

**НОРМА И ОТСТУПЛЕНИЕ ОТ НОРМЫ В ЯЗЫКОВОЙ ИГРЕ**

*Т. Моисеенк., Н.П. Курмакаева*

*Резюме.* В статье рассматривается взаимоотношение языковой игры и нормы, анализируются различные точки зрения на эту проблему. Установлено, что языковая игра не является отклонением от норм, она реализуется по уже существующим в языке моделям.

*Ключевые слова:* языковая игра, норма, лингвальный мир.

Вопрос о языковой игре и функционировании ее в разных сферах языка актуален и продолжает широко обсуждаться в современной филологии. При этом однозначное определение понятия «языковая игра» так и не сформулировано. Одним из постоянных параметров дефиниции является определение языковой игры относительно языковой нормы. Уже традиционным стало рассмотрение языковой игры (далее – ЯИ) как намеренного отклонения, отступления от нормы и даже ее нарушение. Это можно проследить в следующих цитатах известных исследователей данной проблемы:

Б.Ю. Норман: «Языковая игра – *неканоническое, нетрадиционное использование языка* (здесь и далее выделено нами. – Т.М.), это творчество в языке, ориентация на скрытые эстетические возможности языкового знака», где выражения «неканоническое» и «нетрадиционное» можно понимать как «ненормативное», то есть отступающее от нормы, нарушающее сложившиеся каноны. Поэтому не удивительно, что в исследованиях последних лет ЯИ получила несколько иную трактовку: под ЯИ понимается осознанное *нарушение нормы* [1, с. 8].

В.З. Санников: «Языковая игра – это *некоторая языковая неправильность* (или необычность) и, что очень важно, *неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно допускаемая* [2, с. 23]. «Неправильность» языковой игры связывается не только с нарушением собственно языковой нормы, но и с мнением о том, что источником отклонения является комическое.

Иную трактовку взаимоотношений языковой игры и нормы дает В.И. Шаховский, вступая в полемику с уже существующим мнением: «На настоящий момент уже совершенно ясно, что языковая игра не является злокачественным нарушением языковых и речевых норм. Она – результат их оригинального, нестандартного варьирования на базе креативной компетенции коммуникантов...» [3, с. 367]. И при этом тут же говорит о том, что «ЯИ есть отклонение от определенных правил, но в пределах нормы» [3, с. 367], хотя не объясняет, что это за правила.

С.В. Ильясова объединяет вышеуказанные точки зрения в два основных подхода при рассмотрении языковой игры, на основе чего резюмирует: «... в обоих определениях подчеркивается деструкция речевой нормы и творческий характер ЯИ» [4, с. 32]. ЯИ, функционируя в пределах норм языка, не может разрушать их. Подробнее это будет рассмотрено ниже.

Отождествление языковой игры с нарушением норм языка порождено схожестью многих фактов игры с ошибкой: «*Кто выиграл и кто проиграл от краха КААЛИЦИИ*» [2000]; «*Видимо, это в рамках информационно-психологической войны с украинским народом, который никак не промочит свои мозги НАТОй...*» [2000] – несклоняемому сложносокращенному слову приписали падежное окончание. Однако языковой материал показывает, что далеко не все случаи языковой игры можно квалифицировать как нарушение нормы: «*По-настоящему в стране только один человек работает. Ну, вы знаете кто. Она. На косе аж соль проступает*» [2000]. С точки зрения нормативности построения в примере нет ошибок, отклонений; имеющая место парцелляция – это стилистический прием, и он также не связан с нарушениями. Однако нами осознается наличие игры в данном контексте.

Любая языковая игра – это, прежде всего, игра со знаком. Включенность в игровое пространство становится причиной трансформаций на уровне формы или содержания либо на двух уровнях одновременно. Об этом говорит и Т.А. Гридина: «Творческий характер ЯИ и ее специфику усматривают также в порождении структур, имеющих более одной интерпретации, в создании множественности одной из сторон знака: формы или содержания» [5, с. 5]. Изменения на уровне формы чаще всего касаются грамматического уровня, содержание – семантического. Преобразования всегда работают на смысл, отсюда обязательный признак языковой игры – осмысленность, бессмысленная игра не бывает.

Сходство явлений языковой игры с ошибкой и нарушением нормы касается только формальной стороны знака. Обратимся к примерам из газет, демонстрирующим это:

«*Пройдешься вот так по улицам и проспектам, насмотришься известных плакатов про «вону»*» [2000]: кроме языковой интерференции, в контексте сознательно подменяется нормативная супплетивная украинская форма местоимения (неї – вону), ради сохранения узнаваемости лица, которое именуется «Вона».

