

Жанры речи. 2023. Т. 18, № 1 (37). С. 24–35

*Speech Genres*, 2023, vol. 18, no. 1 (37), pp. 24–35

<https://zhanry-rechi.sgu.ru>

<https://doi.org/10.18500/2311-0740-2023-18-1-37-24-35>, EDN: SDIWWS

Научная статья

УДК 811.161.1'27

## На полях типологии речевых жанров: кроссворд

М. М. Халиков

Самарский государственный университет путей сообщения, Россия, 443063, г. Самара,  
ул. Свободы, д. 2В

**Халиков Магомед Магомедович**, доктор филологических наук, профессор, заведующий  
кафедрой лингвистики, [magomed\\_samara@mail.ru](mailto:magomed_samara@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0002-1306-632X>

**Аннотация.** Популярный социокультурный феномен, кроссворд, рассматривается как особый аспект некодифицированной (народной) лингвистики, спонтанной, не обусловленной институциональной интенцией практики рефлексирования людей над языком в референтно-инструментальном поле обыденного сознания. Основная задача публикации – показать, что в дискурсивном формате кроссворда актуализируются фундаментальные знания, понятия и категории из предметно-проблемной области лингвистики слова (лексикологии); жанрово-специфично для этой формы коммуникации отсутствие единой стратегии презентации лингвистических знаний, которые предстают перед адресатом в широком спектре модально-прагматической интонированности – от строго-лексикографической до пародийно-комической. Кроссворд выступает как семиотически многоплановое образование, интегрирующее в своей субстанции разные аспекты онтологии коммуникативно-информационного продукта: визуальное и вербальное, игру и академизм, стандарт и творчество. Многоплановая семиотическая природа кроссворда обуславливает его особое место в типологии текстов и речевых жанров – категорий, в которых воплощается лежащая в основе всякого интеллектуального произведения формообразующая интенция. Это креолизованный (полимодальный, синкретичный) текст с доминированием изобразительной семиотики и функции зрительной репрезентации; в систематике речевых жанров кроссворд занимает периферийное положение – ввиду комбинаторной специфики своей субстанции и многоплановости дискурсивных свойств. При анализе эмпирического материала, извлеченного из двух досугово-специализированных периодических изданий, выявляется обусловленное форматом коммуникации своеобразие актуализации знаний о лингвистической природе слова.

**Ключевые слова:** кроссворд, игра, визуальное, вербальное, дискурсивные стратегии, понятия и категории лексикологии, семантика и прагматика слова

**Благодарности.** Работа выполнена при поддержке Российского фонда фундаментальных исследований (РФФИ), проект № 20-011-00622 «Философия как действие: прагматика текстового поведения».

**Для цитирования:** Халиков М. М. На полях типологии речевых жанров: кроссворд // *Жанры речи*. 2023. Т. 18, № 1 (37). С. 24–35. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2023-18-1-37-24-35>, EDN: SDIWWS

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

## In the margins of the speech genres typology: A crossword puzzle

M. M. Khalikov

Samara State Transport University, 2B Svobody St., Samara 443063, Russia

**Magomed M. Khalikov**, [magomed\\_samara@mail.ru](mailto:magomed_samara@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0002-1306-632X>

**Abstract.** A popular socio-cultural phenomenon, the crossword puzzle, is considered a peculiar aspect of uncodified (folk) linguistics, a spontaneous, not conditioned by an institutional intention, practice of reflecting people on the language in the referent-instrumental field of everyday consciousness. The main objective of the publication is to show that the discursive format of the crossword puzzle actualizes fundamental knowledge, concepts and categories from the thematic area of the word linguistics (lexicology). The lack of a unified strategy for the presentation of linguistic knowledge, which appears before the addressee in a wide range of

modal-pragmatic intonation – from the ones which are strict lexicographic to the comic ones – is specific for this form of communication as a speech genre. A crossword puzzle acts as a semiotically multifaceted formation, integrating in its substance different aspects of the ontology of the communicative-information product: visual and verbal, play and academicism, standard and creativity. The multifaceted semiotic nature of the crossword puzzle determines its special place in the typology of texts and speech genres – the categories in which the form-creating intention underlying any intellectual work is embodied. It is a creolized (polymodal, syncretic) text dominated by pictorial semiotics and visual representation functions; in the speech genres systematics, the crossword puzzle occupies a peripheral position – due to the combinatorial specificity of its substance and the multifaceted discursive properties. Based on the analysis of the empirical material extracted from two leisure-specialized periodicals, the author reveals the peculiarity of updating knowledge about the linguistic nature of the word due to the format of communication.

**Keywords:** crossword puzzle, game, visual, verbal, discursive strategies, concepts and categories of lexicology, semantics and pragmatics of the word

**Acknowledgments.** Research for this work was supported by Russian Foundation for Basic Research (RFBR), project No. 20-011-00622 “Philosophy as action: the pragmatics of textual conduct”.

**For citation:** Khalikov M. M. In the margins of the speech genres typology: A crossword puzzle. *Speech Genres*, 2023, vol. 18, no. 1 (37), pp. 24–35 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2023-18-1-37-24-35>, EDN: SDIWWWS

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

### Постановка проблемы

Современное общество принято называть досуговым (*leisure society*), и значительная часть досуговой деятельности осуществляется в виде социокоммуникативных практик, к числу которых относится и кроссворд. Чрезвычайная популярность кроссворда и возникших в русле его онтологии других форм игрового использования словесного материала дает основание рассматривать его не только как важнейший элемент досуговой практики, но и как явление, отражающее существенные аспекты глобального антропологического дискурса. Кроссворд – эмблематическое явление современной культуры, в которой поиск смысла и истины становится все более интеллектуально-обременительным и человек в режиме нон-стоп мучим вопросами: *А где же правда? Кому верить? Что происходит в мире?* (Неслучайно выражение *когнитивный диссонанс* относится к числу наиболее частотных в коммуникативном обиходе.) Эту стратегию интеррогативности – важнейший признак, характеризующий ментальное состояние современного человека, – кроссворд транслирует в область коммуникативных практик, придав ей интеллектуально-игровую модальность, осложненную другими функциональными задачами. Кроссворд включается в фундаментальную для человеческого сознания когнитивную оппозицию «серьезное – игровое», в идеологическом пространстве которой ей отведена двойная роль: 1) функционирование в качестве рекреативного механизма, обеспечивающего человеку возможность отвлечения от нагрузки повседневной жизни и сохранения своего физического и психоэмоционального благопо-

лучия; ср.: «...игра имеет ярко выраженную компенсаторную функцию, предстает как катарсис» [1: 62]; 2) удовлетворение потребности человека в разнообразии жизни, в диверсификации экзистенциального опыта: «Люди нуждаются в естественных, а если таковых не хватает, искусственных источниках разнообразия, без чего невозможен творческий процесс, невозможно воспроизводство» [2: 149].

