

## ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ХАРАКТЕР ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ КАК ОППОЗИЦИЯ НОРМЫ И АНОМАЛИИ

Вартанова Л.Р.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>ФГАОУ ВПО «Северо-Кавказский федеральный университет», Ставрополь, Россия (355009, г. Ставрополь, ул. Пушкина 1, e-mail: vartanova74@rambler.ru

В данном исследовании рассматриваются и анализируются основные классификации языковых аномалий, служащих для порождения языковой игры различных видов, как авторской окказиональной в текстах, так и интенционально экспериментальной, проявляющей возможности периферийных феноменов «на грани и за границами языка». Интенционально приданный эстетический или когнитивный эффект как центральный элемент игрового лингвистического эксперимента не только служит созданию стилистических эффектов, но и расширяет возможности языковой системы, продуцируя не-понимание как основную компоненту сотворчества реципиента. В статье с позиций теории коммуникации и герменевтической филологии проясняются основные механизмы и принципы речетворческой семиотической деятельности по созданию языковой игры как игры со смыслами. Выделяются следующие типы языковых игр: интертекстуальная игра, межтекстовая игра, полистилистика, политехтоника.

Ключевые слова: языковая игра, интенциональность, фактор адресата/адресанта, верифицируемость, лингвистический эксперимент, аномалия/норма.

## EXPERIMENTAL CHARACTER OF THE LANGUAGE GAME AS THE OPPOSITION OF NORM AND ABNORMALITY

Vartanova L.R.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> FSAED HPE "North-Caucasus Federal University", 1 Pushkin St., Stavropol, Russia, 355009, e-mail: vartanova74@rambler.ru

This abstract is devoted to the main classification of language abnormality, used to generate different language games, being both the author's nonce formation in texts and intentionally experimental, manifesting the possibility of circumferential phenomena "on and outside the language border". Intentionally attached esthetic and cognitive effect as the central element of the playing linguistic experiment not only serves to create stylistic effect, but broadens the possibility of the language system, causing incomprehension as the basic element of the recipient co-authorship. In the abstract basic principles and mechanisms of communicational semiotic activity in language play creation as the play with meanings are covered due to the theory of communication and hermeneutic philology. The following types of the language plays are marked: intertextual game, games between texts, polystylistics, polytechnics.

Keywords: language game intentionality, addressee/addresser factor, verification, linguistic experiment, abnormality/norm.

В данном исследовании пойдет речь о возможностях экспериментирования с языком при порождении «неузуального многомерного смысла», т.е. об оппозиции нормы и аномалии в формировании различных видов языковой игры. Однако «языковая игра, которая своей базой имеет окказиональную реализацию интенционально релевантных нозм, чаще всего может осуществляться по узуальным деривационным моделям, в данном случае мы не можем говорить о неузуальной игровой деятельности» [5, с. 243]. Но даже подобная игровая экспериментальная деятельность, формально действуя в рамках узуса, предоставляет возможность создания новых смыслов в рамках аномальных оппозиций.

Однако само понятие лингвистического и языкового эксперимента не имеет четких границ, как пишет В.П. Григорьев, «научная филология пока не выработала общепринятого

и четкого отношения ни к эксперименту вообще, ни к поэтическому эксперименту, в частности» [8, с. 72]. Но даже в данной ситуации необходимо прояснить, что база эксперимента и его анализа всегда антропогенна – порождение текста и его понимание невозможно без учета факторов адресата и адресанта. Несмотря на неразработанность данной методологии, экспериментальная практика в языке чрезвычайно широка: «Экспериментами над языком занимаются все: поэты, писатели, остряки и лингвисты. Удачный эксперимент указывает на скрытые резервы языка, неудачный на их пределы» [2, с. 79].

