



Гридина Т. А. «Читаем знаки»: аспекты восприятия игрового поликодового текста в пространстве современного города / Т. А. Гридина, Н. И. Коновалова // Научный диалог. — 2022. — Т. 11. — № 8. — С. 166—184. — DOI: 10.24224/2227-1295-2022-11-8-166-184.

Gridina, T. A., Konovalova, N. I. (2022). "Reading the Signs": Aspects of Perception of a Game Polycode Text in Space of a Modern City. *Nauchnyi dialog*, 11(8): 166-184. DOI: 10.24224/2227-1295-2022-11-8-166-184. (In Russ.).



Журнал включен в Перечень ВАК

DOI: 10.24224/2227-1295-2022-11-8-166-184

## «Читаем знаки»: аспекты восприятия игрового поликодового текста в пространстве современного города

**Гридина Татьяна Александровна**

[orcid.org/0000-0003-3993-5164](https://orcid.org/0000-0003-3993-5164)

доктор филологических наук,  
профессор,

заведующий кафедрой общего  
языкознания и русского языка

[tatyana\\_gridina@mail.ru](mailto:tatyana_gridina@mail.ru)

**Коновалова Надежда Ильинична**

[orcid.org/0000-0002-8541-1014](https://orcid.org/0000-0002-8541-1014)

доктор филологических наук,  
профессор,

кафедра общего языкознания  
и русского языка

[sakralist@mail.ru](mailto:sakralist@mail.ru)

Уральский государственный  
педагогический университет  
(Екатеринбург, Россия)

### Благодарности:

Исследование выполнено за счет гранта

Российского научного фонда  
№ 22-28-20075,

<https://rscf.ru/project/22-28-20075/>

## Reading the Signs": Aspects of Perception of a Game Polycode Text in Space of a Modern City

**Tatyana A. Gridina**

[orcid.org/0000-0003-3993-5164](https://orcid.org/0000-0003-3993-5164)

Doctor of Philology, Professor,  
Head of the Department of General  
Linguistics and Russian Language  
[tatyana\\_gridina@mail.ru](mailto:tatyana_gridina@mail.ru)

**Nadezhda I. Konovalova**

[orcid.org/0000-0002-8541-1014](https://orcid.org/0000-0002-8541-1014)

Doctor of Philology, Professor,  
Department of General Linguistics and  
Russian Language  
[sakralist@mail.ru](mailto:sakralist@mail.ru)

Ural State Pedagogical University  
(Yekaterinburg, Russia)

### Acknowledgments:

The study is supported  
by Russian Science Foundation,  
project number 22-28-20075,  
<https://rscf.ru/project/22-28-20075/>

## ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

**Аннотация:**

Анализируется одна из новых лингвокреативных практик организации пространства города как культурного текста. Рассматривается игровой дискурс поликодовых текстов, соединяющих в себе элементы разных семиотических систем: знаки правил дорожного движения, дополненные визуализированными символическими аллюзиями и цитатами, в совокупности отсылающими к мотивам известных художественных произведений. Характеризуются конструктивные принципы моделирования ассоциативного контекста поликодовых плакатов, размещенных в Литературном квартале г. Екатеринбурга. Обосновывается универсальность порождения игровых текстов любой семиотической природы на основе операциональной техники, создающей эффекты ассоциативной выводимости и ассоциативной интеграции. Новизна исследования связана с описанием алгоритма создания и дешифровки игрового поликодового текста данного типа, выявлением факторов и стратегий его считывания адресатом. Экспериментально верифицируется динамическая составляющая смысловой многоплановости анализируемых текстов с учетом опознания респондентами прототипов игровой трансформы, рефлексии над связью ее визуального и вербального компонентов, способности к выведению аллюзивных импликатур. Особое внимание уделяется анализу стратегий декодирования игровой трансформы в свете механизмов лингвокреативного мышления, основанного на переключении ассоциативных стереотипов, в регистре языковой игры.

**Ключевые слова:**

поликодовый игровой текст; лингвокреативное мышление; эксперимент; пространство городского креатива.

## ORIGINAL ARTICLES

**Abstract:**

One of the new linguo-creative practices of organizing the city space as a cultural text is analyzed. The game discourse of polycode texts is considered, which combine elements of different semiotic systems: signs of traffic rules, supplemented by visualized symbolic allusions and quotations, collectively referring to the motifs of famous works of art. The constructive principles of modeling the associative context of polycode posters placed in the Literary Quarter of Yekaterinburg are characterized. The universality of the generation of game texts of any semiotic nature on the basis of an operational technique that creates the effects of associative deducibility and associative integration is substantiated. The novelty of the study is related to the description of the algorithm for creating and deciphering a game polycode text of this type, identifying the factors and strategies for reading it by the addressee. The dynamic component of the semantic diversity of the analyzed texts is experimentally verified, taking into account the respondents' recognition of the prototypes of the game transform, reflection on the connection between its visual and verbal components, and the ability to derive allusive implicatures. Particular attention is paid to the analysis of game transform decoding strategies in the light of the mechanisms of linguo-creative thinking based on the switching of associative stereotypes in the language game register.

**Key words:**

polycode game text; linguo-creative thinking; experiment; urban creativity space.



