

О. Г. Пешкова,

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків

ЕВОЛЮЦІЯ ПІДХОДІВ ДО ВИЗНАЧЕННЯ ПОНЯТТЯ «МОВНА ГРА»

Стаття містить спробу аналізу підходів до визначення поняття мовної гри в його еволюції, починаючи з введення цього терміну Л. Вітгенштейном. Розмежовуються поняття мовної гри та мовної норми. Особлива увага приділяється питанню свідомості / несвідомості використання мовної гри в мовленні.

Ключові слова: комічний шок, мовна аномалія, мовна гра, мовна норма, обмануте сподівання.

Статья представляет собой попытку анализа подходов к определению понятия языковой игры в его эволюции, начиная с введения данного термина Л. Витгенштейном. Разграничиваются понятия языковой игры и языковой нормы. Особое внимание уделяется вопросу осознанности / неосознанности использования языковой игры в речи.

Ключевые слова: комический шок, обманутые ожидания, языковая аномалия, языковая игра, языковая норма.

The article presents an attempt at analyzing the approaches to defining the notion of language-game in its evolution, starting with the development of this term by Ludwig Wittgenstein. The notions of language-game and the norm of a language are differentiated. Special attention is paid to the question of conscious vs unconscious usage of language-game in speech.

Key words: comic shock, failed expectation, language anomaly, language-game, the norm of a language.

Мовна гра є багаторівневим явищем, яке, з одного боку, демонструє творчі можливості учасників спілкування та, з іншого боку, розкриває еволюційні потенції мови. Таким чином, антропоцентрична природа об'єкту дослідження і зумовлює його актуальність. Предметом дослідження є особливості визначення поняття «мовна гра» з точки зору різних лінгвістичних парадигм.

Автором терміну «мовна гра» традиційно вважається австрійський філософ Людвіг Вітгенштейн, завдяки якому термін отримав подвійну інтерпретацію – в загальному філософському та суто лінгвістичному сенсі. Термін «мовна гра», в розумінні Л. Вітгенштейна, не має нічого спільного з основним значенням поняття гри як такого – комплексу дій, які виконуються переважно з розважальною функцією. Вітгенштейн вказує на те, що комуніканти далеко не завжди спілкуються за допомогою розповідних речень, а часто застосовують накази, прохання, висловлюють власні думки та сподівання, жартують, що, на думку Л. Вітгенштейна, і є прикладами використання мовної гри [1]. Сукупність таких способів комунікації не представляє собою сталу єдність, але в той же час в межах кожного окремого з них сторони діють згідно з певними існуючими правилами, що дозволяє досягти мети комунікації. Таким чином, за Л. Вітгенштейном, мовна гра є особливою діяльністю носіїв мови, яка має на меті створення змістів, що демонструють зв'язок мови з законами природи та логіки. На цьому визначенні базується когнітивна теорія мовної гри.

Традиційна класифікація мовної дійсності кожної мови, що знаходиться в основі розділення мовної гри та нормованої мовної системи, описана в роботі К. Детеринга [3]. Він виділяє три види висловлювань: висловлювання, що відповідають мовній нормі, висловлювання, що свідомо порушують мовну норму, та висловлювання, які містять помилки. Представники традиційної лінгвістики вважали, що випадки застосування мовної гри належать до групи висловлювань, в яких міститься свідоме відхилення від норми.

Однак розмежування мовної гри та помилки за принципом свідомості, з одного боку, та випадковості, з іншого боку, не є основним критерієм в розумінні певних явищ в дискурсі як випадків мовної гри. Опосередковане сприйняття тексту без урахування контексту та інтенції мовця не дозволяє з повною впевненістю говорити про свідомість або випадковість певного відходу від мовної норми [3]. До того ж, класичне означення норми як статичного положення системи на певному етапі етапі суперечить ідеї про нестабільність мовленнєвої діяльності. З одного боку, мовлення завжди прагне стабільності, однак наявність факторів постійного зовнішнього та внутрішнього впливу не дозволяє йому досягти повної симетрії. Таким чином, поняття норми мови є менш актуальним для мовної еволюції, ніж явище «аномалій», які постійно змінюються та розвиваються.

Представники функціонально-динамічної парадигми (80-90-роки ХХ ст.) змінили ракурс вивчення феномену мовної гри. Особливу увагу вони почали приділяти не системоцентричному поясненню мовної дійсності, а вивченню мовної діяльності в її динаміці, при цьому на перший план вийшло вивчення саме мовленнєвої діяльності. Мовна гра почала розглядатися як «кінцевий результат процесу побудови мовної форми мовцем» [4, с. 12]. Таким чином, мовна гра може бути визначена як двоплановий процес, який проявляє себе у свідомому порушенні норм мови за умови повного розуміння законів використання певної мовної одиниці. Сутність мовної гри актуалізується у взаємодії цих планів.

Особливий акцент набувають «супроводжуючі» мовну гру ефекти – обмануте сподівання та комічний шок. Комічне розуміється в даному випадку як відхилення від стереотипної форми, яке виникає в результаті різкого переходу від одного плану до іншого (зіткнення «звичного» із «незвичним»). Основною ознакою, що визначає включення певної мовної одиниці в межі даного явища, є розуміння аудиторією певної одиниці як смішної, дивної, незвичної.

