

ІГРОВИЙ МЕХАНІЗМ ТВОРЕННЯ ІГРОВОГО АБСУРДУ В ПОСТМОДЕРНІСТСЬКОМУ ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ

Обґрунтовано поняття ігрового абсурду, визначено його ключові ознаки крізь призму міждисциплінарного та лінгвістичного підходів у рамках постмодерністської поетики. Особливу увагу приділено встановленню термінопоняття *мовна гра*, виявленню функцій мовної гри, що слугують одним із ключових механізмів творення ігрового абсурду в англomовному постмодерністському художньому тексті.

Ключові слова: *ігровий механізм, ігровий абсурд, мовна гра, постмодерністський художній текст.*

Обосновано понятие игрового абсурда, определены его основные характеристики сквозь призму междисциплинарного и лингвистического подходов в рамках постмодернистской поэтики. Особое внимание уделено обоснованию терминопонятия *языковая игра*, выявлению ее функций, которые служат одним из ключевых механизмов создания игрового абсурда в постмодернистском художественном тексте.

Ключевые слова: *игровой абсурд, игровой механизм, языковая игра, постмодернистский художественный текст.*

The article highlights the notion of game absurd, defining its basic characteristics through the prism interdisciplinary and linguistic approaches in the frame of postmodern poetics. Special attention is drawn to the characteristic features of the phenomenon of *language game* in modern linguistics, as well as to defining its functions which serve as a game mechanism of creating game absurd in postmodern literary text. At the time of society development when more and more events in the recent history pushes on thought of the absurdity of what is happening around, there increased the scientific interest in the study of the phenomenon of the absurd game from linguistic point of view, particularly in the plane of linguistic poetics. Scientists consider the absurdity of today as an important attribute that permeates in all aspects of society postmodern era - from politics and religion to art and sport. In addition, the spread of absurdity is associated with emergence of new type of consciousness - destructive, which manifests itself in a crisis construction of social reality. Initially the absurd was seen as philosophical category, or as a religious category, only later as a literary phenomenon. In linguistics absurd was denoted by term such as: artistic absurdity. However, the game absurd as the linguistic phenomenon has not been object of systematic and complex study of the writings of both domestic and foreign scholars. Interpretation of the absurd game within cultural studies as a kind of "practice in intellectual flexibility" gives comprehensive answers about the nature of language and its key mechanisms.

Key words: *game absurd, a game mechanism, language game, postmodern literary text.*

Постановка проблеми у загальному вигляді, її актуальність та зв'язок з науковими завданнями. В час розвитку суспільства, коли все нові й нові події в сучасній історії наштовхують на думку про абсурдність всього, що відбувається навколо, не може не викликати підвищеного наукового інтересу вивчення явища ігрового абсурду з лінгвістичного погляду, зокрема у площині лінгвопоетики.

Вчені розглядають абсурд як важливий атрибут сьогодення, що пронизує всі сфери життя суспільства епохи постмодерну (О.А. Бабелюк) – від політики і релігії до мистецтва і спорту [4]. Крім того, з поширенням абсурду пов'язують появу нового типу свідомості – деструктивного (Т.А. Васильєва), яке проявляє себе у кризовому конструюванні соціальної реальності (В.В. Шведченко).

Спочатку абсурд розглядався як філософська категорія (А. Камю, С. Керкегор), або як категорія релігійна (Августин, Квінт), лише згодом – як літературне явище, властиве тільки певній епосі (Ермон Востін, Норберт Леннартц).

