

Виктория Горбань

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА: ДЕРИВАЦИОННЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

Отступления от нормы являются предметом исследовательского внимания во все времена, эта проблема актуальна и для современной лингвистики. В качестве одного из отступлений может рассматриваться языковая игра: «...языковая игра, как и комическое в целом, – это отступление от нормы, нечто необычное (даже, по Аристотелю, нечто безобразное). Дело, однако, в том, что, по справедливому замечанию Томаса Манна, патологическое, пожалуй, яснее всего поучает норме (“Логга в Веймаре”). Это в полной мере приложимо и к патологическому в речи: языковая игра позволяет чётче определить норму и отметить многие особенности русского языка, которые могли бы остаться незамеченными» [12, с. 13]. Вот почему изучение языковой игры является актуальным и перспективным.

Концепт «игра» оказывается в поле зрения специалистов разных наук: философов, искусствоведов, антропологов, психологов, социологов, физиологов, культурологов, педагогов, литературоведов, лингвистов. Столь пристальное внимание к данному понятию и всестороннее его изучение неслучайно, ведь игра родилась даже раньше человечества¹.

В нашей статье мы обратимся к лингвистическому аспекту игры. В последнее время он привлекает внимание многих языковедов², хотя о словообразовательной стороне языковых игр, по нашему мнению, написано мало. Вот почему цель нашей статьи – опираясь на изучение динамики развития игры, рассмотреть специфику деривационного эксперимента как одного из проявлений лингвистической игры.

Генезис игры весьма интересен, а восприятие её противоречиво. Возникнув как естественная форма деятельности человеческого существа в процессе развития³, игра со временем обретает сакральный смысл. Это форма языческих мистерий с песнями и танцами при восхвалении божеств. Игра в этом контексте постепенно воспринимается как зрелище, можно сказать, что «это одна из главных и древнейших форм эстетической деятельности, т. е. неутилитарной, совершаемой ради неё самой и доставляющей, как правило, её участникам и зрителям эстетическое удовольствие, радость» [11, с. 67].

С принятием христианства языческие действия воспринимаются крайне негативно, проводится параллель с бесовскими игрищами, и не случайно дьявола называют игрецом. Д. С. Лихачев и другие исследователи культуры Древней Руси [10] отмечают своеобразие средневековой православной структуры: она представляет собой оппозицию «святость/сатанинство»; понятие «игра» и производные от него «веселье», «смех» являются составляющими только правого члена оппозиции, ведь в Библии нигде нет

упоминаний, что Христос смеялся, к тому же «смирение», «самоотречённость», а порой и «мученичество», входящие в левый член оппозиции, диссонируют с понятием «игра».

Подобное мировосприятие прочно закрепилось в словосочетаниях: гнев господень (а не радость), сатанинский смех (а не ангельский или божественный), кроткий вид/взор как неотъемлемая составляющая смирения предполагает ангельский вид/взор; в страхе божьем; страх божий. В «Толковом словаре» В. Даля зафиксированы следующие выражения: мал смех, да велик грех; где грех, там и смех; и смех, и грех; в чём живёт смех, в том и грех; иной смех плачем отзывается; сколько смеху, столько греха; и смех наводит на грех [6, IV, с. 241]. А ещё со смеху можно лопнуть и даже умереть. Такое отрицательное отношение к игре продержалось довольно долго. И только к XVIII в. удалось избавиться от влияния мифологических и христианских воззрений на это явление. Игра стала восприниматься положительно.

К XIX–XX вв. наука пришла к пониманию, что человеческая культура возникла и развивается в игре⁴ и проявляется в разнообразных игровых формах. В работе «Homo Ludens» («Человек-игрок») (1939 г.) нидерландский философ И. Хейзинга утверждал, что вся культура в целом имеет характер игры. Им же описаны признаки одного вида игры – лингвистический, хотя сам термин не называется: «... ритмічна чи симетрична організація мови, досягнення бажаного акцентування римою чи асонансом, зумисне приховування смислу, штучна й мистецька побудова фрази – усе це може бути виявами ігрового духу» [9, с. 168].