## «Читаем знаки»: аспекты восприятия игрового поликодового текста в пространстве современного города

© Гридина Т. А., Коновалова Н. И., 2022

### 1. Введение = Introduction

Пространство современного города представляет собой многовекторный культурный текст, в котором особую значимость приобретают игровые техники воздействия на сознание адресата, отражающие и во многом формирующие мировоззренческие установки городского социума. Традиционные парадигмы / принципы портретирования конкретного города связаны с собственно классификационной составляющей анализа эргонимических систем — в диахронном (историко-этимологическом) и синхронном описании моделей номинации городских объектов. Новые парадигмы изучения городского пространства отвечают когнитивному, лингвокультурологическому, социокультурному (см., например: [Голомидова, 2020; Ремчукова и др., 2020; Шимкевич, 2002; Шмелева, 2020]), коммуникативно-прагматическому [Вепова, 2019; Копчева, 2014] и психолингвистическому подходам. Последний — с использованием экспериментальных методов верификации ассоциативного наполнения вербальных знаков — акцентирует внимание на том, как эргонимические феномены воспринимаются разными стратами городского населения, как они воздействуют на сознание адресата [Бубнова и др., 2018; Ваулина и др., 2022; Гридина и др., 2022]. Ср. в этой связи психолингвистический постулат о значимости показаний обыденного языкового сознания для исследования современных практик интеракции «адресант — адресат», в том числе в организации игровых эргонимических подсистем. Такой анализ коррелирует с теорией игрового текста как феномена, в котором нестандартный, «намеренно условный» вербальный и / или невербальный код выступает «... смыслообразующим началом <...> трансляции авторской идеи, требующим дешифровки, иначе текст рассыпается, “самоаннигилируется”. Эвристическая функция языковой игры выходит в таком тексте на первый план» [Гридина, 2018, с. 273]. Игровой текст может иметь поликодовый характер, соединяя в себе компоненты разных семиотических систем, что, в частности, является приоритетным для моделирования эффекта воздействия на адресата в пространстве современного города. Исследование лингвокреативных стратегий создания таких игровых поликодовых текстов представляется актуальным как в свете



техники их порождения, так и в аспекте восприятия носителями городской культуры разных социальных страт.

## 2. Материал, методы, обзор = Material, Methods, Review

В качестве материала исследования в статье анализируется проект «Читай знаки», разработанный для Литературного квартала Екатеринбурга<sup>1</sup>, представленный поликодовыми игровыми плакатами, остроумно обыгрывающими связь значения дорожного знака с сюжетными коллизиями определенного литературного прецедента, которые в совокупности апеллируют к общекультурному фону адресата.

Само название проекта «Читай знаки» многозначно: буквальный смысл слова *знаки* в этом проекте — «знаки дорожного движения»; в переносном смысле это сигнал для интерпретации выражаемого знаком содержания. Изображенный на плакате дорожный знак, чаще всего видоизмененный, с дорисованными деталями и цитатными надписями, выступает как триггер моделирования некой «дополненной реальности» (см. [Milgram et al., 1994]). Это предполагает добавление к элементам реального мира мнимых объектов (не существующих в этой системе координат), что расширяет поле интерпретации известных прецедентов, переключая их смысл в новое русло (в данном случае путем погружения символики дорожного знака в контекст художественного произведения).

В составе слогана «*Читай знаки*» обыгрывается и многозначность глагольного императива, побуждающего адресата к рефлексии над содержанием плаката: в буквальном смысле это призыв к прочтению и опознанию литературного источника сопровождающей дорожный знак цитаты (аллюзивная отсылка к известному художественному, тексту). Второй смысл этого глагола — побуждение адресата к интерпретации в свете дополненной реальности с учетом вероятностных ассоциативных проекций вербально-невербального комплекса.

Предложенный проект как разновидность интерактивного взаимодействия с посетителем Литературного квартала представляет собой своего рода интеллектуальную игру, открывающую для адресата выход в эвристическую сферу восприятия поликодового текста: перевод классики в нестандартный регистр актуальных смыслов, соотносительных с «вербально-семантическим, лингвокогнитивным и мотивационным» уровнями языковой личности (см. [Караулов, 1987]).

В качестве иллюстраций для анализа нами отобрано три плаката с применением разных креативных техник создания игрового поликодового

1 Авторы проекта: учёный секретарь Объединенного музея писателей Урала Марина Пальчик, директор музея Ирина Евдокимова и другие сотрудники. Дизайн: Павел Матяж.

текста данного типа (в том числе с опорой на конструктивные принципы языковой игры).

### 3. Результаты и обсуждение = Results and Discussion

В качестве методов исследования структуры и техники моделирования игрового поликодового текста применялись традиционные процедуры классификационного, контекстуального, структурно-семантического, мотивационного анализа. Считывание игрового посыла верифицировалось с использованием психолингвистического инструментария, ориентированного на показания обыденного сознания респондентов. С учетом отсылки игрового текста к символике дорожного знака и содержанию художественного произведения к исследованию были привлечены как специалисты в области литературоведения и лингвистики, так и респонденты, не имеющие филологического образования. Для выявления стратегий интерпретации предложенных игровых текстов среди разных представителей городского социума нами была разработана процедура анкетирования, которое можно рассматривать как вариант направленного ассоциативного эксперимента и методики прямого (свободного) толкования. Эксперимент носил пилотный характер<sup>1</sup> в соответствии с задачей выявления оригинальных и типовых версий интерпретации игрового текста (см. разработку экспериментальных процедур такого типа в [Гридина, 2014]).

Перед респондентами были поставлены следующие вопросы: 1. Что обозначает дорожный знак, изображенный на плакате? Является ли он аутентичным (реально существующим) или видоизмененным? 2. Знакомы ли Вам цитаты, сопровождающие визуальный ряд? 3. Как вы думаете, почему авторы проекта соединили знаки дорожного движения и эти цитаты? Объясните смысл плаката.

*Экспериментальная гипотеза* предполагала, что заданные вопросы, стимулирующие к рефлексии над содержанием игровых плакатов, позволят диагностировать уровень считывания респондентами ассоциативного наполнения предьявляемой трансформы (поликодового текста), в том числе выявить актуальные для конкретного адресата векторы языковой игры.

#### 3.1. Факторы, обуславливающие дешифровку игрового текста

Ответы респондентов на поставленные вопросы в ходе интерпретации стимульных текстов позволяют отметить ряд факторов, способствующих или препятствующих дешифровке полимодального игрового кода (с уче-

1 Всего было опрошено 27 респондентов, что для пилотного эксперимента является репрезентативной группой. Ввиду ограниченного объема статьи предпочтение в выборке ответов для иллюстрации теоретических посылок и классификаций отдается ответам, выявляющим многослойность интерпретации игрового текста.

