

Т. А. Гридина

Уральский государственный педагогический университет, Екатеринбург, Россия
ORCID ID: 0000-0003-3993-5164

С. С. Талашманов

Уральский государственный педагогический университет, Екатеринбург, Россия
ORCID ID: 0000-0003-3315-536X

✉ E-mail: tatyana_gridina@mail.ru.

Метаязыковой мем: лингвокреативные механизмы порождения и восприятия

АННОТАЦИЯ. В статье рассматривается специфика игровых мемов как проявление смеховой субкультуры интернет-коммуникации, предметом которой становится апелляция к метаязыку лингвистики. Мем — мнемическая единица передачи культурно значимой информации о каком-либо объекте (в том числе метаязыке лингвистики) в комической форме, которая чаще всего имеет креолизованный характер. Первая (вербальная) часть — короткий словесный комментарий ко второй (невербальной) части, представленной фотографией, рисунком, схемой, символом и т. п. Моделирование и дешифровка метаязыковых игр апеллируют, с одной стороны, к рефлексии над языковыми фактами в свете их собственно лингвистической квалификации, с другой стороны, к метакомментарию, преднамеренно (парадоксально) вписывающему прототип в иную систему координат (проблематики, актуальной для пользователей Сети). Анализируются результаты психолингвистического эксперимента по порождению и восприятию метаязыковых игр. В качестве экспериментальных процедур были использованы адаптированные к целям исследования психолингвистические методики: завершение / дополнение текста и заполнение текстовых лагун; объяснительный комментарий (толкование) и продуцирование метаязыковых мемов по предложенному образцу (диагностический ресурс, позволяющий оценить лингвокреативные способности респондентов к декодированию и порождению метаязыковых игр). Экспериментальным материалом послужили метаязыковые мемы, стихи и высказывания популярной в Сети группы «Филологическая дева». Интернет-пользователи разнородны и по своему образовательному, и по возрастному, и по социальному статусу, что может влиять на уровень их собственно лингвистической компетенции и способности к порождению и декодированию метаязыковых игр.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: языковая игра; метаязыковая рефлексия; метаязыковые игры; лингвокреативность; языковая личность; мемы.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ: Гридина Татьяна Александровна, доктор филологических наук, профессор, зав. кафедрой общего языкознания и русского языка, Уральский государственный педагогический университет; 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: tatyana_gridina@mail.ru.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ: Талашманов Сергей Сергеевич, магистрант, Уральский государственный педагогический университет; 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: talashmanov96@mail.ru.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Гридина, Т. А. Метаязыковой мем: лингвокреативные механизмы порождения и восприятия / Т. А. Гридина, С. С. Талашманов // Политическая лингвистика. — 2020. — № 2 (80). — С. 134–143. — DOI 10.26170/pl20-02-14.

Языковая игра в современной языковой ситуации охватывает практически все сферы речевой деятельности, выступая проявлением «массового лингвокреатива» [Ремчукова 2013] и отражая, в частности, тенденцию сопротивления «диктату» нормы в общении интернет-пользователей, где апробируются нестандартные игровые алгоритмы текстопорождения, позволяющие коммуникантам «выйти за пределы строгого речевого узуса» [Гридина, Талашманов 2019: 31].

Проявляясь на разных уровнях текста, языковая игра активизирует рефлексию адресата над нестандартным лингвистическим кодом, являющимся способом трансляции авторской интенции и требующим дешифровки от адресата. В качестве таких «специальных кодов передачи информации высту-

пают разноуровневые языковые средства и принципы конструирования игры, которые используются для трансформации прототипа (изменения его формы и/или значения), введения в новый ассоциативный контекст; по сути, коды языковой игры — «это некие индикаторы, маркеры игровой трансформы, позволяющие соотнести ее с прототипом (фонетическое сходство, структурное, семантическое „подобие“ ассоциатов, заключающее в себе игровой парадокс). Можно выделить фонетические, лексические, грамматические, семантические и смешанные коды языковой игры, соотносительные с соответствующим уровнем языка и конкретными единицами и моделями образования и употребления средств каждого уровня» [Гридина 2020: 75]. Массовый лингво-

креатив в интернет-коммуникации порождает множество «„субъязыков“ и „субстилей“, основанных на деструкции вербальных знаков. Считывание запрограммированного этой стратегией эффекта осуществляется в опоре на опознаваемые параметры обыгрываемого прототипа» [Гридина 2012]. При этом сам язык в процессах речетворчества предстает как «особое поле личностной проекции, в котором субъект, с одной стороны, действует в соответствии с заданными знаковой системой (социально закрепленными) стереотипами восприятия мира; с другой стороны — проявляет „творческую самостоятельность“ (С. Л. Рубинштейн), привнося в понимание знаковых единиц свой когнитивный (и другой) опыт и действуя в соответствии с собственными языковыми и ментальными предпочтениями» [Гридина, Пятинин 2003: 5]. «Стратегия языковой игры, основанная на одновременной актуализации и переключении, ломке речемыслительных стереотипов, моделирует соответствующий замыслу говорящего ассоциативный контекст нестандартного восприятия словесных знаков» (см. об этом: [Гридина 1996: 42]). Соответственно «игровая трансформация (продукт языковой игры) требует „считывания“ лингвистического кода, который направляет ассоциации адресата в нужное русло и эксплуатирует нереализованный потенциал языковой системы, „востребованный“ креативной личностью» [Гридина 2006: 12].

В многочисленных жанрах интернет-общения именно языковая игра становится основой восприятия, оценки и интерпретации описываемого объекта (ср. *мем, приколы, реклама, пост, твит, комментарий* и др.). В качестве обыгрываемых прототипов выступают единицы всех уровней языка и речи: и звуки, и графемы, и отдельные слова, и модели формо- и словообразования, и целые тексты.

