

ФУНКЦІОНУВАННЯ МОВНОЇ ГРИ В УМОВНО-РЕАЛЬНОМУ АСОЦІАТИВНОМУ ПОЛІ

У статті розглядається мовна гра як різновид людської діяльності, передумови її функціонування в умовно-реальному ігровому полі.

Однією з провідних характеристик сучасного лінгвістичного мислення є антропоцентризм, який зумовлює стабільний інтерес до мовленнєвих явищ, які відображують прояв людського фактора. Антропоцентричний підхід у лінгвістиці обумовив посилення уваги дослідників до ролі комунікативної функції мовних засобів, суб'єктивного фактора в мовленні. В центрі дослідження антропоцентричної лінгвістики знаходиться прагматичний підхід до мови як до інструмента і об'єкта мовленнєвої діяльності, проблема активності учасників комунікативного акту в реалізації заданих системою правил мовленнєвої поведінки. Комунікативний смисл слова при такому підході розглядається як "функція відповідності інтерпретаційних можливостей слухача і мовця" [1].

В рамках антропологічного підходу до опису мови слово як одиниця мовленнєвої діяльності розглядається з урахуванням того, що "значення є не більш як потенціал для реалізації в живому мовленні" [2:305].

Оскільки і мовлення, і гра є різновидами людської діяльності, актуалізація мови в мовленні може бути підданою різного роду обігранням. Але до XIX сторіччя зв'язок мови й гри не розглядався в наукових дослідженнях, хоча у філософії й лінгвістиці порівняння мови з грою було досить розповсюджено. Так, Ф. де Сошюр кількаразово удається до проведення аналогії між основними властивостями мови й гри [3]. Близькою до гри в мові структурою він вважав шахи, аргументуючи своє припущення тим, що як для шахів, так і для мови актуальними є такі поняття, як "системність", "значимість", "правило", а також протиставлення зовнішнього і внутрішнього, діахронії й синхронії.

Л. Вітгенштейн також звертається до гри у шахи, порівнюючи різні типи вживання мови з типами партій, в результаті чого в його лінгвістично-філософській концепції поняття гри набуває ґрунтового значення для інтерпретації мови і трактується досить широко. До того ж він ставить під сумнів ствердження про те, що будь-яка гра є цілком підпорядкованою і звідусіль обмеженою правилами [4:84], адже, на його думку, питання про саме поняття правильності слідування правилам визначається однаковістю їх виконання іншими членами суспільства: так звана логічна необхідність є особливим випадком психологічної необхідності [4:143-242]. Не стільки підпорядкованість правилам, а саме різноманітність, варіативні якості ігор в цілому є підставою для проведення аналогій з лінгвістичними феноменами.

У багатьох інших наукових працях, присвячених дослідженню гри, зазначається, що ігрову інтерпретацію можуть отримати різноманітні явища, в тому числі й мовні. Так, М.А. Кронгауз звужує поняття мови й гри до діалогу й розглядає поняття гри в рамках метафори "Гра – це діалог". Можливість представити будь-яку гру у вигляді діалогу на особливій ігровій мові дозволила йому диференціювати основні риси таких ігор-діалогів. На думку вченого [5:56], при моделюванні дискретних ігор можна виленувати три типи правил, релевантних як для дискретних ігор, так і для реальних діалогів: (1) правила побудови одиниць ігрової мови; (2) правила комунікації, в тому числі прагматичні постулати П. Грайса й (3) ігрові стратегії, що дозволяють учасникам діалогу-гри наблизитися до здійснення поставленої мети.

У розумінні гри як різновиду людської діяльності немає одностайності. У філософській концепції гри І. Кант звертає на себе увагу аналіз даного феномена в аспекті дихотомії "реальне – умовне". Гра визначається як "видимість", "істина у явищі", але усвідомлення цієї "граючої видимості" за умови розуміння істинного стану речей "...утримує душу в приємному коливанні між границями омани й істини і надзвичайно тішить душу, яка свідомо своєї проникливості" (Кант). У даній трактовці міститься один із найважливіших основних постулатів визначення гри як різновиду умовно-реальної діяльності. Подібна думка звучить також у Й. Хейзінга про те, що будь-яка гра проходить всередині свого ігрового простору, в якому діють свої непорушні правила, свій власний безперечний порядок [6:21]. Дотримання правил гри вимагає від її учасників двоплановості поведінки: виконання діяльності, що імітується, і розуміння умовності ситуації.

