

К.О. ЦЫПЛЯКОВА

*(Уральский федеральный университет им. первого Президента России
Б.Н. Ельцина, г. Екатеринбург, Россия)*

УДК 81'38
ББК Ш105.551.5

ТИПОЛОГИЯ ФАКТОВ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ПЕРИОДИЧЕСКОЙ ПУБЛИЦИСТИКЕ XX ВЕКА

Аннотация: В статье осуществляется анализ фактов языковой игры в СМИ XX века. Материал в периодической публицистике трех периодов (1900-1920, 1930-1950 и 1960-1980) сопоставляется по параметрам выделения частного конструктивного принципа, основы ассоциации и операционального механизма, лежащих в основе ЯИ.

Ключевые слова: языковая игра, конструктивный принцип, операциональный механизм, ассоциативный контекст, публицистика XX века.

Неисчерпаемый творческий потенциал языковой игры (далее – ЯИ) обуславливает интерес исследователя языка к основным процессам ее развития, особенностям функционирования в тексте и, что самое главное, к динамике отношений «человек-язык». И наиболее показательно и продуктивно в этом смысле обращение к языковому материалу другой эпохи, в частности к корпусу текстов XX века.

В качестве источника материала были выбраны тексты периодической публицистики, получившей в прошлое столетие мощное развитие и служившей, с переменным успехом, настоящей «кузницей» живого, яркого, игрового слова. В состав анализируемых источников входят «Литературная газета», «Новый мир», и «Красная Новь», выпущенных в период с 1900-го по 1980 г. В основе лингвистической обработки игрового материала – концепция Т.А. Гридиной, обуславливающая классифицирование фактов ЯИ с точки зрения выделения частного конструктивного принципа, основы ассоциации и операционального механизма, лежащих в их основе [Гридина 1996].

В рамках XX века выделяются следующие периоды: ЯИ начала века 1900-1920-е гг., 1930-50-е гг., и 1960-е – начало 80-х годов. Данная периодизация была условно намечена с опорой на социально-исторические изменения этого времени, которые существенно влияли на специфику развития культуры, искусства и языка: 1900-1920-е годы – предреволюционное и революционное время, 1930-1950-е – сталинский период, 1960-1980-е годы – «оттепель» и период застоя. Игровой материал также послужил обоснованием для такого разделения, поскольку его анализ демонстрирует типологическую однородность реализации игровых стратегий в тот или иной период.

Рассмотрение игровых фактов с опорой на вышеизложенную периодизацию позволяет сформулировать рабочую гипотезу: ЯИ XX века активно взаимодействует с языковыми шаблонами столетия, но в разные периоды советской государственности (в зависимости от строгости и силы режима) ЯИ то опирается на стереотипную структуру, «подпытывается» ею, то резко отвергает, разрушает ее.

За количество игровых фактов, работа с которыми позволяет делать выводы о лингвокреативной специфике ЯИ того или иного периода, принимается, в среднем, 80-100 случаев. В публицистических текстах периодики XX века 1900-20-х годов было выявлено и проанализировано 74 факта ЯИ, а в материалах 1930-1950-х годов, несмотря на то, что объем просмотренного материала соразмерен с объемом изученных текстов других эпох, – всего 42 факта, что можно трактовать как один из «опознавательных» знаков эпохи. В свою очередь, в текстах периодики XX века 60-80-х годов выявлено 115 фактов ЯИ. Такое значительное количество можно связать с тем, что в изучаемых изданиях 1960-1980 годов появляются специальные разделы, рубрики, даже целые странички, на которых авторы могли свободно и беспрепятственно шутить, экспериментировать с языком, «играть». Так, например, в 1960-е годы в «Литературной газете» по субботам «открывался» «Литературный музей» – юмористический отдел, которому выделялся «подвал» на одной из предпоследних полос или даже целая полоса (если газета была приурочена к знаменательной дате).

Первый пункт сравнительного анализа игрового материала разных периодов XX столетия – это особенности ассоциативного контекста слова. Создание фактов ЯИ, связанных с ассоциативным контекстом восприятия узуального слова/выражения, мотивированного в игровом ключе, в текстах 1900-20-х годов характеризуется высокой частотностью и продуктивностью – 66 случаев (87,9%), в то время как ассоциативный контекст конструирования нового слова представлен 8 (12,1%) случаями ЯИ.

