УДК 808.1

DOI 10.17516/2311-3499-066

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ОГЛАВЛЕНИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫХ ИЗДАНИЙ (НА МАТЕРИАЛЕ ТЕКСТОВ СОВРЕМЕННЫХ РУССКИХ УЧЕНЫХ-ПОПУЛЯРИЗАТОРОВ)

М.А. Байкалова, Л.З. Подберезкина

В статье рассматривается использование языковой игры в оглавлениях научно-популярных изданий, авторам которых важно уже на стадии предварительного знакомства с текстом продемонстрировать его увлекательность для читателя-неспециалиста.

Показано, что в последние годы в условиях ориентированности на новый тип адресата в научно-популярном литературном подстиле используются различные языковые приемы и средства выразительности, усиливающие художественную составляющую текста на разных уровнях, начиная с оглавления. Одним из таких наиболее эффективных, применяемых в заголовках глав и параграфов приемов, позволяющих заинтересовать адресата в прочтении текста, является языковая игра. Исследование выполнено на материале 257 оглавлений научно-популярных произведений различных тематик русских ученых-популяризаторов.

Выявляются и описываются функции языковой игры в оглавлении научно-популярных произведений, обеспечивающие создание атмосферы неформального общения с читателем, привлечение внимания к заголовку, заинтересованность в последующем прочтении текста, демонстрацию его доступности для адресата. В многообразии креативных техник заголовков были выделены такие, как трансформация текста с сохранением его узнаваемости; использование метафор, в том числе развернутых; игра, основанная на риторических вопросах; игра, в основу которой положены сравнительные конструкции; принцип демегафоризации; каламбурное переосмысление узуальных слов, обыгрывание значения узуальных слов; использование хиазма и др.

Представлено описание используемых приемов языковой игры и частотности их употребления в исследуемых заголовках, охарактеризован лингвокреативный потенциал и механизмы их действия. Показано, что отклонение от стандарта, вызванное языковой игрой в оглавлении, меняет отношение читателя к тексту, который перестает восприниматься как нечто сложное и начинает вызывать интерес.

Ключевые слова и фразы: языковая игра; заголовок; научно-популярный текст; лингвокреативность.

THE LANGUAGE GAME IN TITLES IN POPULAR SCIENTIFIC PUBLICATIONS (ON THE MATERIAL OF TEXTS OF MODERN RUSSIAN SCIENTISTS-POPULARISTS)

M.A. Baykalova, L.Z. Podberezhkina

This article deals with the use of language game peculiarities in the genre of contents of popular scientific publications, which's authors cares about demonstrate text's fascination for a non-expert reader at the stage of preliminary acquaintance with the text.

It has been shown that in recent years in conditions of reached on new type of recipient, in popular scientific publications are used different kinds of stylistic devices and expressive means, which reinforce artistic part of the text on different stratum of the text. One of the most effective devices using in the

headings of chapters and paragraphs is language game which helps to interest a reader in reading a text. This research made on the material of 250 book's titles with different subjects written by Russian popularizing scientists.

The authors identify and describe functions of language game in the contents of popular scientific publications which provide: the establishment of the atmosphere of normal communication with reader; drawing attention to a headline; creating interest in the subsequent reading of the text, demonstrating of its availability to the addressee. Identified a lot of creative techniques in headlines among which is: transformation of the text with preservation of its recognition; using of metaphor including extended metaphor; language game based on rhetorical questions; language game based on simile; principle of demetaphorization; punning rethinking of usual words; playing on meaning of usual word; using of chiasmus and ect.

The use of linguistic devices of language game and frequency of it using in titles are shown, as well as linguistic creativity potential and mechanisms of its action describes. It demonstrated that deviations from the linguistic standards, made by language game in contents, alters the attitude of reader towards the text which doesn't treats as difficult and starts to arouse the interest.

Keywords and phrases: *language game; titles; popular science text; linguistic creativity.*

Языковая игра, представляя собой феномен проявления «креативных сил языка» (А.А. Бернацкая), активно использующийся в различных сферах языковой деятельности (разговорной речи, СМИ, художественной литературе, политическом дискурсе и др.), в последнее время получила широкое распространение и в научно-популярных текстах.