У лінгвістиці абсурд позначався такими термінами, як: художній абсурд (М. Есслін, І. Нассан, О. Чернорицька, О. Д. Буреніна, Е. В. Ключев), мовний абсурд (Ю. Д. Априєян, Н. Д. Арутюнова, Т. В. Булігіна, А. Д. Шмельов, І. М. Кобозєва, В. І. Карасік, В. Ю. Новікова, О. В. Кравченко), лінгвістичний абсурд (А. С. Кравец, М. С. Гревцев), комічний абсурд (С. В. Івлєва, Л. В. Карасєв, А. Д. Шмельов), нонсенс (Е. В. Падучєва, В. Овчинников, Е. А. Шкурська, Н. В. Малащук-Вишневіська) і вивчався в різних аспектах: комунікативно-прагматичному (Е. В. Падучєва, А. Н. Смолина, Г. М. Сучкова, Н. Н. Шанина), психолінгвістичному (Н. С. Гамалєй, О. Л. Гвоздева), лінгво-культурологічному (Н. Н. Лукьянова, Ф. Успенський, Н. Фатєєва) та когнітивно-дискурсивному (адискурсивні висловлювання В. Г. Борботько, С. В. Гусаренко).

Однак ігровий абсурд як мовне явище ще не був об'єктом системного, комплексного вивчення ні в працях вітчизняних, ні зарубіжних учених. Тракткування ігрового абсурду в рамках культурології як своєрідного "вправління в інтелектуальній гнучкості" [14, с. 15] не дає вичерпних відповідей щодо його мовної природи та ключових механізмів творення загалом і в постмодерністському художньому тексті зокрема, а тому залишається однією з актуальних проблем сучасних мовознавчих студій.

Актуальність наукової розвідки визначається її спрямованістю на системне вивчення лінгвістичного феномену ігрового абсурду, визначення мовної гри як основного механізму його творення в постмодерністському художньому тексті.

Метою статті є дослідження ігрового механізму творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті та виявлення різних засобів мовної гри як основних засобів творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті.

Зазначена мета передбачає виконання таких **завдань**:

- обґрунтувати термін “ігровий абсурд” у рамках постмодерністської поетики;
- систематизувати різні підходи до визначення поняття “мовна гра”;
- визначити функції мовної гри як основу творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті;
- виявити засоби прояву мовної гри як ігрового механізму творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Однією з найбільш відомих і повних класифікацій абсурду в сучасній гуманітарній науці вважають типологію абсурду, запропоновану В. І. Карасиком у колективній монографії “Інша ментальність” [14], де типи абсурду виділені за способом переживання (подолання) абсурдної ситуації, серед яких: онтологічний, фідеїстичний, проблемний та ігровий.

Онтологічний абсурд викликаний переживанням втрати сенсу життя, відчуженням особистості від соціуму та світу і проявляється як емоційне неприйняття ворожості універсуму. Цей тип абсурду детально вивчається в філософії екзистенціалізму і знаходить відображення в художній літературі.

Фідеїстичний абсурд пов’язаний із прийняттям особистістю ірраціональності буття та відсутністю віри в принципову пізнаваність світу за допомогою розуму і виявляється як важливий елемент релігійної ідеології. Відображенням сутності фідеїстичного абсурду слугує тертулліанівське “Credo quia absurdum est” (“Вірю, бо абсурдно”).

Проблемний абсурд пов’язаний з усвідомленням неможливості вирішення того чи іншого питання в рамках заданої формальної теорії. Цей тип абсурду поширений у логіко-математичних міркуваннях і дослідженнях. Яскравим прикладом проблемного абсурду є докази від протилежного.

Ігровий абсурд - своєрідний виклик здоровому глузду, що розглядається як спосіб боротьби з окостенілістю істини [14, с. 15].

Виходячи з розуміння того, що мовна гра в усі часи приваблювала своєю нестандартністю, можливістю проведення своєрідного “лінгвістичного експерименту”, висловлюємо припущення, що в основу ігрового абсурду як лінгвістичного явища покладений принцип мовної гри, яка є ключовим механізмом його творення в постмодерністському художньому тексті. Проте спочатку зупинимось детальніше на феномені мовної гри, розглянувши його крізь призму як міждисциплінарного, так і лінгвістичного підходів.

