

Т. П. Куранова

Функции языковой игры в медиаконтексте

Статья выполнена при поддержке Гранта АВЦП
по проекту 2.1.3/6388 «Актуальные процессы в социальной и массовой коммуникации»

Статья посвящена функциям языковой игры в различных сферах и коммуникативных ситуациях: разговорной речи, художественной литературе, журналистике, рекламе. В ней представлен подробный анализ и классификация функций, выполняемых языковой игрой в современном российском речевом пространстве.

Ключевые слова: аттрактивная, гедонистическая, выразительная, комическая, компрессивная, маскировочная, развлекательная, самопрезентирующая, смыслообразующая, экспрессивная, эмотивная, эстетическая функции языковой игры.

T. P. Kuranova

Functions of the Language Game in the Media Context

The given article is devoted to the functions of the language game in various spheres and communicative situations: colloquial speech, fiction, journalism, advertizing. Here is represented a detailed analysis and classification of the functions which are carried out by the language game in modern Russian speech space.

Keywords: attractive, hedonistic, expressive, comic, compressive, camouflage, entertainment, self-representing, sense-formative, expressional, emotive, esthetic functions of the language game.

Анализ многих лингвистических работ, посвященных языковой игре (далее – ЯИ), позволил выявить многообразие выполняемых ею функций. Однако эта проблема оказалась непростой в том плане, что исследования отечественных языковедов содержат разрозненные, скудные, а порой противоречащие друг другу сведения о характере номинации тех или иных функций, отражают разное понимание одного и то же наименования. Обобщив имеющиеся в науке взгляды на языковую игру, мы предложили собственный терминологический аппарат функций, выполняемых языковой игрой в различных сферах и коммуникативных ситуациях.

1. В коллективной монографии «Русская разговорная речь», в главе, посвященной языковой игре, среди основных лингвистами выделяется **комическая функция**. «В разговорной речи языковая игра выступает как особый род комического. Она служит для того, чтобы вызвать улыбку, смех, создать шутовское настроение или ироническое отношение» [2, с. 174]. Например: *Футболисты ушли с поля боя без голов; Поиски сбежавшего жениха не обвенчались успехом; Кассир закрыл дискуссию и окошечко кассы; Шел дождь и три студента, первый – в пальто, второй – в университет, третий – в плохом на-*

строении. Однако, как отмечают авторы данной главы Е. А. Земская, М. А. Китайгородская и Н. Н. Розанова, *комизм* – наиболее частая, но не единственная функция языковой игры в разговорной речи.

2. Развлекательная функция. Диапазон явлений языковой игры широк. Играя, говорящий может не ставить перед собой никаких содержательных задач, кроме одной: «не быть скучным, усилить непринужденность общения, развлечь себя и собеседника, а для того выразиться необычно» [2, с. 174].

1) – *Иванов, за вами рубль! – Где?!*

2) *Тем более в Лондоне всегда стоит смог (смог) / не может быть чтобы я не смог там стоять!* (телепрограмма “Доброе утро, страна!”)

3) *Молочными зубами можно есть только молочное / а мясное есть только мясными // Смешивать нельзя //* (программа “Доброе утро, страна!”)

3. Гедонистическая функция. Любой человек при использовании языка в обыденной, разговорной речи, как считает Б. Ю. Норман, прибегает к каким-то элементам игры – «и не только в расчете на то, что его усилия по достоинству оценит собеседник, но иногда и “просто так”, для собственного удовольствия» [5, с. 169]. Напри-

мер: *Для меня нормальный герой / Винни-Пух // Он любил сладкое / и я люблю / у него всегда был Пятачок / и я не нищая!* (передача «Доброе утро, страна!»)

Как сами эмоции побуждают человека к языковой игре, так и желание пережить какие-то эмоции вновь может стать стимулом для игры с языком. Такими эмоциями, по мнению Е. Ф. Болдаревой, являются *гедонистические*. «Наиболее ярко гедонистический характер игры проявляется в случаях, когда она создается ради самой игры, то есть является деятельностью, предпринимаемой ради удовольствия от самого процесса, а также от его результата» [1, с. 12]. Например, *встречаются два кандидата наук:*

– *Что это у тебя в портфеле – небось докторская?*

– *Нет, либерная.*

Гедонизм заключается еще и в том, что оба участника получают эстетическое удовольствие от игры: отправитель сообщения от своего остроумия и мастерства, получатель – от способности отгадать неразрешимую, на первый взгляд, лингвистическую загадку, оценить новизну и оригинальность словоупотребления.