У подальших дослідженнях значним чином розширюються межі мовної гри. Класифікуючи мовну гру, В.З. Санніков виділяє її на всіх мовних рівнях: від фонетичного, графічного, орфографічного до стилістичного, при цьому мовною грою на стилістичному рівні автор пропонує вважати зіткнення в межах одного тексту елементів різного стилю, змішання реєстрів та стилів мовлення. Чим більш різкими є міжстильові відміннос-

ті, тим сильнішим є комічний ефект. В цілому, будь-яке явище цих рівнів, що представляє собою «свідоме маніпулювання мовою, що має в своїй основі певну незвичність» визначається як мовна гра [6, с. 376].

Таким чином, універсальним механізмом побудови мовної гри є порушення мовної норми з боку одного з комунікантів та прагнення комунікантів з іншого боку відновити або хоча б наблизитися до стану симетричності та стабільності мовленнєвого акту, що має певні відхилення, які виникли за рахунок зсуву статичного положення мовної системи в процесі отримання нової інформації.

Найбільш детальну розробку універсальний механізм побудови мовної гри отримує в дослідженні Т. О. Грідіної. В своїх роботах автор замінює термін «порушення норми» на термін «деавтоматизація». Деавтоматизація визначається як «запрограмоване відхилення від стереотипу сприйняття та використання мовних одиниць» [2, с. 8], таким чином зазначені терміни не мають суттєвої різниці. Незважаючи на те, що мовна гра визначається як явище, що має два напрямки по відношенню до мови та мовлення, у зв'язку із залежністю від лінгвістичних механізмів знака та контексту, автор вказує на превалювання акценту на мову у формуванні феномену мовної гри. Це пов'язано з тим, що мовна гра поєднує в собі три аспекти мовної перспективи: мовна схема передбачає розуміння позаконтекстуальних відносин між мовними одиницями; мовна норма є знанням про стандартну реалізацію цих відносин; мовний узус представляє собою знання про реальне функціонування одиниць [2, с. 8]. Таким чином, ефект мовної гри визначається включенням мовної одиниці в асоціативний контекст, що викликає деавтоматизацію знака (порушення мовної норми).

З іншого боку, не завжди є коректним оперувати поняттям «мовна норма», оскільки норми та правила не завжди пояснюють можливості мовної еволюції, а тільки фіксують певне статичне положення. Нормальним або аномальним мовне явище може бути тільки для носіїв певної мови, які в даний конкретний момент мають знання про стабільний стан системи своєї мови. Можна із впевненістю казати тільки про конкретні, кожного разу різні комбінації ознак та мовних ситуацій. З такої точки зору, мовна гра представляє собою універсальне мовне явище, сенс якого полягає в ситуативно різних комбінаціях стабільних та нестабільних одиниць мови.

Наступним підходом до визначення поняття «мовна гра» став міждисциплінарний підхід лінгвосинергетичної парадигми, який пропонує розуміти гру як діяльність свідомості, ментальну надбудову над існуючим світом. Аналіз мовного матеріалу вказує на те, що певна доля нестабільності та неозначеності є необхідною умовою успішної комунікації. Таким чином, процес продукування мовлення відбувається одночасно на рівні свідомості, який може керуватися до певної міри соціальними та лінгвістичними стереотипами, та на рівні несвідомого, який не може нічим контролюватися. З цієї точки зору, мовна гра може розглядатися як прояв рівня несвідомого, спроба людської природи звільнитися від стереотипів, що обмежують можливості свідомості [5].

Таким чином, доходимо висновків про те, що Л. Вітгенштейн першим ввів поняття мовної гри та вказав на те, що в основі мовної гри знаходяться правила, які співвідносяться з когнітивними процесами, що детермінують продукування мовлення. Представники традиційної лінгвістики розділили поняття мовної гри та мовної норми, визначаючи мовну гру як свідоме відхилення від мовної норми. Представники функціонально-динамічної парадигми звернули особливу увагу на вивчення феномену мовної гри не в мові як такій, а в процесі мовлення. Вони визначили мовну гру як двоплановий процес, який проявляє себе у свідомому порушенні норм мови за умови повного розуміння законів використання певної мовної одиниці, при цьому сутність мовної гри актуалізується у взаємодії цих планів. З позиції лінгвосинергетичної парадигми, мовна гра може розглядатися як прояв рівня несвідомого, спроба людської природи звільнитися від стереотипів, що обмежують можливості свідомості

Перспективою дослідження мовної гри вважаємо аналіз функціонування механізмів побудови мовної гри в заданому типі дискурсу.

Література:

1. Витгенштейн Л. Коричневая книга / Л. Витгенштейн. – М. : Дом интеллектуальной книги, 1999. – 158 с.
2. Грідина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Грідина. – Екатеринбург : Издательство УГПУ, 1996. – 204 с.
3. Журавлева О. В. Когнитивные модели языковой игры автореф. дис. на получение науч. степени канд. филол. наук: спец. 10.02.19 «Теория языка» / О. В. Журавлева. – Алтайский государственный технический университет. – Барнаул, 2002. – 21 с.
4. Кибрик А. Е., Нариньям А. С. Моделирование языковой деятельности в интеллектуальных системах / А. Е. Кибрик, А. С. Нариньям. – М. : Наука, 1987. – 335 с.
5. Красиков Ю. В. Алгоритмы порождения речи / Ю. В. Красиков. – Орджоникидзе : Издательство ИП, 1990. – 239 с.
6. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1999. – 544 с.