В 1930-1950-е годы, из 42 выявленных игровых фактов, 26 (62%) образованы с помощью ассоциативного контекста восприятия узуального слова/выражения, а 16 (38%) – с помощью ассоциативного контекста конструирования нового слова. В 1960-1980-е годы из 115 фактов ЯИ 89 – узуальные (73%) и 26 (27%) – окказиональные. Такое распределение свидетельствует о постепенном, но уверенном отступлении от норм языка на его «жестких» уровнях. Более свободное, отношение к языку, позволяет авторам обновлять продуктивные, но уже наскучившие словообразовательные модели, делая корневой элемент неожиданным или парадоксальным. Не всегда находя в языковом про-

странстве желаемое «деятельное», «громкое» игровое слово, или контекст, в котором бы привычное заиграло, авторы XX века тратят свои творческие усилия на создание новинки, среди которых: *благодаря* (в знач. «счастливый финал произведения»), *носология* («в знач. «тиражирование образа «носа» в литературе»), *мухоморный* (в знач. «неудачный, портящий впечатление»), *смехотвор* (в знач. «шут, низкопробный юморист»).

Следующий этап анализа игровых фактов связан с определением наиболее продуктивных частных конструктивных принципов, среди которых (по Т.А. Гридиной) ассоциативное наложение, интеграция, отождествление, имитация, провокация и выводимость.

В текстах XX века во все три периода творческая активность конструктивных принципов распределяется равномерно. Постепенно возрастает продуктивность ассоциативной интеграции (особенный всплеск в середине XX века), с помощью которой создаются, вопервых, стандартные игровые случаи, форма и семантика которых объясняется знакомыми словообразовательными моделями, например: *В магазине цветов, помню, мужчина застенчиво просил продавщицу: «Дайте мне вот тех цветов, как их? Кажется, ахинеи и гладиолухи...»* [Литературная газета, 1960, № 29] – 1) замещение одного из сегментов звуковой оболочки слова *гладиолусы* корневым элементом псевдомотиватора – *олух*, 2) игровая идентификация паронимов: *орхидея* и *ахинея*, моделирующая эффект смысловой координации ассоциантов; при этом полученные трансформы не изменяют денотативной отнесенности слов-прототипов (они осмысляются как названия цветов), их шуточный колорит являются приглашением к непринужденному, неформальному общению с читателем.

Принцип-лидер ассоциативной провокации (32 факта – 6 – 55) равно как и принцип ассоциативного наложения (29 фактов – 11 – 19) всегда обладают высокой результативностью, но с точки зрения приемов, которые ложились в их основу, они претерпевают заметные качественные изменения. Так, в начале XX века встречались игровые случаи, связанные с созданием новых метафорических конструктов или расширением уже устойчивых, с развитием переносных смыслов, моделирование которых в большей степени зависит даже не от уровня владения языком или не от фоновых лингвокультурных знаний, а от индивидуальной способности понимать, что «бывают странные сближения», например: *Написан он хмурым языком, словно автор, когда писал его, сильно на жену сердился...* [Красная новь, 1925, №6] – ситуативное употребление (в «литературном» контексте) слова *хмурый* предполагает расширение его значения; «*Звездный цвет*», *лучший из*

четырёх рассказов, сюжетом напомним читателю лермонтовскую «Белу», оклеенную обоями современного рисунка [Красная новь, 1925, № 8] – нестандартное метафорическое употребление причастия оклеенный (обоями современного рисунка) по отношению к литературному произведению.