К специфической группе феноменов, характеризующих тексты современной интернет-коммуникации, можно отнести обыгрывание метаязыка лингвистики — разного рода орфографических, орфоэпических и акцентологических правил, терминологического аппарата, алгоритмов образования слов и морфологических форм, синтаксических конструкций, особенностей алфавитов и т. п. В игровом поле этот **лингвистический метаязык** получает новый смысловой импульс, связанный с перекодированием специального знания в русло проблематики, актуальной для пользователей социальных сетей. Моделирование и дешифровка подобных игр апеллируют, с одной стороны, к рефлексии над языковыми фактами в све-

те их собственно лингвистической квалификации, с другой стороны, к метакомментарию, преднамеренно (парадоксально) вписывающему прототип в иную систему координат. Создание в интернет-коммуникации особой смеховой субкультуры, предметом которой становится остроумная ассоциативная отсылка к метаязыку лингвистики, позволяет особо выделить в качестве продуктов языковой игры такую их разновидность, как «метаязыковая игра» [Гридина, Талашманов 2019: 32].

Одним из популярных жанров сети Интернет, в котором используются метаязыковые игры, является **мем** — мнемическая единица передачи культурно значимой информации о каком-либо объекте (в том числе метаязыке лингвистики) в комической форме, которая чаще всего имеет креолизированный характер. Первая (вербальная) часть — короткий словесный комментарий ко второй (невербальной) части, представленной фотографией, рисунком, схемой, символом и т. п. В нашем случае это «соотношение невербального ряда с метаязыковым прототипом» [Гридина, Талашманов 2019: 33].

Психолингвистический подход к исследованию игровых кодов в свете их продуцирования и считывания предполагает экспериментальную верификацию в опоре на показания обыденного языкового сознания респондентов.

Экспериментальной гипотезой явилось предположение о том, что способность к считыванию и порождению метаязыковых игр может свидетельствовать о разном уровне рефлексии респондентов над прототипом и лингвокреативном потенциале конкретной личности. В свете сказанного продуктивной представляется выборка респондентов, обладающих специализированным («углубленным») знанием в области языковедческой теории и в то же время являющихся активными интернет-пользователями, включенными в процесс игровой коммуникации, ориентированной на широкую аудиторию. В эксперименте приняли участие студенты-магистранты Института филологии и межкультурной коммуникации Уральского государственного университета, обучающиеся по специальности «Психолингвистические технологии в обучении русскому языку» (в количестве 15 человек).

Для стимуляции рефлексии респондентов над содержанием метаязыковых игр, функционирующих в интернете (преимущественно в жанре мема), в качестве экспериментальных процедур были использованы адаптированные к целям исследования психолингвистические методики: завершение/

дополнение текста и заполнение текстовых лакун; объяснительный комментарий (толкование) и продуцирование метаязыковых мемов по предложенному образцу (как диагностический ресурс, позволяющий оценить лингвокреативные способности респондентов к декодированию и порождению метаязыковых игр по критериям беглости, гибкости, оригинальности).

В зависимости от выраженности этих критериев в ответах респондентов выделены три уровня считывания и тиражирования метаязыковых игр: 1) *высокий* — полностью опознан, «восстановлен» лежащий в основе мема лингвистический прецедент, предложено в виде собственного словесного комментария несколько версий интерпретации игры, в том числе версия, совпадающая с авторским замыслом; учтена функция невербального компонента мема; в случае тиражирования игрового прецедента воспроизведен конструктивный принцип его моделирования при новой интерпретации или использовании респондентом других лингвистических прецедентов; 2) *средний* уровень — считываемость смысла игры через отсылку к формальной структуре лежащего в ее основе прототипа, без учета ассоциаций, создающих глубинный смысловой план восприятия мема; словесная интерпретация апеллирует только к «восстановлению» прототипа или выражена приведением примеров аналогичных игр; не всегда осмыслена связь опознанного лингвистического прецедента с визуальной частью мема и наоборот, смысл прототипа трактуется в опоре только на визуальный ряд (без учета перекодировки его исходного лингвистического смысла); проявляется неспособность респондента к продуцированию собственного мема по заданному образцу; 3) «нулевой» уровень восприятия метаязыковых игр обнаруживает неспособность респондента считать лингвистический прецедент или проявляется в буквальном его толковании.

Экспериментальным материалом послужили метаязыковые мемы, стихи и высказывания популярной в Сети группы «Филологическая дева».

В первом задании респондентам были предложены стихотворный мем, в котором в качестве метаязыкового прототипа обыгрываются названия падежей, интерпретированные на основе их мотивационной формы и вписанные в некий типовой сюжет развития любовной связи между юношей и девушкой (имплицитно «ёрническое непризнание» ухажёром ответственности за последствия такой связи — «рождение ребенка»).

День был именительный, Вечер был творительный, Я ей предложительный, А она мне дательный, Разве я винительный, Что она родительный?

Данный игровой текст имитирует частушечный канон как своеобразную форму эвфемизации темы сексуальных отношений. Ср.: «Русский фольклор, как и фольклор других народов, невозможно представить без пласта текстов эротического и obscenного (непристойного) содержания» [Топорков 1995: 5]. В структуре стихотворения термин *именительный*, актуализируя представление о начальной форме слова, выражает смысл начала отношений («в данном случае намерение пригласить девушку на вечернее свидание»), *творительный* (мотивированный глаголом *творить*) маркирует тему «исполнения желаемого»; соответственно *предложительный* (трансформация названия *предложного* падежа) ассоциируется с *предложить* (имплицитно в тексте мема смысл «заняться сексом», ср. выражение «предложение руки и сердца» как намерение вступить с объектом любви в законный брак); *дательный* актуализирует значение мотиватора *дать* в эвфемистическом смысле, наведенном развиваемым сюжетом; *винительный* ассоциируется с *вина* (ср. отождествление нестандартной синтаксической структуры «разве я винительный?» с грамматически «правильной» фразой «разве я виноват?»), *родительный* коррелирует со значением «рождение ребенка» (ср. отождествление ...она родительный с ...она родила).

В эксперименте по заполнению текстовых лакун (пропущенных прилагательных) испытуемые ориентировались на описанную выше затекстовую пресуппозицию. Заданная мемом семантика названий падежей была считана всеми респондентами, что свидетельствует о «прозрачности» метаязыковой игры в плане ее адресации носителю обыденного языкового сознания (обыгрываемый метаязыковой прототип входит в объем знаний школьной программы по русскому языку). Эффект языковой игры смоделирован с использованием принципов «ассоциативной выводимости» (новой ситуативной мотивации специальных терминов), «ассоциативного отождествления» (эвфемистической замены прямого наименования, характеризующего соответствующий поворот сюжета) и «ассоциативного наложения» (соотнесения эксплицируемого, поверхностного, и имплицитного смысла мема). Вместе с тем некоторые респонденты при выполнении задания предложили собственные версии «расстановки» пропущенных прилагательных.

