

0. 772719

На правах рукописи



СОЛОМИНА Наталья Владимировна

**ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНЫЙ ТЕЗАУРУС
СОВРЕМЕННОЙ ЯЗЫКОВОЙ ЛИЧНОСТИ**
(на материале письменных текстов СМИ, КВН и интеллектуальных игр)

10.02.01 – Русский язык

АВТОРЕФЕРАТ
на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Екатеринбург-2008

Работа выполнена в ГОУ ВПО «Омский государственный университет
им. Ф.М. Достоевского»

Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор
Кузьмина Наталья Арнольдовна

Официальные оппоненты: доктор филологических наук, профессор
Гридина Татьяна Александровна

доктор филологических наук, профессор
Казарин Юрий Викторович

Ведущая организация: ГОУ ВПО «Пермский государственный
университет»

Защита состоится «24» октября 2008 г. в 9 часов на заседании диссертационного совета Д 212.283.02 при ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»: 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26, ауд. 316.

С диссертацией можно ознакомиться в диссертационном зале научной библиотеки Уральского государственного педагогического университета.

Автореферат разослан

«16» сентября 2008 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Пирогов Н.А.



ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Общепризнанным является тот факт, что понятия «человек», «язык» и «окружающая действительность» тесно связаны. Язык невозможно рассматривать как абстрактное понятие, не связанное с его непосредственным носителем – *Человеком говорящим, или языковой личностью (далее – ЯЛ)*. Порождение текстов – это сложный речемыслительный процесс, который характеризуется постоянным диалогом с другими речевыми произведениями.

В данном исследовании цитата рассматривается нами как *интертекстуальный феномен* (см. о теории интертекста [Кузьмина, 1999]); она есть не что иное, как оконтуренное «чужое слово», вкрапляемое в новый текст. Современная коммуникация насыщена интертекстуальными знаками (*далее – ИТ-знаками*), специалисты отмечают возросшую плотность цитирования, многообразие языковых маркеров и способов трансформации цитат в текстах разной природы, принадлежащих разным адресантам [Анненкова, 2005; Банникова, 2003; Гананольская, 2004; Земская, 2004; Карасик, 2001; Крысин, 2004; Солганик, 1997, Хорошая речь, 2001 и др.]. Успешная коммуникация предполагает знание ее участниками некоторого набора интертекстуальных феноменов как необходимое условие понимания текста. Все это и обусловило **актуальность** предпринятого исследования, посвященного проблеме изучения интертекстуальной составляющей (интертекстуального тезауруса и интертекстуальной компетенции) языковой личности современного молодого человека.

Основная гипотеза исследования состоит в том, что языковая личность владеет некоторым набором прецедентных феноменов, которые, с одной стороны, могут быть усредненными, типичными для конкретного исторического времени, с другой – специфичными, характеризующими ЯЛ как носителя определенного типа речевой культуры, наконец, есть такие ИТ-знаки, которые свойственны индивидууму как члену разных языковых коллективов (семьи, дружеского круга и т.п.). Такой набор единиц мы предлагаем назвать **интертекстуальным тезаурусом** (*далее – ИТ-тезаурус*). Умение пользоваться ИТ-тезаурусом предполагает наличие особого вида компетенции – **интертекстуальной** (*далее – ИТ-компетенция*), позволяющей кодировать и декодировать ИТ-знаки. Реализация ИТ-тезауруса и ИТ-компетенции зависит от множества факторов, важнейшие из которых – тип речевой культуры носителя языка и коммуникативные условия функционирования ИТ-знака в новом тексте (метатексте).

Реконструкция фрагмента ИТ-тезауруса современной языковой личности возможна посредством изучения речевых произведений (текстов), **порождаемых** определенной категорией носителей языка или адресованных ей. В фокусе нашего внимания оказывается молодежная аудитория (18-30 лет) по нескольким причинам:

1) в этом возрасте языковая личность уже сформирована, поэтому можно говорить о разных типах речевой культуры;

2) молодому человеку присущи языковая/речевая пытливість и творческая активность (в том числе и интертекстуальная), поскольку мышление вообще, и в частности – языковое, еще не стандартизировано;

3) данная категория носителей языка достаточно мобильна и информационно осведомлена, именно на нее рассчитана большая часть СМИ;

4) интертекстуальный тезаурус молодого человека отражает время его формирования, то есть современный период развития нашего общества, характеризующийся быстрыми изменениями в социальной жизни, появлением и устареванием новых прецедентных имен, ситуаций и т.п.

Очевидно, что реконструкция ИТ-тезауруса современной языковой личности в полном объеме – задача неразрешимая в рамках одной работы, она предполагает анализ не только разностилевых и разножанровых письменных текстов, но и устных речевых произведений, поэтому наше исследование ограничивается определенным фрагментом. Мы сосредоточили свое внимание на письменных текстах, коммуникативная задача которых предполагает осознанное обращение к ИТ-знакам, причем избирались произведения, ориентированные как на носителя языка со среднелитературным типом речевой культуры – тексты СМИ, воспроизводящие «усредненный язык нации» (О.В. Шаталова), тексты КВН, так и на ЯЛ элитарного типа речевой культуры – тексты интеллектуальной игры «Бескрылки». Вне нашего внимания оказалась достаточно специфическая интертекстуальная деятельность носителей разговорных типов речевой культуры, связанная по преимуществу с устными формами общения.

Объектом исследования являются тексты, адресованные современному молодому человеку и содержащие интертекстуальные знаки.

Предмет исследования – интертекстуальные знаки, являющиеся составной частью таких текстов и позволяющие реконструировать интертекстуальный тезаурус и описать интертекстуальную компетенцию языковой личности.

Цель данной работы – реконструировать фрагмент ИТ-тезауруса современного человека (18-30 лет) и охарактеризовать его ИТ-компетенцию.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач:

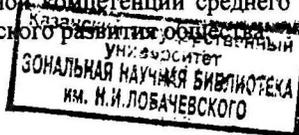
1) на основе существующих теоретических исследований описать языковую личность как единство «материи» (ИТ-тезаурус) и «энергии» (ИТ-компетенции);

2) реконструировать ИТ-тезаурус и описать ИТ-компетенцию носителя среднелитературного типа речевой культуры;

3) реконструировать ИТ-тезаурус и описать ИТ-компетенцию носителя элитарного типа речевой культуры;

4) выявить специфику функционирования интертекстуальных знаков в текстах, различных по жанровым и стилистическим характеристикам;

5) охарактеризовать структуру интертекстуального тезауруса и механизмы интертекстуальной компетенции среднего носителя языка на современном этапе исторического развития общества.



Научная новизна диссертации заключается в том, что в работе впервые реконструирован фрагмент интертекстуального тезауруса носителей разных типов речевой культуры, определены области актуализации интертекстуального тезауруса в зависимости от условий коммуникации, осуществлен анализ интертекстуальной компетенции ЯЛ, выявлены особенности функционирования интертекстуальных знаков в текстах, адресованных носителям разных типов речевой культуры, описаны когнитивные механизмы кодирования и декодирования интертекстуального знака.

Теоретическая значимость. Исследование вносит определенный вклад в общую теорию коммуникации и в теорию интертекстуальности, в частности уточнено понятие *интертекстуальный тезаурус*, предложена дефиниция понятия *интертекстуальная компетенция* и определено его место в структуре коммуникативной компетенции, показана взаимосвязь ИТ-тезауруса и ИТ-компетенции, выявлены некоторые механизмы реинтерпретации интертекстуальных знаков в новом социокультурном контексте и установлена корреляция между характером ИТ-тезауруса и типом речевой культуры носителя языка.

Практическая значимость работы определяется возможностью использования основных диссертационных положений в общих и специальных филологических и культурологических курсах («Функциональная лингвистика», «Основы теории коммуникации», «Русский язык и культура речи» и т.п.). Результаты исследования, связанные с определением объема и структуры ИТ-тезауруса современного молодого человека и особенностями декодирования ИТ-знаков, могут быть полезны в подготовке и профессиональной переподготовке журналистов и редакторов СМИ, а также в практике журналистской работы.