Что касается игровых фактов середины и конца века, созданных с помощью ассоциативного наложения, то их специфика выдает обращенность авторов XX века к творческим возможностям самого языка: обыгрывание многозначности и омонимии, игра с внутренней формой, парадоксальная подмена лексического состава фразеологизмов, логический парадокс, переключение семантического и грамматического прогнозов употребления слов и т.д. Типичные примеры: *Константина Федина и Константина Паустовского на пикнике не видно, так как они удалились в «далекие годы» и переживают там «первые радости»* [Литературная газета, 1946, №19] – контекстуальная конкретизация прецедентных феноменов – название романа «Первые радости» К.А. Федины и книги «Далекие годы» К.Г. Паустовского – вызывает эффект двусмысленности восприятия, моделирует литературный каламбур; *«Наконец, в пятом часу к нему пришла дама, которую он так долго ждал. А он уже и не знал, что делать».* – *Надо было даму оставить, а снести вала с десяткой* [Литературная газета, 1975, №1] – неожиданное переключение ситуативного семантического прогноза употребления слова в высказывании: дама как «третья по старшинству игральная карта с изображением женщины», а не как «о женщине (обычно с оттенком почтительности)» [ССРЛЯ 1991: т. 4, 35].

Оставшиеся три конструктивных принципа обладают примерно одинаковой игровой валентностью. Так принцип ассоциативного отождествления (4 факта – 5 – 14) и ассоциативной выводимости (5 фактов – 3 – 2) также делают основной упор на ситуативное обыгрывание внутренней форму слова и обращение к этимологически родственным словам, практически игнорируя возможности развития окказиональной образности, например: *...возможно большим количеством знаков препинания (о них и взаправду все время «препинаешься» читая Карпова)* [Красная новь, 1925, № 9] – обыгрывание этимологически родственных слов, связь которых затемнилась для современных критику носителей языка; *Когда мы говорим о столбовой дороге, она некоторыми товарищами мыслится в виде дороги, где стоят писатели в виде «столбов»: таких столбов у нас в этой столбовой дороге нет* [Литературная газета, 1930, № 50] – игровое развенчивание, буквализация метафоры *столбовая дорога* – «главный, центральный, генеральный путь» [Ушаков: т. 4, 528], из которой как из этимологически

родственного слова ассоциативно выводится буквальное значение слова *столб* – «бревно или толстый брус, вкопанный в землю стоймя» [Там же: 527].

Отдельно нужно сказать о принципе ассоциативной имитации, на счету которого образование 9 – 2 – 9 случаев ЯИ. Авторы XX века обращают внимание не только на грамматические ошибки своих оппонентов, но нередко они предпринимает более серьезные кампании, например, высмеивают стилистические несовершенства критикуемых. В силу этого имитационная игра требует больших текстовых площадей, характеризуется мощной эмоциональной насыщенностью – создатели ЯИ не проявляют особой терпимости и снисходительности к своим подопечным. Особенно ярко все это проявляется в жанре литературной пародии, «где эффект комического воздействия достигается при осознании «рассогласованности» имитируемой формы и содержания, ассоциативного наложения планов восприятия текста пародии и текста, выступающего в качестве объекта пародирования» [Гридина 2012: 164], например: *Мы помним чудные мгновенья, / Мы знаем силу красоты. / Мы ценим нежные виденья. / Мы рвем и нюхаем цветы. / От Порт-Артура до Можая / Мы собираем васильки, / Мы наших милых провожаем / От Енисея и Оки. / Мы так, мы сяк, мы то, мы это, / Мы не немы, нет мы – умы, / Мы молодые, мы поэты, / Мы мысли, мышцы... / Все на «мы»!* [Литературная газета, 1945, №49] – пародийное воспроизведение особенностей соцреалистической поэтики («мы» – коллективный лирический герой), комический эффект которого усилен аллюзией к «глубоко индивидуалистичному» стихотворению «Я помню чудное мгновенье» А.С. Пушкина.

Особенности функционирования зон ассоциативности знака выступают следующим пунктом анализа. Игровые факты **1900-1920-х годов** иллюстрируют победу контекстуальной зоны ассоциативности знака, но уже **в середине века** намечается тенденция к развитию междусловной зоны ассоциативности, которая окончательно оформляется **к 1960-1980-м годам**. Наиболее продуктивная основа ассоциации – соотношение семантического речевого прогноза и актуального смысла слова, с привлечением намеренной модификации устойчивых словосочетаний, например: – *Муж сегодня накинулся на меня, что я изменяю ему с первым встречным... Хороший первый, когда он попался мне на встречу девятым!* [Сатирикон, 1910, № 2] – прогнозируемое восприятие слова *первый* в качестве компонента устойчивой коммуникативной структуры *первый встречный в значении* «случайный, какой попал, какой угодно» [Ушаков: т. 3, 90], находится в отношениях несоответствия с актуальным в данном контексте основным значением – *пер-*

вый (числительное порядковое к *один* [Ушаков: т. 3, 90]), что и вызывает комический эффект.