Психологічною домінантою гри є сам процес, а не її продукт: гра вважається діяльністю, що здійснюється заради задоволення, прояву і розвитку здібностей гравця [7:89]. Однією з провідних характеристик ігрової діяльності є тренінг розвитку креативних здібностей особистості. Свобода поведінки особистості в умовно-реальному просторі визначається тим, що підпорядкування правилам гри є свідомою інтенцією і допускає альтернативні можливості їх виконання.

Гра в мовленні є проявом мовотворчого мислення, що реалізує потенціал, закладений в мовному знакові, можливості словесної гри. За своєю природою мовна гра спрямована на активізацію мовного і мовленнєвого досвіду особистості. Основний принцип мовної гри полягає у тому, що рівень лінгвістичної компетенції, а також креативності мовної особистості залежить від здатності до асоціативного різноманіття прийомів конструювання, сприйняття й використання мовного знака.

Ефект мовної гри визначається комунікативною стратегією, в даному випадку інтенцією продуцента у використанні ігрового лінгвістичного коду. Наявність установки комунікантів на гру виражається в нестереотипному способі мовленнєвої діяльності, який досягається за допомогою відхилення від усталеного, стереотипного вживання знаку.

Розвиток комунікативної стратегії мовної гри, пов'язаної з актуалізацією і переключенням асоціативного стереотипу мовних знаків при використанні лінгвістичних прийомів в ігровому полі, визначається факторами креативності мовленнєвої й розумової діяльності. "Ігрове поле" являє собою незвичний, нестандартний асоціативний контекст інтерпретації знаку, але "рух в цьому полі відбувається так само, як і в реальному" [8], тобто з опорою на реальні закономірності функціонування знаку в системі мови та мовлення.

В найбільш загальному розумінні гра є добровільною діяльністю, обмеженою у часі та просторі, яка відрізняється відсутністю серйозних цілей, за виключенням тих, які виникають у межах її умовно визначеного простору [9:4203]. Основними характеристиками гри є: проходження в умовному ігровому просторі, маніпуляція предметами, рухами, серія правил (стратегій гри) і значна роль творчості. Основна мета, яку реалізують ці параметри, полягає в отриманні автором, тобто продуцентом, задоволення від ігрової діяльності.

Творчий характер гри визначається такими її характеристиками:

1) ігрове начало, яке дозволяє за допомогою свідомого або випадкового вибору створювати дещо нове, не представлене в наборі елементів: "гра є поведінкою в полі можливостей". Гра вимагає від учасників евристичності розумової і мовленнєвої діяльності, здатності до переключення з одного коду на інший [10:2];

2) можливість моделювати ігрове поле як "серію кодів, яка містить пастку" (Е. Берн). Пор. загадки, які ґрунтуються на невідповідності екстралінгвістичного і лінгвістичного кодів (а) і омофонічних асоціаціях, які створюють ігровий парадокс (б):

(а) "Why is a carpenter like a swindler?" – "Because he chisels a deal".

If you ate pasta and antipasta, would you still be hungry?

Which takes less time to get ready for a trip, an elephant or a rooster? – A rooster – he only takes his comb.

What did the hotel manager say to the elephant who couldn't pay his bill? – Pack your trunk and clear out!

(б) You have heard about the nuclear scientist who swallowed some uranium and got atomic ache, haven't you? – пор. словосполучення 'atomic ache' і 'a stomach ache', що виявляють подібність звукової оболонки;

"My wife leaves for the West Indies next week" – "Jamaica?" – "Of course not! I never make her do anything. She does everything of her own accord" – пор. Jamaica – Did you make her?, де ігровий ефект створюється омофонічним переключенням предметного змісту розмови, що має ситуативну прив'язку. Пор. також 'Abyssinia!' – "I'll be seeing you!"; 'Alaska' – "I'll ask her"; 'Jubilleeve it?' – "Do you believe it?!" і т.п.;

3) нерозривно пов'язані мотиваційне начало і операційно-технічна сторона ігрової діяльності (Л.С. Виготський). Так, при установці на мовну гру досягнення прагматичного, переважно комічного ефекту сприйняття ігрем визначається нестандартним уживанням знаку, а нестандартність проведеного над ним експерименту обумовлює ступінь впливу на адресата;

4) руйнація шаблону як основа фактів творчого використання мовних ресурсів, реалізація ігрового потенціалу котрих знімає догматичну визначеність мислення [11].