Таким образом, кроссворд представляет собой полифункциональный интеллектуальный объект, в феноменологии которого могут быть выделены разные аспекты – семиотический, функциональный, психологический, эстетический и др. В настоящей публикации предпринята попытка изучения кроссворда в лингвистическом ракурсе, с точки зрения специфики актуализации в нем важнейших характеристик словесной субстанции языка. Материал исследования собран на страницах журнала «Салон кроссвордов» и газеты «Русский кроссворд» (2018–2022 гг.). Выбор этих изданий в качестве источника эмпирических данных объясняется их принадлежностью к категории качественной прессы и высокими интеллектуальными стандартами, которыми руководствуются их авторы.

### Кроссворд как элемент неcodифицированного (народного) лингвистического дискурса

Работа с кроссвордами (составление и разгадывание) в интеллектуально-содержательном плане представляет собой специфический аспект рефлексии над языком, аналитического восприятия и проблематизации суб-

станции языка. Потребность в осмыслении языка в той же мере свойственна нашему сознанию, в какой сам язык представляет наш интеллектуальный и социальный образ. Дискурс рефлексии над языком имманентно вписан в процесс коммуникативного семиозиса как онтологическая его составляющая; когнитивно-типологические манифестации этого дискурса разнообразны, а его идеализированным воплощением в системе знаний стала лингвистика – продукт кристаллизации мирового опыта познания языка, образцовое и концентрированное выражение этого опыта. Но и обыденное сознание людей продолжает рефлексировать о феномене языка и вербальной коммуникации; повседневный обиход декорирован спорадическими размышлениями и беседами о происхождении, разнообразии, функционировании и эволюции языков. Таким образом, в эпистемологическом дискурсе языка сформировались две линии: институциональная (кодифицированная) лингвистика, развиваемая профессиональными лингвистами и трактующая многими как методологическая платформа всей гуманитарно-научной исследовательской мысли (ср. название статьи Б. М. Гаспарова «Теоретическая лингвистика как миропонимание» [3]), и некодифицированная, институционально-неоформленная («народная», «стихийная», «наивная») лингвистика, культивируемая бытовым сознанием и повседневной речемыслительной практикой людей. Весьма примечательно, что наметилась тенденция к выделению и концептуальному оформлению в составе институциональной лингвистики отдельного исследовательского направления, задачей которого должно стать изучение общенародного опыта познавательного наблюдения над языком. Предлагаются различные варианты наименования этой научной отрасли, помимо упомянутых выше – «бытовая лингвистика», «любительская лингвистика», «обыденная лингвистическая гносеология», «лингвистика метаязыкового сознания» [4: 371]. В данной работе принята формулировка «народная лингвистика» – как продолжающая традицию (вспомним народную этимологию) и созвучная уже укоренившемуся за рубежом термину *folk-linguistics*.

Народная лингвистика не очерчена в своих предметно-понятийных границах, растворена в общей структуре социокоммуникативных практик, многопланова в формах проявления и взаимодействия с другими видами интеллектуально-информационной деятельности; это и спонтанное, не обусловленное актуальными коммуникативными целями размышление о богатстве синонимии в каком-то сегменте лексической системы; и естественный для обиходной сферы семантический запрос (*Гло-*

*ясни, что значит это слово*), и метаязыковое предупреждение нежелательного иллюкативного эффекта (*Нам нужен скандал в хорошем смысле слова*); и обширный дискурс языковой игры, реализуемый, в значительной своей части, по модели дидактических практик (*загадки, шарады, ребусы и т.д.*).

Последний аспект имеет особое значение для развития феноменологии кроссворда, который возник и функционирует как продукт игровой транспозиции проблематики языка и процессуальную сущность которого составляет досуговая, не связанная с реальными коммуникативными потребностями, интерпретация и актуализация субстанциональных свойств языкового материала. Условием осуществления игровых манипуляций с планом выражения и планом содержания слова (что и составляет предметно-операциональную специфику кроссворда) является когнитивная (аналитическая, интерпретационная) рецепция языковой субстанции; поэтому кроссворд входит в онтологическую область некодифицированной (народной) лингвистики в качестве релевантной феноменологической ее составляющей. Как будет показано ниже, в вербально-содержательной фактуре кроссворда воспроизводится ключевая проблематика лингвистики слова, актуализируются важнейшие понятия и категории лексико-семантической системы языка.

### Текстовый и жанровый статус кроссворда

Понятие текста не поддается терминальной экспликации, оно в той же мере диффузно и пластично, как и остальные слова языка. В разнообразии текстовых объектов особое место принадлежит формированиям синтетического (гибридного) характера. К числу последних относится и кроссворд: в нем превалирует аспект визуальной эстетической фигуративности, слова также используются в нем как оптически релевантные объекты, обладающие свойством членимости на обозримое количество конструктивных элементов (букв). Слово – явление двуплановое, единство плана содержания и плана выражения составляет его сущность, вне этого модуса оно не может ни возникнуть, ни функционировать. Поэтому в качестве объекта манипулирования в кроссвордном тексте выступает не только графическая форма слова, но и его семантика, содержательная сторона языка.

