанров.

В практике прагматического воздействия на реципиента языковая игра чаще всего применима к использованию в заголовках газетных текстов, рекламе, рассчитанной на активного потребителя, в создании политических шаржей, теле и радиопрограммах, комментариях и блогах в сети Интернет. В настоящее время российские исследователи изучают предмет языковой игры,

на текстах различных объёмов, от больших художественных произведений до маленьких, включающих в себя словосочетания, слоганы, заголовки газет, названия фильмов, содержащих в себе игру слов. Также во внимание берутся не только русскоязычные произведения, но и англоязычные, как в письменном виде, так и в виде аудиокниг и произведений в жанре кино. Примечательно, что языковая игра изучается как в оригинальных текстах, так и в переводах.

При изучении явления языковой игры исследователи ставят перед собой самые разнообразные задачи. Стоит отметить, что феномен языковой игры является частным случаем в изучении данного вопроса, большее внимание привлекает вопрос недосказанности и нахождения способов решения неоднозначности. Исследованиями по этому вопросу занимаются такие ученые как И.В. Воскресенский и И.Ф. Бревдо, рассматривая признак неоднозначности в шутке через психолингвистический фактор [Воскресенский 2007: 167] [Бревдо 1999: 171]. В одной из своих диссертаций Бревдо предлагает свою авторскую методику по разрешению неоднозначности в шутке. А Воскресенский работает над разрешением вопроса неоднозначности в области бизнес-коммуникаций и деловых переписок, устанавливая особенности использования языка в определенных ситуациях. Разные подходы изучения языковой игры, такие как логические, психологические, лингвистические, с отсылками к искусству, использует в своих работах В.М. Меркулова [Меркулова 2012]. Как лингвистический эксперимент языковую игру рассматривает В.З. Санников, он ставит перед собой задачу четче определить норму и отметить многие особенности русского языка, которые могли бы остаться незамеченными, не будь они показаны через игру слов [Санников 1999: 13].

Хотелось бы отметить ученого-первооткрывателя П. Хатчинсона, пытаясь осмыслить эффект языковой игры, он написал книгу «Игры, в которые играют писатели» (1980). Следом и Г.Ф. Рахимкулова создала теорию, которая объясняет суть игрового стиля через единственный главный признак – использование языковой игры. Совсем недавно исследователи из

Ростова основали целую школу игровой поэтики. Под текстом игровой поэтики понимается особый вид художественного текста, при создании которого автор выстраивает между читателем и текстом игровые отношения. Сборник [Игровая поэтика 2006] содержит в себе исследования игровых текстов на примере произведений Л. Кэрролла, Х. Кортасара «Игра в классики», М. Павича «Пейзаж, нарисованный чаем», В. Набокова «Лолита».

В 2009 году появилось совершенно новое направление изучения языковой игры под названием «Лингвистика креатива». Профессор Т.А. Гридина издала две монографии под собственным руководством и редакцией «Лингвистика креатива» (2009) и «Лингвистика креатива – 2» (2012), а также ввела такое понятие как «политприкол» [Лингвистика креатива 2009] [Лингвистика креатива – 2 2012]. В своих работах автор полностью погружается в исследования в области форм и механизмов языкового креатива, а также употребление языковой игры в современной коммуникации.

В юмористическом ключе, а также с точки зрения лингвистических трансформаций, языковую игру изучают такие ученые как Б.Ю. Норман, М.С. Рыжков, И.А. Якоба, Э.В. Мурашкина, Ж.Р. Амирова [Норман 2010: 2-6] [Рыжков 2009: 38-42] [Якоба 2015: 122-134] [Мурашкина 2002] [Амирова 2014: 10-14]. Амирова изучает влияние игры слов на транспозицию частей речи в имя существительное. В.В. Зирка показывает, как с помощью внедрения языковой игры в рекламные тексты можно манипулировать мнением потребителей [Зирка 2010]. Можно сказать, что развитием этой темы занимается В.С. Ли, который анализирует критические статьи, в результате которых возникают коммуникативные конфликты, которые порой приводят к судебным разбирательствам [Ли Электронный ресурс: <http://gisap.eu/ru/node/40937>].

Языковая игра и ее элементы создают смысл комического выполняя несколько очень важных функций одновременно. Например, в литературных произведениях игра слов выполняет поэтическую, экспрессивную, эстетическую, развлекательную, игровую, смыслообразующую, жанровую и

структурную функции. В разговорной речи, прежде всего индивидуализирующую, эстетическую, экспрессивную, оценочную, развлекательную. Если говорить об использовании игры слов в сети Интернет, то там ей тоже присущи такие функции как: игровая, оценочная, смыслообразующая, языкотворческая. Использование языковой игры в СМИ выполняет такие задачи как: привлечение внимания читателя или зрителя, воздействие на реципиента с целью изменения его мнения, выполняет функцию дискредитации и манипуляции.

## **Выводы**

В материале первой главы нами были рассмотрены теоретические основы выбранной темы. Мы дали определение понятию «языковая игра», изучили историю возникновения феномена игры слов, а также дали четкую аргументацию своим мыслям, ссылаясь на уже имеющиеся исследования ученых в данной области. Нам удалось показать способы создания и использования языковой игры на разных лингвистических уровнях, показав их классификацию и найдя примеры игры слов в текстах художественных произведений, заголовков газет и журналов, как на русском языке, так и в англоязычных изданиях.

Также в материале первой главы нами был изучен вопрос о направлениях изучения и актуальности вопроса языковой игры в настоящее время. В результате мы пришли к выводу о том, что игра слов используется очень широко и не только в художественных текстах, но также в политическом дискурсе и в текстах СМИ, где феномен языковой игры получает все большую динамику развития с каждым днем, образуя собой новые словоформы.

## Глава 2. Использование языковой игры в заголовках СМИ

### 2.1 Специфика языковой игры в медиaprостранстве

Стоит начать с определения того, что мы подразумеваем под понятием «медиапространство». В первую очередь обращаем внимание на то, что непосредственно заложено в самом термине, то есть, это пространство, обладающее протяженностью, своей особенной структурой и характеристиками, которые способны координировать элементы культуры, а также служить неотъемлемой частью в формировании модели мира общества. Современное общество развивается с бешеной скоростью, используя новейшие технологии и знания, полученные с их помощью. По сути, человечество вышло на новый уровень – уровень медиапространства, где нас окружают цифровые изобретения 21 века. И на самом деле, все последние разработки освещаются прежде всего в сети Интернет, новости о прошедшем дне мы узнаем по телевизору или в смартфоне. Медиа – это все та же информация, но к ней добавляются дополнительные звуковые или видеоэлементы, анимации, графика. Медиа – это способ коммуникации, способ передачи информации. В настоящее время термин «СМИ» приравнивают к такому понятию, как «масс-медиа», и оно охватывает очень большое количество реципиентов из разных социальных групп, разных стран и национальностей.

