

## УТОЧНЕНИЕ ПОНЯТИЯ «ЯЗЫКОВАЯ ИГРА» В ЛИНГВИСТИКЕ

Е.Б. Лебедева

**Аннотация.** Предпринят анализ современных теоретических источников в области языковой игры. Несмотря на большое количество исследований языковой игры, термин «языковая игра» до сих пор нуждается в уточнении. В подавляющем большинстве случаев языковую игру необоснованно соотносят с эстетической (поэтической) функцией языка. В результате анализа словарей новых слов английского и русского языков, а также справочной литературы по новой лексике, автор приходит к выводу о том, что языковая игра в большей или меньшей степени присуща речи всех носителей языка, т.е. является неотъемлемым атрибутом общего коммуникативного пространства. Соответственно языковая игра должна быть выделена наравне с другими функциями в особую «игровую» функцию языка.

**Ключевые слова:** языковая игра; языковая шутка; предметная (ситуативная) шутка; нарочитые нарушения языковой нормы; коммуникативное пространство; инвентарь приемов словообразования; поэтическая функция языка (функция воздействия); игровая функция языка.

В сознании носителей языка языковая игра ассоциируется с целенаправленным «блотовством», игрой с языком в широком смысле слова, с разнообразным словесным и звуковым «кривлянием», с обыгрыванием скрытых значений (смыслов) многозначных слов или омонимов в форме метафор, каламбуров, а также с языковыми шутками, остротами, афоризмами. Языковые игры знакомы каждому носителю языка с колыбели и занимают значительное место в повседневном опыте человека на протяжении всей его жизни [1. С. 63, 64, 249]. Все мы хорошо помним, как в детстве нашей любимой игрой было вставлять дополнительные слоги в слова, чтобы засекретить от посторонних то, что мы стремились скрыть: Пи-по-пи-шли пи-по-пи-гу-пи-ля-пи-ем. Би-о-би-на биду-би-ра и т.п. Недавно автор статьи услышал следующий разговор двух студентов:

«А. – Ты знаешь, есть такой смешной язык?

Б. – Что за язык?

А. – Очень простой, но никто не догадается, что ты говоришь...

Ты просто говоришь обычные слова без первой буквы...

Б. – Это получается, примерно, так: “\_аша, \_ай \_еленый \_ломастер”. Смешно. А для чего так говорить?

А. – Просто, чтобы забавно было.»

Так лаконично и исчерпывающе можно объяснить суть языковой игры.

Лингвисты относят к проявлениям языковой игры неопределенно широкий перечень языковых фактов, являющихся результатом нарочи-

того отступления от умозрительной языковой или речевой нормы. Сюда включают и случаи каламбурной юмористической игры слов, и балагурство, и пародирование, и макаронизмы [2. С. 1–4], и засекреченные детские формы речи, и закодированные воровские аргы [1. С. 58, 59, 62–65].

К языковой игре относят также разнообразные виды шутливой обыгрывания смыслов целых текстов, например скороговорки, построенные на фонетических созвучиях и преследующие утилитарные цели обучения произносительной стороне речи, и предметные детские шутки, построенные на несуразности и комичности ситуаций и нарочитой нелогичности изложения, и разнообразные виды игрового обрядового фольклора (stooaked language) [Там же. С. 41].

В филологии утвердилось представление о том, что такие виды игровых текстов, как детские прибаутки, небылицы, заигрыши, хороводы, шутки, поговорки, скороговорки, неавторские афоризмы, загадки, издавна существующие во всех культурах в устной форме шуточного фольклора, проявляют типологические черты текстов, сформировавшихся в определенные жанры – так называемые некогерентные тексты [3. С. 121–126].

Кому из нас незнакомы с детства старые русские народные прибаутки и небылицы, которые читали или рассказывали бабушки, вроде следующих:

\*\*\*

Ехала деревня мимо мужика,  
Вдруг из-под собаки лают ворота,  
Выбежала палка с бабкою в руке,  
Стала колошматить коня на мужике.

\*\*\*

Лошадь ела кашу,  
А мужик овес,  
Лошадь села в сани,  
А мужик повез.

\*\*\*

Ваня, Ваня-простота  
Купил лошадь без хвоста.  
Сел задом наперед  
И поехал в огород [4].

Феномен «языковых игр» относительно недавно привлек внимание отечественных исследователей и как феномен языка, и как феномен

культуры. В последнее время термин «языковая игра» стремительно упрочивается в обиходе лингвистов.

Первыми к научному определению феномена языковых игр обратились философы и исследователи культуры. Собственно, термин *Sprachspiel* впервые использовал Л. Витгенштейн в работе «Философские исследования» (1945). Широкому кругу читателей у нас в стране работа стала известна после ее публикации в 16-м выпуске сборника «Новое в зарубежной лингвистике» в 1985 г. Затем, став классической, эта работа неоднократно издавалась отдельно [5]. Витгенштейн разработал концепцию коммуникации посредством языка и эволюции языка как продукта речевой деятельности. Основу языка, считал он, составляют лингвистическое поведение говорящих, их речевая практика во множестве различных жизненных ситуаций, которую он назвал «языковой игрой». Любой акт речи предстал в его концепции как языковая игра носителей языка со смыслами слов, словосочетаний, со значениями речевых оборотов, которые в новой жизненной ситуации трансформируются, изменяются, приобретают новые значения. В новых видах деятельности всякий раз заново «обыгрываются» существующие единицы и модели языка, формы речи. В результате подобного переплетения речи с деятельностью уходят старые модели языка, устаревшие значения слов и формы речи и им на смену приходят новые. Всякое новое высказывание есть реализация единиц языка в новой ситуации, в новой «языковой игре». Таким образом, в языке не существует раз и навсегда данных правил и моделей употребления.

