

Т. А. ГРИДИНА, Н. И. КОНОВАЛОВА  
*(Уральский государственный педагогический университет,  
г. Екатеринбург, Россия)*

УДК 81'42

## **АССОЦИАТИВНЫЕ ПРОЕКЦИИ СЛОВА В ИГРОВОМ МЕДИАТЕКСТЕ**

**Аннотация.** В статье рассматриваются особенности современного креолизованного медиатекста с использованием кодов языковой игры. Характеризуется трансформированный текст известной песни «Все, что в жизни есть у меня...», построенный на идентификации реалий советской эпохи с их условными «эквивалентами», представленными в новой песенной медиаверсии соответствующими современными номинациями. Декодирование игровых импликатур в структуре медиатекста достигается при соотношении его вербального и невербального ряда. Выявляются механизмы ассоциативного отождествления и ассоциативной провокации как основа конструирования игрового эффекта. Предлагается классификация когнитивных и оценочных оснований ассоциативной идентификации невербального и вербального компонентов игрового медиатекста.

**Ключевые слова:** медиатекст, медиалингвистика, медиадискурс, СМИ, языковая игра, пресуппозиции, ассоциативный контекст знака.

В современной массовой коммуникации, характеризующейся разнообразными жанрами [Гридина 2014], совершенно отчетливо выделяются игровые медиатексты креолизованного характера. Вербальный компонент таких текстов основан на языковой игре, непосредственно связанной с невербальным (полимодальным) рядом, что в совокупности создает нестандартный ассоциативный контекст сообщения, требующего декодирования от адресата. Ср. определение медиатекста как «разновидности текста, принадлежащего массовой информации, характеризующейся особым типом автора <...>, специфической текстовой модальностью (открытая речь, многообразное проявление авторского Я), рассчитанной на массовую аудиторию» [Солганик 2005: 14].

Подобные тексты нередко выступают как своего рода реклама развлекательного характера, которая вместе с тем трансли-

рует и моделирует стереотипы коллективного сознания. Поли-модальность игрового креолизованного текста проявляется как на содержательном уровне, так и на уровне формы. Так, в содержательном плане в игровом медиатексте оказываются значимыми аллюзии, интертекстуальные включения, создающие некие пресуппозиции его восприятия массовым адресатом как носителем определенной культуры [Ружицкий 2011, Шмелева 2012, Стексова 2018]. В формальном плане игровой медиатекст организован таким образом, чтобы создать у адресата двойной план его восприятия (с одной стороны, обращенный к обыгрываемым прототипам, с другой – к их ассоциативным трансформам). Совокупность знаков разной семиотической природы, задающая соответствующие векторы восприятия передаваемой информации, в игровом медиатексте выступает основой как его моделирования, так и декодирования [Гридина 2018: 36-48]. В настоящее время чрезвычайную популярность приобретают подобные медиатексты, «функционирующие... в массмедийных ресурсах Всемирной паутины – интернет-СМИ» [Кузьмина 2011: 255]. Такие тексты чаще всего имеют интегрированный характер, отражая «процесс диффузии жанровых форм их конвергенции» [Кузьмина 2011: 20].

Рассмотрим один из игровых веб-медиатекстов, в основе которого лежат конструктивные принципы «ассоциативного отождествления», «ассоциативной провокации» и «ассоциативного наложения» [Гридина 1996]. Это трансформированный текст популярной советской песни из репертуара ВИА «Самоцветы» (с сохраненным музыкальным рядом при новом исполнении).

Суть игровой трансформации заключается в ассоциативном отождествлении (идентификации) реалий советской эпохи с их сегодняшними «эквивалентами», представленными в новой песенной медиаверсии соответствующими современными номинациями. При этом рефреном становится фраза «Сделано в СССР», заменяющая содержание исходного песенного припева, выражающего признание девушке в любви: «Все, что в жизни есть у меня, связано только с тобой». Приведем соответствующие параллели, которые вызывают эффект контраста на основе

парадоксального ассоциативного отождествления сопоставляемых объектов разных эпох<sup>3</sup>:

*Первый айфон* (= стационарный громоздкий дисковый телефон, ср.: *айфон* – персональное мобильное устройство)

*И первый айпед* (= одна из первых электронных игрушек «Ну погоди!», ср.: *айпед* – интернет-планшет, выпускаемый всемирно известной корпорацией Apple),

*Беспроводной первый наш Интернет* (= уличный стенд, где газеты вывешивались для всеобщего чтения),

*И первый шопинг* (= длинная очередь у магазина как характерная примета товарного дефицита советского времени),

*И первый кэш* (= бумажные купюры советского образца в стеклянной банке как символ «консервации» личных сбережений граждан, которые хранились дома; ср.: *кэш* или *кеш* – англ. cash «наличные деньги», *сленг*; часто используется в сочетании *кэш бэк* «возврат денег как некий бонус за пользование банковской картой»).

