

УДК 811.161.2'367.52

*Наталя Кондратенко***ХУДОЖНІЙ ТЕКСТ ЯК ІГРОВА РЕАЛЬНІСТЬ**

Статтю присвячено визначенню мовної гри як засадничого принципу текстотворення в художньому постмодерністському тексті. Обґрунтовано ігровий характер художнього мовлення, виявлено характеристики мовної гри, проаналізовано реалізацію мовної гри на фонетичному, лексичному і граматичному рівнях мови.

Ключові слова: мовна гра, художній текст, норма, постмодернізм.

Статья посвящена определению языковой игры как ключевому принципу текстообразования в художественном постмодернистском тексте. Определен игровой характер художественной речи, выявлены характеристики языковой игры, проанализирована реализация языковой игры на фонетическом, лексическом и грамматическом уровнях языка.

Ключевые слова: языковая игра, художественный текст, норма, постмодернизм.

This article is devoted to the definition of language games as a basic principle of text in art postmodern text. Grounded game character art speech characteristics identified language games and analyzes the implementation of language games on phonetic, lexical and grammatical levels of language.

Key words: language game, artistic text, rule, postmodernism.

Початок ХХІ ст. характеризує домінування антропоцентричного підходу до аналізу мовних явищ, що зумовлює зміну вектора досліджень від системного до комунікативного. Основну увагу мовознавців зосереджено на сутнісних ознаках комунікативної взаємодії мовця й реципієнта, вербальних конститuentах та прагматичних чинниках комунікативного акту, які об'єднує поняття дискурсу (Ф. С. Бацевич, Т. А. ван Дейк, В. В. Красних, М. Л. Макаров, Т. В. Радзівська, О. О. Селіванова, О. О. Семенець, К. С. Серажим, Г. М. Сюта та ін.). Комунікативно-прагматичний підхід поширено й на художній текст як дискурс: вивчення міжсуб'єктної (автор — персонаж — читач), міжтекстової, міжкультурної взаємодії та формально-змістових параметрів діалогічності. Особливого значення комунікативно-прагматичний підхід набуває під час аналізу модерністського і постмодерністського художнього дискурсу, оскільки структурно-семантичне навантаження тексту посту-

пово посилюється від модерністських до постмодерністських художніх творів, що характеризуються особливим ставленням до мови як визначального чинника створення художньої реальності. Використання комунікативно-прагматичного підходу до аналізу художнього тексту і визначає **актуальність** нашої статті.

Мета дослідження — виявити специфіку художнього тексту як ігрової реальності, що репрезентовано мовною грою як засадничим текстотвірним принципом. Мета зумовила такі **завдання**: визначити поняття мовної гри та ігрового дискурсу, проаналізувати особливості реалізації мовної гри в художньому тексті, довести релевантність мовної гри для створення художнього тексту. **Матеріалом** для аналізу слугували тексти художніх творів українських письменників Ю. Андруховича, Ю. Іздрика, Л. Дереша, Б. Жолдака та ін.

Сучасний художній текст, функціонуючи в комунікативному просторі, репрезентує один з різновидів діяльності людини — комунікативну. З огляду на це текст стає не лише матеріальним утіленням і здобутком світової культури, а й носієм сутнісних характеристик існування людини в культурному середовищі. Прагнення створити адекватне середовище для людського існування зумовлює появу численних реальностей, серед яких особливе місце належить ігровій. Л. Т. Ретюньських вважає основною рисою ігрової реальності «її детермінованість суб'єктивною реальністю» [12, с. 23], що в процесі розгортання набуває об'єктивного статусу. Суб'єктивний характер гри увиразнює її соціальну природу як особливого виду діяльності людини.