Материал исследования – разные типы письменных текстов, содержащих ИТ-знаки: записи КВН (*премьер-лига, лига КВН «Поволжье», «Балтика», высшая лига, сезоны 2004-2006 гг.*), размещенные на сайте <http://www.atik.ru>; тексты СМИ (*статьи из молодежных газет «Комсомольская правда», «Московский комсомолец в Омске», «Читалка», «Маруся», «Парилка», «New'тон», «Политехник», «Мальчишки, девчонки и все, все, все...», «Класс», «RE:Акция»: журналов «Oops!», «Bravo», «Mini», «Ровесник», «Студенческий меридиан», «Девичьи слёзы», «Glamour», «Cosmopolitan», «Cool Girl» за 2002-2006 гг.*); тексты интеллектуальной игры «Бескрылки» (режим доступа: <http://chgk1.narod.ru/mat/articles/03/14.html>; <http://chgk1.narod.ru/mat/articles/03/14.html>; <http://db.chgk.info/files/bavbes01.html>).

Общий объем интертекстуальных знаков составил 2170 единиц.

Методологической базой исследования послужили работы, посвященные *интертекстуальности* и *прецедентности* (И. В. Арнольд 1993, 1999; И. В. Толочин 1996; И. В. Захаренко 1997; Д. Б. Гудков 1997, 1999; В. В. Красных 1998, 1999, 2001, 2002, 2003; Н. А. Кузьмина 1999; Г. Г. Слышкин 1999, 2000; Н. А. Фатеева 2000; Г. В. Денисова 2003;

Е. Е. Бразговская 2004), *языковой личности* (В. В. Виноградов 1930; Г. И. Богин 1975, 1984; Ю. Н. Караулов 1987; Т. В. Кочеткова 1998; К. Ф. Седов 1998, 1999, 2000; М. А. Канчер 2000; Л. Н. Колесникова 2001; Е. В. Иванцова 2002), *теории дискурса* (Н. Д. Арутюнова 1990; Г. Я. Солганик 1997, 2005; Л. В. Миллер 2003; В. И. Карасик 2004; В. Б. Кашкин 2005; И. А. Стернин 2005 и др.), *языковой и коммуникативной компетенции* (Л. П. Крысин 1998, 2003; И. В. Михалкина 1998), *стереотипам* (Ю. А. Сорокин 1978; Ю. П. Платонов 1995; М. Л. Макаров 1998; А. В. Кирилина 2002; Ю. Е. Прохоров 2003; В. А. Маслова 2005), *языковой игре* (Е. А. Земская 1983, 2004; Т. А. Гридина 1996, 2001; В. З. Санников 2002, 2003).

На защиту выносятся следующие положения:

1. Обязательным фрагментом описания языковой личности является характеристика *интертекстуальной составляющей: ИТ-тезауруса* (усвоенных языковой личностью ИТ-знаков) и *ИТ-компетенции* (творческой деятельности субъекта в интертексте). Материалом для этого являются порожденные/адресованные ЯЛ тексты: состав ИТ-знаков позволяет реконструировать ИТ-тезаурус, а способы их ввода в текст, степень формальной и семантической трансформации «чужого слова», глубина погружения в прототекст определяют качественные и количественные характеристики ИТ-компетенции. Интертекстуальная составляющая (наряду с другими) дифференцирует типы речевой культуры носителя языка: уровень речевой культуры создается соотношением «материи» (тезауруса) и «энергии» (компетенции), направленной на достижение коммуникативной цели.

2. Интертекстуальный тезаурус может быть реконструирован с помощью речевых произведений не только *производимых* языковой личностью определенного типа, но и *адресованных* ей, поскольку автор всегда репрезентирует в тексте ту часть своего интертекстуального тезауруса, которая соответствует интертекстуальному тезаурусу и интертекстуальной компетенции прогнозируемого им адресата и обеспечивает понимание текста.

3. Интертекстуальный тезаурус носителя *среднелитературного типа* речевой культуры может быть реконструирован через анализ публицистических текстов и текстов КВН. Их специфика определяется совокупностью коммуникативно-прагматических факторов. Доминирующая (но не единственная) коммуникативная цель СМИ – передать информацию, сформировать или изменить картину мира читателя, а цель КВН – доставить удовольствие, рассмешить. Соответственно, *публицистика* опирается преимущественно на «ядерные» тексты культуры – художественную литературу и фольклор – и рассчитана на носителя языка именно с таким интертекстуальным тезаурусом. *КВН* активно использует прецедентные, сиюминутные, остро актуальные тексты рекламы, популярной музыки, шоу-бизнеса, политики, моды, а также хрестоматийные литературные произведения, входящие в школьную программу. Вместе с тем интертекстуальная компетенция адресата КВН сложнее, чем у адресата публицистического текста: зритель КВН обязательно должен не только определить прецедентный феномен (активизировать соответствующий фрагмент ИТ-тезауруса), но и понять механизмы игровой обра-

ботки ИТ-знака, поскольку отсутствие резонанса ведет к коммуникативной неудаче. Нераспознавание интертекстуального знака в современных СМИ обычно не связано с полной потерей информации: меняется лишь глубина постижения смысла текста. Таким образом, языковая игра с прецедентными феноменами является одним из жанрообразующих средств юмористического дискурса КВН и, как правило, средством дополнительной выразительности в публицистическом стиле.

4. Интертекстуальный тезаурус носителя *элитарного типа* речевой культуры может быть реконструирован через анализ текстов интеллектуальных игр («Бескрылка», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Эрудит-Квартет», «Брейн-ринг» и др.). Участие в них требует от игрока (и читателя/зрителя, который нередко тоже игрок) широкого интертекстуального тезауруса с устойчиво очерченным ядром (фразеология, литературные тексты и т.д.) и обширной периферией, включающей не только литературные, но и общекультурные – философские, исторические, мифопоэтические – тексты. Интертекстуальная компетенция в данном случае – это особый тип владения ИТ-тезаурусом, умение пользоваться синтагматическими, парадигматическими и деривационными связями ИТ-знака. Коммуникативная цель интеллектуальной игры – не только утилитарная (обязательно узнать ИТ-знак и восстановить его прототекст), но и эвристическая и гедонистическая – получить удовольствие от самого процесса «разгадывания».

5. Полагаем, что можно говорить о некоторой усредненной языковой личности определенного исторического периода, обладающей особым набором интертекстуальных знаков. Состав ИТ-тезауруса постоянно меняется. И, в первую очередь, это связано с изменением языкового сознания современного *Человека говорящего*: утрачивается литературоцентричность культуры, в связи с этим в ядро (активную часть) ИТ-тезауруса современной языковой личности входят не только ядерные тексты культуры, но и прецедентные феномены. Сферами влияния и источниками прецедентности в современной молодежной культуре становятся реклама и зрелищные формы массового искусства. При этом сокращается объем ИТ-тезауруса и в целом упрощается компетенция, определяющая опознаваемость ИТ-знаков.

Апробация работы. Основные положения диссертационного исследования обсуждались на заседаниях кафедры стилистики и языка массовых коммуникаций Омского государственного университета им. Ф.М. Достоевского. Материалы по теме диссертации представлены на Международной научно-практической конференции «Проблемы прикладной лингвистики» (Пенза, 24-25 декабря 2004 г.), VIII Международной научно-практической конференции «Наука и образование 2005» (Днепропетровск, 2005), Международной научно-методической конференции «Языковые и культурные контакты различных народов» (Пенза, 30 июня-1 июля 2005 г.), XLIV Международной научной студенческой конференции «Студент и научно-технический прогресс» (Новосибирск, 2006), I Всероссийской научно-практической конференции «Коммуникативная культура современника: проблемы и перспективы исследования» (Новокузнецк, 10-11 апреля 2007 г.), Всероссийской на-

учной конференции «Реальность. Человек. Культура: универсалии научного знания» (Омск, 20-21 декабря 2007 г.), VII Международном научном семинаре «Предъявление мира в гуманитарных дискурсах XXI века» (Луганск, 2008), III международной научной конференции, посвященной памяти доктора филологических наук, профессора Н. В. Феоктистовой «Концепт и культура» (Кемерово, 27-28 марта 2008 г). Содержание диссертации отражено в 13 публикациях.

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения, содержащего интертекстуальные знаки публицистического дискурса (молодежные печатные издания, 2002-2006 гг.), объемом 37 страниц.

Основное содержание работы

Во **Введении** обосновывается актуальность исследования, определяется его объект и предмет, формулируется цель, задачи, описываются методы, раскрывается новизна и практическая значимость, приводятся основные положения, выносимые на защиту.