По мнению Э.А. Лазаревича, к научно-популярной литературе относятся произведения об основах и отдельных проблемах фундаментальных и прикладных наук, биографии деятелей науки, описание путешествий и т.д., написанные в различных жанрах и изложенные в форме понятной и доступной для читателя, не являющегося специалистом в описываемой области знания [Лазаревич 1970]. Научно-популярные тексты, в отличие от собственно научных, помимо образовательной ставят перед собой цель развлечь читателя и заинтересовать его предложенной темой и текстом. Вследствие этого определяются две задачи, выполняемые научно-популярной литературой: обучение и эффект занимательности.

В научно-популярной литературе важно не только представить адресату информацию о научных достижениях в определенной области, но и заинтересовать его предлагаемыми знаниями и текстом. Демонстрируя увлекательность и занимательность текста уже на первой стадии знакомства с ним, авторы-популяризаторы стремятся не акцентировать его научность. В стремлении вызвать интерес к произведению они используют языковую игру, усиливая художественную составляющую текста и его «предрасположенность» к рядовому читателю. При этом языковая игра используется на всех структурных уровнях научно-популярного текста, в том числе и в оглавлении.

Вслед за А.П. Сковородниковым мы определяем языковую игру как особую форму лингвокреативной деятельности, в которой языковая личность осознанно нарушает языковые каноны с целью создания комического эффекта, привлечения внимания адресата или выражения собственного отношения. «Языковая игра – творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой / стилистической / речеповеденческой / логической нормы) использование любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе – комического характера» [Сковородников 2011: 384]. По мнению Т.А. Гридиной, «языковая игра всегда нацелена на использование лингвистических приемов, подчеркивающих парадокс между стандартной формой и/или значением знака (а также принятым алгоритмом его

образования и использования) и новой ассоциативной “обработкой” того или иного вида языкового знания» [Гридина 1992: 26].

Характеризуя многообразие подходов к изучению феномена языковой игры, исследователи отмечают, что в целом, как способ регулятивности текста и его фрагментов, она способствует «приобщению читателя к авторскому видению мира, формированию представления о личности создателя, стоящего за текстом, в сознании адресата» [Болотнова 2010: 49–50]. При этом одной из типичных черт языковой игры выступает направленность на создание в речевой структуре нового смысла, незнакомого ранее читателю [Данилевская 2003: 657]. Анализируя способы создания данных смыслов, исследователи отмечают, что языковая игра строится на сломе устоявшихся языковых форм, необычном отступлении от нормы [Санников 2002: 11], основывается на стремлении достичь определенного эффекта эстетического воздействия чаще всего путем «аномального или необычного употребления языковых единиц» [Гридина 1996], механизмах словотворчества [Подберезкина, Трапезникова 2009: 240], интертекстуальности и др. Как отмечает И.Н. Качалова, языковая игра всегда строится по одному принципу, включающему в себя два этапа: первый – выбор стереотипа-источника; второй – выбор лингвистического метода, при помощи которого стереотип меняет смысл и «становится пародией сам на себя» [Качалова 2010: 86].

В научно-популярных текстах языковая игра выступает специальным знаком, привлекающим внимание читателя. Комический эффект создается путем трансформации прототекста, который наделяется новым смыслом, однако в то же время сохраняет узнаваемость первичного текста, создавая диссонанс у адресата через разрушение его ожиданий.

Языковая игра помогает вниманию адресата «зацепиться» за «особенное» словосочетание, вызывает у него удивление и интерес, заставляя сосредоточить внимание, вдуматься и попробовать самостоятельно разгадать скрытую за ним идею.

С.С. Иванов отмечает, что комический эффект возникает из-за несоответствия ожидаемого результата реальному. «Возникает двуплановость или даже “многоплановость”, которая не всякому понятна, и опять же зависит от индивидуального “тезауруса”» [Иванов 2009: 228]. Смысл языковой игры может быть не всегда очевиден, особенно в научно-популярном произведении, где картины мира автора и адресата не совпадают. Иногда автору приходится дополнительно разъяснять смысл шутки, основанной на неизвестных читателю узкоспециальных фактах. Если такой прием расположен в заголовке, его понимание становится затруднительным для адресата, однако именно эта «загадочность» и «непонятность» может привлечь внимание к основному тексту, где, как правило, дается пояснение. В таком случае истинный смысл языковой игры в заголовке проявляется для адресата только после его прочтения.