Протягом значного періоду свого становлення мовна гра розглядалася у різних аспектах: філософському, психологічному, літературознавчому і, нарешті, лінгвістичному. Проте досі не існує єдиного однозначного визначення цього складного поняття.

У всі часи поети грали зі словом. Але якщо в ХІХ столітті тексти будувалися за принципом парадоксу, не порушуючи при цьому граматичних форм і структурних компонентів речення (Едвард Лір, Льюїс Керролл, Козьма Прутков та ін.), то на початку ХХ століття гра зі словом породила філософію зауму (Велемир Хлебніков, Ігор Северянин, Олексій Кручених, Даниїл Хармс) і мову абсурду.

Що ж стосується власне терміна “мовна гра”, то він з’явився лише в першій половині ХХ століття й був запроваджений у теорію мови й лінгвофілософію австрійським ученим Л. Вітгенштайном, який розглядав усю вербальну діяльність людини (та частково й невербальну, ремісничо-продуктивну) як сукупність мовленнєвих ігор. Він дійшов висновку, що не існує єдиних ознак гри: суперництво, перемога і поразка, спритність та успіх, розвага – кожна з цих ознак притаманна лише певній групі ігор, проте жодна з них не об’єднує всі види ігор [7, с.87].

Сьогодні у психології (М.І. Д’яченка, С.Л. Рубінштейна), культурології (Й. Гейзинги та ін.) та філософії (Р.Р. Іл’ясова та ін.) гру визначають як творчу діяльність, направлену на перетворення та відображення дійсності, для якої характерні умовність, емоційність, розважальна, навчальна, соціальна і комунікативна спрямованість, зумовленість ігрового простору і часу та наявність естетичного потенціалу.

У філософії культури гру завжди пов’язували зі світосприйняттям людини, станом її душі, мотивацією вчинків та самосвідомістю. Невипадково проблема інтерпретації феномену ігри завжди займала одне з чільних місць у світовій художній літературі. Зокрема, гру вважали певною моделлю світогляду в літературі бароко та романтизму. У ХХ столітті гра була нерозривно пов’язана з творчістю представників зовсім різних літературних напрямків: Г. Гессе, С. Беккета, Е. де Філіппо, І. Кальвіно, М. Фріша, О. Гріна, К. Абе, Х. Л. Борхеса, Х. Кортасара, Г. Г. Маркеса, К. Льюїса, Е. Іонеско та багатьох інших.

Осмилення генетичних, онтологічних зв'язків гри і мистецтва, гри та літератури спостерігається з часів зародження філософської думки (Геракліт, Платон, Арістотель, стоїки), заглиблюється у новоєвропейську філософію (І. Кант, Ф. Шлегель), активно вивчається у ХХ ст. (М. Бахтін, Ю. Лотман) та викликає неабиякий інтерес у вчених різного наукового спрямування, передовсім у літературознавців (М. Енштейн, О. Махов, І. Скоропанова).

У літературознавстві гра визначається як “вид непродуктивної діяльності, де мотив лежить не її в результаті, а в самому процесі” [17, с.65]. Наведена дефініція не є вичерпною, адже її не можна застосувати до таких ігор, як наприклад, футбол чи хокей. Мовна гра як вид гри, також не підходить під наведене вище визначення гри, бо хороший жарт – це продукт, що має таку ж естетичну цінність, як будь-який інший витвір мистецтва. Проте, як було вже зазначено, й на сьогоднішній день поняття “мовна гра” не має однозначного тлумачення.

І хоча мовна гра й визначається як різновид непродуктивної діяльності, що має мотив, який полягає в самому процесі гри, однак навряд чи можна вважати мовну гру формою чи різновидом непродуктивної діяльності, оскільки в її результаті виникають жарти, каламбури, парадокси тощо, які сприяють досягненню певного семантичного та прагматичного ефекту висловлення.