В **первой главе «Языковая личность и интертекстуальный тезаурус в современном научном контексте»** рассматриваются понятия *языковая личность, когнитивные структуры, прецедентный феномен, интертекстуальный тезаурус, компетенция (и интертекстуальная компетенция), речевая культура*. Актуальность термина *языковая личность*, а также сама необходимость его существования обуславливается антропоцентрическим подходом к языку. В данном диссертационном исследовании важным оказывается тот факт, что человек способен порождать и понимать высказывания, характеризующие его в интеллектуальном плане. Поэтому в качестве рабочего определения предлагаем использовать следующее: *языковая личность - это человек, рассматриваемый с точки зрения его способности совершать речевые действия* [Горелов, Седов, 1998: 113]. Вслед за Ю. Н. Карауловым, считаем, что изучение ЯЛ возможно посредством анализа трех уровней [Караулов, 1987: 36-57], однако в фокусе нашего внимания *тезаурусный и прагматический уровни*.

Рассуждая о минимальных значимых единицах хранения национально-культурной информации (тезаурусный уровень ЯЛ), ученые говорят о *прецедентных феноменах* как о «*единицах, отражающих категории культуры*» [Захаренко, 1997: 92]. Они всегда соотносятся с определенным представлением – *инвариантом восприятия прецедентных феноменов*, т.е. «общим и обязательным для всех носителей того или иного национально-культурного менталитета <...>, делающим все апелляции к прецедентному феномену «прозрачными», понятными, коннотативно окрашенными» [Красных, 2003: 170].

С понятием *прецедентный феномен* тесно связано понятие *стереотип* (Красных, 1999; Прохоров, 2003 и др.). Стереотип лежит в основе прецедентного феномена, причем стереотипен, как правило, не столько сам прецедентный феномен, сколько инвариант его восприятия. При этом стереотип и пре-

цедентный феномен – понятия взаимосвязанные, но не тождественные. Основные различия состоят в следующем: 1) прецедентные феномены могут храниться в виде лингвистических когнитивных структур (штампы сознания), феноменологических когнитивных структур (инварианты восприятия прецедентного текста и прецедентной ситуации) или лингвистических и феноменологических когнитивных структур (прецедентное имя и прецедентное высказывание); стереотипы как определенные образы-представления хранятся в сознании, в первую очередь, в виде феноменологических когнитивных структур; 2) за прецедентным феноменом стоит некий конкретный, единственный объект (текст), за стереотипом – абстрактный, собирательный образ, сигнификат; 3) прецедентные феномены могут носить как национальный, так и (гипотетически) универсальный характер, стереотипы всегда национальны [Красных, 1999: 383-387].

Полагаем, что языковая личность владеет некоторой совокупностью энергетически емких текстов и отдельных ИТ-знаков, «которые говорящий считает «чужими» при восприятии и придает им статус цитатных при порождении собственных высказываний/текстов» [Кузьмина, 2004]. Их можно соотносить с понятием *интертекстуальный тезаурус* языковой личности.

Одним из условий успешной интертекстуальной деятельности является совпадение ИТ-тезаурусов коммуникантов. Иными словами, должен произойти *резонанс* между энергией адресанта и энергией адресата, в результате чего ИТ-знак может быть воспринят, декодирован и интерпретирован [Кузьмина, 1999]. Несомненным, на наш взгляд, является тот факт, что совпадение ИТ-тезаурусов и возможность идентификации ИТ-знака во многом зависит от уровня образованности языковой личности. В современной лингвистике существует и активно функционирует понятие *речевой культуры* носителя языка (см. работы О. Б. Сироткиной, М. А. Кормилицыной, А. В. Осинной, В. А. Богдановой, Т. В. Кочетковой и др.). Принято различать следующие *типы речевой культуры*: *разговорные, среднелитературный и элитарный*. Поскольку интерес вызывает осознанное использование языка в его эстетической (творческой) функции, постольку разговорные типы речевой культуры для данного исследования не актуальны.

Наличие ИТ-тезауруса еще не обуславливает владение им. Умение органично включать в свое высказывание «чужое слово» – это *особый коммуникативный процесс*, который требует выработанных умений и навыков. Поэтому прагматический уровень ЯЛ может быть охарактеризован через понятие *компетенции*, трактуемое именно как «*владение языком*» (Л. П. Крысин). Следовательно, *Человек говорящий* может обладать особым видом компетенции – *интертекстуальной*. Интертекстуальная деятельность ЯЛ затрагивает два аспекта: *маркированность* и *трансформированность* ИТ-знака. Маркированность предполагает наличие дополнительных, внешних сигналов, указывающих на чужой текст (цитату). Трансформированность связана с формой ИТ-знака, включенного в метатекст (точной/измененной).

Вторая глава исследования посвящена изучению *ИТ-тезауруса и ИТ-компетенции носителя среднелитературного типа речевой культуры*.

Цель данной главы – описать фрагмент ИТ-тезауруса и механизмы функционирования прецедентных феноменов в текстах СМИ и в шутках КВН, выявить актуальные стереотипы, ключевые тексты и знаковые имена нашего времени.

Полагаем, что среднелитературный тип речевой культуры является наиболее распространенным и наиболее показательным для изучения ИТ-знаков и ИТ-компетенции. По мнению исследователей, основные каналы получения информации для носителей данного типа культуры – это телевидение и другие средства массовой коммуникации, которые служат источником прецедентности. Поэтому рассматриваем среднелитературный тип речевой культуры более подробно, чем элитарный, и на более разнообразном материале, представленном, с одной стороны, достаточно хорошо исследованными текстами СМИ, с другой – относительно неизученными текстами КВН, ориентированными, в первую очередь, на среднего носителя языка.

При выборе материала мы руководствовались следующими критериями:

1) оба типа текстов (публицистика и тексты КВН) относятся к сфере письменной речи. Заметим, что современные телевизионные игры КВН – это дорогое постановочное шоу, как правило, с привлечением сценаристов. Доля спонтанно порождаемых текстов, которые можно было бы назвать «генетически устными», достаточно мала. Поэтому, как нам представляется, тексты КВН высшей лиги и премьер-лиги – это подготовленные материалы (впрочем, стилизованные под разговорную речь). Они (в большинстве своем) написаны профессиональными авторами, которые ориентируются на некоторую модель игрока КВН, а следовательно, реализуют именно ту часть своего ИТ-тезауруса, которая характерна для молодой ЯЛ, принадлежащей к среднелитературному типу речевой культуры;

2) тексты СМИ и КВН представляют собой разные типы дискурса: публицистический и юмористический. И для того, и для другого характерно широкое использование интертекстуальных знаков и наличие вербальных и невербальных маркеров, позволяющих объективно их выявить;

3) их специфика определяется совокупностью коммуникативно-прагматических факторов. Доминирующая (но не единственная) коммуникативная цель СМИ – передать информацию, сформировать или изменить картину мира читателя, а КВН – доставить удовольствие, рассмешить.

Таким образом, избранный для анализа среднелитературного типа речевой культуры языковой материал обладает как общими свойствами, так и спектром дифференциальных признаков, что позволяет относительно полно исследовать ИТ-тезаурус этого типа языковой личности.

Полагаем, что в публицистическом дискурсе обращение к ИТ-тезаурусу преимущественно направлено на *порождение новых смыслов*. Автор текстов **СМИ**, как правило, выбирает ядерные ИТ-знаки, которые могут быть свободно декодированы средним носителем языка, способным не только узнать интертекстуальный феномен, но и увидеть способ его формальной и семантической трансформации, понять скрытый смысл и испытать удовольствие от собственной интеллектуальной деятельности. Поэтому весьма активно обра-

шение к цитатам-паремиям, ИТ-знакам из художественной литературы, музыки и кинофильмов. Заметим, что выбор авторами подобных цитат, как правило, отвечает главному принципу – цитаты должны быть легко узнаваемы. Гораздо реже встречаются цитаты из других сфер. Политические, рекламные ИТ-знаки, а также цитаты из мультипликационных фильмов практически не востребованы.

Описывая особенности функционирования ИТ-знаков в публицистических текстах, мы попытались установить, как ИТ-знаки используются автором, какие социальные стереотипы воплощаются в тех или иных ИТ-знаках, и, таким образом, рассмотреть ИТ-компетенцию «идеального» адресата СМИ.

В анализируемых текстах СМИ актуальны два механизма функционирования ИТ-знаков.

1. ИТ-знак репрезентирует социальный стереотип.