Таким образом, языковая игра прежде всего привлекает внимание читателя к заголовку и следующему за ним тексту, тем самым выполняя ключевую задачу – заинтересовать читателя. Кроме того, она помогает автору создать атмосферу доверительности, равенства между ним и читателем, располагая адресата к прочтению текста.

Актуальность нашего исследования обусловлена тем, что феномен языковой игры, вызывающий устойчивый интерес исследователей на протяжении десятилетий, не был подробно изучен в научно-популярной литературе, в особенности в таком жанре, как оглавление.

Цель исследования – представить опыт описания приемов языковой игры, использующихся в оглавлениях научно-популярных изданий известных русских ученых. Для анализа были выбраны оглавления научно-популярных книг различных тематик: С.Б. Попов «Суперобъекты: звезды размером с город»; А.Ю. Панчин «Сумма биотехнологий»; М.Д. Франк-Каменецкий «Самая главная молекула»; А.Ч. Пиперски «Конструирование языков»; А.Ю. Журавлев «Сотворение Земли»; М.А. Никитин «Происхождение жизни. От туманности до клетки»; А. А. Иванов «Химия-просто».

Нами были рассмотрены 257 заголовков, в 50 из которых была использована языковая игра.

Новизна работы состоит в привлечении нового эмпирического материала в лингвистическое описание научно-популярных текстов, а также в анализе языковой игры (ЯИ) в жанре оглавления, которое не было предметом специального лингвистического анализа.

Оглавление – это указатель заголовков издания, который раскрывает строение произведения и его проблематику [Мильтин 2014: 435]. Это особый жанр, который представляет собой систему заголовков и характеризуется упорядоченностью, четким следованием структуре текста издания, определенным графическим оформлением. См. рис.1.

СОДЕРЖАНИЕ	
Предисловие	1
Благодарности	1
ЧАСТЬ I	
ПЛАНЕТЫ, ПРИГОДНЫЕ ДЛЯ ЖИЗНИ	
Глава 1. Строение Солнечной системы	1
Глава 2. Происхождение Солнечной системы, Экзопланеты	3
Глава 3. Геологическое строение Земли, Марса и Венеры	6
Глава 4. Атмосфера и климат Земли, Марса и Венеры	6
ЧАСТЬ II	
ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЖИЗНИ	
Глава 5. История идей о происхождении жизни	10
Глава 6. Место происхождения жизни, «первичный бульон», пицца и майонез	12
Глава 7. Получение нуклеотидов из продуктов атмосферной фотохимии	15
Глава 8. Происхождение хиральной чистоты	17
Глава 9. Механизмы копирования РНК и начало РНК-мира	19

Рис.1

Оглавление ставит перед собой несколько основных задач, среди которых: справочно-поисковая, позволяющая читателю быстро ориентироваться в книге и отражающая соподчиненность рубрик книги; информационно-пояснительная, представляющая общее тематическое содержание текста. В научно-популярном издании оглавление также приобретает рекламно-пропагандистскую цель, направленную на то, чтобы заинтересовать читателя в прочтении данного текста, вызвать у него желание приобрести и изучить книгу [Там же: 435].

В книгах научно-популярной направленности оглавление составляется с учетом особенностей данного жанра: оно должно быть простым, отражающим основные вопросы и темы, которые затрагиваются в тексте, а также интересным и привлекающим внимание. Оглавление должно «заинтриговать» потенциального читателя, побудить его увлечься расшифровкой стоящей за ним информации. Одним из основных приемов, помогающих достичь этого, является языковая игра в названии глав и параграфов.

Некоторые оглавления имеют структуру, включающую заголовки как глав, так и входящих в них параграфов, к примеру, в изданиях М.Д. Франк-Каменецкого «Самая главная молекула»; С.Б. Попова «Суперобъекты: звезды размером с город»; А.Ч. Пиперски «Конструирование языков». Нами было отмечено, что в таких заголовках языковая игра практически не представлена, поскольку их назначение состоит в конкретном обозначении для читателя тематики,

о которой пойдет речь в тексте. Был выделен только один пример использования ЯИ, основанной на алогизме: *Языки естественные, да не совсем* (А.Ч. Пиперски «Конструирование языков»). Вторая часть высказывания косвенно опровергает первую, указывая на то, что она не является полностью верной, истинной.