Таким образом, мы можем сказать, что социокультурное медиапространство является огромной цифровой площадкой, доступной абсолютно для всех получателей информации, содержащей в себе материалы, касающиеся всех сфер жизнедеятельности человека: экономической, политической, культурной и социальной.

Конечно, основная задача СМИ – донести информацию до наибольшего количества читателей, слушателей или зрителей. Встает вопрос, как этого добиться? Приведем пример, допустим, придя в книжный магазин, вы не знаете, какую книгу вам выбрать для дальнейшего изучения. На что мы



обращаем внимание первым делом? Конечно, на название, потому что именно оно цепляет наши чувства и пробуждает внутренний интерес. Все, что представляет собой мир СМИ, работает по тому же принципу. Авторы газет, журналов, теле и радиопередач, подкастов, статей, художественных произведений и прочего, стремятся создать наибольший ажиотаж путем использования продающего заголовка или названия.

Изучение речевой практики СМИ имеет особую актуальность в современном информационном обществе. Масс-медиа качественно преобразовывает поступающую информацию путем подбора и выбора способа подачи с целью создания большего влияния на реципиента. В сфере массовых коммуникаций под медиатекстом понимается сложная динамическая единица, посредством которой осуществляется речевое общение. Также можно с уверенностью заявлять о том, что в современных СМИ весь процесс общения, сам акт коммуникации полностью строится на принципах языковой игры. В результате получается своеобразная, уникальная в своем роде игра, которая содержит в себе необъяснимые метафоризации, усложняющие смысл текста. Получателю сообщения же предстоит декодировать закодированную информацию, что и является увлекательной игрой, подогревающим интерес фактором становится еще то, что порой, для разгадки скрытого смысла от читателя требуются особые, интертекстуальные знания.

Языковая игра стала характерной особенностью для СМИ и современной прессы, как русской, так и англоязычной. Журналисты будто снимают табу сочетаемости слов, наделяют их новыми значениями, ломают старые модели словообразования, не учитывают грамматические правила. В прессе языковая игра, таким образом, призвана выделить сам язык, выполняя при этом языкотворческую функцию. Наряду с экспрессивностью сегодня стоит такая категория как оценивание, оценочная функция является основной для составления заголовков газет, можно даже сказать, что оценочность стала признаком публицистического стиля.

Самой функциональной частью в газете, журнале или статье является заголовок. Именно в заголовке осуществляется одна из наиважнейших функций языковой игры – реклама. Потому что автор использует название для того, чтобы привлечь внимание, заинтересовать читателя именно к своей статье, другими словами, заголовок должен убеждать человека прочесть рекламируемую столь хитрым способом публикацию. В наше время информация стала товаром, поэтому и заголовки или названия поменяли свой внешний вид, они стали более яркими, массивными, экспрессивными, более качественно-оформленными. Их функциональным направлением теперь стало такое качество как зазывность.

Особого внимания требуют случаи употребления в СМИ языковой игры в иронических, насмешливых целях. Такое употребление в основном возможно при нетрадиционном использовании возможностей языка, с нарушением характерных для него литературных средств. Это является свидетельством того, что человек свободно, при этом осознанно, нарушает речевые нормы с целью обыгрывания речевых и словесных форм.

В текстах современной печати журналисты используют приемы языковой игры практически на всех языковых уровнях, что позволяет им в полной мере реализовать языковой потенциал и донести именно тот смысл, который автор изначально вкладывал в свои слова, но преобразованный в шутку.

## 2.2 Возможности воспроизведения языковой игры при переводе заголовков медиатекстов: сравнительный анализ английских и русских заголовков

Для анализа нами была проведена выборка статей из современных английских и американских журналов и газет, таких как The Guardian, The Independent, Zimbardo, The Economist, The Times, The Wall Street Journal, в которых в основном освещаются вопросы общественной и политической жизни. В изученных текстах эффект языковой игры представляется на разных

языковых уровнях, особенно на семантическом, фразеологическом и фонетическом уровнях. Авторское творчество, оценочность и особую экспрессию придает тексту игра на графическом и словообразовательном уровнях. Материал для исследования и анализа видов языковой игры и способов ее перевода составили 30 газетных заголовков из современной англоязычной прессы с нашим самостоятельным переводом, все они содержат в себе игру слов.

1) **“Golden escalator ride: the surreal day Trump kicked off his bid for president”** [The Guardian] – в статье освещаются события четырехлетней давности – о том, как нынешний президент США Дональд Трамп давал несбыточные обещания, будучи еще кандидатом. Автор статьи использует в заголовке языковую игру на лексическом уровне, поставив в одном предложении слова «Trump» и «bid». Оба этих слова являются полисемантическими, в данном заголовке «trump» использовано в значении «туз», «козырная карта», а «bid» - в значении «ставка». Таким образом, мы получаем смысл «Трамп выкинул туза в ставку на президентство». Но более подходящим переводом все же будет считаться «Гонка на золотом эскалаторе: сюрреалистичный день заявки Трампа на пост президента». При переводе нами был использован прием дословного перевода, языковая игра не сохранена.

2) **“Hong Kong’s Clout as a Global Financial Center Clouded by Uncertainty”** [The Wall Street Journal]. Языковую игру в данном заголовке можно увидеть на фонетическом уровне, автор использовал слово «clout» (многозначное слово, в данном случае используется в значении «влияние»), которое созвучно с «cloud» (облако, туман). Такое употребление придает негативную окраску политике Китая в экономических делах. Перевести данный заголовок можно как «Влияние Гонконга как глобального финансового центра омрачено неопределенностью», при переводе использован прием частичной компенсации, языковая игра не сохранена.

3) **“Names: Will it be Prince John or Princess Hashtag?”** [The Independent]. В данном заголовке мы видим использование языковой игры на морфологическом уровне. В статье приводятся данные о том, какое имя все же выберут родители для наследника королевской семьи в Великобритании. Слово «hashtag» используется в социальных сетях для обозначения быстрого поиска по указанной после знака решетки ссылке. Но королевская семья и автор статьи используют его в другом значении – значении имени, что полностью меняет его коннотативную функцию и часть речи. Перевод может быть следующим «Имя: Будет ли это Принц Джон или Принцесса Хештег?». Использован прием калькирования, языковая игра полностью сохранена.