В лингвистической литературе отсутствует единое понимание термина «языковая игра». По мнению некоторых авторов, определение её вызывает ещё большие трудности, чем определение самой игры⁵. Так, Т. А. Гридина считает, что правильнее говорить о речевой игре, т. к. реализуется она в речи, зависит от желания собеседника поддерживать её (и возможности это делать), результат игры окказионален и единичен [5, с. 7]. Мы в работе будем придерживаться традиционного термина «языковая игра», т. к. «она основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц» [12, с. 15].

В работах лингвистов довольно часто употребляется термин «языковая шутка», называющий разновидность игры, целью которой является создание комического эффекта. Но так как не все авторы ставят такую цель, хотя виртуозно владеют словом, в нашей статье будет использоваться термин «языковая игра». Так, футуристы, «чинари», «заумники», обэриуты создавали свой язык, который был таранным орудием в борьбе за художественную речь обновлённого мира. Одна из черт поэтики этих столь разных авторов, сближающая их, – смелость и алогизм в создании образов, стремление к игре и в жизни и в искусстве.

Пожалуй, самым ярким образцом игры, основанной на деривационных процессах, является стихотворение В. Хлебникова «Заклятие смехом».

О, рассмейтесь, смехачи!

О, засмейтесь, смехачи!

Что смеются смехами, что смеянствуют смеяльно,

О, засмейтесь усмеяльно!

О, рассмешиц надсмеяльных – смех усмейных смехачей!

О, иссмейся рассмеяльно, смех надсмейных смеячей!

Смейево, смейево,

Усмей, осмей, смешики, смешики,

Смеюнчики, смеюнчики.

О, рассмейтесь, смехачи!

О, засмейтесь, смехачи!

Следуя одному из принципов футуристов «осознать роль приставок и суффиксов», поэт играет словами деривационного гнезда с вершиной «смех». Это гнездо включает около 100 слов⁶, из которых в стихотворении **упомянуто** только 4. Остальные – это новообразования В. Хлебникова, относящиеся к четырем основным частям речи, которые покрывают всю зону номинационного поля. У поэта главное в игре – корень, его семантика, а аффиксы – это те средства, которые помогают раскрыть деривационный потенциал главной морфемы в слове; при их синтезе актуализируются известные словообразовательные значения, хотя слова создаются новые, для чего в деривационной основе происходят различные морфологические процессы: чередование, усечение, наращение. Как бриллиант играет всеми гранями при искусном освещении, так и корень «играет» всеми «гранями»/ возможностями при мастерском с ним обращении. Замыслу поэта подчинена и композиция стихотворения: первые две строчки и две последние одинаковые, т. е. наблюдается своеобразное «окольцовывание», состоящее из слов узуальных⁷, а в середине – буйство словотворчества В. Хлебникова. Умело сочетая слова общеупотребительные со своими, увеличивая синонимические ряды, поэт насыщает всё стихотворение **СМЕХОМ**, создавая атмосферу радости, веселья. Это всё **вокруг** привычно и традиционно (не случайна архитектоника), а внутри, в душе, всё ново, необычно, радостно.

У В. Хлебникова языковая игра строится на валентностных возможностях корня, а также насыщенности, концентрации его в тексте. Избыточность, тавтология – это нарушение нормы. Но именно они способствуют достижению нужного стилистического эффекта. Переизбыток служебных морфем также позволяет создать тексты необычные. Интересным представляется эксперимент А. Кнышева.

Внимание:

разжиг костров

выгул собак
отлов рыбы и отстрел дичи
выпас и выгон скота,
а также
выполз змей
выжереб коней и
выкобыл лошадей,
вымет икры
выкукол бабочек и
выхухол выхухолей
.....
запрещён и прекращён.