Традиційна лінгвістика звернула увагу на явище мовної гри, яке не вкладається в статичні рамки мовної системи. У зв'язку з цим у рамках системно-статичного опису мови мовна гра кваліфікувалася як аномальний відступ від фіксованих стійких станів системи норм мови. “Мовна гра проявляється в навмисному порушенні норм загальнолітературної мови ... Це явище не може бути проаналізоване в рамках мовної системи” [2, с.93- 94].

У цьому зв'язку було здійснено класифікацію різних засобів мовної гри, серед яких: авторські okazіоналізми (Г. Вокальчук, С. Єрмоленко, Є.Карпіловська, Н. Клименко, М. Кочерган, К. Ленець, Д. Мазурик, О.Тараненко); каламбури (А. П. Коваль, Т. В. Зайковская, В. Н. Вакуров); паронімія (В. С. Ващенко, В. О. Вишнякова, Н. А. Янко-Гриницкая, А. И. Аникин, В. П. Григорьев); паронимазія (В. Л. Воронцова, Н. П. Колесников). Мовну гру вивчали як елемент повсякденної розмовної мови (Е. А. Земська), на матеріалі текстів публіцистики (В. Н. Вакуров) та літературної мови (К. С. Горбачевич).

Здобуті результати довели, що тією чи іншою мірою ігровий момент пронизує всі аспекти мовної дійсності. Обмеженість сфери використання мовної гри зумовлює специфічність її функцій. Стверджується, що основне і єдине завдання мовної гри полягає в посиленні художнього впливу, але тільки в тому випадку, “якщо відхилення від норми мотивовано художнім задумом твору, сприяє соціальній чи іншій характеристиці персонажа, передає колорит епохи” [8, с.56].

Теорія мовної гри Л. Вітгенштайна знаходить свій подальший розвиток, з одного боку, в модальній семантиці й епістемології, а з іншого – у філософії постмодернізму. Відомий французький філософ-постмодерніст та теоретик літератури ХХ століття Ж.-Ф. Ліотар дав інше тлумачення цього поняття. У його працях термін “мовна гра” позначає різноманітність спільностей значень, незліченні й несумірні окремі системи, в яких наводяться значення й правила для їх циркуляції. Для Ж.-Ф. Ліотара важливо підкреслити, що в мовних іграх правила гри не містять у собі безумовної істинності, а ґрунтуються на домовленостях і приймаються учасниками гри.

Характерно, що постструктуралістські і постмодерністські практики, відштовхуючись від хайдегерівського розуміння гри між змістом і матеріалом мистецтва, звертають увагу на гру в художньому тексті, асоціативні ігри інтертекстуальних та вербальних полів тощо, зводячи гру в статус свідомої стратегії, що робить актуальним вивчення феномену мовної гри в царині постмодерністської поетики. Зокрема, зроблено класифікацію ігрових прийомів у творах письменників-постмодерністів (М. А. Бакина, Т. Д. Брайнина, В. Н. Виноградова, К. С. Горбачевич, В. П. Григорьев).

Наукові результати. Суть ігрового абсурду, за В.І. Карасиком, полягає у прагненні критично переглянути положення раціонального погляду на світ, углядіти кордони раціонального пізнання. Мовну гру теж визначають як “свідоме маніпулювання мовою, побудоване на незвичайності” (порушення орфографії, фігурні вірші, яскраві та оригінальні метафори, метонімія, перифраза і т.д.) [14, с. 376]. Тому проблема визначення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті загалом та з'ясування механізмів його творення зокрема криються, на наш погляд, у визначенні мовної гри як ключового механізму його творення.

Під *ігровим абсурдом* ми розуміємо *навмисне* ненормативне використання семантичних, синтаксичних та прагматичних ресурсів мови [14] в постмодерністському художньому тексті.

