

**НАЗВИ ВИГАДАНИХ ІГОР ЯК ОДИНИЦІ ЛІНГВОКУЛЬТУРНОГО
КОДУ В ЗАГОЛОВКАХ СУЧАСНИХ ЗМІ
(на матеріалі газети «День»)**

У статті розглянуто функціонування в газетних заголовках лексем на позначення уявних ігор як елементів лінгвокультурного коду гри. Зосереджено увагу на прагматичних і аксіологічних характеристиках досліджуваних одиниць.

Ключові слова: заголовок, лінгвокультурний код, сценарій, оцінка, експресія.

Вивчаючи структуру статей у сучасній періодиці, дослідники часто виокремлюють заголовки та заголовкові комплекси як один із найважливіших складників повідомлення. Заголовок – провідний структурний елемент медіатексту, що не тільки зумовлюється іншими частинами, але і взаємодіє з ними, відіграючи важливу роль у процесі сприйняття та інтерпретації подальшої інформації. Останнім часом значення заголовка як суто темовидільного компонента цілком переосмислилось. Назви статей у сучасних ЗМІ – інформаційна та водночас образна квінтесенція подій, які описуються у виданні. Необхідність привернути увагу читача, стисло та влучно репрезентувати інформацію зумовлює особливе місце експресивної функції заголовка поряд із класичною інформативною.

За словами Л. Павлюк, заголовок є логічним елементом загального дискурсу медіа, проте різноманіття стильових засобів, що використовуються для оформлення заголовків, дає змогу виділити його як окремий вид дискурсу [3, с. 285]. В. Різун, говорячи про заголовкові комплекси, визначає їх як «систему змістових компонентів, які, з одного боку, тісно пов'язані зі змістом тексту, з іншого боку, з позатекстовими елементами» [4, с. 193]. Принцип добору заголовків залежить від особливостей стилю, мовної компетенції автора, зумовлює певне сприйняття викладеного, формує загальну концепцію видання. З огляду на це, цікавим є момент використання заголовків певного типу в межах одного видання.

Науковці (зокрема С. Гуревич [1], В. Здорова [2], Г. Шаповалова [5]) сходяться на тому, що основне завдання газетного заголовка полягає в привертанні уваги реципієнта. Місце, яке займає заголовок у структурі медійного тексту, зумовлює особливу увагу автора до форми та когнітивного наповнення першого. Елементи лінгвокультурного коду, що входять до складу заголовка, формують його зміст та зумовлюють концептуальну значущість. У цьому випадку на увагу заслуговують ігрові коди, з огляду на їхню загальновідомість, поширеність у медіа та експресивний потенціал.

Центральним поняттям зазначеної лінгвокультурної ділянки є гра як певна форма діяльності. Ігровий код явно втілюється у введенні слова, що має найзагальніше значення, – *гра*. Поряд із назвами реальних ігор, що позначають неігрові ситуації, наприклад: «*Гра в «монополію» по-українськи*» [День, 29.07.1997], популярною складовою заголовків такого типу є одиниці, утворені в результаті спроби автора

подати реальні ситуації через ігровий сценарій, ввести ігровий компонент у контекст, що наявність гри не передбачає. За рахунок невідповідності ситуації способам її вербалізації досягається ефект додаткової експресії. Частіше за все за лінгвокультурною складовою заголовка приховується реальний зміст висловлювання, який роз'яснюється лише в тексті чи інших додаткових елементах заголовкового комплексу. Мета цієї статті – простежити особливості функціонування слова *гра* та спільнокорених із ним дієслів як елементів ігрового лінгвокультурного коду в заголовках, що містять назви вигаданих ігор. Матеріал дослідження – публікації газети «День» кінця XX – початку XXI століття.

Слово *гра* або дієслово з цим коренем у досліджуваних випадках є стрижневим складником словосполучень, у ролі залежного компонента в яких маємо іменники – назви уявних ігор. Останні можна розділити на чотири тематичні групи відповідно до семантики та мовної природи номенів: політична лексика, економічна лексика, загальноживвана лексика та власні назви.

Визначальною особливістю вживання ігрових елементів для моделювання політичних процесів і явищ є негативні конотації, зумовлені введенням ігрового коду. Називання реальії грою сприймається як порушення в картині світу. До того ж, резонансність політичних питань дисонує з ігровим кодом у заголовку.

