

ЛИНГВИСТИКА

СЕРЬЁЗНЫЕ ОТВЕТЫ НА НЕСЕРЬЁЗНЫЕ ВОПРОСЫ

А.М. АБДРАХМАНОВА,

Л.В. КУЗНЕЦОВА

Астраханский государственный университет

При изучении курса «Креативная грамматика» возникает ряд непростых вопросов, которые требуют теоретического осмысления и понимания природы возникновения некоторых языковых явлений. Многие ответы на возникающие вопросы можно найти в новом пособии «Поговорим о странностях игры...», в котором отражается весь спектр проблем, связанный с феноменом языковой игры.

Ключевые слова: языковая игра, аграмматичные формы, окказионализмы, экспрессия, диапазон языковой игры, трансформация, десемантизация, креативность.

В современной лингвистической науке феномен игры – активно изучаемое явление, «поэтому основной задачей курса «Креативная грамматика» является осмысление природы этого феномена через механизмы образования игры, которые касаются теории языка, лингвистической философии и когнитивной лингвистики» (6, 2014 (а): 5). Нам хотелось бы обратить внимание на то, что, несмотря на кажущуюся «несерьёзность», языковая игра может быть понята только тогда, когда интегрируются исследования разных гуманитарных направлений. Это объясняется «существенным усилением интереса к творческой функции языка и креативной инициативности современной говорящей личности» (Там же).

Остановимся на пособии «Поговорим о странностях игры...» (Приорова, 2014), которое существенно облегчило изучение курса «Креативная грамматика», поскольку материал анализа интегрирован по разным подходам изучения ключевого понятия – языковая игра. Для того, чтобы представить всю многогранность этого феноменального явления, приходится осмысливать механизм его порождения и спектр функционирования, поэтому как нельзя кстати на помощь приходят комплексы заданий и упражнений, закрепляющие теоретические знания, накопленные в отечественном языкознании за последние годы.

Небольшой объём пособия не умаляет широту взгляда на проблему языковой игры. В первой части систематизируются типологические свойства языковой игры, которые проявляются на разных языковых уровнях и в различных дискурсах. Во второй части рассматривается функциональный спектр языковой игры: в языке масс-медиа (пресса, телевидения, радио, интернета), рекламы, в сфере художественной словесности и бытового

общения, а в третьей части обобщаются принципы изучения языковой игры в отечественном языкознании.

Сегодня даже нелингвисты воспринимают языковую игру как неотъемлемую часть языковых процессов, происходящих во всех сферах коммуникации, и рассматривают её как яркий, интересный и сложный феномен, проникающий во все области современного социума. Интерес к изучению этого явления не ослабевает, а только усиливается, поскольку языковая игра соединяет в себе разные аспекты человеческой деятельности, будучи её разновидностью.

Отечественные исследования языковой игры «отражают многообразие подходов в изучении этого феномена: языковая игра в разговорной речи (Е.А. Земская, Е.Н. Ремчукова); отражение асимметрии языкового знака (Б.Ю. Норман, А.Г. Лыков, И.В. Приорова, В.З. Санников); игра в микроколлективах (Е.В. Красильникова); показатель чувства юмора (Г.Г. Почепцов, А.Н. Лук); форма лингвокреативной деятельности (Т.А. Гридина); особый вид речетворческой семиотической деятельности (И.А. Ионова, Л.В. Зубова, Л.В. Лисоченко)» (7: 74).

Такое многообразие подходов в изучении языковой игры приводится в пособии к единому знаменателю: основным её признаком, который отмечается всеми исследователями, является *экспрессивный эффект*. Наибольшая экспрессия в языковой игре достигается, как известно, нарушением стереотипного восприятия действительности, изменением стандартного представления с помощью несоответствия между формой и содержанием. Поэтому наибольшую ценность для обучающихся представляют те многообразные креативные формы отражения действительности, которые опираются на новообразования с нарушениями нормы. В этих индивидуально-авторских нарушениях можно увидеть закономерность того, как фиксируются элементы когнитивного содержания. Становится ясно, что различные аномалии и нарушения в языковой норме отражают «не только эмоциональные интенции конкретного индивида, его лингвистическую инициативу, но и отражают ментальную ориентацию общества в конкретный период его развития» (Приорова, 2014 (а): 5).