Примерно в то же время, когда отечественный читатель смог впервые познакомиться с концепцией Витгенштейна, в свет вышла работа Е.А. Земской, М.В. Китайгородской и Н.И. Розановой «Языковая игра» [6]. С этого времени термин «языковая игра» вышел за пределы философии языка и вошел в отечественную лингвистику. Авторы предложили обозначать данным термином те намеренные отклонения от языковых норм, «которые имеют место, когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже 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.д.)» [Там же. С. 175]. С одной стороны, авторы признают, что факты языковой игры имеют место в повседневной речевой практике, но с другой – непосредственно заявляют, что языковую игру следует рассматривать как реализацию поэтической функции языка. При этом упускается из виду, что поэтическая функция языка реализуется лишь в особой разновидности произведений речи – исторически изначально устного народного эпоса, а впоследствии письменных литературных произведений речи писателей, художников слова. Приравняв реализацию языковой игры к

поэтической функции языка, авторы работы, таким образом, создали противоречие, имплицитно ограничив пространство бытования языковой игры достаточно небольшим перечнем произведений речи особой разновидности – художественных произведений, основанных на реализации функции воздействия.

Термин «функция воздействия», обоснованный академиком В.В. Виноградовым в классической работе «Стилистика. Теория поэтической речи. Поэтика» [7], соотносится в отечественной лингвистике с поэтической функцией языка в художественной литературе. Очевидно, что авторы [6] не вложили ничего принципиально нового в понятие «языковая игра», что отличало бы языковую игру от реализации *поэтической (эстетической)* функции языка. В их концепции не разграничивались понятия «поэтический язык», «эстетическое воздействие» и «языковая игра». Исследователи утверждают, что действующий арсенал приемов, лежащих в основе языковой игры, тот же, что издавна использовался в поэтических произведениях речи (художественной прозе). При этом никак не объяснялось, чем же в таком случае отличается языковая игра от стилистического использования единиц языка в произведениях речи, реализующих функцию воздействия. В рамках такой концепции языковых игр из философии языка был механически перенесен в лингвистику звучный термин, который в результате потерял первоначальное значение, не приобретя определенного нового значения. Игнорируя первоначальное философское содержание термина, Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.И. Розанова не обосновали его лингвистического значения. Таким образом, войдя в лингвистическую теорию, термин «языковая игра» остался бессодержательным, дублирующим давно используемый в лингвистике термин «стилистически маркированное употребление единиц языка».

Со временем термин упрочивался в научном обиходе лингвистов. Стали появляться исследования, в которых предпринимались попытки уточнить содержание понятия «языковая игра». Особо следует остановиться на работе В.З. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры» [8]. Принципиально новым стало четкое разграничение случаев намеренного использования тропических и фигуральных возможностей языка, т.е. собственно «игры» со строевыми единицами и моделями языка и ситуативных шуток, основанных на юмористическом обыгрывании жизненных ситуаций. Автор определяет ситуативно обусловленные шутки как предметные, которые не следует смешивать с шутками собственно языковыми [Там же. С. 108–114]. В эту разновидность произведений речи попадают упомянутые нами выше русские народные детские шутки, прибаутки, скороговорки, небылицы, построенные на несуразности и комичности ситуаций и нарочитой нелогичности изложения.

Из рассуждений В.З. Санникова следует, что механизм, лежащий в основе языковой шутки, основан на знании системы единиц языка, норм их использования и определенного арсенала способов творческой интерпретации единиц языка посредством преднамеренного нарушения нормативного инвентаря языка с целью создания комического эффекта. Ситуативные же шутки, по его мнению, не имеют никакого отношения к языковой игре. Следует отметить, что таким образом В.З. Санников ограничил языковую игру как феномен языка собственно языковыми шутками, выведя за пределы лингвистического исследования ситуативные шутки. В свою очередь, языковые шутки автор ограничил письменными текстами. Единственное, что упустил из виду исследователь – это тот факт, что часто предметные шутки и случаи игры с единицами языка (языковой игры в собственном смысле слова) действительно переплетены настолько, что их трудно разделить. И языковыми и ситуативными шутками переполнена повседневная жизнь носителей языка. Например, в следующих примерах из повседневной речевой практики существует, казалось бы, прочная связь языковых шуток с определенной жизненной ситуацией (примеры услышаны автором статьи на «улице»):

1. «– Вы слышали, говорят, что теперь ключи от офисов будут выдавать только через электронную картотеку, где фиксируется точное время выдачи ключей и сдачи ключей работниками. Теперь не задержишься с обеденного перерыва!!! И не уйдешь домой раньше...