«Гра в «єдиного кандидата» [заголовок]. — Степане Петровичу, якось важко віритись, що спонтанно в різних місцях люди раптом почали виступати на підтримку одного кандидата. Це, чесно кажучи, нагадує технологію. — Це вже дійсно стало технологією» [День, 14.10.2009; далі подаємо лише дату]. Гра, що сприймається носіями культурного знання як штучна, умовна діяльність, накладає відтінок умовності на процес, номінація котрого подається як назва гри. Саме на штучності процесу наголошує автор публікації, вводячи ігровий компонент. У подальшому контексті роз'яснюється сутність процесу, автор говорить про його штучність, проте вже абстраговано від ігрового коду. Назвою, що містить ігровий код, автор розставляє власні акценти, які зумовлюють відповідне сприйняття матеріалу.

Наступний приклад демонструє схоже прагматичне навантаження: «Гра в ідеологію [заголовок]. Провладна партія вирішила розробити національну ідею [підтримку]» [19.04.2012]. Тут до негативно оціненої семи штучності додається сема несерйозності. Ситуація, що вимагає серйозного ставлення, виступає об'єктом маніпуляцій із боку владних структур.

Сему несерйозності в чистому вигляді ігровий код вербалізує в низці прикладів: «Гра в імпічмент [заголовок]. Група британських парламентаріїв оголосила про свій намір розпочати процедуру імпічменту прем'єр-міністра Великої Британії Тоні Блера у зв'язку із введенням в оману громадськості та парламенту з метою втягнення країни у війну в Іраку. Однак провідні британські політики вже назвали ідею імпічменту «політичним фокусом», що не має під собою реального підґрунтя» [28.08.2004]. У цьому випадку в заголовок виноситься політичний термін, що є ключовим для розуміння змісту статті. Використання його як елемента коду гри зумовлює певні особливості сприйняття, і несерйозність ситуації далі повністю підтверджується контекстом. Оцінка семантика тут виявлена не так яскраво, як у попередніх прикладах, ігровий код у заголовку виконує скоріше експресивну функцію,

образно виражаючи спільну для журналіста і політиків думку. Але використання досліджуваного засобу слугує прямому, неприхованому описові ситуації.

Аналогічно назва гри використовується в тексті про українську політику: *«Гра у відставку уряду [заголовок]. Сім причин для збереження поганого уряду [підзаголовок]. При нинішній економічній ситуації необхідність зміни уряду є безперечною. Але при цьому ніхто не сумнівається, що насправді ніякої відставки не буде. [...] Лідер Народного руху Юрій Костенко зазначив: «У нас немає нелівої більшості, тому це просто політичні ігрища»»* [4.06.1999]. Тут елемент ігрового коду, використаний політиком для характеристики ситуації, був видозмінений автором статті і винесений у заголовок.

Трапляються випадки, коли заголовок визначає учасників гри чи навіть певні елементи сценарію: *«Генпрокуратура також пограє у вибори [заголовок]. Генпрокуратура, як завжди, з'явилася «в тому місці й у той самий час». Поки збереться пленум Верховного суду для розгляду прокурорського протесту, поки ухвалить рішення, дивися, й термін збору підписів підійде до кінця. А продовжити його зможе хіба що Верховна Рада»* [12.06.1999]. Ігровий код, введений журналістом, не просто концептуалізує ситуацію, а й показує її розвиток, що змінює сценарій гри.

Іноді текст статті зумовлює добір лексичних засобів для вербалізації складових коду: *«Азартна гра... в корупції [заголовок]. Чи випадково в законах з'являються лазівки [підзаголовок]. Верховна Рада України ухвалила Закон «Про внесення змін до деяких законодавчих актів». У ньому йдеться про обмеження дієздатності осіб, які зловживають азартними іграми. [...] У той же час у юристів до цього законопроекту чимало претензій. Оскільки вартість цієї послуги [отримання ліцензії] 10 тисяч гривень, то можна очікувати ухвали як «для своїх», так і «для чужих»»* [23.02.2012]. Одиниця коду вводиться в заголовок як метафоричне означення ситуації навколо законопроекту, однак зумовлюється не лише мисленнєвою аналогією, а й тим, що в документі йдеться про гру як реалію (азартні ігри). Аксіологічне забарвлення цієї одиниці та фрази, до складу якої вона входить, забезпечують семантичності діяльності, блефу, традиційна для азартних ігор. Поряд із промовистим підзаголовком це слугує яскравим засобом авторської оцінки.