Чтобы лучше понять феномен языковой игры, необходимо учитывать её *коммуникативную* сущность. В пособии «Поговорим о странностях игры...» от темы к теме возникает твёрдое убеждение в том, что языковая игра возникает благодаря способности носителя языка нестандартно осмысливать привычные явления и банальные факты в процессе речевой деятельности. Если исходить из того, что «языковая игра – это актуальное коммуникативное действие, в котором реализуется творческий потенциал языковой личности и отражается языковой вкус и культура современного общества в коммуникативном пространстве» (6: 5), то понятно, почему в отечественном языкознании нет единой классификации свойств языковой игры. Её феномен всегда описывается с разных сторон, но большинство исследователей сходятся в том, что в образовании языковой игры задейст-

вованы все *системные* свойства языка. В пособии упорядоченные свойства языковой игры рассматриваются как ресурсы того или иного языкового уровня, которые заложены в потенциале языковой системы.

Знакомство с разными типами языковой игры помогает лучше понять, как привычные языковые штампы могут преобразовываться, как из обычных грамматических форм возникают оригинальные представления, как и где они функционируют, и какую роль играет креативная способность языковой личности в этих процессах. Существенное влияние языковой игры как неотъемлемой части языковых процессов, происходящих в языке и речи, объясняется её полифункциональностью. Она (игра) является эффективным средством выражения оценочности, а способы выражения эмотивности могут быть самые разные. Опираясь на них, возникает желание во всём увидеть «игру». Перечисляя основные приёмы языковой игры, автор пособия не ограничивает выход за их рамки, и мы, придерживаясь такого же подхода, лишь обозначим наиболее важные.

Графические приёмы предусматривают использование различных средств графики и манипулирование разными средствами графической рубрикации (цифры, буквы, прописные буквы, сегменты, знаки препинания и псевдочленение). Анализ графических искажений, создающих необходимое прочтение, говорит о роли визуализации ключевых, семантически значимых сегментов текста.

Фонетические приёмы основаны на использовании фонетической формы слова, которая подвергается орфографическим и орфоэпическим нарушениям и проявляется чаще всего в различных звуковых повторах одинаковых гласных/согласных: аллитерация (повторение одинаковых или однородных согласных звуков преимущественно в начале слова); ассонанс (повторение одинаковых, чаще ударных, гласных звуков); паронимическая аттракция (семантическое сближение слов, имеющих звуковое сходство); пародирование речи и звукоподражание.

Лексические приёмы основаны на трансформации значений слов, которая возникает при полисемии, омонимии, использовании прецедентных текстов, а также при использовании топонимов, антропонимов и прагматонимов. Экспрессия языковой игры в тексте может достигаться с помощью эпитетов и метафор, а использование многозначности служит благодатным материалом для создания эффекта неожиданности. Переносные значения слов используются особенно часто в языковой игре для передачи максимальной информации и экспрессии в минимальном отрезке текста.

Словообразовательные приёмы основаны на морфемной трансформации лексических единиц, когда новое слово образуется на базе системных словообразовательных моделей с помощью аффиксации или совмещения разных корневых морфем (ср.: *мозжечокнуться* = мозжечок + чокнуться или *свежоповато* = свежо + по + вато по аналогии с *холодногато*, *далековато*, *суховато* и пр.) Языковая игра может возникать при нарушении ограничений на образование притяжательных прилагательных (ср.: *Глаза у него*

[Керенского] *бонапартьи и цвета защитного френч*, В.Маяковский), в нестандартном использовании увеличительных и уменьшительных суффиксов (ср.: *поэтцы* и *поэтики*; *шалуненок*; *шалунице*; *болтунице*, М.Е. Салтыков-Щедрин) и в употреблении русских словообразовательных аффиксов в иноязычных топонимах и антропонимах (ср.: *Колхозники Техасщины*, *Мичиганщины* и *Примиссисипья перевыполнили план по весеннему севу*).

Морфологические приёмы базируются на «неприкосновенности» словоформы или на отсутствии того или иного члена парадигмы. Особенности неполной парадигмы (н/р: родит. падежа мн. числа слова *кочерга* или 1 л. ед. ч. глагола *победить*, отсутствие сравнительной или превосходной степени у некоторых имён) используются часто в игровой форме для дискредитации ошибки и способствуют лучшему запоминанию нормы.