Выделяются также ассоциация на основе тождества корня и частного тождества значений (...*да много-плоскостными (и все же довольно плоскими) и спиральными умственными выкрутасами И. Лежнева* [Новый мир, 1925, № 2]) и ассоциация по противопоставленности содержания слов при различии их формы (*А вот центральные места оперы стали ее «узкими» местами...* [Литературная газета, 1930, № 2]).

Данное соотношение позволяет говорить о том, что ЯИ в журнальной публицистике XX века в равной степени зависит от ситуативных факторов речевого контекста, и от личного опыта и уровня лингвистической компетенции игроков.

С точки зрения операциональных механизмов, лежащих в основе игровых фактов, ЯИ в журнальной публицистике начала и середины XX века тяготеет к механизму употребления слова (лексическая актуализация) – 38 фактов из 74 и 21 из 42 соответственно. С одной стороны, для расшифровки такой игры читателю не нужно быть очень активным – в игровых текстах актуализируются известные переносные значения слов, даже закрепленные в словаре. С другой стороны, эта знакомая образность по-своему требовательна и интересна: чтобы получить удовольствие от игры, воспринимающее сознание должно как бы подключиться к авторскому – разглядеть игру, которую он замаскирует в стандартный образ: *В другой стороне идет распространенная игра в классы и в классики. Молодые литераторы в классики играют куда более охотно, чем в классы, хотя последние для них были бы гораздо полезней.* [Литературная газета, 1946, №19] – интерпретационная неоднозначность восприятия слов в высказываниях; в первом предложении *классы и классики* понимаются одинаково – «детская игра, прыжки по расчерченным на земле клеткам» [Ушаков: т. 1, 1365], ассоциативный контекст второго предложения, в свою очередь, моделирует отношения смыслового ситуативного контраста: в нем *игра* иронично осмысливается как модель поведения, и тогда *игра молодых литераторов в классики* – это их высокое самомнение, как у «крупных писателей, музыкантов, художников, ученых, имеющих общепризнанное значение» [Ушаков: т. 1, 1366], а *в классы* – профессиональный совет не забывать про «уроки» (устар.), в которые им бы не помешало поиграть.

К 1960-1980-м годам особенно продуктивными становятся механизмы формально-семантического варьирования и обуславливают создание 47 из 115-ти случаев ЯИ. Чаще всего игра, построенная по

этим механизмам, отличается принципиальной новизной, в ней чувствуется активное авторское начало, желание удивить, что выражается в эксплуатации свойств асимметрии словесного знака, изменению объема его значения, переосмыслению возможностей его контекстного функционирования (изменение его исходной частеречной принадлежности, особенностей синтагматической сочетаемости и т.п.): **Надорвался, передвигая границы приличия** [Литературная газета, 1975, № 4] – использование составной части устойчивого сочетания *границы приличия*, ее ситуативная конкретизация – *граница* в контексте осмысливается как «линия раздела между двумя владениями, областями», а не как «предел, конец; допустимая норма» [ССРЛЯ 1991: т. 3, 313].

Механизм порождения нового слова повторяет особенности развития принципа ассоциативной интеграции – продуктивность его значительно повышается: *Девушки – вооруженцы. Они снаряжают самолеты бомбовым грузом. Вооруженщины* [Литературная газета, 1965, №65] – объединение языковых единиц – *вооруженцы* и *женщины* – в одну – *вооруженщины* – на основе их равноправного участия в формировании звуковой оболочки и значения гибрида.