Сучасні дослідники виокремлюють такі визначальні риси гри: відсутність мети, вона ні для чого не слугує; гра підпорядкована правилам, які сама собі й визначає; об'єктом гри є гравець; гра — форма виявлення вільної волі людини; гра умовна [8, с. 174–176]. Культурологічне тлумачення поняття гри не могло не вплинути на наукові розвідки з лінгвофілософії, у яких теорію ігрової діяльності людини реалізовано в теорії «мовних ігор» Л. Вітгенштайна. Дослідник формулює теорію «мовних ігор», висуваючи нову методологію дослідження мови, але не описуючи механізм її дії. Наголошуючи на умовності мовних правил і законів, він не прагне пояснити природу мовних ігор,

єдиним критерієм виокремлення «мовної гри» вважає «певний закон природи, якому підпорядковані дії тих, хто грає» [3, т. 2, с. 136]. Саме тому теорію Л. Вітгенштайна називають «функціоналістською концепцією», бо вона враховує не лише «внутрішньомовний контекст, а й позамовну ситуацію, що створює система тієї діяльності людини, до якої введено мову» [1, с. 49], проте було б правильно назвати вітгенштайнівську теорію прагматичною.

Будь-яку мовленнєву діяльність людини, як підпорядковану певним законам і правилам, Л. Вітгенштайн вважає «мовною грою». Загальність запропонованої теорії пов'язана і з тим, що, на думку О. В. Журавльової, він сформулював у такий спосіб уявлення про «когнітивні процеси, які детермінують хід породження мовлення» [6, с. 13], власне когнітивні процеси і становлять закони мови. Операційний аспект мовленнєвої діяльності, вміння застосовувати закони і правила мови, дотримання обмежень і нормативів мови — це все становить специфіку мовних ігор. Зважаючи на це, художній текст є найкращим способом реалізації мовної гри — це використання мови відповідно до певних естетичних, художніх правил, напр.: *Я ніколи не вів щоденника. У Берліні я не вів його так само, як і у Львові, Москві чи Франку. Але з того, що я досі писав про Берлін, усе одно виходить щоденник* (Ю. Андрухович. Лексикон інтимних міст).

У художньому тексті поняття гри тісно пов'язане з нормою та аномальністю тексту. О. М. Ремчукова зазначає, що порушення норм і стандартів має системний характер у сучасному художньому мовленні, тому вважає це «найважливішою рисою художнього методу» [11, с. 30]. Деякі дослідники наголошують, що мовна гра «порушує симетрію співвідношення змісту і середовища його функціонування, приводячи стабільні структури в новий стан нестабільності. Отже, мовна гра становить новий етап розвитку системи на підставі операцій над стабільними мовними структурами — еталонами, прототипами, моделями породження змісту» [6, с. 46]. Через порушення мовних норм, правил та обмежень художній текст набуває нової форми, що сприймається не як ненормативна, а як нова, експериментальна, напр.: *ні, думав поплавський, рухаючи тазом у такт*

джазовій музиці, насправді ніякого мене теж немає... адже варто лише схаменутися, і стає очевидним, що нікого, хто міг би думати це, насправді теж не існує (А. Жураківський. Сателіти); Мій перший абзац хоч як ретельно імітує стилістику перших критичних вправ, не здатен передати й дециці того розмаїття форм, методів і лексем, котрими рясніли літературознавчі часописи (наголошую: **літературо! знавчі! часо! писи!**) (Ю. Іздрик. Флешка 2-gb). Відсутність або надмірність розділових знаків, усунення великої літери на початку речення та у власних назвах, що зумовлює елімінацію меж між синтаксичними конструкціями; підвищена фрагментація або подання тексту цілісним знаковим утворенням увиразнює формально-синтаксичні риси художнього мовлення.

Однак мовні ігри уможливають створення експериментальних текстів не лише на формальному, а й на семантичному рівні. Унаслідок з'являються різноманітні синтаксичні конструкції, анормативні за семантичними характеристиками. Розрізняють кілька видів семантично аномальних конструкцій, серед яких можна виокремити властиві художньому тексту неklasичної парадигми аналітично хибні та абсурдні, обидва різновиди «в принципі не суперечать природній мові і, вживаючись у відповідному контексті, здатні отримати цілком «нормальну» інтерпретацію» [7, с. 204]. Аналітично хибні характеризуються тим, що одночасно стверджують і заперечують той самий факт дійсності, напр.: **Якби хто уявив футляра під скрипкового смичка, то це був би подібний пенал. Але таких не існує. А цей — існував** (Б. Жолдак. Гальманах); **Він придумав анімацію, якої ще не могло бути. Отримував насолоду від створення заповнених хвилин, яких могло б не бути. Якби не. Якби не зауважив чогось, якби не придумав прийому, якби не допасував, якби не вирізнув — якби багато чого не** (Т. Прохасько. Непрості); **Існує центр світу, який всюди і ніде** (Ю. Іздрик. Флешка 2-gb). У художній картині світу модерністів і постмодерністів такі суперечності виглядають цілком природно, нібито світ, де одночасно щось існує та не існує, став можливим.