Использование автором публицистического текста ИТ-знака в качестве репрезентата социального стереотипа – частотный прием. Причем количество стереотипов и количество ИТ-знаков, отражающих их, достаточно велико. Стереотипы, эксплицируемые в этих текстах, понятны среднему носителю языка, они, так или иначе, отражают «вечные» человеческие ценности. Заметим, что один и тот же стереотип может воплощаться в группе ИТ-знаков, которые становятся функционально-семантически эквивалентными. Назовем наиболее распространенные:

Стереотип	ИТ-знак	Пример
*русская женщина должна все уметь	Некрасовская женщина	<i>Она женщина-таран. Некрасовская баба, которая слона на скаку остановит и хобот ему оторвет // КП. – 2006.</i>
*женщина должна быть красивой	Василиса Прекрасная Царевна Лебедь Свет мой, зеркальце, скажи...?	<i>Чем больше думаешь о себе как о Василисе Прекрасной, тем меньше шансов // Cosmopolitan. – 2004.</i> <i>А вспомним Царевну Лебедь: «Месяц под косой блестит, а во лбу звезда горит!» В это страшилище, между прочим, и влюбился шикарный богатырь и князь Гвидон Салтанович // КП. – 2006.</i> <i>«Свет мой, зеркальце, скажи...?» – но в ответ, естественно, я так и ничего вразумительного не услышала // OOPS! – 2005.</i>
*женщина должна бытьстройной	«Динамо» бежит? Все бегут	<i>И я стала бегать от коварных килограммов еще быстрее и дальше. – «Динамо» бежит? – цитировали «Джент-</i>

		<i>льменов удачи» прохожие. – Все безут, – отвечала цитатой я и неслась дальше // Oops! – 2004.</i>
*30 лет – рубеж брачного возраста для женщины	Если вам немного за тридцать, есть надежда выйти замуж за принца	<i>Если вам немного за тридцать, есть надежда выйти замуж за принца (заголовок) // Glamour. – 2004.</i>
*хорошо, когда испытываешь чувство любви	Любви все возрасты покорны Мое сердце остановилось, мое сердце замерло	<i>Любви все возрасты покорны // New'тон. – 2005. Любви все возрасты покорны // Oops! – 2004.</i> <i>Потом я никого не видел и не слышал – «мое сердце остановилось, мое сердце замерло... // New'тон. – 2005.</i>
*проявление любви может быть различно	Миллион алых роз Бьет – значит любит	<i>Когда-нибудь и мне подарят миллион каких-нибудь цветочков... // Bravo. – 2005.</i> <i>Бьет – значит любит // Cosmopolitan. – 2004.</i>
*любовь не исключает ошибок	Любовь зла, полюбишь и козла Хорошее дело браком не назовут	<i>Любовь зла // New'тон. – 2005. Любовь зла, и козлы этим пользуются // Bravo. – 2005.</i> <i>Хорошее дело браком не назовут (заголовок) // Ровесник. – 2006.</i>
*плохо, когда работаешь много	Работа не волк, в лес не убежит	<i>Работа не волк, в лес не убежит! (заголовок) // Политехник. – 2003.</i>
*руководитель должен быть авторитетным и сохранять дисциплину	Мягко стелет, да жестко спят Бей своих, чтоб чужие боялись	<i>Чем моложе немецкий начальник, тем он, как правило, демократичнее, хотя все они, как говорится, мягко стелют, да жестко спят // Cosmopolitan. – 2004.</i> <i>Не третируй коллектив из соображения «бей своих, чтоб чужие боялись» или, полагая, что распекать сотрудников – святая обязанность шефа // Cosmopolitan. – 2004.</i>
*руководитель должен	Новосельцев – «мыра»	<i>Товарищ Новосельцев из «Служебного романа» гораздо качественнее сделал</i>

быть внима- тельным к подчинен- ным	Заходите почаще – кофе попьем, посплетничаем	бы <i>статистический отчет</i> , если бы <i>«мымра» сразу поощрила его добрым</i> <i>словом</i> // Cosmopolitan. – 2004. <i>Помнишь, как в «Служебном романе»</i> <i>героиня Алисы Фрейндлих старается</i> <i>подбодрить подчиненную: «Заходите</i> <i>пochaще – кофе попьем, посплетнича-</i> <i>ем»</i> // Cosmopolitan. –2004.
*хорошо, когда при- сутствует чувство кол- лективизма	Один в поле не воин	<i>Один в поле не воин!</i> (заголовок) // По- литехник. – 2003.
*хорошо ра- но вставать	Кто рано встает, тому Бог подает	<i>Кто рано встает, тот всех достает!</i> // Cosmopolitan. – 2004.

П. Игровая трансформация ИТ-знака.

Как правило, игра с готовой формой, воспринимаемая как проявление творческого начала адресанта и способ создания интриги, подразумевает трансформацию ИТ-знака.

Одним из случаев игровой трансформации ИТ-знака является совмещение прецедентного имени и прецедентного высказывания:

- *С. Дроботенко – властелин сердец: Сергей Дроботенко. «Властелин зрительских сердец»* // Ре:Акция. – 2006 (прототекст – художественный фильм «Властелин колец»).
- *М. Галкин – обыкновенное чудо: Максим Галкин. Обыкновенное чудо* // Cosmopolitan. – 2002.

Часто автор публицистического текста изменяет адресата в цитируемой фразе, вводя новое прецедентное имя и тем самым трансформируя семантику ИТ-знака. Например, *Рассел Кроу: Тебе пишу, чего же боле?* // Девичьи слёзы. – 2005. Прототекст – письмо Татьяны Лариной «Я к вам пишу – чего же боле?»

Возможна и контаминация двух цитат, в результате чего автором продуцируется новый смысл: *Отцы и дети подземелья* // Ровесник. – 2006. Прототексты – роман И. С. Тургенева «Отцы и дети» и повесть В. Г. Короленко «Дети подземелья».

Однако наиболее частотное нестандартное включение одного ИТ-знака в метатекст. Изменение цитаты строится по тем же принципам, что и языковая игра [Гридина, 1996, 2001; Санников, 2002]. Например: известная шекспировская фраза «Быть или не быть? Вот в чем вопрос» может трансформироваться следующим образом:

- ♦ *«Смотреть или не смотреть – вот в чем вопрос»* // РЕ:Акция. – 2006.
- ♦ *«Печь или не печь? Вот в чем вопрос»* // Oops! – 2004.

Можно привести и другие примеры: *Ваше благородие, госпожа измена* // «Glamour». – 2005 (прототекст – кинофильм «Белое солнце пустыни»); *Дука-лис, Мухомор и все-все-все* // Bravo. – 2004 (прототекст – А. А. Милн «Винни-Пух и все-все-все»); *Мой адрес – не дом и не улица, мой адрес – кабинет двухсотый* // Класс. – 2004 (прототекст – песня гр. «Самоцветы») «Мой адрес не дом и не улица. Мой адрес – Советский Союз»).

Замещаемый компонент может вступать в парадигматические отношения с замещенной частью цитаты. При этом игра с готовой формой может быть различной. Наиболее типичные способы создания языковой игры:

♦ использование антонимов

- *молчание/рычание*: *Рычание ягнят* (заголовок) // Ровесник. – 2005 (прототекст – кинофильм «Молчание ягнят»);
- *звонить/не звонить*: *Не звони мне, не звони* (заголовок) // КП. – 2005 (прототекст – песня из кинофильма «Карнавал»);

♦ использование гипонимов

- *грачи/стрижи*: *Весна: стрижи прилетели* // New'тон. – 2005 (прототекст – картина А. К. Саврасова «Грачи прилетели»);

♦ использование паронимов

- *маски/каска*: *Каски-шоу* (рубрика: *Ноу-хау*) // МК. – 2006 (прототекст – название телепередачи «Маски-шоу»);
- *цепью/целью*: *Связанные одной цепью* // Glamour. – 2005 (песня гр. «Наутилус Помпилиус») «Скованные одной цепью»;
- *люди/леди*: *ЛеДи в черном: дизайнеры Юлия Далакян и Елена Супрун* // Glamour. – 2004 (прототекст – кинофильм «Люди в черном»).

