

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

Лингвистический феномен языковой игры: сущность и характеристики Зайтаева Дилбар Мухамаджановна

Соискатель

Национальный Университет Узбекистана, Зарубежная Филология, Ташкент,
Узбекистан

E-mail: dilbar_zaytaeva@mail.ru

В современной лингвистике заметно усилился интерес к проявлениям творческой функции языка, одним из которых выступает языковая игра (ЯИ). В этой связи особенно актуальным представляется исследование текста с высокой степенью языковой обусловленности, отличительной чертой которого является ориентированность автора на намеренное моделирование семантических, лексических, синтаксических, словообразовательных, прагматических аномалий. Последние помогают осознать заложенную в системе языка и отраженную в речи противоречивость и неоднозначность функционирования языковых единиц.

Таким образом, данное исследование посвящено анализу языковой игры как художественного эксперимента автора.

Целью исследования является проследить закономерности построения языковой игры и определить сложности данного феномена.

Языковая игра представляет собой обширное распространенное явление, и границы ее употребления не могут быть фиксированы. В настоящее время приемы языковой игры широко используются в рекламных текстах и в определенных инструментах средств массовой информации (телевидение, радио, газетные статьи). В качестве материала для исследования феномена языковой игры выступают в большинстве случаев газетные заголовки, анекдоты, рекламные тексты, детская речь. Художественный текст не в меньшей степени является носителем языковых экспериментов автора. Художественный текст является первоисточником, в котором при анализе контекста, творческого вымысла и намерений автора можно определить пути и методы создания игры. В данном исследовании мы предлагаем проследить закономерности возникновения и функционирования языковой игры в речевых реализациях художественного текста, акцентируя внимание на намеренном создании автором игры, ее прагматическом значении.

Объектом исследования является языковая игра и многоаспектность ее проявления в художественной презентации.

Языковая игра - явление многоаспектное, имеющее одновременно стилистическую, психолингвистическую, прагматическую и эстетическую природу. Многоплановость данного феномена делает затруднительным непротиворечивое и исчерпывающее определение языковой игры, далеко не все аспекты которой достаточно хорошо изучены.

Экспериментальные аномалии выступают в качестве художественного языкового эксперимента автора и создают предпосылки для включения рецептора художественного произведения в языковую игру. Сложность феномена языковой игры определяет неоднозначность подходов к интерпретации ее сути, механизмов, философской, психологической, социальной, эстетической и собственно лингвистической природы.

Языковая игра представляет собой манипуляцию языковыми знаками, которая вносит в речь элемент неожиданности, нестандартности, и составляет основы лексико-

семантических аспектов в речевой реализации. При этом язык игры рассматривается как специфический жанр, который служит средством достижения задуманного автором эффекта.

Изучение языковой игры имеет длительную традицию, восходящую к античности. Упоминание об игре слов, «забавных словесных оборотах» как средстве шутки или «обмана» слушателей содержится еще в «Риторике» Аристотеля [1].

В развитии игрологии творчество Й. Хейзинги является ключевым [2]. В своем произведении «Человек играющий» игра объявлена им универсалией культуры. Согласно его теории, человеческая культура возникает и развивается в игре, как игра. В коммуникации творчество проявляется, прежде всего, на уровне языковой игры. Личностное проживание творческой природы языка многократно усиливается, когда слово становится тождественным игре. Игровая функция языка очень важна. Она освобождает подсознание, делает процесс постижения мира свободным, прямым и притягательным. По мнению Хейзинги, игра обладает следующими признаками: игра свободна, значима, временно и пространственно ограничена, воспроизводима, подчинена определенным правилам и азартна.

Обращение к проблеме возможности трансляции языковой игры средствами другого языка объясняется стремлением лингвистов всесторонне исследовать проблемы индивидуально-авторского словотворчества, отступления от языкового канона, полей нормы и антинормы в языке.

Авторские аномалии, как отмечает Ю.Д. Апресян, наиболее хорошо изучены. Они используются, прежде всего, как выразительное средство, в частности, как средство языковой игры (к ним относятся многие стилистические фигуры и приемы, включая метафору, оксюморон и некоторые виды каламбуров) [3].

Что касается экспериментальных аномалий, которые используются в лингвистике, то по классификации Ю.Д. Апресяна они-то и являются тем "насилием" над правилами языка, но создаются намеренно с целью получения нового знания о языке. Авторские намеренные аномалии служат материалом для языковой игры.

Парадоксальный комический эффект данного феномена заключается в том, что его аномальность, асистемность достигается системными языковыми средствами, в качестве которых при ЯИ выступают отклонения от языковой нормы.

В результате ЯИ возникает игрема, понимаемая как коммуникативная единица, представляющая собой языковую аномалию того или иного уровня языковой системы, функционирующую в ассоциативном игровом поле.

Открытия, которые делают участники коммуникативной ситуации, раздвигают пределы воображения, побуждают к творческому поиску, воспитывают умение слушать и слышать, развивают быстроту реакции на слово. Эффект внезапности и неожиданности в совершаемых языковых открытиях усиливает их воздействие на адресата, а юмористическая окраска, стремление к розыгрышу делают их понятными и доступными.

Языковая игра развивает языковое чутьё, умение логически мыслить, слушать и слышать, раскрепощённость в обращении с понятиями, лёгкость и радость от общения.

Способность к игре - важный показатель уровня развития человека. Сам принцип языковой игры, предполагая отход от стандарта, требует овладения определёнными приёмами порождения и употребления языковых единиц в несвойственной им функции.

Таким образом, проведенное исследование показало, что языковая игра, как все

случаи использования средств языковой выразительности, строятся по принципу намеренного использования отклоняющихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы явлений.

Литература

1. Аристотель. Античные риторика. М., 1978.
2. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. М., 2001
3. Апресян Ю.Д. Языковые аномалии: типы и функции // Res Philologica. М.- Л., 1990.