4) **“Meet the balls formerly known as meatballs”** [The Guardian]. Еще одним примером языковой игры на лексическом уровне послужит данный заголовок. Его смысл становится более понятным после прочтения аннотации к статье, производители были вынуждены переименовать продукт, так как в составе было слишком мало мяса. Игра слов в данном случае строится на паронимии. Сочетание в одном предложении слов с разным значением, но созвучных между собой – «meet» и «meat» - придает шуточный оттенок. При переводе используется прием компенсации, игра слов не сохраняется – «Встречайте фрикадельки, ранее известные как мясные фрикадельки».

5) **“5 Upcoming TV Shows With The Potential To Be The Next “GoT”** [Zimbio] – в заголовке представлена игра слов на графическом и на лексическом уровнях языка. Статья представляет собой описание грядущих новинок телевизионных шоу и сериалов, которые, по мнению автора статьи будут иметь столь же ошеломительный успех, как и сериал «Игра престолов». Автор статьи выделил аббревиатуру «GoT» (Game of Thrones), которая по своему звучанию схожа и ассоциируется у читателей со словом «God», которое в английском языке пишется с большой буквы. Таким образом, выражение «the next God» приобретает почти метафорический смысл. Перевод заголовка будет выглядеть так: «5 грядущих ТВ-шоу, способных стать

следующей «ИП». Перевод был осуществлен с помощью приема калькирования, игра слов не сохранилась.

6) **“How dancers learn their steps: music, muscle memory and mystery”** [The Guardian]. При создании данного заголовка автор использовал игру слов на фонетическом уровне. Он применил прием аллитерации, которая проявляется в повторении звука «m» в начале каждого слова во второй части предложения. При переводе нами был использован прием опущения для сохранения игры слов – «Как танцоры учат шаги – музыка, мышцы, магия».

7) **“Going, going, gone: Sotheby’s sold to French billionaire Patrick Drahi in \$4bn deal”** [The Times]. Игра слов здесь представлена на синтаксическом уровне и выражается в градации «going, going, gone». Сотбис – это один из крупнейших аукционных домов в мире, который в итоге, сам оказался проданным. Перевести данный заголовок можно так: «Продается, продается, продано: Сотбис куплен миллиардером Патриком Драги за 4 миллиарда долларов». При переводе был использован прием компенсации, игра слов сохранилась.

8) **“Ch-ch-changes keep coming for Chuka Umunna”** [The Times]. Игра слов в данном заголовке наблюдается на фонетическом и графическом уровнях. На графическом уровне она выделяется повторением слога «ch» в первом слове, а на фонетическом проявляется в созвучии слов «changes» и «Chuka». Чука Умунна – британский политик, который в ходе своей работы неустанно вносит новые поправки или корректировки в законодательные акты. В статье говорится о результатах его работы. При переводе был применен прием смысловой замены, чтобы сохранить языковую игру – «Ч-ч-череда нововведений продолжает поступать от Чуки Умунны».

9) **“Meaty, jammy and very Instagrammable: why figs are having moments”** [The Guardian]. «Мясистый, сочный и очень Инстаграмный: почему инжир так популярен?» - при калькированном переводе игра слов сохранилась. В данном заголовке можно наблюдать игру слов на словообразовательном и лексическом уровнях. «Instagrammable» - новое

слово, полученное путем сложения названия социальной сети Instagram и суффикса «able». Также в данном заголовке автор использует идиому «to have moments».

**10) “The Running Blog: How Was Your Weekend Running?”** [The Guardian]. Игра слов на лексическом уровне представлена в данном заголовке. «Running» - одна и та же форма слова в двух случаях применяется в виде разных омонимичных частей речи. Такая двуплановость обусловлена полисемантичностью глагола to run. Наложение смыслов и перенос значений и придает заголовку экспрессивный шутливый эффект. «Блог о беге: как пробежали ваши выходные?» - при переводе использован прием дословного перевода, языковая игра сохранилась.

**11) “Clap, Clap, Clap! Sly Rebellion From the USWNT”** [The Wall Street Journal]. Языковая игра на фонетическом уровне создана на основе ономастопеи, звукоподражании – «clap», что значит «хлоп», в статье говорится о «бунте ладошек» в американской женской футбольной команде. При переводе использован прием калькирования, игра слов сохранена – «Хлоп, хлоп, хлоп! Коварный бунт от женской сборной США по футболу».

**12) “Mackmania! Charles Rennie Mackintosh's genius shines in his first architecture retrospective”** [The Guardian]. «Макмания! Гений Чарльза Рени Макинтоша сияет на его первой выставке». Языковая игра в данном заголовке представлена на уровне словообразования. «Mackmania» - является производным словом, полученным путем сложения начала фамилии Mackintosh и слова-форманта mania. При переводе использовался прием калькирования, игра слов при этом сохранилась.

**13) “Does Jeremy Hunt actually want to kill old people?”** [The Guardian]. Данный заголовок служит примером языковой игры на лексическом уровне, которая создана с помощью омонимии фамилии «Hunt» и слова «hunt», которое переводится как «охота/охотиться», в таком контексте заголовок действительно принимает устрашающий вид. Мы перевели заголовок с

помощью дословного перевода, игра слов опустилась – «Неужели Джереми Хант на самом деле хочет убивать стариков?»»

**14) “Do you hear the people sing? Not in China”** [The Economist]. В тексте статьи говорится о том, что в Китае большинством стриминговых музыкальных сервисов была запрещена песня «Do you hear the people sing?», которую народ исполнял в качестве протеста в Гонконге. Название песни стало говорящим, заголовок в полной мере отражает это – в Китае не слышно, как люди поют «Ты слышишь, как люди поют?». Данный заголовок является примером языковой игры на лексическом уровне, переведен методом дословного перевода с сохранением языковой игры – «Вы слышите, как люди поют? Не в Китае».

**15) “Eat your heart out Amelia Earhart: Loose Women's Carol Vorderman vows to fly solo around the world”** [The Independent]. Данный заголовок является ярким примером осуществления языковой игры на фонетическом уровне, а также на лексическом за счет использования идиомы «eat one's heart out», которая переводится как «изводить себя из-за печали/зависти» и которую автор использовал не просто так. Во-первых, она абсолютно созвучна имени и фамилии Amelia Earhart, что и создает игру слов, а во-вторых Амелии и вправду есть чему завидовать, ведь ее кругосветное путешествие так и осталось не завершенным. Перевод был выполнен методом опущения, языковая игра полностью утеряна – «Кэрол Вордерман планирует следовать по пути полета Амелии Эрхарт».

**16) “A bird that loves to be beside the seaside”** [The Times]. В данном заголовке игра слов представлена на фонетическом языковом уровне. Автор статьи использовал однокоренные слова «beside» и «seaside», вообще весь заголовок целиком звучит очень легко, словно чириканье воробья, о котором и идет речь в статье. В дословном переводе «Птица, которая любит быть рядом с морем» игра слов теряется.