*Первый чизкейк* (= популярное в СССР пирожное «березка», песочный корж, облитый сахарной глазурью, ср.: *чизкейк* – блюдо европейской кухни, творожный или сырный десерт, имеющий множество вариантов – от запеканки до пирожного суфле),

*А к нему первый фреш* (= натуральный березовый сок, добываемый с помощью воронки, прибитой к стволу дерева, ср.: *фреш* – напиток из свежавыжатых фруктов).

*Первый флешмоб* (= Ленин на субботнике<sup>4</sup>, ср.: *флешмоб* – заранее спланированная массовая акция, в которой большая

---

<sup>3</sup> В скобках после знака = представлено описание видеоряда, которым сопровождается текст, и в качестве дополнительного комментария указание на значение современного слова, выступающего в роли игрового идентификатора.

<sup>4</sup> Ироническому переосмыслению подвергаются ценности советской эпохи, в частности проведение субботников, трактовавшееся как инициатива, идущая «снизу» и выражающая сознательное стремление масс к организованному бесплатному труду на благо общества в сво-

группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия, сценарий, в переводе с англ. означает «мгновенная толпа»),

*перешедший в мейнстрим* (= первомайская демонстрация, ср.: **мейнстрим** – главное, основное направление в какой-либо области деятельности; современная мода, преобладающие популярные массовые тенденции в противоположность элитарной немассовой культуре).

*Первые посты* (= записи в ученическом дневнике, ср.: **пост** – отдельно взятое сообщение в блоге, на форуме, странице в соцсети и т.д., который является инструментом для общения, от англ. to post «посылать»)

*И комменты к ним* (= замечания учителя в этом дневнике: *Поведение «два», «Орал на уроке», «Кто стер?»*), ср.: **коммент** – публичный комментарий к информационному сообщению, передаче в сети интернет, размещённый обычно непосредственно читателем, зрителем или слушателем рядом с исходным сообщением на сайте-источнике),

*Советский первый интерактив* (= 27 съезд КПСС<sup>5</sup>, ср.: **интерактив** – взаимодействие между субъектами коммуникации и конкретные виды такого взаимодействия; диалоговая форма общения, предполагающая обратную связь),

*первый дресс-код* (= пионерская форма<sup>6</sup>, ср.: **дресс-код** – форма одежды, требуемая при посещении определённых мероприятий, организаций, заведений).

---

бодное время. Ср. отсылку к известному арт-сюжету «Ленин на субботнике» (см. картины В. Иванова, Н.Сысоева, Е. Шатова и др.).

<sup>5</sup> Съезд, состоявшийся в 1986 году, на котором М.С. Горбачев обозначил предшествующие годы развития страны как период застоя. Иронически обыгрывается импликатура «время наступления политики максимальной открытости и гласности».

<sup>6</sup> Видеоряд представлен фонографией пионеров на слете в парадной форме, обязательным атрибутом которой, кроме повязанного вокруг шеи красного галстука, были белая рубашка (у мальчиков) и белый фартук – у девочек.

*Первый корпоратив* (= утренник в детском саду, где все в костюмах зайчиков и снежинок, ср.: *корпоратив* – определенное мероприятие, проводимое организацией, с целью сплотить коллектив. Устраивается, как правило, в честь какого либо общенародного праздника, например, Новый год, 8 марта и др.)<sup>7</sup>;

*Всё, что в жизни радует нас* (= бочка с квасом, 1 литр 12 коп, 0,5 литра – 6 коп., 0,25 л. – 3 коп.),

*Всё, что так приятно для глаз* (= трехлитровая банка разливного пива, две граненых *литровых* пивных кружки и *вобла* на газетке / «Известия» или «Правда»/, расстеленной на скамейке во дворе дома)<sup>8</sup>.

*Всё, что ставим детям мы в пример* (= авоська с бутылкой молока, батоном и апельсинами – советские эталоны скромного, но здорового образа жизни),

*Сделано в СССР* (= сцена, над которой висит плакат «*Новую конституцию СССР поддерживаем, одобряем!*» На сцене женщины под сушильными колпаками / фенами, как в парикмахерской)<sup>9</sup>.

*Всё, что в жизни радует нас* (= ребенок, прыгающий, как на батуте, на железной сетке кровати советского образца).