«Гра в футбол чи в «технології»? [заголовок]. Футбол — це спорт, де від поразок ніхто не застрахований. Вищу лігу залишали свого часу команди таких «футбольних» міст, як Одеса, Запоріжжя, Луганськ, Харків. Але ніхто не здогадався зробити свою футбольну поразку «політичною». Окрім «Карпат»» [12.06.2004]. У цьому випадку лексема *гра* в заголовку також зумовлена грою (футболом) як темою матеріалу. Тож у цьому слові в заголовку поєднані й протиставлені два значення — пряме і метафоричне. На відміну від попереднього прикладу, тут експресія будується на порівнянні сценарію реальної гри (футболу) та ситуації, що на когнітивному рівні сприймається як ігрова. Остання, у свою чергу, концептуалізується негативно.

Ситуації використання елементів ігрового коду в економічних контекстах за прагматичним змістом схожі на політичні, оскільки політична та економічна сфери досить часто перетинаються. Зокрема, використання ігрового коду в заголовку до статті на економічну тематику може вказувати на нечесну або невідповідну до ситуації діяльність учасників: *«Гра в бюджет, або Хто і як ділить «шикуру» еконо-*

міки, що падає [заголовок і підзаголовок]. Численні коментарі, що супроводжують процедуру бюджетних слухань, досить детально пояснюють, чому на бюджетний законопроект чекає важке життя. Тут не забуто і завищені (для одних) або занижені (для інших) прибутки, і витрати, що нікого не влаштовують, і неохайну гру навколо державної скарбниці — одним словом, повний набір аргументів, через часте використання добре знайомий будь-якому мешканцеві нашої країни» [6.11.1999]. Економічна діяльність потребує серйозного підходу до процесів, що відбуваються. Вводячи ігровий елемент, автор негативно оцінює діяльність тих, хто сприймає ситуацію несерйозно, як гру. Одиниця коду реалізує семи нечесної і водночас несерйозної діяльності, що посилює авторську оцінку.

Інший приклад акцентує увагу на недоліках сценарію запропонованої гри: *«Стара гра у новий кошторис із прогнозованим результатом [заголовок]. Проте парламент і країна загалом хочуть від бюджету децю іншого. По-перше, більшої реальності. А, по-друге, більшої соціальної спрямованості. Ці вимоги так само суперечливі, як і взаємопов'язані. У цьому плані характерна ситуація з мінімальною зарплатою й межею малозабезпеченості»* [17.11.1998]. Як і у прикладі вище, дії влади трактуються журналістом як нехарактерно легковажні, на чому наголошує ігровий елемент. Ситуація в цілому оцінюється негативно через повторне використання невдалого сценарію гри в нових умовах, що дає змогу прогнозувати й цього разу негативний результат. Ігрова складова вводиться в заголовок з метою наголосити на несерйозності намірів учасників та відповідно оцінити їхню діяльність.

Ігровий код в економічному контексті також вносить значення несправжності, невідповідності декларованого і реального: *«Гра в підвищення зарплат [заголовок]. «Призовий фонд»: емісія, інфляція, девальвація»* [24.10.1998]. Нереальність утілення запропонованого сценарію підкреслює підзаголовок. Елемент ігрового коду, що міститься в підзаголовку, в комбінації з термінами на позначення негативних явищ створює іронічний ефект. Завдяки цьому ефекту підзаголовок стає значно функціональнішим із прагматичної точки зору: він слугує додатковим засобом експресії, що посилює значення заголовка. При цьому він має яскравішу оцінну спрямованість, дозволяє не лише деталізувати зміст заголовка, але й висловити авторський погляд на проблему і навіть демонструє певні висновки.