В оглавлениях, состоящих только из заголовков глав, языковая игра использовалась широко. О.Р. Лащук, характеризуя заголовки современной прессы, отмечает, что как выдвинутый компонент текстовой конструкции они заслуживают особого внимания. Особое положение заголовка на полосе «свидетельствует о том, что он, наряду с концовкой, представляет собой сильную позицию текста и, таким образом, позволяет автору использовать средства языковой игры наиболее эффективно» [Лащук 2010: 253].

В рассмотренных нами заголовках были выявлены следующие приемы и средства создания языковой игры:

Таблица 1.

Приемы языковой игры	Количество заголовков
Трансформация прецедентных текстов	20
Игра с использованием метафоры	13
Алогичные риторические вопросы	5
Игра, основанная на сравнении	4
Деметафоризация	3
Обыгрывание значений многозначных слов	2
Каламбурное осмысление узуальных слов	1
Хиазм	1
Игра, основанная на повторе	1

Наиболее часто используется ЯИ, основанная на трансформации прецедентного текста с сохранением его узнаваемости. И.Н. Качалова отмечает, что при трансформации текста при помощи подменной лексемы один ассоциативный контекст наслаивается на другой [Качалова 2010: 85]. В проанализированных нами заголовках было выделено обращение к различным типам прецедентных текстов, в том числе:

- известных произведений: *Евангелие от геной инженерии* (А.Ю. Панчин «Сумма биотехнологий») – аллюзия на сакральные тексты;
- фильмов: *Языки Толкиена; Языки «Игры престолов»* (А.Ч. Пиперски «Конструирование языков») – аллюзия на произведения Дж. Р. Р. Толкиена, а также телевизионный сериал «Игры престолов», где в обоих примерах персонажи имеют собственный язык, не существующий в реальности;
- устойчивых выражений: *Предъявите ваш геном* (А.Ю. Панчин «Сумма биотехнологий») – основан на устойчивом выражении «предъявите ваши документы»; *Мал, да удал. Атом* (А.А. Иванов «Химия-просто»), трансформация фразеологизма;
- фраз и штампов: *Менделеев. Таблица наша* (А.А. Иванов «Химия-просто») – аллюзия к популярной в последние годы в России фразе «Крым наш», причем автор старался подчеркнуть, что периодическая таблица впервые была создана именно русским ученым – Д.И. Менделеевым; аналогично: *ДНК – это наше все* (М.Д. Франк-Каменецкий «Самая главная молекула»); *Органика – наше все* (А.А. Иванов «Химия-просто»). Оба заголовка образованы от фразового клише «это – наше все»;
- специфичны аллюзии, отсылающие к исследованиям знаменитых личностей: *Зловредный ген королевы Виктории* (М.Д. Франк-Каменецкий «Самая главная молекула») – аллюзия на исследование Евгения Рогаева, анализировавшего ДНК последней царской семьи и выявившего мутации в геноме королевы Виктории, которые привели к гемофилии у царевича Алексея (при этом автор понимает, что, скорее всего, читатель не знает истории, положенной в основу игры,

поэтому в первом же абзаце текста предоставляет эту информацию), а также к историческим событиям: «Красный» переворот в океане (А.Ю. Журавлев «Сотворение Земли»), здесь используется устойчивое выражение «красный переворот», под которым понимается Октябрьская революция в России.

Таким образом, в результате актуализации известных выражений и их приспособления к новому контексту возникает продуктивный прием ЯИ. Лежащие в ее основе тексты должны быть знакомы широкой аудитории, только тогда они смогут вызвать у читателя ассоциативную провокацию, порождающую комический эффект.

Нами были отмечены также заголовки, в которых при трансформации прецедентных текстов используется звуковое сходство: *Над пропастью во ржи* (А.Ю. Панчин «Сумма биотехнологий») – трансформация названия романа Джерома Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи», при которой происходит обыгрывание созвучий (ржи – лжи). Тем же способом построен заголовок *Темные аллели* (А.Ю. Панчин «Сумма биотехнологий»), представляющий трансформацию названия рассказа И.А. Бунина «Темные аллеи».