том специальных знаний и общего интеллектуального уровня адресата, на которого рассчитан игровой посыл авторов проекта). В частности, успешность решения поставленной интеллектуальной задачи, согласно рефлексии участников эксперимента (см. комментарии респондентов в скобках), определяется:

а) сложностью (непониманием) самой техники создания игрового поликодового текста (*задача не из простых, очень трудная задача*);

б) знанием значения дорожного знака (*без знания о правилах дорожного движения, без понимания значения знака сложно понять смысл плаката*);

в) знанием литературного прецедента (*не знаю / не помню, откуда цитата; наверное, это взято из какого-нибудь произведения писателя или критической статьи, которую я не знаю; возможно, из дневниковых записей*);

г) способностью переключаться с буквального на метафорический (символический) код восприятия и интерпретации поликодового текста (*не понимаю, почему к знаку добавлена такая подпись; не могу понять, как связаны цитата и дорожный знак; не понимаю, это реальный или какой-то придуманный знак и т. п.*);

д) пониманием условности и ассоциативного контекста игровой трансформы, созданной по принципу дополненной реальности (см., например, реплику респондента: *понятно, что здесь надо фантазировать, но непонятно, в какую сторону*);

е) нахождением собственного алгоритма интерпретации игрового текста (*надо расшифровать дорожный знак, вспомнить, откуда цитата, и тогда будет понятно, как они связаны; можно рассматривать дорожный знак как иллюстрацию к цитате; нужно внимательно рассмотреть знак с добавленными к нему рисунками и надписями, потом сравнить с цитатой и т. п.*).

### **3.2. Стратегии интерпретации игрового поликодового текста**

С учетом отмеченных факторов можно выделить использование респондентами как минимум двух основных стратегий интерпретации игрового текста данного типа:

- от дорожного знака к цитате, сопровождающей изображение;
- от цитаты к знаку дорожного движения.

В результате у адресата должен сложиться новый взгляд либо на символику дорожного знака, либо на переосмысленное содержание прецедентных текстов. Выбор той или иной стратегии в целом зависит от разных социокультурных факторов (профессия, психологические особенности восприятия: конвергентное / дивергентное мышление, возраст респондентов и т. п.). Обе стратегии допускают вариативность и многоплановость восприятия смысла компонентов поликодового текста, что в той или иной мере обеспечивает соединение знаков разных семиотических систем (пра-

вил дорожного движения и литературного прецедента) в процессе индивидуального осмысления дополненной реальности.

Проиллюстрируем выделенные стратегии примерами интерпретации одного из текстов данного проекта (рис. 1).

Для удобства восприятия описываемого материала нами принят следующий порядок его представления:

1. Сам плакат (фотография).
2. Анализ его невербальной и вербальной составляющих.
3. Интерпретация смысла текста респондентами разных возрастных и профессиональных страт.
4. Комментарии авторов статьи.

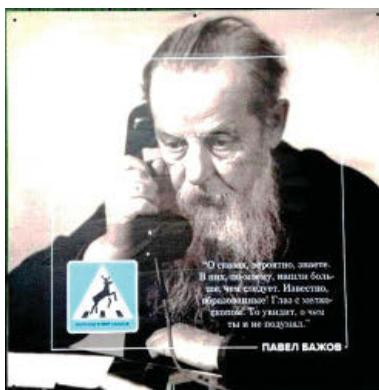


Рис. 1. «Пешеходный переход» в мир сказов П. П. Бажова

Невербальная составляющая поликодового текста — дорожный знак, предупреждающий о возможном выходе диких животных на дорогу, с добавленной надписью «Переход в мир сказов», которая поддерживается знаком «зебра» (пешеходный *переход*). Вполне предсказуемой представляется ассоциация изображенного на знаке оленя с известным образом бажовского Серебряного копытца. Эти дополнения к знаку переводят его в разряд «игровых трансформ», актуализирующих одновременно прямой и переносный смыслы слова *переход*. В данном случае намеренное переключение восприятия символики невербального знака является «импульсом» к сближению двух миров — реального (связанного с правилами дорожного движения) и фантазийного (мира сказов Бажова). Высказывание писателя, сопровождающее портрет, относится в целом к восприятию литературно обработанного им жанра сказов, в которых органично соединяются реальность и вымысел, дающий волю воображению. Однако в цитате, воз-

можно, заложено некое предостережение увидеть в сказах «больше, чем следует», что в сочетании с исходной семантикой предупреждающего дорожного знака содержит выводимую импликацию «мифологизированный мир животных не соотносится с реальным». Призыв *перейти* в мир сказов *по пешеходной дорожке*, с одной стороны, открывает возможность погрузиться в стихию художественного вымысла, с другой стороны, предостерегает от опасности не заметить чего-то важного в реальности, «здесь и сейчас». Предложенная трактовка игрового плаката — лишь одна из возможных версий его интерпретации.

Ср. некоторые вариативные интерпретации респондентов:

(Д.ф.н., ж., 75 л.) *Знак «Дикие животные». Изменения в знаке: отсутствует красная (предупреждающая) окантовка; нанесена пешеходная дорожка, по которой движется животное (Серебряное копытце); надпись на знаке: «Переход в мир сказов». Цитата из писем П. П. Бажова. «Образованные» с «мелкоскопом» увидят то, что не сможет увидеть невнимательный читатель, и помогут ему войти в мир сказов Бажова. Не бойтесь идти по чудесной «пешеходной дорожке» в мир загадочного и таинственного, открывающий то, что в обыденной жизни мы порой не замечаем.*

**Комментарий.** Отмеченные изменения в дорожном знаке спроецированы на цитату как призыв внимательно относиться к художественному слову, символике и самобытному образному языку писателя. Знак пешеходного перехода интерпретируется метафорически. В толковании плаката ярко выражена филологическая составляющая языкового сознания интерпретатора, переключающего смысл знака в русло общечеловеческих ценностей, обогащающих диапазон восприятия действительности.