– Да... Но что поделаешь? Куда мы все денемся с этой подводной лодки!»

Данный диалог является примером языковой шутки, основанной на метафоре: наша повседневная жизнь – есть пребывание на подводной лодке.

2. «– Уже третью неделю держатся морозы около –30. Когда это кончится!

– Вряд ли дождемся.... Вы же знаете, что Россия к нам холодна».

В данном случае налицо каламбур, основанный на обыгрывании прямого и переносного значений прилагательного «холодна».

Очевидно, подобные примеры представляют собой случаи «языковой игры».

А вот следующий пример, в отличие от первых двух, неоднозначен.

3. В автобус входит молодой человек в потертом ватнике, а на спине у него надпись крупными буквами «ДУБЛЕНКА».

С одной стороны, очевиден метафорический перенос наименования с одного предмета на другой. С другой – визуализация происходящих событий, людей и предметов, вовлеченных в развивающуюся жизненную ситуацию, – необходимое условие не только возникновения

метафоры, но и ее адекватного понимания адресантами. В этом отношении данный пример, бесспорно, относится к ситуативным (или, по классификации В.З. Санникова, предметным) шуткам. Принципиальное отличие последнего примера от двух приведенных выше в том, что в ситуативной шутке метафора не ограничивается собственно речью. Она создается автором (в данном случае человеком в ватнике) и интерпретируется получателями исключительно в пределах ситуации – реально происходящих событий, вовлеченных в эти события участников ситуации и задействованных в ситуации предметах. Такое понимание языковых и предметных (ситуативных) шуток вполне соотносится с предложенной В.З. Санниковым концепцией, в соответствии с которой языковые шутки – факты произведений речи, а ситуативные шутки выходят далеко за пределы речи и связаны с ситуацией общения и ее развитием.

В наши дни исследователи идут в основном по пути накопления все новых данных об арсенале приемов, задействованных в языковой игре. К настоящему времени разработан достаточно подробный перечень способов репрезентации языковой игры на уровне фонетики, лексики, морфологии, синтаксиса, графики, орфографии [2, 9–14]. Несмотря на это термин «языковая игра» в отечественной лингвистике так и не приобрел четкого однозначного содержания: авторы необоснованно продолжают отождествлять языковую игру с поэтической функцией языка, ограничивая тем самым сферу ее проявления и функции в языке. При этом в соответствии с уже успевшей утвердиться традицией, материалом исследования языковой игры являются исключительно письменные произведения речи: тексты СМИ, публицистики, художественной прозы, рекламы. Таким образом, способность к языковой игре имплицитно приписывается узкому кругу людей: профессиональным писателям, журналистам, пиар-специалистам.

И.В. Цикушева, автор одной из самых последних работ, еще более суживает понятие «языковая игра», декларативно определив ее как осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта [14. С. 3]. Делается вывод, что понятие языковой игры следует рассматривать как специфический механизм индивидуального стиля и как жанровый признак [Там же]. Последнее утверждение прочно связывает языковую игру с определенными жанрами письменных текстов. До настоящего времени исследователи не смогли преодолеть противоречия: термин «языковая игра», очевидно, не может представлять собой дублирующего понятия для обозначения поэтической функции языка, предполагающей неканоническое использование ресурсов языка для достижения дополнительной экспрессии с целью эстетического воздействия или комического эффекта.

Очевидно, исследователи упускают из виду, что уточнение понятия «языковая игра» должно включать определение пространства, занимаемого языковой игрой в общем коммуникативном пространстве языка. Как справедливо отмечает видный британский лингвист Д. Крисл, пространство языковой игры и формы ее репрезентации в языке практически столь же безграничны, как и вообще все пространство, занимаемое языком как средством общения. Вот как он характеризует языковую игру (*verbal game*) в своей фундаментальной работе «*The Cambridge Encyclopedia of Language*»: «*Playing with words is a universal human activity... People delight in pulling words and reconstituting them in a novel guise, arranging them into clever patterns, finding hidden meanings inside them, and trying to use them according to specially invented rules in enormous diversity*» [1. P. 64]. Здесь же он определяет языковую игру как «*intonational, rhythmic, phonetic, lexical, morphological et. al. modifications of language norms which use the same principle, of deviating from language norms*» [1. P. 62]. В энциклопедии представлен оригинальный иллюстративный материал языковой игры в разных языках и в самых разнообразных сферах функционирования языков: в речи детей, в криминальных аргументах, в ритуальных религиозных гимнах индейских племен, в публичных ораторских выступлениях и дебатах народов Северных Филиппин, в ритуальных исполнениях свадебных поздравительных обрядов народов Малайзии [Там же. С. 41, 58, 62–64]. Очевидно, здесь коренится основное отличие языковой игры от поэтической функции языка.

