

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Уральский государственный педагогический университет
Факультет подготовки кадров высшей квалификации
Кафедра общего языкознания и русского языка Института филологии, культурологии и
межкультурной коммуникации

На правах рукописи

АСПЕКТЫ ВОСПРИЯТИЯ ИГРОВОГО ТЕКСТА: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Научный доклад об основных результатах подготовленной научно-
квалификационной работы (диссертации)

Исполнитель:

Абрамова Надежда Сергеевна,
аспирант факультета подготовки кадров
высшей квалификации

направление подготовки:

45.06.01 Языкознание и литературоведение

профиль: 10.02.01 Русский язык

(подпись)

Научно-квалификационная
работа защищена
"___" _____ 2019 г.
Оценка _____
Секретарь ГАК _____

Научный руководитель:
Гридина Татьяна Александровна
доктор филологических наук, профессор

(подпись)

Екатеринбург – 2019

Общая характеристика научно-квалификационной работы (диссертации)

Научно-квалификационная работа (диссертация) представляет собой изучение аспектов восприятия игрового текста на материале экспериментальных данных.

Проблема восприятия и понимания текста представляет особый интерес для психолингвистики как науки о закономерностях порождения и восприятия речевых высказываний [Жинкин, 1998; Леонтьев, 1997; Залевская, 2007; Зимняя, 2001; Сорокин, 2008; Новиков, 1983; Пищальникова, 1991; Белянин, 2003]. Несмотря на многочисленные исследования, в науке нет общепринятой модели восприятия и понимания текста: результат читательской рецепции представляется как своеобразная проекция текста на сознание реципиента, не идентичная самому воспринимаемому тексту. В научно-квалификационной работе (диссертации) объектом читательского восприятия является нестандартный языковой знак – *игровой текст*.

Актуальность темы исследования обуславливается процессами, происходящими в современной языковой ситуации, в частности, активизацией лингвокреативного потенциала носителей языка, который проявляется прежде всего в способности продуцировать и/или опознавать и декодировать языковую игру. Не случаен возросший в последние годы интерес исследователей к феномену языковой игры – игра со словом проникает во все социальные сферы: в рекламу, теле-, радио-, интернет-коммуникации, в политический и научный дискурс. Активное изучение лингвокреативных практик в разных сферах речевой коммуникации привело к появлению нового (самостоятельного) научного направления «Лингвистика креатива», инициированного профессором Т. А. Гридиной в 2009 году (при поддержке гранта РГНФ) и активно разрабатываемого Уральской психолингвистической школой (результаты теоретических исследований в области нового научного направления представлены в серии коллективных

монографий [Лингвистика креатива-1, 2013; Лингвистика креатива-2, 2012; Лингвистика креатива-3, 2014; Лингвистика креатива-4, 2018]. Отдельным направлением в рамках данной парадигмы является исследование феномена языковой игры как «особой формы лингвокреативного мышления, основанной на ассоциативных механизмах и проявляющейся в способности говорящего к намеренному использованию нестандартного языкового кода в разных ситуациях речевой деятельности» [Гридина, 1996, 2013], и, в частности, проблема изучения игрового текста.

Традиционно в научных исследованиях, вслед за определением, предложенным А. М. Люксембургом в рамках теории игровой поэтики, игровой текст понимается как «такой вид художественного текста, в котором автором предусмотрена необходимость специфических, ludic (игровых) по своей сути взаимоотношений с читателем и текстом» [Люксембург, 2006, с. 5]. Игровой текст имеет специфические особенности структуры и внутренней организации и создается благодаря особым художественным приемам; языковая игра является его основным «сюжетообразующим и смыслообразующим началом» [Т. А. Гридина, 2017, 2018]. По мнению Т. А. Гридиной, «игровой текст – это произведение, транслирующее авторскую мысль с учетом потенциальных читательских рефлексий над нестандартным содержанием и формой знаков, требующих декодирования игровых импликатур» [Гридина, 2012, с. 275]. В связи с этим «психологическая установка индивидуума на стереотипное восприятие сообщения в пределах конкретного семантического окружения» [Леонтьева, 2010, с. 41] подвергается перестройке – восприятие и понимание игрового текста неизбежно связано с «переключением ассоциативных стереотипов восприятия, порождения и употребления словесного знака» [Гридина, 1996] и требует от читателя «значительных лингвокреативных усилий» [Гридина, 2014 а].

Недостаточность комплексных исследований, посвященных анализу игрового текста в аспекте его восприятия в условиях активного интереса к

экспериментированию со словом и расширению функций языковой игры в современной литературе определяет актуальность исследования.

Таким образом, **объектом** настоящей работы является игровой текст как лингвокреативный феномен. **Предмет** исследования – особенности читательской рецепции игрового текста, представленного в художественном творчестве С. Д. Кржижановского, писателя-экспрессиониста, чей идиостиль имеет ярко выраженное экспериментальное начало, воплощаемое в фантастическом сюжете и тонкой языковой игре.

