

УДК 811.161.1

Попов С. Л.

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СВЕТЕ КОНЦЕПЦИЙ Й. ХЕЙЗИНГИ И Л. ВИТГЕНШТЕЙНА (НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО ЯЗЫКА)

Статья посвящена исследованию соотношения понятий языковой игры и игры как идеи, основополагающих для всех сфер человеческой деятельности, включая языковую. Такое сравнение позволяет прийти к более глубокому пониманию происходящих в языке изменений.

Ключевые слова: игра, языковая игра, человеческая деятельность, языковая эволюция.

Попов С. Л. Мовна гра в світлі концепцій Й. Хьойзинги та Л. Вітгенштейна (на матеріалі російської мови). – Стаття. Статтю присвячено дослідженню співвідношення понять мовної гри та гри як ідеї, що є основоположними для всіх сфер людської діяльності, включаючи мовну. Таке порівняння дозволяє досягти поглибленого розуміння змін, що відбуваються в мові.

Ключові слова: гра, мовна гра, людська діяльність, мовна еволюція.

Popov S. L. Language game in the light of J. Huizinga and L. Wittgenstein's conceptions (based on the Russian language). – Article.

The article is devoted to studies in the field of distinguishing the language game and a game as an idea, crucial to all spheres of human activity, including the language. Such comparison allows to approach better understanding of the changes, taking place in the language.

Key words: game, language game, human activity, language evolution.

Начиная с трудов А. Гвоздева и В. Виноградова языковая игра как весьма распространенное речевое явление постоянно интересует лингвистов (подробный обзор посвященной языковой игре литературы см. в монографии [4, с. 10–119] – С. П.).

Языковая игра представляет собой намеренное, лингвистически экспериментальное, призванное создать комический эффект, доставляющее удовольствие адресанту и, как предполагается адресантом, адресату, демонстрирующее мягкость языковой системы, но совершаемое по определенным правилам отклонение от языковой нормы [8, с. 13, 26, 32–36; 5, с. 5–6, 7–10]. Исследующие языковую игру лингвисты не могут не сознавать, что языковая игра является видовой частью родового понятия игры, весьма скрупулезно представленного известным историком и культурологом Й. Хейзингой в работе 1938 г. «Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры» [9]. Лингвистам, несомненно, известно, что понятие языковой игры в середине XX века активно использовал не менее именитый ученый Л. Витгенштейн – философ, в основном занимавшийся философией языка, во втором своем по степени известности труде (изданном через два года после его смерти, в 1953 г.) «Философские исследования» [1]. При обосновании своего понимания языковой игры ее исследователи упоминают Й. Хейзингу как историка и культуролога, полагавшего, что игра лежит в основе всего человеческого поведения и всей созданной культуры, и Л. Витгенштейна как философа, заявившего, что всё в языке есть игра. Исследователи языковой игры никак не комментируют корректность мнений Й. Хейзинги и Л. Витгенштейна об игре, но в дальнейших своих описаниях языковой игры на концепции этих мыслителей не опираются. Между тем обращение к данным смежных с лингвистикой антропонаук, в

том числе таких, как философия, история и культурология, является не только важнейшим принципом господствующего в лингвистике антропоцентризма вообще и когнитивной лингвистики в частности (см. об этом в знаменитых лингвистических постулатах А. Кибрика [3, с. 20] – С. П.); такое обращение пребывает в лучших традициях русистики последних десятилетий – если лингвист исследует преломление в языке понятия, важного не только для лингвистики, он справедливо считает своим долгом продемонстрировать содержание этого понятия во всех нелингвистических сферах, ведь, как известно (особенно хорошо – компаративистам), сравнение с подобным иным – лучший способ познания своего.

Целью настоящей статьи является восполняющее указанный лингвогносеологический пробел рассмотрение сложившегося лингвистического понятия языковой игры в сравнении с пониманием игры в концепциях Й. Хейзинги и Л. Витгенштейна, что позволяет увидеть более глубокие проявления игры в языке и таким образом прийти к более глубокому пониманию происходящих в языке изменений.