Понятие жанра переносит текст из мира лингвистических объектов в широкий контекст идеологии, ценностных мотивов и алгоритмов социокультурной коммуникации, определяет границы интенциональной свободы и параметры социально-контекстной, риторико-прагматической, эмоционально-эстетической организа-

ции текста, фиксирует его место в устоявшейся системе систематике коммуникативно-релевантных явлений. Жанровая определенность и демаркация кроссворда в структуре социокоммуникативных практик не вызывает сомнения, а в типологии речевых жанров он занимает периферийное положение, в зоне актуализации двуплановой онтологии текстовых феноменов.

### Дискурсивные стратегии кроссворда

#### СТИЛИЗАЦИЯ ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКОЙ ТЕХНИКИ

В кроссворде может быть академически строго воспроизведена энциклопедическая (лексикографическая) дефиниция слова. В этом случае семантические формулы характеризуются когнитивной полнотой репрезентации концепта и минимальным использованием словесного материала:

*Миллионная часть метра (МИКРОН);  
Одиннадцатиметровый удар в футболе  
(ПЕНАЛЬТИ).*

Примечательной стороной таких построений является также безусловная идентичность денотата в обеих частях когнитивной пары и возможность реверсирования семантической формулы (можно читать и справа налево). Такой тип кроссвордной дефиниции можно назвать концептно-актуализованным, в нем раскрывается предметно-сигнификативная онтология слова; этим он отличается от другого типа определения, контекстно-актуализованного, ориентированного на раскрытие связей слова с другими элементами языка, картины мира и коммуникативного контекста. Вот несколько примеров контекстно обусловленных дефиниций:

*Драгоценный камень (САПФИР)  
(возможно множество решений, выбор  
зависит от буквенной композиции);  
Борется с болезнями (МЕДИЦИНА)  
(связь между дефиницией и лексемой –  
вероятностная, возможно альтернативное  
решение: ВРАЧ);  
Любимый поэт Бродского (ОДЕН)  
(актуализована связь с культурологическим  
контекстом).*

Несмотря на имеющиеся различия в способах вербальной репрезентации денотата, все кроссвордные определения интенционально ориентированы на функционал толковых словарей; впрочем, здесь моделируются и другие типы словарей: синонимические – *Выпивоха, пьяница, пропойца (АЛКОГОЛИК)*, антонимические – *Триумф наоборот (ФИАСКО)*, идеографические – *Дирижерский пиджак (ФРАК)* и др.

### КОГНИТИВНОЕ ДЕЗОРИЕНТИРОВАНИЕ

Усложнение процесса идентификации искомого концепта/денотата – важнейшая стратегическая цель разработчика кроссворда; для ее достижения используются разнообразные лингвистические механизмы, в значительной своей части сводимые к технике косвенной номинации. Часто используется прием создания внутреннего противоречия в семантике и предметно-референтной структуре определенной лексической группы; противоречие заключается в том, что в кроссвордном определении актуализируются одновременно два разных фрагмента действительности, но при этом искомым денотат включен в структуру только одного из этих фрагментов, а определяющая формула ориентирует адресата на первоочередное восприятие альтернативной картины действительности. В конкурентной рецепции возникают разного рода дополнительные смысловые и прагматические (игровые, комические, гедонистические) эффекты. Рассмотрим пример:

*Одна из причин для открытия счета  
(НОКАУТ).*

Лексическая группа *открыть счет*, приоритетно воспринимаемая языковым сознанием как относящаяся к банковской сфере, здесь транспонирована в предметно-референтную область спортивных единоборств; она меняет значение ключевого слова *счет* с метафорического на буквальное, но автор как бы не замечает этой трансформации и декларирует ложное тождество обеих предметно-дискурсивных областей. Игра прямого и переносного значений, рецепция разнотипных ситуаций в едином концептуальном ракурсе служат заявленной выше цели – созданию эффекта затемнения семантики.

В предыдущем определении заметна нестандартность предметно-логических связей внутри определяющей конструкции: банковская операция обычно не трактуется в аспекте причинности. В следующем случае возможность выбора между прямым и переносным значением не маркирована, идентификация денотата происходит по формальному критерию, с учетом распределения букв:

*Наложат – не вывезешь (ЭМБАРГО).*

Интерференция предметно-референтных ситуаций с сопутствующими металингвистическими эффектами имеет место и в следующем примере:

*Он свое получит – по почте (АДРЕСАТ).*

Здесь реализован прием обманутого ожидания. Фраза «Он свое получит» в узуальном употреблении прогнозирует неприятности для субъекта референции, но этот аспект семантики нейтрализуется появлением обстоятельственной группы *по почте*, которая переводит смысл высказывания из области косвенной номинации в сферу прямых предметных значений.

Способом когнитивного дезориентирования в кроссвордах является и трансформация существенных связей предметного мира – от объективно-очевидных к фиктивно-игровым; на окказиональном переформатировании атрибутивных отношений построен следующий пример:

*Лошадиное счастье (ПОДКОВА).*

Определительная формула настраивает на смысловое решение «Предмет, способный сделать лошадь счастливой», по которому животному приписывается роль бенефициара. Фактически же ему, согласно кроссворду, отведена противоположная роль – донора. Контраст словесно-текстовых и объективно-смысловых интерпретаций создает юмористический эффект.

В таких текстовых построениях лексическая субстанция языка выступает как инструмент комически-игровой организации дискурса, что приближает их к таким социокультурным коммуникативным практикам, как розыгрыш, перформанс, маскарад, театр.

#### КРЕАТИВНОСТЬ

Кроссворд функционирует в особом поле субъективности дискурса, его конструктивно-значимым элементом является активная (интерактивная) роль реципиента в формировании завершённой текстовой композиции продукта. Всякая игра по своей сути интерактивна, и дискурсивная полнота кроссворда возникает как продукт интерактивной творческой деятельности. В кроссворде кооперативная вовлечённость реципиента тем выше, чем больше он воспринимает это занятие как нетривиальный интеллектуально-творческий процесс, как возможность успешной когнитивной самореализации в этой деятельности и достижения при этом гедонистического эффекта. По существу, здесь речь идет о мотивационном аспекте игровой деятельности, о мере заинтересованности реципиента быть субъектом коммуникативно-игрового действия. Эта психологическая составляющая выступает в кроссворде как прогнозируемая и регулируемая величина, функционал которой, как уже отмечалось, коррелирует с инновационно-креативными характеристиками конкретного интеллектуально-игрового произведения.