Цель исследования – выявление особенностей восприятия игрового текста С.Д. Кржижановского: определение универсальных и индивидуальных стратегий, используемых читателем при его декодировании, преобразовании и интерпретации.

Поставленная цель определила **задачи** исследования:

- 1) проанализировать особенности восприятия текста как вида психической деятельности человека в рамках психолингвистической теории речевой деятельности;
- 2) определить состав экспериментальных процедур, ориентированных на выделение определенных аспектов восприятия текста;
- 3) проанализировать существующие подходы к определению понятия «игровой текст», дать рабочее определение понятия;
- 4) провести серию экспериментов по выявлению аспектов восприятия игрового текста С. Д. Кржижановского;
- 5) определить ведущие стратегии, используемые реципиентами при восприятии игрового текста С. Д. Кржижановского.

Научная новизна исследования заключается в том, что оно вводит в научный обиход новый материал – результаты аспекты восприятия игрового текста еще не были объектом комплексного экспериментального изучения.

Теоретическая значимость исследования состоит в углублении представления о функциях языковой игры в моделировании ментального пространства художественного произведения и обосновании данных,

полученных в ходе экспериментального исследования, – описание типовых и индивидуальных читательских стратегий восприятия игрового текста С. Д. Кржижановского.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования результатов исследования в практике преподавания прикладной психолингвистики, теории текста, экспериментальной лингвистики при изучении аспектов восприятия и интерпретации текста.

Теоретико-методологическую основу исследования составили философские и психологические труды о феномене игры как виде человеческой деятельности (Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, Г. Гадамер, Й. Хейзинга, Л. Витгенштейн, Ю. М. Лотман); психолингвистические исследования процессов восприятия текста (А. А. Леонтьев, Н. И. Жинкин, И. А. Зимняя, А. А. Залевская, А. И. Новиков, В. П. Белянин); концептуальные теории языковой игры и игрового текста (Н. Д. Арутюнова, Б. Ю. Норман, Т. А. Гридина, А. М. Люксембург, Г. Ф. Рахимкулова, В. З. Санников, Л. Ю. Стрельникова)

В соответствии с поставленными целями и задачами были использованы *общетеоретические методы* наблюдения и классификации, количественный и качественный анализ индивидуальных реакций респондентов; в основе экспериментального исследования лежат специальные *психолингвистические методики*: свободный, направленный и цепочечный ассоциативные эксперименты, процедура выделения ключевых слов текста, кластерный анализ, методики прямого толкования слова и дополнения высказывания (заполнение текстовых лакун), авторский метод «контртекста» А. И. Новикова [Новиков, 2003].

Положения, выносимые на защиту:

1. Игровой текст определяется как специфичный тип художественного текста, характеризующийся особой содержательной, структурной и языковой организацией, в котором сюжетообразующим и смыслообразующим началом является языковая игра.

2. Организация экспериментального изучения восприятия игровых текстов Кржижановского должна учитывать факторы, определяющие в совокупности специфику игрового идиостиля и принципы художественного миромоделирования писателя: конструирование фантастической реальности, парадоксально опрокидывающие существующие в сознании человека догмы; особое внимание к заголовку, ориентированному на активизацию механизма вероятностного прогнозирования и актуализацию фоновых знаний реципиента; языковая игра, направленная на углубление ассоциативного наполнения художественного образа и выполняющая смыслообразующую и сюжетообразующую функцию; интертекстуальность и аллюзивность; сюжетно-композиционные приемы, предусматривающие встречную интеллектуальную активность читателя. Все это определяет выбор и адаптацию стимульного материала, а также характер обработки индивидуальных реакций респондентов, полученных в ходе эксперимента.

3. Ведущими стратегиями восприятия игрового текста являются опора на сюжетообразующую и смыслообразующую роль игрового слова и его контекстное окружение; актуализация читательской пресуппозиции при использовании рецептивных стратегий «интертекст», «аллюзия», «ассоциация» - изначально заданных автором игрового текста как условие успешности игровой коммуникации.

4. Применение экспериментальных методик позволило определить зависимость адекватности восприятия и понимания игрового текста от уровня культурно-речевой компетентности реципиента и сформированности лингвокреативных умений, необходимых для интерпретации нестандартного языкового знака.

Апробация работы. Основные положения настоящего исследования были апробированы в виде докладов на Международной конференции «Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива» (ФГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет», Екатеринбург, 22-23 апреля 2016 г.); Всероссийских научных конференциях «Психолингвистика в

образовании и аспекты изучения лингвокреативных способностей» (ФГОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет», Екатеринбург, 10 ноября 2017 г.), «Психолингвистические аспекты исследования речевой деятельности» (ФГОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет», Екатеринбург, 12-13 октября 2018 г.); на Всероссийском семинаре «Психолингвистика в образовании и аспекты изучения лингвокреативных способностей» (ФГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет», Екатеринбург, 3 ноября 2016 г.).

Структура работы. Настоящее исследование состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и источников, приложения.

Во **введении** формулируются цель и задачи исследования, доказывається его актуальность и научная новизна, определяется предмет и объект, выявляются особенности работы, обеспечивающие ее теоретическую и практическую значимость, определяется методологическая база исследования, приводятся положения, которые выносятся на защиту.