тельных, не совпадающие с оригиналом, а также дающие возможность иной нюансировки содержания полученного текста.

Во втором задании от испытуемых требовалось вставить пропущенное прилагательное в следующее предложение: «Весь мир — **звуковая оболочка**, а ты в ней (**редуцированный**) звук».

Прототипом данной метаязыковой игры выступает единица фонетического уровня: *редуцированный звук* как «менее четко артикулируемый в потоке речи, потерявший в долготе, силе или качестве звучания (находящийся в безударной позиции гласный)». Редуцированными также назывались *утраченные* в процессе исторического развития языка «сверхкороткие гласные», обозначающиеся буквами Ъ (ерь) и Ы (ер) и противопоставлявшиеся гласным полного образования. И в современном, и в историческом наполнении этого лингвистического термина присутствует характеристика «сокращенности» и «нечеткости» звучания.

В структуре приведенного интернет-мема данный лингвистический термин, будучи «вписанным» в трансформированную прецедентную фразу Уильяма Шекспира «Весь мир — театр, а люди в нём актёры» (ср. весь мир — **звуковая оболочка** ... **а ты в нём редуцированный звук**), приобретает переносный смысл «малозначимый человек, не имеющий и не оказывающий большого влияния на кого-либо или на что-либо». Обыгрывание прямого и переносного смысла термина создает эффект ассоциативного наложения (признак «редуцированности» выступает и как характеристика ничтожности обычного человека перед лицом мироздания, и как ироническая оценка «мизерного масштаба» несостоявшейся личности). Мем в иронической форме апеллирует, с одной стороны, к социальной значимости личности, с другой — к самооценке адресата.

Отметим, что подобные метаязыковые игры, эксплуатирующие прием трансформации распространенной прецедентной фразы Шекспира, весьма популярны в сети Интернет, при этом в качестве игровых прототипов эксплуатируются лингвистические знания из школьного «репертуара» изучения русского языка, известные самой широкой аудитории пользователей Сети. Ср.: *Весь мир — ЖИ-ШИ, а ты в нём „Ы“* (обыгрывается правило «**ЖИ-ШИ пиши с И**», соответственно мем содержит намек на необразованность как «изъян», ущербность языковой личности, или, наоборот, это девиз эпатажного неподчинения «никаким» правилам); «Весь мир — русский язык, а ты в нём **ихний**» (прототип — типичная ошибка про-

сторечного употребления формы местоимения **их**, содержащая импликацию «невежественный человек, в силу своей необразованности неспособный к постижению словесно выраженной мысли о сущности мира, подобно иностранцу, не владеющему русским языком»); «Весь мир — урок русского языка, а ты в нём **страдательное причастие**» (обыгрывается специальное значение термина и связь с прямым значением глагола *страдать*). Тиражирование представленной игровой модели в сети Интернет породило и целый ряд мемов, не имеющих метаязыкового лингвистического прототипа, например: *Весь мир театр — а ты в нём гардеробщица* (ср. прецедентное высказывание «*театр начинается с вешалки*»); *Весь мир — трамвай, а ты в нём Берлиоз* (отсылка к эпизоду из романа М. Булгакова «Мастер и Маргарита»); *Весь мир — инквизиция, а ты в нём еретик*... и др.

В предложенном респондентам тексте с пропуском прилагательного **редуцированный** (звук) только четыре респондента из пятнадцати сумели считать (восстановить) лингвистический прецедент, обыгрываемый в оригинальном тексте. Однако не менее интересным и свидетельствующим о считанности смысла метаязыкового мема является предложенный двумя респондентами вариант «**глухой**» звук (согласный звук, произносимый без голоса, точнее «состоящий из одного шума» в отличие от звонких согласных, в которых шум преобладает над голосом, и гласных, состоящих из одного голоса). Подобная замена вполне коррелирует с заданным переносным смыслом «нереализованности» и «незначимости» по отношению к характеристике человека. Кроме того, прилагательное *глухой*, будучи многозначным, в данном контексте содержит потенциальную актуализацию переносного значения «нелюбознательный», «равнодушный», «неотзывчивый», «замкнутый в самом себе», «закрытый» (ср. *глух* ко всему, что происходит в мире). К варианту обыгрывания метаязыкового прототипа при восстановлении пропущенного прилагательного, безусловно, можно отнести и реакцию «**огублённый**» звук (= лабиализованный гласный звук, в образовании которого принимают участие губы; таких звуков в русском языке всего два: [o] и [y]). В данной лингвистической характеристике представлен параметр противопоставленности закрытых (огублённого) и открытых (неогублённого) гласных звуков, что становится основанием переносного использования специального термина для характеристики человека по параметру «ограниченности, нереализованности, отсут-

ствия стремления к саморазвитию».

Соотносится с оригинальным смыслом мема и заполнение текстовой лакуны прилагательным, входящим в состав идиомы *пустой звук* — «то, что воспринимается кем-л. как лишенное всякого смысла, значения или как не заслуживающее внимания» [Фразеологический словарь... 1986: 172]. Респонденты (4 человека) в данном случае используют уже готовый (автоматически подсказываемый) метафорический код языковой игры с лингвистическим прецедентом, применяемым в данном случае к характеристике человека.

В несколько ином ключе представляет смысл мема единичная реакция **«индивидуальный»** (выделяющийся из ряда других), не опирающаяся на метаязыковой лингвистический комментарий (не связанный с описанием параметров физиолого-акустической характеристики конкретного звука). В данном случае прилагательное метафорически манифестирует значение уникальности личности, не желающей подчиняться общественному канону, не исключая при этом и отрицательную оценку такой «индивидуальности» субъекта.

В третьем задании от респондентов требовалось расшифровать смысл мема в форме рисунка, на котором были изображены «антропоморфизированные» знаки препинания — точка с запятой, обменивающиеся рукопожатием.

Данный мем не сопровождается вербальным комментарием, в визуализированной форме отсылая к лингвистическому прецеденту — правилам употребления пунктуационного знака «точка с запятой». На то, что это именно сложный знак, а не раздельное, самостоятельное употребление его составляющих, указывает изображенная на рисунке ситуация «рукопожатия».

