

УДК 81'26

Языковая игра в современном лингвокультурном пространстве

Пономаренко И.Н.

Кубанский государственный университет, г. Краснодар, Россия

Статья посвящена проблеме языковой игры, свойственной современной постмодернистской культуре. Изменение графического облика слова посредством комбинации кириллицы и латиницы – один из видов графической игры.

Ключевые слова: *графическая игра, постмодернизм, гипертекст, адресат, латиница.*

Праславянский корень слова «игра», по М. Фасмеру, определил в языках славянских и неславянских общее значение занятия, сопровождающегося шумом, криком, динамичным движением. Согласно данным толковых словарей – Современного русского языка в четырех томах под редакцией А. П. Евгеньевой и Новейшего большого толкового словаря русского языка под редакцией С.А. Кузнецова – значение данного слова представлено точно совпадающими толкованиями: «занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга, для развлечения, являющегося видом спорта и т.п.» и «преднамеренный род действий, преследующий определенную цель; интрига, тайный замысел».

Подчеркнем, что основные значения совпадают, т.е. за пятьдесят лет, отделяющих выход словарей, основное значение в современном лексиконе не подверглось трансформации, что подтверждают данные Русского ассоциативного словаря: на стимул «игра» – реакций «преферанс» 35, «настольная игра» 30, «наша жизнь игра» 24, «хоккей, шашки» 17, «монополия, футбол» 15.

Таким образом, в самом общем виде «игра» в сознании носителей языка – занятие для развлечения, однако имеющее определенные правила. Данные словарей фиксируют наличие в семантическом пространстве слова «игра» два в общем-то включающих друг друга компонента: *занятие для развлечения*, во-первых, но *имеющее жесткие правила*, во-вторых. Эта двоякая сущность игры делает ее чрезвычайно сложной для анализа и описания, поскольку, с одной стороны, игра осознается как легкое, несерьезное занятие, но, с другой стороны, в игре есть достаточно жесткая структура – это подчинение определенным правилам, требованиям, которые должны неукоснительно выполняться, иначе будет нарушен основной принцип и игра перестанет быть игрой. Инвариантные свойства игры позволяют говорить о двух разновидностях игры – play-игре и game-игре [5], где первый вид – это игра ради самой игры и второй – это деятельность, подчиненная особым правилам. Игра уже не «занятие», а «деятельность» и даже во многом «жизнь».

Неопределенность и размытость реальности, усиливающаяся вестернизацией, социальным инфантилизмом, гендерными спецификациями, исчезновением границ между реальными и ирреальными событиями в условиях информационной войны, определяет игровое отношение не только к искусству, но и жизни в целом. Выросло целое поколение с клиповым мышлением, воспитанное на компьютерных играх, где у человека есть несколько жизней и всегда можно начать игру с начала.

Актуальность исследования. Современная, во многом постмодернистская, культура может быть представлена как текст или совокупность текстов, существование внутри которых регулируется принципом игры. Постмодернизм созвучен игре и отвечает ей и особым стилем поведения, и эстетической функцией, и трансформацией пространственно-временных рамок. Причем игра с регламентированными правилами привлекает и дразнит перспективой отыскивать в этих правилах возможности и для импровизации, когда игрок-творец (автор) делает ходы, создавая произведение, и для интерпретатора, когда партнер (читатель) совершает ответные ходы в процессе его восприятия. Как и для ребенка, игра для взрослого – это «средство, облегчающее решение определенных личностных задач: реализации себя, влияния другого, поднятия своего престижа и т.п. Одновременно сохраняются и другие функции игры – создание интересной реальности, реализация потребностей в свободе, осуществление заблокированных желаний» [9, с. 34].

Само слово «игра» по отношению к явлениям языка впервые было употреблено Л. Витгенштейном в работе «Философские исследования»: «... весь процесс употребления слов в языке можно представить в качестве одной из тех игр, с помощью которых дети овладевают родным языком. Я буду называть эти игры «языковыми играми» и говорить иногда о некоем примитивном языке как о языковой игре. Языковой игрой я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен» [2, с. 83].

В отечественном языкознании термин языковая игра, или, по С.И. Сметаниной «игра с языком», стал активно использоваться после издания монографии «Русская разговорная речь». Авторы ее считают игрой ситуации, «когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т.п.)» [3, с. 172].