Так как рассматриваемое явление обозначено как игра, мы считаем важным определение сущности игры как деятельности вообще с учетом семантики слова «игра». Мы провели сопоставительный семантический анализ значений слова «игра» в англоязычных и русскоязычных толковых словарях. В Толковом словаре русского языка В. Даля игра определяется как «забава, установленная по правилам и вещи для того служащие (игра в горелки, в кости, в бабки, в карты...)». «Играть – шутить, тешиться, забавляться, веселиться от скуки, безделья» [15. С. 7]. В Толковом словаре русского языка С.И. Ожегова дается следующее определение: «Игра – тот или иной вид, способ, каким играют, развлекаются». «Играть – резвись, забавляться, развлекаться, проводить время в каком-нибудь занятии, служащем для развлечения, отдыха» [16. С. 193]. В Оксфордском толковом словаре существительное «игра» определяется как «*what is done for amusement, recreation*» [17. P. 649]. Longman Dictionary of English Language and Culture определяет игру как «*activity for amusement only*» [18. P. 1025].

Из анализа приведенных определений значений слова «игра» очевидно, что в главном все они сходны. Во всех приведенных определениях отчетливо выявляется ядерный компонент значения слова «иг-

ра». Игра – деятельность, главной целью которой является достижение удовольствия. Это – своеобразная деятельность ради самой себя. Это – деятельность ради забавы, у нее нет иной цели, кроме баловства и получения в результате этого удовольствия. Кроме того, все проанализированные дефиниции содержат еще некоторые неотъемлемые качества игры. Она требует, с одной стороны, набора некоторых предметов, инструментов, с другой – определенных правил их использования. Также отмечается необходимость наличия в большей или меньшей степени мастерства, навыков, умений, ловкости для успешного осуществления игры.

Стремление к удовольствию присуще человеку с тех незапамятных времен, когда он был еще существом биологическим. А вот осознанное и целенаправленное стремление получить удовольствие при помощи специальных инструментов и предметов, тем более требующее специальных навыков, – это, несомненно, прерогатива *Homo sapiens*. Й. Хейзинга [19] предпринял этимологический анализ глаголов, обозначающих игру в некоторых европейских языках. В результате анализа он выяснил, что игра как целенаправленный, хотя и специфический вид деятельности закрепилась в ментальном, языковом и деятельностином пространстве человека с незапамятных времен, в дохристианский мифологический период. Удовольствие – одна из самых стойких психофизиологических доминант. Укоренение игры в опыте человека объяснено именно этому ее свойству – быть забавой, которая доставляет удовольствие. Понятно, почему на протяжении всей истории человечества игра занимала колоссальное место в жизни *Homo sapiens*. Развивалась психика человека, развивались и игры. Они усложнялись, рос их список. *Homo sapiens* стремился получить все больше удовольствия, поэтому он забавлялся со все бóльшим изяществом и мастерством.

Итак, игра – забава, цель которой – получить удовольствие. Она предполагает игрока, инструментарий, набор правил. Предметами языковой игры, естественно, предстают единицы языка. Нет достоверных данных о том, когда инструментом и предметом игры стал язык. Очевидно, по форме это был переход от многих других предметов игровой деятельности к совершенно новому предмету игровой деятельности – языку. По содержанию это был процесс формирования качественно нового свойства сознания – рефлексивно осознанной возможности использования языка в качестве забавы, целенаправленной игры с единицами языка, устанавливающей свои правила и имеющей собственной игровой инструментарий – строевые единицы языка и бесконечное число забав (игр), которые можно с ними проделывать. Обязательное наличие определенных правил для языковой игры отмечает уже упоминавшийся в данной работе британский лингвист Д. Крисл [1. С. 62].

Вспомним, что уже Аристотель в «Поэтике» излагает концепцию, в соответствии с которой основная цель метафоры – развлечение и заба-

ва [20. С. 162]. Вероятно, поэты были первыми «игроками в слова». Может быть, им впервые удалось соединить воедино два неотъемлемых атрибута человеческого сознания – язык и осознанное стремление к забаве, игру. Оказалось, что единицы языка легко могут стать предметом особой разновидности игры – языковой игры. Не случайно с незапамятных времен все, что считалось «игрой со словами», включалось в сферу исследования поэтики, риторики, стилистики.

На протяжении веков в лингвистической традиции все бесчисленные и разнообразные проявления игры с языком в том смысле, в каком мы ее представили, рассматривались как стилистически маркированные отклонения от языковой нормы и достаточно жестко соотносились либо с письменными произведениями речи – художественной прозой, поэзией, либо со сферой ораторского искусства (публичных речей). В соответствии с многовековой логикой этой концепции, все нарочитые отступления от того, что предписывалось теорией как норма словоупотребления, норма грамматического оформления высказывания, относились к стилистически маркированным приемам. Арсенал и механизм этих приемов традиционно описывались как набор свойств так называемого поэтического языка [21. С. 422]. Любое проявление актуализации [22. С. 353, 356] языковых единиц оказывалось ограниченным рамками поэтического языка и представляло жестко и однозначно функционально обусловленным глобальными целями эстетического воздействия продукта писательского творчества. Иначе говоря, языковая игра признавалась элитарной собственностью «Men-of-letters». Не трудно заметить, что такая трактовка игры с языком исключала главное из содержания игры – забаву, развлечение ради удовольствия, и ограничивала ее сферой нелегкого труда профессиональных писателей. Кроме того, именно с этого времени круг потенциальных игроков в языковые игры был значительно сужен. Понятно, почему доминирующими в лингвистике стали те концепции игры с языком, которые ограничивали ее соображениями функциональной целесообразности в поэтическом языке. Это ограничение вполне объяснимо и тем, что лингвистика изначально была ориентирована на изучение исключительно письменных текстов. Они были доступны непосредственному наблюдению.