Економічна діяльність потребує чіткої регламентації дій, що в ігровому вимірі співвідноситься з наявністю чітких правил гри: *«Напрацьовані нові правила гри у вітчизняного виробника [заголовок]. 2920 перевірок підприємств, що виробляють і реалізують продукти харчування, здійснили минулого року контролюючі організації Харківщини. У 1141 випадку було виявлено різні порушення. Створено робочу групу з контролю, куди увійшли керівники всіх контролюючих органів, від управління економіки до міліції й митниці»* [5.02.1998]. Слід відзначити, що в цьому контексті відсутній оцінний компонент, а ігровий код вводиться в заголовок виключно як засіб експресії. Подібна ситуація з уживанням слова *правила* зустрічається неодноразово: *«Гра в енергоринок: потрібні правила»* [13.06.2001]. Оскільки гра за відсутності правил априорі не може бути чесною, необхідність визначення правил, про яку говорить автор, набуває аксіологічного значення.

Особливість функціонування лексем, що складають групу загальноновживаної лексики, полягає в надзвичайній широті тематичного спектра публікацій, назвами яких вони можуть виступати в комбінації з елементом ігрового коду. Добираючи заголовки, автор керується передусім його концептуальною значущістю. Відповідно, тематичний і аксіологічний спектр функціонування досліджуваних одиниць значно розширюється.

«Гра в тлумачення [заголовок] Закони, розроблені «трієчниками», лихоманять суспільство [підзаголовок] Від житомирян, які активно цікавляться політикою, нині можна почути тиради, що їм повинно знайтися місце в нових виданнях «Словника нецензурної лексики» Лесі Ставицької. Привід — безперервна гра навколо можливості розпуску українського парламенту та дати виборів президента України» [22.05.2009]. З одного боку, ігровий елемент у контексті реалізує значення несерйозного ставлення до серйозного процесу (авторів закону журналіст оцінює за допомогою експресивного номена *трієчники*), і це слугує засобом негативної оцінки. Ігрова складова заголовку, в свою чергу, акцентує увагу на логічній негативній реакції суспільства на дії влади.

У контекстах, що не стосуються резонансних політичних чи соціальних питань, одиниці ігрового коду можуть мати нейтральну чи позитивну оцінність: *«Гра в ілюзію [заголовок]. З нагоди Дня Землі працівники Музею води організували на Хрещатику для киян і гостей столиці забаву з видуванням мильних бульбашок. Не дарма ці поняття [мильна бульбашка, замок на піску] давно стали синонімами «ілюзій». Які, відомо, будувати не треба. Але пограти в них можна. Щоб не луснули, як та ж таки мильна бульбашка, через серйозність» [26.04.2005].* Елемент ігрового коду вводиться у заголовок на основі популярної метафори «мильна бульбашка — ілюзія», яка деталізується в тексті. Відповідно до цієї метафори переосмислюється і сам процес буквальної гри з бульбашками: він сприймається як спосіб відволіктися від буденності. Елемент ігрового коду в заголовку забезпечує сприйняття процесу як тимчасового, несерйозного, і тут автор у цілому оцінює його позитивно.

Одиниця коду, введена в текст, може мати позитивне оцінне значення, якщо вона наголошує на розважальному характері ситуації, що описується: *«Гра у ніч Музеїв [заголовок]. А цієї ночі «у гри» — близько 50 (!) міських музеїв. І в кожному з 16.00 до третьої ночі відбувається... все, що завгодно. [...] Це привід сказати, що Україна вже декілька років долучена до європейської мистецької гри, знаної як Ніч музеїв» [№106, 24.06.2009].* Розважальна мета, яку ставлять учасники гри перед її початком, — одна з головних характеристик будь-якої ігрової ситуації. На основі розважальності як спільної характеристики гри та описаного заходу елементи коду вводяться в текст. Поширена метафора, яка реалізується через низку одиниць, залучених як у назві, так і в тексті статті, дозволяє повністю ототожнити цей процес із грою, що має свій сценарій, правила, учасників і ведучих.

Група, у якій ігрова складова заголовка доповнюється власною назвою, є досить нечисленною, проте має свої визначальні особливості. Передусім це більша оказіональність, що зумовлює максимальний ступінь експресії подібних заголовків, максимальний ступінь інтриги для читача, оскільки сценарій подібної гри важко передбачити. Заголовки такого типу є свідченням індивідуального авторського стилю.

Окрім цього, для таких контекстів характерна активізація емоційного складника гри, сприйняття її як виду пізнавальної діяльності, тому семи умовності, несерйозності, що зумовлювали негативну оцінку, скажімо, в політичних контекстах, тут відсутні.