*Все, что так приятно для глаз* (= гора разноцветных жвачек одного сорта «LOVE IS»),

*Все, что ставим детям мы в пример* (= девочки, прыгающие на скакалке),

*Сделано, сделано в СССР* (= пластмассовые игрушки, которые продавались во всех магазинах «Детский мир», типичные

---

<sup>7</sup> Игровая идентификация детского утренника с корпоративом, возможно, содержит намек на превращение подобных праздников в регулярные и в излишне затратные для родителей мероприятия.

<sup>8</sup> Дешевые популярные напитки (квас и пиво) как характерные реалии быта простых советских людей.

<sup>9</sup> Символическая визуализация лозунга в поддержку советской конституции, которая является гарантом самореализации, в частности для женщины, во всех сферах общественной и личной жизни.

для советской действительности: куклы, мишки, Пьеро, Мальвина, обезьянки, рыбки и т.п.)<sup>10</sup>.

*Первый швепс* (автоматы с газированной водой за 3 коп. – с сиропом и за 1 коп. – без сиропа, ср.: *швепс* – освежающий напиток с цитрусовым вкусом – раскрученный европейский бренд)

*И первый спрайт* (= сифон для газирования воды при помощи газового баллончика, ср.: «*Спрайт*» – газированный безалкогольный напиток со вкусом лайма, широко распространенный на Западе)<sup>11</sup>.

*Первая флешка на сто килобайт* (= перфокарта из тонкого картона, использовавшаяся в работе с компьютерами первого поколения для ввода и хранения информации, ср.: *флешка* – электронное запоминающее устройство, использующееся в качестве переносного накопителя информации),

*Гамбургер первый* (= большой бутерброд с докторской колбасой, ср.: *гамбургер* как атрибут современного быстрого питания на основе американской технологии)

*И первый твит* (= объявление на заборе /«*Найден молодой козлик*», ср.: *твиттер* – социальная сеть для публичного быстрого обмена сообщениями),

*Первый блокбастер* (= к/ф «Ирония судьбы», ср. *блокбастер* – очень популярный и коммерчески успешный продукт кино- и театральной индустрии)

*И наш первый хит* (= песня «Увезу тебя я в тундру», исполнявшаяся Кола Бельды и имевшая в СССР большую популярность, видеоряд представлен фотографией певца в нанайском национальном костюме, который стал брендом исполнителей малых народов Севера).

*Первый брейк-данс* (= русский танец вприсядку – с опорой на одну руку, ср.: *брейк-данс* – танец, базирующийся на пере-

---

<sup>10</sup> Сопровождающий слова припева визуальный ряд представляет атрибуты счастливого детства советских детей, чьими забавами были подвижные игры во дворе и «добрые» куклы.

<sup>11</sup> Напиток, популярный у современной молодежи, позиционируемый как источник энергии и «раскрученный» во многом благодаря рекламному слогану «*Спрайт! Не дай себе засохнуть!!!*».

мещениях тела в пространстве, которые, на первый взгляд, противоречат всем законам физики и гравитации)

*И первый диджей* (= гармонист на демонстрации, ср.: *диджей* (англ. DJ от disc jockey – диск-жокей) – человек, осуществляющий публичное воспроизведение записанных на звуковые носители музыкальных произведений),

*Первый кроссовер* (= автомобиль «Запорожец», поставленный на высокую платформу от грузовика<sup>12</sup>, ср.: *кроссовер* — изначально североамериканский тип автомобиля, построенный на легковой платформе с несущим кузовом, получивший широкое международное распространение)

*И первый бобслей* (= ребенок, съезжающий с горы на санках головой вперед, ср.: *бобслей* – зимний олимпийский вид спорта, представляющий собой скоростной спуск с горы по специально оборудованным ледовым трассам на управляемых санях – *бобах*),

*Первый андроид* (= кадр из к/ф «Гостя из будущего», где изображен пришелец с «разумным» устройством для управления людьми и техникой, ср.: «*Андрóид*» – операционная система для современных гаджетов: смартфонов, планшетов, электронных книг, цифровых проигрывателей и т.п.)

*И наш первый гот* (= Баба Яга, которую традиционно в советских сказочных киноверсиях играл актер Георгий Францевич Милляр, предстающий в видеоряде в рваной одежде мрачных тонов; ср.: *готы* – представители молодёжной субкультуры, накладывающей специфический мрачный, депрессивный, «декадентский» оттенок на своих носителей и на способы их репрезентации),

---

<sup>12</sup> «Запорожец – дешевый автомобиль советского производства особо малого класса, наиболее доступное для людей среднего достатка личное транспортное средство. Ироническое отношение к этому автомобилю было связано с его «непрестижным» внешним видом, в частности, слишком низкой посадкой, что и отражено в фотоколлаже, где запорожец, поставленный на высокую платформу от грузовика, псевдоотождествляется с кроссовером.