4. Выразительная функция (функция выразительности речи). «Языковая игра может быть связана и с содержанием речи: она может служить более точной и тонкой передачи мысли, образной и выразительной передачи сообщения» [2, с. 174–175], например: *Женщины подобны диссертациям: они нуждаются в защите; Книга так захватила его, что он захватил книгу* (Э. Кроткий).

5. Смыслообразующая функция (создание нового содержания за счет оригинального использования языка) приобретает свою актуальность в том случае, когда благодаря игровой организации текстового пространства становится возможным не только процесс передачи уже известных смыслов, но и насыщение текста новыми смыслами. Таким образом, ЯИ выступает средством создания новых смыслов, новых ассоциативных связей между смыслами слов в ходе осуществляемой творческо-коммуникативной деятельности. Наибольший интерес в этом смысле представляет собой графическая языковая игра: *Политики будут несЧАСтны, На этой зоне сильный менеджМЕНТ*, и каламбур: *Нужно ли стучать, чтобы войти в доверие?* или *Компания РИКО обучет всю страну!* (реклама обувной компании).

6. Эстетическая функция. Установка на новизну формы, перенесение акцента с того, о чем говорится, на то, как об этом говорится, сообщает высказыванию *эстетическую функцию*. В этом отношении, безусловно, мастерской, в которой шлифуются особые приемы организации игрового дискурса, является литература. У автора художественного произведения, как правило, есть время на обдумывание, выбор языковой формы выражения. Поэтому он стремится донести свои мысли и чувства до читателя в наиболее эффективной форме, привлечь внимание и доставить эстетическое удовольствие. В целом, использование ЯИ в художественной речи объясняется осознанным намерением создать яркий, выразительный способ именования. Ср.: *Ноздрев был в некотором отношении исторический человек. Ни на одном собрании, где он был, не обходилось без истории* (Н. В. Гоголь «Мертвые души»).

7. Следует выделить еще одну чрезвычайно важную функцию языковой игры – **языкотворческую**. В сфере языка ЯИ способствует созданию новых словесных элементов, обогащая словарный запас. «Найденное в акте индивидуального творчества нередко закрепляется в языке как новый, более яркий (и экономный!) способ выражения мысли» [7, с. 26]. Таким образом, ЯИ – это один из путей обогащения языка и речи.

К *языкотворческой* близка **лингвопознавательная**, или **индивидуально-языкотворческая функция**. ЯИ выступает инструментом познания возможностей языка. А поскольку в языке отражается мир в виде языковой картины, можно предположить, что ЯИ (особенно в поэтическом творчестве) является неким способом порождения новой модели мира путем пересоздания уже существующего языкового материала (например, *деньжонки* – день 8 Марта, *пистолет* – столетний юбилей числа «пи», *гордыня* – дыня, выращенная в городских условиях, *заморыш* – иностранец и др.). Особенно ярко это проявляется, по мнению Е. Ф. Болдаревой, в поэтическом творчестве, в заумном языке. Это так называемый личный язык, свободный язык, позволяющий выразиться полнее. Адресант дает всему новые имена (например, *мурлычливый, зубренция, психиатресса, дегенерал, рерихнуться, чубаучер* и т. п.). Это стремление говорящего проявить личное языкотворчество. Ср.: *В этом кино есть все – терминаторы, стреляторы и летаторы* (Известия, 29.05.93). Беря за образец чле-

нимое, но производное слово *терминатор*, журналист создает слова *летатор* и *стрелятор*.

8. Компрессивная функция – это реализация закона экономии речевых усилий. Игровые приемы, по мнению Е. Б. Кургановой, весьма успешно реализуют данную функцию, что значимо для рекламного текста, так как «экономия времени и пространства – одна из первоочередных задач, решаемых креатором в сфере рекламы» [3, с. 21]. Например, *графическая игра* выполняет функцию компрессии языкового пространства, привлечения внимания, облегчения восприятия и запоминаемости текста. Ср.: *Отряд моментального ремонта* (реклама клея «Момент»); *Тур в Турцию* или *клавершнство* (клавиатура + совершенство) (реклама беспроводной клавиатуры Logitech).

Добавим, что в сфере радио и телевидения в рамках жестко заданного и строго определенного эфирного времени компрессивная функция в речи ведущих теле- и радиопрограмм также приобрела особую актуальность. Этим объясняется, в частности, ускоренный темп речи многих радиоведущих и использование ими языковой игры как самого емкого, меткого, выразительного приема на квадратном сантиметре эфирного пространства.