Для Й. Хейзинги, историка и культуролога, органичным было ограничение игрового материала исследования историческими рамками созданной человечеством культуры, однако, обладая глубокой научной наблюдательностью, он в самом начале своего труда исходит из признания дочеловечности и, следовательно, докультурности игры. Глава первая его книги «Характер и значение игры как явления культуры» начинается с остроумной констатации этого факта: «Игра старше культуры, ибо понятие культуры, сколь неудовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть» [9, с. 22]. Затем

ученый, отдав долг критике в адрес фрагментарных трактовок игры психологами и биологами (игра как высвобождение избыточной жизненной силы, как подражание, как разрядка, как тренировка, как обучение сдержанности, как имитация, избавляющая от опасных влечений, как удовлетворение желаний, невыполнимых в действительности, и т. п.) [9, с. 23–24], обосновывает свой историко-культурологический подход к определению игры: «Обратив свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, но в культуре, мы вправе подойти к понятию игры там, где биология и психология его не затрагивают. Игра в культуре предстанет тогда как некая данность, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель» [9, с. 26]. Здесь ключевой для концепции автора является идея о том, что игра не просто предшествует культуре, т. е., по сути, досталась человеку от его животного состояния «по наследству», – игра пронизывает культуру как суть последней, что уже само по себе заставляет предположить, что, как часть культуры, игрой пронизан и язык.

Й. Хейзинга тщательно отбирает существенные признаки игры и приходит к следующему обобщению: «Суммируя, мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознается как *ненастоящая*, не связанная с обыденной жизнью и, тем не менее, могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою инакость по отношению к обычному миру своеобразной одеждой и обликом» [9, с. 39]. Применительно к языку как существенной части созданной и создаваемой человеком культуры (от тщательно анализируемых автором в аспекте игорности остальных проявлений культуры мы вынужденно в настоящей статье абстрагируемся) это определение означает то, что, не ссылаясь на Й. Хейзингу, констатируют лингвисты – исследователи языковой игры (см. выше), а именно: свободу, ненастоящность как отход от обыденных норм, функционирование по определенным правилам, способность увлекать, коррелирующую с доставлением удовольствия, пространственно-временную закрытость как стилистическую ограниченность и соответствующую ей закрытость социальную. То есть Й. Хейзинга уже к 1938 г. обнародовал признаки игры, которые лишь затем постепенно «открывали» лингвисты. Как видим, нидерландский уче-

ный не включил в признаки игры упоминаемые лингвистами комизм и экспериментальность. Это обусловлено тем, что игровое отклонение от нормы в языке всегда комично и экспериментально, в то время как в игре в целом комизм и экспериментальность проявляются далеко не всегда: неязыковая игра может быть несмешной и повторяемой после состоявшегося когда-то экспериментально по своей сути ее создания.

«Игровая функция, – продолжает Й. Хейзинга, – в тех ее высших формах, что мы здесь рассматриваем, может быть сразу же сведена в основном к двум аспектам, в которых она себя проявляет. Игра – это борьба *за что-то* или показ, представление *этого «что-то»*. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра *представляет* борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других» [9, с. 39]. Понятно, что «борьба за что-то» предполагает выигравшего, чего в описываемых лингвистами языковых играх быть не может, а «показ, представление этого «что-то» в этих играх, безусловно, присутствует.

Для лингвистов предложенный Й. Хейзингой подход является ценным, поскольку язык, в первую очередь, как система коммуникации и хранения знаний, стихийно созданная человеком в ходе гносеологической в частности и когнитивной в целом эволюции, как замечено нами выше, является частью культуры. Не случайно и сам Й. Хейзинга не обходит стороной вопрос об игровой сущности языка: «Наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою. Возьмем язык, это первейшее и высшее орудие, которое человек формирует, чтобы иметь возможность сообщать, обучать, править. Язык, посредством которого человек различает, определяет, устанавливает, короче говоря, именует, то есть возвышает вещи до сферы духа. Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество всё снова и снова творит свое выражение бытия, второй, вымышленный мир рядом с миром природы» [9, с. 27]. Нетрудно убедиться в том, что упомянутое ученым «именование» есть синоним *номинации*, и концептуально важным является то, что сам процесс такой языковой номинации Й. Хейзинга считает игровым по своей сути «творением вымышленного мира рядом с миром природы», которое он называет «игрой слов», употребляя это частое сегодня словосочетание, конечно, в универсальном, а не в распространенном в наши дни узком смысле остроловия. Такое универсальное понимание игры в языке, безусловно, логично, поскольку в явлении номинации присутствуют все приведен-

