

О. В. Пыстина

Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РЕГИОНАЛЬНЫХ МОЛОДЕЖНЫХ СМИ

В статье представлены итоги исследования доминирующих типов языковой игры на материале молодежного издания Республики Коми. Структурно-семантические особенности языковой игры в коммуникативном пространстве СМИ анализируются как фактор экспрессивизации медийного дискурса и одно из наиболее эффективных средств информационного воздействия. Однако в изданиях, призванных транслировать ценности молодежной аудитории, активизация игрового начала отражает установку на развлекательность, что может привести к снижению порога критичности при восприятии информации.

Ключевые слова: языковая игра, экспрессивность, молодежные СМИ, прецедентный феномен, стилистический эффект.

The article presents the results of the study of the dominant types of language game on the material of the youth publications of Komi Republic. Structural-semantic features of language in the communicative space of the media are analysed as a factor of expressivitea media discourse and as one of the most effective means of informational influence. However, in editions designed to translate the values of young audience, the activation of the game aspect set reflects the entertainment, which can lead to lowering the threshold of criticality in the perception of information.

Keywords: language game, expressiveness, youth media, precedent phenomenon, stylistic effect.

В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ моделирование игровых ситуаций в медийном дискурсе по-прежнему остается актуальным объектом лингвистических исследований. Журналисты вовлекают в сферу игры единицы языка «в поисках свежих, необычных номинаций для лиц и фактов, ломая традиционные модели словообразования, грамматики, снимая табу на сочетаемость слов» [1. С. 198]. Новая организация языковых элементов, нетрадиционные способы номинации «связаны с поисками содержательной глубины изложения и с преодолением автоматизма при восприятии фактов языка» [1. С. 198-199]. Однако механизм реализации языковой игры и ее роль в смысловой и стилистической структуре текста СМИ различной направленности могут быть неодинаковы. Некоторое представление об этом может дать анализ молодежных изданий.

Материалом для настоящего исследования послужили публикации из единственного русскоязычного молодежного издания Республики Коми — газеты «Твоя параллель» (с момента создания в июне 2001 г. до её перехода в интернет-формат в январе 2014 г.) и

молодежного портала Республики Коми «Твоя Параллель». Работа редакции строится на основе государственного заказа по освещению молодежной политики в Республике Коми. Анализ публикаций проекта «Твоя параллель» показал, что его ключевыми тематическими сферами являются профессиональная ориентация, карьера, образование, спорт, в том числе экстремальные виды, увлечения, особенно оригинальные, компьютерные игры и гаджеты, новые и известные имена в музыке, музыкальные стили, молодежная мода, отношения с противоположным полом, молодежные проекты, гражданско-патриотическое воспитание, здоровый образ жизни, отношения со старшим поколением, проблемы заработка. Несмотря на то, что специализация исследуемого издания — духовно-нравственное, патриотическое и экологическое воспитание, а также интеллектуальное развитие молодежи, в его тематической структуре на протяжении всего периода существования значительное место занимает развлекательный контент. Главный редактор «Твоей параллели» Илья Баканов в своем интервью информационному агентству «БНК» подчеркивает: «Мы стараемся охватить всех. И наш лозунг в последнее время <...> такой: «Простым языком о серьезных вещах». Нам приходится какие-то моменты разъяснять и писать молодежным языком, иногда с шуточками и прибауточками» [2].

Существуют различные типологии функций языковой игры. Как отмечает А.А. Негрышев, в иерархии функций языковой игры в дискурсивном пространстве СМИ основная роль принадлежит функции воздействия [3]. По мнению ученого, посредством игры проводится дискредитация, объектом которой могут быть как отдельные политические деятели и проекты, так и целые общественно-политические институты, организации, идеи и концепции. Наряду с диффамационным потенциалом ирония как разновидность языковой игры является эффективным приемом завуалированного внедрения оценок, мнений, установок. Кроме того, языковая игра выступает как действенное средство формирования общественного мнения по важным вопросам политики и общественной жизни. С.В. Ильясова применительно к языку СМИ на первый план выводит языкотворческую и оценочную функции языковой игры [4. С. 33]. Характерно, что «газеты чаще всего прибе-

гают к языковой игре в заголовках — с целью привлечь внимание, заставить читать статью (зачастую неинтересную)» [5. С. 5].

