

УСЕЧЕНИЕ КАК СРЕДСТВО ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

У статті розглянуто можливості усічення в ситуації мовної гри. Описано погляд сучасних мовознавців на процес усічення. Проаналізовано усічення на матеріалі одного з віршів Юрія Басіна.

Ключові слова: усічення, редеривація, мовна гра, комічний ефект.

Языковая игра, сопутствующая человеку со времени обретения им речи, с самых древних времён превратилась в объект исследований учёных и мыслителей самых разных направлений. Правда, некоторых из них интересовала не столько языковая игра, сколько связанные с нею эффекты, например, эффект комического воздействия. Другие подходили к рассмотрению явления языковой игры как к одной из разновидностей игровой деятельности человека. Таким образом, на протяжении многих веков различные аспекты языковой игры постоянно находились в поле зрения философов, разрабатывающих проблемы эстетики, культурологов, психологов, лингвистов и литературоведов.

В современной лингвистике термин «языковая игра» понимается неоднозначно. Одни исследователи (Б. Л. Гаспаров, М. А. Кривко и др.) под отдельным видом языковой игры понимают игру слов, другие (Ж. Дюбуа, Ф. Эделин) полагают, что игра слов и представляет собой языковую игру.

Мы придерживаемся позиции тех лингвистов (Л. П. Амири, Т. А. Гридина, Е. Б. Курганова), которые рассматривают языковую игру как реализацию творческих потребностей человека и понимают данный феномен как любое фонетическое или морфологическое экспериментирование со словом.

Отправной точкой для развития таких концепций является тот факт, что языковая игра, помимо создания комического эффекта на основе семантического контраста между сходно звучащими словами, включает в себя также графические и фонетические искажения, неологизмы, морфологические игры (употребление слова в несвойственной ему морфологической категории) и т.д.

Огромный вклад в развитие этого направления внёс Людвиг Витгенштейн. Им была разработана теория игрового функционирования и происхождения языка. Людвиг Витгенштейн широко интерпретировал термин и понятие «языковая игра»: «всякий вид деятельности, связанной с языком, является игрой» [1, 254]. Идея о языковых играх занимает значимое место в его концепции, представляя собой не только одно из понятий, отображающих и объясняющих определённые реалии, но и регулярно работающий принцип понимания новых практик людей вместе с их коммуникативным, речевым оснащением. По Л. Витгенштейну, **языковые игры** – это целостные и законченные системы коммуникации, подчиняющиеся «своим особым внутренним соглашениям и правилам. Нарушение подобных правил ведёт к выходу за пределы конкретной «игры» [1, 273].

Практический ракурс рассмотрения позволил углубить знания о функциях языка и стал источником возникновения иного взгляда на суть языка. Изучение языковой игры перемещается, как видно из обзора существующей лингвистической литературы, в сферу теории коммуникации и металингвистики. В прагматике главным признаком языковой игры некоторые исследователи считают направленность на создание эстетического, в основном, комического эффекта, который достигается различными методами.

Феномен языковой игры можно объяснить желанием сделать речь более экспрессивной. Экстралингвистический фактор ЯИ в начале XXI века заключается в тенденции к объединению социума; интралингвистический фактор реализуется в стремлении к «коммуникативному равенству адресата и адресанта речи, которое основывается на довольно похожем фонде идентичных знаний и как следствие на восприимчивости адресата» [7, 18]. В разговорном стиле презумпция коммуникативного равенства адресанта, в частности, установка на высокую осведомлённость адресата, получила проявление в широком распространении языковой игры.