Как видно из приведённого отрывка, все производные имена существительные созданы при помощи нулевого суффикса от глагольных основ и имеют одинаковое словообразовательное значение – «отвлечённое действие». Комический эффект достигается за счёт насыщения текста словами одной словообразовательной модели, причём вначале идут узуальные производные (выгул, отлов, выпас, отстрел, выгон), т. е. как бы задаётся тема игры, а затем – авторские образования от не существующих в языке глаголов (выжереб, выкобыл, выкукол, выхухол, выпут, выхлоп, выпендр, вымуштр, выдрем, вытрем, разбрех). Для слов, созданных с помощью материально выраженных суффиксов, подбираются синонимичные с нулевым суффиксом (выполз, вытрус, загляд, выкур, обдир, высос, выщип, выдерг, вымер). Играя с моделью, автор не забывает и о морфемной структуре слова: так как большинство приведённых вначале узуальных слов начинается с префикса вы-, то это же сохраняется и в авторских образованиях. Для создания комического эффекта привлекается синтагматика: выхухол выхухолей, выкур кур (звуковой повтор), выжереб коней и выкобыл лошадей (понятийный повтор), выкус накоси и накось выкуси (перевёртыш), откат, отёл и атас (позиция в одной строчке с суффиксальными производными создаёт «лжемодель» для слова производного), выкидыш мусора (употребление фонетически близкого слова приводит к каламбуру).

Комический эффект создаётся при обыгрывании употребления префикса. С конца XX в. наблюдается высокая продуктивность префикса супер-, который в «Словаре служебных морфем русского языка» Г. П. Цыганенко, изданном в 1982 г. [17], даже не зафиксирован. В словаре есть синонимичный ему префикс сверх-, который «...указывает на высокую степень того, что названо производящим словом» [17, с. 49]. В последнее время под влиянием иностранных слов, хлынувших с экранов, резко возросло количество слов, созданных с этой морфемой (супернавороченный, супертяжеловес, супераллергенный), причём,

пытаясь не отстать от моды, авторы новых слов забывают порой о семантике этой морфемы. Так, говоря о низких ценах на билет, создатели рекламы употребляют дериват супербилет, рассказывая о монашках, которые имеют блестящий ум и доживают до ста лет, журналист использует слово «супермонашка». Высмеивая повальную «суперизацию», писатель М. Мишин создаёт рассказ, отрывок из которого мы приведём. «Куда ни глянь – супер, куда ни плюнь – элита. Суперэлита, суперкачество, суперкомфорт, суперсеанс, суперметодичка, супергарантия... Как жить? Читать суперписателя Мишина, или суперМишина». Последним словом, заключающим каскад дериватов с супер-, созданным в нарушение норм языка, писатель хочет показать всю абсурдность избытка подобных словоупотреблений.

«Мода» на приставки – явление уже известное в русском языке. В 60-е годы XX в. очень высокой продуктивностью отличался префикс анти-: антимир, антиученики, антижизнь и др. Поэт В. Бабичков попытался отразить это явление в стихотворении «Античные стихи»:

Зажав в зубах антиказбек,
В согласье с данными науки,
Шагает античеловек,
Неся впочинку антибрюки.
В недоуменье морщу лоб,
Живя в плену понятий старых, –
Я слышал лишь про антилоп
И кое-что об антикварах,
Но до того теперь дойти,
Чтоб это стало повсеместно,
Чтоб было всё подряд анти!
Необычайно ... антиресно.

Поэт использует уже известный приём: употребив потенциально возможные слова с анти-, он как бы задаёт тему игры. А далее в игру вступают слова, начинающиеся с анти, но это часть корня. Таким образом возникает, если можно так выразиться, «лжепрефикс», что автоматически влечёт за собой выделение несуществующих корней. Такое слово вынесено даже в заголовок, чем усиливается комический эффект. С этой же целью в конце стихотворения в последнем слове «интересно» делается замена начала слова на анти, чем подтверждается высказанное строчкой выше утверждение «Чтоб было всё подряд анти!». Да и лексикализация морфемы – явление для языка нехарактерное.

Создание «лжеморфем» можно обнаружить ещё в стихотворениях «заумников». Рассмотрим «Карусель» В. Каменского.

Карусель – улица – кружаль – блестинки
Блестель – улица – сажаль – конинки

Цветель – улица – бежалъ – летинки
Вертель – улица – смежалъ – свистинки
Весель – улица – ножаль – путинки

Можно предположить, что в словах «блестель», «цветель», «вертель», «весель» выделяется непродуктивный суффикс –ель со значением «явление по тому действию, которое названо производящим словом» [17, с. 65]. По аналогии мы должны выделять его и в слове «карусель». Этим языковая игра В. Каменского не ограничивается. В русском языке есть производный непродуктивный суффикс –инк, который называет «выделенный из массы вещества единичный предмет с оттенком уменьшительности: дождинка, крупинка, пылинка» [17, с. 80]. У поэта же все слова («блестинки», «конинки», «летинки», «свистинки», «путинки») созданы в нарушение узуальной модели. Играя, В. Каменский создаёт и новый суффикс –аль, который выделяется после вычленения корня.