**17) “Black Men Are Part of Nature but Nature Is White”** [The Guardian]. В данной статье рассматривается стихотворение, посвященное убитому

офицером полиции афроамериканцу. Перевести данный заголовок можно так: «Черные люди – часть природы, но природа – белая», используя метод дословного перевода и не теряя элемент языковой игры, которая представлена в данном случае на лексическом уровне. Это выражается в употреблении антонимов «black – white».

**18) “Sainsbury's named world's best sustainable seafood supermarket”** [The Guardian]. Еще один пример аллитерации и игры слов на фонетическом уровне. Повторение одной и той же буквы «s» в начале большинства слов в предложении не может быть простым совпадением, так как тексты тщательно проверяются. Автор использует языковую игру для придания заголовку экспрессивности и оригинальности, мелодичности при прочтении. При переводе были использованы прием транслитерации, языковая игра сохранилась частично – «Сэинсбери назван самым стабильным супермаркетом морепродуктов в мире».

**19) “We must resist the UK becoming a Trumpian dystopia”** [The Times]. Данный заголовок является примером создания языковой игры на словообразовательном уровне. Образование окказионализма «Trumpian» образовывается путем сложения фамилии президента США Дональда Трампа и суффикса «ian». Также в английском языке существует омоним слову «Trump» - «tramp», которое переводится как «бродяга». Тогда смысл заголовка приобретает смысл «Нельзя допустить, чтобы Великобритания превратилась в нищую утопию». Но более подходящим будет перевод «Мы должны противостоять тому, чтобы Великобритания стала Трамповой утопией». При переводе был использован прием дословного перевода, игра слов при этом сохранилась.

**20) “Going 'cactyle': cactus is the print of choice for Coachella”** [The Guardian]. В данном заголовке содержится игра слов на словообразовательном уровне. Слово «cactyle» было получено при сложении двух основ «cactus» и «style». Заголовок понятен и создает шуточный эффект за счет своей окказиональности. При переводе был применен прием калькирования, но



языковая игра сохранилась частично – «Кактус-стиль: кактус избран принтом фестиваля Коачелла».

21) **“Home Alone boy used machete to see off burglar”** [The Times]. Языковая игра представлена на лексическом уровне в виде прецедентного феномена – названия всем известного фильма «Один дома» («Home alone»). Использование такого рода игры слов привлекает читателя, потому что он видит в заголовке уже что-то знакомое для себя. Перевод данного заголовка может выглядеть следующим образом «Один дома» выпроводил грабителей с помощью мачете». При переводе был применен прием перестановки, языковая игра не потеряна».

22) **“Game of thrones: commuter sells seat on crowded Tokyo train”** [The Guardian]. Еще один пример языковой игры на лексическом уровне. Для того, чтобы показать ироничность ситуации, происходящей в токийском метро, автор статьи использует в заголовке название популярного сериала «Игра престолов», таким образом в заголовке скрыта метафора – место в метро как трон. Перевод осуществлен методом калькирования без потери языковой игры – «Игра престолов: в переполненных вагонах Токио продаются сидячие места».

23) **“Ding, dong, the dynasty is dead: so long to Jeb Bush and the family legacy”** [The Guardian]. «Дин-дон, династия мертва: Джебу Бушу и его семейному наследию – пока». В данном заголовке мы видим использование аллитерации и ономастопеи на фонетическом уровне языка. Повторение буквы «d» в начале слов в первой части предложения и созвучие «dong» и «long» придает заголовку определенный ритм при прочтении и привлекает внимание читателя. При переводе нами был применен прием транслитерации, удалось сохранить игру слов и рифму, заложенную автором.

24) **“Songwriter Carole Bayer Sager Wants to Hit More High Notes”** [The Wall Street Journal]. Автор данной статьи использует в заголовке языковую игру на фонетическом уровне. Созвучие пар слов «songwriter» и «Sager», «hit» и «high» делает заголовок мелодичным и цепляющим внимание читателей.

При переводе был применен прием дословного перевода, языковая игра не сохранена – «Автор песен Кэрол Байер Сагер хочет ударить по более высоким нотам».

25) **“Travellers suffer as wettest ever June looms”** [The Times]. Данный заголовок служит еще одним примером фонетической игры слов. Автору удалось подобрать слова, содержащие в себе одинаковую гласную «е», а также достичь мелодичности и звучания с помощью повторения слога с чередующейся гласной «er», «es», «el», «et». «Туристы страдают от самого жаркого июня» - перевод выполнен приемом частичной компенсации с полной потерей игры слов.

26) **“Donetsk opera house: tanks on the street but the show must go on”** [The Independent]. В данный заголовок включен прецедентный феномен в виде цитирования строк песни группы Queen “Show must go on”. Такая игра слов на лексическом уровне придает заголовку узнаваемость и усиливает эмоциональный отклик у реципиента. Перевести данный заголовок можно так: «Донецкий оперный театр: на улицах танки, но шоу должно продолжаться». Использован прием дословного перевода, языковая игра утеряна.

27) **“Piers Morgan should face hacking quiz”** [The Independent]. Заголовок статьи содержит в себе игру слов на лексическом уровне языка, автор обыгрывает значение слов «hacking» и «quiz», создавая новое неустойчивое словосочетание. В статье идет речь о компьютерном взломе мобильного телефона и дальнейшего допроса его владельца. Перевод осуществлен приемом дословного перевода с сохранением игры слов – «Пирс Морган столкнется с хакерской викториной».

28) **“Chuka Umunna gets Lib Dem Treasury role days after joining party”** [The Guardian]. В материале статьи говорится о том, что политик Чука Умунна назначен на должность главного казначея через несколько дней после вступления в партию. Автор использует в заголовке языковую игру на графическом уровне, используя сокращения «Lib Dem» от «liberal democratic». При переводе был использован прием перестановки, языковая игра не

сохранена – «Чука Умунна получает должность казначея спустя несколько дней после вступления в партию либерал-демократов».

**29) “Ink-credible: do tattoos count as art?”** [The Guardian]. Данный заголовок является примером языковой игры на морфологическом уровне языка. в этом случае автор очень удачно подобрал значения слова «incredible» в употреблении в узуальном (общепринятом) и окказиональном (ситуативном) контекстах, а также добавив букву «к» и получив «ink» - чернила. Примечательно, что обе лексемы реализуются одновременно. Дефис выполняет роль членителя слова, поэтому можно говорить о и игре слов на графическом уровне. Также, автор заложил в заголовок мысль о том, что тату не представляет опасности, об этом говорит отделенная часть «credible» - надежный. При переводе был применен прием дословного перевода, языковая игра не сохранилась – «Невероятно: тату стало искусством?».