Другим приемом ЯИ является использование метафоры. См., напр., *Химия и «философский камень»* (А.А. Иванов «Химия-просто») – философским камнем в данном примере обозначен период становления химии из алхимии, характерной чертой которого были попытки создания алхимиками волшебного «философского камня»; *Нейтрино из ада* (С.Б. Попов «Суперобъекты: звезды размером с город»), где речь идет о высоких температурах; *Зеленая эпитафия динозаврам* (А.Ю. Журавлев «Сотворение Земли») (о вымирании динозавров) и др.

Нами было выявлено использование развернутых метафор. К примеру, в оглавлении к книге А.Ю. Журавлева «Сотворение Земли» используются следующие заголовки: *Великое кислородное событие, акт первый: литосфера*; *Великое кислородное событие, акт второй: атмосфера*; *Великое кислородное событие, акт третий: биосфера*. Данные заголовки подражают построению драматургического произведения, к тому же, располагаясь в оглавлении последовательно, усиливают созданный эффект.

Третьим типом приемов создания ЯИ является игра, основанная на риторических вопросах, которые не просто не подразумевают под собой ответа, но и являются логически неверными. Например, *Зачем рыбам суша?*; *Как подвинуть Африку?* (А.Ю. Журавлев «Сотворение Земли»); *Заключение: О случайности и закономерности в эволюции, внеземных цивилизациях и о том, зачем Земле люди* (М.А. Никитин «Происхождение жизни. От туманности до клетки»).

Специфичным для жанра оглавления является ЯИ, основанная на сравнительной конструкции. В приведенных далее примерах заголовки строятся в виде загадок. В книге М.Д. Франк-Каменецкого «Самая главная молекула» несколько заголовков такого типа, располагаясь в оглавлении последовательно, создают впечатление игры с читателем в некое подобие шарад: *Она похожа на ... штопор*; *Она похожа на оконное стекло*; *Она плавится, но не так как лед*; *Она похожа на путь человека, заблудившегося в лесу*.

Нами был обнаружен пример языковой игры, основанной на одновременном использовании сравнения и повтора: *Два мира – два скелета* (А.Ю. Журавлев «Сотворение Земли»).

Интересны случаи ЯИ, в основу которой положен принцип деметафоризации – восстановление прямого смысла метафорических предложений. Как отмечает Е.А. Земская, «этот прием часто осуществляется путем развертывания метафоры как сочетания, имеющего прямое значение, сквозь которое просвечивает переносное» [Земская 1981: 47]. В случае использования такого приема языковой игры в заголовках научно-популярных произведений происходит намеренное буквальное понимание научных терминов, основанных на стертых метафорах. Например: *Детонаторы кембрийского взрыва* (А.Ю. Журавлев «Сотворение Земли»). Под кембрийским взрывом обычно понимается резкое увеличение ископаемых останков существ в начале кембрийского периода, но в данном примере взрыв понимается буквально, на что

указывает слово «детонатор», означающее часть взрывного устройства. *Строители трофических пирамид* (А.Ю. Журавлев «Сотворение Земли»), трофическими пирамидами называют графическое изображение пищевой цепи в экосистеме. В указанном заголовке пирамиды понимаются как физические сооружения, возведенные человеком, на что указывает слово «строители». *Место происхождения жизни, «первичный бульон», пицца и майонез* (М.А. Никитин «Происхождение жизни. От туманности до клетки»), здесь «первичный бульон» – термин, обозначающий образовавшиеся в воде органические вещества, из которых впоследствии развились первые формы жизни. В данном заголовке «бульон» представляется пищей и ставится в один ряд со словами, обозначающими продукты питания.

Нами был зафиксирован прием ЯИ, основанный на каламбурном переосмыслении узуальных слов: *Натуралистическая ошибка. Натуральное и искусственное* (А.Ю. Панчин «Сумма биотехнологий»). Прилагательному «натуралистический», благодаря частичному паронимическому сходству со словом «натуральный», присваивается семантическое значение последнего. Е.А. Земская поясняет указанный прием следующим образом: «Говорящий, желая выразить определенное значение, употребляет слово того корня, который ему нужен для выражения данного значения. Однако ввиду того, что данному узуальному слову свойственна фразеологичность семантики, оно имеет неподходящее лексическое значение. В результате этого создается каламбурное столкновение слова как конструкции, не имеющей узуального лексического значения, и слова как лексической единицы» [Земская 1981: 47].