(Д.ф.н., м., 66 л.) *Цитата похожа на выдержку из статьи или интервью. Знак «серебряное копытце» («осторожно — дорогу могут перебежать лоси или олени»). Лось — «правильный»: бежит по пешеходному переходу, а не где попало. Призыв: переходите дорогу в специально отведенных для этого местах, не придумывайте себе того, чего нет.*

**Комментарий.** При дешифровке игры респондентом использована стратегия «от цитаты к знаку», трактуемому прагматически, в контексте призыва сохранять трезвый взгляд на происходящее на дороге, что соответствует интерпретации знака в заданном исходным посылом русле «соблюдения правил дорожного движения». Аллюзия на бажовский сказ «Серебряное копытце» сопровождается шутливой иронией: «лось *правильный*, бежит по пешеходному переходу». Показательна подмена *олень* на *лось* (слово с оценочной коннотацией ‘большой, сильный, идущий напролом’). В данном случае «правильный лось» — некий символ, призывающий к взаимной ответственности водителя и пешехода.

(К.ф.н., ж., 33 г.) *Знак «осторожно, лоси». Серебряное копытце. Чтобы не сбить лося, нужно иметь «глаз с мелкоскопом». Призыв быть внимательным, замечать мельчайшие изменения вокруг.*

**Комментарий.** Стратегия интерпретации «от знака к цитате» подсказывает респонденту направление дешифровки поликодового текста. Изображение на знаке вызывает ассоциацию с образом бажовского Серебряного копытца, хотя данная аллюзия не получает развертывания в фантазийном ключе (см. отождествляющую замену *олень — лось*). Акцент в толковании стимульной трансформы имеет прагматический характер: призыв к водителю быть предельно внимательным к животным на дороге. Основой такого восприятия, вероятно, является использованное в цитате выражение *иметь глаз с мелкоскопом* (известный ложноэтимологический вариант слова *микроскоп* из рассказа Н. С. Лескова «Левша»).

(Учитель-словесник, ж., 22 г.) *Знак информационно-указательный — пешеходный переход, но в данном случае это переход в «мир сказов» (вслед за «необыкновенным козликом» — явно Серебряным копытцем). Предполагаю, что цитата Бажова взята из текста письма кому-то из его друзей. Слово «мелкоскоп» сразу к Лескову отсылает:) Знак и цитата, вероятно, сведены вместе по принципу контраста: мир сказов — особая привлекательная вселенная, в которую доступно попасть каждому, нужно лишь поверить в волшебство, а не пытаться увидеть тайну под «мелкоскопом».*

**Комментарий.** Стратегия толкования «от знака к цитате», использованная респондентом, в отличие от двух предыдущих толкований, имеет непрагматическую направленность, соединяя мир реальности с миром сказов, погружение в который и является значимым для респондента.

Приведем еще несколько фрагментов толкований, в которых отмечаются сходные интерпретации данного игрового текста с некоторыми вариациями, где мир реальности и мир сказов рассматриваются как противопоставленные или сопричастные друг другу:

(Учитель-словесник, м., 23 г.) *Автор хорошо сделал перекодировку с опасного посыла данного знака на очень добрый, по мотивам сказов П. Бажова, призывая «окунуться» в мир его чудесных фантазий. Слово «переход» помещает жанр сказа в категорию двоемирия: есть мир реальный (может быть, обыденный), а есть мир сказов.*

(Филолог, асп., ж., 34 г.) *Цитата Бажова и знак, информирующий о том, что мир его сказов где-то рядом, вместе создают ощущение магической реальности, проявляющейся в повседневной жизни. Знак призывает быть готовым к чудесам, верить в возможность их появления.*

**Комментарий.** Оба последних толкования в осмыслении игрового поликодового текста реализуют стратегию «челночного» движения «от знака

к цитате» и обратно, что отражает особенности дивергентного мышления в восприятии и обработке информации.

Ср. интерпретации респондентов, не имеющих филологического образования:

(Налоговый инспектор, м., 36 л.) *Знак «Пешеходный переход», но вместо стилизованного человечка — стилизованный олень — отсылка к сказу Бажова «Серебряное копытце». Знак говорит: «Эй, друг! Здесь территория сказов. Притормози и отвлекись от городской суеты».*

(Инженер-технолог, ж., 59 л.) *Серебряное копытце. Будьте внимательны на дороге, обращайте внимание на каждую мелочь.*

(Студент-математик, м., 20 л.) *Осторожно! Серебряное копытце на дороге! Притормози перед пешеходным переходом для животных, это не сказка, а быль! Не нужно смешивать реальность и выдумку.*

(Инженер-мостовик, м., 62 г.) *Раз на плакате портрет Бажова, то олень, наверное, намекает на Серебряное копытце, все знают этот сказ. Плакат в литературном квартале — значит, призывает читать сказы детям, чтобы они хорошо относились к животным, когда станут взрослыми и сами сядут за руль.*

Как видно из приведенных толкований, основными доминантами интерпретации описываемого поликодового текста являются призыв к бдительности на дороге (прагматический вектор восприятия, связанный с буквальным прочтением дорожного знака) и обнаружение возможности перехода в виртуальный мир сказов, открывающий новое в привычном, обыденном. В последнем случае срабатывает креативность воспринимающего сознания как отклик на креативный посыл отправителя — создателя дополненной реальности. Контрастной интерпретацией является призыв не сталкивать мир реальный и мир фантазий, сохраняя «трезвый взгляд» на происходящее «здесь и сейчас».

Таким образом, рефлексивные реакции респондентов, стимулированные поставленными вопросами, доказывают, что глубина дешифровки поликодового текста (при всех прочих вариативных факторах восприятия) определяется комплексной интерпретацией его вербального и невербального компонентов и в данном случае пониманием игровой природы плаката, связанной с креативной техникой столкновения визуального ряда и литературного прецедента.

