

<http://doi.org/10.5281/zenodo.4911394>

УДК 81

## Челак Е.А.

*Челак Елена Анатольевна*, кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка и литературы, Югорский государственный университет, Россия, 628012, г. Ханты-Мансийск, улица Чехова, 16. E-mail: savelana@rambler.ru.

## Языковая игра в наименованиях подкастов

**Аннотация.** Статья представляет собой исследование приемов языковой игры, использующихся при создании названий русскоязычных подкастов как нового формата публичной коммуникации. Эффективная коммуникация выстраивается уже на начальной стадии создания бренда посредством технологии нейминга, где ведущими становятся такие критерии, как оригинальность, простота запоминания и воспроизведения, фонетическое благозвучие, емкость и лаконичность. Особое внимание в статье уделено репрезентации языковой игры на уровне словообразования, в частности контаминации; приведены примеры легко дешифруемых номинаций, а также названий, могущих пустить по ложному следу. Новизна объекта изучения открывает перспективы дальнейших исследований не только в области нейминга, но и речевых особенностей авторов подкастов.

**Ключевые слова:** подкаст, языковая игра, контаминация, игровой текст, лингвистическая креативность, нейминг, словообразование.

## Chelak E.A.

*Chelak Elena Anatolyevna*, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Russian Language and Literature, Ugra State University, Russia, 628012, Khanty-Mansiysk, Chekhov st., 16. E-mail: savelana@rambler.ru.

## Language game in the names of podcasts

**Abstract.** The article is a study of the techniques of a language game used to create the names of Russian-language podcasts as a new format of public communication. Effective communication is built already at the initial stage of brand creation through naming technology, where such criteria as originality, ease of memorization and reproduction, phonetic euphony, capacity and laconicism become the leading ones. Particular attention in the article is paid to the representation of a language game at the level of word formation, in particular, contamination; examples of easily deciphered nominations are given, as well as names that could be misleading. The novelty of the object of study opens up prospects for further research not only in the field of naming, but also in the speech characteristics of podcast authors.

**Key words:** podcast, language game, contamination, game text, linguistic creativity, naming, word-formation.

**И**сследование посвящено языковой игре в наименованиях подкастов как нового формата публичной коммуникации. Подкасты, как один из ведущих трендов в медиапространстве, становятся все более популярны за счет своей

доступности, особой атмосферы доверительности слушателей к авторам и разнообразием тематики. Несмотря на относительно небольшую конкуренцию (особенно в российском медиасообществе), создателям подкастов необходимо привлекать

внимание аудитории к своему контенту. Безусловно, одним из способов такого привлечения внимания пользователей (слушателей) является использование броского, интригующего, но в то же время раскрывающего суть подкаста названия, которое можно создать с помощью языковой игры. В связи с этим представляется важным выстраивание эффективной коммуникации уже на первичной стадии создания бренда посредством технологии нейминга, где приоритетными становятся такие критерии, как оригинальность, простота запоминания и воспроизведения, фонетическое благозвучие, емкость и лаконичность.

Неотъемлемым компонентом русской языковой картины мира считается языковая игра, являющаяся, по словам В.Б. Базилевич, реакцией на происходящие в данное время в обществе процессы и явления. Как отмечает исследователь, «только способные чувствовать игровые творческие возможности языка пользуются своим правом перефразирования, изменения и обыгрывания уже имеющегося языкового и речевого материала. Делается это с целью отказа от стереотипов, привнесения свежести, оригинальности, своей оценки, индивидуальности» [1, с.21]. Б.Ю. Норман определяет языковую игру как «постоянное нарушение каких-либо правил, балансирование на грани нормы» [6, с. 10]. М.В. Китайгородская и Н.Н. Розанова полагают, что «в языковой игре известная шаблонизация совмещается с творчеством» [5, с. 175]. Ю.Н. Караулов, рассуждая о языковой личности, также определяет лингвокреативную деятельность как «творческий процесс, позволяющий находить индивидуальный способ изложения мыслей, а также создавать в рамках языка нечто новое и уникальное» [4, с. 27].

Таким образом, языковая игра – это жонглирование языковыми нормами, это преднамеренное, откликающееся в сознании принимающей стороны, вызывающее определенные ассоциативные и эмоциональные реакции явление. Языковая игра

становится маркером социокультурных характеристик и адресанта, и адресата. Так, например, название комедийного подкаста о преступлениях и маньяках *У холмов есть подкаст* [<https://vk.com/uholmov>] отсылает реципиента к американскому фильму ужасов режиссёра Александра Ажа «У холмов есть глаза», в наименовании которого авторы заменили последнее слово, однако оно становится не менее узнаваемым и вызывающим ассоциативные реакции.