ные Й. Хёйзингой и «открытые» впоследствии лингвистами признаки игры. Так, в именовании предметов носители языка свободны, поскольку называют предметы без оглядки на то, как назван этот предмет не только в соседнем государстве, но и в относительно недалеко расположенной местности; отходят от нормы называть этот предмет местоимением «это», указывая на этот предмет пальцем; делают это с удовольствием первооткрывателя новой коммуникативной возможности; делают это по правилам разных уровней языка; отдают себе отчет в том, что это новшество поначалу будет узואльно ограниченным, и потому ценят носителей языка, это новшество подхвативших, создавая с ними, таким образом, поначалу некую закрытую группу.

Сказанное выше позволяет понять, что до лингвистов игра в языке была осмыслена историком и культурологом Й. Хёйзингой, и осмыслена глубже, чем это делают лингвисты, из чего не следует, что, исследуя языковую игру, лингвисты не должны стремиться к такой глубине осмысления.

Что касается концепции Л. Витгенштейна, то она, как известно, представляет собой своеобразный переход от одной крайности к другой: от идеализации математически логичной части языка с резкой констатацией бессмысленности нелогичной части языка в «Логико-философском трактате» (первом программном произведении автора) до признания философской необходимости прояснять нелогичности языка, которое можно видеть в «Философских исследованиях» (втором программном произведении автора, изданном посмертно), где, собственно, и применяется понятие языковой игры.

К сожалению, в «Философских исследованиях», называя «языковыми играми» действия всех языковых механизмов, Л. Витгенштейн не толкует понятие языковой игры, пользуется им как всем известным простейшим понятием. Однако взгляд на языковые явления, называемые философом «языковыми играми», позволяет пролить свет на причины применения Л. Витгенштейном такого термина.

Так, по убеждению ученого, «весь процесс употребления слов в языке <...> можно представить в качестве одной из тех игр, с помощью которых дети овладевают родным языком. Я буду называть эти игры «языковыми играми»...» [1, с. 83]. Упомянутые философом игры детей, помогающие им овладеть родным языком, прокомментированы автором выше. Говоря о том, что «общая концепция значения слова затемняет функционирование языка, делая невозможным ясное видение», автор пишет: «Туман рассеивается, если изучать явления языка в примитивных формах его употребления, где четко прослеживается значение слов и то, как они функционируют в языке» [1, с. 82]. «Такие

примитивные формы языка использует ребенок, когда учится говорить, – продолжает Л. Витгенштейн. – Обучение языку в таком случае состоит не в объяснении, а в тренировке. <...> Важная часть речевой тренировки будет тогда состоять в том, что обучающий указывает на предметы, привлекая к ним внимание ребенка и произнося при этом некоторое слово, например слово «плита», с одновременным указанием на эту форму. <...> Можно сказать, что это указательное обучение словам повторяет ассоциативную связь между словом и предметом» [1, с. 82].

Теперь становится понятным, что в данном случае Л. Витгенштейн называет языковой игрой тот же случайный по своей сути процесс первичной номинации, который считает игрой в языке и Й. Хёйзинга (остальные применения Л. Витгенштейном термина «языковые игры» исходят из этого произвольно-случайного понимания номинации). Нам не удалось выяснить, был ли Л. Витгенштейн знаком с текстом упомянутой книги Й. Хёйзинги (впервые увидевшей свет на голландском языке в 1938 г., то есть за 13 лет до смерти Л. Витгенштейна, который с 1929 г. жил и работал в Великобритании, в том числе с 1939 г. был профессором в Кембридже). Скорее всего, нет, поскольку Л. Витгенштейн не только не ссылается на книгу Й. Хёйзинги, но и применяет суждение, свидетельствующее о самостоятельности «изобретения» философом такого термина. Во фразе «Я буду называть эти игры «языковыми играми» имеется презумпция «Не знаю (не хочу знать, неважно), что об этом думают другие».