В **первой главе** «Психолингвистический подход к анализу восприятия текста. Игровой текст как объект читательской рецепции» представлен анализ теоретического и практического опыта изучения аспектов восприятия текста, а также обзор психолингвистических экспериментальных методик, направленных на изучение процесса читательской рецепции, с целью определения состава комплекса экспериментальных процедур, позволяющих достичь цели исследования. Здесь же дается определение понятия «игровой текст», сформулированное на основе существующих научных подходов - лингвистического, теоретико-литературоведческого, психолингвистического.

Вторая глава «Экспериментальное исследование аспектов восприятия игрового текста С. Д. Кржижановского» представляет собой обоснование выбора в качестве стимульного экспериментального материала произведений С. Д. Кржижановского, а также описание результатов серии

экспериментальных исследований процесса восприятия игрового текста С. Д. Кржижановского.

В заключении подводятся итоги проведенного исследования, обозначаются перспективы дальнейшего развития заявленной проблемы, планируются направления практического применения полученных результатов.

Список использованной литературы и источников включает перечень работ отечественных и зарубежных авторов в количестве 121 наименования.

Приложение содержит результаты эксперимента по заполнению текстовых лакун в игровом тексте С. Д. Кржижановского «Когда рак свистнет».

Основное содержание работы

Проблема восприятия текста является одной из ключевых в психолингвистике, и к настоящему времени накоплен значительный корпус исследований, характеризующий процесс восприятия как речи в целом, так и текста, в частности. Теоретико-экспериментальные работы отечественных ученых [Жинкин, 1998; Леонтьев, 1997; Новиков, 1983; Залевская, 2002; Белянин, 2006] предполагают изучение процессов восприятия, который характеризуется обязательным взаимодействием объективных (специфика стимульного текстового материала) и субъективных факторов (особенности процесса восприятия как вида психической деятельности в целом и его индивидуальное проявление через вербальные реакции реципиентов), обеспечивающих успешность рецептивного процесса.

Психолингвистический подход обуславливает понимание текста как единицы речи, которая представляет собой способ отражения действительности в сознании автора и одновременно является «участником» коммуникативного акта, в ходе которого в сознании реципиента (читателя) происходит конструирование собственного смысла на основе читаемого.

Являясь психическим процессом, восприятие предполагает активность субъекта, многоуровневость процесса психического отражения и

взаимодействие разных форм сенсорно-перцептивных процессов, изначальную предметность и пристрастность содержания индивидуального знания. В психолингвистике процесс восприятия определяется как смысловое восприятие, верхней ступенью которого является понимание, т.е. оперирование смыслами, стоящими за отдельными языковыми единицами. Суть понимания текста отражается в проекции текста - ментальном образовании (образ содержания, концепт текста), продукте процесса смыслового восприятия, в определенной степени приближающегося к авторскому варианту.

Характерные особенности процесса восприятия: дискретность; опора на существующие в сознании реципиента «наглядные представления и схемы» - перевод языковых единиц в единицы смысла реализуется благодаря механизму эквивалентных замен (по Н. И. Жинкину); реализация механизма вероятностного прогнозирования, обусловленного опорой на предшествующий опыт реципиента.

Основной психолингвистический метод изучения процесса восприятия текста – эксперимент, поскольку позволяет сделать доступными для внешнего наблюдения особенности внутреннего психического процесса. Наиболее распространены в психолингвистике проективные методики, предполагающие возможность множественных интерпретаций экспериментальной ситуации, в связи с чем решение, которое принимает испытуемый, определяется его когнитивным стилем и уникальной системой личностных смыслов.

Наиболее эффективными экспериментальными методиками, применительно к проблеме настоящего исследования, являются:

- методики выделения набора ключевых слов и денотатный анализ текста (А. И. Новиков), представляющие собой процедуры смыслового сжатия текста;

- ассоциативные методы, в частности, ассоциативный эксперимент (свободный, направленный, цепочечный), позволяющий работать со словом

«в режиме употребления» (В. П. Белянин) и выявлять как личностные смыслы, так и инвариантные для определенной группы испытуемых;

- методика дополнения (завершения) высказывания, предполагающая восстановление деформированного текста, и авторский вариант данной методики – метод заполнения текстовых лакун, разработанный Т. А. Гридиной в рамках методологии тренингов вербальной креативности и ориентированный на восстановление изъятых из текста окказиональных единиц, созданных с использованием механизмов языковой игры;

- методики классификации языкового материала, в частности, кластерный анализ;

- авторская методика «контртекста» («встречного текста»), предложенная А. И. Новыковым для непосредственного моделирования процесса восприятия в виде, наиболее приближенном к реальному протеканию.

Данные экспериментальные процедуры составляют методологическую базу настоящего исследования аспектов процесса восприятия игрового текста.