Применительно к исследуемому материалу представляется возможным говорить о трех аспектах авторской креативности, которые напрямую продуцируют прагматику восприятия кроссворда адресатом как инновационно-творческого произведения и источника интеллектуального удовольствия. Эти три аспекта таковы: беллетризация, юмор, языковой эксперимент.

Беллетризация реализуется как интенция к преодолению академизма, одномерности и статичности лексикографического дискурса, который, как отмечалось выше, выступает в качестве прототипической модели кроссворда. Основными приемами деакадемизации и воплощения субъективной модальности в кроссворде являются: усиление эмоционально-коннотативного и ослабление денотативного аспекта в процессах лексической номинации *Цветок – ну просто конфетка (ИРИС)*; построение кроссвордного определения по схеме бытового нарратива *Прибор, что висит на стене, но часто падает (БАРОМЕТР)*; широкое применение средств лексической фигуративности, прежде всего – метафоры *Сердце Египта (КАИР)*.

Юмор и творчество взаимосвязаны. Юмористический речевой акт интерактивен по своей природе, при отсутствии смеховой реакции он нерелевантен как коммуникативное событие. В кроссворде юмор играет конструктивную роль как способ создания эмоционально-игровой атмосферы, располагающей к творчеству. Частотна в этом типе текстов номинация, в основе которой лежит существенный логико-референционный сдвиг: *Курица в декрете (НАСЕДКА)*; *Насморк у медицинского работника (РИНИТ)*.

Языковое экспериментирование по своей сущности есть творческий акт, в ходе которого создается инновационный вербальный продукт с заданными прагматическими свойствами. Можно выделить две грани этого процесса: окказиональное словообразование и перекодирование нормативно-узуальных предметных и синтагматических связей. Они будут раскрываться ниже, в соответствующих разделах статьи.

#### ЯЗЫКОВАЯ ИГРА

Кроссворд построен на идее игрового моделирования дидактического дискурса. Но есть и частный аспект игровой феноменологии кроссворда, он связан с идеей трактовки лексической субстанции языка как материала для игровой творческой преобразующей деятельности, имеющей целью усложнение процесса лингвистической идентификации искомого слова и достижение «комического или гедонистического эффекта» [5: 55]. Техника языковой игры в кроссворде, как правило,

состоит в эксцентрически-инновационной окказиональной трактовке существенных аспектов узуального бытования слова – субстанциональных и реляционных. Весьма распространена практика деконструкции отношений между планом выражения и планом содержания, в результате которой существенным образом видоизменяется предметно-референтная фокусировка слова. В этих целях довольно часто эксплуатируется лексическая омонимия – традиционный объект игрового манипулирования языковым материалом; примечательно, что в фокусе творческой рецепции оказывается мера нетривиальности способа окказиональной вербальной репрезентации выступающего в омонимичной связке концепта; о значимости этой интенции свидетельствует практика варьирования техники лексической номинации одного и того же омонимичного концепта; ср., например, варьирование способов комической репрезентации слова АВГУСТ в разных кроссвордных композициях:

*Месяц с манией величия; Месяц на троне;  
Императорский месяц.*

Во всех трех случаях творчески используется узуальная омонимия ‘название месяца – римский император’, но при этом для достижения экспрессивно-окрашенного впечатления новизны актуализованы разные аспекты лексической субстанции языка: коннотативная семантика, метонимия, идиоматика.

Омонимия в кроссвордах может быть и динамической, контекстно-инспирированной, актуальной для данного случая:

*Сыроежка из басни (ВОРОНА).*

В противоречиво-эксцентрическом симбиозе оказались здесь узуальная (‘сорт грибов’) и окказионально-прецедентная (‘орнитология’) предметно-референтные функции слова; но эффект противоречия как будто нейтрализуется убедительностью мотивировки, лежащей в основе переосмысления слова в духе народной этимологии.

Окказиональная омонимия построена на эффекте обманутого ожидания, на радикальном переформатировании узуальных коллокаций; при этом степень ее экспрессивности, комической и гедонистической действенности тем выше, чем менее предсказуема для данной лексемы актуализованная в кроссвордной дефиниции локально-контекстная семантика:

*Человек, приходящий на выручку  
(НАЛОГОВИК).*

Идиома *приходить на выручку* трактуется языковым сознанием исключительно как

элемент синонимической группы *оказать содействие, поддержать, помочь выбраться из затруднительного положения*. В данном примере эта единственная для узуального употребления смысловая реализация ключевого слова (*выручка*<sup>1</sup> «помощь») замещена эксцентричной по отношению к узусу его семантической интерпретацией (*выручка*<sup>2</sup> «доход, финансовые поступления»).

Для демонстрации активной роли омонимии и доминирования фактора креативности в технике языковой игры приведем еще ряд примеров:

*Пиковая дама (АЛЬПИНИСТКА); Голосистый плуг (ОРАЛО); Родственница в больнице (СЕСТРА); Любит пить из горла (ВАМПИР).*

Как видно, игровая вербальная интенция часто реализуется во взаимодействии с нестандартными мыслительными действиями, целью которых является создание эффекта остраннения, когнитивного диссонанса, логического парадокса. Для разбалансировки семантической оптики иногда используются нарративные миниатюры:

*Если будет сторониться женщин, у него есть шанс стать папой (ЕПИСКОП).*

Два существенных момента характерны для подобного рода построений: 1) создается локально-релевантное поле динамической дихотомии «узуальная номинация – окказиональная номинация»; 2) генерируются яркие и разноплановые позитивно-эмоциональные эффекты, сопутствующие творчеству, сопоставимые с катарсисом в искусстве.