**30) “Re-gin-eration: what’s behind the botanical spirit boom?”** [The Guardian]. Этот заголовок также является примером игры слов на морфологическом уровне. Автором статьи было разложено слово «regeneration», с заменой гласной в корне, чтобы получить «gin» (джин) - в статье речь идет о спиртных напитках. В данном заголовке тоже можно проследить и графическую игру. Перевод был выполнен методом транслитерации, но языковую игру сохранить удалось – «Ре-джин-ерация: что стоит за экологичными спиртными напитками?»

### 2.3 Анализ видов переводческих трансформаций, используемых при переводе заголовков англоязычных СМИ

После самостоятельного разбора 30 англоязычных заголовков, содержащих в себе элементы языковой игры, и их самостоятельного перевода, можно увидеть следующие результаты: самый часто используемый нами способ перевода был прием дословного перевода (11 заголовков (36%)), далее идет использование приема калькирования (6 заголовков (20%)), приема компенсации (3 заголовка (10%)), приема транслитерации (3 заголовка (10%)),

приема частичной компенсации (2 заголовка (6%)), приема опущения (2 заголовка (6%)), перестановки (2 заголовка (6%)), и прием смысловой замены был применен в одном заголовке (3%).

Перейдя к количественному исследованию сохранения языковой игры при переводе, мы видим следующую статистику: в большинстве переведенных нами газетных заголовков на русский язык языковая игра сохранилась – 16 заголовков (53%), сохранилась частично в 2 заголовках (6%), и опустилась в 12 (40%). При самостоятельном переводе англоязычных газетных заголовков сложность заключалась в том, чтобы выбрать наиболее подходящий способ перевода, имея цель – сохранить игру слов на переводящем языке. Столкнувшись с проблемой подбора эквивалента в русском языке, нами чаще всего был использован прием дословного перевода.

Также, собрав и проанализировав 30 англоязычных газетных заголовков содержащих игру слов, мы пришли к выводу, что самым распространённым механизмом образования языковой игры является создание игры слов на лексическом уровне – 13 заголовков (43%). Далее идет языковая игра на фонетическом уровне – 10 заголовков (33%), на графическом уровне – 4 заголовка (13%), на словообразовательном уровне – 4 заголовка (13%), на морфологическом уровне – 3 заголовка (10%), а вот на синтаксическом уровне всего один заголовок (3%).

Таким образом, представив количественную характеристику по способам перевода мы видим, что при переводе нами преимущественно был использован прием дословного перевода, он краток и терминологичен, и во многих заголовках позволил сохранить языковую игру при переводе на русский язык. Хотя в некоторых случаях игра слов была либо частично, либо полностью потеряна при использовании данного приема.

Можно подвести итог, что языковая игра является неотъемлемой частью текстов печатных изданий, которая призвана привлечь внимание читателя, побудить его к восприятию и как можно точнее и ярче отразить содержание

статьи. Разнообразные приемы создания языковой игры на различных уровнях языка нацелены произвести на читателя прежде всего эмоциональный эффект.

#### 2.4 Использование материалов СМИ в преподавании и изучении английского языка

Мы живем в эпоху информационных технологий, что заставило нас привыкнуть к непрерывному потоку новой информации. Эта информация может доходить до нас в разных видах: печатном или письменном, устном, но главными источниками всегда были и останутся средства массовой информации. СМИ включают в себя телевидение, радио, газеты и Интернет, все свежие новости моментально оказываются открытыми для всеобщего доступа. С помощью СМИ мы можем быть осведомлены с последними событиями в экономической, политической и образовательной сферах, что удовлетворяет многие наши потребности. Благодаря СМИ информация поступает к разноязычной аудитории без посредников, формируя глобальное коммуникативное пространство. А если информация в СМИ является столь открытой и общедоступной, значит, ее можно использовать во всех сферах жизнедеятельности, например, в обучении.

Применение материалов СМИ в изучении иностранных языков только возрастает. Учителя, которые имеют возможность использовать различные медиаресурсы на своих уроках, обогащают тем самым языковую среду в своих классах, прививают интерес к предмету, потому что обучающиеся все время сталкиваются с новыми знаниями, которые динамично развиваются. Все это способствует быстрому и качественному усвоению материала, а также ускорению образовательного процесса. Самое главное преимущество внедрения аутентичных СМИ в процесс преподавания иностранного языка заключается в том, что они позволяют обучающемуся максимально погрузиться в мир актуальных событий той страны, язык которой они изучают. Также стоит учитывать, что современные требования к знанию иностранного языка возрастают и поэтому в наше время знание лексики и грамматики уже

не является достаточным. СМИ же приобретают особую ценность как источник знаний о культуре и традициях страны изучаемого языка, а также как источник «живого» языка.

Если раньше выбор аутентичного изучаемого материала из СМИ ограничивался только газетными статьями, то сейчас можно использовать гораздо более интересные варианты предоставления информации, это могут быть видеоролики, подкасты, репортажи, документальные фильмы, интервью с интересными личностями, графики, те же статьи приобрели нынче совершенно другой облик – теперь они содержат в себе яркие элементы, картинки и цепкий текст, которым можно очень хорошо пополнить свой словарный запас.

Современные СМИ, будучи опубликованными в различных формах, предоставляют преподавателю неограниченные возможности в выборе материала для учеников разных возрастов, а также подходящих к школьной программе. Конечно, стоит помнить об уровне владения языком учащихся, объёме информации и уровне сложности, тематике, чтобы обучение дало нужный, а не обратный эффект. Грамотно отобранные материалы способствуют достижению учеником свободного владения иностранным языком в результате обучения.

С точки зрения методики, работа с печатными изданиями позволяет преподавателю значительно обогатить и оживить учебный процесс одновременно разрешая целый круг задач: изучение диалектики, получение знаний в области страноведения, совершенствование навыков разговорной речи и ведения диалога, расширение словарного запаса. В совокупности все это ведет к самостоятельной мотивации учащихся углубиться в изучении английского языка, а возможности СМИ позволят продолжить обучение даже дома.

Опишем некоторые приемы работы с текстами периодической печати.

Прежде всего, преподавателю необходимо отобрать газетный материал так, чтобы он подходил учащимся по уровню сложности и совпадал со

школьной программой. Нужно найти такие статьи, в которых будет не большое количество незнакомых слов, а также информация, которой ученики уже частично владеют. Далее, на первом этапе знакомства с газетой или журналом, необходимо внимательно изучить расположение блоков в тексте, обратить внимание на то, как устроены заголовки и что выделяется особыми шрифтами – все это создаст у учеников общее впечатление от номера и облегчит дальнейшую работу.