Языковая игра, основанная на варьировании готовой формы цитаты, проявляет индивидуально-авторское начало, реализуя авторский замысел в нестандартной форме. При этом механизмы обыгрывания ИТ-знака простые и распространенные: трансформированный знак должен легко декодироваться и интерпретироваться, поскольку письменный текст не предполагает непосредственного присутствия коммуниканта; процесс декодирования происходит только за счет энергии адресата. Однако даже если интертекстуальной компетенции читателя недостаточно для понимания текста (в его ИТ-тезаурусе отсутствует соответствующая цитата), коммуникативного сбоя, как правило, не происходит. Дело в том, что тексты СМИ обычно предполагают возможность двоякого прочтения, ИТ-знак не создает семантической аномалии со своим окружением и – в зависимости от ИТ-компетенции воспринимающего субъекта – может быть декодирован как первичный, обладающий только эксплицитной энергией. В этом случае имплицитная энергия прототекста превращается в эксплицитную, многомерный текст прочитывается как одномерный (та же трансформация нередко совершается в рекламе, использующей ИТ-знаки). Таким образом, ИТ-знак в публицистическом тексте не всегда является обязательным для понимания, он может создавать большую или меньшую глубину интерпретации.

В отличие от публицистики, **КВН** имеет четкую развлекательную направленность: зритель не желает разгадывать сложные шарады; он хочет получить удовольствие от остроумного, но легкого юмора, намерен повеселиться, отвлечься, посмеяться. Поэтому КВН всегда актуален, шутки, как правило, понятны аудитории и вызывают прогнозируемую смеховую реакцию. *Тексты-источники*, к которым отсылает автор юмористического текста, известны практически всем носителям языка – этого требуют условия жанра (существует изначальная коммуникативная установка на массовую рецепцию, максимально широкую аудиторию). Самыми востребованными, по нашим наблюдениям, являются телетексты, представляющие различные ТВ-передачи (использование названия самой передачи, имен ее авторов или героев, жанровой структуры, атрибутов телепередачи и т.д.). Другие источники цитирования – политика, музыка, реклама; это те сферы, которые актуальны для современного человека и которые также использует телевидение как основной канал передачи информации. Можно сказать, что *тексты КВН цитируют другие телетексты*. Отсылка к ядерным текстам культуры (паремии, художественная литература) также достаточно частотна.

Думается, что *шутки КВН* представляют собой *стереотипный жанр*, особенностью которого является *шаблонность внешнего и внутреннего оформления*. Как правило, они основаны на пародии: для достижения смехового эффекта необходима опора на определенную когнитивную базу, включающую как различные социальные установки, так и стандартный набор текстов. Все эти «общие места», способные рождать ассоциации, в определенном смысле, являются стереотипами. Создание комического эффекта в шутках КВН строится путем нарушения устоявшихся принципов, столкновения шаблонных и непредсказуемых ассоциаций. В результате на стыке двух рядов ассоциаций происходит *ломка стереотипов*, рождающая смех.

Умелая игра с ИТ-знаками, на наш взгляд, во многом обуславливает коммуникативную удачу шуток КВН. Типизированные образы (прецедентные имена), за которыми «стоят пучки предсказуемых векторов ассоциаций, т.е. фрейм-структуры» [Красных, 1999: 379], оказываются неразрывно связанными, в первую очередь, с социальными стереотипами разного рода. Так, простейшая схема стереотипа выглядит следующим образом: $S \rightarrow A (P)$, где S – это субъект, A – атрибут (P – предикат). Заменяя S на конкретный ИТ-знак, автор создает текст, который, с одной стороны, сохраняет традиционную схему стереотипа, а с другой – наполняет ее новыми ассоциациями. Выбор прецедентного имени зависит от определенного временного отрезка. Например, $S \rightarrow A$: блондинки (Д. Борисова, К. Собчак) → глупые: роковая женщина (А. Джולי, «ВИА-ГРА», Анфиса Чехова) → красивая, сексуальная и т.д. На стыке старых и новых ассоциаций и рождается комический эффект.

В анализируемых текстах **КВН** мы выделили четыре механизма функционирования ИТ-знаков. Так же, как и в текстах СМИ, в шутках КВН ИТ-знак может взаимодействовать как со стереотипами, так и с другими ИТ-знаками.

I. Обыгрывание социальных стереотипов с помощью ИТ-знаков.

Социальные стереотипы довольно часто лежат в основе шуток КВН. При этом обыгрываются различные стереотипы – гендерные, национальные, возрастные и т.д. Шутки КВН позволяют выявить наряду с уже существующими, и так называемые новые стереотипы, характерные для нашего времени:

***олигархи могут все:**

- ❖ *Реклама для олигархов: - Кути город, в котором ты живешь, и уже завтра Земфира в ТВОЕМ городе! // «ЧП» (Минск), 2006.*
- ❖ *Реклама для олигархов: У тебя завис Windows? Высеки Гейтса розгами. Тел. 979-0000 // «ЧП» (Минск), 2006.*

***в современной Москве сверхинтенсивное движение:**

- ❖ *Тише едешь, значит, в пробке. / Делу – время, до работы добираться – час. / Не говори «гон», пока не припаркуешься. / Любишь кататься – уезжай за МКАД // «Незолотая молодежь» (Москва), 2005.*

***никто не хочет служить в современной российской армии:**

- ❖ *Багира, что это?! Мне хочется бежать, прятаться далеко в джунгли и лежать там тихо-тихо! / - Это весенний призыв, Маугли! // Сборная Владивостока, 2005.*

***современное образование стоит дорого:**

- ❖ *Ученые свет, а неученье – 5 шук в семестр // «Незолотая молодежь» (Москва), 2005.*

Как правило, ИТ-знак не просто репрезентирует социальный стереотип, он его *персонализирует*. Вступая в резонанс с каким-либо *прецедентным именем*, стереотипы обретают лицо. Это, с одной стороны, придает им современность, а с другой – повышает энергию метатекста. Так, например, этностереотип *о неинтеллектуальности американцев* имеет устойчивую персонафикацию – *Дж. Буш, американский президент*:

- ❖ *Буш пришёл в ужас, когда узнал, что в секретных документах США используются арабские цифры... // «Левый берег» (Красноярск), 2005;*
- ❖ *Недавно Джордж Буш купил себе «Тетрис», в итоге «Тетрис» прошел Джорджа Буша // Моль (Шадринск), 2006.*

Гендерные стереотипы также не бывают безликими (определенное свойство приписывается конкретной известной личности). Например:

***блондинки глупые:**

- ❖ *Дана Борисова: Дана Борисова пишет Пеле: Здравствуй, Кофе! Это я, Дана. Постоянно смотрю футбол, но люблю бусики // «Мегаполис» (Москва), 2005; Фото «Дана Борисова ищет на клавиатуре заглавную «Ы»». Уникальность этой фотографии заключается в том, что она была сделана на паспорт // Сборная Санкт-Петербурга, 2005.*
- ❖ *Ксения Собчак: В 1995-м году Ксения Собчак с треском проваливает экзамены в МГИМО, но её берут туда силой // «Обычные люди» (Москва), 2006.*

*красивая женщина – глупая:

- ❖ *Синди Кроуфорд: По данным журнала «Космополитен», память Синди Кроуфорд вмещает ровно 256 мегабайт информации! Друзья, это самая красивая флэшка в мире! // «Сборная большого Норильска», 2006.*
- ❖ *группа «Пропаганда»: Диск группы «Пропаганда»... Ну что, девчонки, молодцы! Отличное дизайнерское решение, не стали портить зеркальце дыркой посередине, оставили все как есть, очень практично, спасибо девчонки! // «ЛУНА» (Челябинск), 2005.*

II. Обыгрывание ассоциативной валентности прецедентного имени.

Интертекстуальные знаки в КВН – это, по большей части, «точечные» цитаты: известные имена и названия. При этом стоит отметить, что КВН использует лишь определенный ассоциативный потенциал того или иного прецедентного имени: в рамках данной игры каждый персонаж обладает характерной *ассоциативной валентностью* [Гридина, 1996].