Опираясь на классификации С.И. Сметаниной [1. С. 204–249] и С.В. Ильясовой, Л.П. Амири [4. С. 47–278] и учитывая, что выявленные разновидности зачастую внутренне пересекаются, можно выделить наиболее распространенные типы языковых игр в заголовках молодежного издания.

1. Первое место по степени активности занимают заголовки, основанные на игре с сочетаемостью слов. В молодежном издании необычная сочетаемость связана, прежде всего, с внедрением лексических единиц, которые придают заголовку неожиданное звучание за счет нарушения клишированных форм подачи и «оживляют» информацию: например, материал «Эпичная жесьть коми» (www.tvoyaparallel.ru, 01.02.2015) посвящен мифологии коми с точки зрения Уголовного кодекса; столкновение слов разной стилистической окраски (книжное «эпичная» и сленговое «жесьть») в заголовке вступает в необычную связь и образует неузвальное словосочетание. В молодежном издании игры с сочетаемостью особенно популярны в публикациях, касающихся сферы искусства, культуры, духовной жизни, «где допустима передача субъективного видения реального при ослаблении документальной основы материала» [1. С. 249]: например, рубрика «Анчоусы пера» (ТП, 1-27.01.2012, №1-4) посвящена подготовке будущих журналистов (другие примеры с расширением традиционной сочетаемости слов: «Колючий рок-н-ролл» (ТП, январь 2012, спецвыпуск), «Обыкновенный виртуоз» (ТП, 10.02.2012, №6), «Классика гранжа» (ТП, 02.03.2012, №8), «Фруктовый бодибилдинг и ирисковые старты» (www.tvoyaparallel.ru, 24.03.2015), «Дождливые игры» (www.tvoyaparallel.ru, 06.07.2015), «Сколько добра натворили студенты СГУ?» (www.tvoyaparallel.ru, 30.07.2015)).

В заголовках некоторых наиболее значимых на информационном рынке республики общественно-политических СМИ, не имеющих молодежной направленности (официальное издание Правительства и Госсовета Республики Коми газета «Республика», старейшая газета Республики Коми «Красное знамя» и народная газета, общественно-политическое самофинансируемое издание «Трибуна»), основой для производства неузвальных словосочетаний, как правило, становятся слова, которые обозначают «явления, находящиеся в фокусе социального внимания» [6. С. 92], а парадоксальность номинации играет важную роль в реализации социальной оценки в проблемном материале: например, в публикации ««Крыша» в погонах» (Трибуна, 09.11.2012, №46) о сотруднике органов внутренних дел, который помогал сбывать наркотики, заголовок построен на нарушении сочетаемости слов, при этом «крыша» актуализируется как жаргонно-криминальная единица, выступающая в значении «структура, обеспечивающая кому-либо защиту и покровительство» (другие заго-

ловки с необычными связями между словами, формирующие оценочный метафорический контекст: «Виртуальные чиновники» (Красное знамя, 14.02.2013, №9) — об отсутствии популярности Портала госуслуг среди жителей республики; «Полку коррупционеров прибыло» (Республика, 24.04.2013, №70) — о мерах по противодействию коррупции; «Амбулаторное мучение» (Трибуна, 28.09.2012, №40) — о закрытии фельдшерско-акушерского пункта в селе).

