

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ДИСКУРСЕ СМИ

Эрдынеева Д. В.

ГОУ ВПО «Бурятский государственный университет», Улан-Удэ, Россия (670000, Республика Бурятия, г. Улан-Удэ, ул. Смолина, 24 а), e-mail: darierdin@yandex.ru

В статье рассматривается один из способов образования нестандартной лексики – языковая игра. Языковая игра как лингвистический феномен связана с понятиями «норма» и «аномалия». Феномен языковой игры как особого вида речетворческой деятельности связан с творческим подходом к языку и основан на принципе намеренного использования отклоняющихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы явления. В статье проанализированы различные формы языковой игры, проявляющиеся в варьировании слов, их форм и значений: трансформация, контаминация, обыгрывание звукового сходства и др. В статье показано, что элементами языковой игры нередко становятся окказиональные единицы, служащие для реализации авторских идей и нарушающие общепринятую симметрию языкового знака. Языковое варьирование может быть со стороны говорящих намеренным и произвольным. Выявлено, что языковая игра используется не только для создания комического эффекта, но и для стилистических целей.

Ключевые слова: языковая игра, языковая аномалия, языковые преобразования.

LANGUAGE GAME IN THE MASS MEDIA DISCOURSE

Erdyneeva D. V.

The Buriat state university, Ulan-Ude, Russia, (670000, the republic of Buryatia, Ulan-Ude, street Smolina, 24a), e-mail: darierdin@yandex.ru

The article deals with one of the methods of non-standard lexis formation – language game. As a linguistic phenomenon language game is connected with the notions «norm» and «anomaly». The phenomenon of the language game as a special type of speech creative activity is connected with the creative approach to the language and is based on the principle of intentional use of phenomena which deviate from the norm and perceive against the background of the system and norm. Different forms of language game that are revealed in word-and-meaning variations such as contamination and transformation, sound similarity game are analyzed in the article. The author shows that the occasional units serving for the realization of the authors ideas often become the elements of the language game. Language variation of a speaker can be intentional and unconscious. The language game is discovered to be used not only for comic effect creating but also for stylistic purposes.

Key words: language game, language anomaly, language transformations.

Принадлежность языка к культуре подтверждается тем, что как в плане содержания, так и в плане выражения он является творением определенного человеческого общества, социальной сущностью. В аспект артефактов языка включаются разнообразные явления: слова и прочие языковые формы в их звуковой и письменной оболочке; недаром Витгенштейн, а за ним и Росси-Ланди, и некоторые другие философы и лингвисты уподобляли элементы языка орудиям, разрабатывая орудийную теорию устройства языка. Л. Витгенштейн говорит о том, что язык вплетен в многообразные «формы жизни» людей, реализуя себя в речевых актах и утрачивая свою суть в статике [3]. Определение Витгенштейном языковой игры как формы жизни, на наш взгляд, может быть перенесено и на всю сферу игровой активности. Сама жизнь может рассматриваться как важнейшая из игр.

Об этом еще в свое время упомянул Э. Сэпир в статье «Аномальные речевые приемы в нутка». В ней он пишет, что «...любопытную лингвистическую и культурную проблему представляет использование в речи различных языковых средств, косвенно указывающих на социальное положение, пол, возраст или другие характеристики говорящего, адресата или того лица, о котором говорят, без называния этих характеристик напрямую. Подобные импликации есть в любом языке, и чаще всего они выражаются при помощи особых слов или выражений. В языке нутка имеется возможность, а часто и обычай включать в речь информацию о физических свойствах человека, к которому обращаются или о котором говорят, используя для этого отчасти суффиксальные средства и отчасти «игру согласными» [8].

Ш. Балли в своей работе «Стилистика французского языка» (1951 г.) отмечает, что некоторые речевые факты отличаются от других тем, что они носят своего рода игровой характер. Употребляющий их подобен воину, который пользуется своим оружием не для битвы, а для того, чтобы изобразить бой. Чувство комического проявляется в результате неожиданного сочетания несочетаемого или нарушения естественного порядка вещей при условии, если это нарушение, вначале воспринимаемое как серьезное и опасное, вскоре оказывается безобидным [2].

Согласимся с определением Санникова В. З., что языковая игра – это некоторая неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно допускаемая. При этом слушающий (читающий) также должен понимать, что это «нарочно так сказано», иначе он ценит соответствующее выражение просто как неправильность или неточность. Только намеренная неправильность вызовет не досаду и недоумение, а желание поддержать игру и попытаться вскрыть глубинное намерение автора, эту игру предложившего [7].