Совмещение приёмов в языковой игре усиливает комический эффект и, как правило, возникает при смешении стилей с использованием официально-деловой, научно-технической, военной и пр. терминологии в разговорно-обиходном общении или же при пародировании какого-либо стиля, особенно публицистического, который тяготеет к штампам и претендует на достоверность и точность информации: *С богатой добычей вернулся в родное стойбище охотник Черттезнаев. Каково же было удивление 60-летнего охотника, когда оказалось, что мех двух убитых им лисиц – искусственный! Это уже не первый случай отстрела в Якутии лисиц с искусственным мехом* («Литературная газета», 13-я страница). Комический эффект создаётся при смешении слов и форм из разных языков (н/р, русского (просторечно-архаичного), немецкого и французского) в так называемой *макаронической* речи: *Ардальон Панкратьевич (нос свеклой, глаза – тусклые) вошел в палату и (кислым голосом): – Мать, поднеси чарочку. Ардальоновы девы всполохнулись, закивали туловищами, учиняли политес с конверзационом: – Пуркуа, фатер, спозаранку водку хлещете?* (А. Флит, пародия на Петра I А. Толстого). Часто игра строится не только на сочетании отдельных слов или клишированных выражений, но и на манипуляции целыми текстами. Совмещение разных нейтральных и художественных текстов, приводящее к неоднозначности, усиливает комический эффект, как в случае совмещения строк из разных стихотворений Пушкина: *– Пушкин... был вдохновен нянькой на свои лучшие произведения. Вспомните, как отзывался о ней Пушкин: «Голубка дряхлая моя... голубка дряхлая моя... сокровища мои на дне твоём таятся...» – Pardon, – вмешался молодой человек... – это как будто к чернильнице... (Н. Тэффи).*

Прагматика отражает общие закономерности общения, которыми должны руководствоваться все говорящие в коммуникативном пространстве, какой бы язык они не использовали. Один из принципов прагматики – постулат информативности (*сообщай что-то новое*), а другой принцип – постулат истинности или искренности (*говори правду*). Нарушение последнего обычно приводит к парадоксу, а в языковой игре порождает эффект

неожиданности и придаёт большую экспрессию, обеспечивающую необходимую коммуникативную стратегию, ломая стереотипные представления.

Итак, важный вывод, который складывается по совокупности изучения всех тем, сводится к тому, что *языковая игра* характеризуется формальной (из чего сделана) и функциональной (для чего сделана) спецификой, она способствует изменению стереотипа в восприятии действительности и узнаётся по экспрессивному эффекту (3).

«Несерьёзные», возможные, допустимые отклонения от нормы фиксируют элементы когнитивного содержания эмоциональных интенций конкретной языковой личности, а также отражает ментальную ориентацию социума [5]. В этом смысле интенции автора, выраженные в языковой игре, самые «серьёзные», т.к. они определяют её эстетическую ценность и оригинальность и зависят «не от вкуса времени, а от природы гения» (К. Фосслер), которая, расширяя возможности языковых форм, расширяет границы познания мира.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Норман Б.Ю.* Грамматика говорящего / Б. Ю. Норман. – СПб. : С.-Петербург. ун-т, 2004.
2. *Приорова И.В.* Несклоняемые имена в языке и в речи : учеб. пособие / И. В. Приорова. – Флинта : Наука, 2008.
3. *Приорова И.В.* Функционально-коммуникативные свойства несклоняемых имён в языке и речи : монография / И. В. Приорова. – Астрахань : Издательский дом «Астраханский университет», 2010.
4. *Приорова И.В.* Аграмматизм несклоняемых заимствований в речетворчестве / И. В. Приорова // Мир русского слова. Грамматика. – 2011. – № 1. – С. 17–22.
5. *Приорова И.В.* Аграмматичные формы несклоняемых имён в современной языковой игре / И. В. Приорова // Язык как система и деятельность – 3 : материалы Международной научной конференции. – Ростов н/Д. : ЛОГОС. – 2012. – С. 150–152.
6. *Приорова И.В.* Креативная грамматика («Поговорим о странностях любви»): учебно-методическое пособие/И.В. Приорова. – Астрахань: Астраханский государственный университет, Издательский дом «Астраханский университет», 2014 (а).
7. *Приорова И.В.* «Игра языковая» // Когнитивный словарь литературно-философского дискурса / ред. сост. Д. М. Бычков, Е. Н. Бадалова. – Астрахань: Астрах. гос. университет, Изд. дом «Астраханский университет», 2014.
8. *Фосслер К.* Грамматика и история языка (к вопросу об отношении между «правильным» и «истинным» в языковедении) [Текст] / К.Фосслер. – М.: Логос, 1910. – С. 157–170.

SERIOUS ANSWERS TO FRIVOLOUS QUESTIONS

A.M. Abdrahmanova, L.V. Kuznetsova

Astrakhan State University

While studying the course “Creative grammar” raises a number of complex issues that require theoretical comprehension and understanding of the nature of occurrence of certain linguistic phenomena. Many of the answers to the given questions can be found in the new manual “Let’s talk about the strangeness of the game ...”, which reflects the whole range of problems associated with the phenomenon of language game.

Key words: *language game, agrammatical forms, occasionalisms, expression, range of language game, transformation, desemantization, creativity.*