*Первый компьютер* (= электронно-вычислительная машина, занимавшая целую комнату, ср.: размеры современных портативных компьютеров – *ноутбуков* и *нетбуков*)

*И первый айпод* (маленький кассетный магнитофон, ср.: *айпод* – портативный цифровой плеер).

*Все, что в жизни радует нас* (= пионеры, которые едят мороженое в вафельных стаканчиках),

*Все, что так приятно для глаз* (=обложки детских журналов «Веселые картинки» и «Мурзилка).

*Все, что ставим детям мы в пример,*

*Сделано в СССР* (= коллективное принятие солнечных ванн, международный детский пионерлагерь «Артек»).

*Все, что в жизни радует нас* (= человек на кровати с лечебными банками на спине),

*Все, что так приятно для глаз* (= ребенок в коляске, рассматривающий детскую книжку с картинками),

*Все, что ставим детям мы в пример* (= кварцевание детей в детском саду как способ закаливания и укрепления здоровья),

*Сделано, сделано в СССР* (= пионеры на отдыхе у моря, дома, в которых освещенные окна складываются в аббревиатуру СССР)<sup>13</sup>.

*Первый офшор* (= деньги в стеклянной трехлитровой банке среди других банок с заготовками на зиму – соленьями и пр., ср.: *офшор* – страна или территория с особыми условиями ведения бизнеса для иностранных компаний. Среди них низкие или нулевые налоги, простые правила корпоративной отчетности и управления, возможность *скрыть* настоящих владельцев бизнеса и т.п.).

*И первый прайм-тайм* (= сцена из фильма «Карнавальная ночь», где Л. Гурченко исполняет свою знаменитую новогоднюю «Песенку про 5 минут» буквально за 5 минут до того, как часы должны пробить двенадцать, ср.: *прайм-тайм* – наиболее

---

<sup>13</sup> Все представленные в видеоряде, сопровождающем припев, реалии несут в себе мотив заботы о счастливой жизни и заботе о здоровье детей и взрослых в Советском Союзе.

активное время просмотра телевидения и прослушивания радио в течение суток).

*Первый колл-центр* (= зал АТС, где соединение абонентов вручную осуществляют телефонистки, ср.: *колл-центр* – специализированная организация или выделенное подразделение в организации, занимающиеся обработкой обращений и информированием по голосовым каналам связи в интересах организации-заказчика или головной организации).

*И первый онлайн* (= бабушки на скамейке, прижавшись друг к другу, читают вместе один и тот же свежий номер газеты «Правда», ср.: *онлайн* – режим Интернет связи, предполагающий общение «здесь и сейчас»),

*Наш самый первый живой стендап* (= Н.С. Хрущев на трибуне ООН<sup>14</sup>, ср.: *стендап* – комедия, комедийное искусство, в котором комик выступает перед живой аудиторией, обычно говоря напрямую со зрителем),

*Первый секс-символ* (= популярный советский актер Николай Рыбников, сыгравший во многих советских фильмах, см., например, «Весна на Заречной улице», «Девчата», «Высота» и др., где главный герой выступает в роли простого рабочего паренька, обретающего себя в профессии и любви)

*И первый стартап* (= запуск космического корабля, ср.: *стартап* – новый бизнес-проект, который создается с целью извлечения прибыли с этого проекта после его развития; у всех стартапов есть одна отличительная особенность – идея таких проектов должна быть оригинальной, а не копироваться с уже созданных проектов),

*Наш первый фрик* (= Жанна Агузарова, ср.: *фрик* – человек, отличающийся ярким, необычным, экстравагантным внешним

---

<sup>14</sup> Ср. широко распространенную историю о том, что 12 октября 1960 года во время заседания 15-ой Генеральной Ассамблеи ООН, Н. С. Хрущев, выражая свое несогласие с позицией ранее выступавших докладчиков, якобы стал стучать по трибуне собственным ботинком, что впоследствии трактовалось как комический казус и закрепило за Генеральным Секретарем ЦК КПСС статус самого комичного политика в СССР.

видом и вызывающим (зачастую эпатажным) поведением, а также обладающий неординарным мировоззрением, которое является результатом отказа от социальных стереотипов. Фрики выделяются в отдельную субкультуру)

*И первый бойбенд* (= мужской белорусский ВИА «Песняры», чьи песни стали культовыми, а молодые исполнители во главе с руководителем ансамбля, композитором и певцом В. Мулявиным, получили всенародную любовь и признание), ср.: *бойбенд* – вокальная поп-группа, состоящая из юношей привлекательной внешности и ориентированная на девушек предподросткового и подросткового возраста),

*Первые суши* (= бутерброд со шпротами, ср.: *суши* – традиционное японское блюдо, маленькая спрессованная рисовая лепешка с ломтиком рыбы наверху).

