

3. Коротич К. В. Асоціативно-семантичне поле «безпека / небезпека» в дискурсі української преси ХХ—ХХІ століть : дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.01 «Українська мова» / Коротич Катерина Володимирівна. — Харків, 2007. — 221 с.

4. Коротич К. В. Контрпропагандистські стратегії і тактики в радянському дискурсі 1941—1945 років / Коротич К. В. // Українська мова серед інших слов'янських : етнологічні та грамати-чні параметри : [матеріали Міжнар. наук. конф.] (Кривий Ріг, 5—6 листопада 2009 р.). — Кри-вий Ріг : Видавничий дім, 2009. — С. 27—33.

5. Коротич К. В. Про стратегію переконування в радянському дискурсі часів війни 1941—1945 рр. / К. В. Коротич // Актуальні проблеми слов'янської філології : міжвуз. зб. наук. ст. Сер. : Лінгвістика і літературознавство. — 2009. — Вип. ХХІІ. — С. 403—407.

6. Романов С. Д. Большой современный немецко-русский, русско-немецкий словарь : 160 000 слов / С. Д. Романов. — Донецк : БАО, 2003. — 640 с.

7. Словник іншомовних слів / Уклад. : Л. О. Пустовіт та ін. — К. : Довіра, 2000. — 1018 с.

8. Deutsch-ukrainisches, ukrainisch-deutsches Wörterbuch Уклад. [: З. О. Басанець, В. Н. Бублик, О. В. Двухжилов та ін. ; за ред. Е. І. Лисенко]. — К. : Академія, 1997. — 736 с.

УДК 811.161.1'42:14

Т. Ф. Фильчук

Харьковский университет имени В. Н. Каразина

Теоретические основы изучения феномена языковой игры

Фильчук Т. Ф. Теоретичні засади вивчення феномену мовної гри. Характерною особливістю сучасної культурної парадигми є використання «чужого» слова, орієнтація на копіювання, пародіювання, гра тими чи іншими текстовими формами. У статті розглядаються теоретичні засади, сутність категорії гри (зокрема мовної), лінгвістичні засоби мовної гри, її текстотвірний потенціал; визначається специфіка ігрових прийомів у ЗМІ з точки зору їх структури.

Ключові слова: *мовна гра, інтертекстуальність, прецедентний текст, прецедентний феномен, заголовок.*

Фильчук Т. Ф. Теоретические основы изучения феномена языковой игры. Отличительной особенностью современной культурной парадигмы является использование «чужого» слова, ориентация на копирование, пародирование, игра различными текстовыми формами. В статье рассматриваются теоретические основы, сущность категории игры (в частности, языковой), лингвистические средства языковой игры, ее текстообразующий потенциал; определяется специфика игровых приёмов в СМИ с точки зрения их структуры.

Ключевые слова: *языковая игра, интертекстуальность, прецедентный текст, прецедентный феномен, заголовок.*

Filchuk T. F. Theoretical bases of language game's phenomenon. The author shows that the distinctive feature of modern cultural paradigm is a using of «another's» word, orientation on copying and parodying, juggling with different textual forms. In the article theoretical bases, essence of game category (in language meaning as well), linguistic means of a language game with its potential of creating texts are considered; specifics of game receptions in mass media from the point of view of their structure are defined.

Keywords: *language game, intertextuality, case text, case phenomenon, heading.*

В современной лингвистике явление языковой игры изучается в рамках антропоцентрической парадигмы, которая рассматривает факты языка в непосредственной связи с его носителями. Языковая игра является важным компонентом русской языковой действительности.

Цель данной статьи состоит в определении теоретических основ феномена языковой игры.

Языковая игра является одним из основных принципов современной мыслительной системы, для которой характерен взгляд на текст как особое саморазвивающееся явление, в котором реализуется множественность смыслов текста. Именно языковая игра, основанная на определенных языковых категориях, участвует в «снятии» такой установки,

как единомыслие, существование одной истинной интерпретационной модели произведения. Данные положения обуславливают актуальность темы настоящей статьи.