«*Отставка как снаСЕНИе*» [Зеркало недели]; «*ПРОитрафились*» [Аргументы и факты]; «*Регулярно себя как не кроликом или мышью ощущаешь вукраинскойполиТклинике, то обезьяной какой-то, которую на очередной банан разводят*» [2000]. Игра с заглавной буквой (графические окказионализмы) – довольно продуктивное и распространенное явление языковой игры. Изменение в форме на основе омонимии, паронимии позволяет включить в знак более одного значения.

Для соотнесения языковой игры с нормой необходимо прояснить, что есть языковая норма. В ЛЭС о норме говорится следующее: «Нормативность проявляется в языке в двояком плане: норма как совокупность *реально использующихся* в языке лексем, словоформ, языковых конструкций и норма как *совокупность тенденций* отбора и правил использования языковых средств» [6, с. 337]. Если посмотреть на языковую игру с точки зрения нормы в первом значении, то однозначно можно сказать, что в рамках игры совершается поиск потенциальных реализаций языковых моделей и осознание этих моделей участниками игры. Языковая игра помогает языку развиваться, поддерживает его витальность.

Понятие нормы во втором значении («...совокупность тенденций отбора...») существует в неразрывном единстве с возможностью ошибки: норма регулирует, предупреждает ошибку. Преднамеренность и интенциональность с точки зрения адресанта речи исключают возможность рассмотрения языковой игры как ошибки, нарушения. Осознание участниками речевого акта языковой игры исключает наличие отклонений от нормы. Главная разница заключается как раз в той осмысленности в языковой игре, которая была оговорена выше, и в спонтанности, случайности ошибки.

Языковая игра всегда обращает на себя внимание, при этом сам адресант речи нередко усиливает акцент на игровом контексте, его необычности:

«*Кандидаты выстроились на старте и готовятся пустить в ход свои «фишки». Предвыборные аферизмы*» [2000].

Окказионализм «аферизмы» создан на основе контаминации слов «афоризмы» и «афера». При этом он сознательно отделен парцелляцией, которая делает игровой контекст еще более экспрессивным.

В различных работах обсуждалась проблема термина ЯИ: правомерно ли называть игру языковой, а не речевой. Наличие определения «языковая» в термине дает прямое указание то, что она функционирует в границах и по законам языка. Любая языковая единица, будучи представителем системы, модели, реализуется в речи. В термине «языковая игра» заложена информация о том, что игра совершается по языковым моделям, которые являются ее правилами, и ее результат отражается в речи.

Философ Йохан Хейзинга говорит о том, что любая игра не является «обыденной жизнью», и далее: «она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей...она вторгается в него как ограниченное определенным временем действие, которое исчерпывается в себе самом...» [7, с. 28-29]. Игровое пространство замкнуто само на себе. Это пространство реализует себя не в рамках онтологического мира, но в границах лингвального мира. Вслед за В.И. Теркуловым понимаем онтологический мир как мир «внеязыковых сущностей и событий, протоколируемых в языке», а лингвальный – как мир, «созданный языком» [8]. ЯИ развертывает свое пространство именно в рамках лингвального мира.

Л. Витгенштейн, который ввел в научный обиход термин «языковая игра», разъяснял: «...термин «языковая игра» призван подчеркнуть, что говорить на языке – компонент деятельности и форма жизни» [9, с. 90]. Несмотря на то, что сейчас языковая игра понимается значительно уже, здесь обнажается второй смысл (кроме того, что игровое пространство находится в границах языка), заложенный в самом термине: игра пронизывает все уровни языка, она вездесуща в лингвальном мире. В.П. Руднев в «Словаре культуры XX века» пишет, оценивая понятие ЯИ у Л. Витгенштейна: «...не только язык, а сама реальность, которую мы воспринимаем только через призму языка, является совокупностью языковых игр» [10, с. 380].

Таким образом, перед нами появляется новая проблема: если языковая игра – это не нарушение нормы, а функционирование в ее пределах, что тогда позволяет видеть и вычленять игровые явления из потока речи?

Т.А. Гридина в своей монографии говорит следующее: «Продуктивной представляется идея понимания ЯИ как осознанного нарушения стереотипа, ибо она позволяет рассматривать данный феномен с точки зрения отражения закономерностей системы и нормы в языковом сознании социума и конкретного индивида» [5, с. 6]. Полагаем, что речь должна идти о стереотипе восприятия языковых единиц. Упорядоченная система языка заложена в сознании каждого человека. Определяющим фактором стереотипного восприятия является то, что в нашем сознании существуют не отдельные разрозненные языковые единицы, а вписанные в целую цепь взаимосвязей. Языковая игра не использует готовые связи, а образует новые. Например:

*«Абитуриенты парламента»* [Зеркало недели]: слово «абитуриент» всегда связывается с поступлением в высшее учебное заведение; в данном контексте речь идет об избирательных списках, а под понятие «абитуриенты» подводятся избранные в парламент. Расширение семантической структуры слова через метафорический перенос становится возможным благодаря сохранению семы «поступление куда-либо».