*И первый абсент* (= газированные напитки «Дюшес», «Ситро», «Лимонад», «Тархун» и др. в стеклянных пол-литровых бутылках, ср.: *абсэнт* – алкогольный напиток, содержащий экстракт горькой полыни, широко популярный в кругах французской богемы<sup>15</sup>).

*Наш первый фитнес* (= производственная гимнастика / в цехе под радиовещание; ср. *фитнес* (англ. *fitness*, от глагола *to fit* – «соответствовать, быть в хорошей форме», в более широком смысле – общая физическая подготовленность организма человека).

*И первый страйк* (= игра в городки или лапту, ср.: *страйк* – ситуация при игре в боулинг, когда все десять выставленных кеглей выбиваются игроком с первого удара).

*Наш первый босс* (= Л.И. Брежнев, дольше всех из советских вождей находившийся у власти)

*И его первый лайк* (= поцелуй Л.И. Брежнева на встрече с Эрихом Хонеккером, генеральным секретарем СЕПГ). Ср.: *лайк*

---

<sup>15</sup> Отождествление газированных напитков, доступных каждому простому советскому человеку, с абсентом, название которого аллюзивно отсылает к эстетике быта французской богемы, имеет намеренно парадоксальный характер.

– условное выражение одобрения (нажатием кнопки «мне нравится») в Интернет коммуникации.

*Все, что в жизни радует нас* (= Ирина Роднина и Александр Зайцев с золотыми медалями на пьедестале почета),

*Все, что так приятно для глаз* (= знаменитая «красная машина», непобедимая хоккейная сборная СССР),

*Все, что ставим детям мы в пример* (= олимпийский мишка на открытии олимпиады 1980 года в Москве),

*Сделано в СССР* (= парад победы, ветераны танцуют, дети в военной форме, праздничный салют над Красной площадью, флаг СССР с гербом СССР и гербами союзных республик, рубиновая красная звезда на Спасской башне, серп и молот – над всем слоган «*Сделано в СССР*»).

Последний блок этого креолизованного медиатекста отсылает к мотиву успехов советского спорта в фигурном катании, хоккее, к всемирно известному символу знаменитой московской олимпиады и, наконец, к непреходящим ценностям советской эпохи – победе в Великой отечественной войне, празднованию Дня Победы как дани памяти воевавшим за Родину (погибшим и оставшимся в живых), а также к знаковым для каждого советского человека патриотическим атрибутам.

Резюмируя анализ данного медиатекста как игрового феномена, отметим следующее:

1. Шутливо-иронический пафос, выявляемый при декодировании представленного вербально-визуального медиакомплекса в целом, явно сочетается с ностальгической рефлексией по советскому прошлому. Это вполне отражает тенденцию к поляризации ценностных установок нашего времени и эпохи до распада СССР.

2. Отмеченное соотношение проявляется в выборе техник языковой игры, эксплуатирующей конструктивный принцип ассоциативного отождествления, когда знаковые «атрибуты» разных эпох уподобляются:

- на основе функционального тождества реалий, одна из которых является предметным анахронизмом (*дисковый телефон – айфон, пирожное «Березка» – чизкейк, пионерская*

*форма – дресс-код, газированная вода из сифона – швепс, спрайт и т.п.);*

- на основе оценочной дискредитации качеств и престижности товаров советского производства по контрасту с современными зарубежными образцами (*«Запорожец» в сравнении с кроссовером*);

- на основе намеренно парадоксальной ассоциативной идентификации социальных идеологизированных инициатив советской эпохи и течений современного молодежного масскульта (*ленинский субботник и флешмоб, первомайская демонстрация и мейнстрим, съезд партии – интерактив*);

- на основе ассоциативной провокации, путем обнаружения ситуативного сходства реалий отдаленных друг от друга когнитивных сфер (*стенд, на который вывешивались газеты для коллективного чтения, и беспроводной Интернет*);

- на основе метонимического уподобления ситуаций с разными оценочными векторами (*стояние в очереди по необходимости при тотальном отсутствии товаров и шопинг как форма времяпрепровождения (увлечения, хобби) в виде посещения магазинов, как правило, торговых центров с разнообразным ассортиментом товаров*);

- на основе ассоциативного наложения визуального ряда и значений слов, отсылающих к реалиям советской и современной эпохи (см. *кеш «наличные деньги» как аналог изображения стеклянной банки, набитой бумажными купюрами; ср. ассоциативно всплывающее выражение хранить деньги в банке – от банк и от банка*);

- на основе отождествления современных ценностных ориентиров в области культуры с конкретными культурными прецедентами советской эпохи (*секс-символ – Н.Рыбников, хит – песня Кола Бельды, фрик – Жанна Агузарова, прайм-тайм – Л. Гурченко с «Песенкой про пять минут» и др.*);

- на основе установления соответствий между национально-специфичными явлениями разных культур (*гармонист на демонстрации – диджей, Баба Яга – гот, танец вприсядку – брейк-данс, фигура в игре в лапту – страйк в боулинге и др.*).