На втором этапе работы с материалами СМИ можно уже приступать к практической работе с ними. В работу включаются упражнения на активизацию усвоенного лексического материала. Это могут быть такие виды упражнений как: перевод предложений с новым глоссарием, подбор антонимов или синонимов к изученным словам, заполнение пропусков.

Далее следует непосредственно работа с текстом – этап прочтения статьи. Чтение может быть организовано на усмотрение преподавателя – про себя или вслух. После прочтения нужно обеспечить речевое групповое взаимодействие учащихся для того, чтобы вывести коммуникацию на уровень говорения без дополнительной подготовки. На данном этапе также можно внедрить упражнения, например, обсуждение статьи, составление плана на основе вопросов, краткое изложение статьи, выражение собственных мыслей по теме. В качестве домашнего задания может быть задано составление диалога или списка вопросов для интервью у известной личности.

Таким образом, следует отметить, что аутентичные источники информации, рассматриваемые нами медиатексты, открывают огромные возможности в изучении иностранного языка, а также перспективы для активной работы и улучшения навыков разговорной речи, способствуют развитию коммуникативных компетенций, пониманию речи из уст носителей, а также наблюдением за развитием «живого» языка в динамике. Все вышесказанное дает нам понять, что внедрение материалов СМИ в преподавание и изучении английского языка является довольно эффективным.

## **Выводы**

Вторая глава содержит в себе три параграфа, логически связанных между собой. В первом параграфе нами были рассмотрены особенности феномена языковой игры и его использования в текстах СМИ, современных медиатекстов, а также использования в качестве заголовков современных печатных статей, газет, журналов. Также нами был рассмотрен эффект воздействия языковой игры на реципиента – заголовок, содержащий в себе игру слов привлекателен для читателя, вызывает желание разгадать закодированную информацию.

Далее нами была проведена исследовательская работа на базе 30 газетных заголовков, использованных в британской и американской прессе. Все выбранные нами заголовки содержали в себе языковую игру. Тщательно проанализировав отобранный нами материал, мы сделали выводы о том, какой способ перевода игры слов является приоритетным и почему.

Также в материалах второй главы нами были рассмотрены возможности внедрения материалов СМИ в обучение английскому языку.



## Заключение

Данная дипломная работа была посвящена исследованию в области лингвистики, перевода и переводоведения, а также языкознания. Нами было проведено исследование по теме «Языковая игра и возможности ее воспроизведения при переводе заголовков медиатекстов». Проведенное исследование феномена языковой игры дает нам возможность сделать выводы о том, что способность к игре является важным показателем уровня развития человека, так как сама по себе игра подразумевает уход от стандартизированного мышления и заставляет использовать язык в несвойственных ему формах и, самое главное, на всех языковых уровнях. Языковая игра требует творческого и профессионального подхода к своему созданию, но производимый ей эффект также зависит и от реципиента, так как экспрессивность автора может быть не понята в связи с лингвистической культурой получателя. Языковая игра в корне отличается от детского словотворчества, так как является осознанным отклонением от известных норм и всегда предполагает ориентирование на особенную, конкретную коммуникативную ситуацию. Главный феномен данного понятия заключается все-таки в том, что языковая игра неисчерпаема. Она легко может выйти за рамки лингвистического использования и перерасти в увлекательное обучение, в метод воспитания, в своеобразное творчество и даже может служить моделью отношений между людьми.

Игра слов или каламбур является очень сложным не только лингвистическим, но и стилистическим явлением. С помощью игры слов можно не только украсить текст или его название, но она также может служить средством игрового общения между автором и читателем. Информация, которая используется в процессе создания языковой игры, может быть предметно-логической, фоновой или ассоциативной.

В ходе данной работы нами было изучено понятие «языковая игра», его история, рассмотрены способы создания игры слов на разных языковых

уровнях на конкретных примерах, а также особое внимание уделено способам перевода языковой игры. Во время исследования было также выявлено, что игра слов может быть, как частью произведения, так и отдельным самостоятельным произведением. Стоит отметить, что языковая игра может служить прекрасным инструментом для оттачивания навыков в области перевода и переводоведения. Основными же способами перевода игры слов в нашем исследовании были отмечены калькирование, прием опущения и прием транслитерации.

Анализируемые нами материалы показали также, что в основном, авторы используют игру слов на лексическом уровне, то есть используют устойчивые словосочетания, политические клише или цитаты, в последствии превращая привычные конструкции в экспрессивный и яркий материал.

Выполняя практическую часть данной дипломной работы, выяснилось, что иногда очень трудно подобрать эквивалент в переводящем языке для некоторых слов исходного. Поэтому прием калькирования является самым распространенным. В этом и заключается наибольшая трудность в сохранении языковой игры при переводе. Таким образом, работа над переводом заголовков английских газет требует большого внимания со стороны переводчика, ему необходимо максимально сохранить яркость, экспрессивность и краткость заголовка, при этом качественно передав закодированную в языковой игре информацию.

## Список литературы

1. Адзинова А.А. Явление прецедентности в заглавиях креолизованных текстов (на материале глянцевого журнала) [Текст]: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / А.А. Адзинова. – Майкоп: Адыгейск. гос. ун-т, 2007. – 22с.
2. Амирова Ж.Р. Оказиональная субстантивация в разных видах дискурса [Текст] / Ж.Р. Амирова // Языковой дискурс в социальной практике. – Тверь: Тверской государственной университет, 2014. – С.10–14.
3. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): Учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов [Текст] / Е.Е. Анисимова. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 128с.
4. Арнольд И.В. Стилистика. Современный английский язык: учебник для вузов [Текст] / И.В. Арнольд. – М.: Флинта: Наука, 2002. – 384с.
5. Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений: Оценка. Событие. Факт [Текст] / Н.Д. Арутюнова. – М.: Наука, 1988. – 341с.
6. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов [Электронный ресурс] / О.С. Ахманова / Режим доступа: [http://classes.ru/grammar/174.Akhmanova/source/worddocuments/\\_13.htm](http://classes.ru/grammar/174.Akhmanova/source/worddocuments/_13.htm). - Дата обращения: 14.05.2019. – Загл. с экрана
7. Борев Ю.Б. Комическое или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия [Текст] / Ю.Б. Борев. – М.: Искусство, 1970. – 268с.
8. Бочавер С.Ю. Язык без границ [Текст] / С.Ю. Бочавер // Лингвофутуризм. Взгляд языка в будущее / отв. ред. Н.Д. Арутюнова. – М.: Изд-во «Индрик», 2011. – С.31–36.