Объективным фактором, определяющим процесс восприятия, являются особенности текста, который подлежит читательской рецепции. В современных исследованиях, в соответствии с формулировкой А. М. Люксембурга, игровой текст понимается как текст, *предусматривающий особые, игровые («людические»)*, вслед за определением Й. Хейзинги “*Homo ludens*” – «человек играющий») *взаимоотношения между читателем и автором, читателем и текстом*. Основные признаки игры, в свете философской теории игры (Й. Хейзинга, Г. Гадамер, Л. Витгенштейн), выделяет Н. Д. Арутюнова:

- 1) обособленность – локализация в пространстве и времени;
- 2) выключенность из обыденного течения жизни;
- 3) наличие контрагента;
- 4) протекание в форме чередования игровых действий противников;

5) наличие обязательных правил при выборе игровых действий, определяющих ее развитие;

6) выбор игрового хода в условиях дефицита знания и, как следствие, непредсказуемость ее развития и результата;

7) ситуация борьбы / соперничества, поскольку исход игры связан с победой или поражением сторон;

8) воздействие на эмоциональное состояние игроков [Арутюнова, 2006, с. 14].

Таким образом, текст, задача которого – «игра» с читателем, должен обладать особыми характеристиками: содержательными, структурными, речевыми, «благодаря которым знакомство читателя с текстом эквивалентно разрешению игровой ситуации и связано с разгадкой смоделированных в его художественном пространстве загадок, тайн, ребусов и т.д.» [Люксембург, 2006, с. 5]

Однозначности в определении понятия «игровой текст» нет. Так, в рамках **методологии лингвистики текста** [Доронина, 2000; Храмова, 2015] предполагается узкое толкование игрового текста как текста комического содержания.

В центре внимания лингвистов – игровая нацеленность текстов с комическим содержанием. В данном случае реализация когнитивной игровой стратегии на речевом уровне проявляется как оппозиция «форма содержания vs форма выражения» (тактика «содержательного уровня текста» представляет собой моделирование контраста между сценариями, фреймами; внешнего «поверхностного» «композиционно-синтаксического» - «маскировка» контрастных смысловых отношений под какие-либо другие [Доронина, 2000]).

В этом случае в основе игрового текста лежит языковая игра, которая, согласно определению В. З. Санникова, понимается как языковая шутка, словесная форма комического, обладающая определенностью, смысловой,

грамматической оформленностью и относительной автономностью даже в структуре «большого» текста [Санников, 2002, с. 15 – 16].

При таком подходе объектом лингвистического исследования становятся малоформатные тексты: анекдоты, речевые шутки (С. В. Доронина); эпиграммы, лимерики и пр. (Е. А. Храмова) – поскольку эта единица наиболее удобна для лингвистического анализа (мини-текст в компрессивном виде демонстрирует основные признаки текста: «отдельность, выделенность, формальную и семантическую самодостаточность, тематическую определенность и завершенность» [Кубрякова, 2012]).

С. В. Доронина определяет игровой текст как «функционально завершенное речевое целое, структура которого определяется действием игровой когнитивной стратегии» [Доронина 2000, с. 13], т.е. «моделью ментальной деятельности», цель которой – «создание рекурсивной копии фрагмента действительности и установление между игровой и неигровой моделями мира двойственных ассоциативно-диссоциативных отношений» [Там же, с. 15]).

Однако такой узкий подход не исчерпывает полного представления о феномене «игровой текст». Сам В. Ф. Санников говорит о том, что ориентация только на комический эффект создает трудности для исследователя, когда он изучает произведения «авторов, делающих установку на создание *ирреального, сдвинутого* мира, таких как В. Хлебников, А. Платонов и... *обэриуты*» (курсив наш – Н. А.) [Санников, 2002, с. 15-16]. Это замечание с отсылкой к творчеству модернистов тем примечательно, что собственно «представления о литературном произведении как игровом тексте формировались в эпоху модернизма из совокупности неклассических приемов творчества, демонстрирующих кардинальное новаторство литературы и способствующих эстетическому моделированию новой творческой реальности» [Стрельникова, 2015, с. 108].

В рамках **теоретико-литературной методологии** изучение понятия игровой текст базируется на модернистско-постмодернистских концепциях [Ж.-Ф. Лиотар, 1998; М. Н. Липовецкий, 1997; У. Эко 2005; Ю. М. Лотман, 1989], «выявляющих игровую природу художественных текстов как деконструктивных объектов в их смысловой многозначности и разыгрывании культурных кодов» [Стрельникова, 2018].

Искусство модернизма, в частности, русского, стало свидетелем того, как «хаос стал тотальным свойством реальности» [Лейдерман, 2005, с. 21], восстановление «утраченной гармонии... представлялось возможным только посредством творческой игры» [Стрельникова 2015, с. 107]. «Литературный процесс в эпоху новаторских методов модернизма... наиболее тесно связан с личностью писателя и его индивидуальной творческой системой. Отсюда стремление к созданию нарочито искусственного, остроумно-ироничного, метафоризированного «узорного» языка с претензиями на оригинальность новаторского игрового стиля» [Там же, с. 109].