#### Слово в лингвистической оптике кроссворда

##### АКТУАЛИЗАЦИЯ КОНСТРУКТИВНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПЛАНА ВЫРАЖЕНИЯ СЛОВА

Ввиду первостепенной значимости зрительного канала восприятия наше сознание фиксирует кроссворд прежде всего как визуально-пространственный объект; изобразительная функция предопределяет также модус рецепции включаемого в него лексического материала. Слово актуализируется здесь как сложная субстанциональная структура, которая может быть собрана, разобрана или трансформирована подобно тому, как это делается с кроссвордной сеткой. Интенция к визуально-объектной актуализации слова и манипулированию его конструктивными особенностями реализуется по-разному. Наиболее простой случай – репрезентация искомого слова как материальной составной части другого слова-объекта:

*Этого служащего можно найти в тяжелой занавеске (ПОРТЬЕ);  
Попугай в сарае (АРА).*

Другой прием визуально-ориентированной репрезентации состоит в представлении слова как артефакта, построенного по законам геометрической пропорции, симметрии:

*Путейное заведение-палиндром (КАБАК);  
Колесо в обратную сторону (ОСЕЛОК).*

К этому приему примыкает и задание, имеющее целью произвести эффект зеркального восприятия слова путем его реверсивного прочтения:

*ПАРК справа налево (КРАП).*

Семантика слова здесь иррелевантна. Исключительно на зрительной рецепции языкового материала построена и такая методическая вопросительная игра:

*Что разделяет Римского и Корсакова?  
(ДЕФИС).*

Такие примеры можно охарактеризовать как особый аспект реализации риторико-прагматического приема остраннения (О признанной автором термина В. Б. Шкловским предпочтительности его написания с двумя «н» сообщил Л. А. Новиков [6: 3]). Остраннение широко используется в коммуникативных практиках для создания эффекта новизны, имитации впечатления от увиденного впервые.

Конструктивистская рецепция субстанции слова лежит в основе шарады:

*Бобовое с парой нот в названии (ФАСОЛЬ);  
Есть в нем лошадь, есть в нем бык, пьет его крутой мужик (КОНЬЯК).*

Техника морфосемантического анализа соединена здесь с установкой на создание комического контекста; ритмическая организация во втором случае акцентирует вещественно-сенсорный аспект рецепции языкового материала.

### СИНОНИМИЯ

В целях семантической экспликации искомого слова часто используются лексические синонимы; встречаются лингвистически безупречные примеры актуализации синонимии как системно-языкового явления, когда определительная часть кроссворда формируется из группы семантически близких слов, повторяющимся взаимодействием которых обеспечивается возможность безошибочного обнаружения технически пригодной для данного случая лексики:

*Упадок, разложение, деградация  
(ЗАГНИВАНИЕ);  
Выгода, польза, толк (ПРОК).*

Нетрудно заметить, что в таких номенклатурных композициях воспроизводится процедура составления синонимических словарей.

Весьма характерен для кроссвордов интерес к стилистической синонимии, семиотическая функция которой состоит в регулировании субъективно-оценочной прагматики в языке. В этом случае обязательно включение в определительную конструкцию специальных лексем – метаязыковых индикаторов функционально-стилевого статуса целевого слова (полужирно выделены в примерах):

*Неудача на жаргоне (ОБЛОМ);  
Разговорный диплом (КОРОЧКИ).*

Экспрессивно-стилистическая окраска слова не может быть объективирована столь же эксплицитно; в следующем примере она выражена посредством оценочного атрибута, семантически выводимого из представления об эксклюзивном статусе денотата:

*Гордый флаг (СТЯГ).*

Семантизация искомого слова может происходить и без использования метаязыковых стилистических помет, эту роль принимает на себя фондовая, предметно-контекстная информация:

*Работал бы на нас, был бы разведчиком  
(ШПИОН).*

Здесь экспрессивно-стилистические различия слов актуализованы в остроумной нарративной миниатюре.

Заслуживает внимания еще один способ имплементации лингвистических знаний о синонимах в кроссворд – путем раскрытия коммуникативно-релевантных различий в их комбинаторных свойствах. При этом дефиниционная формула имеет вид, не характерный для речевого узуса и в какой-то степени напоминающий оксюморон:

*Наслаждение, которое ловят (КАЙФ);  
Скука в зеленом одеянии (ТОСКА);  
Правда в последней инстанции (ИСТИНА).*

В этих примерах показано, как синонимы, характеризующиеся идентичностью сигнификативного содержания, отличаются друг от друга тем, что один из синонимов идиоматически маркирован и это исключает их взаимозаменяемость в узуальном контексте. Это случай привативной оппозиции [7: 82].

## АНТОНИМИЯ

Антонимия манифестирует сильный тип семантической связи, области и возможности ее функционирования многообразны. Прием антонимической репрезентации искомого предмета мысли (концепта) довольно часто применяется в практике составления кроссворда; примечательно, что в интеллектуально-игровой актуализации может появиться и сам лингвистический термин АНТОНИМ:

*Слово-антипод; Противное слово.*

Приемы словесно-текстовой техники антонимической актуализации концепта весьма разнообразны; ключевую роль играют здесь лексические индикаторы системно-реляционной семантики – слова, специализированные для передачи идеи семантической противоположности. Эти слова входят в концептное поле репрезентации антонимии, а в составе кроссвордных дефиниций они выполняют метаязыковую функцию – в качестве вспомогательного элемента, обозначающего характер системных связей в языке. (Семантические операторы выделены полужирным шрифтом):

*Направление, **обратное** югу (СЕВЕР);  
Противоположность анализа (СИНТЕЗ);  
Антипод правды (ЛОЖЬ).*

Нередко в кроссвордах используется риторический потенциал антонимии, ее роль как структурной основы стилистических экспрессивных композиций. В следующем примере комически обыгрывается фигура антитезы:

*Средство для улучшения фигуры  
и ухудшения дыхания (КОРСЕТ).*

Лексическая антонимия транслирует в язык один из фундаментальных принципов организации материального и идеального мира, ее конструктивно-речевая функция используется во многих типах дискурса.