Одним из средств актуализации предметного содержания в оглавлении является ЯИ, основанная на обыгрывании значений многозначных слов. Приведем характерный пример: *Изучение морских осадков с полным погружением* (А.Ю. Журавлев «Сотворение Земли»). В данном заголовке представлена игра, основанная на двусмысленности фразы «полное погружение», которое может пониматься как обучение – погружение в тему, а также как подводное погружение, плавание.

Креативный потенциал языковой игры ярко проявляется в заголовках, построенных на хиазме, который Г.А. Копнина определяет следующим образом: «стилистическая фигура, состоящая в перекрестном повторении одних и тех же элементов (слов или членов предложения) в двух смежных словосочетаниях или предложениях» [Копнина 2005: 345]. По мнению Н.Д. Миловской в фигуре хиазма «образ-представление исходного опорного фрагмента обыгрывается на фоне образа-“перевёртыша” переформатированного фрагмента <...> Конституирующими характеристиками каламбуров данного типа являются их а) ребусность и двуслойность семантики; б) стилистическая маркированность синтаксического рисунка; в) более зрелый уровень лингвистической эстетики» [Миловская 2013: 116]. В нашем исследовании мы зафиксировали только один пример ЯИ, основанной на хиазме: *Вопрос о массе и масса вопросов* (С.Б. Попов «Суперобъекты: звезды размером с город»).

Все сказанное свидетельствует о значительном многообразии задействованных в оглавлении современных научно-популярных текстов креативных техник и приемов, где языковая игра выполняет аттрактивную и фатическую функции. Она используется для привлечения внимания читателя и создания между ним и автором непринужденной атмосферы, позволяющей лучше воспринимать текст. Отклонение от стандарта меняет отношение читателя к тексту, который больше не воспринимается как нечто однозначно сложное, а начинает вызывать интерес.

Литература

Болотнова Н.С. Феномен языковой игры в свете теории регулятивности текста // Игра как прием текстопорождения: коллективная монография / под ред. А.П. Сковородникова. Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2010. С. 43–50.

Гридина Т.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Язык. Система. Личность. Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Екатеринбург, 2002. С.25–31.

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество [Электронный ресурс]. 1996. URL: <http://gigabaza.ru/doc/110519-pall.html> (дата обращения: 23.03.2019).

Данилевская Н.В. Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М.Н.Кожинной. М.: Флинта: Наука, 2003. С. 657–660.

Земская. Е.А. Китайгородская М.В. Ширяев Е.Н. Русская разговорная речь. Общие вопросы Словообразование. М.: Наука, 1981. 278 с.

Земская Е.А. Цитация и виды ее трансформации в заголовках современных газет // Язык как деятельность. Морфема. Слово. Речь. М.: ФЛИНТА, 2015. С. 724–739.

Качалова И.Н. Феномен языковой игры как средства выражения оценочной семантики в текстах СМИ // Вестник московского государственного областного университета. 2010. №2. С. 83–87.

Копнина Г.А. Хиазм // Энциклопедический словарь справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочеты / под ред. А.П. Сковородникова. М.: Флинта: Наука, 2005. С. 345–346.

Лазаревич Э.А. Научно-популярная литература// Большая советская энциклопедия [Электронный ресурс]. 1970. URL: <https://goo.gl/JzFC1x> (дата обращения 20.02.2019).

Лазаревич Э.А. Искусство популяризации. М.: Наука, 1978. 224 с.

Лащук О.Р. Аллюзия как языковая игра в заголовках современной прессы // Игра как прием текстопорождения: коллективная монография / под ред. А.П. Сковородникова. Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2010. С. 253–258.

Миловская Н.Д. О типах языковой игры и их актуальных реализациях в немецком языковом бытовом анекдоте политической тематики // Научный диалог. 2013. № 10(22). С. 109–117.

Мильчин А.Э. Справочник издателя и автора. 4-е изд. М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2014. С. 435–473.