### **3.3. Конструктивные принципы моделирования игрового текста как основа его восприятия и декодирования**

Специальную функцию в процессе дешифровки смысла поликодовых текстов, описанных выше, выполняет языковая игра, «... общая стратегия <которой> связана с актуализацией и преднамеренным переключением ...

ассоциативных стереотипов восприятия <вербального знака> как единицы коллективного и индивидуального сознания» [Гридина, 2006, с. 11].

Значимым инструментом анализа лингвокреативных стратегий языковой игры в разных дискурсах, в том числе в эргонимическом, выступают «... конструктивные принципы языковой игры, <которые с помощью конкретных лингвистических приемов> моделируют эффект ассоциативной провокации, ассоциативной интеграции, ассоциативного отождествления, ассоциативного наложения, ассоциативной выводимости, имитации (стилизации и пародирования)» [Гридина, 2006, с. 12]. Собственно, те же механизмы дестереотипизации в случае игровой интенции действуют для знаков любых семиотических систем, что определяет эффект корреляции вербального и невербального кодов в игровом тексте анализируемого типа.

Описывая ассоциативный контекст игровых трансформ (плакатов), мы исходим из той гипотезы, что их восприятие базируется на актуальных для современного городского социума фоновых знаниях как о правилах дорожного движения, так и об известных литературных произведениях. В совокупности обыгрываемые прототипы из разных семиотических систем должны актуализировать «ассоциации различного типа, хранящиеся в коллективной памяти представителей определённой национальной культуры» [Ружицкий и др., 2022, с. 564].

Рассмотрим подробнее векторы игровой стратегии создания креативного пространства городской среды, представленной соответствующими плакатами в Литературном квартале (с учетом соотношения игровой интенции отправителя и реакции адресата). Продемонстрируем два конструктивных принципа, наиболее востребованных в анализируемом материале.

#### **3.4. Принцип ассоциативной выводимости**

Этот принцип предполагает выведение смысла игрового текста в зависимости от актуальных для адресата аспектов восприятия прототипических прецедентов (символики дорожного знака и идеи художественного произведения) (рис. 2).

Знак пересечения с трамвайной линией дополнен изображением бутылки с маслом и надписью «осторожно, здесь была Аннушка», которые отсылают к эпизоду из романа М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита», когда Берлиоз в соответствии с предсказанием Воланда поскользнулся на пролитом Аннушкой масле и попал под трамвай. Буквальный смысл знака — предостережение быть осмотрительным, внимательным на дороге, не торопиться. Переносный смысл игрового текста (с учетом аллюзии на роман Булгакова) — «не следует пренебрегать знаками судьбы, зло может подстеречь на каждом шагу; не нужно быть поспешным, безрассудным в своих действиях, пытаться достичь сиюминутных целей; каждый миг в жизни может быть



Рис. 2. Дорожные знаки и знаки судьбы

последним». Предшествует событию спор Берлиоза и Воланда о Боге. Бог и Дьявол могут играть человеческой судьбой. Суетное стремление везде успеть, самонадеянность и торопливость, вызванная, скорее, имитацией бурной деятельности, чем реально важным делом, может привести к краху. Сопровождает изображенный на плакате дорожный знак цитата из другого произведения писателя, повести «Собачье сердце» — слова профессора Преображенского: «Успеваеt всюду тот, кто нигуда не торопится». В совокупности знак и фраза определяют ассоциативную выводимость смыслов игрового текста на основе аллюзивных отсылок как к сюжетным коллизиям обоих цитируемых произведений, так и к их сакральному философскому толкованию, при этом сохраняя юмористическую привязку к обыгрываемому ряду правил / знаков дорожного движения.

Приведем некоторые наиболее показательные в этом отношении интерпретации респондентов:

(Д.ф.н., м., 66 л.) *«Мастер и Маргарита»*. Видимо, цитата оттуда. Призыв: если Вы не хотите, чтобы вам, как Берлиозу из романа, отрезало голову, не спешите. Спешка — смертельно опасна.

Респондентом считана буквальная отсылка к эпизоду романа, сопровождаемая обобщающим оценочным выводом.

(Д.ф.н., ж., 75 л.) Знак «Место остановки трамвая». Рисунок: банка (бидон) с надписью «Масло» и надпись «Осторожно! Здесь была Аннушка» отсылают к роману М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита» (история с Берлиозом). Цитата: «Успеваеt всюду тот, кто нигуда не торопится» — Слова Филиппа Филипповича Преображенского из разговора с док-

тором Борменталем (повесть «Собачье сердце»). *Не стоит торопиться: кто знает, может быть, Аннушка уже пролила своё подсолнечное масло...*

Считаны все аллюзии на роман и повесть М. А. Булгакова, что предполагает выводимость имплицатуры «нас всех подстерегает случай», заключенной в предостережении не быть слишком беспечным и самоуверенным перед лицом судьбы.

(К.ф.н., ж., 33 г.) *Будьте осторожны, не торопитесь, а то вдруг до вас здесь уже была Аннушка. Аннушка ведь для каждого своя...*

Выводимый смысл аллюзии представлен ассоциативной цепочкой: *Аннушка — опасный случай с Берлиозом — любая опасность, подстерегающая каждого человека.*

(Налоговый инспектор, м., 36 л.) *Знак, с учетом фотографии Булгакова и его цитаты — отсылка к произведению «Мастер и Маргарита». Знак как бы говорит: «Не суетись! Не торопись! Осмотрись!». Все в мире вокруг суета сует и всяческая суета. Кто понял жизнь, тот не торопится.*

Актуальная для респондентов символика дорожного знака переводит смысл литературной аллюзии в экзистенциальный план.

(Вузовский преподаватель химии, м., 25 л.) *На плакате — дорожный знак, модификация которого (банка с маслом и надпись «Осторожно! Здесь была Аннушка») соответствует эпизоду из романа Булгакова и меняет объект, несущий опасность: это сам человек, несущий большую потенциальную угрозу, чем созданная им машина.*

Здесь акцентируется актуальный для респондента мотив связи всего происходящего с человеком и его поступками.