## ОМОНИМИЯ/ПОЛИСЕМИЯ

Существенной составляющей драматургии кроссворда являются лингвистические операции в области полисемии и омонимии; асимметрия плана выражения и плана содержания традиционно считается благодатной почвой для языковой игры, розыгрыша, создания эффектов семантической многоплановости и обманутого ожидания. Принцип игры на омонимах прост: некоторое слово ставится в такие условия контекста, когда оно одновременно актуализирует два словарно-автономных, контрастных по своей предметно-референтной отнесенности, значения, а весь

контекст при этом приобретает метасемантические прагматические свойства. Важно отметить, что в семантической формуле кроссворда должен присутствовать лексический элемент, осуществляющий связь между двумя предметно-омонимическими областями. Этот элемент с метаязыковой функцией находится в определенных системно-релевантных отношениях с искомым словом-омонимом. В следующем примере это отношения синонимии (*шоу-зрелище*):

*Зрелищный английский писатель (ШОУ).*

Возможны также родо-видовые предметно-классификационные отношения, таковы *собака-такса* в следующем примере:

*Собачий тариф (ТАКСА).*

В ряде случаев для целей игровой актуализации омонимичной семантики используются логические или дискурсивно-событийные связи между угадываемым словом и элементами предметно-событийной ситуации:

*Лев, убитый ледорубом (ТРОЦКИЙ).*

Встречаются дефиниции с бинарной структурой – в тех случаях, когда ее составные части, взятые по отдельности, не обладают достаточной силой для семантической идентификации слова, ср. пример:

*В огороде растет, в кармане хрустит  
(КАПУСТА).*

Платформой для языковой игры в кроссворде могут служить и видовые варианты этой лексической категории – омоформы и омофоны, см. соответственно:

*Слишком много спевшая птица (ПЕРЕПЕЛ);  
Молодой человек, увлекающийся джинном без  
тоники (АЛАДДИН).*

Непрогнозируемый игровой диссонанс плана выражения и плана содержания всегда экспрессивен.

## ПАРОНИМИЯ

Случаи паронимии в кроссвордах встречаются редко; возможно, это объясняется относительной сложностью самого явления – эмпирически очевидной звуко-смысловой гармонии слов. Возможно, сказывается и то, что сама паронимия находится на периферии лексической системности; во всяком случае, она гораздо в меньшей степени, по сравнению с синонимией, антонимией или омонимией, представлена в лингвистическом сознании



и обыденной системной рецепции языка. Удачным примером можно считать следующий, где два паронима близки между собой по звучанию и семантике, и оба вместе входят в качестве видовых имен в семантику третьего (искомого в кроссворде):

*И труппа, и группа (КОЛЛЕКТИВ).*

Несмотря на статистическую нерепрезентативность, паронимия выступает как риторически-эффективный способ актуализации лингвистической информации в кроссвордном тексте. «Паронимические коннотации» [8: 231] – ценный языковой материал для нестандартных решений экспрессивного характера (не только в художественной речи).

#### ГИПОНИМИЯ

В основе кроссворда лежит идея систематизации языкового материала по формально-строеному признаку; но и содержательная сторона языковых единиц является здесь сферой приложения таксонимической интенции. В частности, довольно наглядно и лингвистически корректно эксплицируется в этой области интеллектуального досуга специфика гипо-гиперонимических отношений в лексической системе языка. Примечательной стороной таких построений является необходимость лимитирования количества видовых терминов, что объясняется техническими условиями формата:

*И швед, и финн, и норвежец (СКАНДИНАВ).*

Этот номенклатурный ряд неполон, в нем отсутствуют датчанин и исландец.

Таксонимическая структура, в целях придания ей риторической экспрессии, может быть оформлена по канонам фоностилистики:

*И стон, и звон, и крик, и стук (ЗВУК).*

Средствами звуковой выразительности здесь выступают ритм, рифма (*стук-звук, стон-звон*), анафорический союз *И*. Обращает на себя внимание конечное расположение дидактически релевантного элемента *стук*.

В кроссвордных родо-видовых систематизациях может быть отображена национально-культурная специфика мировосприятия:

*Лешие, черти, кикиморы, вурдалаки, водяные (НЕЧИСТЬ).*

Представленный здесь номинационный ряд отражает сигнификативный потенциал русской фольклорной картины мира.

Примечательной стороной кроссворда является то, что дефиниции в нем нередко

построены по экспансионистской модели систематизации предметов и явлений внешнего мира – на основе представления о том, что общеэпистемологические категории тождества и аналогии представлены в реальной языковой картине мира в гораздо более масштабном и диалектическом виде, чем это следует из коммуникативного узуса и институционально-лингвистической трактовки языка. Соответственно, выстраивается и расширительная модель гипо-гиперонимических связей:

*Привычки природы (КЛИМАТ);  
Гостиница для неодоушевленных постояльцев (СКЛАД).*

В обыденном языковом сознании и лингвистическом исследовательском дискурсе лексические пары *климат-привычки* и *склад-гостиница* не актуализованы как элементы гипонимических микросистем.

#### ОККАЗИОНАЛЬНАЯ НЕОЛОГИЯ

При знакомстве с исследуемыми досуговыми изданиями бросается в глаза их смеховая интонированность. Одним из средств реализации этой интенции является окказиональное словообразование – игровое экспериментирование с языковым материалом с целью создания неотмеченных в узуальной коммуникации лексических единиц с заданными номинативными, семантическими и прагматическими свойствами. Эти неологические единицы иллокутивно-фокусированы, эксцентричны, часто вызывают комическую реакцию, в них парадоксальным и гротесковым образом трансформирована узуальная картина предметно-референционных связей слова. Ведущим техническим приемом является смешение и неожиданное комбинирование принципиально разных аспектов и свойств языковой субстанции. В следующем примере комический эффект вызывает эксцентрическая, в духе народной этимологии, трактовка предметно-ориентированной номинативной функции слова как атрибутивно-оценочной:

*Изюмительная булочка (КЕКС).*

Нетривиальный коммуникативный ход всегда эмоционально окрашен, особенно когда это приводит к образованию номинативной единицы со сложной структурой семантических и прагматических свойств.