Значит ли это, что языковая игра действительно имеет место лишь в письменных формах речи (текстах) и ораторском искусстве? Анализ словарей новых слов и справочной литературы по новой лексике дает основания предположить, что языковая игра обосновалась в гуще повседневного опыта народа, в коммуникативном пространстве обычных носителей языка гораздо раньше, чем попала в письменные тексты и, тем более, в художественную литературу. Д. Крисл, например, обнаруживает остатки древних образчиков языковой игры в обрядовых речах народов Малайзии, Северных Филиппин [1. С. 41]. Лишь

какая-то часть «призов», полученных в результате повседневной языковой игры обычных носителей языка, становится доступной для наблюдения лингвистов. Это та часть, что попадает в письменные тексты и закрепляется в словарном фонде в качестве новых слов и единиц вторичной номинации, фиксируется в словарях. Однако, как следует из анализа словарей новых слов и справочной литературы в области развития словарного фонда, и эта часть достаточно объемна [23–26]. Мы поставили перед собой задачу выявить случаи языковой игры «безымянных авторов», обычных носителей языка на лексическом уровне – в словообразовании, семантическом развитии лексики.

Есть все основания заключить, что объемные массивы современного сленга – как общеупотребительного, используемого в речи любым носителем, так и специфического, например молодежного сленга, сленга программистов, политиков, журналистов – есть продукты игры с языком, которая далеко не всегда преследует утилитарные цели заполнения лексических лакун (катахрез) [20. С. 162]. Иными словами, значительная часть сленга представляет собой так называемые синосленгизмы и их создание никак не обусловлено потребностями номинации.

Подобной лексикой переполнены современные словари новых слов: *грузить* (излагать информацию, которая заставляет задумываться о неприятных вещах), *провисать* (не принимать участия в разговоре), *прикид* (модная одежда), *прикинутый* (модно одетый), *подкрученный* (не очень состоятельный молодой человек), *туз*, *крутой* (очень богатый молодой человек), *фуфло* (ерунда, что-то некачественное), *чмо* (урод, негодяй), *нормалек* (нормально), *попса* (пренебрежительное название представителей шоу-бизнеса), *жесть* (что-то «жестокое»), *наезжать* (предъявлять претензии кому-то), *башли* (деньги), *башлять* (зарабатывать деньги), *напряг* (что-либо, требующее усилий), *мобила* (мобильный телефон), *кранты* (конец чему-либо), *офигенный / офигительный* (потрясающий), *тупить* (1. говорить что-либо глупое, непонятное; 2. не понимать того, что говорят), *глючить* (видеть то, чего нет, галлюцинировать), *глюк* (что-то кажущееся), *потрясный* (потрясающий), *отпад(ный)* (нечто потрясающее), *пилл* (люди, народ), *непыльный* (нетрудный, не связанный с приложением усилий), *неуют* (неуютно), *прибабах* (что-либо ненормальное в психике), *наворот* (нечто вызывающее, кричащее, как правило во внешнем виде человека), *пофигизм* (наплевательское отношение), *движняк* (предпринимаемые скрыто действия), *папик* (богатый любовник преклонных лет), *понты* (наигранность, притворство, вранье), *гнать* (врать, выдумывать, говорить неправду), *рукопашник* (драка), *точняк* (точно), *ништяк* (очень хорошо), *одурительный* (потрясающий), *стыбзинг* (мелкое воровство), *фишка* (преимущество в чем-то), *хипстер-*

ский (как у хиппи), кипеж (скандал), зая (возлюбленная или ухажер) и множество им подобных [24].

Лексика, являющаяся продуктом языковой игры, не всегда имеет сниженные или грубые коннотации, чаще она проявляет дополнительные иронические оттенки значения, например: *адвокатесса*, *прокурорша*, *трудоголик*, *априорно*, *физик* (физическое лицо), *позиционировать* (представлять), *провокативный* (провоцирующий), *инжиниринг* (открытый список всего, что может относиться к инженерной деятельности), *паркинг* (парковка), *процессинг* (процесс), *маскулинность* (мужественность), *феминность* (женственность), *феминный* (женственный), *депресссионный* (находящийся в депрессивном состоянии), *брутальный* (загадочный, таинственный), *континуальный* (длительный), *культуральный* (связанный с культурой), *парфюм* (духи), *мэм* (мадам), *вариабельность* (вариативность), *комфортность* (вместо комфорт), *уютность* (вместо уют), *ложноположительный* (кажущийся положительным, или выдающий себя за положительного), *интенциональность* (намерение), *послевкусие* (?), *полуактивный* (?), *подписант* (подписавшийся), *витальность* (жизненность?), *гипердействительный* (**очень** (!) действительный) и т.п. [Там же].