Современные авторы для создания комического эффекта любят прибегать к манипулированию корнями, обращаясь не только к сложению, но и к довольно редкому способу словообразования – телескопическому. Ю. Гальцев: бардопёры (барды + реперы); Л. Измайлов: Фигалкин (Филя + Галкин), кобздец (Кобзон + Децл); М. Задорнов: пиццумент (пицца + монумент), похмеллоуин (похмеляться + хеллоуин), кандализм (Кондолиза [Райз] + вандализм), Азиопа (Азия + Европа), свекреща (свекровь + тёща).

Подводя итог, следует заметить, что рассмотрение словообразовательных возможностей при создании языковой игры позволяет лучше познать потенцию, творческие силы языка и те пути, по которым может пойти узус.

Примечания

¹ Психологом Дж. Брунером убедительно показана роль игры у приматов при выработке навыков жизнедеятельности [3].

² См. работы В. З. Санникова [12], В. Г. Костомарова, Н. Д. Бурвиковой [8], Т. А. Гриндиной [5], Ю. Н. Тынянова [16], С. Семакова [13], Э. М. Береговской [1], О. А. Чирковой [18], Т. М. Дамм [7] и др.

³ Именно этот этап игры наиболее адекватно отражает дефиниция «игра – это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результате, а в процессе как заковом» [2, с. 376].

⁴ Так, для эстетики постмодернизма характерно восприятие игры как модели культуры, жизни, которая многовариантна и непредсказуема. И не случайно лучшие романы Г. Гессе и Х. Кортасара называются «Игра в бисер» и «Игра в классику» (многие критики относят их к самым выдающимся произведениям XX в.).

⁵ Ср. с высказыванием Л. Витгенштейна: «...в сущности, не знаешь, что

ты имеешь в виду под словом “игра”»[4].

⁶ Это количество отражено в «Словообразовательном словаре» А. Н. Тихонова [15]. По данным МАС, слов, входящих в это гнездо, в несколько раз меньше [14].

⁷ Хотя слово «смехач» отсутствует в МАС, оно зафиксировано в словаре А. Н. Тихонова.

1. Береговская Э. М. Специфика палиндрома как формы языковой игры // Филологические науки.– 1999.– № 5.
2. Большой энциклопедический словарь.– СПб., 2003.
3. Брунер Дж. Психология познания.– М., 1977.
4. Витгенштейн Л. О достоверности // Вопросы философии.– 1984.– № 8.
5. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество.– Екатеринбург, 1996.
6. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка.– М., 1955.
7. Дамм Т. И. Комические афоризмы в современной газете // Русская речь.– 2002.– № 5.
8. Костомаров В. Г., Бурвикова Н. Д. Старые мехи и молодое вино. Из наблюдений над русским словоупотреблением конца XX века.– СПб., 2001.
9. Літературознавчий словник-довідник.– К., 1997.
10. Лихачёв Д. С., Панченко А. М., Поньрко Н. В. Смех в Древней Руси.– Л., 1984.
11. Новая философская энциклопедия.– М., 2000.
12. Санников В. Г. Русский язык в зеркале языковой игры.– М., 1999.
13. Семаков С. «Весёлые ребята», или некоторые расшифровки романов И. Ильфа и Е. Петрова // Москвитянин.– 1999.– № 1.
14. Словарь русского языка: В 4 тт.– М., 1981.
15. Тихонов А. Н. Словообразовательный словарь русского языка: В 2 тт.– М., 1985.
16. Тынянов Ю. Н. О пародии // Русская литература XX века в зеркале пародии.– М., 1993.
17. Цыганенко Г. П. Словарь служебных морфем русского языка.– К., 1982.
18. Чиркова О. А. Поэтика комического в современном народном анекдоте // Филологические науки.– 1998.– № 5–6.