

## Секция «Журналистика»

### Языковая игра как прием создания эффективного заголовка (на примере журнала Esquire)

*Шелаева Татьяна Алексеевна*

*Студент*

*ЮУрГУ - Южно-Уральский государственный университет, Факультет*

*журналистики, Челябинск, Россия*

*E-mail: skripk@mail.ru*

Заголовок – это очень важный элемент коммуникации в печатном или интернет-издании. Эффективный заголовок – это такой заголовок, который максимально реализует свои основные функции: информационную – сообщить тему публикации – и рекламную – привлечь и удержать внимание читателя. Причем, в условиях рынка рекламная функция становится все более важной. Одно из сильнейших средств привлечения внимания к заголовкам – это языковая игра. Она усиливает воздействие на читателя, добавляет оригинальности. Однако использовать этот прием в журналистике нужно осторожно, без ущерба для информативной составляющей, потому что языковая игра всегда имеет двойственный смысловой план – активны и значение исходного выражения, и смысл результирующей фразы. Необходимо проследить, чтобы заголовок составлял с текстом смысловое единство и не нарушал нормы этики. Кроме того, языковая игра должна быть понятной читателю, а исходные выражения – узнаваемы. Впрочем, этими принципами в погоне за сверхприбылью нередко пренебрегают желтые издания.

Очевидно, составить эффективный игровой заголовок непросто, но знание особенностей феномена языковой игры может помочь журналисту. Удачным примером применения языковой игры в заголовках является журнал Esquire. Игровые заголовки здесь не единичное, не ситуативное явление, а обязательная часть концепции издания. В ходе исследования было рассмотрено 80 примеров игровых заголовков журнала из выпусков №№79 – 85 за 2012 – 2013 гг. В Esquire преобладают короткие заголовки, обычно они указывают на один аспект темы текста и содержат оценку. Таким образом, сотрудники Esquire учитывают двойственность смыслового плана языковой игры. Лидер-абзац же дает полное представление о содержании материала и раскрывает языковую игру в заголовке.

Каламбур считается наиболее часто встречающейся в речи разновидностью языковой игры. В каламбуре языковая игра основывается на звуковом тождестве или сходстве слов и словосочетаний. Его распространенность подтверждают и заголовки Esquire – только 3 заголовка из 80 не относятся к каламбуру, а основаны лишь на графическом сходстве выражений: «Взяли на паводок» (№80); «Выжить в свое удовольствие» (№81); «Казань через повешение» (№ 82). Но воздействие этих заголовков сильно, так как визуальное восприятие предшествует прочтению про себя.

Заголовки, построенные с помощью каламбура, можно разделить на 3 группы, в зависимости от изменения исходного выражения. Самое сильное, «двойное» воздействие оказывают заголовки первой группы, в которых есть и звуковое, и графическое сходство (таких заголовков 32,5%). Тогда воздействие осуществляется на всех этапах восприятия. Такой эффект достигается путем минимального изменения исходной фразы, изменением в ней всего 1-2 символов. Буквы или пробелы могут быть добавлены

или намеренно пропущены, заменены другими буквами. Создается иллюзия непреднамеренной ошибки, опечатки, однако обретающей новый смысл. Например, «Двух захватывает», «Навес золота» (№ 80). Хорошо, если заменяющая буква будет похожа в своем графическом воплощении на исходную, тогда эффект проявляется еще сильнее, на секунду возникает ощущение зрительного обмана, например, «Бот, новый поворот» (№ 83) или «Работа на Дону» (№ 80). Интересны примеры, где прописные буквы аббревиатуры заменены строчными или наоборот, – «Кровь из НАСА» (№ 83), «Институт ран» (№81), но узнать об этом можно только прочитав лидер-абзац, так как буквы в заголовках журнала не различаются по размеру, все они прописные.

Ко второй группе относятся примеры, в которых наблюдается только звуковое сходство: «Из другого протеста» (№79), «И ствол, и дом» (№82), «Пистолет тому назад» (№85). Наконец, есть и вовсе не измененные выражения в заголовках Esquire, которые составили третью группу. Языковая игра строится на омонимии или полисемии слов, на взаимодействии буквального и переносного значений выражения. Например, «Отдать концы» (№ 81), «Потеряли форму», «Пришли на выручку» (№ 82), «Вогнать в краску», «Прописать банки» (№ 83). Таких заголовков 29 в исследованных номерах журнала Esquire (36, 25%). Теоретически неизмененные заголовки должны оказывать такое же, если не большее воздействие, как и заголовки первой группы, но на практике их недостаток в том, что без лидер-абзаца они не имеют более конкретного, специфического смысла. А минимально измененное слово в заголовке уже содержит в себе намек на дальнейшее содержание.

Мы разделили заголовки на группы в зависимости от источника языковой игры. На основе фразеологизмов и подобных устойчивых выражений создано 65 заголовков (81,25%). Среди них есть сращения (5 заголовков; «Ходить гегелем» – №82, «Отдать концы» – №81); единства (17 заголовков; «Правом руля», «Барак по расчету» – №81); фразеологические сочетания и устойчивые выражения (43 заголовка; «Хулить и лелеять», «Хлев насущный» – №82). Среди устойчивых выражений выделяются профессионализмы: медицинские («Прописать банки» – №83, «Страны, несовместимые с жизнью» – №80), музыкальные («Чувство алгоритма» – № 83), спортивные («Тройной тулуп» – №83), технические («Кульм дистанционного управления» – №85, «Устаревшие модели» – № 83), математические («Минус на минус дает блюз» – №85) и др. Также в качестве источника языковой игры в русском Esquire допускаются сленговые и жаргонные выражения: школьные («Пятерка за диктат» – №83), из Интернета («Требуется перепост» – №80), преступные («Пора отсюда канат» – №80). Значительную долю составляют заголовки, построенные на измененных выражениях и фразах из книг, фильмов и песен – 18, 75% (15 заголовков): «Карлик-взнос» (№81), «Урал, выпил, в тюрьму» (№81); «Бот, новый поворот» (№83). Так здесь реализуется явление интертекстуальности.

Изучив возможности и особенности разных видов языковой игры, нетрудно представить методику создания игровых заголовков, однако успешное ее применение требует определенного навыка. Примеры игровых заголовков журнала Esquire могут быть полезны для журналистов, совершенствующихся в создании заголовков, а также для филологов, изучающих феномен языковой игры.