О непредсказуемости языковой игры в компьютерном сленге уже много сказано. Оригинальность программистов и пользователей в игре с языком, кажется, не знает границ: *думер* (человек, играющий в игру "Doom"), *батон*, *жать батоны* (работать на компьютере – от англ. button), *Егор* (англ. error), *шаровары* (англ. shareware), *лазарь* (англ. laserprinter), *заплатка* (англ. patchfile), *форточка* (англ. Windows), *живность* (англ. virus), *сидюк* (англ. CD), *програмить* (англ. to program), *писюк* (PC), *кликать* (англ. to click), *ромка* (ROM), *виндовоз* (англ. Windows), *автогад* (англ. AUTOCAD), *банить* (англ. ban – запрещать доступ к какому-либо ресурсу), *реал* (реальная жизнь) и т.д. [27. С. 21–27]. Письменная фиксация продуктов такой языковой игры, рождающейся в гуще носителей языка, – результат кропотливой работы специалистов.

В соответствии с упрочившейся в лингвистике точкой зрения лексические изменения в языке обусловлены лингвистическими и социальными факторами [28. С. 44]. Однако нередко мотивом создания новых слов и развития новых значений является шутливая и нарочитая игра с потенциальными значениями слова или словообразовательными морфемами. В результате такой игры создаются новые слова, пополняющие номинативный фонд языка. Причем эта тенденция проявляется в последнее время все отчетливее.

При знакомстве с новой лексикой, представленной в последнем издании серии «The Language Report», автором которой является видный современный британский лингвист С. Дент [26], обнаруживается

большое число шуточных и насмешливых слов, появившихся буквально на наших глазах. Некоторые из них, без сомнения, – продукты языковой игры, использующей сформировавшийся в языке инвентарь приемов словообразования – деривацию, словосложение, стяжение, аббревиацию, семантическое развитие.

В настоящее время в английском языке особенно продуктивным представляется процесс шуточных наименований, образованных по способу стяжения (*blending*). В этом отношении мы подметили определенную закономерность. В языковой игре охотнее используются наиболее продуктивные в данный период способы словообразования. Слова-слитки, смело соединяющие самые непредсказуемые, а порой и взаимоисключающие по значению компоненты, – удобное поле для языковой игры: *farmageddon* (*food + armageddon*) – *the conflict over genetically or otherwise modified food*; *bloglish* – *the hyperbolic and inventive language used in online weblogs or diaries* (к слову, сам по себе представляющий большой интерес для исследователей языковой игры); *guyliner* – *eyeliner for men*; *quillow* (*quilt + pillow*) – *a pillow that unfolds into a quilt* [Ibid. P. 12, 13]; *chugger* (*charity + mugger*) – *a canvasser for charity who stops passers-by* [Ibid. P. 143]; *Jafaikan* – *Jamaikan + African + Asian – multicultural London English* [Ibid. P. 73]; *fobbit* – *a soldier or other military employee at a forward operating base; a person who is reluctant to move from a military base*. Слово образовалось в результате слияния акронима “*FOB*” (*forward operating base*) и “*Tollkien’s hole dwelling “hobbit”*” [Ibid. P. 22]. Недавно возникло словослиток *alterpreneurs* (*alternative + entrepreneurs*) – *those who place more importance on their quality of life than on profit-making* [Ibid. P. 36].

Суффикс греческого происхождения *-ism*, имевший прежде значение «доктрина, теория, исследование», например *Byronism*, *Carlylism*, а также служивший для образования медицинских терминов, обозначавших аномальное состояние, таких как *alcoholism*, *deafmutism*, недавно вновь ставший продуктивным, был использован для образования шуточного слова *lookism* – преувеличение значимости внешних данных людей.

Сегодня в английском языке также популярна языковая игра, использующая сокращения. Интересными в этом отношении являются возникшие недавно на основе излюбленных англичанами инициальных сокращений новые слова. *Plu / p.l.u.* – сокращение от «*people like us*» – подобные нам люди. Это британское снобистское выражение используется представителями высшего света для выражения статусных отношений: «*I am afraid they’re not really plu*». – «Я боюсь, что на самом деле они люди не нашего круга» [29. С. 406]. «*P’s and q’s*» в составе словосочетания «*to mind one’s p’s and q’s*» обозначает «соблюдать аккуратность, осмотрительность в речи или поведении»: «*You’d better mind*

your p's and q's with him». – «Смотри, ве́ди себя при нем осто́рожно». Выражение возникло путем шутливого метафорического переноса и происходит от наставления, обращенного к английским школьникам, начинающим читать и писать, не путать буквы p и q [29. С. 418]. Оригинальный неологизм, «*iff*», возникший в стиле научного изложения, – результат смелого и нестандартного сокращения клишированной фразы «*if and only if*» – «строго при определенных условиях» [30. С. 16].

Нельзя не упомянуть особую разновидность шутливых сокращений. Совсем недавно вошли в моду, но приобретают все большую популярность так называемые креолизованные сокращения – гибридные графические комплексы, в которых слово складывается из причудливой смеси букв английского алфавита или букв алфавита с цифрами: *ANYI* (*anyone*), *4U* (*for you*), *B4U* (*before you*), *U1* (*You Won*), *IOU* (*I owe you*), *U2* (*you too*), *R* (*are*), *8* (*Ate*), *2B* (*to be*), *YU?* – (*Why you?*), *B4* (*before*), *U1* (*you won*), *F2f* (*face-to-face*), *ICQ* (*I seek you*), *4X* – *FOREX* (*foreign exchange*), *T+* (*think positive*) и т.п. Такие шутливые сокращения используются в виртуальной среде в качестве замены как отдельных слов, так и целых фраз.