Проведенный анализ подтверждает наблюдения, согласно которым когнитивные базы представителей советского и постсоветского поколений существенно различаются, вплоть до их полного расхождения [Бубнова 2018, Горохова 2019]. Соответственно отдельной самостоятельной проблемой, требующей специальных экспериментальных исследований, является вопрос о считываемости игровых кодов, заданных данным и подобными ему креолизованными медиатекстами, разными группами современного социума.

С этой целью нами был проведен пилотный эксперимент с группой студентов, обучающихся в магистратуре по направлению «Психолингвистические технологии в обучении русскому языку». В качестве *экспериментальной гипотезы* выдвигалось предположение относительно возможности считывания респондентами описанного выше игрового кода с привлечением актуальной информации для ассоциативного отождествления невербального стимула с реалиями современной эпохи.

Для верификации данной гипотезы использовалась методика заполнения текстовых лакун (как вариант метода вероятностного прогнозирования). Испытуемым предъявлялись невербальные стимулы (визуальные образы, связанные с «атрибутикой» советской эпохи) и исходный игровой текст с лакунами (пропусками) на месте соответствующих вербальных коррелятов. Респонденты должны были восстановить текст, следуя инструкции: «Подберите современные названия представленных в видеоряде реалий советской эпохи и вставьте их в игровой текст, созданный на основе песни «Все, что в жизни есть у меня...». Перед выполнением задания испытуемым предлагалось прослушать песню с оригинальными словами (это должно было облегчить поиск ритмически релевантных для восстановления текста номинаций). Оговаривалась и вполне ожидаемая вариативность воссоздания текста по принципу ассоциативного отождествления. Результаты эксперимента представлены в Таблице, где отражены исходные текстовые номинации (первая колонка), совпадающие с ними ответы респондентов (вторая колонка) и вариативные реакции, приведенные испытуемыми к заданному вербальному стимулу (третья колонка). Цифры в скобках указыва-

ют на количество совпадающих реакций, отдельно фиксируются отказы:

<b>айфон</b> (видеоряд – дисковый телефон)	Iрhone (1) айфон (3)	смартфон (4), сотик, звонок (2), гаджет, айпод; отказы – 2
<b>айпед</b> (видеоряд – электронная игрушка «Ну погоди!»)	–	планшет (4), смартфон, гаджет, дивайс, комп, <i>геймплат</i> (оказиональное); отказы – 4
<b>Интернет</b> (видеоряд - стенд для общего чтения газет)	интернет (11)	веб-портал; отказы – 2
<b>шопинг</b> (видеоряд - длинная очередь у магазина)	шопинг (5), шоппинг (2)	sale, сэйл, ТЦ (торговый центр), <i>шоурум</i> (оказиональное); отказы – 3
<b>кэш</b> (видеоряд – бумажные деньги советского образца, хранящиеся дома в стеклянной банке)	кеш (2)	кредит, биткоин, корпоратив, бакс, банкноты, кешбэк (3); отказы – 4
<b>чизкейк</b> (видеоряд – песочное пирожное «Березка»)	чизкейк (3)	капкейк (3), десерт (3), мафин (2), бисквит (2); отказ – 1
<b>фреш</b> (видеоряд – березовый сок, добываемый из ствола дерева через воронку)	фреш (6)	блендер (2), смузи (2); отказы – 4

<b>флешмоб</b> (видеоряд – Ленин на субботнике)	–	<i>воркдэй, PRдэй</i> (оказионализмы) уик-энд; отказы – 11
<b>мейнстрим</b> (видеоряд – первомайская демонстрация)	–	флешмоб (4), викенд (2), показ, митинг, пикет, прайм-тайм; отказы – 4
<b>первые</b> посты (видеоряд – оценки и записи в учебном дневнике)	–	лайки (5), скрины, фэйты; отказы – 7
<b>комменты</b> (видеоряд – комментарии учителя в школьном дневнике)	комменты (6)	подписи, посты, комментарии, мемы; отказы – 4
<b>интерактив</b> (видеоряд – съезд партии)	интерактив (2)	корпоратив (3), телепроект, форум, саммит, пресс-конференция; отказы – 5
<b>дресс-код</b> (видеоряд – дети в пионерской форме)	дресс-код (7)	респект, лук («взгляд»), униформа, прикид; отказы – 3
<b>корпоратив</b> (видеоряд – утренник в детском саду)	корпоратив (3)	концерт (2), крутой тусяк, отказы – 8
<b>швепс</b> (видеоряд – газированная вода из автомата)	швепс (2)	спрайт (8), коктейль, дринк, автомат; отказы – 0