(Филолог, асп., ж., 34 г.) *Сочетание знака и цитаты в соответствии с игровой установкой плаката (аллюзией на сцену из романа Булгакова) упрощает идею предопределенности судьбы и предначертанности смерти до идеи соблюдения техники безопасности на дороге.*

Интерпретация респондента акцентирует возможное превалирование прагматических смыслов при восприятии данного игрового текста и недопустимость такого упрощения.

В целом алгоритм декодирования данного текста определяется соединением цитатной аллюзии на булгаковский сюжет с визуальным компонентом условного игрового кода создания плакатов. Таким образом, аллюзивная составляющая ассоциативной выводимости смысла плаката оказывается доминирующей во всех интерпретациях.

### **3.5. Принцип ассоциативной интеграции**

Данный конструктивный принцип предполагает контаминацию двух и более прототипических объектов, что создает гибридную игровую трансформу на основе координации и / или контраста (рис. 3).



Рис. 3. Свет в конце тоннеля

На плакате представлен дорожный знак, который устанавливается перед тоннелями, не имеющими искусственного освещения. Дополняющая знак надпись «*Луч света в темном царстве*» — цитата из критической статьи Н. А. Добролюбова, которая относится к характеристике Катерины, главной героини пьесы А. Н. Островского «Гроза». Под портретом писателя помещена поговорка «*Чужая душа — потёмки*» (о невозможности предсказать / предугадать, как поступит кто-либо в определенной ситуации). В сочетании друг с другом два этих прецедентных высказывания создают игровой эффект, актуализируя общий семантический компонент 'отсутствие света' в однокоренных словах *темный* — *потёмки* и в значении оппозитивов *луч, свет* — *темный, потёмки*. Ассоциативный контекст, в котором контаминируются эти идиомы, создает новый игровой прецедент, который, коррелируя с изображением тоннеля на дорожном знаке, вызывает прогнозируемую аллюзию на фразеологизм *свет в конце тоннеля* (в проблеске надежды на положительный выход из затруднительной ситуации). Смысл плаката в интегрировании указанных смыслов применительно к прямому и переносному значению каждого из этих выражений. В проекции на правила дорожного движения это предупреждение об опасности езды в зоне ограниченной видимости. В переносном смысле — это опасность не разобраться в подлинных / скрытых мотивах человеческих поступков, ср. выведенные в пьесах А. Н. Островского типажи представителей купеческого сословия, получившие нарицательные характеристики в гораздо более широком социальном контексте. Одним из знаковых мотивов творчества А. Н. Островского является борьба доброго и злого начал в душе человека и «выведение на свет» / порицание человеческих пороков. Дешифровка игры требует именно интеграции всех наведенных аллюзий применительно не только к творчеству драматурга, но и к психологии современной коммуникации.

Проиллюстрируем сказанное некоторыми комментариями респондентов: (Д.ф.н., м., 66 л.) *Знак указательный — тоннель. Надпись на знаке — название статьи Добролюбова о пьесе Островского «Гроза». Связь цитаты со знаком релятивизирует утверждение, что «чужая душа — потемки». Свет в конце тоннеля неизбежен, так что читатель плаката должен занять полемическую позицию по отношению к цитате: «Чужая душа, конечно, потемки, но не абсолютные, всегда в ней есть надежда на просвет».*

(Д.ф.н., ж., 75 л.) *Предупреждающий знак «Тоннель». Надпись на знаке: «Луч света в темном царстве» (Н. А. Добролюбов, статья «Луч света в темном царстве»). Слова Кабановой из пьесы А. Н. Островского «Гроза»: «Чужая душа — потёмки». Как бы ни была черна тьма, в конце «тоннеля» всегда вспыхнет свет, который осветит самые мрачные «потёмки» души. Надо только захотеть, чтобы так случилось. («Но всё-таки... всё-таки впереди — огни!..» — В. Г. Короленко).*

Приведенные толкования принадлежат имеющим ученую степень филологам, что определяет считывание символики невербального ряда с выходом в зону литературоведческой интерпретации пьес драматурга. В данных комментариях представлен интертекстуальный аспект восприятия цитатного дискурса. Это обуславливает актуализацию контрастных и идентифицирующих смыслов соотносительных прецедентных феноменов.

(Учитель-словесник, ж., 22 г.) *Предупреждающий знак «Тоннель» (= тёмное царство реального мира). Пословица «чужая душа — потемки» упоминается в «Грозе» по отношению к Катерине, которую Добролюбов называет «лучом света в тёмном царстве». Любопытная игра фразеологизмов! Внимание к проблеме диалогичности человека: никогда не знаешь, что у человека в душе: для кого-то душа той же Катерины «потёмки», а для кого-то — «луч света в тёмном царстве». Если собираешься постичь «тихий омут» другого человека, будь осторожен.*

(Филолог, асп., ж., 34 г.) *Знак въезда в тоннель, соединенный с цитатой (из статьи Добролюбова, посвященной пьесе Островского «Гроза»), видимо, обыгрывающей плохое освещение в тоннеле. «Потемки» и «луч света» создают игровую светотень. Смысл плаката — искать понимание человеческой души в пьесах Островского.*

Две вышеприведенные интерпретации представлены комментарием, в котором акцентирована игровая направленность плаката, мотив тонкой грани между светом и тенью — как в прямом, так и в метафорическом ключе. Ср. показательную в этом отношении характеристику данного по-ликодового текста как «игровой светотени».

(Студ.-филолог, ж., 21 г.) *Классная языковая игра (свет в конце тоннеля + луч света в темном царстве). Смысл плаката: никто не может*

*полностью понять другого человека и мотивацию его поступков. Интересно, что в надписи под знаком и в цитате используются слова одной тематической группы — тёмное царство, потёмки.*

В этой интерпретации особо отмечается удачность эффекта языковой игры, основанной на интеграции лексем одной тематической сферы в цитатах, составляющих аранжировку невербального компонента плаката.