Ю. Н. Караулов, исследуя параметры определенной языковой личности в тексте, говорит, что можно, опираясь на группы зафиксированных в модели готовностей, расширять их состав в пределах данного типа. Например, набор из клетки В-3, названный «готовностями к эстетизации речевых поступков» (чувствовать банальность рифмы, продуктивно пользоваться тропами, версифицировать, использовать «крылатые слова», оперировать образным ономастикомом), дополняется «готовностью к языковой игре», причем последняя может дифференцироваться более тонко, с указанием конкретных приемов и языковых (т.е. «системных») средств достижения комического эффекта, на который, собственно, и нацелена языковая игра.

В повести А. Жукова «Повод» комический эффект в речи философа-изобретателя Сени Хромкина достигается за счет гиперхарактеризации (соединения в поясняющем словосочетании близких по смыслу слов, т.е. рода с видом, двух синонимов и т.п., типа климат погоды, портрет лица, тест слов) и гиперноминализации (употребляя на месте адъективного словосочетания двух существительных, одно из которых, образованное от прилагательного, благодаря соответствующему суффиксу, обозначает абстрактное качество): ... каждый раз встречал меня в полугодовой продолжительности периода и всегда приветственно кукарекал [5].

Языковая игра многообразна. Мы остановимся на некоторых формах этой игры, проявляющихся в варьировании слов, их форм и значений. Нередко придуманные таким образом слова входят в словарный состав языка. Например, В. Г. Гак приводит слова, полученные контаминацией с иноязычными в русском языке: *бумаженция, распеканция*. Этот прием широко употребляется в современном просторечии: *рашен-дервяшен* [4].

В повседневной речи часто используется аномальное присоединение градуирующих прилагательных или наречий к словам, не предполагающим градуирование: *самый прекрасный* (прекрасный уже в своей семантике содержит значение «очень красивый», «очень хороший»); *немножко беременна* (беременность исключает степень, это состояние женщины в период развития в организме плода).

Ю. Д. Апресян отмечает, что все языковые аномалии объясняются либо неправильным выбором грамматических или словарных единиц (по крайней мере, одна из выбранных единиц не выражает нужного смысла), либо тем, что языковые единицы неправильно скомбинированы. Очевидно, что далеко не всякое логическое противоречие порождает языковую ошибку, т.е. факт, который квалифицируется словами «так по-русски нельзя». Естественный язык универсален и, в частности, годен для выражения синтетически ложных (*Река течет в гору*), бессмысленных или даже логически противоречивых утверждений типа *Холостяки бывают женаты, Я ее люблю и не люблю одновременно*). Такие предложения вовсе не обязательно описывают фантастический мир или фиксируют логический абсурд. Они вызываются к жизни и гораздо более ординарными ситуациями.

С другой стороны, бессмысленные и логически противоречивые предложения широко используются в стилистических целях. Определенный класс бессмыслиц называется метафорой (*Кому жестоких звезд соленые приказы В избушку дымную перенести дано. – О. Мандельштам*), а логическое противоречие образует основу другой стилистической фигуры – оксюморона [1].

Буренкова С. В. отмечает, что шутливая семантизация лексики, когда вполне нейтральные слова подвергаются паронимической «порче», – довольно широко

распространенная деятельность среди носителей русского языка: *графин* – муж *графини*, *дневник* – студент *дневной формы обучения*, *противень* – противный человек, *брошка* – мать-одиночка, *покинутая жена*, *сомнение* – мнение коллектива, *показуха* – посещение участкового врача, *стоик* – человек в очереди и т.д. [9].

Языковая игра на уровне графики представлена в романе Ж. Перека «*Ladisparition*», где нет ни одной гласной «е». Отсутствие данной буквы ведет к неправильному написанию некоторых слов (*britannial* вместо *britannique*, *calmir* вместо *calmer*, *imago* – *image* и другие).

Примечателен тот факт, что в настоящее время в нем происходят не только вызывающие тревогу у деятелей культуры процессы его упрощения, жаргонизации и вульгаризации, но еще и пока слабо осознаваемые тенденции к их усложнению и интеллектуализации. Они проявляются, в первую очередь, в таких ярких явлениях, как терминологизация речи (расширение сферы использования научной и технической терминологии: компьютерной, экономической, медицинской); введение новых аббревиатур (ср. Пи-ар, БАД, СМС, МРОТ и т.п.); «интернационализация» и «латинизация» коммуникации – использование иноязычной лексики и даже лексико-грамматических моделей и их русификация (ср. пиар-компания, интернет коммуникация); «версификация» общения (появление новых стилей и жанров общения: реклама, электронная почта, коммерческие объявления и др.); «интертекстуализация» коммуникации (аллюзивность, прецедентность и т.п. [10]. Все соответствующие «инновационные» явления усложняют восприятие информации, делают его многоступенчатым и опосредованным, требуют специальных интеллектуальных усилий и дополнительных знаний.