*«Нашла коса на вентиль»* [2000]. Языковая игра реализуется за счет разрушения поговорки, которое происходит только на уровне формы. Содержательная сторона прецедентного текста расширяется и дополняется реалиями из политической действительности.

Языковая игра как явление лингвального мира нередко вступает в противоречие с миром онтологическим. Г.А. Копнина обращает внимание на нарушение онтологической нормы при использовании риторических фигур в СМИ. Под онтологической нормой предлагается понимать «присущие человечеству в целом или какому-либо социуму представления о бытии (его строении, законах и формах)...» [11, с. 162]. Как показывает языковой материал, отклонение от онтологической нормы возможно только в пределах лингвального мира и игрового пространства. Рассмотрим примеры.

*«Как привить персик к бетонному столбу. Почему у нас нет нобелевских лауреатов?»* [2000]. В статье обсуждаются проблемы внедрения болонской системы в сфере образования в вузах. Увидеть нечто подобное тому, что сформулировано в

выделенной части заголовка, в обыденной действительности невозможно, однако это становится реальным в языковом игровом пространстве.

*«Мир болеет и необратимо меняется. В Украине старое сгнило, но не отмерло, а новое застряло в тазовых костях, и еще неизвестно, каким родится»* [Зеркало недели]. В сплошной метафоре, представленной в этом минитексте, наиболее явно реализуется противоречие между онтологическим и лингвальным мирами. В то же время метафора является известным и одним из самых распространенных способов осмысления обыденной реальности через призму языка (то, о чем говорил Л. Витгенштейн: см. выше).

Таким образом, языковая игра не нарушает сложившиеся языковые нормы, а, наоборот, поддерживает их и реализуется по уже существующим моделям языка. Языковая игра изначально заложена в человеческое сознание вместе с языковыми умениями и навыками.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка / Б.Ю. Норман. – М.: Флинта: Наука, 2006. – 344 с.
2. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
3. Шаховский В.И. Лингвистическая теория эмоций: монография / В.И. Шаховский. – М.: Гнозис, 2008. – 416 с.
4. Ильясова С.В., Амири Л.П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы / С.В. Ильясова. – М.: Флинта, 2009. – 296 с.
5. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество: монография / Т.А. Гридина. – Екатеринбург: Уральский гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с.
6. Лингвистический энциклопедический словарь / [гл. ред Ярцева В.Н.] – М.: Советская энциклопедия, 1990. – Режим доступа к словарю: <http://tapemark.narod.ru/les/index.html>.
7. Хейзинга Й. Homo ludens: человек играющий / Пер. с нидерланд. Д. Сильвестрова. – СПб.: Издательский дом «Азбука-классика», 2007. – 384 с.
8. Теркулов В.И. Номинатема: опыт определения и описания / В. И. Теркулов / научн. редактор М. В. Пименова. – Горловка: ГГПИИЯ, 2010. – (Серия «Знак – Сознание – Знание»). – Вып. 1.
9. Витгенштейн Л. Философские исследования. Ч. 1 / Пер. с немецкого Козловой М.С. – М.: Гнозис, 1994. – 612 с.
10. Руднев В.П. Словарь культуры XX века. Ключевые понятия и тексты / В.П. Руднев. – М.: Аграф, 1999. – 384 с. – Режим доступа к словарю: <http://www.lib.ru/CULTURE/RUDNEW/slowar.txt>.
11. Копнина Г.А. Отклонение от онтологической нормы как риторический прием на страницах современных российских газет / Г.А. Копнина // Язык современной публицистики: сб. статей. – М.: Флинта: Наука, 2007. – С. 162 – 178.

УДК 82.091

### ИССЛЕДОВАНИЕ РАССКАЗОВ ДОСТОЕВСКОГО: МОГЛА БЫ КРОТКАЯ СТАТЬ СТОЛЕТНЕЙ

*А.Ф. Моралес-Прохоров, Э.М. Свенцицкая*

*Резюме.* В статье идёт речь об объединяющей идее и внутренних связях в «Дневнике писателя» Ф.М. Достоевского на основе двух рассказов: «Кроткая» и «Столетняя».

*Ключевые слова:* идея, герой, сказ, точка зрения.

Творчество Фёдора Достоевского богато и многогранно, но традиционно больше внимания уделяется романам. В этой работе мы обратим внимание на рассказы, также занимающие в его творчестве значительное место – их больше двадцати, и в некоторых применены новаторские для своего времени решения. Конечно же, мы не будем рассматривать все рассказы вместе. Ограничимся только вопросом, вынесенным в заглавие работы, уточнив для большей конкретности формулировку – могла бы Кроткая, прожив полную жизнь, стать Столетней?