

Ақышбаева Г.А.
**К пониманию термина
 «языковая игра»**

Статья посвящена истории возникновения и осмысления терминологического словосочетания «языковая игра». Анализируя труды Й. Хейзинги, Л. Витгенштейна, работы лингвистов, автор показывает эволюцию понятия «языковая игра» в науке. Оттолкнувшись от философского понимания «языковой игры» в духе Л. Витгенштейна, автор приходит к его системно-языковому осмыслению. Иллюстративным материалом послужили примеры «языковой игры» в современной прессе Казахстана, в частности, в газетах «Время» и «Караван».

Ключевые слова: языковая игра, метафора, речевое поведение, игровая трансформация, многозначность слова.

Akishbayeva G.A.
**To understanding of the term
 «language game»**

The article is devoted to the history of occurrence and comprehension of the terminological phrase «language game». Analyzing the writings of J. Heizing, Ludwig Wittgenstein and the works of linguists, the author shows the evolution of the concept of «language game» in science. Rebounding from a philosophical understanding of the «language games» in the spirit of Wittgenstein, the author comes to its system-language comprehension. Examples of «language game» in the modern media of Kazakhstan served as illustrative material, particularly, in the newspapers «Vremya» and «Caravan».

Key words: language game, the metaphor, verbal behavior, game transformation, the ambiguity of the word.

Ақышбаева Г.А.
**«Тілдік ойын» термині
 мағынасын түсіну**

Бұл мақала «тілдік ойын» терминологиялық сөз тіркесінің пайда болуы және оның мағынасын түсіну мәселесіне арналған. Мақала авторы Й.Хейзинг, Л.Витгенштейн еңбектерін, лингвистердің жұмыстарын талдай отырып, «тілдік ойын» ұғымының ғылымда қалай дамығанын көрсеткен. Л. Витгенштейн бағытындағы «тілдік ойын» философиялық ұғымына сүйеніп, автор оның тілдегі жүйелі мағынасын түсінуді ұсынады. Көрнекі материал ретінде Қазақстан елінің заманауи пресасындағы, жеке айтқанда «Время» және «Караван» газеттеріндегі «тілдік ойын» мысалдары келтірілген.

Түйін сөздер: тілдік ойындар, метафора, сөз тәртібі, ойындардың трансформациялануы, көпмағыналы сөздер.

УДК 81'271; 82.085; 808.5

Акышбаева Г.А.,

магистрант II курса Казахского национального университета
имени аль-Фараби, г. Алматы., Казахстан,
e-mail: akishbayeva@bk.ru
Научный руководитель – к. ф. н. доцент Э.Р. Когай

К ПОНИМАНИЮ ТЕРМИНА «ЯЗЫКОВАЯ ИГРА»

Игра – вид деятельности, противостоящий миру реальности. Она существует на границе объективной действительности и условного, создаваемого сознанием человека виртуального мира. Освобождаясь в игровом процессе от конвенциональных стереотипов и лимитирующих обстоятельств реальности, играющий способен найти адекватные способы решения возникающих в действительности проблем. Осознание условности игры освобождает играющего от ответственности за достижение / недостижение цели. С другой стороны, природный эгоизм заставляет вступившего в игру сделать все возможное ради победы. Таким образом, игровая деятельность является наиболее эффективным способом решения задач реального мира. В свете вышесказанного становится очевидным, почему проблемам игровой деятельности посвящено столь большое число научных трудов (см. Й. Хейзинга, Н.С. Валгина, Т.А. Гридина, Л.П. Крысин, С.В. Ляпун, В.З. Санников, В.И. Шаховский и др). Представим краткий обзор осмысления понятия «языковая игра» в науке.

Восприятие жизни и действительности как игры было издревле присуще человеческому сознанию. Уже в «Ригведе» творение мира интерпретировалось как игра бога Брахмы – акт творения ассоциировался с игрой. Язык (речь) тоже можно интерпретировать как игру: «Дух, формирующий язык, всякий раз перепрыгивает играючи с уровня материального на уровень мысли. За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, рядом с миром природы – свой второй, измышленный мир» [1, 17].

В основу философского понятия «языковой игры» положена аналогия между поведением людей в играх как таковых и в разных системах реального действия, в которые вплетен язык. Уже Ф. де Соссюр – родоначальник структурной лингвистики – сравнивал язык с игрой в шахматы. Следующей вехой стала концепция игры австрийского философа Людвиг Витгенштейна, который представляет весь язык в целом совокупностью «языковых игр». В «Философских исследованиях» он размышлял: «Сколько же существует типов предложения? Скажем, утверждение, вопрос, повеление? – Имеется бесчисленное мно-

жество таких типов – бесконечно разнообразны виды употребления всего того, что мы называем «знаками», «словами», «предложениями». И эта множественность не представляет собой чего-то устойчивого, наоборот, возникают новые типы языков, или, можно сказать, новые «языковые игры», старые устаревают и забываются» [2, 23].