Постмодернизм, приняв художественные стратегии модернизма, осваивает и «ранее неведомые приемы» (Л. Н. Лейдерман): «цитатное мышление и гипертрофированную интертекстуальность, многостильность, коллаж, пастиш» [Лейдерман, 2005, с. 55]. Игровые элементы становятся неотъемлемой частью литературно-художественных произведений: «игра ради игры разворачивается на уровне принципиально иной трактовки структуры произведения, обусловленной семиотическим содержанием» [Стрельникова, 2015, с. 106].

Ростовской *школой игровой поэтики* под руководством А. М. Люксембурга была разработана методология анализа игрового текста, которая разводит определения «игровая поэтика» («система художественных образов, обеспечивающих игровую специфику текста») и «игровая стилистика» (раздел игровой поэтики, предлагающий системный анализ тех ресурсов языка, которые используются автором при создании игрового

текста, - стилистических игровых приемов, используемых на уровне стиля) [Люксембург, 2006; Рахимкулова, 2006].

А. М. Люксембург определяет специфичные структурные свойства игрового текста: амбивалентность, недостоверность повествования, интертекстуальность, лабиринтизм, калейдоскопичность, театрализация (см. об этом в [Люксембург, 2006: с. 21-23]). Формальные свойства игрового текста, в частности, языковую игру как главный принцип игрового стиля выделяет Г. Ф. Рахимкулова. Она утверждает, что установку игрового текста на игру с читателем реализуют игровые ресурсы языка: каламбуры; внедрение в текст редких, архаичных, малоизвестных слов, провоцирующих лексикографический поиск и затемняющих смысл высказывания; конструирование искусственных, вымышленных языков; аллюзии; создание окказиональных неологизмов, участвующих в игре слов; фонетические игры; манипуляции со знаками препинания; синестезия; специфическое использование синтаксических конструкций) (см. об этом в [Рахимкулова, 2003, с. 262 – 264]).

В теории школы игровой поэтики одним из основных аспектов игрового текста определяется его уподобление «игровому лабиринту», создатели подобных текстов «рассчитывают на принципиально иной тип эстетической установки читателя, чем создатели традиционной прозы» [Люксембург, 1999]. Идеальный читатель игрового текста – интеллеktуал, добровольно забирающийся «в его структурный, лингвистический и аллюзивный лабиринт», задача которого – «понять его внутреннее устройство, освоить систему соединяющих его ходов, уловить заложенную в нем сеть взаимосвязей» [Там же], причем «восприятие специфики смонтированной автором конструкции» значительно легче, чем «ориентация в пределах пронизывающего... мотивно-аллюзивного поля, которое предполагает наличие у читателя достаточно глубоких, фундаментальных и всесторонних познаний» [Там же].

Психолингвистический подход к изучению игрового текста представлен исследованиями, проводимыми в рамках нового теоретического направления «Лингвистика креатива», инициированного Т. А. Гридиной. В отличие от формального подхода в исследованиях Г. Ф. Рахимкуловой [Рахимкулова, 2003; 2006], определяющего языковую игру главной лингвистической составляющей игрового стиля, Т. А. Гридина акцентирует внимание на том, что языковая игра является основным *сущностным* свойством игрового текста [Гридина, 2016, 2017, 2018].

Результаты многолетнего изучения [Гридина, 1996; 2012 а; 2012 б; 2013; 2016] позволили Т. А. Гридиной утверждать, что языковая игра представляет собой «одновременно и когнитивный, и лингвокультурный, и эстетический феномен, функциональная сущность которого не исчерпывается... сферой комического воздействия и... не вписывается в рамки расхожего определения “игра слов”» [Гридина, 2013, с. 7]. Таким образом, языковая игра представляет собой «особую форму лингвокреативного мышления, которая основана на ассоциативных механизмах и проявляет способность говорящих к намеренному использованию нестандартного языкового кода в разных ситуациях речевой деятельности. Код языковой игры моделируется и «считывается» при осознании говорящими возможности многомерной (многовекторной) интерпретации ассоциативного потенциала разных видов вербальных знаков» [Там же, с. 3 – 4].

Такой подход к феномену языковой игры определяет ее как основное сущностное свойство игрового текста: «игровой текст – это текст, в котором языковая игра является сюжетообразующим и смыслообразующим началом, основным кодом трансляции авторской идеи и требует дешифровки» [Гридина 2018: 273].

Изъятие из такого текста игровых языковых элементов невозможно: «Игремы¹ (единицы языковой игры), транслирующие авторскую идею, из такого текста неустранимы, без них он рассыпается, “самоаннигилируется”» [Гридина 2016: 238].

В связи с этим можно утверждать, что возникающие в процессе восприятия «игровые взаимоотношения» *читатель – игровой текст – автор* основаны на необходимости переключения ассоциативных стереотипов порождения, употребления и восприятия языковой единицы, «транслирующей авторскую мысль с учетом потенциальных читательских рефлексий над нестандартным содержанием и формой знаков, требующих декодирования *игровых импликатур*» [Гридина 2012 а: 275]. Поэтому успешность игровой коммуникации требует от реципиента-читателя наличия особых лингвокреативных умений.

