

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО СМЫСЛА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ В ИНОСТРАННОЙ АУДИТОРИИ

*Работа представлена кафедрой межкультурной коммуникации.
Научный руководитель – доктор филологических наук, профессор И. П. Лысакова*

В статье рассмотрены особенности игры в речевой деятельности. Изучены философская и лингвистическая трактовки термина «языковая игра». Определен лингвокультурологический смысл языковой игры и аспекты его понимания иностранцами.

In the article the peculiarities of a play in speech activity are considered. The philosophical and linguistic interpretations of the term «language play» are examined. The linguistic and culturological sense of a language play and the aspects of its understanding by foreigners are defined.

Игрой некоторые исследователи называют живую речь, подразумевая способность человека словесными образами творить художественный мир. Считают, что поэтическое творчество, «самоцельное» «плетение словес»¹, «деятельность (ενεργεια)»² духа, перепрыгивающего «с уровня материального на уровень мысли»³, относится к «внезаумной» и «вне-рациональной»⁴ игровой стихии. Йохан Хейзинга в культурологической работе «Homo ludens. Человек играющий» отмечает, что именование поэзии игрой отнюдь не метафора, а довольно точное определение, передающее «глубочайший смысл самого слова “поэзия”»⁵.

«Facultas ludendi (игровая способность)» имеет первостепенное значение как для становления культуры, так и для вхождения ребенка в нее, что осуществляется посредством овладения знаковой деятель-

ностью. Психологи указывают на важность игры в формировании личности. Усложнение игровых процессов свидетельствует об изменениях, происходящих в психике растущего человека, отражающихся в смене этапов «нерефлектирующей коммуникации», подражательной и ролевой игры, соперничества и, наконец, в рефлексии над самим языком, что является высшей ступенью развития сознания и проявляется в способности к «метаязыковым» действиям и умению манипулировать словами, руководствуясь разнообразными целями⁶. Вся речевая деятельность homo loquens, по данным современных коммуникативных исследований, является его игрой с языком.

Сущностные черты игры в речевой деятельности человека определили представители аналитической философии. Л. Витгенштейн, рассматривая язык в контексте употребления, указал на наличие многообраз-

ных функций языковых знаков в различных ситуациях общения. Идея Л. Витгенштейна о «языковой игре» как «форме жизни»⁷ обусловила «лингвистический поворот» в философской мысли в середине XX в. и способствовала формированию гипотезы лингвистической относительности Э. Сепира и Б. Ли Уорфа, теории речевых актов Дж. Остина, концепции языка как «дома бытия» М. Хайдеггера и герменевтики Г. Гадамера, постмодернистских идей Ж. Делеза, Ж. Деррида, У. Эко и др.

Художественное произведение современной неоклассической философией было интерпретировано как запутанный лабиринт, где автор играет с читателем, ориентируя его на расшифровку лингвокультурных кодов. Сформировалось убеждение в том, что человек в подобном пространстве не может претендовать на нахождение единственно верной истины и рецепция произведения является «языковой игрой», вскрывающей многозначность и принципиальную неопределенность текста.

Помимо выявления сходства между игрой и языком и толкования языка как совокупности взаимосвязанных игр, в лингвистике существует традиция интерпретировать языковую игру как любое отступление от нормы. Под языковой игрой понимают «неканоническое использование языковых единиц с установкой на эстетическое восприятие последних»⁸, «намеренное эксплицирование морфемной и словообразовательной структуры слова, обусловленное особой коммуникативной задачей»⁹.

В конце XX в. языковую игру стали интенсивно изучать в зарубежной и отечественной науке. Как утверждают лингвисты, она является феноменом, чрезвычайно распространенным в лингвокультурах последних двух десятилетий. Ее считают ведущим художественным приемом в литературе постмодернизма, а также явлением, характеризующим язык современных средств массовой информации.

Однако в русских художественных текстах, в юмористических и сатирических

произведениях, в фельетонах, а также в пословицах и поговорках к языковой игре прибегали всегда. Отечественные ученые, занимающиеся проблемами комизма и смеха, отмечают, что украшать речь игрой слов любили еще в Древней Руси. «Балагурство» полагают национальной русской формой смеха, указывая, что в острологии проявлялась присущая русскому человеку черта воспринимать окружающий мир иронически.

В стилистике, наряду с термином «языковая игра», для обозначения ненормативного употребления языка используют выражения «речевая игра», «игровая стилистика», «игровая поэтика». Поскольку при понимании описываемой стилистической фигуры необходимы знания языковой схемы, нормы и узуса, т. е. представления о внеконтекстуальных связях слов и возможностях их реализации в речи, а также об особенностях функционирования языковых знаков в разнообразных сферах общения, предпочтительнее обращаться к традиционному термину «языковая игра».

Принципом образования языковой игры является «эксплуатация асимметрии языкового знака», качества единиц естественного языка обладать неоднозначностью соответствия плана выражения и содержания, означающего и означаемого, что впервые было отмечено О. С. Карцевским в статье «Об асимметричном дуализме лингвистического знака»¹⁰. Другим механизмом, задействованным в процесс создания языковой игры, является «нарушение системных отношений между знаками»¹¹, употребление языковых единиц в несвойственных им контекстах.