По Витгенштейну, «языковые игры» – это формы самой жизни; не только язык, а сама реальность, которую мы воспринимаем через призму языка. Человек встает утром по звонку будильника, кипятит воду, ест определенную пищу из определенной посуды, определяет себе задание на день, слушает радио или смотрит телевизор, читает газету, гладит собаку и разговаривает с ней, ругает правительство, едет в троллейбусе, опаздывает на работу. Все это – «языковые игры». Вся человеческая жизнь – совокупность «языковых игр».

Многообразие «языковых игр» представлено следующими примерами: «отдавать приказы или выполнять их; описывать внешний вид предмета или его размеры; изготавливать предмет по его описанию (чертежу); информировать о событии; размышлять о событии; выдвигать и проверять гипотезу; представлять результаты некоторого эксперимента в таблицах и диаграммах; сочинять рассказ и читать его; играть в театре; распевать хороводные песни; разгадывать загадки; острить; рассказывать забавные истории; решать арифметические задачи; переводить с одного языка на другой; просить, благодарить, проклинать, приветствовать, молить» [2, 25].

Термин «языковая игра» в современной филологии получил двойное толкование: первое – широкое, философское (вслед за Л. Витгенштейном), второе – узкое, собственно лингвистическое. Языковая игра, в витгенштейновском понимании, как было сказано выше – это не то, что делают люди, когда хотят развлечься. Философ первым заметил казалось бы вполне тривиальную вещь, что люди общаются не только повествовательными предложениями, но и отдают приказы и выполняют их, описывают объекты, выдвигают и проверяют гипотезы, играют в театре, распевают хороводные песни, острят, решают арифметические задачи, просят, благодарят, проклинают и т.д. Таким образом, Л. Витгенштейн рассматривал игру как один из естественных и неотъемлемых видов деятельности человеческого сознания. Под языковой игрой он понимал специфическое употребление языковых единиц, осознанное говорящим в функциональном отношении, т.е. соотношенное со сферой общения. Таким образом, в его концепции

языковая игра связана с активностью языковой личности и способностью творчески использовать языковые знания.

В лингвистическом аспекте «языковая игра» становится объектом изучения в XX веке. Феномен языковой игры в последние десятилетия весьма интенсивно исследуется как в зарубежной, так и в российской и казахстанской лингвистике. Это обусловлено целым рядом причин: бурным развитием прагмалингвистических исследований, в особенности прикладных направлений (типа нейролингвистического программирования), акцентирующих внимание на аспектах языкового воздействия в сфере массовой коммуникации, рекламного бизнеса, в психотерапевтической практике и т.д., сближением собственно лингвистических исследований с семиотическими и литературоведческими изысканиями, появлением на культурной арене литературы постмодернизма (в которой языковая игра выступает в качестве едва ли не главного художественного приема) в качестве одного из ведущих эстетических направлений [3].

Интерес к языковой игре также связан и с современной языковой ситуацией, которая характеризуется высоким уровнем деканонизированности форм речевого поведения. «Игровые трансформации» обнаруживают неожиданные возможности интерпретации языковых знаков, выявляя их ассоциативный потенциал. «Последний образуется всей совокупностью ассоциативных реакций, которая может возникать в сознании носителей языка в процессе использования, восприятия и порождения вербальных единиц, то есть отражает весь спектр функционально-динамических репрезентаций знака, сопряженный с присвоением языковых значений и форм конкретными носителями языка (с учетом гендерных, возрастных, этнических, социальных, культурных, когнитивных и т.п. факторов, влияющих на ассоциативный тезаурус языковой личности)» [4, 83].

Основополагающий принцип языковой игры, как отмечает российская исследовательница Т.А. Гридина, заключается в «актуализации психологически релевантных для носителей языка многовалентных ассоциативных связей знаковых единиц и намеренном использовании нестандартного кода их употребления, восприятия и порождения (при «обнаружении» и одновременном переключении, ломке ассоциативных стереотипов с помощью специальных лингвистических приемов)» [4, 46]. В этом смысле, вслед за С.Н. Бредихиным, языковая игра может быть определена как особая форма лингвокреа-

тивного мышления, в основе которого лежат ассоциативные механизмы, позволяющие создавать нечто новое на базе уже познанного [3].