(Вузовский преподаватель химии, м., 25 л.) *Знак — предупреждение о въезде в тоннель; считаю занятным, что в сочетании с фразой «Луч света в тёмном царстве» дорожный знак как будто бы символизирует «свет в конце тоннеля». Причина, почему авторы проекта соединили этот знак и цитату «чужая душа — потемки», кажется понятной: тоннель представляет собой узкое, слабо освещенное место. Загадочная природа души человека, её непредсказуемость, сравниваются с этим плохо освещенным участком дорожного пути. Проведение такой параллели можно трактовать как некое предупреждение о необходимости метафорически «снижать скорость», взаимодействуя с людьми и отдавая себе отчет в потенциальных последствиях тех или иных слов и поступков человека.*

(Налоговый инспектор, м., 36 л.) *Исходя из цитаты Островского, вероятно, плакат означает, что нельзя полностью понять чувства и мотивы другого человека, ибо он — не ты. На самом знаке имеется цитата Добролюбова «Луч света в темном царстве». На знаке — темный тоннель, в цитате Островского — речь о потемках души. Связь между знаком и цитатой очевидна: в любой темной душе можно найти свет.*

В двух последних толкованиях игрового плаката явственно представлен рефлексивный процесс его декодирования по принципу ассоциативной интеграции смыслов составляющих его частей.

(Инженер-технолог, ж., 59 л.) *Всегда есть выход, и темную полосу сменяет светлая.*

Здесь представлена предельно обобщенная трактовка смысла знака, которая в то же время явно основана на ассоциативной интеграции прямого и переносного смысла выражения *свет в конце тоннеля* (как проблеск надежды на лучшее) и *черная полоса* («о трудном периоде в жизни человека»). Оппозит *светлая полоса* выступает как в прямом («выход из тоннеля»), так и в переносном значении («выход из трудной жизненной ситуации»).

Подчеркнем, что все отмеченные трактовки данного плаката ориентированы на установление параллели между невербальным и вербальным рядом — при считанности аллюзий, отсылающих к прототипическим смыслам обыгрываемых цитатных прецедентов и их метафорическому переосмыслению в поликодовом игровом тексте.



Разнообразие интерпретаций в полной мере соответствует тезису о том, что «... сложные диалогические и игровые отношения между разнообразными подструктурами текста, образующими его внутренний полиглолизм, и являются механизмами смыслообразования ... <При этом> текст перестает быть пассивным носителем смысла, а выступает в качестве динамического явления» [Лотман, 2002, с. 190—191].

#### 4. Заключение = Conclusions

Рассмотренный тип игрового поликодового текста, отражающий практики потенциально интерактивного взаимодействия адресата и отправителя сообщения, задает особую стратегию такого взаимодействия, предполагая восприятие игровой трансформы как гештальта. Декодирование компонентов вербального и невербального ряда требует креативных усилий для достижения «инсайта» как продуктивного этапа речемыслительного процесса, когда соединяются, казалось бы, несоединимые части плаката.

Как показывает экспериментальный материал, отправной точкой декодирования игрового текста данного типа могут выступать креативные элементы визуального ряда (придуманные рисуночные детали, соотносительные, с одной стороны, с прототипической символикой дорожного знака, с другой стороны, — с добавленной внутренней надписью на этом знаке, аллюзивно отсылающей к цитате под портретом того или иного известного писателя).

Другим направлением декодирования игровой трансформы (в зависимости от акцентированного внимания респондента) может выступать рефлексия над содержанием литературного прецедента и его связью с «модифицированным» знаком дорожного движения. Однако многослойность креативного посыла в полной мере выявляется, прежде всего, в тех случаях, когда рефлексия над вербальными и невербальными составляющими плаката имеет характер «челночного движения» от знака к знаку и обратно. В противном случае — при однонаправленном движении — интерпретация игрового поликодового текста ограничивается либо прагматической сферой правил дорожного движения, либо пространством художественного произведения без понимания условности парадоксальной аттракции этих двух реальностей.

В реализации авторского замысла особую роль выполняет лингвокреативная техника языковой игры, которая во многом моделирует ассоциативный контекст восприятия текста. Именно дешифровка кодов языковой игры дает ключ к решению интеллектуальной задачи, доставляя адресату эстетическое удовольствие как от самого процесса, так и от его результата.



