И. В. Цикушева

ФЕНОМЕН ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Работа представлена кафедрой общего языкознания Адыгейского государственного университета
Научный руководитель – доктор филологических наук, профессор Л. С. Макарова

В статье рассматривается понятие «игры» и феномен языковой игры. Представлены взгляды ученых на феномен игры в различных областях человеческого знания. Дается определение понятия «языковая игра». Указывается, что языковая игра недостаточно исследована как текстообразующий фактор в применении к определенным жанрам текстов, что свидетельствует об актуальности проблемы. Приводятся примеры языковой игры в текстах сказок.

Ключевые слова: *языковая игра, комический эффект, сказка, игровые приемы, спунеризм, каламбур, фигурный стих.*

I. Tsikusheva

LANGUAGE GAME PHENOMENON AS AN OBJECT OF LINGUISTIC INVESTIGATION

The notion of "game" and the language game phenomenon are considered in the paper. Scientific views on the game phenomenon in different spheres of human knowledge are presented. The definition of the "language game" notion is given. The author notes that language game is insufficiently studied as a text-forming factor applied to certain text genres; this testifies to the problem's topicality. Examples of language game in fairy tales are given.

Key words: *language game, comic effect, fairy tale, game methods, spoo-nerism, pun, shape poem.*

В настоящее время понятие «игры» распространяется практически на все сферы жизни и культуры, вызывая интерес ученых различных областей научного знания. В философских и культурологических исследованиях игра анализируется с позиций ее роли в

жизнедеятельности человека и ее значения для культуры (Ю. А. Левада, Й. Хейзинга и др.) [см., например, 3]. Игра рассматривается как некий символ, как модель особого поведения и нестандартного отношения к происходящему. Термин «игра» обозначает различные, порой мало схожие между собой явления, изучающиеся в психологии, педагогике и – даже – в физиологии. Игра определяется как действие, протекающее в определенных границах времени, пространства и смысла, по добровольно принятым правилам, вне сферы полезности или необходимости, и это действие приводит к радости и нередко вызывает смех.

Частным видом игры, проявляющейся в речевой деятельности, выступает языковая игра. В отличие от других видов игры, ее содержанием является закодированная, вербально выраженная информация. Впервые термин «языковая игра» упомянул Л. Витгенштейн, который дал определение «языковой игры» как особого способа манипулирования языком, состоящего «из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетён» [цит. по: 1, с. 23]. Подобная трактовка понятия «игры» получила развитие в теории речевых актов (работы Дж. Остина, Дж. Серля), в русле которой языковая игра представляется как «взаимопереплетение лингвистических и нелингвистических действий, осуществляемых по «правилам». В рамках указанной концепции языковая игра определяется как игра с формой речи, которая служит целям усиления ее выразительности.

Однако, с нашей точки зрения, это определение слишком широкое. Вся художественная литература попадает под него, поскольку нет автора, который не стремился бы к большой языковой выразительности. Как нам представляется, телеологический аспект языковой игры целесообразно ограничить созданием комического эффекта. Именно так языковая игра понимается А. В. Усолкиной, которая определяет этот феномен как особую форму лингвокреативного мышления, являющегося результатом запрограммированного нарушения языковой схемы и осознанного отклонения от языковой нормы с целью достижения определенного эффекта (чаще всего комического) [2, с. 9]. Согласно С. Ж. Нухову, языковая игра – это такая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность реализует способность к проявлению в речи остроумия, сопровождающегося возникновением комического эффекта. Получатель речи проявляет креативность при восприятии, благодаря «способности оценить игру, умению отгадать неразрешимую, на первый взгляд, лингвистическую загадку» [1, с. 36–37].

Таким образом, языковая игра связана с реализацией категории определения комического. Поскольку языковая игра всегда реализуется в коммуникации и связывается с остроумным и целенаправленным манипулированием образными ресурсами языка, мы считаем, что ее следует рассматривать с позиций стратегий построения речи. Данный подход позволяет определить языковую игру как особую стратегию экспрессивизации речи (в том числе и художественной), связанную с порождением комического эффекта на основе осознанного нарушения функционально-семантических закономерностей использования языковых форм. Неслучайно поэтому некоторые исследователи считают более правильным говорить о речевой игре, поскольку игра реализуется в речи с учетом ситуации и особенностей восприятия.

В данной работе мы предлагаем следующее определение: **языковая игра – осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта.**

Языковая игра разрушает понятийные и языковые «шаблоны». В художественном тексте она стимулирует динамику создаваемых образов и активизирует процесс восприятия, привлекая внимание к парадоксальности суждений, внешнему алогизму, за которым нередко скрывается подтекст, важный для осознания художественного смысла. Сущность языковой игры состоит в генерировании дополнительных окказиональных смыслов, аппелирующих к языковой выразительности и порождающих комический эффект. Понятие языковой игры следует рассматривать как специфический механизм индивидуального стиля и как жанровый признак. С одной стороны, наличие элементов языковой игры свидетельствует о креативном

аспекте речетворчества конкретного автора, а с другой – оно может быть связано с типологическими признаками определенного стилистического жанра, например, детской сказки.

Языковая игра функционирует на следующих уровнях текста:

• **на фонетическом уровне**: ономатопея *(«Это – жжжжжж – неспроста! Само дерево жужжжжжжать не можжжжет»);* спунеризм *(«Караул! Слонасный ужопотам! Караул! Потасный Слоноужам! Слоноул! Карасный Потослонам»)*;

• **на морфологическом уровне:** авторские окказионализмы *(«Где этот Пятнистый Щасвирнус?)*;

• **на лексико-стилистическом уровне**: каламбур *(«Обычная процедура, в таких случаях нижеследующая…» «А что значит Бычья Цедура?»);*

• **на графическом уровне:** смена шрифта *(«Кто-то НАСКОЧИЛ на меня»)*, фигурный стих *(«Это мне к лицу. К тому же буду прыгать я не хуже*

Кен-

гу-

ру-!»).

Особого рода эффект языковой игры может достигаться путем использования различных образных и стилистических приемов, связанных с ее наиболее яркими проявлениями в тексте сказки.

Текст сказки целиком пронизан духом игры, поскольку игра – наиболее естественный способ коммуникации для детей. В целом представляется возможным выделить следующие условия функционирования языковой игры:

• способность субъекта к яркому, необычному употреблению слова (или выражения); эта способность вторична по отношению к знанию языковой системы и владению ее нормативными связями;

• целенаправленный поиск приемов разрушения языковых структур и связанных с ним стереотипов речевого восприятия;

• адресность языковой игры.

Эффект языковой игры возникает в результате использования особого рода игровых приемов. Языковая игра как текстообразующий фактор характеризуется использованием уникальных авторских приемов на различных уровнях функционирования текста.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Нухов С. Ж.* Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. на соис. учен. степени док. филол. наук. М., 1997. 39 с.

2. *Усолкина А. В.* Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. дис. на соис. учен. степени канд. филол. наук. Екатеринбург, 2002. 20 с.

3. *Хейзинга Й.* Опыт исследования игрового элемента в культурологи // Самосознание европейской культуры XX века. М.: Полит. Лит. Мыслители и Писатели, 1991. 69 с.