Важно отметить использование авторами в каждый конкретный период творческого потенциала разного рода аллюзий и прецедентных высказываний в качестве довольно продуктивной и понятной игровой стратегии. Это заставляет поставить вопрос о необходимости введения такой дополнительной характеристики игрового материала как аллюзивный принцип ЯИ.

В широком смысле аллюзивный принцип ЯИ «базируется на интерпретации некоего общеизвестного, культурно значимого прецедента, выступающего прототипическим объектом для новой ассоциативной обработки» [Гридина 2012: 102]. При этом отмечается, что сам прецедент является лишь стимулом ЯИ, символика которого подвергается актуализации, переосмыслению, разрушению в соответствии со стратегией ЯИ и индивидуально авторской интенцией.

Игровой материал XX века с точки зрения реализации аллюзивного принципа в разные периоды представляет собой довольно пеструю и неоднозначную картину. Так, например, 1900-1920-е годы лишены интересных в этом отношении игровых фактов, а в 1930-50-ые более активное обращение происходит к творческому потенциалу прецедентных текстов, при чем, в основном, в имитативном, пародийном ключе, например: **Чем же занят славный директор энского театра тов. Сизифов в ночь перед торжеством** [Литературная газета, 1945, №49]; **Но на этом море отчего-то не белеет парус...** [Литературная газета, 1946, №19].

Наряду с прецедентными текстами, очень заметна игровая обработка прецедентных высказываний. Игра с фразеологизмами как бы выявляет аномалию на фоне нормы, позволяет говорящему погрузиться в экспериментальное поле игры, раскрепостить свой творческий потенциал. Социальная ситуация уже позволяла говорить о том, что «дозволенное» (привычное, стандартизованное в жизни и в языке, в частности) далеко не исчерпывает всех возможностей. Соответственно, в игровой практике появляется «тенденция сопротивления канону» (в данном случае, воплощенному в виде устойчивых сочетаний, штампов, канцелярских фразочек, и, во многом, в идеологических лозунгах и слоганах), например: *В этом году Министерство финансов сделало самые невинные ухищрения с бюджетом... – Неужели? До сих пор оно делало винные; – Хорошо нынче живет русскому мужику! – А что? – Раньше и хлеба не было, а теперь вермишелью уже несколько лет его кормят, законодательной!* [Новый мир, 1925, №12].

Говоря о реализации аллюзивного принципа в 1960-1980-е годы, нужно отметить частотное использование ассоциативного потенциала имени собственного в ключе ономастической игры, к сфере которой приписываются «все случаи деавтоматизации восприятия онама как универсальной маркирующей номинатемы, введение онама в условно-реальное ассоциативное поле функционирования» [Гридина 2012: 134], например: *директор книжно-бакалейной лавки Феропонтий Колбасяк* [Литературная газета, 1960, № 4]; *артистка Сабантуева* [Литературная газета, 1960, № 13]; *генерал бундесвера фон ПифПафен* [Литературная газета, 1969, № 60].

Подводя краткий итог, отметим явную динамику в развитии ЯИ от 1900-1920 до 1960-1980-х годов. Игровые факты постепенно становятся все более самостоятельными, обретая способность или освобождаться от контекста, концентрируясь в малых жанровых формах, или наоборот, «забирать» на себя весь текст, становясь его стилевой доминантой. Смело переосмысляя не только семантический, но и словообразовательный, фоносемантический, грамматический потенциал слова, ЯИ выходит на качественно новый уровень нетривиальной, экспериментальной обработки языка, борется со штампами и стереотипами речи.

ЛИТЕРАТУРА

- Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург, 1996.
Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте. – Екатеринбург, 2012.

СПРАВОЧНАЯ ЛИТЕРАТУРА

- ССРЛЯ – Словарь современного русского литературного языка: В 20 т./

АН СССР. Ин-т рус. Яз.; Гл. ред. К.С. Горбачевич. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Рус.яз., 1991.

Ушаков – Толковый словарь русского языка: В 4 т./ Под ред. Д.Н. Ушакова. – М.: Гос. ин-т «Сов. энцикл.»; ОГИЗ; Гос. изд-во иностр. и нац. слов., 1935-1940.

© Цыплякова К.О., 2014