9. Еще одна важная функция языковой игры – маскировочная (эвфемистическая). В. З. Санников утверждает, что «эта функция языковой шутки имеет прагматическую основу – касается не содержания описываемого, а отношений между говорящим и адресатом (адресатами), принятых ими соглашений: языковая шутка позволяет обойти «цензуру культуры». «Теперь, когда остроумие пришло нам на помощь, мы вновь можем смеяться над неприличным. Говорящий “прячется за язык”. ЯИ в данном случае выступает средством эвфемизации или сокрытия мысли. Именно с этим связан следующий факт (иногда подвергающийся обыгрыванию): в непонятные слова и словосочетания слушающие склонны вкладывать бранный или неприличный смысл» [7, с. 27–28].

10. Парольная функция ЯИ (в нашем привычном представлении названная функция в основном присуща жаргону). По аналогии с этим употребление ЯИ служит показателем того, что «я свой, если я употребляю подобные игровые выражения». Так, к примеру, исследователи отмечают, что в молодежном жаргоне нередко бытуют шуточные омонимы к обычным аббревиатурам. Ср.: *ОРЗ* (острое респираторное заболевание) и *ОРЗ* (*очень рано завязал*), *СС* (название

партии) и *СС* (*студенческая столовая*). В молодежном жаргоне могут разворачиваться как буквенные аббревиатуры, так и общепринятые сокращения – части слова. Например, *отл.* (отлично) и *отл* (*обманул товарища лектора*), *хор.* (хорошо) и *хор* (*хотел обмануть, раздумал*, или: *разоблачили*).

11. По свидетельству Е. А. Земской, языковая игра может иметь изобразительный характер – «служить для имитации человека, чьи слова передает говорящий, или для наглядного изображения ситуации говорения» [2, с. 175]. Например: 1) *Цвэти как роза среди мароза! Эй / чэго дорага?! Зато па-сма-тры как кра-сыва! Слэ-дущий номэр //* (В. Игнатов, «Золотой граммофон-Ярославль», представление композиции «Черные глаза» А. Мугу и А. Тлебзу). 2) *«Настоящие финны шесть разз отмеррривают, а потом склееивают. 6 слоев – гарантия надежности. RUFLEX. Гибкая черепица из Финляндии».* Таким образом, языковой игре приписывают **изобразительную функцию**.

12. Агтрактивная (функция привлечения внимания), или **контактоустанавливающая функция ЯИ** – функция создания (установления) и поддержания контакта между собеседниками. Об этой функции следует вести речь в том случае, когда ЯИ является средством завоевания расположения партнера по коммуникации, привлечения и удержания его внимания и поддержания с ним непринужденного контакта. Ср.: *Доброе утро / в эфире / народно-развлекательная программа «Пока все дома» / которая сегодня развлечения ради / представляет вам человека / чья жизнь / одни сплошные страдания...*

13. Характерологическая (индивидуализирующая, самопрезентирующая) функция. При потребности самовыразиться человек зачастую прибегает к ЯИ, поскольку ЯИ служит идеальным средством самовыражения личности средствами языка в интересной и оригинальной форме.

Итак, явление ЯИ можно рассматривать, во-первых, как способ самовыражения личности средствами языка, проявления ее лингвокреативных способностей, и, во-вторых, как такой тип поведения, когда говорящий демонстрирует *индивидуальный стиль* исполнения, свою языковую компетенцию, в особых случаях достигающую вершин языковой виртуозности. Другими словами, ЯИ является важным способом реализации индивидуального стиля говорящего.

Таким образом, языковая игра всегда отсылает к личности говорящего и тем самым выполняет,

даже в условиях разговорной речи, «**характерологическую функцию** – характеризует субъекта речи как квалифицированного носителя языка и как «творческую» личность» [4, с. 552]. Ср.: *Чистейшей прелести чистящий образец / сегодня предлагает вашему вниманию / чисто народный очумелец А. А. Бахметьев* // (Т. Кизяков, программа «Пока все дома»)

В терминологии Е. Ф. Болдаревой, данная функция ЯИ названа **социокультурной**. Основные зачастую на имплицитности, языковые игры, как полагает Е. Ф. Болдарева, дают возможность адресанту выглядеть в глазах адресата умным, нестандартно мыслящим, красноречивым, разбирающимся в тонкостях общения. Сообщая информацию на уровне имплицатуры, он дает знать адресату, что доверяет его догадливости, то есть способности расшифровать подтекст и должным образом на него отреагировать, что вызывает эмпатию адресата. Таким образом, можно говорить о языковой игре как о способе произвести приятное впечатление. Следовательно, «сам язык выступает носителем его престижа, а языковая игра является таким “престижным языковым средством”, которое соответствует “престижным целям” адресанта для самоутверждения в социуме» [1, с. 14].