В основе большинства заголовков, построенных на игре с сочетаемостью слов, лежит трансформация устойчивых сочетаний и прецедентных феноменов, в результате которой значительно усиливается экспрессивный эффект. Для раскрытия выразительных потенций заголовок используется, прежде всего, замена компонента устойчивого сочетания: например, заголовок материала о происхождении человека «Дарвин, ты не прав!» (www.tvoyaparallel.ru, 12.02.2015) построен на трансформации известной фразы «Борис, ты не прав», произнесенной членом политбюро ЦК КПСС Егором Лигачёвым. Учитывая, что анализ актуализируемых прецедентных единиц дает возможность составить представление об этнокультурных ценностях и культурной компетентности современных авторов и потенциального читателя, необходимо отметить, что в молодежном издании широк диапазон языковых игр с использованием строк из известных песен, кинофильмов, названий кинофильмов и передач. Данные типы прецедентных феноменов известны самой широкой аудитории, поэтому в трансформированном виде они вполне узнаваемы и вместе с тем экспрессивны: заголовок репортажа «3 метра под уровнем земли» (www.tvoyaparallel.ru, 04.10.2015) об экскурсии в бомбоубежище основан на трансформации названия известной испанской мелодрамы «Три метра над уровнем неба» (другие примеры: «Только без рюмки водки на столе» (www.tvoyaparallel.ru, 11.09.2015) — о Всероссийском Дне Трезвости, который отмечается 11 сентября; «Когда твоя кошечка больна» (ТП, 12.04.2013, №14) — о ветеринарных клиниках республики; «Ребятам об «Орлятах»» (ТП, 1-27.01.2012, №1-4) — о Всероссийском детском центре «Орленок»; «Детям — мороженое, чиновникам — «ВКонтакте»» (ТП, 21.09.2012, №37) — о слабой активности властей в Интернете; «День СурРока» (ТП, 24.05.2013, №20) — о первом рок-фестивале «СурРок»; «О бедных собаках замолвили слово» (ТП, 23.03.2012, №11) — о совещании в Госсовете РК, на котором решали судьбу бездомных собак; «Огонь, вода и железные трубы, или не всякий журналист — пожарный, часть вторая» (www.tvoyaparallel.ru, 30.07.2015) — о соревнованиях по пожарно-прикладному спорту среди работников пера).

В текстах других региональных СМИ в качестве основы для заголовка весьма активно привлекаются устойчивые выражения из книжной сферы (стихотворные и прозаические цитаты, названия художе-

ственных и публицистических произведений, библеизмы и т.д.), например, «Не словом единым» (Красное знамя, 28.03.2013, №18), но при этом высокую частотность проявляют единицы, подвергающиеся трансформации за счет введения компонентов из разговорной и просторечной сфер: «Дерьмо канет в Летку» (Трибуна, 18.01.2013, №3) — неудачей языковой игры в названии публикации о борьбе за чистоту реки Летки является разная тональность исходного прецедентного феномена и трансформированного. Общий иронический, насмешливый, иногда даже издевательский тон текстов, независимо от обсуждаемой проблемы, является негативной особенностью языка современных СМИ [7].

2. В молодежном издании гораздо активнее, по сравнению с другими региональными СМИ, используется графическая игра как «шрифтовая, цветовая, пространственная, пунктуационная (кавычки, скобки, тире, дефис) актуализация элемента, организующего новое слово» [1. С. 204]. Суть графической игры состоит в выделении той части слова, которая должна быть воспринята как активный элемент, формирующий новый оригинальный смысл. Само соотношение вербального и невербального в молодежном издании меняется в сторону большей визуализации подаваемой информации. Для современных письменных практик вообще, а особенно для практики молодежного СМИ, характерно ««оккупирование» новых физических и социальных пространств, овладение новыми техническими и семиотическими возможностями» [8. С. 93]. Диапазон графических игр в языке молодежных СМИ достаточно широк. Одна из самых распространенных разновидностей графической игры — капитализация, т.е. «графическое выделение сегмента слова» [4. С. 67] — используется для активизации визуального и ассоциативного восприятия информации и повышения экспрессивности: например, материал «АНТИФАкельное шествие» (ТП, 1-27.01.2012, №1-4) посвящен акции протеста против фашизма; неофициальное название российского движения антифашистов «антифа» набрано прописными буквами и стало строевым элементом для создания слова-вкладыша. Таким образом, в одной номинативной единице существуют экспрессия (окациональное слово) и стандарт (образования с префиксом анти— отмечены высокой продуктивностью в современных СМИ). В данном случае функцией графической игры является разрушение привычных связей между словами и создание новых, неожиданных. Кроме того, капитализация в заголовке позволяет объединить два трудно совместимых требования к заголовку: лаконичность и информативность.

Многие графические окационализмы создаются при помощи графогибридизации, т.е. «оформления новообразований с помощью графических средств разных языков» [9. С. 231], например, букв кириллицы и латиницы, как в названии спецвыпуска «Trendy kotі» (ТП, январь 2012, спецвыпуск); с помощью иерогли-