Соціологічний підхід до визначення ігрової діяльності в главу кута ставить проблему комунікативної взаємодії індивідуумів у процесі гри і вимагає від учасників паритетності у використанні можливих ходів в умовно-реальній ситуації. Гра виступає як компонент комунікації, закріпленої в соціокультурній традиції, модель відносин, що мають місце в реальній дійсності. З точки зору реалізації принципів, регулюючих мовленнєву комунікацію – принципу ввічливості, спрямованого на захист і збереження "обличчя", який був сформульований в теорії Браун і Левінсона [12], і принципу кооперації Грайса [13], основною метою якого є максимально ефективна передача інформації, комунікантам притаманна раціональність, яка дозволяє їм для досягнення мети обирати найбільш придатні засоби. Так, зокрема, явище "ввічливості" являє складні моделі побудови повідомлення, які виникають в результаті свідомого раціонального застосування певних комунікативних дій і включає стратегії позитивної та негативної ввічливості. У випадку мовної гри, на нашу думку, відбувається реалізація декількох стратегій позитивної ввічливості: "підкреслюй те, що ти і адресат належите до однієї соціальної групи; використовуй групові пізнавальні знаки", "пожартуй", "дай зрозуміти, що ти і адресат співпрацюєте для досягнення спільної мети" тощо.

Так, в англійському мовленні вживання традиційних розмовних реплік (catch-phrases) нерідко супроводжується елементами мовної гри з метою впливу на емоційну сферу співрозмовника грою з соціокультурною традицією: "The best of British luck to you!", "May your rabbits flourish!", "Au revoir but not good-bye!" etc.

Дійсно творчий характер використання знаку реалізують прийоми мовної гри, що ґрунтуються на лінгвістичних механізмах варіювання і комбінаторики засобів різних рівнів системної ієрархії при включенні слова в умовно-реальне (ігрове) поле його функціонування.

Отже, можна зазначити, що в ігровому мовному моделюванні його одиниць (ігрем) відбувається з опорою на реальні закономірності функціонування знаку в системі мови і мовлення. Інакше кажучи, ігрові поля створюються за регулярними мовними моделями, і створення ігрем як одиниць мовної гри обумовлене новою незвичайною мотивацією мовної одиниці, коли вона співвідноситься з узуальним стереотипом за формальними і семантичними параметрами. Таким чином, мовне умовно-реальне (ігрове) поле становить незвичайний контекст інтерпретації мовного знаку, що спирається на закони функціонування знаку в системі мови та мовлення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Исследование речевого мышления в психолингвистике. – М., 1985. – 237 с.
2. Выготский Л.С. Мышление и речь. – М., 1934. – 519с.
3. Сосюр Ф. Труды по языкознанию. Курс общей лингвистики. – М.,1977. – 274 с.

4. Wittgenstein L. Philosophical Investigations // Deconstruction in Context, ed. Taylor M.C., Chicago-London, 1986. – P. 220-241.
5. Кронгауз М.А. Игровая модель диалога // Логический анализ языка. М.:Наука, 1992. – С.55-60.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens (Человек играющий). – М., 1992. – 464с.
7. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. – М., 1993. – 121с.
8. Выготский Л.С. Игра и её роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии., – 1966. – №6. – С. 72-73.
9. The Encyclopaedia of Language and Linguistics. R.E.Asher (ed.). vol. 6 – Oxford-NY-Seoul-Tokyo: Pergamon Press Ltd, 1994.
10. Кайюа Р. Игры и люди. (перевод с франц.) – Париж, 1967.
11. Derrida J. Structure, sign and play in the discourse of human sciences // Writing and difference. London, 1978. P.276-295.
12. Грайс Г.Л. Логика и речевое общение // Новое в зарубежной лингвистике. Лингвист.прагматика. – М.: Прогресс, 1985. – Вып.16. – С.217 – 237.
13. Brown, P., Levinson, S. Politeness. – Cambridge University Press, 1987. – 345p.

Матеріал надійшов до редакції 25.12.2002р.

Сниховская И.Э. Функционирование языковой игры в условно-реальном ассоциативном поле.

В статье игра и язык рассматривается как виды человеческой деятельности, выделяются предпосылки их функционирования в условно-реальном (игровом) ассоциативном поле.

Snikhovska I.E. Speech Play Functioning in a Real-Conventional Frame.

The article considers philosophic concepts of speech play functioning in a real-conventional association frame. Since both language and play are panhuman activities, language as manifested in speech presents the object of play in most societies.