По мнению Т.А. Гридиной, языковая игра – это форма «деканонизированного речевого поведения говорящих, реализующая прагматические задачи коммуникативного акта с категориальной установкой на творчество...» [2, с. 7]. Примером такого речевого поведения становится наименование подкаста «о самом интересном в авиации» *Небонутые* [<https://www.nebonutye-audio.ru/>], образованное суффиксальным способом по аналогии со словами *долбанутые, шизанутые, чеканутые, вольтанутые* и т.п., то есть помешанные на чем-либо. Лексическая игра, а именно игра с многозначностью слова, представлена в названии *Ты чё, больной?!* [<https://vk.com/bolnoypodcast>] - подкаста о медицине от пациентов, раскрывающие «свои медкарты, чтобы достать оттуда самые идиотские и невероятные истории». Языковая игра, основанная на омонимии (омоформы *задело* и *за дело*), прослеживается в наименовании подкаста *Zadelo* [<https://russiancast.club/zadelo/>], в котором «обсуждают новости, делятся впечатлениями, высказывают свою точку зрения, но строго со своей колокольни».

Одним из активно используемых приемов языковой игры является контаминация как особый способ словообразования, благодаря которому образуется новое семантически содержательное слово / словосочетание, значение которого дешифруется получателем.

На наш взгляд, легко дешифруемыми рядовым носителем современного русского языка могут являться следующие номинации-контаминации:

- *Стивен Книг* [<https://stephenknig.ru/>] – литературный подкаст, название которого состоит из смешения слова *книги* и имени и фамилии американского писателя *Стивена Кинга*;

- *Брендятина* [<https://brand.podfm.ru/>] – подкаст об истории компаний и разоблачении их брендов, его название образовано смешением лексемы *бренд* и разговорного слова *бредятина*;

- *МАМуары психолога* [<https://russiancast.club/allabuchkova/>] – подкаст о семейных отношениях, детях и саморазвитии, название которого образовано путем смешения таких слов, как *мама* (с графическим выделением корня заглавными буквами) и *мемуары*;

- *Кунжут и пряник* [<https://anchor.fm/kunzhutpryanik>] – подкаст, в котором «разговаривают о еде, напитках и людях по обе стороны барной стойки и спорят — о вкусах в том числе», его название состоит из смешения лексемы *кунжут* и устойчивого сочетания *Кнут и пряник*, известного воспитательного метода; вследствие смыслообразующей контаминации сочетание стало ассоциироваться только с позитивным гастрономическим стимулированием;

- *Картопокалипсис* [<https://russiancast.club/mapokalypse/>] – номинация состоит из сочетания лексем *карта* и *апокалипсис* и ассоциируется, конечно же, с картами, однако, какое отношение они имеют к концу света, можно узнать только из пояснения пессимистов-номинаторов: «Трое слегка пессимистичных людей с довольно большим опытом в цифровой картографии обсуждают разные околокартографические темы: конференции, открытые данные, системы ГИС, события».

С целью создать новую форму авторы комбинируют ассоциативно созвучные единицы. По мнению Т.А. Гридиной, ассоциативный потенциал слова является базисом лингвокреативного мышления, которое позволяет создавать новое на основе уже существующего: эффект языковой игры достигается с помощью моделирования

ассоциативного контекста, в котором продукт языковой игры считается по принципу отождествления и контраста [3, с. 149]. *Scream Soda* — подкаст-история о серийном маньяке-убийце [<https://anchor.fm/screamsoda>]. Название подкаста произошло благодаря контаминации иноязычного компонента *scream* ('крик, вопль' (англ.)) и названия безалкогольного сильногазированного прохладительного лимонадного напитка «Крем-сода».

Однако не всегда номинации являются мотивированными, отражают суть продукта или ассоциируются с какими-либо понятиями, подталкивающими к расшифровыванию языковой игры. Так, номинация-контаминант *ZavtraCast*, подкаст об играх, медиа и технологиях в России, образовалась путем смешения лексем *завтра* и *подкаст*. При этом сами номинаторы в шуточной форме объясняют, почему возникло такое название: «Мы и сами не знаем и, пожалуй, подумаем об этом завтра» [<https://zavtracast.ru/>].