Главнейшим для нас в данном исследовании является попытка придания эпистемологического статуса наблюдаемым языковым аномалиям – «отрицательному языковому материалу». Экспериментатор порождает в тексте не только нормативные высказывания, но и применяет средства балансирующие «на грани языка», а часто выходящие и за его границы. Именно так при интенционально неправильном словоупотреблении выявляются закономерности и правила функционирования языка, вскрываются периферийные явления, могущие расширить базу функционирования вербального выражения когнитивных процессов.

Но что есть аномальность и возможно ли «нарушение нормы в рамках собственно нормы»? Аномалия есть неотъемлемый фактор развития языка, вектор движения когнитивных процессов, как мутация есть движущая сила эволюционной изменчивости. Возможна и «правилосообразная деятельность» в рамках нарушения этих самых правил, ведь сущность правил функционирования языка в том, что они «как бы сами предусматривают возможность их нарушения – по недосмотру или с какими-то специальными целями» [7, с. 95-96]. «Следование правилам в данном случае означает не жестко структурированные действия, а следование образцам и схемам действия. Верифицируемость проявляется в следовании именно этим схемам, самому факту прояснения коммуникации. Это не выучивание способов построения дискурса, а «вживание» в него при условии участия в различных видах дискурса и оперирования определенным сонмом нозм. Здесь и будет рождаться смысл, а при увеличении количества таких практик будет происходить его расширение, переосмысление и формирование значения» [6, с. 12].

Благодаря именно такому подходу, как пониманию аномального действия в качестве последовательных: изначального мировосприятия и построения аномальных областей рефлексивной реальности, которые и вербализуются в коммуникации, проходя процесс верификации и сохраняясь в лексике, словообразовании и синтактике в языковой системе. «Определенные таким образом языковые аномалии могут классифицироваться по самым различным основаниям» [1, с. 50]. Ю.Д. Апресян рассматривает следующие критерии

классификации аномалий: 1) критерий уровня языковой системы (фонетические, морфологические, синтаксические, семантические, прагматические и т. п.); 2) критерий градации аномальности (совсем неправильно, неправильно, не вполне правильно и т. п.); 3) критерий случайности/намеренности; 4) противоречивость или тавтологичность аномального образования.

В рамках интерпретативной семантики Т.В. Булыгина и А.Д. Шмелев предлагают следующую классификацию аномалий:

1) аномальные высказывания, которые должны получить стандартную интерпретацию в результате переосмысления;

2) аномальные высказывания, которые не могут быть сведены к стандартной семантике и привлекают внимание к самому нарушаемому правилу [7, с. 98-99].

Семантика аномального образования есть лишь один из критериев классификации, другим является прагматическая верификация, т.е. возможность и частотность употребления в лингвокультурном сообществе данного аномального выражения или модели его образования. «Со всей очевидностью можно утверждать, что достоверность и верификация имеют характерные категориальные основания, отличные, однако, от оснований знания как такового. Если последнее основывается на формально-логическом оформлении, эмпирическом доказательстве, то первое – на вертикальном контексте лингвокультурной апробации, общей значимости имманентно заданной доопытным путем» [6, с. 12].

На данном этапе вступает в действие фактор адресата/адресанта, для точного понимания смысла аномальной структуры необходимо определить её коммуникативно-прагматический потенциал и функционал, т.е. исходный пункт интенциональности порождения:

- интенционально приданный эстетический или когнитивный эффект – это авторские окказиональные аномалии в форме языковых игр;

- интенция исследовательского характера для прояснения возможностей языка, так называемые экспериментальные, служащие для вскрытия периферийных явлений языковой системы.

Для создания языковой игры второго типа основой могут служить намеренно, конвенционально созданные конструкции, как это неоднократно показывал Л. Витгенштейн, либо «отрицательный языковой материал», получаемый из некоего корпуса текстов, подобные аномальные структуры чаще всего типизируются по критерию градации аномальности в языковой системе. Например, Ю. Д. Апресян рассматривал шесть степеней по шкале нормативности/аномальности: правильно – (+), допустимо – (-), сомнительно – (?), очень сомнительно – (??), неправильно – ('), грубо неправильно (\*\*) [1].