Вслед за Е. А. Земской, М. В. Китайгородской, Н. Н. Розановой мы можем выделить несколько функций, присущих языковой игре. Прежде всего, это **игровая** функция, которая служит для того, чтобы вызвать улыбку, создать шутливое настроение или ироническое отношение. Тут стоит отметить, что языковая игра – реакция на комические свойства объекта. Довольно похожей является **развлекательная** функция, в которой говорящий не ставит перед собой никаких содержательных задач, а скорее пытается выразиться необычно, не быть скучным. Самовыражение посредством языка представляет **характерологическую** функцию. Языковая игра в таком случае является способом реализации индивидуального стиля говорящего. За счёт оригинального использования языка и самовыражения говорящие могут насыщать текст новыми смыслами, в этом случае языковая игра может выступать средством создания новых смыслов, ассоциативных связей между смыслами слов. Такое использование языковой игры характеризуется **смыслообразующей** функцией [3, 199–202]. В последнее время с ростом популярности Интернета, можно выделить **компрессивную** функцию языковой игры. Сюда можно отнести употребление специфической орфографии, использование различных аббревиатур, искажение нормативного правописания и употребления фонетического письма. Следует также выделить ещё одну немаловажную функцию языковой игры – **языкотворческую**. Она создаёт возможность создания новых словесных элементов, тем самым обогащая словарный запас. Помимо того, существует **парольная** функция языковой игры [5, 436]. Языковая игра в этом случае служит показателем принадлежности говорящего к какой-либо группе. Эта функция, как правило, присуща жаргону.

Таким образом, функции языковой игры служат для проявления личностной индивидуальности говорящего, прежде всего, в связи со стремлением сказать что-то, не повторяясь и не прибегая к «избитым формулировкам», потерявшим уже не только образность, но и чётко различимый смысл. Языковая игра часто выступает в качестве одного из ключевых языковых средств воздействия в процессе коммуникации. Она вносит в коммуникацию оттенки вторичности, ассоциативности и условности.

В данной статье мы рассматриваем функционирование усечений в ситуации языковой игры. Традиционно под **процессом усечения** понимается способ образования производных слов путём сокращения производящей основы по аббревиатурному принципу (вне границ морфем). Многие лингвисты (А. Н. Тихонов, Н. М. Шанский [8] и др.) не выделяют усечения в отдельный способ словообразования, а относят его к аббревиации. Соответственно, усечение как лексическая единица в их понимании является аббревиатурой.

Мы понимаем процесс усечения более широко и включаем в него такое явление, которое получило название **редеривации**. Редеривация – это такое словопроизводство, посредством которого новое слово образуется от существующего не в виде производного, а в виде производящего. Возникшая благодаря обратному словообразованию лексическая

единица выступает по отношению к слову, на основе которого она появилась, как нечто более простое по структуре [8, 69]. Широкий круг языковедов говорит о том, что усечённое слово как процесс встречается только при образовании имён существительных. Мы попытаемся опровергнуть эту точку зрения.

Для анализа усечённых слов обратимся к верлибру Юрия Басина, современного русского поэта.

*Шёл по улице удачник,
Весь в глиже, одетый брежно,
И на вид он очень взрачный,
Сразу видно, что годяй!
Он любимый, он имущий,
Удивительный дотёпа,
Он доумок и доучка,
И доразвитый вполне.
А ему идёт навстречу
Врастеничная Смеяна,
Языком вполне цензурным
Говорит ему значай:
Я уклюжая такая,
И природная поседа,
Я радивая ужасно,
Очень ряшество люблю!
А давай-ка мы с тобою
Будем жить в законном браке,
Ведь такой кудышной пары
Сыщут вряд ли кто и где!*

Стихотворение называется «Удачник». Имя существительное *удачник* встречается в современном русском литературном языке довольно редко, в отличие от *неудачник*. В толковом словаре, С. И. Ожегова это слово имеет толкование: «человек, которому всё удаётся» [4, 708]; оно имеет пометы ‘разг’, ‘фам’. Антоним *неудачник* является стилистически нейтральным, что и объясняет его бóльшую частотность. В сознании массового читателя существительное *удачник*, скорее всего, будет восприниматься как потенциальное слово, образованное от *неудачник* путём усечения префикса *не-*. Именно с помощью усечения приставки *не-* реализуется языковая игра в стихотворении Ю. Басина.

Следующим существительным после *удачник* является *дотёпа*. Данное слово отсутствует в толковых словарях русского языка. С помощью префикса *не-* образован антоним *недотёпа*, который в толковых словарях определяется следующим образом: «неуклюжий, во всём неловкий человек» – и имеет помету ‘разг’ [2, 281]. На основании такого толкования можно говорить о том, что *дотёпа* – это ловкий и проворный человек. Усечение префикса обеспечивает реализацию игровой и развлекательной функций языковой игры. Имя существительное *дотёпа* не является узуальным и в восприятии индивидуума осознаётся как отклонение от нормы, что и обеспечивает комический эффект.