Подберезкина Л.З. Трапезникова А.А. Языковая игра в коммерческой номинации (на материале эргонимии Красноярска) // Речевое общение и вопросы экологии русского языка: сборник научных работ, посвященный 80-летию доктора филологических наук, профессора А.П. Сковородникова / под ред. Г.А. Копниной. Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2009. С. 240–244.

Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.

Иванов С.С. Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2009. № 6(2). С. 227–231.

Источники

Журавлев А.Ю. Сотворение Земли. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. 514 с.

Никитин М.А. Происхождение жизни. От туманности до клетки. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. 542 с.

Панчин А.Ю. Сумма биотехнологии. М.: АСТ, 2016. 432 с.

Пиперски А.Ч. Конструирование языков. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. 224 с.

Попов С.Б. Суперобъекты: Звезды размером с город. М.: Альпина нон-фикшн, 2016. 238 с.

Франк-Каменецкий М. Д. Самая главная молекула. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. 336 с.

Иванов А.А. Химия – просто. М.: АСТ, 2018. 256 с.

References

Bolotnova N.S. Fenomen yazykovoj igry v svete teorii regulativnosti teksta [The phenomenon of language game in the light of the theory of text regulatory]. *Igra kak priem tekstoporozhdeniya: kollektivnaya monografiya* [Game as a method of text generation: collective monograph] / pod red. A.P. Skovorodnikova. Krasnoyarsk, Sib. feder. Un-t Publ., 2010, pp. 43–50.

Gridina T.A. YAzykovaya igra kak lingvokreativnaya deyatel'nost' [Language game as a linguo-creative activity]. *YAzyk. Sistema. Lichnost'. YAzykovaya igra kak vid lingvokreativnoj deyatel'nosti* [Language. System. Personality. Language game as a type of linguo-creative activity], Ekaterinburg, 2002, pp. 25–31.

Gridina T.A. YAzykovaya igra: stereotip i tvorchestvo [Language game: stereotype and creativity]. 1996. Available at: <http://gigabaza.ru/doc/110519-pall.html> [accessed 23.03.2019].

Danilevskaya N.V. YAzykovaya igra [Language game]. *Stilisticheskij enciklopedicheskij slovar' russkogo yazyka* [Stylistic Encyclopedic Dictionary of the Russian Language] / pod red. M.N. Kozhinoj. Moscow, Flinta: Nauka Publ., 2003. pp. 657–660.

Zemskaya. E.A. Kitajgorodskaya M.V. SHiryaev E.N. Russkaya razgovornaya rech'. Obshchie voprosy Slovoobrazovanie [Russian colloquial speech. General questions Word formation]. Moscow, Nauka Publ., 1981. 278 p.

Zemskaya E.A. Citaciya i vidy ee transformacii v zagolovkah sovremennyh gazet [Citation and the types of its transformation in the headlines of modern newspapers]. *YAzyk kak deyatel'nost'. Morfema. Slovo. Rech'* [Language as an activity. Morpheme. Word. Speech]. Moscow, FLINTA Publ., 2015. pp. 724–739.

Kachalova I.N. Fenomen yazykovoj igry kak sredstva vyrazheniya ocenочноj semantiki v tekstah SMI [The phenomenon of language game as a means of expressing evaluative semantics in media texts]. *Vestnik moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta*, 2010, no 2, pp. 83–87.

Kopnina G.A. Hiazm [Chiasm]. *Enciklopedicheskij slovar' spravochnik. Vyrazitel'nye sredstva russkogo yazyka i rechevye oshibki i nedochety* [Encyclopedic dictionary reference. Expressive means of the Russian language and speech errors and shortcomings] / pod red. A.P. Skovorodnikova. Moscow, Flinta : Nauka Publ., 2005, pp. 345–346.

Lazarevich E.A. Nauchno-populyarnaya literature [Popular science literature]. *Bol'shaya sovetskaya enciklopediya* [Big Soviet Encyclopedia]. 1970. Available at: <https://goo.gl/JzFC1x> [accessed 20.02.2019].

Lazarevich E.A. Iskusstvo populyarizacii [The art of popularization]. Moscow, Nauka Publ., 1978. 224 p.