9. Бревдо И.Ф. Механизмы разрешения неоднозначности в шутке [Текст]: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / И.Ф. Бревдо ; Твер. гос. ун-т. – Тверь, 1999. – 171с.
10. Булыгина Т.В., Шмелёв А.Д. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики) [Текст] / Т.В. Булыгина, А.Д. Шмелёв. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. – 576с.
11. Вежицкая А. Язык. Культура. Познание [Текст] / А. Вежицкая. – М.: Русские словари, 1996. – 416с.
12. Викторова О.А. Языковая игра и её передача в переводе с английского языка на русский [Текст] / О.А. Викторова // Вестник Тверского государственного университета. – Серия «Филология». – 2013. – № 5. – Вып. 2 «Лингвистика и межкультурная коммуникация». – С. 199–206.
13. Витгенштейн Л. Философские исследования [Текст] / Л. Витгенштейн / Философские работы: В 2-х ч. – М.: Гнозис, 1994. – Ч. 1. – С. 75–319
14. Воскресенский И.В. Стратегии имплицирования и разрешения неоднозначности в деловой переписке [Текст]: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 И.В. Воскресенский ; Твер. гос. ун-т. – Тверь, 2007. – 167с.
15. Гальперин И.Р. Очерки по стилистике английского языка [Текст] / И.Р. Гальперин. – М.: Издательство литературы на иностранных языках, 1958. – 460с.
16. Гридина Т.А. Прецедентный код языковой игры в рекламном тексте: проблема считываемости [Текст] / Т.А. Гридина // Образ России и россиянина в словаре и дискурсе: когнитивный анализ. – Екатеринбург: изд-во Урал. ун-та, 2011а. – С. 73–78
17. Гридина Т.А. Языковая игра в жанре политического прикола [Текст] / Т.А. Гридина // Политическая лингвистика. – Екатеринбург, 2011б. – № 4 (38). – С. 47–51.
18. Евстигнеева Л.В. Структурообразующая роль языковой игры в постмодернистских художественных текстах [Текст] / Л.В. Евстигнеева

- // Международный научно-исследовательский журнал. – 2015. – № 1–3 (32). – С.48–49.
19. Земская Е.А. Игровое словообразование [Текст] / Е.А. Земская // Язык в движении: к 70-летию Л.П. Крысина / отв. ред. Е.А. Земская, М.Л. Каленчук. – М.: Языки славянской культуры, 2007. – С. 186–193.
20. Земская Е.А. Словообразование как деятельность [Текст] / Е.А. Земская / отв. ред. Д.Н. Шмелев. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. – 224с.
21. Зирка В.В. Манипулятивные игры в рекламе: Лингвистический аспект [Текст] / В.В. Зирка. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010. – 256с.
22. Илтубаева А.Г. Языковая игра в заголовках англоязычной деловой прессы [Текст] / А.Г. Илтубаева // Вестник Тверского государственного университета. – Серия «Филология». – 2014. – № 3. – С. 419–424.
23. Игровая поэтика: сб. науч. тр. ростов. шк. игровой поэтики / под ред. А.М. Люксембурга и Г.Ф. Рахимкуловой. – Ростов н/Д: Изд-во «Литфонд», 2006. – Вып. 1. – 272с.
24. Каллистратидис Е.В. Языковая игра в неформальной интернеткоммуникации [Текст]: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Е.В. Каллистратидис. – Ростов н/Д: Южн. федер. ун-т, 2013. – 23с.
25. Куманицина Е.И. Феномен языковой игры в СМИ [Текст] / Е.И. Куманицина // Вестник Волгоградского государственного университета. – Серия 2 «Языкознание». – 2005. – № 4. – С. 165–168.
26. Ли В.С. Языковая игра как средство воздействия на адресата (на материале текстов газетных публикаций) [Электронный ресурс] / В.С. Ли / Режим доступа: <http://gisap.eu/ru/node/40937>. – Дата обращения: 17.05.2019. – Загл. с экрана
27. Лисоченко Л.В., Лисоченко О.В. Языковая игра на газетной полосе (в свете металингвистики и теории коммуникации) [Электронный ресурс] / Л.В. Лисоченко, О.В. Лисоченко / Режим доступа:

- [http://www.teneta.ru/rus/le/lisochenko\\_jaee.htm](http://www.teneta.ru/rus/le/lisochenko_jaee.htm). – Дата обращения: 17.05.2019. – Загл. с экрана.
28. Люксембург А.М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю [Текст] / А.М. Люксембург // Игровая поэтика: сб. науч. тр. ростов. шк. Игровой поэтики / под ред. А.М. Люксембурга и Г.Ф. Рахимкуловой. – Ростов н/Д: Изд-во «Литфонд», 2006. – Вып. 1. – С. 5–28.
29. Милованова С.О. Влияние невербальных средств коммуникации на восприятие газетных текстов [Текст] / С.О. Милованова // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. – 2009. – № 2. – С. 258–261.
30. Михайкина С.Г. Технология каламбура: дисс. кан. наук: М., 2008, 259 с.
31. Норман Б.Ю. Речевая свобода и языковая игра // Русский язык. 2010. №21. С. 2-6.
32. Рыжков М.С. «Человек играющий» vs. «человек кликающий»: людическая речевая стратегия / М.С. Рыжков // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Сер. «Филологические науки». - Волгоград, 2009. - № 5(39). - С. 38-42.
33. Рябкова Н.И. Языковая игра в рекламном тексте [Текст] / Н.И. Рябкова // Культура и сервис: взаимодействие, инновации, подготовка кадров: Материалы 1 межрегиональной научно-практической конференции. – СПб.: Изд-во СПб ГУСЭ, 2009. – С. 137–140.
34. Ухова Л.В. Теоретические проблемы исследования эффективности рекламного текста [Текст]: автореф. дис. ... док. филол. наук: 10.02.19 / Л.В. Ухова; Ярослав. гос. пед. ун-т им. К.Д. Ушинского. – Ярославль, 2013. – 43с.
35. Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня [Текст] / Й. Хёйзинга. – М.: Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. – 464с.
36. Якоба И.А. Власть дискурса медийного пространства в борьбе за номинацию [Текст] / И.А. Якоба // Вестник Томского государственного университета. – Серия «Филология». – 2015. – № 3 (35). – С. 122–134.

37. Ярмухамедова Ф.М. Проблема перевода каламбуров в названии англоязычных кинофильмов [Текст] / Ф.М. Ярмухамедова // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты. – Тверь: Тверской государственный университет, 2014. – Вып. 28. – С.265–272
38. Hammond, P., Hughes, P. Upon the pun: dual meaning in words and pictures [Text] / P. Hammond, P. Hughes. – London : W. H. Allen, 1978. – 115p.
39. Lederer, R. Get Thee to a Punnery: An Anthology of Intentional Assaults Upon the English Language [Text] / R. Lederer. – Gibbs Smith, 2014. – 192p.