Респонденты-филологи, безусловно, считали этот посыл, предложив шуточные версии дешифровки мема в опоре на лингвистические знания о синтаксической организации речи и ее пунктуационном оформлении. Часть полученных комментариев (и подписей к рисунку) связана с употреблением данных знаков препинания в бессюжных сложных предложениях (БСП), так как именно в этом типе сложного предложения функционирует знак «точка с запятой», когда части БСП распространены или отдалены по смыслу. Ср., например, следующие подписи к рисунку: **«Пойдём в БСП!»**, **«Точка предлагает запятой сотрудничать в БСП»**. В одном из комментариев в стилизованном виде (как сказочная «концовка») обыгрывается отделительная функция данного пунктуационного знака в распространенном

сложном предложении (СП): **С тех пор точка с запятой СП пополам ломать стали**. Характер изображения точки с запятой в виде маленьких человечков порождает игровой комментарий, представляющий сведения о данном знаке препинания в олицетворенном ключе, что способствует вписыванию заданного прототипа в разные сюжеты. Ср. своеобразный зачин сюжета о потенциальных приключениях точки с запятой, которым стало скучно в школьном учебнике: **Точка и запятая покинули этот учебник в поисках более интересных впечатлений**. Еще одна интересная версия, касающаяся особенностей функционирования точки с запятой, представлена следующей репликой «от лица» данного знака препинания: **Пойдём в роман Толстого? Когда мы вместе, мы нигде больше и не нужны...** Действительно, точка с запятой весьма характерный знак для произведений Л. Н. Толстого, сложная синтаксическая организация произведений которого является своеобразной визитной карточкой его идиостиля. Именно поэтому «точка с запятой» **отправляются** в усложненный толстовский синтаксис, «только там их и примут». Данный комментарий содержит намек на «упрощенность» синтаксиса современной речи, причем не только устной, но письменной. Точка с запятой — признак «развернутой» (интеллектуальной) речи, и, без сомнения, этот знак практически «не востребован» в коммуникативных практиках интернет-общения. Предсказуемым комментарием к приведенному рисунку оказывается моделирование диалоговой ситуации, в которой происходит игровое перекодирование лингвистического метаязыка. Приведем один пример: **Запятая: — Привет, точка! Давай дружить! Точка: — Давай, только зачем я тебе? Ты такая неостановимая, а я люблю завершенность. Запятая: — Когда я не смогу прийти вовремя, подмени меня**».

Языковая игра метафорически подчеркивает функциональные различия точки (маркирующей законченность фразы) и запятой (предполагающей незавершенность высказывания) как самостоятельных знаков препинания при оформлении мысли в письменной речи (ср. прямой и переносный смысл выражений «поставить точку», «вовремя поставить точку»). При этом исходный прецедент, закодированный рисунком (точка с запятой как особый знак препинания в сложном предложении), оказывается не считанным (или намеренно проигнорированным).

В четвертом задании испытуемым предлагалось придумать скороговорки, состоящие из лингвистических терминов,

с опорой на предъявленный образец. Таким образом послужил метаязыковой мем «*палатализировали, палатализировали, да не выпалатализировали*», сопровождаемый видеорядом (изображением профиля британской писательницы Вирджинии Вульф как символом группы «Филологическая дева»). В основе данного мема, созданного по аналогии с известной фразой «*корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали*», лежит лингвистический термин *палатализация* (смягчение согласных путем дополнительной артикуляции — приближения средней части спинки языка к твердому нёбу») и непосредственно и опосредованно мотивированные данным словом глаголы, осложняющие своей структурой и без того сложную в фонетическом плане звуковую оболочку слова. Специалисту-филологу небезразличен и тот факт, что произношение мягких согласных требует больших артикуляционных усилий, чем произношение твердых звуков. Очевидно, этот имплицитный смысл может быть источником осмысления фразы как иронической констатации неудачи в каком-то деле, несмотря на затраченные усилия (ср. типовую пресуппозицию недостижения цели, лежащую в основе скороговорок, построенных по модели «*корабли лавировали...*»). Создание подобных скороговорок в то же время является игровой провокацией, побуждающей адресата преодолеть «лингвистический барьер» труднопроизносимости фразы при ее многократном и беглом повторении. Использование в качестве материала для игровых скороговорок метаязыка лингвистики вполне продуктивно.

Все испытываемые обнаружили полную считываемость механизма образования прототипической игры при составлении собственных скороговорок. В качестве средств создания скороговорки респондентами были использованы лингвистические термины, характеризующие разного рода фонетические, словообразовательные, синтаксические процессы (*лабиализация, вербализация, парцелляция*), а также собственно метаязыковые процедуры описания (фиксации) языковых явлений (*транскрибирование* и т. п.). Ср. созданные респондентами скороговорки: «*лабиализировали, лабиализировали да не вылабиализировали*»; «*вербализовали, вербализовали да не вывербализовали*»; «*транскрибировали, транскрибировали да не вытранскрибировали*»; «*парцеллировали, парцеллировали да не выпарцеллировали*». Приведенные примеры в полной мере соответствуют заданному образцу. Отметим, однако, тот факт, что в ходе выполнения задания участники эксперимен-

та предлагали и собственные креативные версии конструирования скороговорок на базе терминологической лексики: например, *числа числительными исчисляются*. Кроме того, в экспериментальной выборке представлены контаминационные (гибридные) варианты создания скороговорок: *лабиализировали лабиализированный да не вылабиализировали, получился не лабиализованный да недолабиализованный*. В плане оригинальности предложенных респондентами скороговорок выделим пример, в котором наряду с традиционным приемом усложнения словообразовательной структуры производных глаголов («наращивания» приставок) креативно обыгрывается созвучие неродственных слов. Ср.: *Вербалика вербовала, вербовала ... да не перевывербовала*. Термин «вербалика» (совокупность средств словесной коммуникации) в данном контексте антропоморфизмуется и приобретает дополнительный смысловой оттенок, наведенный ложноэтимологическим сближением с глаголом «вербовать»: собственно семантический план игровой скороговорки содержит идею большой воздевающей силы слова, которое, к сожалению, не всегда и не всеми бывает услышано. В метафорическом смысле сам язык «вербует», «берет под контроль» своих носителей (вспомним в этой связи актуальную для филологов идею В. фон Гумбольдта о языке как выражении «народного духа»). Безусловно, это лишь потенциальный ресурс интерпретации игрового кода, рассчитанный не только на рефлексию носителя специального лингвистического знания, но и на способность к его творческой переработке.