Языковая игра, строящаяся на авторских окказиональных аномалиях, чаще всего приближается к полюсу правильности/сомнительности, нижнюю часть шкалы аномальности в условиях реального функционирования языка затронуть не представляется возможным, по причине слишком часто встречающихся и практически непреодолимых «смысловых скважин» присутствующих в этом поле. Если необычность и многогранность смысловой структуры привлекает внимание реципиента, то грубое столкновение с фоновыми знаниями и лингвокультурной концептуально-валерной системой некоего сообщества ведет к отторжению, полному неприятию и непониманию. Данные «неправильности» служат отнюдь не только как стилистический прием, но и помогают раскрыть потенциальные возможности языковой системы, и что более важно её периферической области – это, по сути, творческий лингвистический эксперимент, не обладающий, однако критерием творимости и повторяемости, до тех пор, пока они не будут восприняты лингвокультурным сообществом. В данной пограничной ситуации продуцент пользуется двойным языковым кодом, формирующим двунаправленный поток опредмечивания/распредмечивания смысла, применяя то эксплицитную вербализацию и декодирование смысла, то имплицитную, имманентно присущую, но все же затемненную. «Именно с помощью трансформаций смысловой структуры продуцент имеет возможность вербализовать «смысловые скважины», или некие окказиональные новообразования, играющие первостепенную роль в структурном построении дискурса (в данном случае под структурой будем понимать взаимосвязь функциональных элементов всех уровней). В функциональном отношении данные образования могут быть приравнены к кодовым элементам, помогающим расшифровать смысл» [4, с. 118].

Главным вопросом в понимании языковой игры как оппозиционального представления языковой нормы и окказиональности является собственно её «двунаправленность по отношению к языку и речи», таким образом, некоторые ученые, в частности Т.А. Гридина говорят не о «языковой», а о «речевой игре, как виде адогматического речевого поведения, основанный на преднамеренном нарушении языкового канона и обнаруживающий творческий потенциал личности в реализации системно заданных возможностей» [9, с. 239]. Однако подобная нивелировка статуса «языковой игра» и придания ей вне языковых характеристик, не совсем оправдана, она не позволяет учитывать языковую системность и уводит нас от самой сути рассматриваемого явления – вскрытия языковых творческих возможностей. Именно творческий «языковой» эксперимент может быть рядоположен возможностям вербализации отклонения от языковых стереотипов, которые имманентно присущи и заданы самими системными механизмами.

Языковой эксперимент как особый вид речетворческой семиотической деятельности осуществляется по следующим правилам: 1) наличие участников эксперимента – производителя и получателя речи, 2) наличие экспериментального материала – языковых средств, используемых производителем и воспринимаемых получателем речи, 3) наличие условий эксперимента (контекста или ситуации общения), 4) поведение участников эксперимента, (не)соответствующее его условиям и правилам, в качестве посылок которого выступает вербализованный текст и невербализованные пресуппозиции – фонд общих знаний производителя и получателя речи. Здесь понятие «эксперимент» соотносится с понятием «игра» по признаку обязательности условий проведения и воспроизведения (повторяемости, многократности). По мнению О. Аксеновой, «в современной культуре понятия игры и эксперимента тесно переплетаются. Ребенок, играя, экспериментирует, познает мир. Поэт также, играя, экспериментирует и познает мир и язык» (Аксенова, [www. http://levin.rinet.ru/ABOUT/Aksenova1.html](http://levin.rinet.ru/ABOUT/Aksenova1.html)). В самой сути языка заложена способность экспериментального материала – языковых средств – порождать аномалии: в терминах Н. Д. Арутюновой, «лексическая семантика заметно сдвинута по сравнению с картиной мира, во-первых, в сторону ненормативных явлений, во-вторых, в сторону идеализированной нормы» [2, с. 84].