Как можно убедиться (см. выше), понимания номинации как игры у Й. Хёйзинги и Л. Витгенштейна идентичны, в то время как современные исследователи языковой игры – лингвисты к такому выводу не приходят. Судя по всему, так происходит потому, что проявления языковой игры эти ученые рассматривают только в синхронии, хотя в своих суждениях они оказываются весьма близки к полному диахроническому пониманию языковой игры.

Так, Б. Норман приходит к диахронической по своей сути мысли, что «через языковую игру, через нарушение правил пробивает себе дорогу, постепенно «легализуясь», мощная внутриязыковая тенденция» [5, с. 165].

В. Санников среди функций языковой игры выделяет функцию «языкотворческую»: «найденное в акте индивидуального творчества нередко закрепляется в языке как новый, более яркий (и экономный!) способ выражения мысли» [8, с. 26]. «Языковая игра, – констатирует В. Санников, – один из путей обогащения языка. Имеется много явлений, которые можно квалифицировать как игру, переставшую быть игрой. Ср. «формульные выражения» – сравнения (*злой, как собака*), метафоры

(*свежий ветер, железная воля*), генитивные конструкции (*реки крови*), сочинительные конструкции (*золото, а не человек*) и т. д., которые стали уже общезыковыми. Долго не осознавалось (и не полностью осознается до сих пор), что языковая игра, может быть, бессознательно, преследует не только сиюминутные интересы (заинтриговать, заставить слушать); она призвана выполнять и другую цель – развивать мышление и язык. Полностью освоено мышлением то, что освоено языком. Мысль, для которой язык нашел краткое и четкое выражение, становится достоянием народа и народного мышления, и это мышление может подниматься на следующую, высшую ступень. Язык закрепляет достижения мышления» [8, с. 26–27].

Очевидно, что до признания игровым самого процесса номинации указанным исследователям не хватило совсем немного. Предпримем попытку продвинуться в этом направлении, исходя из логики, предложенной Й. Хёйзингой и Л. Витгенштейном, и обращая внимание на наиболее известные вехи эволюции русского языка на всех его ярусах.

Представленная как игра номинация – процесс лексический. Но на уровне лексики возможно выявление и других игровых закономерностей. Например, близкий к номинации процесс переноса значения – будь то метонимия или метафора – есть перенос, осуществляемый из-за недостаточности объема человеческой памяти на основании поверхностного восприятия такой возможности [7]. Перенос по находящейся рядом постоянно или регулярно смежности в пространстве или времени при метонимии и перенос по сходству того, что случайно оказалось в зоне восприятия, при метафоре – это два вида игры: при метонимии – очень простой («это всегда или часто находится рядом – назову его так же»), при метафоре – более сложной («это случайно оказалось у меня перед глазами и обнаружило сходство вот по этому признаку вот с этим предметом – назову его так же»). Совершенно очевидно, что переносные значения не закрепляются одновременно для всех носителей языка, переносное значение впервые употребляет какой-то индивид, и об этом замечательно пишет М. Эпштейн (пишет о новом слове, но это высказывание можно отнести и к новому ЛСВ многозначного слова): «Любое новое слово возникает в сознании и речи индивида, а затем уже принимается или отторгается языковым сообществом. Народ как единое целое не может сам ничего написать или произнести, у него нет руки или рта» [10, с. 7]. Такое действие, несомненно, противоречит сложившемуся в языке на текущий момент положению дел, то есть норме, но совершается по правилам разных языковых ярусов. Это действие экспериментально, оно приносит удовлетворение «экспериментатору», может вызвать улыбку у воспринимающих это новшество. Индивид ждет реакции окружающих и сближается

с подхватывающими это новшество, отграничиваясь с ними от остальных.