В пятом задании респондентам предлагалось интерпретировать метаязыковой мем из арсенала изощренных лингвистических шуток, придумываемых для пользователей Сети группой «Филологическая дева» (текст сопровождается символическим логотипом с профилем Вирджинии Вульф). После выполнения данного задания респонденты должны были самостоятельно создать подобные игры.

Вербальный ряд мема, представленный окказионализмами **ЩЕРБЬ** и **РОЗЕНТАЛЬ** на фоне описанного выше логотипа, содержит в себе двойное игровое кодирование: дешифровка этих слов требует 1) идентификации игром с фамилиями известных лингвистов (Л. В. Щерба и Д. Э. Розенталь); 2) идентификации игром с грамматической словоформой 2 л. ед. ч. глаголов повелительного наклонения (ср., например, аналоги словоформ с теми же конечными согласными в основе: *грабь* — от *грабить*; *причаль* — от

причалить). Метаязыковой прототип игры — сам механизм образования форм повелительного наклонения — задан в экспериментальном ключе. Не случайной в этом смысле является отсылка к имени Л. В. Щербы, провозгласившего ценность лингвистического эксперимента в обнаружении языковых закономерностей (ср. его знаменитую фразу про *глокую куздру...*), и Д. Э. Розенталя как авторитетного автора справочников, описывающих правила пунктуации и орфографии русского языка. Словоформы ЩЕРБЬ и РОЗЕНТАЛЬ, казалось бы, не соотносительны по своей направленности (творческое отношение к языку не предполагает регламентации). Однако синтез этих отономастических новообразований имплицитно означает призыва к «языковому эксперименту как игре по собственным правилам», расширяющим горизонты нормы.

Данный мем дает эмоциональный импульс к речетворчеству, о чем свидетельствует, в частности, один из вариантов его трансформации респондентом: *Жги! Щербы! Розенталь!* Включение в состав игрового слогана узуального императива свидетельствует, кроме того, о считанности способа образования окказиональных словоформ. Большинство респондентов было указано, что мем основан на имитации формы глаголов повелительного наклонения. Не смогли квалифицировать заданный в меме грамматический статус игры три человека, предположив, что *щербь* — это существительное ж. р. 3-го склонения (что, кстати, вполне соответствует потенциальному восприятию данного окказионализма). При интерпретации приведенных словоформ респондентами был «опознан» и мотивационный код их образования (производность от личных имен собственных), что, в частности, проявилось в создании испытуемыми аналогичных окказиональных словоформ от фамилий известных лингвистов. Всплывали ассоциации с именами авторов словарей русского языка (В. И. Даля, С. И. Ожегова), получающими в игровом контексте «значение» императивной формы глагола: *дадь, ожеговь словарь* (само название жанра — *словарь* — также переводится в разряд окказиональных «глагольных форм» повелительного наклонения в значении «создавай словари»). Два респондента образовали окказиональную форму *кронгаузь* (от имени М. А. Кронгауза, автора нашумевшей книги «Язык на грани нервного срыва», которая непосредственно касается причин нарушения нормы в разных практиках современной речи). Ожидаемыми в группе респондентов-филологов оказались единичные игровые реакции типа *зум-*

больдь, соссюрь, матезиусь, шахматовь, востоковь, связанные с именами таких выдающихся языковедов, как В. фон Гумбольдт, Ф. де Соссюр, В. Матезиус, А. А. Шахматов, А. Х. Востоков. Несомненно, этот слой игрем коррелирует со специальными знаниями участников эксперимента.

В плане проявления метаязыковой рефлексии при восприятии (анализе) игрем ЩЕРБЬ и РОЗЕНТАЛЬ показательна реконструкция респондентами самого процесса создания этих слов, в котором восстанавливаются «пропущенные» звенья словообразовательной цепочки: *Щерба* — **щербить* (потенциальный глагол, от которого по правилам грамматики должна быть образована форма повелительного наклонения *щербь*); ср.: *Розенталь* — **розенталить* как окказионализм, от которого образована омонимичная исходному имени собственному словоформа повелительного наклонения. Заметим, что процесс порождения данной игры вряд ли был таким «неэкономным», скорее всего, конструктивным принципом ее создания явилось намеренное ассоциативное отождествление фамилии с формами императива по структурному сходству. Один из респондентов указал на некоторые постоянные морфологические признаки «реконструированного» окказионального глагола (*щербить* — глагол несовершенного вида, второго спряжения, непереходный, невозвратный).

Отметим вариант лингвокреативного развертывания рефлексии над игровым словом *щербь* в виде аллюзии на искусственную фразу Л. В. Щербы «*Глокая куздра штеко будланула бокра и курдячит бокрёнка*», ср. созданные респондентами «глагольные» словоформы от некоторых квазилексем, входящих в данную фразу: *глокь, куздрь, штекь*. В основе данных новообразований лежит формальная аналогия.

В шестом задании, как и в предыдущем, испытуемым предлагалось интерпретировать метаязыковой мем «*страсть не переносится*», в котором креативно обыгрывается правило нечленности односложных слов, перенос части которых на новую строку невозможен (запрещен).

Специальное значение глагола, выводимое при актуализации лингвистического смысла фразы, накладывается на переносный смысл многозначного слова, обусловленный связью с существительным *страсть* как обозначением сильного чувства, которое не каждому дано *перенести* (испытать, пережить) и которое нельзя насильно внушить кому-нибудь. Для декодирования мема необходимо отвлечься от лексического значения слова «страсть» и переключить оптику

восприятия лексемы на ее слоговую структуру.

Заданный данным метаязыковым мемом код был считан всеми респондентами. При его интерпретации указывалась имплицитная игрой недопустимость переноса односложных слов. Отмечалось также, что первоначально фраза воспринимается как «невозможность перенести высокий накал страсти» и только затем как собственно процедура членения и переноса слова на другую строку.