## Литература

1. Бубнова И. А. Культурные константы русского образа мира на современном этапе развития общества / И. А. Бубнова, О. В. Казаченко // Вопросы психолингвистики. — 2018. — № 36. — С. 28—41. — DOI: 10.30982/2077-5911-36-2-28-41.
2. Ваулина И. А. Прагматические векторы эргонимической номинации : экспериментальные данные / И. А. Ваулина, Е. С. Красноперова // Уральский филологический вестник. Серия : Язык. Система. Личность : Лингвистика креатива. — 2022. — № 2. — С. 458—468.
3. Вепрева И. Т. Современный эргонимикон : в поиске новых форм выражения / И. Т. Вепрева // Вопросы ономастики. — 2019. — Т. 16. — № 4. — С. 168—179. — DOI: 10.15826/vopr\_onom.2019.16.4.051.
4. Голомидова М. В. Топонимическое имиджирование городских пространственных объектов / М. В. Голомидова // Вопросы ономастики. — 2020. — Т. 17. — № 3. — С. 263—278. — DOI: 10.15826/vopr\_onom.2020.17.3.043.
5. Гридина Т. А. Психологическая реальность значения и ассоциативная стратегия языковой игры / Т. А. Гридина // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. — 2006. — № 4. — С. 11—24.
6. Гридина Т. А. Смысловая перспектива слова в игровом художественном тексте / Т. А. Гридина // Лингвистика креатива — 4 : Коллект. моногр. / Под ред. Т. А. Гридиной. — Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2018. — С. 270—281. — ISBN 978-5-7186-0556-3.
7. Гридина Т. А. Экспериментальный ресурс диагностики и тренинга вербальной креативности / Т. А. Гридина // Филологический класс. — 2014. — № 2 (36). — С. 30—35.
8. Гридина Т. А. Лингвокреативный потенциал эргономинаций в аспекте их порождения и восприятия : экспериментальное исследование / Т. А. Гридина, Н. И. Ковалова // Вопросы психолингвистики. — 2022. — № 2 (52). — С. 30—45. — DOI: 10.30982/2077-5911-2022-52-2-30-45.
9. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. — Москва : Наука, 1987. — 261 с.
10. Копочева В. В. Городские номинации : коммуникативный аспект (на материале урбонимов Барнаула) / В. В. Копочева // PR и реклама в изменяющемся мире : региональный аспект. — 2014. — № 12. — С. 48—65.
11. Лотман Ю. М. История и типология русской культуры / Ю. М. Лотман. — Санкт-Петербург : «Искусство—СПб», 2002. — 768 с. — ISBN 5-210-01527-0.
12. Ремчукова Е. Н. Глава 5. Прецедентные имена культуры в ономастическом пространстве современного города / Е. Н. Ремчукова, Т. П. Соколова // Лингвистика креатива — 5. — Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2020. — С. 327—341.
13. Ружицкий И. В. Мнемые и мемы как стимул для развития лингвокреативной компетенции иностранных учащихся / И. В. Ружицкий, Е. В. Потемкина // Уральский филологический вестник. Серия : Язык. Система. Личность : Лингвистика креатива. — 2022. — № 2. — С. 564—586.
14. Шимкевич Н. В. Русская коммерческая эргонимия : прагматический и лингвокультурологический аспекты : автореферат диссертации ... кандидата филологических наук : 10.02.01 / Н. В. Шимкевич. — Екатеринбург, 2002. — 22 с.
15. Шмелева Т. В. Великий Новгород : ономастический портрет / Т. В. Шмелева. — Великий Новгород : ТПК «Печатный двор», 2020. — 288 с. — ISBN 978-5-6044057-5-8.
16. Milgram P. Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays / P. Milgram, A. F. Kishino // IEICE Transactions on Information and Systems, E77-D(12). — 1994. — Pp. 1321—1329.

## References

- Bubnova, I. A., Kazachenko, O. V. (2018). Cultural constants of the Russian image of the world at the present stage of development of society. *Questions of psycholinguistics*, 36: 28—41. DOI: 10.30982/2077-5911-36-2-28-41. (In Russ.).
- Golomidova, M. V. (2020). Toponymic imaging of urban spatial objects. *Questions of onomastics*, 17 (3): 263—278. DOI: 10.15826/vopr\_onom.2020.17.3.043. (In Russ.).
- Gridina, T. A. (2006). Psychological reality of meaning and associative strategy of the language game. *Psycholinguistic aspects of the study of speech activity*, 4: 11—24. (In Russ.).
- Gridina, T. A. (2014). Experimental resource of diagnostics and training of verbal creativity. *Philological class*, 2 (36): 30—35. (In Russ.).
- Gridina, T. A. (2018). Semantic perspective of a word in a game fiction text. In: *Linguistics of creativity — 4*. Yekaterinburg: Ural State Pedagogical University. 270—281. ISBN 978-5-7186-0556-3. (In Russ.).
- Gridina, T. A., Konovalova, N. I. (2022). Linguocreative potential of ergonominations in the aspect of their generation and perception: an experimental study. *Questions of Psycholinguistics*, 2 (52): 30—45. DOI: 10.30982/2077-5911-2022-52-2-30-45. (In Russ.).
- Karaulov, Yu. N. (1987). *Russian language and linguistic personality*. Moscow: Nauka. 261 p. (In Russ.).
- Kopocheva, V. V. (2014). City nominations: communicative aspect (based on the material of Barnaul urban names). *PR and advertising in a changing world: regional aspect*, 12: 48—65. (In Russ.).
- Lotman, Yu. M. (2002). *History and typology of Russian culture*. Saint Petersburg: “Art—SPb”. 768 p. ISBN 5-210-01527-0. (In Russ.).
- Milgram, P., Kishino, A. F. (1994). Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, E77-D(12). 1321—1329.
- Remchukova, E. N., Sokolova, T. P. (2020). Chapter 5. Precedent names of culture in the onomastic space of a modern city. In: *Linguistics of creativity — 5*. Yekaterinburg: Ural State Pedagogical University. 327—341. (In Russ.).
- Ruzhitsky, I. V., Potemkina, E. V. (2022). Mnems and memes as an incentive for the development of linguocreative competences of foreign students. *Ural Philological Bulletin. Series: Language. System. Personality: Linguistics of creativity*, 2: 564—586. (In Russ.).
- Shimkevich, N. V. (2002). *Russian commercial ergonymy: pragmatic and linguoculturological aspects*. Author’s abstract of PhD Diss. Yekaterinburg. 22 p. (In Russ.).
- Shmeleva, T. V. (2020). *Veliky Novgorod: onomastic portrait*. Veliky Novgorod: TPK “Printing Yard”. 288 p. ISBN 978-5-6044057-5-8. (In Russ.).
- Vaulina, I. A., Krasnoperova, E. S. (2022). Pragmatic vectors of ergonymic nomination: experimental data. *Ural Philological Bulletin. Series: Language. System. Personality: Linguistics of creativity*, 2: 458—468. (In Russ.).
- Vepreva, I. T. (2019). Modern ergonymicon: in search of new forms of expression. *Questions of onomastics*, 16 (4): 168—179. DOI: 10.15826/vopr\_onom.2019.16.4.051. (In Russ.).

Статья поступила в редакцию 05.09.2022,  
одобрена после рецензирования 30.09.2022,  
подготовлена к публикации 10.10.2022.