Таким образом, указанные выше подходы к описанию феномена игрового текста представляют собой акцентирование той или иной его «особенности»: своеобразия миромоделирования и содержательных характеристик; специфику игровой структуры; формальные (стилистические) характеристики. Для нашего исследования принципиальным является психолингвистический подход, который рассматривает текст в качестве «участника» коммуникативного акта в аспекте восприятия его читателем.

Игровой текст мы будем понимать как специфичный тип художественного текста, характеризующийся особой содержательной, структурной и языковой организацией, в котором сюжетообразующим и смыслообразующим началом является языковая игра.

В качестве материала для проведения экспериментального исследования аспектов восприятия игрового текста, были выбраны произведения писателя-экспрессиониста С. Д. Кржижановского (1887 – 1950), который определял собственный творческий метод как

¹ Термин *игрема (игровая трансформа)* принадлежит Т. А. Гридиной и используется «для обозначения словесной единицы как продукта языковой игры» [Гридина, 2014, с. 45] (см. об этом [Гридина, 1996]). В ряде других исследований используются термины «людема» (от лат. *ludus* – ‘игра’), «креатема» [Купина, 2012; Устинова, 2015; 2017].

«экспериментальный реализм». Практически не публиковавшийся при жизни, С. Д. Кржижановский не был широко известен читателям. Его первая книга, сборник «Сказки для вундеркиндов» была опубликована только в 1989 году. К настоящему времени вышло первое шеститомное собрание сочинений С. Д. Кржижановского, подготовленное исследователем его творчества В. Г. Перельмутером.

«“Странная” проза писателя сразу покорила читателей и заинтересовала ученых-филологов как в России и за рубежом» (В. Перельмутер), и сегодня уже существует ряд исследований, посвященных отдельным аспектам творчества С. Д. Кржижановского (философско-эстетическая концепция его произведений, их жанровое своеобразие; языковая игра и словотворчество как основная особенность идиостиля писателя). Для нашего исследования наиболее значимыми являются такие научные работы, для которых актуально комплексное «рассмотрение творческого наследия С. Д. Кржижановского с точки зрения феномена игры» [Клецкина, 2007, с. 5], где текст писателя трактуется как *игровой* [Клецкина, 2007; Химич, 2012; Гридина, 2012 а, 2013, 2014 б, 2016, 2017, 2018; Кубасов, 2010, 2012].

Являясь игровыми по своей сути, тексты С. Д. Кржижановского имеют сложную структурно-смысловую организацию и нацелены на готовность читателя понимать стратегии и коды языковой игры, активно используемые автором. При организации экспериментального изучения процесса восприятия текстов Кржижановского учитывались их некоторые особенности, определяющие в совокупности специфику игрового идиостиля и принципы художественного миромоделирования писателя:

- конструирование фантастической реальности, парадоксально опрокидывающей существующие в сознании человека догмы;
- особое внимание к заголовку («заглавию»), ориентированному на актуализацию читательской пресуппозиции;

- языковая игра, направленная на углубление ассоциативного наполнения художественного образа и выполняющая смыслообразующую и сюжетообразующую функцию;

- интертекстуальность и аллюзивность текстов С. Д. Кржижановского, проявляющие себя на разных уровнях текста и представленные как эксплицитно, так и имплицитно, неявно, в расчете на чуткого читателя, способного «распознать» авторские интенции;

- сюжетно-композиционные приемы, предусматривающие встречную интеллектуальную активность читателя.

Главная цель серии экспериментов, описанных во второй главе научно-квалификационной работы, состояла в определении ведущих стратегий, используемых реципиентами при восприятии нестандартного языкового знака, каким является игровой текст С. Д. Кржижановского.

Результаты экспериментального исследования с использованием в качестве основной методики заполнения текстовых лакун в тексте С. Д. Кржижановского «Когда рак свистнет» показали, что адекватность восприятия реципиентом игрового текста определяется уровнем сформированности его лингвокреативной компетенции. В экспериментальных условиях испытуемым необходимо было восстановить пропущенные окказиональные слова, транслирующие авторскую технику игры: 32 слова (словоформы), которые предлагалось воспроизвести, образовав новые слова от исходных *авось*, *небось* или *как-нибудь* (ключевые игремы-мотиваторы *авоси*, *небоси*, *какнибудь* являются сюжетообразующими – в этих названиях враждующих племен обыгрывается значение частиц *авось*, *небось* и неопределенного наречия *как-нибудь* как трансляция и сюжетная актуализация пассивного отношения к жизни).

Таким образом, участникам эксперимента нужно было либо «реконструировать» словообразовательные окказионализмы, либо представить вариативное новообразование. При этом ведущей стратегией восприятия являлась опора на сюжетообразующую роль игрового слова и

контекстное окружение – лексическое и грамматическое – изъятой словоформы. Результаты эксперимента по заполнению текстовых лакун представлены на рисунке.