В собственных примерах обыгрывания респондентами безличного глагола **переносится** была «востребована» его многозначность в свете ситуативных пресуппозиций, актуальных для студенческой аудитории. Ср., например: **Страсть не переносится, а пары переносятся ежедневно** (имплицитруется смысл перенесения времени проведения пары и «ежедневное присутствие на учебных занятиях (парах) как испытание для студента»). Представляется остроумным следующий придуманный респондентом метаязыковой мем: **«Страсть не переносится, ложь не переносится, правильно: не «ложь», а «клади»!** Ср. расхожую дидактическую максиму: *нужно говорить не ложить, а класть*. К частотным речевым ошибкам относятся и ненормативные формы императива *положь, ложь*. Эффект языковой игры смоделирован в данном случае по принципу ассоциативной провокации, когда первая часть фразы *ложь не переносится* воспринимается как неприятие лжи, а вторая часть фразы переводит ее смысл в лингвистический план, дискредитируя распространенную в просторечии речевую ошибку.

Результаты эксперимента показывают, что в большинстве случаев рефлексия респондентов над содержанием метаязыковых игрем опирается на специальное и/или эмпирическое знание о языке, выступая как лингвокреативный ресурс декодирования и тиражирования (трансформации, интерпретации) такого рода игрем применительно к разным ситуациям речи. Это значит, что игровой метаязык может выступать естественным элементом общения как в сети Интернет, так и в сфере научной коммуникации и в обыденных речевых практиках. Полное или частичное считывание метаязыкового прототипа выступает как некий синтез представлений о языке в проекции на сферу социальных и межличностных отношений.

Таким образом, негласный «закон» необязательности нормы, обнаруживающий себя в многочисленных жанровых формах обмена информацией в интернет-пространстве, тем не менее в случае языковой игры не отменяет **осознания** пользова-

телями (адресантом и адресатом сообщения) самого факта отклонения от языкового канона как его **преднамеренного** нарушения (см.: [Гридина 2014; Гридина, Коновалова 2019]. Креативный посыл продуцирования «игремы» (термин наш. — Т. Г.) связан не только и не столько со свободным отношением к кодифицированной норме (в том числе с «игнорированием» ее), сколько с самореализацией личности в вариативном регистре языковых возможностей.

Специальные и практические знания о языке в равной степени могут быть актуализированы в процессе продуцирования и восприятия метаязыковой игремы. Интернет-пользователи весьма разнородны и по своему образовательному, и по возрастному, и по социальному статусу, что соответственно может влиять на уровень их собственно лингвистической компетенции и способности к порождению и декодированию метаязыковых игрем. В то же время любая игра предполагает разные уровни ее восприятия. Иначе говоря, каждая игра «находит» своего адресата, в том числе и метаязыковая. При этом метаязык лингвистики перекодируется в игре в русло совсем иной («нелингвистической») проблематики.

Моделирование восприятия метаязыкового прототипа осуществляется в соответствии с такими «конструктивными принципами языковой игры, как ассоциативная интеграция, ассоциативная идентификация, ассоциативное наложение, ассоциативная выводимость, ассоциативная провокация» [Гридина 1996].

Исходя из того факта, что процессы речепорождения и речевосприятия в известной степени взаимнообратимы («отзеркаливают» друг друга как перспектива вербального воплощения некой информации и ретроспектива ее осмысления адресатом в соответствии с заданным кодом сообщения), дешифровка метаязыковой игремы должна осуществляться как «раскручивание» ассоциативного процесса в обратном направлении — от реакции (содержащей игровую импликацию) к стимулу (в нашем случае — к собственно метаязыковой составляющей игремы). Собственно от «опознания» этого метаязыкового прототипа и выведения механизма его перекодирования (приема, средства его трансформации, создающего эффект языковой игры) зависит глубина считывания игремы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алимова, Г. В. Проблема креативности языковой личности / Г. В. Алимова. — Текст : непосредственный // Обыденное метаязыковое сознание и наивная лингвистика. — Кемерово ; Барнаул, 2008. — С. 169—174.
2. Голев, Н. Д. Обыденное метаязыковое сознание как онто-

логический и гносеологический феномен (к поискам «лингво-гносеологем») / Н. Д. Голев. — Текст : непосредственный // Обыденное метаязыковое сознание: онтологические и гносеологические аспекты. — Кемерово ; Барнаул, 2009. — Ч. 1. — С. 7–40.

3. Гридина, Т. А. Экспериментальный ресурс диагностики и тренинга вербальной креативности / Т. А. Гридина. — Текст : непосредственный // Филологический класс. — 2014. — № 2 (36). — С. 30–35.

4. Гридина, Т. А. Психологическая реальность значения и ассоциативная стратегия языковой игры / Т. А. Гридина. — Текст : непосредственный // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. — 2006. — № 4. — С. 11–24.

5. Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество : моногр. / Т. А. Гридина ; Урал. гос. пед. ун-т. — Екатеринбург, 1996. — Текст : непосредственный.

6. Гридина, Т. А. Речежанровый потенциал языковой игры в художественной литературе для детей / Т. А. Гридина. — Текст : непосредственный // Филологический класс. — 2020. — № 1 (59). — С. 73–85.

7. Гридина, Т. А. Ассоциативные проекции слова в игровом медиатексте / Т. А. Гридина, Н. И. Коновалова. — Текст : непосредственный // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. — 2019. — № 17. — С. 73–93.

8. Гридина, Т. А. Проективная активность личности в речевой деятельности / Т. А. Гридина, А. Э. Пятинин. — Текст : непосредственный // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. — 2003. — № 1. — С. 5–14.

9. Гридина, Т. А. Языковая игра в современной интернет-коммуникации: метаязыковой аспект / Т. А. Гридина, С. С. Талашманов. — DOI 10.26170/pl19-03-03. — Текст : непосредственный // Политическая лингвистика. — 2019. — № 3 (75). — С. 31–37.

T. A. Gridina

Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia

ORCID ID: — 

S. S. Talashmanov

Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia

ORCID ID: — 

 **E-mail:** tatyana_gridina@mail.ru.

10. Коновалова, Н. И. Традиционная народная культура в зеркале языка / Н. И. Коновалова. — Текст : непосредственный // Филологический класс. — 2012. — № 3 (29). — С. 5–11.

11. Милославский, И. Г. Сознательный выбор языковых единиц в процессе продуктивной речевой деятельности на русском языке / И. Г. Милославский. — Текст : непосредственный // Русский язык в школе. — 2010. — № 2. — С. 24–30.