фов написано название рецензии на роман японского писателя Харуки Мураками «Дэнс. Дэнс. Дэнс» (www.tvoyaparallel.ru, 08.02.2015), а заголовок презентации музыкального альбома «Перерожденный» (ТП, 23.03.2012, №11) набран с помощью готического шрифта. Подобные новообразования не несут особой смысловой нагрузки и имеют прежде всего эстетическое развлекательно-игровое назначение. Активно используются параграфемные элементы онтологически различных семиотических систем, например, заключение частицы не в скобки в заголовках «Донцова — (не)зло?» (ТП, 10.05.2013, №18) и «Американцы на Луне (не)были» (www.tvoyaparallel.ru, 22.07.2015) — прием позволяет одной графической оболочке служить для обозначения противоположных мнений по одному вопросу. В публикациях анализируемого молодежного издания графическая игра иногда сопровождается нарушением правил написания слов: «Под самыми нЫБесами» (ТП, январь 2012, спецвыпуск) — материал об этнокультурном фестивале «Зимняя Ыбца», который проводится в селе Ыб. Визуальная информация быстрее достигает своей цели, «но в этом кроется серьезная опасность, поскольку, отучаясь воспринимать вербальную информацию и, следовательно, «разучаясь» ее декодировать, мы теряем способность критически ее осмысливать. <...> Таким образом, снижается порог критичности при восприятии информации, и человек оказывается менее защищен для воздействия — внушения и манипулирования — со стороны» [10. С. 264].

3. Необходимо отметить еще один характерный прием — игры с многозначностью и омонимией как «средство воплощения многомерности, противоречивости мира» [1. С. 242]. В молодежном издании многозначность служит для выполнения одного из главных требований, предъявляемых в настоящее время к тексту для молодежной аудитории, — передачи информации в максимально интересной форме — и нацелена на вовлечение читателя в своеобразную игру на сообразительность: ««Свинтус» в Юношеской библиотеке» (www.tvoyaparallel.ru, 01.02.2015) — в данном заголовке «Свинтус» — это настольная игра, а не «тот, кто поступает по-свински»; «Немцы в городе» (www.tvoyaparallel.ru, 24.11.2014) — информация о приезде в республику делегации из Германии; ««Подвешенный» Сыктывкар» (www.tvoyaparallel.ru, 23.06.2015) — о благотворительной акции, суть которой заключается в том, что посетители кафе оплачивают два кофе, а получают один; второй остается (или «подвешивается») тем, кто не может позволить себе такую покупку; «Подростки» в «Яме» или Большая сцена для больших проблем» (ТП, 1-27.01.2012, №1-4) — статья посвящена спектаклю о проблеме наркомании среди молодежи «Яме», и «Подростки»; «Выпускники вознеслись на «Облака»» (www.tvoyaparallel.ru, 28.06.2015) — о республиканском выпускном для студентов и школьников «Облака». Чем более удаленное от смыслового ядра значение слова или омоним

используется в тексте, тем более оригинальным авторским решением является это словоупотребление. В итоге реальное в заголовке, включаясь в условный контекст, зачастую оказывается намного интереснее собственно информации. Для новых СМИ, особенно для молодежного медиа-текста, характерны и такие «игры с полисемантикой, когда текстовое окружение не снимает, а, напротив, подчеркивает вероятность прочтения слова по-разному, доставляя удовольствие сообразительному читателю» [1. С. 242], втянутому в разгадывание текста-шарады: в материале «FAQ по школьной форме» (www.tvoyaparallel.ru, 10.03.2015) о требованиях к школьной одежде в школах аббревиатура FAQ, являясь акронимом от англ. Frequently Asked Question, что значит «собрание часто задаваемых вопросов по теме», может быть интерпретирована и как жаргонное бранное восклицание от англ. Fuck, выражающее досаду, раздражение.