В. Г. Костомаровым отмечается все возрастающая роль СМИ в формировании языковой нормы и вводится понятие вкуса как фактора, влияющего на норму, объясняющего направление языковой эволюции. Наиболее общей характеристикой живых процессов, наблюдаемых в русском литературном языке наших дней, нельзя не признать, по мнению В. Г. Костомарова, демократизацию. Впрочем, точнее для характеристики этих весьма бурно развертывающихся процессов подходит, как отмечает автор, термин *либерализация*, ибо они затрагивают не только народные пласты общенационального языка, но и образованные, оказавшиеся чуждыми литературному канону последних десятилетий. В целом литературно-языковая норма становится менее определенной; литературный стандарт становится менее стандартным [6].

Согласимся с тем, что язык и речь реагируют на происходящие в социуме изменения. Одно из проявлений языковых преобразований нашего времени вызвано социальной ситуацией – открытостью современного общества для международных контактов (преимущественно из американского варианта английского языка): менеджер, маркетинг,

брифинг, рейтинг, фильммейкер и мн. др. Однако зачастую они являются неуместными и затрудняют понимание. Например: *Но, естественно, такое знакомое кадровое решение заставляет задуматься. Насколько глубоким будет ребрендинг театра и сохранит ли художественную преемственность, связанную с именем своего основателя.* (Российская газета (РГ), 27 марта 2013).

Одним из распространенных приемов языковой игры является трансформация. Пословицы и афоризмы претерпевают различные изменения в дискурсе СМИ. По аналогии с известной пословицей «Не хлебом единым жив человек», автор статьи прибегает к языковой игре: *Не металлом единым* (РГ, 25 марта 2013) говоря о Южно-Уральском регионе, который уходит от монополистической деятельности; заголовок статьи «*Врачи прилетели*» (РГ – 28 февраля – 2013) о диспансеризации населения России по аналогии с известной картиной «Грачи прилетели»; *Время собирать кластеры* (РГ, 17 апреля 2013) об инновационных объединениях, становящимися точками экономического развития регионов по аналогии с афоризмом «Время собирать камни».

Нарушения логического соответствия, «логической конгруэнтности», в результате которых возникают алогизмы, относятся также к эффективным приемам языковой игры. К приемам, в организации которых участвует алогизм (иногда в сочетании с другими конструктивными принципами), относятся оксюморон, некоторые разновидности антитезы и др. В примере «*Актерская профессия мучительно прекрасна*» автор статьи цитирует слова актера Александра Збруева. (РГ, 25 марта 2013). Сочетание «*мучительно прекрасна*» аномально с семантической точки зрения. Слово *мучительный* в толковом словаре определяется как «причиняющий муку» (ТС С. И. Ожегова, с. 336). На наш взгляд, именно такое сочетание позволяет раскрыть сложность, многогранность актерской профессии. Согласно правилам композициональности, при сложном взаимодействии значений ретушируется значение «причиняющий муку».

Аналогичный прием мы находим в высказывании «*Вечер, как всегда, умело «разогревал», на этот раз с какой-то печальной нежностью, ее бессменный художник Юлий Гусман*» (РГ, 4 апреля 2013).

Примером прагматической языковой аномалии может послужить сочетание *челябинский пришелец* в статье «Чем пахнет метеорит?», автор иронизирует над предприимчивостью горожан, для которых метеорит стал торговой маркой. Он пишет: «Не разбираюсь в тонкостях парфюмерных композиций, но уверен в одном: *челябинский пришелец пахнет деньгами*» (РГ, 29 марта 2013).

Интенсивная демократизация языка привела к тому, что потоки сниженной, жаргонной лексики вышли за пределы устной бытовой речи и очень часто используются в

газетных статьях (балдеж, покреативить, издевка, нахалю, качать права и др. (примеры из РГ).

В некоторых случаях жаргонная лексика используется в целях игры: *Одной из фишек фестиваля стал конкурс исследовательских и проектных работ* (РГ, 28 марта 2013). В данном случае мы обнаруживаем стилистическую языковую аномалию. Автор намеренно прибегает к слову «фишка», относящемуся к молодежному сленгу, для развития темы молодежного фестиваля. Использование жаргонной лексики деформирует, на наш взгляд, существующие стилистические градации и стилевые отношения.

В дискурсе масс-медиа включаются разговорно-просторечные конструкции, являющиеся принадлежностью устной речи. Данные конструкции отличаются максимальной экспрессией. Ср.: *«Тариф в адекват»* о президенте В. В. Путине, который на совещании говорил о недопущении необоснованного роста тарифов на электроэнергию для населения и малого бизнеса.