Языковая игра, таким образом, строится на наличии у слова, выражения или речевого произведения (текста) одновременно нескольких различных смыслов. Как отмечает А. А. Зализняк, «для обозначения этого феномена в русской традиции существует три термина – многозначность, неоднозначность, полисемия» [10, с. 7]. Термин «многозначность» позволяет охватить все аспекты рассматриваемой проблемы: «полисемию» (лексическую многозначность) и «неоднозначность» (лексическую и синтаксическую многозначность). Кроме того, Ю. Д. Апресян различает языковую и речевую неоднозначность. «Языковая и речевая неоднозначность – явления разной природы. Если языковая неоднозначность есть способность слова, выражения или конструкции иметь, в разных условиях, различные смыслы, т. е. это свойство языковых единиц (имеющее при этом решающее значение для их функционирования), то речевая неоднозначность – это обстоятельство, касающееся реализации данного свойства в конкретном высказывании» [цит. по 10, с. 8]. В зависимости от того, каким образом эксплуатируется языковая и речевая неоднозначность, арсенал языковых средств лингвистического эксперимента традиционно исследуется на разных уровнях языка: синтаксиса, морфологии, семантики, прагматики и т. д., поскольку «для языковой игры используются (пусть не в равной степени) ресурсы всех языковых уровней» [12, с. 38].

Необходимо отметить, что интерпретация языкового эксперимента автора носит весьма условный характер, поскольку «для авторов безусловной первичностью обладает поэтическая практика, а уж теоретическая поэтика из нее вычленяется, так сказать, задним числом, в процессе опознания текстов, нами порожденных и тем самым уже как бы и умерщвленных» [11]. Языковая игра, таким образом, – это уже проведенный лингвистический эксперимент. Лингвисту остается дать этому готовому эксперименту лингвистическую интерпретацию, извлечь из него лингвистически содержательные выводы. Исходя из того, что художественному языковому эксперименту чаще всего предшествует осознание языка как особой, отдельной реальности, обладающей огромными возможностями, и как сложной системы с ее каноническими уровнями, считаем целесообразным рассмотреть механизмы языковой игры (используются также синонимичные термины «операциональные приемы языковой игры», «средства языковой игры», «единицы языковой игры») в соответствии с традиционно выделяемыми уровнями языка.

Результатом реализации языковой игры в речи может стать коммуникативная неудача, или провал коммуникативного акта – полное или частичное непонимание высказывания партнером коммуникации, т. е. неосуществление или неполное осуществление коммуникативного намерения говорящего. Иногда постулаты коммуникации эксплуатируются с целью привлечения внимания слушающего к игре смыслов друг с другом, особенностям языка и речи.

Для обозначения разновидностей языковой игры на уровне стилистики и структуры текста в современной традиции используются несколько терминов – «интертекстуальная игра», «межтекстовая игра», «полистилистика», «политектоника». Подобная игра затрагивает в основном характер взаимодействия контекстов или смысловых рядов текста и таит в себе возможность параллельных интерпретаций в разных жанровых, стилевых и семантических регистрах, что иногда поддерживается внутренней рифмовкой, сквозным звуковым подобием, принципами тернарной семантики (одна и та же лексическая единица в пределах одного художественного текста имеет в разных случаях разное значение) и т. д. Сосуществование множества различных осмыслений текста признается некоторыми исследователями его ингерентным свойством, так как за счет одновременного присутствия двух и более пониманий создается новый смысл. «Множественные, плотно и сложно переплетенные смысловые ряды образуют структуры, подобные кружеву, жгуту или клубку, – в зависимости от степени упорядоченности чередований. Возникает некий идеальный, предельный по семантической насыщенности текст, мерцающий, переливающийся, клубящийся смысл. По аналогии с электронным облаком, которое в некотором смысле ведет себя подобным же образом, мы назвали такой тип текста семантическим облаком» [11]. В

процессе интертекстуальной игры происходит использование языковых средств, лежащих вне литературной нормы, в целях художественного воздействия: обыгрывается несоответствие между формой и содержанием («низкое» vs. «высокое», эвфемизмы и псевдоэвфемизмы, штампы, лексические ошибки, «макароническая» речь). Современные тексты, таким образом, «апеллируют не к нашим чувствам, а к разуму; не к интуиции, а к аналитическим способностям читателя: форма сообщения становится все более самоценной» [13, с. 17].