Внутри текста в стихию постмодернистской игры вовлекается реальное и условное, автор и персонаж, создатель текста и читатель, означающее и означаемое, традиционное и авангардное, свое – чужое, прекрасное – пугающе уродливое. Переход от линейного текста к тексту-игре это не столько следование духу времени, сколько результат поисков оптимальных способов привлечения внимания к тексту, установления диалога с адресатом («игра приглашает к сотрудничеству» – считает С.И. Сметанина) и даже реализация определенных манипулятивных стратегий.

При этом современный художественный текст, безусловно, стал пространством, в котором создаются эти приемы. Однако шлифуются и совершенствуются эти приемы в медиатексте.

В современном медиатексте сущность игры как раз и есть особая форма общения с адресатом, который не столько читает и «создает свой текст», сколь «разгадывает» его, находясь в непрерывном процессе взаимодействия с автором, которое тоже не может осуществляться без основного правила – настроя на игру, ожидания порождения множественных смыслов. Причем никак не может быть выстроена иерархия

смыслов: нет главных и второстепенных, предпочтительных и исключенных смыслов. В результате рождается не традиционный текст с его классическими категориями и подходами к восприятию и изучению, а нечто новое, «эстетический продукт», в равной степени принадлежащий и адресанту, и адресату. Являясь «сотворцами», они создают новый текст, нелинейная структура которого порождает скрытые и явные смыслы, причудливо играя с их оттенками.

Текст рассчитан на того читателя, чей интеллектуальный багаж, социальная адаптированность и общекультурный фонд позволяют вступить в языковую игру. Игровой настрой необходим, иначе многослойный гипертекст будет восприниматься как линейный с лежащими только на поверхности смыслами. Вот этот «настрой на игру» и является необходимым условием языковой игры, особым правилом, жесткой рамкой, внутри которой только и возможен сам ее процесс.

Сопоставляя устную и письменную формы речи, можно утверждать, что если в устной форме создание колорита языковой игры дополнительно обеспечивается мимикой, интонацией, жестами, то в письменной особую значимость приобретают средства графического оформления, т.е. в соответствии с названием графическая игра является особым видом языковой игры.

Под графической игрой мы, вслед за С.И. Сметаниной [10, с. 204], понимаем шрифтовую, цветовую, пространственную, пунктуационную (кавычки, скобки, тире, дефис) актуализацию элемента, организующего новое слово. Суть графической игры состоит в выделении той части слова, которая должна быть воспринята как активный элемент, формирующий оригинальный смысл. *Целью данной статьи* является рассмотрение одного из видов графической игры – изменения графического облика слова посредством комбинации кириллицы и латиницы.

Подключение техники печати к формированию смысла, вероятно, реакция на особенность современного мировосприятия: массовое сознание отдает предпочтение визуальным знакам Постмодернистская эстетика, кстати, тоже закрепляет победу визуального начала над словесным [8, с. 6].

Для первого десятилетия нового века вообще характерны именно графические игры, возникающие:

1. На основе замещения русских букв латинским, например: шоу-имена ГлюкОза, Люк, МакСим. Или название клуба «Плотформа», причем буква **f** зрительно делит слово на две части, актуализируя смысл: клуб в форме плота, что покрепляется графемой **o** в слове. Омофония создает дополнительный игровой эффект.

Отдельную группу составляют онимы, образованные посредством введения удвоенной латинской буквы, замещающей русскую **ф**: телепередача «Аффиша», магазины «Чистoff» и «Мир подаркоff», ночной клуб «Калашникоff» (в слове явно чувствует аллюзивное сближение с известным типом автомата), торговый центр «Джаzz», музыкальная группа «Animal Джаzz», международный фестиваль «Балтийский джаzz», «Джаzz кафе».

2. Замещение части графической оболочки русского слова омофоничным латинизированным фрагментом: вяленая рыба «Веегка», пивная «Вееглога» (ассоциативное сближение с английским «beer» – пиво); товары для паракмахерской «БиGOODи» (отсылка к английскому «good»); конфеты «Сокровища NUTции» (гипертекстовая актуализация прецедентного феномена – названия известного художественного фильма «Сокровища нации» и не менее известного батончика «Nuts» в сочетании с традиционным кондитерским компонентом – английским «nut» – орех).