<b>спрайт</b> (видеоряд – сифон для газирования воды)	–	тоник, хендмейд, водомат, газон (от газировать); отказы – 10.
<b>флешка</b> (видеоряд – картонная перфокарта для хранения информации)	флешка (10)	схема, CD-карта; отказы – 2
<b>гамбургер</b> (видеоряд – бутерброд с колбасой)	гамбургер (3)	сэндвич (4), бургер (2), бутер; отказы – 4
<b>твит</b> (видеоряд – объявление на заборе)	твит (7)	баннер (2), прайм-тайм, лайфхак, веб-сайт, тендер; отказ – 1
<b>блокбастер</b> (видеоряд – кадр из кинофильма «Ирония судьбы...»)	блокбастер (4)	бестселлер (3), хит (3), стендап; отказы – 2
<b>хит</b> (видеоряд – Кола Бельды, исполняющий песню «Увезу тебя я в тундру» в национальном костюме)	хит (7)	стар, музон, рок-стар, дромм; отказы – 3.
<b>брейк-данс</b> (видеоряд – танец вприсядку)	брейк-данс (6)	брейк (2), данс, тектоник, танцпол, хип-хоп; отказы – 2
<b>диджей</b> (видеоряд – гармонист на демонстрации)	–	тамада (2), баян, аниматор; отказы - 7

<b>кроссовер</b> (видеоряд – автомобиль «Запорожец»)	–	джип (5), ленд кру- зер, пикап, внедо- рожник, монстр; от- казы – 5
<b>бобслей</b> (видеоряд – ре- бенок, скатывающийся на санках с горки – вперед головой)	бобслей (4)	снегокат, экстрим, сноуборд; отказы – 7
<b>андроид</b> (видеоряд – кадр из кинофильма «Гостя из будущего»): робот со встроенным для управления экраном)	андроид (5)	планшет, компью- тер, Глонасс, проек- тор; отказы – 5
<b>гот</b> (видеоряд – совет- ский киноактер Георгий Милляр в образе бабы Яги)	–	хорор, трансвестит, транс, полтергейст, хиппи, неформал; отказы – 8
<b>Компьютер</b> (видеоряд – электронно- вычислительная машина, величиной с комнату)	компьютер (10)	гаджет (2); отказы – 2
<b>айпод</b> (видеоряд – кас- сетный магнитофон)	айпод (5)	плеер (5), Itunes, ай- фон, CD; отказ – 1
<b>офшор</b> (видеоряд – бан- ки законсервированных огурцов и помидоров)	–	вклад (5), сейф, банк (2), банкомат, доллар. Отказы – 4
<b>прайм-тайм</b> (видеоряд –	прайм-	хит (3), ситком, мо-

кадр из кинофильма «Карнавальная ночь», где Л. Гурченко исполняет свою за песенку за пять минут до наступления Нового года)	тайм (1)	мент, релиз, час, секундомер, мюзикл; отказы – 4.
<b>колл-центр</b> (видеоряд – зал АТС)	колл-центр (9)	чат, сервер; отказы – 3
<b>онлайн</b> (видеоряд – бабушки, читающие одновременно одну газету, сидя на скамейке)	–	стендап (2), интернет, <i>нюсвик</i> ; отказы – 10
<b>стендап</b> (видеоряд – Н. С. Хрущев на трибуне ООН)	стендап (3)	юморист, стендапер, комик, президент, пародист, президиум; отказы – 5
<b>секс-символ</b> (видеоряд – фотография киноактера Николая Рыбникова)	секс-символ (3)	кумир (4), суперзвезда; отказы – 6.
<b>стартап</b> (видеоряд – запуск первого космического корабля)	стартап (4)	Отказы – 10
<b>фрик</b> (видеоряд – певица Жанна Агузарова)	(ни одного совпадения)	Киркоров, неформал, хайп, джокер, мейкап; отказы – 9.
<b>бойбенд</b> (видеоряд – ан-	бой-бенд/бойс	блэк стар; отказы – 1