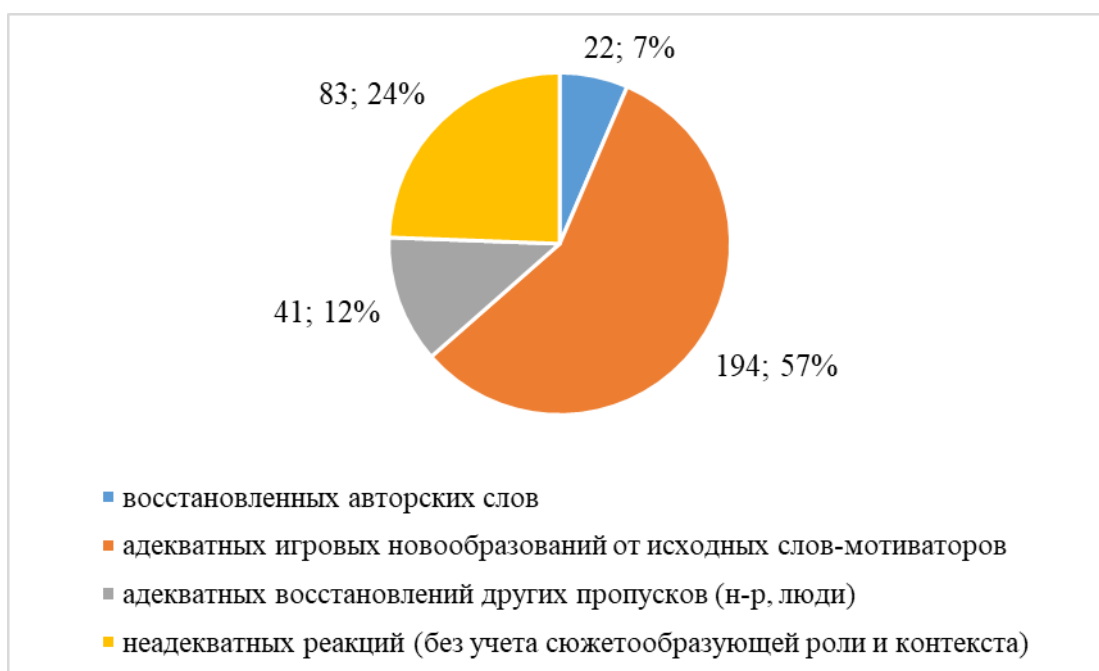


Рис. Результаты эксперимента по заполнению текстовых лакун в рассказе С. Д. Кржижановского «Когда рак свистнет»

Удачность и оригинальность инноваций, восстановленных испытуемыми, определяется степенью понимания авторского замысла и уровнем культурно-речевой компетенции испытуемых, однако результаты эксперимента демонстрируют поверхностный уровень восприятия предложенного текста, ориентацию респондентов на сюжет, а не на глубинное содержание произведения. Недостаточность фоновых знаний, которая была выявлена на ориентировочном этапе с помощью методики прямого толкования слова и направленного ассоциативного эксперимента, стала причиной инертности отдельных участников эксперимента и отторжения текста, что проявилось в формальном заполнении текстовых лакун и значительном количестве неадекватных реакций.

Результаты исследования на основе экспериментальных методик выделения ключевых слов текста и кластерного анализа (стимульный

материал – фрагменты рассказа С. Д. Кржижановского «Грайи»), показали зависимость адекватности выполнения экспериментального задания от ориентации реципиентов на фоновые знания и их культурно-речевой компетентности. Недостаточный культурный фон стал причиной поверхностного восприятия стимульного текста, неготовности испытуемых выявить даже не скрытые смыслы интеллектуальной прозы Кржижановского, а то, что задано прецедентным сюжетом. Основной рецептивной стратегией, используемой респондентами в данном эксперименте, являлась сосредоточенность на формальных, содержательных компонентах текста.

Метод «контртекста» (А. И. Новиков) решает задачу экспериментального моделирования процесса восприятия в виде, приближенном к реальному протеканию. Наиболее эффективными стратегиями, которые использовали реципиенты при пофрагментном, в соответствии с инструкцией, восприятии текста, являются «интертекст», «аллюзия», «ассоциация» - читательские реакции, на которые изначально рассчитывает создатель игрового текста.

Однако специфичность текста (нарушение линейности повествования, аллюзивность, языковая игра), предложенного в качестве стимула, - рассказ С. Д. Кржижановского «Мухослон» - вызвала и реакции неприятия, отторжения, предполагающие проявление механизма защиты от информации, сохранявшиеся при восприятии последующих фрагментов текстов и отказе сформулировать общую идею текста. Примеры таких реакций (курсивом даны реакции с сохранением орфографии испытуемого, в скобках указано название реакций в соответствии с терминологией автора методики А. И. Новикова): единичные во «встречном тексте» реципиента, типа *Нууунееееееет. Слишком приторно для меня* (прямое отрицание, оценка) или цепочка реакций на последовательные фрагменты текста *Неприятные ощущения* (мнение) → *Бессмыслица* (оценка) → *Чересчур бессмысленно и преувеличено. Неуместное сравнение, нелогично* (оценка) ...