Для исследуемого массива текстов характерно следование в русле литературно-разговорной речи, неформальных коммуникативных практик образованной части общества. Особенно это заметно в примерах, имитирующих научный дискурс со свойственным ему тяготением к спонтанному терминообразованию:

*Антишкольное время года (ЛЕТО);  
Цветоизменительница (КРАСКА).*

Понимание банальности именуемых явлений, которые никак не могут быть объектом научного исследования в силу простоты своей сущности, усиливает эффект пародирования.

Исследуемый словообразовательный материал позволяет сделать определенные выводы о своеобразии творческого поиска в этой сфере, о том, что этот процесс характеризуется ярко выраженной экспансией креативной воли составителей кроссворда, раскованностью и неограниченной свободой их созидательной инициативы. Такие образования прагматически ориентированы, рассчитаны на манипулирование процессом рецепции текста:

*Второспортный металл (СЕРЕБРО);  
Малыш – «вечный двигатель и прыгатель»  
(ЕГОЗА).*

Провокативная в отношении языкового узуса неординарность новых слов воспринимается как часть общей стратегии дискурса: отвлечение внимания адресата на конструктивные особенности плана выражения с целью затруднения процесса декодирования определенной формулировки.

По раскованности техники словообразования кроссворды близки к рекламному дискурсу; такую свободу экспериментирования со словесным материалом в других жанрах письменной коммуникации нельзя увидеть (ср. название турфирмы «Магазин путешествий»).

#### ЛЕКСИЧЕСКАЯ АРХАИКА

По причине минимального присутствия архаизмов в актуальном речевом обиходе они обладают свойством «семантической затемненности», что в полной мере согласуется со стратегией разработчика кроссворда: усложнить процесс угадывания искомого слова. Можно говорить и о другой интенциональной составляющей включения архаизмов в кроссворд – просветительской, с целью актуализации исторической и языковой памяти.

Способы словесно-текстового представления архаизмов (редко – историзмов) в кроссворде не отличаются большим разнообразием. Главная задача – транспозиция номинируемого денотата в исторический контекст – решается, как правило, путем использования лексических единиц, семантика которых связана с передачей различных аспектов концепта старины, обозначением исторической дистанции:

*Негр из прошлого (АРАП); Митинг у предков  
(ВЕЧЕ); Глаз в былые времена (ОКО); Рубин  
в старину (ЛАЛ).*

Слова *прошлое, предки, былые, старина* вербализуют идею исторической отдаленности предмета описания и выступают здесь как функционально-синонимичные единицы языка. Способом косвенной языковой репрезентации исторического объекта является актуализация его импликационала:

*Охранник в латах (СТРАЖНИК).*

Слова-историзмы *стражник* и *латы* связаны ассоциативно-семантическими отношениями и в равной степени пригодны для передачи идеи старины. Возможно включение архаизма в кроссворд по операциональной модели языковой игры – например, путем юмористической перегруппировки семантических связей внутри определительной конструкции:

*Слишком старый оговорщик (НАВЕТЧИК).*

Объективная референтно-смысловая функция предиката «старый» связана с метаязыковым дискурсом, с лингвистической характеристикой слова «наветчик»; но в синтаксической структуре фразы ему приписывается функция качественной оценки денотата, что вызывает комическую реакцию.

К редким явлениям в этой области относятся примеры, содержательно имитирующие существенные характеристические лексикологические источники, но отличающиеся от них несвойственным им своеобразием в лексическом оформлении:

*Ретросиноним цеки (ЛАНИТА);  
На Руси этот цветок также звался –  
сорочка, молодило, виновник (ЛАНДЫШ).*

В первом примере применен отсутствующий в научном узусе термин *ретросиноним*, а во втором наблюдается синтез повествовательного и лексикографического дискурсов.

В ряде случаев архаически акцентируется не сама лексическая единица, а предметно-референтная ситуация, симптоматической составной частью которой являлась когда-то эта единица. Такой своеобразный случай ситуационно-событийного архаизма мы имеем в следующем примере:

*Там сапожник занимает самое высокое  
положение (КИНОТЕАТР).*

Нетривиальный комический смысл семантической формулы понятен только тем, кто помнит старые кинотеатры с их предметно-ситуативным антуражем: проецирование фильма на экран над головами зрителей, часто рвущаяся пленка, выкрики «Сапожник!» в адрес киномеханика.

### СИНТАГМАТИКА СЛОВА

Способом поисковой актуализации слова в кроссворде может быть оглашение его симптоматической лексико-синтаксической сочетаемости. Наиболее простой случай – когда для идентификации искомой единицы достаточно предельно редуцированный контекст, представленный одной лексической единицей. Легче всего распознаются таким образом слова с уникальным идиоматическим типом связи:

*Постоялый... (ДВОР); Навострить... (ЛЫЖИ).*

При меньшей очевидности силы идиоматической связи искомое существительное может быть представлено бинарной конструкцией – в виде двух параллельных формул сочетаемости:

*Совковая, штыковая (ЛОПАТА).*

Итеративная валентностная актуализация усиливает когнитивный сигнал, но в некоторых случаях этот прием кажется избыточным, рассчитанным на какие-то побочные эффекты; в следующем примере денотат идентифицируется по четырем признакам:

*Чертово в парке, запасное в багажнике (КОЛЕСО).*

Здесь в виде параллельной конструкции дублируется атрибутивная и обстоятельственная связь заданного имени существительного. Возможно, это элемент коммуникативной игры составителя с адресатом («Видишь, как я стараюсь для тебя»).

Поскольку основным материалом кроссвордов являются имена существительные, то наибольший спрос в этом отношении приходится на атрибутивную связь, реализуемую посредством согласованного определения. Но встречаются и примеры синтаксической репрезентации существительного через глагольную идиоматическую сочетаемость:

*Можно молоть, нести и даже пороть (ЕРУНДА).*

Конститутивным признаком кроссворда является интенция к семантическому затемнению концепта; в следующем случае способом усложнения когнитивной задачи является де-конструкция узуальной идиомы с синонимической заменой ключевого слова:

*Нелепость со своим театром (АБСУРД).*

Интересны примеры, когда в кроссвордной дефиниции актуализируется не лексико-синтаксический контекст слова, а его устойчивые дискурсивные связи в обширном предметном и событийном мире. Таковы формулы, отсылающие к классике мировой литературы:

*Встретила улыбку без кота (АЛИСА)*

или к эмпирическим знаниям человека о распределении вещей в мире:

*Телега возле сакли (АРБА).*

В таких примерах мы имеем дело с сильным типом контекстных связей, благодаря чему они привлекательны для ассоциативно-игровых решений.