Нередко происходит жесткая минимизация «культурного объекта»:

**Александра Пахмутова – маленький рост: Александра Пахмутова выиграла чемпионат по нижнему брейку среди композиторов // Сборная Санкт-Петербурга, 2006.*

**Абрамович – богатство (живет в Лондоне, владеет командой «Челси»): Когда дьявол узнал, сколько денег у Абрамовича, он продал ему душу // «ЧП» (Минск), 2006. Богатых людей в России сейчас – раз, два и обЧелси // Новая реальность (Одесса), 2005.*

**Ярмольник – 1) непредсказуемость; 2) самовлюбленность: Почему в «Что? Где? Когда?» нет жюри? Почему все решается здравым смыслом? Где фактор случайности? Где Ярмольник? // Сборная Санкт-Петербурга, 2006. - Кто под окном гостиницы орал «Ярмольник – самый талантливый актер»? - Ярмольник // Сборная Пятигорска, 2005.*

Кроме того, можно наблюдать явление *деканонизации* культового имени. Ср.:

- | | |
|----------------------------|---|
| – Все билеты проданы? | – Вера Холодная?! Я не буду выступать. |
| – Анилаг, Владимир Ильич. | – Мы Вас закопаем. |
| – Кто у меня на разогреве? | – Вы только обещаете // Сборная Санкт-Петербурга, 2006. |
| – Вера Холодная. | |

Ср. также: Вчера Зюганов прочитал сказку «Спящая красавица» и со словами: «А, вдруг?!» – выдвинулся в сторону мавзолея // Территория игры (Красноярск), 2006.

Довольно часто комический эффект рождает шутки, основанные на обыгрывании **стиля и образа** самих **игроков**, имена которых являются прецедентными, по крайней мере, для участников игр КВН (ведущего, игроков, жюри, зрителей). Например:

**Антон Морозенко, капитан команды «Луна», создает образ умного, воспитанного, начитанного человека: Лидер группировки – Антон Морозен-*

ко. Образован. Обладает энциклопедическими знаниями. Знает семь иностранных женщин // «ЛУНА» (Челябинск), 2006.

**Наталья Андреевна Еприкян*, ведущий игрок команды «Мегаполис», ее сценический образ – девочка-проказница; она всегда надевает бусы, которые стали атрибутом ее прецедентного имени: *Наталья Андреевна, идите сюда, шевелите бусиками! Что за добрая традиция ходить в жюри и что-нибудь кланчить? / - Ты не можешь запретить мне, общаться с моими друзьями // «Мегаполис» (Москва), 2005.*

**Елена Борцова*, ведущий игрок команды «Сборная Пятигорска», создает образ некрасивой, но умной женщины; по собственному мнению, ее амплуа – страшная дуручка: *Лена, как тебе не стыдно?! Ты зачем в порт ходила? Люди три года дома не были, сходят на берег, а там ты! // Сборная Пятигорска, 2005.*

III. Обыгрывание прецедентных жанровых форм.

Данный механизм обыгрывания ИТ-знака предполагает совмещение разных жанровых форм, которые являются прецедентными, а, значит, легко узнаваемыми. Комический эффект возникает в результате наложения двух стандартных ситуаций, в принципе несовместимых.

Владение более развернутой информацией, по нашему наблюдению, необходимо для интерпретации прецедентов, связанных с фактами истории. Отметим, что в шутках КВН используются общеизвестные исторические имена и события, набор которых, по-видимому, ограничен школьной программой. В этих примерах прецедентное имя (исторический персонаж) актуализирует не столько прецедентную вербализируемую ситуацию, сколько определенный сюжет (*Пугачев возглавил партизанский отряд, Петр I установил связь России с европейскими государствами. Иван Сусанин повел поляков на гибель, Наполеон вошел в Москву и т.д.*). Комический эффект возникает в результате столкновения известного исторического сюжета с необычной для этого сюжета современной жанровой формой – милицейской сводкой, клишированные языковые средства которой выражают реальный смысл события: *Ушел из дома и не вернулся уроженец Брянской губернии Сусанин И.; Уроженец острова Корсика Бонапарт Н. был задержан в городе Москве. Совмещение реалий новой, современной жизни и анахронизмов, их столкновение вызывает комический эффект: Последний раз его видели в компании польских туристов-челноков; Гражданин Пугачев, присвоив фамилию народной артистки Советского Союза, под видом альтернативной службы организовал незаконное бандформирование! // Сборная Владивостока, 2005.*

Во многих шутках от адресата требуется по стандартизированной форме узнать прототекст:

- ❖ по сюжетно-композиционной схеме узнать известное телешоу «Большой брат»: *Один столик, 5 человек, 8 видеокамер, 2 тысячи человек в студии. Новое реалити-шоу «Жюри-Премьер лиги». Цель – как можно дольше остаться в проекте! За всем следит Большой брат. Младший ведет «Премьер лигу» // Друзья (сборная Пермского края), 2005.*

- ❖ по композиционной схеме узнать жанр *словаря или резюме*: «Киркоров!» – Жаргонное – человек, не служивший в армии. / «Курт Кобейн» – Смотри Кобейн Курт. / «Кустурица» – глагол. Означает «Прятаться в кустах» // Астана.KZ (Сборная Казахстана), 2005; Евгений Соболев. Коварен. С помощью 200 грамм абсента, меняет свою внешность до неузнаваемости // ЛУНА (Челябинск), 2006. В последнем случае возможна также отсылка к культовому фильму Т. Лиозновой «Семнадцать мгновений весны» (Ср.: «Истинный ариец. Характер нордический, выдержанный... Холост. В связях, порочащих его, замечен не был»).

Подобные игровые тексты часто содержат такие легко узнаваемые маркеры цитируемого жанра, как ключевые фразы ведущего (*Итак, уважаемые знатоки, вопрос...// Сборная Чеченской республики (Грозный), 2006*) и участников (*Добьем малый бизнес. Налоги, 1000. // ГУУ (Москва), 2006*), имена известных игроков (так, имя Яков Моисеевич (Подольный) ассоциируется с интеллектуальным телешоу «Своя игра», которое по жанровым признакам отличается от игры «Что? Где? Когда?»; с последним связывают precedentное имя «Господин Поташев»).

IV. Гиперболизация precedentных ситуаций.

Комический эффект создается за счет *гиперболизации стандартных игровых ситуаций*. Так, например, известно, что в игре «Что? Где? Когда?» позиция ведущего по отношению к игрокам весьма азартна и часто жестка. В шутке обыгрывается своеобразная месть ведущего, у которого «увели» блондинку, в связи с чем он задает нереально трудный вопрос: «*Что? Где? Когда?*»: *Счет 5:5 и на кону 2000 евро. Господин Поташев, вы вчера были в ночном клубе? / Да./ Танцевали с блондинкой? / Ну / А потом увезли ее к себе домой? / Точно... / А вы не обратили внимание, что эта блондинка сидела сначала за моим столом? / Нет... / Внимание, вопрос: Диффузное проникновение трансминаз через астроцитарные синапсы обусловлено липофильностью или гидрофильностью? // ЛУНА (Челябинск), 2006.*

В третьей главе диссертационного исследования предпринята попытка *реконструкции ИТ-тезауруса носителя элитарного типа речевой культуры*. Заметим, что *элитарный тип речевой культуры* подразумевает наличие у языковой личности более полного ИТ-тезауруса (как правило, такие носители языка начитанны, образованны, владеют иностранными языками, обладают широким кругозором).

Для реконструкции фрагмента интертекстуального тезауруса были проанализированы тексты игры «Бескрылка», представляющей собой особый тип интертекстуальной деятельности: игроку предлагается текст (как правило, четверостишие), в котором пропущен фрагмент – *крыло* (оно является ИТ-знаком). Цель игры – отгадать крыло по предшествующим строкам – *телу бескрылки*. При этом крыло – это всегда ИТ-знак, тогда как в теле текста ИТ-знак необязателен.

«*Бескрылки*» являются сложным специфическим жанром, в котором важно все. В теле бескрылки содержатся маркеры – непосредственные указа-

ния на восстанавливаемую строчку (*логика, рифма, размер стиха*), которые помогают установить пропуск. Пример бескрылки (крыло заключено в квадратные скобки):

*Печорин – Пушкину: «Мы в ссоре?
Вы поздоровались так странно...»
«Нет, что Вы! Просто Вы, Григорий,
[Герой не моего романа]».*

Интересно, что цитаты, функционирующие в теле и крыле бескрылки, преимущественно относятся к художественной литературе (*произведения русских классиков*), мировой культуре и фольклору (*имена и сюжеты из библии, греческой мифологии, русские и латинские пословицы*) и сфере кино (*в основном классические советские ленты, а также новые, премьерные фильмы*). С нашей точки зрения, это во многом объясняется, с одной стороны, энергией самих текстов, с другой – особым способом подготовки игроков: условием жанра **интеллектуальной игры** зачастую диктуют способ подготовки участников, предполагающий *целенаправленное изучение (или даже заучивание) определенных текстов*, как правило, ядерных, сильных для данной культуры. Заметим также, что настойчиво декларируемая элитарность интеллектуальных игр (ср., например, начальную реплику ведущего игры: «Добро пожаловать в элитарный клуб «Что? Где? Когда?», где каждый телезритель может заработать деньги своим собственным умом...») предполагает дистанцию в образовательном, культурном уровне участников элитарных («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Бескрылки» и под.) и массовых игр (КВН) и, соответственно, в их ИТ-тезаурусе.