Среди имён существительных мы видим не только имена нарицательные, но и имя собственное – *Смеяна*. Оно образовано также с помощью усечения приставки от имени

Несмеяна. Несмеяна – имя царевны из русской народной сказки. Однако это имя уже стало нарицательным и представлено в толковом словаре: «девушка, которая никогда не смеётся или которую трудно рассмешить». Соответственно, *Смеяна* – девушка, которая часто смеётся. Благодаря отсылке к народной сказке проявляется ещё и эстетическая функция языковой игры.

Помимо имён существительных, в тексте встречаются и имена прилагательные, образованные аналогичным способом. Например, слово *людимый*. Оно находилось в употреблении в XVIII веке [6, 54]. В современном русском литературном языке это прилагательное не является узуальным. Как и в примере с существительным *удачник*, оно будет восприниматься читателем как новообразование от *нелюдимый*. Зная значение данного прилагательного («угрюмый, избегающий общения с другими людьми, любящий одиночество» [4, 521]), читатель без проблем может дать дефиницию слову *людимый*: «общительный, дружелюбный».

Имя прилагательное *доразвитый* также не соответствует языковой норме. Интересно, что в словарях подаётся глагол *доразвивать*, означающий «доводить до полного развития» [4, 143]. Из этого можно сделать вывод, что *доразвитый* – доведённый до полного развития. По аналогии с предыдущими примерами, слово *недоразвитый* является общеупотребительным. *Недоразвитый* – промежуточное звено в оппозиции *развитый* – *неразвитый*, однако антонимичной пары *недоразвитый* – *доразвитый* не существует. Носителями языка прилагательное *доразвитый* воспринимается как нечто anomальное, что и порождает комический эффект.

По такому же принципу образованы и наречия. Мы встречаем в тексте лексему *брежно*, которая не является нормативной. Зная о восточнославянском полногласии, мы можем образовать слово *бережно*. Оно имеет в словарях два значения:

1. Заботливо, внимательно, осторожно.
2. перен. Расчётливо, экономно [4, 59].

Однако массовый читатель может не сопоставить эти две лексемы (брежно-бережно). Отталкиваясь от слова *небрежно*, дефиниция которого есть в толковых словарях: «невнимательно, неаккуратно, без должной тщательности» [4, 518], мы понимаем, что *брежно* – «аккуратно, внимательно». Следует отметить, что лексема *небрежно* не имеет антонимичной пары вследствие ненормативности *брежно* и некоторого семантического отличия от *бережно*.

Таким образом, анализ текста стихотворения показывает, что чаще языковая игра затрагивает имена существительные – 9 единиц, реже прилагательные – 6 и наречия – 2 единицы. Соответственно, усечение – процесс более широкий, он имеет универсальный характер, будучи свойственным всем частям речи в той или иной мере.

Выводы:

1. В лингвистике не существует единого взгляда на процесс усечения. Однако этот процесс не является таким простым, каким он представлен в трудах многих отечественных лингвистов.
2. Обращение к неканоничному, нестандартному слову обостряет языковое чутьё личности, развивает языковую интуицию, языковую способность.
3. Языковая игра часто выступает в качестве одного из ключевых вербальных средств воздействия в процессе коммуникации. Одной из функций языковой игры является проявление личной индивидуальности говорящего. Она вносит в коммуникацию оттенки

условности, ассоциативности, вторичности. Приёмы языковой игры выступают в качестве языкового воплощения комплекса коммуникативных стратегий и тактик.

Список использованной литературы

1. Витгенштейн Л. Философские работы. М. : Гнозис, 1994. – 612 с.
2. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка : избранные статьи. М. : ОЛМА МедиаГрупп, 2009. – 573 с.
3. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М., 1983. – С. 172–214.
4. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка. М. : ООО «А ТЕМП», 2006. – 944 с.
5. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М. : Языки русской культуры, 1999. – 552 с.
6. Словарь русского языка XVIII века / ред. Ю. С. Сорокин. СПб. : Наука, 1984. – 142 с.
7. Стахеева А. В. Аббревиация : словопроизводство и словотворчество : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 «Русский язык». Ростов-на-Дону, 2008. – 24 с.
8. Шанский Н. М., Тихонов А. Н. Современный русский язык : Словообразование. Морфология. М. : Просвещение, 1987. – 256 с.