Порой название может даже ввести в заблуждение. *Ещёнепознер* – подкаст, наименование которого состоит из смешения устойчивого сочетания *ещё не поздно* и фамилии известного журналиста, теле- и радиоведущего Владимира Познера. Однако беседы ведет не Познер, посвящены они также не ему; это интеллектуальный подкаст Николая Солодникова, где даются книжные рекомендации, беседуют «с интересными людьми» о документальном кино и т.п. [<https://eshenepozner.ru/>]. Подобными примерами, которые, скорее, ориентированы на яркость и привлекательность номинации, могут также являться названия подкастов:

- *Ужин при свитчах* (*switch* ('переключатель' (англ.)), где обсуждаются не коммутаторы и не искусство кулинарии, а «игры, фильмы, сериалы, путешествия, недавние события и даже хорёчки» [<https://soundcloud.com/switchdinner>];

- *Терминальное чтиво* – название подкаста отсылает реципиента к кинофильму режиссёра Квентина Тарантино

«Криминальное чтение» или к литературе определенной тематики (*terminus* ‘предел, конец’ (лат.)), однако темами здесь являются «рациональность, тренды развития общества, технологий и государства, новые медиа, трансгуманизм и биохакинг, нонконформизм, эффективный альтруизм, лонгриды, театр и литература» [<https://russiancast.club/mustreader/>];

Примером контаминации двух устойчивых сочетаний *гадать на кофейной гуще* и *оказаться (быть) в гуще событий* может послужить наименование *Кофейная гуща событий* [<https://vk.com/kgspodcast>] – не имеющий ничего общего с эзотерической тематикой подкаст «обычных парней, не обделённых чувством юмора ...наверное», которые ведут беседы «о жизни в целом».

Использование компонентов иного языка может повлиять на коннотацию номинации. Так, название подкаста *Newochem*, создатели которого занимаются профессиональным авторским переводом общественно значимых и научно-популярных публикаций из мировых СМИ [<https://newochem.io>], состоит из сочетания

иноязычного компонента *new* (‘новый’ (англ.)) и устойчивого выражения *ни о чём*. Такая игра слов стала смыслообразующей и изменила значение сочетания *ни о чём* на противоположное.

Анализ материала продемонстрировал важность ориентации на адресата при номинировании подкастов, так как авторам необходимо создать не только качественный и востребованный контент, позволяющий выжить в конкурентной борьбе, но и привлечь слушателей творческим, интригующим, в то же время раскрывающим суть (или намекающей на нее) названием. Одним из способов креативной номинации, безусловно, является языковая игра: номинаторы создают многослойные знаки, вовлекая пользователей в процесс расшифровывания. Продуктивность лингвокреативной стратегии создания названий подкастов, основанных на языковой игре, не вызывает сомнений. Новизна объекта исследования – русскоязычных подкастов – открывает большие перспективы для научных изысканий в области новой публичной коммуникации для лингвистов и журналистов.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Базилевич В. Б. Языковая игра как форма проявления лингвистической креативности / В.Б. Базилевич // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – №8(50), ч. III – С.20–22.
2. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996. – 214 с.
3. Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал слова как основа лингвистической креативности: экспериментальные данные // Вопросы психолингвистики. 2015. № 25. С. 148-157.
4. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987. – 261 с.
5. Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Языковое существование современного горожанина: На материале языка Москвы. М.: Языки славянских культур (Studia Philologica), 2010. С. 175–176.
6. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта, Наука, 2006. – 344 с.

#### REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Bazilevich V. B. Yazykovaya igra kak forma proyavleniya lingvisticheskoy kreativnosti / V.B. Bazilevich // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. – 2015. – No 8 (50), ch. III. – С. 20–22.
2. Gridina T.A. Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo. Ekaterinburg, 1996. – 214 s.
3. Gridina T.A. Associativnyj potencial slova kak osnova lingvisticheskoy kreativnosti: eksperimental'nye dannye // Voprosy psiholingvistiki. 2015. № 25. S. 148-157.
4. Karaulov YU. N. Russkij yazyk i yazykovaya lichnost'. M.: Nauka, 1987. – 261 s.
5. Kitajgorodskaya M.V., Rozanova N.N. YAzykovoe sushchestvovanie sovremennogo gorozhanina: Na materiale yazyka Moskvy. M.: YAzyki slavyanskikh kul'tur (Studia Philologica), 2010. S. 175–176.

- 
6. Norman B.YU. Igra na granyah yazyka. M.: Flinta, Nauka, 2006. – 344 s.

Поступила в редакцию 23.04.2021.

Принята к публикации 26.04.2021.

---

*Для цитирования:*

Челак Е.А. Языковая игра в наименованиях подкастов // Гуманитарный научный вестник. 2021. №5. С. 138-142. URL: <http://naukavestnik.ru/doc /2021/05/ Chelak.pdf>