Особенностью современного текста является сознательный отказ от ориентации на оригинальность. «Свое» понимается как множество раз отраженное «чужое» — в «чужих» текстах, в культурных и социальных языках, которые составляют действительность, реальность. Соединение в тексте «своего» и «чужого» дает толчок для смыслопорождения, которое основывается на фоновых знаниях, образных ассоциациях, исторических и личных воспоминаниях у создающего и воспринимающего текст.

Важным для развития современного дискурса является рост его интертекстуальности.

В настоящее время использование прецедентных текстов осмысливается исследователями как социокультурный феномен, актуализирующий внутритекстовые и межтекстовые связи употребленной в речи единицы.

Важнейшей особенностью постмодернистского мировидения и поэтики является наделение особым статусом категории игры. Сущность этой категории определена Ф. Ницше, который осознает бытие как становление, игру мировых сил, и Й. Хейзинга («*Homo ludens*» — 1938 г.), который выдвигает концепцию двуединства культуры и игры и понимает игру как основной организующий принцип всей человеческой культуры.

Французский структуралист, семиотик и литературовед Р. Барт так интерпретирует эту категорию: «Слово «игра» здесь следует понимать во всей его многозначности. Играет сам текст <...> и читатель тоже играет. Причем двояко: он играет в текст (как в игру), ищет такую форму практики, в которой бы он воспроизводился, но чтобы практика эта не свелась к пассивному внутреннему мимезису (а сопротивление подобной операции как раз и составляет существо текста)» [3:421]. Игра предстает как особая стратегия, связывающая автора, текст и читателя. Через категорию игры происходит функционирование связей бытия. Игра «становится образом подвижных взаимодействий, устанавливающих и преобразующих связи элементов бытия» [11:27]. На каких бы уровнях ни разворачивалась постмодернистская игра, семантика этой игры остается неизменной: «Все, что угодно, лишь бы не правило (всеобщность, стереотипность, идиолект, затвердевший язык) <...> принцип

абсолютной неустойчивости, ни к чему (ни к какому содержанию, ни к какому выбору) не ведающий почтения» [3:558]. В современном обществе игровое начало наделяют особой значимостью. Игровая оболочка реальности перестает восприниматься как нечто сомнительное. В культуре, искусстве, литературе, публицистике преобладает развлекательность, игра в прекрасное и ужасное, построенная полностью на воображении и предполагающая свободу. Игра — это не просто вторичное выражение и изображение чего-то несуществующего, а, наоборот, самостоятельная действительность и реальность, в пространстве которой рождаются, изменяются события, факты, человек и сама жизнь. Развлекать и увлекать «игрушечным» миром, создаваемым целенаправленно, — вот главная примета современности.

Постмодернизм придает игре иллюзионистский и по преимуществу эстетический характер. Игра в современном мире — это творчество иллюзий, предполагающее свободу [10:36], установка на художественный обман, ничем не прикрытый, декларируемый. Цели такой игры (сознательные или бессознательные) могут быть серьезными и значительными, но означает она приоритет искусственного над естественным, условного над действительным, вымышленного над истинным. Постмодернизм доказывает, что сама реальность — это всего лишь комбинация различных языков и языковых игр, сплетение интертекстов. В результате поиск эквивалентов реальности отступает на задний план, вперед выдвигается обыгрывание языковых условностей.

Языковая игра, сущность которой заключается в игре с формами речи и языка, в свободном эстетическом отношении к этим формам, становится самодостаточной парадигмой, концептуальным стержнем которой является языковая аттракция. Языковые игры используются для создания текста, для его смыслопроизводства.

В современной культурной парадигме происходит карнавал культурных языков со всеми присущими карнавалу особенностями (универсальность карнавальной игры описана М. М. Бахтиным) и на первый план выходит игра, в которой не предполагается жесткое, навсегда установленное доминирование какого-либо из языковых пространств, превращение его в самое лучшее, наиболее гармоничное. Гармония мира современной культу-

ры достигается через комбинирование, диалог, разногласие множества языковых миров. В этой культурной парадигме игру невозможно изолировать, выделив серьезность намерения. «В постмодернистском тексте все подвергается пародированию, выворачиванию наизнанку, снижению — в том числе и сами законы построения текста, сами правила игры, которые в результате этой трансформации теряют абсолютное значение, релятивизируются. Здесь источник «двойного» кодирования (Ф. Дженкс) постмодернистской поэтики, игровой амбивалентности как единственно устойчивой черты постмодернистской семантики. Вот почему, как утверждает У. Эко, «в системе постмодернизма можно участвовать в игре даже не понимая ее, воспринимая ее совершенно серьезно» [12:401]. Как представляется, в основе игры лежит имитация реальности. Современный автор играет идеями, поэтому ни одну из них он не принимает всерьез; любое частное мнение дискредитируется и исчезает перед бесконечной целостностью бытия.