Онтологіямовної гри тісно пов'язана з інформативною порожнечою мови, що містить даний феномен. Ця концепція бачення мовної гри як явища, що володіє суто зовнішньою цінністю, будується на ідеях, висловлених Р.О. Якобсоном, про те, що гра, яка базується на неоднозначності полягає не в тому, щоб висловити будь-який з смислів, а в тому, щоб звернути увагу на гру цих смислів; тобто повідомлення звернено саме на себе [25] і не несе ніякої додаткової концептуальної інформації.

У процесі мовної гри слово не набуває нового значення. Той, хто говорить, намагається звернути увагу слухача на зовнішню і внутрішню форму, на системні й семантичні зв'язки даної мовної одиниці, а також на відношення, які існують між цими реаліями. “Гра слів семантично не збагачує вислів, але лише смішить зіткненням далеких, несполучених один з одним понять” [12, с.206]. Людина вдається до мовної гри в тих випадках, коли свідомо чи несвідомо вона не прагне передати інформацію, а відчуває бажання випробувати самій і викликати в реципієнта почуття естетичного задоволення від самої форми мови.

Мовна гра має подвійну спрямованість: “це певний тип мовної поведінки мовців, заснований на навмисному (свідомому, продуманому) порушенні системних відношень мови, тобто на деструкції мовної норми з метою створення неканонічних мовних форм і структур, які набувають у результаті цієї деструкції експресивне значення і здатність викликати у слухача/ читача естетичний і, в цілому, стилістичний ефект” [11, с. 657].

У мовній грі слово частково втрачає свою знакову сутність і стає для суб'єкта не більше ніж річчю, яка вже більше не обмежує його, а повністю належить йому і підкоряється його волі (пор: “творчість є роботою над словом, вже не як знаком тільки, а як над річчю, що володіє власним конструкцією, елементи якої переобліковуються і перегруповуються в кожному новому висловлюванні ... і сенс тут береться як річ, як матеріал будівництва, як одна з ланок конструкції” [6, с. 109]).

Мовна гра багатофункціональна. Зазвичай виділяють такі функції мовної гри: 1) мовотворча: “Мовна гра – один із шляхів збагачення мови” [21, с. 26]; 2) прагнення розважити себе і співрозмовника, а також прагнення до самоствердження; 3) маскувальна: “Жарт дозволяє “замаскувати” повідомлення і завдяки цьому виразити ті смисли, які (з різних причин) знаходяться під забороною” [21, с. 27]. Крім того, мовна гра виконує оцінну функцію, на яку вказують, частково, Л. П. Амірі, С. В. Ільєсова, В. І. Шаховський, і пов'язану з нею маніпулятивну функцію. Однак ми солідаризуємося з думкою тих дослідників, які вважають найважливішою функцією мовної гри – комічну.

Класифікуючи мовну гру як ключовий механізм творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому тексті виділяємо засоби її реалізації на всіх мовних рівнях (від фонографічного до текстового/ наративного).

Висновки. Підсумовуючи різні визначення поняття “ігровий абсурд”, можемо констатувати, що основним механізмом творення ігрового абсурду в постмодерністському художньому творі виступає мовна гра, яка має на меті навмисно, свідомо порушити системні відношення мови та створити неканонічні мовні структури для створення комічного ефекту. Творення ігрового абсурду механізмом мовної гри виявляється у конструюванні фонетичних, словотворчих, лексико-стилістичних, текстоутворюючих мовностилістичних засобів.

