

*Н. С. Собченко*

*Украина, Одесса, ОНУ им. И. Мечникова*

## **ПОНЯТИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВИСТИКЕ**

Термин «языковая игра» впервые был употреблён Людвигом Витгенштейном [1]. Языковой игрой он называет «единое целое: язык и действия, с которыми он переплетён»[1:58]. Весь процесс употребления слов в языке он представляет в качестве одной из тех игр, с помощью которых дети овладевают родным языком, и любые формы жизни при этом приравнивает к языковым играм [2:4].

В «Философских исследованиях» Людвиг Витгенштейн приводит сравнение языка с городом: «Наш язык можно рассматривать как старинный город: лабиринт маленьких улочек и площадей, старых и новых домов, домов с пристройками разных эпох; и всё это окружено множеством новых районов с прямыми улицами регулярной планировки и стандартными домами» [1:55]. И далее: «Представить себе какой-нибудь язык — значит, представить некоторую форму жизни» [1:55]. Таким образом, немецкий философ приходит к выводу, что сама реальность, воспринимаемая через призму языка, есть совокупность языковых игр.

В современной лингвистике проблеме языковой игры учёные уделяют большое внимание. Следует отметить работы, посвященные проблемам языковой игры, учёных Е.Земской, В. Колесиной, Н. Непыйводы, Б. Нормана, В. Санникова и др. Языковой игрой они называют нетрадиционное, неканоническое использование языка, творчество, ориентацию на скрытые эстетические возможности языкового знака [5:16].

«Языковая игра актуализирует внимание носителей языка к языковой форме, к её структурным элементам» [5:16], она связана с неожиданной ситуацией.

Однако в лингвистике нет единого понимания термина «языковая игра». Некоторые лингвисты считают правильным говорить о речевой игре, так как она «двунаправлена по отношению к языку и речи» [2:7] и реализуется в речи, с учётом особенностей ситуации и особенностей собеседника (в частности, с учётом его желания и способности понять и поддержать игру): «эффект, результат игры окказионален, единичен» [2:7]. Более узким по отношению к языковой игре является термин «языковая шутка» [6:12]. Целью языковой шутки является создание комического эффекта. В целом же большинство учёных сходится в следующем определении

языковой игры: это «сознательное нарушение языковых норм, правил языкового поведения, а также искажение языковых клише с целью придания сообщению большей экспрессивной силы» [4:40]. Языковая игра выступает как своеобразный вид комического: вызывает улыбку, создаёт шутовское настроение или ироническое отношение. Комизм - самая частотная, однако не единственная функция языковой игры.

Е. Земская, М. Китайгородская, Н. Розанова выделяют два типа языковой игры: 1) балагурство — языковая игра, не обусловленная содержанием сообщения, берёт начало в народной смеховой культуре, когда шуткой было всё необычное, низкое, грубое, брутальное; 2) остроумие - необычная форма сообщения, связанная с более глубоким выражением мыслей говорящего и с более образной, эмоциональной передачей содержания [3:174]. Например, в рекламном тексте используется языковая игра, названная исследователями остроумием. «Языковая игра в рекламном тексте используется для создания комического эффекта, для придания сообщению оригинальности, для установки тёплого, неформального контакта с реципиентом» [4:119].

На основе теории ассоциативного потенциала слова Т. А. Гридина рассматривает операциональные приёмы и механизмы языковой игры и предлагает, вслед за Е. А. Земской, классификацию «игрем», своеобразных: а) по форме; б) по содержанию; в) по форме и содержанию. Основой этой классификации являются окказиональные образования, представляющие собой неузуальные, не соответствующие общепринятому употреблению лексические единицы [27,с.7].

Языковая игра строится по принципу намеренного использования отклоняющихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы явлений: «языковая игра порождает иные, чем в узусе и норме, средства выражения определенного содержания или объективирует новое содержание при сохранении или изменении старой формы» [2:9]. Языковая игра, таким образом, размывает границу между «языком» и «речью», точнее между

кодифицированным литературным языком и разговорной речью. В современной лингвистике при «заведомо неправильном употреблении слов для выявления закономерностей и правил функционирования языка» [6:64], а также при изучении аномальных (периферийных) явлений в языке все чаще используется понятие «языковой эксперимент» [6:71]. Цель языковой игры — привлечение внимания слушающего с помощью языковой шутки, юмора, остроты.

В основу языковой игры кладутся различные лингвистические явления. Так, с помощью омонимов создаются каламбуры. Широко используются окказионализмы, в том числе графические. В языковую игру вовлекаются аллюзии, контаминации, парадоксы, призванные при незначительной трансформации плана выражения привести к коренному изменению плана содержания.

### *Литература*

1. Витгенштейн *Ж.* О достоверности // *Вопросы философии.* - М. : Наука, 1984. - №8. - С. 142-149.
2. Гридина *Т. А.* Языковая игра: стереотип и творчество. - Екатеринбург: Урал. ГПИ, 1996. - 215с.
3. Земская *Е.А.* Словообразование как деятельность. - М.: Языки славянской культуры, 1992. — 221 с.
4. Колесина *В. В.* О некоторых особенностях игры слов в рекламном и публицистическом тексте // *Вестник Московского университета. Лингвистика и межкультурная коммуникация.* - №3. - Сер. 19. - М: Наука, 2004. - С.39-49.
5. Норман *Б.Ю.* Язык: знакомый незнакомец. - Минск: Вышэйш.шк., 1987- 220 с.
6. Санников *В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры. - М: Языки рус. культуры, 1999. - 541 с.