Lashchuk O.R. Allyuziya kak yazykovaya igra v zagolovkah sovremennoj pressy [Allyuziya kak yazykovaya igra v zagolovkah sovremennoj pressy]. *Igra kak priem tekstoporozhdeniya: kollektivnaya monografiya* [Igra kak priem tekstoporozhdeniya: kollektivnaya monografiya] / pod red. A.P. Skovorodnikova. Krasnoyarsk, Sib. feder. Un-t Publ., 2010. pp. 253–258.

Milovskaya N.D. O tipah yazykovoj igry i ih aktual'nyh realizacijah v nemeckom yazykovom bytovom anekdote politicheskoy tematiki [the types of language games and their actual implementations in the German language everyday joke of political subjects]. *Nauchnyj dialog*, 2013, no 10(22), pp. 109–117.

Mil'chin A.E. Spravochnik izdatelya i avtora [Directory of the publisher and author]. 4-e izd. Moscow, Studii Artemiya Lebedeva Publ., 2014. pp. 435–473.

Podberезкина L.Z. Trapeznikova A.A. YAzykovaya igra v kommercheskoj nominacii (na materiale ergonimii Krasnoyarska) [Language game in a commercial category (based on the ergonymy of Krasnoyarsk)]. *Rechevoe obshchenie i voprosy ekologii russkogo yazyka: sbornik nauchnyh rabot, posvyashchennyj 80-letiyu doktora filologicheskikh nauk, professora A.P. Skovorodnikova* [Speech

communication and environmental issues of the Russian language: a collection of scientific papers dedicated to the 80th anniversary of Doctor of Philology, Professor A.P. Skovorodnikova / pod red. G.A. Kopninoj. Krasnoyarsk, Sib. feder. un-t Publ., 2009, pp. 240–244.

Sannikov V.Z. Russkij yazyk v zerkale yazykovoj igry [Russian language in the mirror of a language game]. Moscow, Yazyki slavyanskoj kul'tury Publ., 2002, 552 p.

Ivanov S.S. Igra slov i sposoby ee sozdaniya: smyslovaya i zvukosmyslovaya igra slov [The play of words and methods of its creation: semantic and sound-meaning puns]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*, 2009, no 6(2), pp. 227–231.

References

ZHuravlev A.YU. Sotvorenie Zemli [Creation of the Earth]. Moscow, Al'pina non-fikshn Publ., 2018. 514 p.

Nikitin M.A. Proiskhozhdenie zhizni. Ot tumannosti do kletki [The origin of life. From the nebula to the cell]. Moscow, Al'pina non-fikshn Publ., 2018. 542 p.

Panchin A.YU. Summa biotekhnologii. Moscow, AST Publ., 2016. 432 p.

Piperski A.CH. Konstruirovanie yazykov. Moscow, Al'pina non-fikshn Publ., 2018. 224 p.

Popov S.B. Superob"ekty: Zvezdy razmerom s gorod. Moscow, Al'pina non-fikshn Publ., 2016. 238 p.

Frank-Kameneckij M. D. Samaya glavnaya molekula. Moscow, Al'pina non-fikshn Publ., 2018. 336 p.

Ivanov A.A. Himiya – prosto [Chemistry is simple]. Moscow, AST Publ., 2018. 256 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:

Байкалова Мария Алексеевна, магистрант 2 курса отделения «Филология» ИФиЯК
Сибирский федеральный университет,
Россия, 660041, Красноярск, пр. Свободный, 79
E-mail: mbaykalova34@gmail.com

Подберезкина Лилия Зуфаровна, кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка и речевой коммуникации
Сибирский федеральный университет,
Россия, 660041, Красноярск, пр. Свободный, 79
E-mail: lilli@akadem.ru

ABOUT THE AUTHORS:

Baykalova Maria Alekseevna, Student of magistracy of Philology and language communication of the SFU
Siberian Federal University,
79 Svobodny prospect, Krasnoyarsk 660041 Russia
E-mail: mbaykalova34@gmail.com

Podberezhkina Liliya Zufarovna, Candidate of Philology, associate professor of the Russian language and speech communication
Siberian Federal University,
79 Svobodny prospect, Krasnoyarsk 660041 Russia
E-mail: lilli@akadem.ru