Результаты анализа региональных газет, не имеющих молодежной направленности, позволяют заключить, что игровые заголовки активно используются при обсуждении таких тем, как политика, экономика, судопроизводство: «На то и «овощи», чтобы сажать» (Трибуна, 26.10.2012, №44) — статья об избирательности правосудия в республике: рядовые граждане и чиновники получают аналогичное наказание за разные по степени тяжести преступления; прямое значение слова овощи — «выращиваемые на грядках растения» — вступает в отношения с переносным уничижительным значением: «человек, не проявляющий признаков высшей нервной деятельности». Ирония возникает при каламбурном сближении в новом словосочетании прямого и переносного значения слов «овощи» и «сажать». Такой творчески обработанный вариант заголовка смещает акцент с собственно информации на ее комментарий и критически переосмысляет тему. В отличие от молодежного издания, в заголовках общественно-политических СМИ носителем смысла значительно чаще становится экспрессивная лексика, приводящая к необоснованной драматизации событий, в тех материалах, в которых сенсационность изначально не запланирована: «Ставят на счетчик» (Трибуна, 14.12.2012, №51) — об установке общедомовых счетчиков; «Детям навалиют» (Трибуна, 05.10.2012, №41) — о выпуске детских валенок; «Каждой школе — вышка» (Трибуна, 27.07.2012, №31) — о размещении антенн мобильной связи на крышах образовательных учреждений; «Мы ее «закатаем»?» (Трибуна, 09.11.2012, №46) — об укреплении берега реки; «Печорским гимнапистам добавили срок» (Республика, 30.04.2013, №76–77) — о продлении срока в конкурсе на лучший текст гимна муниципального района; «Зуб за зуб» (Красное знамя, 14.02.2013, №9) — о причинах выпадения зубов. Создается впечатление острого риторического конфликта, чему зачастую способствуют контраст сниженной и нейтральной лексики.

4. В молодежном издании значительно представлены заголовки со словообразовательной игрой: заголовки материала о некоммерческом фонде рес-

публики «Серебряная тайга» «Доброжелатели природы» (www.tvoyaparallel.ru, 11.09.2015) содержит новое слово, потребовавшееся для лаконичного выражения отношения к собрату Всемирного фонда дикой природы. Особую активность на страницах молодежного СМИ приобрело словопроизводство на основе сложения, исторически менее свойственное русскому языку [см. 11. С. 213], но необходимое для компрессии изложения: рубрика «Блогомания» (ТП, 02.03.2012, №8) посвящена обзору социальных сетей, а публикация «Создатели «Кинамании»: «Мы обрушиваем на зрителя детство»» (www.tvoyaparallel.ru, 18.02.2015) — проекту блогеров «Кинамания». Данные заголовки содержат новые слова, созданные по продуктивной модели: -мания — вторая часть сложных слов, обозначающая влечение к чему-либо, особое пристрастие. Однако в стремлении быть ближе к своему читателю, заигрывая с ним, авторы порой прибегают к производству окказионализмов на базе сниженных разговорных, просторечных и жаргонных основ: «Зомбоящик» (ТП, 11.01.2013, №1) — материал о судьбе телевидения, «Максрач» (ТП, 22.03.2013, №11) — о спорах по поводу открытия в Сыктывкаре Макдоналдса; отрицательно-оценочный характер данных новообразований обусловлен семантико-стилистической спецификой производящих основ.

Кроме того, в молодежных СМИ лидируют окказионализмы, созданные с нарушением законов словообразования, в частности, образованные на основе контаминации. Суть этого приема заключается в совмещении конца основы одного слова с началом другого: в заголовке «Ледяной кармагеддон» (www.tvoyaparallel.ru, 15.02.2015) — о зимней автогонке — устанавливается связь окказионализма со словами армагеддон (место последней битвы добра со злом в конце времен) и кар (автомобиль). Данная разновидность языковой игры, как правило, вводит в сообщение развлекательно-игровые компоненты, усиливает выразительность и является средством снижения официального тона. Ярким проявлением языковой игры в медийных текстах становится разного рода словообразовательные и графические гибриды, которые представляют собой синтез узуальных слов: заголовок «ГлавконтРОЛЛИНГ» (ТП, 15.02.2013, №6) образован наложением двух близких по звучанию слов — контроль и троллинг, разных по сферам бытования и стилистической коннотации; графическая и словообразовательная игра креативно интерпретирует материал о системе контроля за качеством госуслуг «Главконтроль», в которой участвуют блогеры. Из-за игрового ассоциативного сближения в результате контаминации контрастных по стилистической окраске лексических единиц возникает ирония.

Примеры словообразовательных инноваций в заголовках других региональных СМИ многочисленны, но их отличает направленность на обозначение наиболее важных событий общественно-политической жизни и яркая негативно-оценочная

направленность: «Никакой «скощухи» (Красное знамя, 17.01.2013, №3) — статья о судебной коллегии, которая оставила без изменения приговор по уголовному делу чиновников, виновных в пожаре Дома ветеранов в Подъельске. Окказионализм «скощуха» образован по продуктивной в разговорной речи словообразовательной модели «глагол + суффикс -ух-»; отрицательная оценочность и эмоциональная маркированность новообразования создается с помощью экспрессивного аффикса -ух— и просторечной основы «скостить».