Именно тот факт, что игра – явление дочеловеческое и, как следствие, докультурное, позволяет заключить, что аналогичные, индивидуальные, впервые нарушающие языковую норму экспериментальные, приносящие удовлетворение творящим индивидам и подхватывающим данное новшество действия, могущие при первом восприятии рассмешить, можно увидеть во всех наблюдающихся в истории русского языка эволюционных изменениях, например, в падении редуцированных, в развитии мягкости согласных, в развитии редукиции, в других фонологических, а также в орфографических изменениях, в унификации типов склонения, в утрате звательного падежа, в утрате склоняемости кратких прилагательных, в изменениях форм глагольного спряжения, в логичном изменении форм синтаксического согласования (см. об этом [6]), в постепенном закреплении порядка слов и всех прочих языковых изменениях. Все эти изначально индивидуальные действия имеют все описанные выше признаки игры.

Нетрудно представить себе играющего с языком индивида, впервые принявшего смягчать согласные перед гласными переднего ряда, и другого, более современного индивида, впервые написавшего слово хлеб не через «ять». Сегодня мы не можем узнать, как это происходило в реальности, какова была реакция окружающих, но результат говорит сам за себя: такое смягчение и такое написание в языке закрепились. И так произошло во всех случаях свершившихся на разных уровнях языка изменений.

Следовательно, во всех этих случаях индивидуальная языковая игра обернулась языковой тенденцией. Это вывод особенно важен в плане полемики с лингвистами, дизъюнктивно противопоставляющими понятия языковой игры и языковой тенденции (см., например, [2]).

Однако не следует преувеличенно полагать, что только игра лежит в основе всех языковых изменений. В основе этих изменений лежит не только доставшаяся человеку от животных предков игра, но и влияние человеческой когниции, в первую очередь, восприятия и основывающейся на его данных логики как строя человеческого мышления (подробнее об этом см. [6, с. 5–105]).

Таким образом, рассмотрение сложившегося лингвистического понятия языковой игры в сравнении с пониманием игры в концепциях Й. Хёйзинги и Л. Витгенштейна обнаруживает понятийную корреляцию языковой игры и игры как части создаваемой человеком культуры, в том числе языка, что позволяет увидеть более глубокие проявления игры в языке и таким образом прийти к более глубокому пониманию происходящих в языке изменений.

Литература

1. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Витгенштейн Л. Философские работы. Часть I. Пер. с нем. / Составитель, вступ. статья, примеч. М. Козловой. Перевод М. Козловой и Ю. Асеева. – М. : Издательство «Гнозис», 1994. – С. 75–319.
2. Градинарова А. Транзитивация русских глаголов по новым моделям: языковая тенденция или игра со словом? / А. Градинарова, Е. Зарецкий // Болгарская русистика. – 2009. – № 3–4. – С. 123–146.
3. Кибрик А. Очерки по общим и прикладным вопросам языкознания (универсальное, типовое и специфичное в языке) / А. Кибрик. – М. : Изд-во МГУ, 1992. – 336 с.
4. Космеда Т. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична іграма (теоретичне осмислення дискурсивної практики) / Т. Космеда, О. Халіман. – Дрогобич : Коло, 2013. – 228 с.
5. Норман Б. Игра на гранях языка / Б. Норман. – Москва : Флинта : Наука, 2006. – 344 с.
6. Попов С. Когнитивные основания эволюции форм русского синтаксического согласования : [монография] / С. Попов. – Харьков : НТМТ, 2013. – 150 с.
7. Попов С. Метонимия и метафора как корреляты двух этапов вынужденно поверхностного восприятия возможности создать новое лексическое значение / С. Попов // Jazykovedný časopis. – № 1. – Roč. 67. – Bratislava, 2016. – S. 31-44.
8. Санников В. Русский язык в зеркале языковой игры / В. Санников. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
9. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хёйзинга / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. Сильвестрова ; коммент., указатель Д. Харитоновича. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
10. Эпштейн М. От знания – к творчеству. Как гуманитарные науки могут изменять мир / М. Эпштейн. – М. ; СПб. : Центр гуманитарных инициатив, 2016. – 480 с.