«Гра в Керч [заголовок]. Тому що це місце, з яким треба дуже багато працювати. Це такий величезний запас пазлів, які треба складати, — якісь культурні факти, феномени... У Керчі варто грати — у сенсі гри в бісер за Гессе — з її власною історією, не ставлячи зовнішніх завдань. [...] Одним словом, Керч — величезна задача, яка стоїть переді мною та багатьма іншими» [11.04.2008]. Для усвідомлення сутності процесу ключовим є розуміння гри як пізнавальної діяльності, що забезпечує позитивну оцінку семантику. Оказіональність назви гри, що винесена в заголовок, не дає можливості читачеві одразу уявити сценарій пропонованої гри, тому для пояснення правил автор публікації вдається до аналогій із загальновідомими іграми. Сутність пропонованої гри визначається аналогією до гри в пазли — складання цілісної картини з окремих елементів. Обов'язковість інтелектуальної складової підкреслюється прецедентним словосполученням *гра в бісер*.

Якщо в попередньому прикладі сценарій містив елементи відомих ігор, інший приклад засвідчує цілком авторську ініціативу введення ігрового коду в заголовок і текст відповідно: «Гра у Нью-Йорк [заголовок]. Місто грає з вами в певну гру — що-дежду, геть непередбачувану, зі змінними правилами, однак із мінімумом неприсмних сюрпризів. І це забава саме у людському масштабі, на відстані витягнутої руки, на рівні очей» [29.04.2009]. У цьому випадку йдеться скоріше не про розважальний характер ситуації, як було вище, а про зацікавленість учасників, яка супроводжує процес гри. У тексті статті неодноразово наголошується на цікавості та позитивній спрямованості гри, що пропонує місто. Використання особового займенника вводить читача безпосередньо у процес гри як учасника, а не стороннього спостерігача.

Отже, заголовок є важливим елементом медіатору, функціональне значення якого полягає у відтворенні основної концептуальної ідеї публікації. Проаналізовані складові заголовків засвідчують поширеність та концептуальну важливість ігрових кодів при доборі засобів експресії. Оцінна семантика аналізованих одиниць варіюється залежно від тематичної спрямованості публікації та авторської позиції щодо викладеного матеріалу. Негативна оцінка спостерігається передусім під час обговорення резонансних політичних та економічних проблем. Позитивна оцінка маркує авторські публікації пізнавального характеру.

Література

1. Гуревич С. М. Газета: Вчора, сьогодні, завтра : [учеб. пособие для вузов] / С. М. Гуревич. — М. : Аспект Пресс, 2004. — 288 с.
2. Здоровега В. Теорія і методика журналістської творчості: [підручник] / Володимир Здоровега. — Львів : ПАІС, 2004. — 268 с.
3. Павлюк Л. Заголовок у дискурсі мас-медіа: семантико-змістові риси та функціонально-структурні типи / Л. Павлюк // Вісн. Львів. ун-ту. — 2010. — Теле- та радіо-журналістика. — Вип. 9. — Ч. 2 — С. 285–293.
4. Різун В. В. Літературне редагування : підручник / В. В. Різун. — К.: Либідь, 1996. — 240 с.

5. Шаповалова Г. В. Лексико-стилістичні особливості заголовків у сучасних друкованих ЗМІ / Г. Шаповалова // Наукові записки Таврійського нац. ун-ту ім. В. І. Вернадського. – Т. 24 (63). – 2011. – Серія «Філологія. Соціальні комунікації». – № 4. – Ч. 1. – С. 204–210.

Pustovalova V. I. The names offictional games as units of the lingual cultural code in the headlines of modern media (on the basis of the newspaper "The Day")

The article deals with functioning of lexical units which indicate imaginary games as elements of the game lingual cultural code in newspaper headlines. The pragmatic and axiological characteristics of the selected units are emphasized.

Key words: headline, lingual cultural code, scenario, evaluation, expression.

Пустовалова В. И. Названия придуманных игр как единицы лингвокультурного кода в заголовках современных СМИ (на материале газеты «День»)

В статье рассматривается функционирование в газетных заголовках лексем, обозначающих воображаемые игры, как элементов лингвокультурного кода. Внимание сосредоточено на прагматических и аксиологических характеристиках исследуемых единиц.

Ключевые слова: заголовок, лингвокультурный код, сценарий, оценка, экспрессия.