14. Экспрессивная (воздействующая) функция. СМИ образуют сегодня глобальную коммуникативную среду, функционирующую и развивающуюся по своим законам и обладающую специфическими механизмами воздействия на общественное мнение, социальные институты и культуру. Именно внутри данной дискурсивной среды существует устойчивый «спрос и предложение» на языковую игру как на один из инструментов массового коммуникативного воздействия. Языковая игра становится мощным оценочным механизмом, управляющим общественным сознанием. Ср.: *...Отремонтировали здание Счетной палаты на 160 млн / даже выстроили сауну // Будут отмывать руки сидя в сауне* // (М. Леонтьев, программа «Однако»)

Экспрессивная (воздействующая) функция заключается в стремлении определенным образом воздействовать на адресата, создать более яркую языковую оболочку старой, устойчивой номинативной единицы, произвести впечатление.

С помощью ЯИ реализуются прагматические установки, делающие современный текст прагматически интенсивным: привлечение внимания, эмоциональное воздействие, оценка, поддержа-

ние контакта со слушателем, читателем, побуждение к действию и т. д.

Более частная функция, выделяемая при этом, – **оценочная**. С помощью ЯИ адресант получает возможность выразить свое субъективно-оценочное (или субъективно-психологическое) отношение к тому, о чем он говорит, дать оценку предмету сообщения. Ср.: *Общественность / особенно оппозиционную / беспокоит безальтернативность выборов / как вы знаете // Интриги нет / игры страстей // Если нет страстей / то надо их придумать // Этим / естественно / надо заниматься самому **страстному** / обличителю пороков / вот не Скуратову / не угадали...* (телепрограмма «Однако»).

15. В продолжение разговора об экспрессивной функции ЯИ следует отметить, что Е. В. Покровская трактует **эмотивный** аспект ЯИ следующим образом: ЯИ рассматривается как форма выражения эмоций, как интеллектуальная провокация со стороны адресанта. Здесь выявляются эмоции, побуждающие языковую личность к поиску слов, наиболее точно отражающих эмоциональное состояние человека [6, с. 199].

С точки зрения когнитивных и прагматических задач ЯИ выступает результатом интенции, потребности языковой личности выразить, разрядить эмоции, передать эмоциональное отношение к объекту высказывания, а также стремлением оказать эмоциональное воздействие на получателя. Ср.:

А. Цекало: *Все-таки один вампир / на Руси точно есть // Вот уж кто попил нашей **кровушки** / вот уж кто пососал нас в **воллошку** / вот уж в кого я вогнал бы **осиновый колышек!**..*

Л. Милявская: *Ну и в кого?*

А. Цекало: *А в **рекламушку!*** (программа «Доброе утро, страна!»)

Специалист в области ЯИ как формы выражения эмоций Е. Ф. Болдарева вкладывает в понимание **эмотивной (эмоционально-экспрессивной) функции** тот же смысл, что и исследователь Е. В. Покровская. С ее точки зрения, важная особенность языковой игры в том, что она является формой эмоционального самовыражения языковой личности. «Эмоции, возникающие в процессе взаимодействия с окружающим миром, побуждают мышление к поиску “экспрессивной упаковки”, которая наиболее точно отражает эмоциональные состояния языковой личности, позволяет “выпустить эмоциональный пар”» [1, с. 8]. Однако эмоциональная языковая личность выражает в форме языковой

игры не только положительные эмоции, но и отрицательные (возмущение, презрение, злость, антипатию, неприязнь, недовольство, негодование, обиду и т. п.). Это обстоятельство обусловило выделение следующей функции ЯИ.

16. Защитная функция. По мнению Е. Ф. Болдаревой, ЯИ не только позволяет выразить эмоции, но и служит надежным средством нейтрализации (профилактики) негативной реакции со стороны адресата.

17. Среди других функций языковой игры указывают стремление к *самоутверждению* – «триумф из-за исправности собственного интеллекта или же обнаружение у других отрицательной черты, от которой сам наблюдатель свободен, что пробуждает в нем... довольство собой» [7, с. 27]. 1) *«Играет ли концерт по заявкам публики? – спросил Бернард Шоу у дирижера шумного ресторанного концерта. – Конечно, сэр. – Отлично. В таком случае попросите его сыграть в домино».* 2) *«Прекрасная Галатhea! Говорят, что она красит свои волосы в черный цвет?» – «О, нет: ее волосы уже были черны, когда она их купила»* (Г. Лессинг). Следовательно, ЯИ служит замаскированным средством *самовозвышения* и выполняет **самовозвышающую функцию**.