Приемы языковой игры активно используются в современных коммуникативных практиках, она приобретает все большую свободу, «легализуется» в общественном сознании. По мнению российских исследователей ярким тому свидетельством является чрезвычайно возросшая популярность малых жанров языковой игры, которые получают полуофициальные «терминологические» обозначения: «антипословицы (В. М. Мокиенко), афонаризмы (ср. соответствующую рубрику «Литературной газеты»), приколы («Русское радио»)» [4, 85].

Проявления языковой игры встречаются и на страницах казахстанских газет и журналов. Приведем несколько примеров. Газеты «Время», «Караван» пестрят заголовками, афоризмами, построенными на основе языковой игры. Например: «Идите в баню – и не парьтесь!» («Время» №149(1699) от 5.10.2013); «ЦОН как реаниматолог: он решает, жилец ты или не жилец» («Время» №181(1731) от 5.12.2013, стр. 1); «Шанс не воробей: улетит – не поймашь» («Караван» №49(331) от 6.12.2013, стр. 28); «Скульптурный шок» («Время» №160 (1710) от 29.10.2013); «Забава СЕКСьюрители» («Время» №53(1795) от 16.04.2014); «Трудно держать себя в руках, когда они заняты деньгами» («Время» №22(1764)

от 13.02.2014); «Можете на меня рассчитывать, но только крупными купюрами» («Время» №58 (1800) от 24.04.2014); «Восток – дело топкое» («Время» №40(1782) от 19.03.2014); «Возвращение блудного Крыма» («Время» №40(1782) от 19.03.2014); «Пиар во время чумы» («Время» №55 (1797) от 19.04.2014) и др.

С системно-языковой точки зрения языковая игра рассматривается как аномалия – «запрограммированное языковой игрой отклонение от стереотипа восприятия, образования и использования языковых единиц» [5, 9]. Арсенал языковых средств создания языковой игры чрезвычайно широк – это и обыгрывание многозначности слов, использование каламбура, омонимии, паронимии, паронимазии, фразеологизмов, крылатых слов и выражений, а также их намеренное разрушение, включение окказиональных новообразований, эпитетов, метафор, сравнений, использование оксюморона, риторического вопроса и риторического восклицания, синонимии, антонимии, аллитерации, градации, метатезы, метонимии, синекдохи и др.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что с лингвистической точки зрения языковая игра понимается как мотивированное отклонение от нормы. Она «основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц» [6, 150].

Литература

- 1 Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. – М.: Прогресс, 1997. – 416 с.
- 2 Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы: В 2 ч. – М., 1997. – Ч. 1. – С. 83.
- 3 Бредихин С.Н. «Языковая игра» как лингвистический феномен: на материале философских текстов М. Хайдеггера. Научная библиотека диссертаций и авторефератов // Интернет-ресурс. Режим доступа: disserCat <http://www.dissercat.com/content/yazykovaya-igra-kak-lingvisticheskii-fenomen-na-materiale-filosofskikh-tekstov-m-khaideggera#ixzz3JFr50wUb>
- 4 Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург: Изд-во «Урал» гос. пед. ун-та, 1996. – 240 с.
- 5 Курганова Е.Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте: Учебное пособие. – Воронеж: Воронежск. ун-т, 2004. – 124 с.
- 6 Санников В. З. Лингвистический эксперимент и языковая игра // Вестник Моск. ун-та. Сер. 9 (Филология). – 1994. – №6. – С. 150-154.

References

- 1 Hejzinga J. Homo Ludens: Stat'i po istorii kul'tury / Per., sost. i vstup. st. D. V. Sil'vestrova. – M.: Progress, 1997. – 416 s.
- 2 Vitgenshtejn L. Filosofskie issledovaniya // Vitgenshtejn L. Filosofskie raboty: V 2 ch. – M., 1997. – Ch. 1. – S. 83.
- 3 Bredihin S.N. «Jazykovaja igra» kak lingvisticheskij fenomen: na materiale filosofskih tekstov M. Hajdeggera. Nauchnaja biblioteka dissertacij i avtoreferatov // Internet-resurs. Rezhim dostupa: disserCat <http://www.dissercat.com/content/yazykovaya-igra-kak-lingvisticheskii-fenomen-na-materiale-filosofskikh-tekstov-m-khaideggera#ixzz3JFr50wUb>
- 4 Gridina T.A. Jazykovaja igra: stereotip i tvorcestvo. – Ekaterinburg: Izd-vo «Ural» gos. ped. un-ta, 1996. – 240 s.
- 5 Kurganova E.B. Igrovoj aspekt v sovremennom reklamnom tekste: Uchebnoe posobie. – Voronezh: Voronezhsk. un-t, 2004. – 124 s.
- 6 Sannikov V. Z. Lingvisticheskij jeksperiment i jazykovaja igra // Vestnik Mosk. un-ta. Ser. 9 (Filologija). – 1994. – №6. – S. 150-154.