Представленный философский принцип постмодернистской эстетики характерен для литературных, научных, публицистических произведений современности.

Каждый современный текст, совмещающий в себе «свой» и «чужой» культурный текст, становясь интертекстом, претендует не только на подобие, но и на полное, по крайней мере, структурное, тождество мироустройству, творит свою собственную реальность: мир — это интертекст, жизнь — это языковая игра.

Восприятие жизни и действительности как игры присуще человеческому сознанию. Каждое слово, движение, жест человека передает определенные знаки, содержащие в себе элементы игры. Сам язык может интерпретироваться как игра. Об этом в своей работе «Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта» говорит О. Аксенова: «Дух, формирующий язык, всякий раз перепрыгивает, играючи, с уровня материального на уровень мысли. За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов [1:100].

Языковая игра является особым видом речетворческой семиотической деятельности, в которой используются ресурсы всех языковых уровней, и определить до конца ее сущность невозможно. Она строится по принципу намеренного использования отклоняю-

щихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы явлений.

В любом речевом акте, в любом нашем действии можно рассмотреть некие скрытые смыслы. Реципиент, владеющий знаниями в определенной сфере или глубоким и развитым подсознанием, внутренним чувством может разгадать подтекст, скрытую информацию, которую автор хотел донести до читателя.

Австрийский философ Л. Витгенштейн рассматривал языковую игру как «...бесконечно разнообразные виды употребления всего того, что мы называем «знаками», «словами», «предложениями». И эта множественность не представляет собой чего-то устойчивого, раз и навсегда данного, наоборот, возникают новые типы языка, или, можно сказать, новые языковые игры, а другие устаревают и забываются.<...> Термин «языковая игра» призван подчеркнуть, что говорить на языке — компонент деятельности или форма жизни» [6: 97].

Использование словесной игры в языке газеты, в ее заголовках, отступление от норм лексической и синтаксической сочетаемости приводит к языковой игре, заключающейся в сознательном нарушении языковой нормы.

Языковая игра представляет собой «вид адогматического речевого поведения, основанный на преднамеренном нарушении языкового канона и обнаруживающий творческий потенциал личности в реализации системно заданных возможностей» [8]; это отклонение от стандарта, уход от привычного восприятия текста. Российский лингвист Н. Д. Арутюнова определяет последовательность действия отклонений от нормы (к аномальным явлениям относится и языковая игра), «которая берет свое начало в области восприятия мира, поставляющего данные для коммуникации, проходит через сферу общения, отлагается в лексической, словообразовательной и синтаксической семантике и завершается в словесном творчестве» [2:8].

Как правило, подобные отклонения используются автором, во-первых, при сознательном отступлении от языковой нормы, во-вторых, при обращении к прецедентным текстам, которое сопровождается апелляцией к литературным и культурологическим знаниям читателя.

Целью применения языковой игры в этих случаях является выражение денотативного или коннотативного смысла, добавочного

к непосредственному смысловому наполнению текста.

Особенности языка современных периодических изданий свидетельствуют о том, что в нем в связи с происшедшими в обществе в конце XX века социально-политическими изменениями широкое распространение получила языковая игра в виде преднамеренного, нарочитого использования нормативных языковых средств и языковая игра в виде апелляции к прецедентным текстам. Наибольшим влиянием на читателя обладают прецедентные тексты и заголовки, так как они содержат в себе тематическую и/или жанровую подсказку, в них диалогические отношения предстают в вербализованном виде.

Текст, в котором присутствует прецедентный феномен, является экспрессивным. «Чужой» текст, порождая двуплановость и многоплановость, служит целям языковой игры разного рода: способствует поэтизации текста, создает поэтический намек, подтекст, рождает загадку, создает ироническое, саркастическое, гротескное, трагическое или иное звучание, способствует иерархизации смысла — придает бытовой фразе смысл иносказания — политического, поэтического, философского или какого-либо иного, иногда просто рождает неприятную шутку» [5:226].