3. Графическая деконструкция слова, основанная на изменении облика слова и образовании нового смысла на основе омофонии: товары для животных «ЗверьОК», магазин чая и кофе «ЧайКоф», сахар «ЧАЙКОФский», магазин мебели «НьюТон».

Ряд иноязычных аббревиатур, недавно вошедших в русский язык, до сих пор сохраняет исконный графический облик, используя латиницу, однако от них образуются дериваты с помощью русских слово- и формообразующих аффиксов. Л.А. Баранова [1, с. 95] выделяет две группы дериватов, образованных от таких аббревиатур:

1) дериваты, основу которых составляют русские транскрипции названий буквенных компонентов нетранслитерированной аббревиатуры: CD – сидишка, сидюк; DVD – дивидишка, дивидишный; SMS – эсэмэска, эсэмэсить; SIM-карта – симка (аналогично флэшка);

2) гибридные дериваты, в которых с русскими формантами соединяются графически не освоенные аббревиатуры: CDшка, SMSска, PRщик.

Отметим, что лексемы первого типа характерны для устной речи, хотя могут быть использованы и в письменной. Однако единицы второго типа возможны лишь в письменной форме речи, т.е. именно графическое оформление составляет их специфику, наделяя экспрессией и реализуя дополнительную смысловую нагрузку.

Вывод. Таким образом, в современном «компьютерном мире» традиционное линейное мышление, как и одномерный подход к исследованию феномена языка, становится узким. Многомерность постмодернистской эстетики – одна из составляющих сегодняшнего поликультурного мира, как бы мы к этому не относились. Поэтому нелинейная аспектизация исследования как языка, так и его единиц – слов, текстов – раскрывает дополнительный их потенциал и делает источником новых знаний о мире.

Список литературы

1. Баранова Л.А. Способы и средства образования дериватов от аббревиатур иноязычного происхождения в современном русском языке / Л.А. Баранова // Славянские языки и культуры в современном мире: [матер. Международного научного симпозиума]. – М., 2009. – С. 95-96.
2. Витгенштейн Л. Философские работы // Л. Витгенштейн. – М., 1994. – Ч. 1.
3. Земская Е.А. Языковая игра / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова // Русская разговорная речь. – М., 1983.
4. Словарь русского языка: В 4-х т. / Под ред. А.П. Евгеньевой. Т. I – 3-е изд. стереотип. – М., 1985–1988.
5. Новейший большой толковый словарь русского языка / Гл. ред. С.А. Кузнецова. – СПб, М., 2008.
6. Русский ассоциативный словарь: В 2-х т. Т. II. – М., 2002.
7. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М., 2001.
8. Парамонов Б.М. Конец стиля / Б.М. Парамонов. – М., 1999.
9. Розин В.М. Природа и генезис игры (опыт методологического изучения) / В.М. Розин // Вопр. философии. – 1999. – № 6. – С. 33–38.
10. Сметанина С.И. Медиа-текст в системе культуры / С.И. Сметанина. – СПб, 2002.
11. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка: В 4-х т. / М. Фасмер. – Т. II. М., 1967.

Пономаренко І.Н. Мовна гра в сучасному лінгвокультурному просторі // Ученіє запискі Тавріческого національного універсітета ім. В.І. Вернадского. Серія «Філологія. Соціалні комунікації». – 2012. – Т.25 (64). – № 1. Частина 1. – С. 395-399.

Стаття присвячена проблемі мовної гри, властивої сучасній постмодерністській культурі. Зміна графічного образу слова за допомогою комбінації кирилиці і латиниці - один з видів графічної гри.

Ключові слова: *графічна гра, постмодернізм, гіпертекст, адресат, латиниця.*

Ponomarenko I.N. Language play in modern language culture // Uchenye zapiski Tavricheskogo Natsionalnogo Universiteta im. V.I. Vernadskogo. Series «Filology. Social communications». – 2012. – V.25 (64). – № 1. Part 1. – P. 395-399.

The article studies the problem of language play which is typical of post-modern culture nowadays. One of the kinds of graphic play is combination of cyrillic and roman alphabets within one word.

Key words: *graphic play, post-modernism, hypertext, addressee, roman alphabet.*

Поступила в редакцію 17.04.2012 г.