Список літератури

1. *Аксенова О.* Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта (Лексика и грамматика в стихах Александра Левина) / О. Аксенова [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.levin.rinet.ru/ABOUT/Aksenova3.html>.
2. *Бакина М.А.* Словообразование / М.А. Бакина // Языковые процессы современной русской художественной литературы. – М. : Наука, 1977б. – С. 78–128.
3. *Бочарова Т.* Имя политика как объект языковой игры / Т. Бочарова // Политическое поведение и политические коммуникации: Психологические, социологические и филологические аспекты: тезисы и тексты докл. науч.-практ. конф. – СПб.; Красноярск; Иркутск, 1994. – С. 25.
4. *Бурьяк А.* Абсурдизм как глобальная угроза [Электронный ресурс] / А. Бурьяк – Режим доступа : http://absurdism.narod.ru/ABS_0010.html.
5. *Васильева Т.А.* Антиномии деструктивного сознания / Т.А. Васильева // автореф. дис. . канд. филос. наук / Т.А. Васильева. Пермь, 2004. – 23 с.
6. *Винокур Г.О.* Избранные работы по русскому языку / Г.О. Винокур – М. : Учпедгиз, 1959. – 429 с.
7. *Витгенштейн Л. С.* Философские исследования / Л. С. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. – М., 1985. – Вып. 16. Лингвистическая грамматика. – С. 79–97.
8. *Горбачевич К.С.* Нормы ударения и современная поэзия / К.С. Горбачевич // Русская речь. – 1972. – № 3. – С. 50–58.
9. *Гридина Т. А.* Языковая игра как лингвокреативная деятельность / Т. А. Гридина // Язык. Система. Личность. Языковая игра как лингвокреативная деятельность. Формирование языковой личности в онтогенезе. – Екатеринбург, 2002. – С. 26–27.

10. *Гридина Т. А.* Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Изд-во Уральского гос. педагог. ун-та, 1996. – 225 с.
11. *Данилевская Н.В.* Языковая игра в газетном тексте: для автора или читателя? / Н.В. Данилевская // Мова і культура: (Науковий журнал). Киев: Видавничий Дім Дмитра Бураго, 2009. – Вып. 12. – Т. I (126). – С. 231–237.
12. *Земская Е.А.* Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, О.Н.Ермакова – М.: Наука, 1983. – 214с.
13. *Ильясова С. В.* Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы / С. В. Ильясова, Л. П. Амири. – М. : Флинта, 2009. – 296 с.
14. Иная ментальность / В.И. Карасик, О.Г. Прохвачева, Я.В. Зубкова, Э.В. Грабарова. – М. : Гнозис, 2005. – 352 с.
15. Культура русской речи: энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева и др. – М., 2003. – 840 с.
16. *Лисоченко Л. В.* Языковая игра на газетной полосе (в свете металингвистики и теории коммуникации) / Л. В. Лисоченко, О. В. Лисоченко // Эстетика и поэтика языкового творчества: межвуз. сб. науч. тр. – Таганрог : Изд-во Таганрогского гос. пед. ин-та, 2000. – С. 128–140 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://teneta.rinet.ru/rus>.
17. Литературная энциклопедия: в 11 т. / П. И. Лебедев-Полянский, А. В.Луначарский, И. М Нусинов, Переверзев В. Ф., Скрыпник И. А. – М., 1929–1939.
18. *Норман Б. Ю.* Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. – М. : Флинта; Наука, 2006. – 344 с.
19. Русская разговорная речь / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова. – М. : Наука, 1983. – 277 с.
20. *Рыжков М. С.* Людемы интернет-дискурса / М. С. Рыжков // Лингвистика: Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2009. – № 6 (2). – С. 338–345.
21. *Санников В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
22. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М. Н. Кожинной. – М. : Флинта ; Наука, 2006. – 696 с.
23. *Шаховский В. И.* Лингвистическая теория эмоций / В.И. Шаховский. – М. : Гнозис, 2008. – 414 с.
24. *Шведченко В.В.* Художественные смыслы и кризисное конструирование социальной реальности (социально-философский анализ бытия художественного текста) Текст. : автореф. дис. канд. филос. Наук / В.В. Шведченко. – Владивосток, 2000. – 17 с.
25. *Якобсон Р.О.* Лингвистика и поэтика / Р.О. Якобсон // Структурализм «за» и «против». – М. : Наука, 1979. – С. 54–62.