12. Мечковская, Н. Б. Естественный язык и метаязыковая рефлексия в век Интернета / Н. Б. Мечковская. — Текст : непосредственный // Русский язык в научном освещении. — 2006. — № 2. — С. 165–185.

13. Ремчукова, Е. Н. Массовый лингвокреатив: преодоление стандарта / Е. Н. Ремчукова. — Текст : непосредственный // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. — 2013. — № 2. — С. 83–89.

14. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. — Санкт-Петербург, 1999. — Текст : непосредственный.

15. Топорков, А. Л. Эротика в русском фольклоре / А. Л. Топорков. — Текст : непосредственный // Русский эротический фольклор. Песни. Обряды и обрядовый фольклор. Народный театр. Заговоры. Загадки. Частушки. — Москва, 1995.

16. Шмелёва, Т. В. Языковая рефлексия / Т. В. Шмелёва. — Текст : непосредственный // Теоретические и прикладные аспекты речевого общения. — 1999. — Вып. 1 (8). — С. 108–110.

17. Шумарина, М. Р. Грамматика в обыденном метаязыковом сознании / М. Р. Шумарина. — Текст : непосредственный // Русский язык в школе. — 2009. — № 10. — С. 69–73.

18. Филологическая дева // ВКонтакте. — URL: https://vk.com/ph_maiden. — Текст. Изображение : электронные.

19. Фразеологический словарь / под ред. А. И. Молотова. — Москва, 1986. — Текст : непосредственный.

The Metalinguistic Meme: Linguocreative Mechanisms of Generation and Perception

ABSTRACT. *The article deals with the specificity of game memes as a manifestation of the humorous subculture of internet communication which appeals to the metalanguage of linguistics. The meme is a mnemonic unit of transfer of culturally significant information about an object (and specifically the metalanguage of linguistics) in a comic form, which not infrequently has a creolized nature. The first (verbal) part is a short verbal comment on the second (non-verbal) part presented in the form of a photo, drawing, scheme, symbol, etc. Modeling and decoding of metalinguistic gamemes appeal, on the one hand, to the reflection on linguistic facts in the light of their linguistic qualification proper, and, on the other hand, to the metacommentary, purposefully (paradoxically) including the prototype into a different coordinate system (of problems urgent for the Internet users). The article analyzes the results of a psycholinguistic experiment in generation and perception of metalinguistic gamemes. The following psycholinguistic techniques adapted to the aims of the study were used as experimental procedures: text completion and filling in text lacunas; explanatory commentary (interpretation) and production of metalinguistic memes on a suggested pattern (a diagnostic resource giving an opportunity to evaluate the linguocreative skills of respondents to decode and generate metalinguistic gamemes). The experiment was carried out on the material of the metalinguistic memes, poems and words of the group Philological Maiden, popular among Internet users. The users of the global net are heterogeneous in education, age and social background, which may influence the level of their purely linguistic competence to generate and decode metalinguistic gamemes.*

KEYWORDS: *language game; metalinguistic reflection; metalinguistic gamemes; linguocreativity; linguistic personality; memes.*

AUTHOR'S INFORMATION: *Gridina Tat'yana Aleksandrovna, Doctor of Philology, Professor, Head of Department of General Linguistics and Russian, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.*

AUTHOR'S INFORMATION: *Talashmanov Sergey Sergeevich, Master's Degree Student, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.*

FOR CITATION: *Gridina, T. A. The Metalinguistic Meme: Linguocreative Mechanisms of Generation and Perception / T. A. Gridina, S. S. Talashmanov // Political Linguistics. — 2020. — No 2 (80). — P. 134-143. —*