Конечной целью любой игры является нахождение правильного ответа на заданный вопрос, однако сам процесс поиска (герменевтическая работа игрока) не только важен, но также является необходимой составляющей интеллектуальной игры. Поиск пропущенного фрагмента осуществляется игроком – получателем текста – посредством анализа *тела* бескрылки; оно должно задавать некий «коридор осмысления» (Н. Д. Арутюнова), однозначно предсказывать крыло по ряду признаков.

Полагаем, можно говорить о *двух основных механизмах разгадывания бескрылок*:

1. ИТ-знаки крыла взаимодействуют с ИТ-знаками тела бескрылки.

В крыле обычно находится достаточно полная, как правило, нетрансформированная, легко узнаваемая цитата (афоризм, крылатое выражение), а «тело» содержит «точечные» цитаты (имена, названия). Энергия афоризмов и «точечных» цитат весьма велика, и при разгадке происходит сильный резонанс. Вместе с этим полагаем, что эвристическая работа, направленная на поиск пропущенного фрагмента, осуществляется, в основном, за счет имплицитной энергии игрока, способной обеспечить резонанс с интертекстуальными маркерами загадки.

Когнитивная деятельность игрока, как нам думается, осуществляется в два этапа.

Первый этап. Главную роль играет «точечная» цитата, расположенная в «теле». Ее задача – пробудить в игроке как можно большее количество ассоциаций. Довольно частотный прием создания/разгадывания бескрылки заключается в умении находить в одном слове разные значения – прямое, словарное, поверхностное (ср.: пятница – ‘день недели’) и интертекстуальное, сформированное прототекстом (ср.: Пятница – ‘дикарь, которого воспитывает Робинзон Крузо’).

Для описания того, как функционируют ИТ-знаки в этом типе текстов, можно выделить *несколько ассоциативных принципов* соответствия ИТ-знаков «крыла» и «тела» бескрылки.

1. Связь «точечных» цитат, называющих прецедентные феномены, изначально совмещенные в прототексте. Самыми частотными являются следующие векторы ассоциаций:

- *имена персонажей одного и того же произведения (Робинзон - Пятница – пятница).* Например: «*Одинокий что царь, – Робинзон говорил, – / Всяк, кто в обществе – раб, низок иль благороден; / Если вдуматься, даже на острове был / Лишь [до Пятницы я совершенно свободен]*».
- *имя персонажа и знаковое имя собственное, находящиеся в связи в тексте (Врунгель – «Беда», при этом слово «корабль» в теле бескрылки дополнительно сужает область поиска, конкретизирует нужную ассоциацию).* Например: *Врунгель молвил: «Лом, не ной! / Мы уже на земле! / Так решил, наверно, бог, и не жалуйся! / Но вернулись мы домой/ на чужом корабле, / [А «Беда» на вечный срок / задержалась]*».
- *автор – название произведения (братья Аркадий и Борис – «Понедельник начинается в субботу»).* Например: *Брат воскликнул: «Отложи тетради! / Наступил уже шабат! Бросай работу!» / «Боря, не сачкуй, – сказал Аркадий. – / [Понедельник начинается в субботу]!»*.

2. Имя собственное, называемое «точечной» цитатой (в «теле»), – его характеристика (в «крыле»). Такие бескрылки, по-видимому, сложнее поддаются разгадке, так как у имени может быть много определяющих черт. Наблюдаются следующие связи:

- *имя поэта – типичный стихотворный размер, связываемый с его творчеством (Гомер – гекзаметр).* Например: *- Снова поэму слагаешь, великий Гомер? / Ямбом, хореем? А может, анапест тут нужен? / - Только гекзаметром! Он - [мой любимый размер], / Хоть и другими владею несколько не хуже.*
- *имя сказочного персонажа – материал, из которого он был создан (Буратино – дерево).* Например: *Конечно, папа Карло очень хочет, / Чтоб сын держал свой ротик под замком, / Но Буратино радостно лопочет / [Березовым веселым языком].*
- *имя персонажа – атрибут прецедентного имени (внешняя характеристика персонажа или обязательный атрибут облика: Квазимодо – горбун – горбиться, Новый русский – золотая цепь).* Например: *Мэтр! Финал бы лучше стал без скорби-с: / Квазимодо всех счастливее на де-*

ле; / *Эсмеральда говорит ему в постели:* / [Не спеши и, главное, **не горбись**]; *Нет, не так все было. Мрачен зев портала, / У ворот викарий, а за ним солдаты. / Вышла Эсмеральда, но попу все мало:* / - [А теперь – **горбатый!** Я сказал, **горбатый!**]; *Стоит мужик, пиджак малинов, / Мобильник и персты винтом. / И, в довершении картины, / [Златая цепь на дубе том].*

- **прецедентное имя персонажа** – его название по степени родства (*Кошкин дом* – Кошка – тетя). Например: *Кошкин дом сгорел, как свечка. / Что же делать? Наша Котя / Шмыг к котяткам на крыльцо:* / [Здравствуйте, я ваша тетя]!

3. Имя собственное, называемое точечной цитатой (в «теле»), – «конденсат» сюжета того прототекста, откуда взято прецедентное имя (в «крыле»). Как правило, в таких бескрылках используются самые известные литературные и исторические сюжеты, которые прочно ассоциируются с прецедентными именами:

- *Русалочка* – героиня сказки, которая во имя любви пошла на мучения, чтобы обрести ноги, как у земной женщины (*Была Русалочка как рыба, / Но случай с принцем ей помог: / Ей кто-то предложил на выбор / [Три пары стройных женских ног]*);
- *Кук* – путешественник, первооткрыватель, которого по легенде съели аборигены (*«Мы с Куком познакомимся едва ли», – / Сказал канак канаку. – «Грустно, брат: / [Мы в очереди первыми стояли, / А те, кто сзади нас, уже едят!]»*);
- *Каин* – библейский персонаж, которого прокляли за братоубийство (*Разлегся в луже пьяный Каин, / Свет от печати приглушенный; / Женной немедля был облаян: / «[Вставай, проклятьем заклейменный!]»*).

Итак, первый этап требует от адресата хорошего ассоциативного мышления: необходимо определить ассоциативное взаимодействие «точечной» цитаты с *крылом* и очертить круг ассоциатов, связанных с прецедентным именем. Думается, что ассоциативный ряд, необходимый для разгадки, вполне доступен и для языковой личности со среднелитературным типом речевой культуры.

Второй этап разгадки видится нам гораздо более сложным: игроку необходимо вспомнить как можно больше цитатных выражений, содержащих слово-ассоциат, и выбрать *крыло*, исходя из ритма и особенностей рифмовки. ИТ-тезаурус игрока, по-видимому, должен быть весьма велик, однако, как уже отмечалось, достаточно специфичен. Нередко игрок должен абстрагироваться от прототекста и увидеть в цитате не сигнал какого-либо прецедента, а языковой знак, включенный в системные синтагматические и парадигматические отношения: *Да, в Лондоне, как прежде, смог... / (Хоть Джон и клял свою подагру) / Но все ж и он купил «Виагру» / [Когда не в шутку занемог], Зураб на самом деле / Мне нравится весьма; / Пусть строит Церетели / В Москве [один домА]!*

II. ИТ-знаки «крыла» вступают во взаимодействие с иными «сигналами» «тела».

По нашему наблюдению, модель разгадки схожа с описанной выше схемой.