- 1) “Golden escalator ride: the surreal day Trump kicked off his bid for president”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/us-news/2019/jun/13/donald-trump-presidential-campaign-speech-eyewitness-memories>
- 2) “Hong Kong’s Clout as a Global Financial Center Clouded by Uncertainty”, [Электронный ресурс]: The Wall Street Journal. URL: <https://www.wsj.com/articles/hong-kongs-clout-as-a-global-financial-center-clouded-by-uncertainty-11560504645>
- 3) “Names: Will it be Prince John or Princess Hashtag?”, [Электронный ресурс]: The Independent. URL: <https://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/names-will-it-be-prince-john-or-princess-hashtag-8382254.html>
- 4) “Meet the balls formerly known as meatballs”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/shortcuts/2015/mar/11/meet-the-balls-formerly-known-as-meatballs>
- 5) “5 Upcoming TV Shows With The Potential To Be The Next “Game Of Thrones”, [Электронный ресурс]: Zimbio. URL: <http://www.zimbio.com/TV+Shows+With+'Game+Of+Thrones'+Potential>
- 6) “How dancers learn their steps: music, muscle memory and mystery”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/stage/2015/feb/24/how-dancers-learn-their-steps-muscle-memory-jenifer-ringer-nycb>
- 7) “Going, going, gone: Sotheby’s sold to French billionaire Patrick Drahi in \$4bn deal”, [Электронный ресурс]: The Times. URL: <https://www.thetimes.co.uk/edition/news/going-going-gone-sotheby-s-sold-to-french-billionaire-patrick-drahi-in-4bn-deal-6097fqp79>
- 8) “Ch-ch-changes keep coming for Chuka Umunna”, [Электронный ресурс]: The Times. URL: <https://www.thetimes.co.uk/edition/news/ch-ch-changes-keep-coming-for-chuka-umunna-zd78q6mt7>
- 9) “Meaty, jammy and very Instagrammable: why figs are having moments”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/jan/07/meaty-jammy-and-very-instagrammable-why-figs-are-having-a-moment>



- 10) “The Running Blog: How Was Your Weekend Running?”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/the-running-blog/2018/aug/20/how-was-your-weekend-running>
- 11) “Clap, Clap, Clap! Sly Rebellion From the USWNT”, [Электронный ресурс]: The Wall Street Journal. URL: <https://www.wsj.com/articles/clap-clap-clap-sly-rebellion-from-the-uswnt-11560792065>
- 12) “Mackmania! Charles Rennie Mackintosh's genius shines in his first architecture retrospective”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/feb/11/charles-rennie-mackintoshs-genius-shines-in-his-first-ever-retrospective>
- 13) “Does Jeremy Hunt actually want to kill old people”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/politics/shortcuts/2019/jun/17/does-jeremy-hunt-actually-want-to-kill-old-people>
- 14) “Do you hear the people sing? Not in China”, [Электронный ресурс]: The Economist. URL: <https://www.economist.com/prospero/2019/06/14/do-you-hear-the-people-sing-not-in-china>
- 15) “Eat your heart out Amelia Earhart: Loose Women's Carol Vorderman vows to fly solo around the world”, [Электронный ресурс]: The Independent. URL: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/eat-your-heart-out-amelia-earhart-loose-womens-carol-vorderman-vows-to-fly-solo-around-the-world-8647414.html>
- 16) “A bird that loves to be beside the seaside”, [Электронный ресурс]: The Times. URL: <https://www.thetimes.co.uk/edition/ireland/a-bird-that-loves-to-be-beside-the-seaside-mxctvjdn>
- 17) “Black Men Are Part of Nature but Nature Is White”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/us-news/ng-interactive/2019/jun/14/willie-mccoy-police-killing-shane-mccrae-poem>
- 18) “Sainsbury's named world's best sustainable seafood supermarket”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/business/2017/mar/01/sainsburys-named-worlds-best-sustainable-seafood-supermarket>
- 19) “We must resist the UK becoming a Trumpian dystopia”, [Электронный ресурс]: The Times. URL: <https://www.thetimes.co.uk/edition/news/we-must-resist-the-uk-becoming-a-trumpian-dystopia-f8rnxl3kt>

- 20) “Going 'cactyle': cactus is the print of choice for Coachella”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/fashion/2016/mar/22/cactus-print-choice-for-coachella>
- 21) “Home Alone boy used machete to see off burglar”, [Электронный ресурс]: The Times. URL: <https://www.thetimes.co.uk/edition/world/home-alone-boy-used-machete-to-see-off-burglar-m0kbjcmv1>
- 22) “Game of thrones: commuter sells seat on crowded Tokyo train”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/cities/2019/jun/14/game-of-thrones-commuter-sells-seat-on-crowded-tokyo-train>
- 23) “Ding, dong, the dynasty is dead: so long to Jeb Bush and the family legacy”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/feb/20/jeb-bush-family-legacy-dynasty-election-2016>
- 24) “Songwriter Carole Bayer Sager Wants to Hit More High Notes”, [Электронный ресурс]: The Wall Street Journal. URL: <https://www.wsj.com/articles/songwriter-carole-bayer-sager-wants-to-hit-more-high-notes-11560528445>
- 25) “Travellers suffer as wettest ever June looms”, [Электронный ресурс]: The Times. URL: <https://www.thetimes.co.uk/edition/news/travellers-suffer-as-wettest-ever-june-looms-b5sfs3q2z>
- 26) “Donetsk opera house: tanks on the street but the show must go on”, []: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/music/2015/feb/02/donetsk-opera-ukraine-show-must-go-on>
- 27) “Piers Morgan 'should face hacking quiz’”, [Электронный ресурс]: The Independent. URL: <https://www.independent.co.uk/news/uk/crime/piers-morgan-should-face-hacking-quiz-2331814.html>
- 28) “Chuka Umunna gets Lib Dem Treasury role days after joining party”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/politics/2019/jun/15/chuka-umunna-lib-dem-treasury-spokesman>
- 29) “Ink-credible: do tattoos count as art?”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2015/feb/18/do-tattoos-count-as-art>

30) “Re-gin-eration: what’s behind the botanical spirit boom?”, [Электронный ресурс]: The Guardian. URL:  
<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/shortcuts/2016/mar/28/re-gin-eration-whats-behind-the-botanical-spirit-boom>

### НАИБОЛЕЕ ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА



### НАИБОЛЕЕ ЧАСТЫЕ ВИДЫ СОЗДАНИЯ ЯИ НА РАЗНЫХ ЯЗЫКОВЫХ УРОВНЯХ



## СОХРАНЕНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ЗАГОЛОВКАХ