REFERENCES

1. Alimova, G. V. The Problem of Creativity of a Linguistic Personality / G. V. Alimova. — Text : unmediated // Ordinary Metalanguage Consciousness and Naive Linguistics. — Kemerovo ; Barnaul, 2008. — P. 169–174. [Problema kreativnosti yazykovoy lichnosti / G. V. Alimova. — Tekst : neposredstvennyy // Obyednoe metazykovoe soznanie i naivnaya lingvistika. — Kemerovo ; Barnaul, 2008. — S. 169–174]. — (In Rus.)
2. Golev, N. D. Ordinary Meta-language Consciousness as an Ontological and Epistemological Phenomenon (to the Search for "Linguistic Epistemology") / N. D. Golev. — Text : unmediated // Ordinary Metalanguage Consciousness: Ontological and Epistemological Aspects. — Kemerovo ; Barnaul, 2009. — Part 1. — P. 7–40. [Obyednoe metazykovoe soznanie kak ontologicheskii i gnoseologicheskii fenomen (k poiskam «lingvognoseologem») / N. D. Golev. — Tekst : neposredstvennyy // Obyednoe metazykovoe soznanie: ontologicheskie i gnoseologicheskie aspekty. — Kemerovo ; Barnaul, 2009. — Ch. 1. — S. 7–40]. — (In Rus.)
3. Gridina, T. A. Experimental Resource for the Diagnosis and Training of Verbal Creativity / T. A. Gridina. — Text : unmediated // Philological Class. — 2014. — No. 2 (36). — P. 30–35. [Eksperimental'nyy resurs diagnostiki i treninga verbal'noy kreativnosti / T. A. Gridina. — Tekst : neposredstvennyy // Filologicheskii klass. — 2014. — № 2 (36). — S. 30–35]. — (In Rus.)
4. Gridina, T. A. Psychological Reality of Meaning and Associative Strategy of a Language Game / T. A. Gridina. — Text : unmediated // Psycholinguistic Aspects of the Study of Speech Activity. — 2006. — No. 4. — P. 11–24. [Psikhologicheskaya real'nost' znacheniya i assotsiativnaya strategiya yazykovoy igry / T. A. Gridina. — Tekst : neposredstvennyy // Psikholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoy deyatel'nosti. — 2006. — № 4. — S. 11–24]. — (In Rus.)
5. Gridina, T. A. Language Game: Stereotype and Creativity : monograph. / T. A. Gridina ; Ural State Ped. Univ. — Ekaterinburg, 1996. — Text : unmediated. [Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo : monogr. / T. A. Gridina ; Ural. gos. ped. un-t. — Ekaterinburg, 1996. — Tekst : neposredstvennyy]. — (In Rus.)
6. Gridina, T. A. The Genre Potential of the Language Game in Fiction for Children / T. A. Gridina. — Text : unmediated // Philological Class. — 2020. — No. 1 (59). — P. 73–85. [Rechezhanovyy potentsial yazykovoy igry v khudozhestvennoy literature dlya detey / T. A. Gridina. — Tekst : neposredstvennyy // Filologicheskii klass. — 2020. — № 1 (59). — S. 73–85]. — (In Rus.)
7. Gridina, T. A. Associative Projection of the Word in the Game Media Text / T. A. Gridina, N. I. Konovalova. — Text : unmediated // Psycholinguistic Aspects of the Study of Speech Activity. — 2019. — No. 17. — P. 73–93. [Assotsiativnye proektsii slova v igrovom mediatekste / T. A. Gridina, N. I. Konovalova. — Tekst : neposredstvennyy // Psikholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoy deyatel'nosti. — 2019. — № 17. — S. 73–93]. — (In Rus.)
8. Gridina, T. A. Projective Activity of Personality in Speech Activity / T. A. Gridina, A. E. Pyatinin. — Text : unmediated // Psycholinguistic Aspects of the Study of Speech Activity. — 2003. — No. 1. — P. 5–14. [Proektivnaya aktivnost' lichnosti v rechevoy deyatel'nosti / T. A. Gridina, A. E. Pyatinin. — Tekst : neposredstvennyy // Psikholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoy deyatel'nosti. — 2003. — № 1. — S. 5–14]. — (In Rus.)
9. Gridina, T. A. Language Game in Modern Internet Communication: Metalanguage Aspect / T. A. Gridina, S. S. Talashmanov. — DOI 10.26170 / pl19-03-03. — Text : unmediated // Political Linguistics. — 2019. — No. 3 (75). — P. 31–37. [Yazykovaya igra v sovremennoy internet-kommunikatsii: metazykovoy aspekt / T. A. Gridina, S. S. Talashmanov. — DOI 10.26170/pl19-03-03. — Tekst : neposredstvennyy // Politicheskaya lingvistika. — 2019. — № 3 (75). — S. 31–37]. — (In Rus.)
10. Konovalova, N. I. Traditional Folk Culture in the Mirror of the Language / N. I. Konovalova. — Text : unmediated // Philological Class. — 2012. — No. 3 (29). — P. 5–11. [Traditsionnaya narodnaya kul'tura v zerkale yazyka / N. I. Konovalova. — Tekst : neposredstvennyy // Filologicheskii klass. — 2012. — № 3 (29). — S. 5–11]. — (In Rus.)
11. Miloslavskiy, I. G. Conscious Choice of Language Units in the Process of Productive Speech Activity in Russian / I. G. Miloslavsky. — Text : unmediated // Russian at School. — 2010. — No. 2. — P. 24–30. [Soznatel'nyy vybor yazykovykh edinit v protsesse produktivnoy rechevoy deyatel'nosti na russkom yazyke / I. G. Miloslavskiy. — Tekst : neposredstvennyy // Russkiy yazyk v shkole. — 2010. — № 2. — S. 24–30]. — (In Rus.)
12. Mechkovskaya, N. B. Natural Language and Metalanguage Reflection in the Age of the Internet / N. B. Mechkovskaya. — Text : unmediated // Russian Language in Scientific Coverage. — 2006. — No. 2. — P. 165–185. [Estestvennyy yazyk i metazykovaya refleksiya v vek Interneta / N. B. Mechkovskaya. — Tekst : neposredstvennyy // Russkiy yazyk v nauchnom osveshchenii. — 2006. — № 2. — S. 165–185]. — (In Rus.)
13. Remchukova, E. N. Massive Linguistic Creativity: Overcoming the Standard / E. N. Remchukova. — Text : unmediated // Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Language Theory. Semiotics. Semantics. — 2013. — No. 2. — P. 83–89. [Massovyy lingvokreativ: preodolenie standarta / E. N. Remchukova. — Tekst : neposredstvennyy // Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Teoriya yazyka. Semiotika. Semantika. — 2013. — № 2. — S. 83–89]. — (In Rus.)
14. Rubinshteyn, S. L. Fundamentals of General Psychology / S. L. Rubinstein. — St. Petersburg, 1999. — Text : unmediated. [Osnovy obshchey psikhologii / S. L. Rubinshteyn. — Sankt-Peterburg, 1999. — Tekst : neposredstvennyy]. — (In Rus.)
15. Toporkov, A. L. Erotica in Russian Folklore / A. L. Toporkov. — Text : unmediated // Russian Erotic Folklore. Songs. Rites and Ritual Folklore. Folk Theater. Conspiracies. Riddles. Ditties. — Moscow, 1995. [Erotika v russkom fol'klоре / A. L. Toporkov. — Tekst : neposredstvennyy // Russkiy eroticheskiy fol'klор. Pesni. Obryady i obryadovyy fol'klор. Narodnyy teatr. Zagovory. Zagadki. Chastushki. — Moskva, 1995]. — (In Rus.)
16. Shmeleva, T. V. Language Reflection / T. V. Shmeleva. — Text : unmediated // Theoretical and Applied Aspects of Speech Communication. — 1999. — Vol. 18. — P. 108–110. [Yazykovaya refleksiya / T. V. Shmeleva. — Tekst : neposredstvennyy // Teoreticheskie i prikladnye aspekty rechevogo obshcheniya. — 1999. — Vyp. 1 (8). — S. 108–110]. — (In Rus.)
17. Shumarina, M. R. Grammar in the Everyday Metalanguage Consciousness / M. R. Shumarina. — Text : unmediated // Russian at School. — 2009. — No. 10. — P. 69–73. [Grammatika v obyednom metazykovom soznanii / M. R. Shumarina. — Tekst : neposredstvennyy // Russkiy yazyk v shkole. — 2009. — № 10. — S. 69–73]. — (In Rus.)
18. Philological Maiden // VKontakte. [Filologicheskaya deva // VKontakte]. — URL: https://vk.com/ph_maiden. — Text. Image : electronic. — (In Rus.)
19. Phraseological Dictionary / under ed. of A. I. Molotkov. — Moscow, 1986. — Text : unmediated. [Frazheologicheskii slovar' / pod red. A. I. Molotkova. — Moskva, 1986. — Tekst : neposredstvennyy]. — (In Rus.)