Как показали наши исследования, в молодежном СМИ основными способами создания языковой игры является нарушение норм сочетаемости, в том числе модификация прецедентных высказываний, графическая игра, игра с семантикой слова и его словообразовательной структурой. Языковая игра в молодежном издании активно овладевает новыми техническими и семиотическими возможностями. Широкое распространение графического способа подачи информации, визуализация данных и идей связаны со стремлением быстро, доступно и необычно донести информацию до молодежной аудитории. Однако погоня за сверхоригинальностью, желание выделиться в потоке информационных сообщений приводят к сознательному искажению написания слов, что может повлечь за собой снижение общего культурного уровня молодого поколения, языковая картина мира которого находится в стадии формирования. Вводящаяся с помощью каламбура неожиданная интерпретация события в заголовке и в дискурсивном пространстве в целом заставляет воспринимать даже серьезные утверждения как элемент шуточной и несерьезной коммуникации. Установка на развлекательность рассматривается исследователями как «способ оптимизации воздействия на получателя информации и как одна из ключевых ценностей массовой культуры» [12. С. 116]. Данная установка «отражает одну из важнейших норм этой культуры — нравственный релятивизм, отсутствие важнейших моральных ориентиров «добро» и «зло». Этические категории замещаются утилитарно-гедонистической интенцией получения удовольствия» [13. С. 30].

В целом в заголовке молодежного СМИ языковая игра выступает прежде всего как специфический подстиль речевого поведения, как лингвокреативная составляющая журналистской практики, которая снижает официальность сообщения, выступает как способ оптимизировать воздействие на читателя и формирует развлекательность как ключевую составляющую издания для молодежи. В общественно-политических изданиях немолодежной направленности на первый план выходит интерпретативная, экспрессивная и оценочная функции языковой игры как инструмента социального воздействия, при этом преобладает негативная оценка, иногда граничащая с речевой агрессией.

Литература

1. *Сметанина С. И.* Медиа-текст в системе культуры (динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века): Научное издание. — СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 2002. — 383 с.
2. *Баканов И.* Журналисты республики потеряли хватку [Электронный ресурс] / URL: <http://www.bnkomi.ru/data/interview/11747/>
3. *Негрышев А.А.* Языковая игра в СМИ: текстообразующие механизмы и дискурсивные функции (на материале газетных новостей) [Электронный ресурс] / URL: <http://www.my-luni.ru/journal/clauses/98/>
4. *Ильслова С.В.* Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы / С.В. Ильслова, Л.П. Амири. — М.: ФЛИНТА: Наука, 2013. — 296 с.
5. *Санников В.З.* Об истории и современном состоянии русской языковой игры // Вопросы языкознания. — 2005. — №4. — С. 3–20.
6. *Земская Е. А.* Активные процессы современного словопроизводства // Русский язык конца XX столетия (1985–1995). — М.: Языки русской культуры, 1996. — С. 90–141.
7. *Караулов Ю.Н.* Культура речи и языковая критика [Электронный ресурс] / URL: http://www.gramota.ru/biblio/magazines/gramota/kultura/28_609
8. *Лохов С.Н.* Графические эксперименты городской среды // Неклассические письменные практики современности: Коллективная монография / Под ред. Т.В. Шмелевой. — Великий Новгород, 2012. — С. 87–93.
9. *Попова Т.В.* Графодеривация в русском словообразовании конца XX — начала XXI в. // Русский язык: исторические судьбы и современность. III Международный конгресс исследователей русского языка: Труды и материалы. — М., 2007. — С. 230–231.
10. *Красных В.В.* Ното loquens в эпоху языковой и культурной полифонии // Язык и сознание: психолингвистические аспекты. Сборник статей / Под ред. Н.В. Уфимцевой, Т.Н. Ушаковой. — М. — Калуга: Издательство «Эйдос», 2009. — С. 261–271.
11. *Костомаров В.Г.* Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. — СПб.: «Златоуст», 1999. — 320 с.
12. *Рацибурская Л.В., Самыличева Н.А.* «Словомейкерство» как способ экспрессивизации медийного текста // Журналист. Социальные коммуникации. — 2012. — №3. — С. 109–124.
13. *Карасик В.И.* Коммуникативные нормы массовой культуры // Дискурс, культура, ментальность: коллективная монография. — Нижний Тагил, 2011.