Заголовок статьи *«Гонят пургу»* о скандале жителей Камчатки с властями, которые урезали трехдневную зарплату из-за циклона (РГ, 29 марта 2013), информирует читателя о том, что здесь идет сопоставление, сближение двух смысловых рядов – материальной, внешне ситуативной (*пурга* в буквальном значении обозначает «непогоду», «снежную бурю») и эмоциональный (фразеологизм из разговорного стиля *гнуть пургу* означает «обманывать», «неверно говорить»).

Обыгрывание частичного сходства звукового облика слов имеет место в названии статьи (*Недоговоры переговоров* о ситуации с банковской системой на Кипре); (*Доллар порублю* о выгоде хранения денег в рублях) (РГ, 21 марта 2013).

Во французском обиходе большое место языковая игра занимает в рекламе. Главное в бурно развивающейся сфере рекламы – обратить на себя внимание, заставить запомнить. Речевая изобретательность оказывается важнейшим способом оставить след в памяти, поразить.

Приведем известный пример рекламного слогана *Forcetranquille*, придуманный Жаком Сэгвэла из предвыборной компании 1981 года французского Президента Франсуа Миттерана. Необычное сочетание (спокойная сила, власть) эмотивно окрашено и воздействует на читателя/слушающего. Благодаря значению слова *tranquille* «исполненный спокойствия», «лишенный тревог, забот», слово *force* получает положительную коннотацию.

Оксюморон мы находим также в следующем рекламном тексте: *Ladouceviolenced'unparfumd'homme* (DrakkarNoir). Значение слова *douce* «сладкий», «нежный» подавляет значение слова *violence* «неистовая сила», «буйность». Противоречие внутри самого явления заставляет обратить на себя внимание. Благодаря несовместимым

определениям, предмет, явление, качество, свойство, обозначаемые одним из слов, получают дополнительную характеристику со стороны второго, противоположного ему.

Любопытно употребление прилагательного «аппетитный» в рекламном баннере Восточного экспресс банка от марта 2013 «**Аппетитные кредиты**». В нормированной речи недопустимо данное сочетание. Согласно шкале Ю. Д. Апресяна, вышеназванное сочетание будет определено как неправильное. Слово *аппетитный* «возбуждающий аппетит» и слово *кредит* «ссуда, предоставление ценностей денег, товаров в долг, коммерческое доверие» относятся к разным тематическим областям. В целях языковой игры данное сочетание представляется оправданным.

При понимании игровых текстов адресату приходится прилагать некоторые усилия для обнаружения, какое из языковых или речевых правил нарушено и зачем. Это способно доставить определенное интеллектуальное удовольствие. Удовольствие тем больше, чем оригинальнее использован игровой прием, тем он более оправдан. В вышеназванном примере слово *аппетитный* вызывает приятные ассоциации.

Языковая игра часто используется для создания комического эффекта, однако, это не единственное предназначение игровых приемов. Они также могут использоваться для стилистических целей, для придания оригинальности сообщения и установления неформального контакта с адресатом. Речевой эффект языковой игры достигается неканоническим использованием слов и фразеологизмов, трансформациями их семантики и состава.

Список литературы

1. Апресян Ю. Д. Избранные труды. Т. 2. Интегральное описание языка и системная лексикография. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1995. – 767 с.
2. Балли Ш. Французская стилистика. – М.: Эдиториал УРСС, 2001. – 392 с.
3. Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. 1: Пер. с нем. / Составл., вступ. статья, примеч. М. С. Козловой; перевод М. С. Козловой и Ю. А. Асеева. – М.: Изд-во «Гнозис», 1994. – 162 с.
4. Гак В. Г. Языковые преобразования. – М.: Языки русской культуры, 1998. – 768 с.
5. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность.– Изд. 6-е. – М.: Изд-во ЛКИ, 2007. – 264 с.
6. Костомаров В. Г. Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. Издание третье, испр. и доп. – СПб.: Златоуст, 1999. – 320 с. (Язык и время. Вып.1).

7. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Языки русской культуры, 1999. – 544 с.
8. Сэпир Э. Избранные труды по языкознанию и культурологии: Пер с англ. / Общ. ред. и вступ. ст. А. Е. Кибрика. – 2-е изд. – М.: Прогресс, 2001. – 656 с.
9. Буренкова С. В. Нарушение житейских норм и языковая игра // Омский научный вестник. – 2012. – № 2. – С. 137-141.
10. Рябцева Н. К. Тенденция к интеллектуализации в современной культуре // Логический анализ языка. Лингвофутуризм. Взгляд языка в будущее / Отв. ред. Н. Д. Арутюнова. – М.: Изд-во «Индрик», 2011. – С. 111-123.

Рецензенты:

Доржиева Галина Сергеевна, доктор филологических наук, доцент Бурятского государственного университета, г. Улан-Удэ.

Санжеева Лариса Валерьевна, доктор филологических наук, доцент Бурятского государственного университета, г. Улан-Удэ.