Во-первых, в теле содержится ключевое слово, к которому игрок должен подобрать как можно больше ассоциаций, основанных на системных языковых связях данного слова: синонимических, гиперо-гипонимических, омонимических и под. Например:

- **качество предмета – его характеристика** (старенький стол – трещинки): *Китайцев в пинг-понге я превзошел; / Китайцы в этой игре – щенки! / Ты в этом помог мне, старенький стол; / [Я помню все твои трещинки].*
- **гипоним – гипероним** (ягуар – зверь, чайка – птица): *«ВАЗ» быстрее «Чайки» мчится; / «Ягуар» отстал, гляди! / [Ты лети с дороги, птица, / Зверь, с дороги уходи!]*
- **обозначение предмета – контекстуальный стилистический синоним этого обозначения**, например, *паразиты – гады* (виды живых существ, названия которых употребляется в переносном значении с отрицательной коннотацией): *Студенты плачут от досады: / «Ох, с биологией – беда! / Сдадим, быть может, тему «Гады»; / [Но «Паразиты» – никогда!]*
- **номинация предмета или явления – омоним этого обозначения**: *Клим весь урок сидел без звука, / Затем вскричал: «Пример решен!» / И был зубрилой прозван он; / [Его пример – другим наука].*

Во-вторых, игрок должен выбрать из своего тезауруса цитаты, содержащие ассоциации, и применить тот ИТ-знак, который подходит к «телу» по ритму, рифме, синтаксису. Цитаты, которые являются крыльями, функционируют, прежде всего, как самостоятельные языковые выражения: связь прецедентного феномена с его прототекстом оказывается необязательной; семантика крыла складывается из суммы значений слов, входящих в цитируемый фрагмент. При этом синтаксический облик цитаты также изменяется (игра с омонимичными формами). Например:

- *В спальне Полю – ком мужского / Нижнего белья. / Из-за [парня молодого / Полю] била я.*
- *Вы в картошку сливок горячих плесните, / Киньте масла, и, взявши пес-тик, тотчас / [Вы помНИте, вы все, конечно, помНИте], / Чтоб комочков было поменьше у вас.*

Разгадывание бескрылок – это сложная интертекстуальная деятельность, предполагающая не только знание определенного набора цитат, но и умение находить пропущенный фрагмент текста. Заметим, что прецедентные имена обычно функционируют в статусе маркеров (внешних сигналов, облегчающих поиск крыла), тогда как прецедентные высказывания чаще всего являются *крылом* (высказывание легче встраивается в четверостишие и приобретает общее контекстуальное значение).

В **Заключении** подводятся итоги исследования, обозначаются перспективы. Так, представляется интересным анализ состава интертекстуальных знаков, функционирующих в текстах других жанровых и стилистических разновидностей, изучение ИТ-тезауруса и ИТ-компетенции с учетом гендерной, возрастной, профессиональной характеристики носителей языка. Таким образом, разноаспектное исследование материала позволит, с одной стороны, найти минимальное ядро ИТ-тезауруса разных носителей языка, с другой – описать многообразие языковых личностей.

В заключении также предпринята попытка создания модели ИТ-тезауруса некоторой усредненной языковой личности определенного исторического периода. Используя теорию вероятности, а также методы статистической обработки данных, полученных экспериментальным путем, мы считали частотность употребления ИТ-знака, принадлежащего к определенной сфере-источнику. Наши выводы подтверждают бытующее среди многих ученых мнение о том, что языковое сознание современного *Человека говорящего* достаточно быстро меняется: «утрачивается литературоцентричность русской культуры», приводящая к снижению уровня общей культуры наших современников [Купина, 2005: 98]. Несмотря на то, что цитаты из художественной литературы входят в ядро ИТ-тезауруса среднего носителя языка наряду с другими сильными текстами (паремии, известные музыкальные строки), тем не менее по частотности они занимают третье место. На периферии находятся ИТ-знаки, связанные со сферой кино, телевидением, историей и политикой, рекламой.

Содержание диссертации отражено в публикациях:

В издании, включенном в реестр ВАК МОиН РФ:

1. Соломина, Н. В. Интертекстуальный тезаурус современного молодого человека (на материале публицистического дискурса) [Текст] / Н. В. Соломина // Омский научный вестник. – 2006. – № 4 (38). – Июль. – С. 188-192.

В сборниках научных трудов и в материалах докладов научно-практических конференций:

2. Соломина, Н. В. Интертекстуальный компонент в структуре языковой личности школьника (экспериментальный аспект) [Текст] / Н. В. Соломина // Человек – слово – текст – контекст : проблемы современных лингвистических исследований : сб. науч. тр. / под ред. Л. О. Бутаковой; Омский гос. ун-т. – Омск, 2003. – С. 91-95.
3. Соломина, Н. В. К вопросу о коммуникативной компетенции носителя языка [Текст] / Н. В. Соломина // Человек – слово – текст – контекст : проблемы современных лингвистических исследований : сб. науч. тр. / под ред. Л. О. Бутаковой; Омский гос. ун-т. – Омск, 2004. – С. 158-161.
4. Соломина, Н. В. Интертекстуальная компетенция в современном научном дискурсе (*теоретическое осмысление вопроса*) [Текст] / Н. В. Соломина // Вопросы филологии и книжного дела : сб. науч. тр. / под ред. А. А. Дырдина; Ульянов. гос. технич. ун-т. – Ульяновск, 2004. – С. 97-102.

5. Соломина, Н. В. Прецедентность в речи современного молодого человека [Текст] / Н. В. Соломина // Проблемы прикладной лингвистики : сб. ст. между. науч.-практ. конф. , Пенза, 24-25 дек. 2004 г. – Пенза : ПДЗ, 2004. – С. 322-325.
6. Соломина, Н. В. Языковая личность и интертекстуальный тезаурус [Текст] / Н. В. Соломина // Языковые и культурные контакты различных народов : сб. ст. междунар. науч.-метод. конф. , Пенза, 30 июня-1 июля 2005 г. / под ред. А. П. Тимониной. – Пенза : ПДЗ, 2005. – С. 237-240.
7. Соломина, Н. В. Язык, компетенция и языковая личность: о соотношении понятий [Текст] / Н. В. Соломина // Человек – слово – текст – контекст : проблемы современных лингвистических исследований : сб. науч. тр. / под ред. Л. О. Бутаковой; Омский гос. ун-т. – Омск, 2005. – Вып. 3. – С. 127-132.
8. Соломина, Н. В. Интертекстуальная компетенция как составляющая коммуникативной компетенции [Текст] / Н. В. Соломина // Коммуникативная культура современника : проблемы и перспективы исследования : материалы I Всерос. науч.-практич. конф. , Новокузнецк, 10-11 апр. 2007 г. / под ред. Т. А. Федосеевой. – Новокузнецк : РИО КузГПА, 2007. – С.172-176.
9. Соломина, Н. В. Прецедентные феномены как отражение национальной специфики языкового сознания [Текст] / Н. В. Соломина // Реальность. Человек. Культура : универсалии научного знания : материалы Всерос. науч. конф. , Омск, 20-21 декабря 2007 г. / Омский гос. пед. ун-т. – Омск, 2007. – С. 86-90.
10. Абросимова, Е. А., Соломина, Н. В. Шутка КВН как интертекстуальный феномен [Текст] / Е. А. Абросимова, Н. В. Соломина // Предъявление мира в гуманитарных дискурсах XXI века : материалы VII Междунар. науч. семинара / гл. ред. Л. М. Синельникова; Луганский пед. ун-т им. Т. Шевченко. – Луганск, «Альма-Матер», 2008. – С. 28-35.
Т.1 / гл. ред. Л. М. Синельникова. – 2008. – 280.
11. Абросимова, Е. А., Соломина, Н. В. Бескрылка как интертекстуальный феномен [Текст] / Е. А. Абросимова, Н. В. Соломина // Концепт и культура : материалы III междунар. науч. конф., посв. памяти д-ра филолог. наук, профессора Н. В. Феоктистовой, Кемерово, 27-28 марта 2008 г. – Кемерово, 2008. – С. 369-376.
12. Соломина, Н. В. Интертекстуальный тезаурус и интертекстуальная компетенция как составляющие успешной коммуникации [Текст] / Н. В. Соломина // “Наука і освіта ‘2005” : матеріали VIII Міжнарод. наук.-практич. конф. / Том 6. Мова, мовлення, мовна комунікація. – Дніпропетровськ : Наука і освіта, 2005. – С. 51-53.
13. Соломина, Н. В. К вопросу о структуре интертекстуального тезауруса [Текст] / Н. В. Соломина // «Студент и научно-технический прогресс» : Философия : материалы XLIV Междунар. науч. студ. конф. , Новосибирск, 11-13 апр. , 2006 г. / Новосиб. гос. ун-т. – Новосибирск, 2006. – С. 110-111.

Подписано в печать 04.09.08. Печать ризограф. А4 (60x84/16). Бумага офсетная №2. Физ. печ. лист 1,75. Усл. печ. лист 1,62

Отпечатано : Типография ООО «Полиграфист»
644116 г. Омск, ул. Герцена 268, тел. 68-14-90 (доб. 154)

10-