Уже само включение прецедентного феномена в текст можно рассматривать как языковую игру со свойственной ей экспрессивностью и оценочностью.

В последнее время «интертекстуальные ссылки стали, пожалуй, самым распространенным приемом построения заголовков газетных и журнальных статей в довольно широком круге изданий [9:3]

Употребление в заголовке стереотипного, понятного для собеседника изречения является сигналом принадлежности к данному социуму, связи с его культурой и традициями. Заголовок выполняет функции условного рефлекса, намека, от которого явление социально-психологического характера или событие общественно-политического, исторического значения оживает, активизируется в сознании читателя [4:30].

В современной публицистике возможна множественная интерпретация заголовка, читатель как бы приглашается автором к сотворчеству по воссозданию «смысла» текста.

В основе механизма функционирования прецедентного феномена лежит взаимодействие нескольких частей: одна дана в цитирующе-

м тексте; вторая содержится в сознании и памяти человека, воспринимающего текст; третья существует как образ смысла и аксиологической ценности текста-источника.

В результате такого взаимодействия прецедентный феномен усложняет смысловое пространство заголовочного комплекса, делает его семантически насыщенным, трансформирует смысл цитируемого и цитирующего текстов, порождает новые смыслы, способствует интерпретационному процессу. И это взаимодействие значительно усиливается в результате авторских преобразований прецедентных феноменов.

В современных периодических изданиях трансформированные прецедентные заголовки преобладают над нетрансформированными.

Можно выделить следующие способы трансформации интертекстуальных заголовков:

- замена компонентов текста-источника;
- усечение компонентов оригинального текста;
- добавление компонентов к тексту первоисточнику;
- контаминация компонентов различных текстов-источников.

Замена компонентов — один из самых распространенных способов модификации прецедентных текстов. Например:

«*Не в «Аватаре» счастье*» («Корреспондент», № 9 (397), 12 марта 2010) — данный прецедентный заголовок представляет собой трансформированную поговорку «Не в деньгах счастье». Автор таким образом дает понять читателю, что для создателей фильма главным является не содержание и смысловое наполнение киноленты, а то, сколько было затрачено средств на ее создание, окупятся ли они и принесет ли прокат этого фильма прибыль.

В данном заголовке «чужое» и «свое» воспринимается реципиентом в качестве смыслового единства, в котором соположение отдельных феноменов сообщает им новый смысл, а вновь возникающие смыслы открывают возможности для новых ассоциативных соположений.

В заголовках «*Яблоко от яблони*» («Корреспондент», 22.10.2010); «*В огне не горит*» («Корреспондент», 22.10.2010); «*С миру по нитке*» («Корреспондент», 12.07.2010) используется такой способ преобразования прецедентного текста, как усечение компонентов. Открытость, незавершенность подоб-

ных заголовков призвана заинтриговать читателя, привлечь его внимание, заставить ознакомиться с текстом статьи.

Заголовки, построенные путем добавления компонентов к оригинальному тексту, способствуют возникновению у читателя разнообразных реакций, ассоциаций, обозначают (раскрывают) тему статьи. Например: *В городе Сочи темные ночи и самые современные дороги* («Аргументы и факты», 16.10.08), *Еще одна баллада о прокуренном вагоне* («Ориентир», 08.10.08), *Король не голый был, а в узеньких секс-трусиках* («Капитал», 09.10.08).

Заголовки, представляющие собой контаминацию компонентов различных текстов-источников, характеризуются так называемой полипрецедентностью, которая является следствием того, что в одном заглавии присутствует отсылочность к двум или более произведениям. Например: *Особенности национальной охоты на шайбу, или в хоккее играют настоящие киргизы* («Аргументы и факты», 19.12.10). В данном заголовке соединяются два интертекста: название художественного фильма («*Особенности национальной охоты*») и цитата из известной песни («*В хоккее играют настоящие мужчины...*»).