18. Дискредитирующая функция. Обычно говорят о *разрушающей силе* смеха. Без сомнения, «смех – одно из самых мощных орудий разрушения» (А. Герцен); «...смех – самое страшное орудие: смехом можно убить все...» (Е. Замятин «Мы»). Широкое распространение такого способа выражения агрессии обусловлено, по видимому, тем, что в современном обществе человеку зачастую приходится отказываться от выражения враждебности при помощи действия. Для этого он создает новую технику вербального оскорбления, когда привлекаются наблюдатели, которых адресант «вербует» против своего «врага». А делая «врага» мелким, смешным, недостойным, адресант создает себе путь к наслаждению победой над ним, что подтверждает своим смехом наблюдатель, не приложивший никаких усилий к этой победе. Ср.: 1) *Скандализа Райс, Слиска – Смазка* (паронимическое переосмысление, едко-ироническое обыгрывание имени и фамилии известных политических деятелей Кондолизы Райс и Любови Слиска); 2) *А как дедушка ушел / так и Скуратов / и честь правосудия / аккурратно пошли псу под хвост // <...> Теперь Юрий Ильич намеревается создать свою партию // Из вариантов названий в голову приходит*

только нечто вроде “Партия любителей женщин России” // (программа “ИтогО”)

19. Релаксационная функция. «Выплеснув» свои негативные эмоции, человек чувствует облегчение, испытывает эмоцию удовольствия большей или меньшей степени интенсивности.

Кроме того, особенность этой функции проявляется в том, что ЯИ помогает снять коммуникационное напряжение, выйти из создавшейся трудной ситуации (например, изменить тональность разговора или снять напряжение при первом установлении контакта).

20. В заключение разговора о функциональном использовании языковой игры следует указать на ее **“смягчающую” функцию**. Языковая игра, по мнению Е. А. Земской, может выступать как «средство “смягчения” речи, она устраняет серьезность тона, ослабляя тем самым содержание сообщения» [2, с. 174]. «Несерьезность» слов избавляет партнеров по коммуникации от необходимости серьезно относиться к сказанному, что тем самым устраняет причину конфликта. Игровые фразы способны перевести речь в шутивную тональность и смягчить тем самым неприятное содержание. Таким образом, языковая игра не позволяет нарушать важный принцип речевого общения – принцип вежливости, она *маскирует* и *сглаживает невежливость*.

Например: – *Когда ты, наконец, исправишь свою единицу? – Что я могу сделать, мамочка, если журнал хранится в учительской!..*

Итак, обращение адресантов к приемам ЯИ обусловлено различными целями: в первую очередь, отмечается употребление ЯИ с целью создания *комического эффекта*; не менее важной является *«языкотворческая»* функция; ЯИ может выполнять также *маскировочную, оценочную* функции. Выделенные функции взаимосвязаны. Так, например, **гедонистическая функция** сопутствует большинству вышеперечисленных, так как независимо от того, выплескивает ли адресант эмоции, защищается или провоцирует, он испытывает гедонистические эмоции вследствие разрядки напряжения и успешной реализации своих интенций. А использование языковой игры как средства **экспрессивизации** общения указывает на то, что ЯИ является важным приемом повышения прагматического потенциала современного текста, способом реализации индивидуального стиля говорящего.

Языковая игра – наиважнейшая универсальная сфера «самости», в которой идут мощные процессы «само-» – самоутверждения, самовоз-

вышения, самонаслаждения, саморазвлечения, самопрезентации, самоудовлетворения от языковой игры и др. В этой связи исследователями выделяются *самовозвышающая* и *самопрезентирующая* функции.

Таким образом, отбор и специфика сочетания различных приемов ЯИ и своеобразие выполняемых ею функций составляет *индивидуальность творческой личности говорящего*.

Библиографический список

1. Болдарева, Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций [Текст] : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. Ф. Болдарева. – Волгоград, 2002. – 18 с.

2. Земская, Е. А. Языковая игра [Текст] / Е. А. Земская, М. А. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М. : Наука, 1983. – Глава IV.

3. Курганова, Е. Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте [Текст] : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. Б. Курганова. – Воронеж, 2004. – 24 с.

4. Николина, Н. А. Языковая игра в современной русской прозе [Текст] / Н. А. Николина, Е. А. Агеева // Семантика языковых единиц. – М., 1998.

5. Норман, Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец [Текст] / Б. Ю. Норман. – Мн., 1987.

6. Покровская, Е. В. Понимание современного газетного текста (Прагматический аспект) [Текст] / Е. В. Покровская. – М., 2003. – 274 с.

7. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры [Текст] / В. З. Санников. – М. : Языки русской культуры, 1999. – 544 с.