самбль «Песняры»)	бенд (12)	
<b>суши</b> (видеоряд – бутерброд со шпротами)	суши (4)	роллы (3), устрицы, деликатесы, тосты, фишкинг, фишбургер; отказы – 2
<b>абсент</b> (видеоряд – бутылки с безалкогольными газированными напитками «Дюшес», «Лимонад» и др.)	–	спрайт (4), швепс (2) коктейль, джин-тоник; отказы – 6
<b>фитнес</b> (видеоряд – производственная гимнастика)	fitness (1), фитнес (6)	флешмоб; отказы – 6
<b>страйк</b> (видеоряд – русская народная игра в лапту)	страйк (1)	боулинг (8), гейм; отказы – 4
<b>босс</b> (видеоряд – Л.И. Брежнев)	босс (2)	вождь (3), лидер, президент, менеджер; отказы – 6
<b>лайк</b> (видеоряд - Л.И. Брежнев, целующий Э. Хонеккера на официальной встрече с ним)	лайк (4)	kiss/ kiss (5), зам (2), фрэнд; отказы – 1

Полученные реакции респондентов в целом подтверждают выдвинутую гипотезу о механизмах считывания игрового креолизованного медиатекста как синкретичного комплекса, в котором (в данном случае) соотношение вербального и невербального кодов задает ассоциативные проекции его восприятия по

принципу отождествления и контраста. Нахождение игрового коррелята требует как минимум опознания самого прецедента советской эпохи, представленного невербальным видеорядом, затем вербальной перекодировки соответствующей информации с помощью номинаций, отражающих изменения не только в языке, но и в ментальности современного социума. Выбор ассоциативного коррелята в сравнении с пропущенным в тексте словом обнаруживает, **во-первых**, разную степень актуальности этой номинативной единицы для современного употребления в речи молодежи (ср., например, частотные *компьютер, лайк, айпад, айфон, стартап, бойбэнд* и т.п. и «редко воспроизводимые», низкочастотные *страйк, фрик, прайм-тайм*); **во-вторых**, выявляет лингвокреативный регистр наименования соответствующих реалий (см. созданные респондентами окказионализмы, использование экспрессивно-оценочных «замен», типа *крутой тусяк, музон, фишкинг, монстр*); **в-третьих**, демонстрирует вариативность аспектов осмысления связи между реалиями разных эпох, а также разную способность испытуемых к выстраиванию парадоксальной ассоциативной аналогии (в частности, затруднения, возникающие вследствие недостаточности лингвокогнитивной базы, фоновых знаний и игрового опыта респондентов).

Вместе с тем воздействующий потенциал рассмотренного игрового медиатекста неоспоримо связан с моделированием образа советской России в иронико-ностальгическом ключе, что отражает динамику ценностных ориентиров современного общества и их трансляцию, в частности, через игровое перекодирование культурных прецедентов.

## ЛИТЕРАТУРА

Бубнова И. А. «Контенты», «баттлы», «квесты»: закономерность развития языка, креативность пользователей или нечто иное? // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. №2(27). 2018. – С. 59-72.

Горохова Д. В. Динамика содержания и номенклатуры прецедентных имен в языковом сознании носителей русской лингвокультуры. Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 2019.

*Гридина Т. А.* Реклама как игровой текст: прагматика кодов языковой игры // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. 2018. №16.

*Гридина Т. А.* Приколы "Русского радио": новые жанры медиадискурса в свете традиционной смеховой культуры // Политическая лингвистика. 2014. № 2 (48). С. 34-38.

*Гридина Т. А., Коновалова Н. И.* Политические факты и лингвистические аргументы: прагматика креатива в газетном дискурсе // Политическая коммуникация. Материалы Международной научной конференции. 2013. С. 101-107.

*Кузьмина Н. А.* Современный медиатекст / Отв.ред. Н.А. Кузьмина. Учебное пособие. – Омск, 2011.

*Ружицкий И. В.* Цепочка ассоциаций как единица восприятия (Россия и русские в языковом сознании носителей иных культур) // Вестник Центра международного образования МГУ. 2011. №3. Культурология. С.75-82.

*Солганик Г. Я.* К определению понятий «текст» и «медиатекст» // Вестник МГУ. Серия 10. Журналистика. 2005. №2. С. 7-15.

*Стексова Т. И.* Улыбнуло: языковое творчество или безграмотность? // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. №2(27). 2018. – С. 418-430.

*Шмелева Т. В.* Авторский маскарад // Лингвистика креатива 2012. Коллект. моногр./ Под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. – Екатеринбург, 2012. – С.238-259.

©Гридина Т. А., 2019

©Коновалова Н. И., 2019