Необходимо, однако, уточнить, что подобное деление языковых игр в соответствии с традиционными уровнями языка является весьма условным и осуществляется в рамках интерпретативной практики: нельзя говорить о языковой игре, построенной исключительно на фонетической основе – фонетика неотделима от графики и семантики; трудно говорить о единственно лексической основе, так как языковая игра обусловлена именно несоответствием между звучанием и значением; и фразеологические каламбуры большей частью связаны с фонетическим началом, а, кроме того, основную роль в языковой игре на фразеологической основе играют лексемы. Эта условность распространяется и на более дробные деления трех основ: омонимичная языковая игра нередко вместе с тем и антонимична и чаще всего неотличима от игры слов на многозначности и т.д.

### Список литературы

1. Апресян Ю.Д. Языковые аномалии: типы и функции / Ю.Д. Апресян // *Res Philologica*. – М.-Л., 1990. – С. 50-71.
2. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык / Н.Д. Арутюнова // *Язык и мир человека*. – М.: Языки русской культуры, 1999. – С. 74-91.
3. Арутюнова Н.Д. Метафора и дискурс / Н.Д. Арутюнова // *Теория метафоры*. – М.: Прогресс, 1990. – С. 5-32.
4. Бредихин С.Н. Смыслотворчество как определяющая трансформация суперструктуры смысла при рецепции философского дискурса // *Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета*. – 2013. - № 3. – С. 118–122.
5. Бредихин С.Н. Игровое смыслопорождение на грани и за границами языка // *European Social Science Journal*. – 2013. - № 8 (35). – Т. 2. – С. 237–244.
6. Бредихин С.Н. Ноэматическая структура смыслопорождения в философском дискурсе: Автореф. дис. ...докт. филолог. наук. – Нальчик: КБГУ, 2014. – 39 с.

7. Булыгина Т.В., Шмелев А.Д. Аномалии в тексте: проблемы интерпретации // Логический анализ языка: Противоречивость и аномальность текста / Ин-т языкознания; Отв. редактор Н. Д. Арутюнова. – М.: Наука, 1990. – С. 94-106.
8. Григорьев В.П. Грамматика идиостиля. В. Хлебников / Григорьев В. П. Будетлянин. – М. Языки русской культуры, 2000. - С. 57-205.
9. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т.А. Гридина. – Екатеринбург: Урал. ГПИ, 1996. – 215 с.
10. Зализняк, А.А. Многозначность в языке и способы ее представления: Автореф. дис. ...докт. филолог, наук. – М., 2002. – 66 с.
11. Левин Ю.И. Логико-семиотический эксперимент в фольклоре // Левин Ю. И. Избранные труды. Поэтика. Семиотика. – М.: «Языки русской культуры», 1998. – С. 504-519
12. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М.: Языки русской литературы, 1999. – 541 с.
13. Фатеева Н.А. Основные тенденции развития поэтического языка в конце 20 века // Новое литературное обозрение. – 2001. - № 50.

**Рецензенты:**

Манаенко Г.Н., д.фил.н., профессор кафедры русского языка Гуманитарного института ФГАОУ ВПО «Северо-Кавказский федеральный университет», г. Ставрополь;

Лепилкина О.И., д.фил.н., профессор, зав. кафедрой истории и теории журналистики Гуманитарного института ФГАОУ ВПО «Северо-Кавказский федеральный университет», г. Ставрополь.