→ *Чушь* (оценка) → *Нет мыслей. Просто неинтересно читать. И растет немотивированное (!) раздражение* (оценка, мнение);

Но даже такие реакции прямого отрицания свидетельствуют об активной роли реципиента при создании «контртекста» (встречного текста) и намечают пути изучения аспектов восприятия игрового текста с использованием данной экспериментальной методики (в частности, степень включенности в игровую текстовую ситуацию и особенности действия механизма «защиты» от воздействия игрового текста на сознание читателя). В целом результаты эксперимента показывают наибольшую продуктивность стратегий поэтапного следования за автором в рефлексии над ключевым игровым словом, что приводит к пониманию смысловой наполненности художественного образа, созданного с применением техник языковой игры.

Заключение

Цель проведенного исследования состояла в изучении особенностей восприятия игрового текста, в частности, определение типовых и индивидуальных стратегий, которые используют читатели при декодировании художественного произведения, его интерпретации и понимания авторского замысла. Под игровым понимается специфичный тип художественного текста, характеризующийся особой содержательной, структурной и языковой организацией, в котором сюжетообразующим и смыслообразующим началом является языковая игра.

Основной психолингвистический метод изучения процесса восприятия текста – эксперимент, поскольку позволяет сделать доступными для внешнего наблюдения особенности внутреннего психического процесса. Наиболее распространены в психолингвистике проективные методики, предполагающие возможность множественных интерпретаций экспериментальной ситуации, в связи с чем решение, которое принимает испытуемый, определяется его когнитивным стилем и уникальной системой личностных смыслов. Именно методики, позволяющие смоделировать

ассоциативные проекции игрового текста в сознании реципиента, составляют экспериментальную методологическую базу настоящего исследования.

При проведении серий психолингвистических экспериментов объектом читательской рецепции были выбраны тексты С. Д. Кржижановского, имеющие сложную структурно-смысловую организацию и нацеленные на готовность читателя понимать стратегии и коды языковой игры, активно используемые автором. Особенности, определяющие в совокупности специфику игрового идиостиля и принципы художественного моделирования ментального пространства текстов писателя, учитывались при подготовке, проведении комплексов экспериментальных процедур и обработке полученных результатов.

Так, анализ полученного от испытуемых вербального материала показал, что адекватность восприятия реципиентом игрового текста определяется уровнем сформированности его лингвокреативной и культурной компетенции. В экспериментальных условиях необходимости восстановления (подуцирования) изъятых из текста окказиональных слов, транслирующих авторскую технику игры, ведущей стратегией восприятия являлась опора на сюжетобразующую роль игрового слова и контекстное окружение изъятой словоформы. Недостаточность фоновых знаний, невысокий уровень культурно-речевой компетентности респондентов является причиной пассивности отдельных участников эксперимента и отторжения текста, поверхностного восприятия стимульного текста, неготовность испытуемых скрытые смыслы интеллектуальной прозы Кржижановского. Основной рецептивной стратегией, используемой респондентами, является сосредоточенность на формальных, содержательных компонентах текста.

Наиболее эффективной в условиях проведенного экспериментального исследования оказалась методика «контртекста» (встречного текста), которая не только решает задачу экспериментального моделирования процесса восприятия в виде, приближенном к его реальному протеканию, но является

процедурой активизации читательской рецепции. Активность восприятия проявляется в том числе и в реакциях отрицания непривычного текста, свидетельствующих о включении механизма защиты от «неудобной» информации, сохранявшегося при восприятии как отдельных фрагментов, так и целого текста, что проявлялось в отказе сформулировать его общую идею. Типовые при восприятии игрового текста стратегии («интертекст», «аллюзия», «ассоциация») позволяют делать выводы об их продуктивности в коммуникативной триаде «автор – игровой текст – читатель».

Предложенный комплекс экспериментальных психолингвистических процедур позволяет не только выявить аспекты восприятия игрового текста, но определить направления практической деятельности по оптимизации восприятия и понимания информации, предъявленной в нестандартном языковом знаке, в процессе обучения текстовой деятельности. В качестве одного из перспективных направлений практического использования результатов исследования является разработка специализированных учебных курсов по формированию коммуникативных умений, опирающихся на адекватность восприятия текстовой информации.

Основные положения и результаты научно-квалификационной работы (диссертации) отражены в следующих публикациях автора:

1. Абрамова, Н. С. «Встречный текст» реципиента: экспериментальные методы изучения аспектов восприятия игрового текста / Н. С. Абрамова // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности : ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т» ; Материалы Международной научной конференции «Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива» 22-23 апреля 2016 ; гл. ред. Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 2016. – № 14. – С. 6 – 17.

2. Абрамова, Н. С. Кластерный анализ как метод диагностики культурно-речевой компетентности реципиента художественного текста / Н. С. Абрамова // Психолингвистические аспекты изучения речевой

деятельности : Труды Уральского психолингвистического общества : Урал.
гос. пед. ун-т, Урал. психолингвист. об-во, Каф. общ. языкознания и рус. яз. ;
глав. ред. Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 2019. - № 17. – С. 5 – 15.