В заголовках *Чичиков Оренбургского уезда* («Галопом по Европам», 21.11.09), *А Попандопуло — против!* («Караван», 10.10.08) прецедентные имена являются знаками одного культурно ассоциативного контекста (ср., *Чичиков* — персонаж поэмы Н. В. Гоголя «Мертвые души»; *Попандопуло* — герой кинокомедии «*Свадьба в Малиновке*»), а синтаксические модели заголовков — другой, т.е. ассоциируются у читателя с названиями других произведений (ср., «*Леди Макбет Мценского уезда*» — название повести Н. С. Лескова; «*А Баба Яга — против!*» — название мультипликационного фильма).

Таким образом, в заголовках с множественной соотнесенностью семантическая не-

однозначность создается путем соединения в рамках одного заголовка подтекстов двух произведений, формально выраженных посредством образов и синтаксических моделей, которые формируют новый смысл.

Полипрецедентные заголовки характеризуются двойной соотнесенностью, ассоциативной связью одновременно с произведением, например, киноискусства и музыки или с произведением художественной литературы и кино. Подобные заголовки вызывают у читателя ассоциации сразу с несколькими произведениями.

На примере прецедентных текстов, вследствие объединяющей работы заимствующего текста виден процесс превращения цитаты — «чужого» и одновременно общеизвестного — в «свое» и уникальное.

По своей сущности, слово является двусторонним актом, в равной степени определяющимся как тем, чье оно, так и тем, для кого оно, так как именно в процессе его понимания оно воспринимается сознанием реципиента и раскрывается многообразием смыслов [7:95]. Подобную систему толкования мы можем применить и к интерпретации текстов, в особенности прецедентных, которые раскрываются во множестве функций, к реализации которых стремится автор.

Таким образом, интертекстуальные заголовки являются объектами своеобразной игры, цель которой — смещение различных планов восприятия, акцентов, создание юмористического, иронического, пародийного эффекта. При модификации актуализируется внутренняя форма фразеологизма, цитатного заголовка, которая выступает так же, как фон для нового сдвига, порождающего новые ассоциации, ассоциативные связи, поля — образные, смысловые. Новые (модифицированные) фразеологизмы, новые прецедентные заголовки становятся стереоскопичными и либо прогнозируют комический эффект, либо актуализируют ассоциативно связанные смыслы.

Литература

1. Аксенова О. Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта / О. Аксенова. — М. : Наука, 1978. — 243 с.
2. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык / Н. Д. Арутюнова // Вопросы языкознания. — № 3. — 1987. — С. 3—20
3. Барт Р. Избранные работы : Семиотика. Поэтика / Р. Барт ; [пер. с фр.] — М. : Прогресс, 1989. — 616 с.
4. Бессонов А. П. Газетный заголовок / А. П. Бессонов. — Л. : Лениздат, 1958. — 62 с.
5. Земская Е. А. Язык как деятельность : Морфема. Слово. Речь / Е. А. Земская. — М. : Языки славянской культуры, 2004. — 688 с.

6. Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. I. / Л. Витгенштейн ; [пер. с нем. М. С. Козловой и Ю. А. Асеева] — М. : Гнозис, 1994. — 612 с.
7. Захаренко И. В. Прецедентные высказывания и их функционирование в тексте / И. В. Захаренко // Лингвокогнитивные проблемы межкультурной коммуникации. — М., 1997. — С. 92—99
8. Ильясова С. В. Языковая игра в газетном тексте [Электронный ресурс] / С.В. Ильясова. — Режим доступа: <http://www.relga.rsu.ru/n77/rus77.htm>.
9. Качаев Д. А. Социокультурный и интертекстуальный компоненты в газетных заголовках (на материале российской прессы 2000 — 2006 гг.): автореф. дис. на соискание уч. степени канд. филолог. наук: спец. 10.02.01 «Русский язык» / Д. А. Качаев. — Ростов/н/Дону, 2007. — 22 с.
10. Розин В. М. Природа и генезис игры (опыт методологического изучения) / В. М. Розин // Вопросы философии. — 1999. — № 6. — С. 26—36.
11. Скоропанова И. С. Русская постмодернистская литература : [учебн. пособ.] / И. С. Скоропанова. — 3-е изд. — М. : Флинта : Наука, 2001. — 608 с.
12. Эко У. Заметки на полях «Имени розы» // Эко У. Имя розы; [пер. с итал.] — М. : Кн. палата, 1989. — С. 427—467.