В недрах офисов зародилась и прочно вошла в моду шутливая семантическая инновация «*to bake into*» в значении *to include* – «*An idea may be baked into a strategy*» [26. P. 35]. Неожиданным способом сложное слово «*the third space*» стало обозначать «*leisure values away from home and office*» [Ibid. P. 36]. «*Chairplug*» называют человека, присутствующего на деловом совещании, но не принимающего участия в обсуждении. «*Square-headed girl friend*» – компьютер. «*Kissing one's sister*» – предприятие, мало обещающее хороших результатов. «*Long tail*» – товары, спрос на которые есть всегда и, хотя он невысок, в конечном счете они приносят прибыль. «*Chairwatching*» – просмотр множества эпизодов сериала подряд, запойный просмотр телесериала.

Как видим, языковая шутка сплошь и рядом используется как дня заполнения лексических лакун, так и без необходимости создания новых наименований. Шутливое словечко «*yeah-but-no-but*», появившееся в сленге тинейджеров, оказалось настолько метким, что оно надолго обосновалось в их лексиконе. Это слово – своеобразная эмблема их беззаботного несерьезного отношения к жизни [26. С. 144]. С точки зрения словообразования, оно представляет собой смелый эксперимент со словообразовательными элементами и моделями английского языка. Автор забавного эпонима «*Pavlova*», скорее всего, не был профессиональным писателем или поэтом, но он, несомненно, одаренный «игрок в слова» и поклонник русской балерины Анны Павловой. Воспользовавшись смелым метафорическим переносом, он увековечил имя балерины, назвав им меренгу, увенчанную фруктами и соусом [1. С. 155].

Представляя собой эксперимент с наличествующим в языке арсеналом словообразовательных приемов, языковая игра все активнее во-

влекается в процессы вторичной номинации – деривацию, сокращения, словосложение, в процессы семантических изменений лексики, участвуя таким образом в развитии словообразовательной системы языка. Языковая игра – экспериментирование с языком ради забавы, рождается в гуще повседневного опыта носителей языка: в недрах учреждений, в супермаркетах, на улице, в транспорте, кафе, ресторанах. Языковая игра в том смысле, в каком мы ее понимаем, – атрибут повседневного речевого опыта носителей языка. Психологический мотив языковой игры – осознанная установка на забаву со структурными единицами и моделями языка и со словами, стремление преодолеть границы их привычных значений и извлечь из них новые неожиданные значения.

Ее единственная цель и назначение – игра ради самой игры, ради забавы, развлечения. Она не всегда доступна непосредственному наблюдению специалистов, так как у участников языковых игр нет установки на специальную письменную фиксацию своих «произведений». Более того, часто эти «произведения» – «продукты разового употребления». В этом ее принципиальное отличие от поэтической функции языка.

Эстетически обусловленное манипулирование образными ресурсами языка, целенаправленное нарушение языковых норм с целью воздействия – прерогатива художественной эстетически организованной речи. «Языковая игра» в принципе – именно забава, «баловство» с единицами и моделями языка исключительно ради развлечения. Представленная таким образом языковая игра может проявляться везде: и в устной речи, т.е. может быть атрибутом повседневной речевой практики носителей языка, и в письменной речи, куда она может попасть из устной речи. Нельзя забывать, что языковая игра возникла задолго до появления письменных форм речи, как и любая игровая деятельность вообще. Об этом убедительно говорят факты широкого использования игры с единицами языка в устной речи детьми, еще не владеющими письменной речью [1. С. 249]. Поэтому главным пространством ее бытования остается повседневная речь. Это не исключает того, что удачные продукты языковой игры могут попасть в язык, особенно в его словарный фонд, стать общим достоянием носителей языка и на какое-то время задержаться в языке, как в некоторых из приведенных нами выше примеров. Языковая игра не может быть релевантным признаком стиля или жанра – она в равной степени присуща устным разговорным стилям речи, включая жаргоны и арго, и образцам изысканной авторской прозы. Она может иметь комический эффект, но может и не иметь такового. Она может иметь случайный единичный характер, но может приобрести характер регулярно используемых игровых речевых кодов, сформировавшихся в таковые в результате длительного применения в речевой практике народа. Вспомним *crooked languages* ритуальных обрядов филиппинцев и малазийцев, в которых системно представленная

языковая игра приобретает роль языковых кодов [1. С. 41]. Языковая игра потенциально возможна везде, где есть речь. Если учесть, что язык служит для реализации определенного набора функций [31. С. 14–27], то языковую игру естественным образом можно выделить в особую игровую функцию языка, для реализации которой, очевидно, могут быть задействованы языковые ресурсы всех уровней. В данной работе мы предприняли попытку кратко представить лексический уровень реализации игровой функции языка.