### Заключение

Кроссворд представляет собой уникальный способ существования человека в социокультурном пространстве, природа и функциональность этого объекта многоплановы и подлежат исследованию по всему спектру гуманитарных наук, что обусловлено важной его ролью в организации интеллектуально-досуговой практики и когнитивной самоактуализации личности. Феноменологию кроссворда в значительной степени определяет его принадлежность к эпистемологическому дискурсу обыденной рефлексии над языком и функциональной области знаний, объединяемых в понятие некодифицированной (народной) лингвистики. Всякое произведение интеллектуального труда возникает как воплощение некоторой формообразующей интенции; кроссворд в этом отношении не является исключением – он существует в сложившихся тексто-жанровых координатах. Его место в этой систематизации определяется двойственностью его природы, в которой по законам диалектики сочетаются оптическое и вербальное, игровое и серьезное, стандарт и творчество, текст и перформанс. Указанные качества обуславливают амбивалентный (синтетический) тексто-жанровый статус кроссворда.

В отвлечении от когнитивно-игровой функции, целеполагание кроссворда – это оглашение бытия слова, актуализация его реальности как самодостаточной двуплановой, по закону асимметрического дуализма языкового знака, сущности. Кроссворд – особый модус объективирования субстанции языка: он существенным образом редуцирует онтологию слова, поскольку фокусирован на актуализации его парадигматической семантики и визуально-конфигуративной материальности. Слово предстает здесь как средство номинации,

коммуникативная его природа и вытекающие из нее свойства его линейно-динамической, социально-смысловой функциональности в кроссворде не находят отражения.

Исследуемый объект сочетает в себе репрезентативные характеристики народно-лингвистического, дидактического и игрового дискурсов. В этом взаимодействии возникает ансамблевый (синергийный) эффект, который в сочетании с утилитарно-выигрышными качествами (демократизм, техническая простота,

транспортабельность и др.) придает кроссворду выдающиеся аттрактивные свойства, обеспечивающие ему чрезвычайную популярность.

Полагаем, что кроссворд является вполне репрезентативным объектом лингвистического описания, а продолжение его исследования в этом ракурсе может быть полезным для разработки общей теории игрового языкового творчества и других вопросов социокультурной коммуникации.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Апинян Т. А. Сущностно-универсальное определение игры: феноменология фантома // Вопросы философии. 2008. № 2. С. 58–73.
2. Рябова М. Э. Полиязычие как преодоление усложнения мира // Вопросы философии. 2010. № 7. С. 149–152.
3. Гаспаров Б. М. Теоретическая лингвистика как миропонимание // Вопросы языкознания. 2017. № 3. С. 7–23.
4. Обыденное метаязыковое сознание: онтологические и гносеологические аспекты: колл. монография. Кемерово ; Барнаул : Изд-во Алтайского ун-та, 2009. Ч. 1. 530 с.
5. Шаховский В. И. Эмоции и коммуникативное игровое пространство языка // Массовая культура на рубеже XX–XXI веков: Человек и его дискурс : сб. науч. ст. М. : Азбуковник, 2003. С. 46–56.
6. Новиков Л. А. Структура эстетического знака и остраннение // Русистика сегодня. 1994. № 2. С. 3–20.
7. Трубецкой Н. С. Основы фонологии. М. : Изд-во иностр. лит., 1960. 352 с.
8. Шульская О. В. Функции паронимии в художественной речи // Проблемы структурной лингвистики : сб. науч. ст. М. : Наука, 1982. С. 222–231.

## REFERENCES

1. Apinyan T. A. Substantial-universal definition of game: Phenomenology of phantom. *Problems of Philosophy*, 2008, no. 2, pp. 58–73 (in Russian).
2. Ryabova M. E. Polylinguism as overcoming of world complexity. *Problems of Philosophy*, 2010, no. 7, pp. 149–152 (in Russian).
3. Gasparov B. M. Theoretical linguistics as worldview. *Problems of Linguistics*, 2017, no. 3, pp. 7–23 (in Russian).
4. *Obydennoye metayazykovoye soznaniye: ontologicheskiye i gnoseologicheskiye aspekty : koll. monografiya* [Common metalinguistic consciousness: Ontological and epistemological aspects : coll. monography]. Kemerovo, Barnaul, Altai University Press, 2009, part I. 530 p. (in Russian).
5. Shakhovskiy V. I. Emotions and the communicative ludic space of language. In: *Massovaya kul'tura na rubezhe XX–XXI vekov: Chelovek i ego diskurs : sb. nauch. st.* [Mass culture at the turn of XX–XIX centuries: Man and his discourse : coll. sci. arts]. Moscow, Azbukovnik Publ., 2003, pp. 46–56 (in Russian).
6. Novikov L. A. The Structure of aesthetic sign. *Russian Linguistics Today*, 1994, no. 2, pp. 3–20 (in Russian).
7. Trubetskoy N. S. *Osnovi fonologii* [Principles of phonology]. Moscow, Izdatelstvo inostrannoi literatury, 1960. 352 p. (in Russian).
8. Shulskeya O. V. Functions of paronymy in artistic speech. In: *Problemy strukturnoi lingvistiki : sb. nauch. st.* [Problems of Structural Linguistics : coll. sci. arts]. Moscow, Nauka Publ., 1982, pp. 222–231 (in Russian).

Поступила в редакцию 31.03.2022; одобрена после рецензирования 11.05.2022; принята к публикации 25.05.2022  
The article was submitted 31.03.2022; approved after reviewing 11.05.2022; accepted for publication 25.05.2022