Ненормативное использование конвенциональных знаков ведет к усложнению информативной структуры текста, компрессии смысла высказывания, что требует со стороны адресата творческого восприятия. Как утверждает Т. И. Гридина, языковая игра связана с ассоциативным характером мышления, предполагающим «глубинное», «объемное» прочтение текста и бесконечную вариативность его интерпретации¹².

Языковая игра «строится на отклонении от стереотипов при осознании незыблемости этих стереотипов»¹³. К ней прибегают намеренно, но с разными целями: как к художественному приему, для создания комического эффекта, для выражения концептуальных ценностей. Использование неправильностей и языковых аномалий предпринимается не только для того, чтобы привлечь внимание читателя, но и для того, чтобы стимулировать его мыслительную деятельность, работу воображения, ориентируя на раскрытие авторского замысла.

Восприятие языковой игры является ментальной деятельностью, в ходе которой читатель, опираясь на знания системы языка, должен прийти к определенному умозаключению. Понимание текста достигается в том случае, если адресат устанавливает такие отношения между лингвистическими знаками и отражаемыми ими понятиями, которые прогнозируют дополнительный скрытый смысл, заложенный в высказывание. Результатом восприятия языковой игры является постижение нового смысла, сопровождающееся изменениями в когнитивных структурах человеческого сознания: концептах, фреймах, когнитивных стереотипах.

Текст с языковой игрой представляет для читателя когнитивную задачу, поскольку содержит подтекст, дополнительную информацию, заключающую авторскую интенцию. Он отражает «неясное, размытое, а порой и неуловимое соотношение смысла 1 и смысла 2 в отрезке высказывания»¹⁴. «Приращение смысла» связано с субъективным планом высказывания, который не выводится из объективного, но несет субъективную оценку говорящего о предмете сообщения.

В тексте с языковой игрой параллельно существуют два плана высказывания, передающие основную и факультативную, «супралинейную»¹⁵ информацию. Соответственно выделяются уровни понимания текста: поверхностное, «языковое (первичное, кодовое)», «выводимое на основе чисто

языковых фактов и закономерностей из значений отдельных его составляющих (формальных языковых единиц)» и глубинное, «ситуационное (вторичное кодовое)», связанное со смыслом, «который вкладывал в данный текст автор и который он выразил через языковое значение»¹⁶. Для иностранцев оказывается доступным в основном только эксплицитно выраженное содержание. Имплицитная, скрытая информация часто представляется для них неожиданной и непонятной.

Языковая игра достаточно сложна в смысловом отношении даже для студентов продвинутого уровня владения русским языком. Однако она является хорошим материалом для иллюстрации языковых явлений. Рассматривать лексическую многозначность можно, например, используя следующий оригинальный юмористический текст: «У нас каждый новый политический лидер вначале радуется, что вошел в историю, а после понимает, что он в нее влип» (А. Кнышев).

Вначале студентам дается возможность прочитать его самостоятельно без подсказок. Далее вместе с преподавателем анализируется таблица, в которой приводятся обыгрываемые значения, а также примеры их реализации в речи. Студентам предлагается выполнить условно-коммуникативные упражнения подстановочного характера, направленные на запоминание и сопоставление выделенного лексического материала. Приводятся лингвистические и стилистические комментарии, объясняющие выбор того или иного значения слова в зависимости от ситуации и контекста, а также раскрывающие выразительные возможности языковой игры в речи. На завершающем этапе работы повторно читается текст с последующим обсуждением его смысла. Таким образом формируются навыки и умения распознавания значений слова, а также восприятия смысловых связей текста, который содержит языковую игру.

В процессе такой работы необходимо учитывать, что языковая игра образуется

благодаря национально-культурным особенностям единиц языка. Для ее понимания необходимо вскрыть подтекст. Аутентичный текст с языковой игрой является богатым источником социокультурной инфор-

мации. Знакомство с ним дает возможность студентам одновременно освоить русскую языковую картину мира и овладеть внекодовыми знаниями российской действительности.

ПРИМЕЧАНИЯ

- ¹ Левин Ю. И. Избранные труды. Поэтика. Семиотика. М., 1998. С. 662.
- ² Гумбольдт В. фон. Избранные труды по языкознанию. М., 2000. С. 70.
- ³ Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 14.
- ⁴ Борботько В. Г. Игровое начало в деятельности языкового сознания // Этнокультурная специфика языкового сознания. М., 1996. С. 40.
- ⁵ Хейзинга Й. Homo Ludens. М., 1997. С. 131.
- ⁶ Борботько В. Г. Указ. соч. С. 51.
- ⁷ Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. I. М., 1994. С. 90.
- ⁸ Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996. С. 4.
- ⁹ Степанова Л. В. Языковая игра и новые тенденции в образовании композитов // Явление вариативности в языке. Кемерово, 1997. С. 372.
- ¹⁰ Кобозева И. М. Лингвистическая семантика. М.: Едиториал УРСС, 2004. С. 35.
- ¹¹ Гридина Т. А. Указ. соч. С. 4.
- ¹² Там же. С. 10.
- ¹³ Горелов И. Н., Седов К. Ф. Основы психолингвистики. М.: Лабиринт, 1997. С. 138.
- ¹⁴ Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. М., 2006. С. 45.
- ¹⁵ Там же. С. 42.
- ¹⁶ Лейкина Б. М. Некоторые аспекты характеристики валентностей. М., 1961. С. 98.