### Литература

1. *Crystal D.* The Cambridge Encyclopedia of Language. 2<sup>nd</sup> ed. Cambridge University Press, 2006. 487 p.
2. *Рувлина А.А.* Об основных приемах современной англо-русской языковой игры // Публикации ГУ ВШЭ. URL: <http://publications.hse.ru/chapters/80291961>
3. *Филиппов К.А.* Лингвистика текста: курс лекций. СПб. : Изд-во СПбГУ, 2003. 336 с.
4. *Ехала* деревня мимо мужика. Русские народные песни, загадки, пословицы, небылицы / сост. С.И. Красноштанов. Хабаровск : Хабаров. книжн. изд-во, 1989. 33 с.
5. *Витгенштейн Л.* Философские исследования // Философские работы. М. : Гнозис, 1994. Ч. 2. С. 77–319.
6. *Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.И.* Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М. : Наука, 1983. С. 172–214.
7. *Виноградов В.В.* Стилистика. Теория поэтической речи. Поэтика. М. : Изд-во АН СССР, 1963. 256 с.
8. *Санников В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры. М. : Языки русской культуры, 1999. 544 с.
9. *Бирюкова Е.О.* Языковая личность в контексте языковой игры (на материале российских ток-шоу) : автореф. дис. ... канд. филол. наук. Вологда, 2012. 23 с.
10. *Ильслова С.* Языковая игра в газетном тексте // Relga: научно-культурологический журнал. URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid>
11. *Кириленко Н.П., Сафронова Т.И.* Место языковой игры в текстах современной рекламы // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 5. URL: <http://www.science-education.ru/111-10447>
12. *Негрышев А.А.* Языковая игра в СМИ: текстообразующие механизмы и дискурсивные функции (на материале газетных новостей) // Inter-Cultural-Net. 2006. Вып. 5. С. 66–79.
13. *Нухов С.Ж.* Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. М., 1997. 39 с.
14. *Цикушева И.В.* Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. № 90. С. 169–171.
15. *Даль В.* Толковый словарь живого великорусского языка : в 3 т. М. : Рус. яз., 1979. Т. 2. 544 с.
16. *Ожегов С.И.* Словарь русского языка. М. : Рус. яз., 2008. 1200 с.
17. *Hornby A.S.* Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Oxford University Press, 1978. 1054 p.
18. *Longman* Dictionary of English Language and Culture. Longman, 1998. 1569 p.
19. *Хейзинга Й.* Homo Ludens: статьи по истории культуры. М. : Прогресс-Традиция, 1997. 377 с.
20. *Блэк М.* Метафора // Теория метафоры. М. : Прогресс, 1990. 512 с.

21. *Мукаржовский Л.* Литературный язык и поэтический язык // Пражский лингвистический кружок / ред. А.Н. Кондрашов. М. : Прогресс, 1967. С. 406–432.
22. *Гавранек Б.* Задачи литературного языка и его культура // Пражский лингвистический кружок / ред. А.Н. Кондрашов. М. : Прогресс, 1967. С. 338–377.
23. *Новые слова в русском языке* // Дом Солнца: советы URL: <http://www.sunhome.ru/recommendations/novie-slova-v-russkom-yazike.html>
24. *Гришина Е.А., Ляшевская О.Н.* Грамматический словарь новых слов русского языка // Словари, созданные на основе Национального корпуса русского языка. URL: <http://dict.ruslang.ru/gram.php?act=search#>
25. *Трофимова З.С.* Словарь новых слов и значений в английском языке. М. : АСТ: Восток-Запад, 2006. 320 с.
26. *Dent S.* The Language Report. Oxford University Press, 2006. 164 p.
27. *Лихолитов П.В.* Компьютерный жаргон // Русская речь. 1997. № 3. С. 21–32.
28. *Володарская Э.Ф.* Языковая изменчивость: лингвистические и экстралингвистические аспекты. Инновационные процессы в современном английском языке // Вопросы филологии. 2004. № 2. С. 35–51.
29. *Локетт Б.* Английский язык: вчера, сегодня и завтра. М.: Русский язык Медиа, 2005. 602 с.
30. *Борисова Л.И.* Лексические особенности англо-русского научно-технического перевода : учеб. пособие для вузов. М. : Тезаурус, 2005. 216 с.
31. *Мечковская Н.Б.* Социальная лингвистика. 2-е изд., испр. М. : Аспект-Пресс, 2000. 207 с.

#### ON CLARIFICATION THE TERM “LANGUAGE GAME” IN LINGUISTICS

**Lebedeva E.B.** Department of Intercultural Communication and Translation Studies, Foreign Languages Institute, Vladivostok State University of Economics and Service (Vladivostok, Russian Federation).

E-mail: [Strelenko55@mail.ru](mailto:Strelenko55@mail.ru)

**Abstract.** The paper presents an overview of the most popular approaches to the phenomenon of “language game” in contemporary linguistics. Though the term “language game” is broadly used in today’s scientific publications, it has so far remained ambiguous. It is mostly correlated with poetic function of language (the function of impact) and so a limited number of written varieties of speech restricts its functioning. The author argues that “language game” has a far greater sphere of functioning – in fact, the communicative space as a whole. Hence, “language game” should be actually considered as a self-sufficient, “gamely” function of language.

**Keywords:** language game; word humour; humour of situation; intentional deviations from language norms; communicative space; inventory of word-formation means; the function of impact (poetic function of language); “gamely” function of language.