Таку узвичаєність світу реалізованих суперечливих можливостей передають мовні засоби: *Про що могли розмовляти, увій-*

шовши до лісу, двоє людей, що прожили разом дванадцять років? Звісна річ, вони мовчали (Ю. Андрухович. Дванадцять обручів). Маємо пропозиційну невідповідність: у першому реченні наявний запит щодо теми розмови, отже, герої розмовляли, а в другому — навпаки — стверджується, що вони мовчали, причому вжито вставну словосполуку «звісна річ», яка вказує на нормативність ситуації. Тут представлена гра пресупозиціями, побудована на невідповідності фонових знань і горизонту очікування читача.

Суперечливі пропозиції як відображення амбівалентності художнього світу часто набувають афористичного характеру, напр.: *Якщо так — ти така велика, а насправді — маленька; Тебе так багато і так замало* (Т. Прохасько. Непрості); *...справжня свобода не тоді, коли вона є, а тоді, коли ти її дуже хочеш* (Ю. Андрухович. Таємниця). Пропозиційна структура таких конструкцій указує на семантичну аномальність, проте вони є цілком природними для тексту. І хоч важко уявити такі можливі світи, де одночасно щось є істинним і хибним, художній текст неklasичної парадигми створює ігрову реальність амбівалентного типу. Семантично абсурдні конструкції містять внутрішню логічну суперечливість, зумовлену створенням ігрової реальності. Вони порушують не так закони мови, як закони мислення людини, логічні принципи та правила, напр.: *Цими словами оминеш кожну річ, і промовчиш кожну любов* (Ю. Іздрік. Таке); *Про Одесу знають у всьому світі. Точніше, нічого про неї не знають, хоч і знають її. Тобто правильніше буде сказати, що про Одесу не знають, але в усьому світі* (Ю. Андрухович. Лексикон інтимних міст).

Стабільна, але не стала мовна система починає розвиватися зсередини в процесі мовної гри, а такий саморозвиток уможливлений з огляду на високий ступінь абстрактності мовних прототипів. Вузлове положення концепції О. В. Журавльової полягає в тому, що мовна гра — це не порушення мовних норм, законів, правил, а «активне неконвенційне використання наявних в індивіда моделей і структур мови» [6, с. 47]. Опосередковано цю думку підтверджує В. Г. Борботько, який вважає, що «в дискурсі реальному світові може відповідати як його

буквальний — симетричний образ, так і деформований образ, що дорівнює двом відомим типам симетрії; це власне симетрія, або класична симетрія, яка передбачає взаємну відповідність об'єктів, і диссиметрія — деформована симетрія» [2, с. 78]. Відповідно до цих двох типів симетрії дослідник виокремлює й два типи комунікативних форматорів (регістрів) дискурсу — діловий та ігровий. Ідея комунікативного реєстру досить продуктивна під час аналізу дискурсу, тому її застосування до художньої комунікації видається нам досить вдалим. І цим реєстрам притаманні «самоцінність слова, створення незвичних способів побудови мовлення, мовленнєве лицедійство» мовця [2, с. 79], напр.: *Я не шукаю пейзажів — вони самі знаходять мене* (Ю. Андрухович. Лексикон інтимних міст). Учений розуміє поняття реєстру ширше, ніж поняття дискурсу, виокремлюючи в межах реєстру типи дискурсу, напр., ігровий реєстр поділяє на поетичний та сміховий дискурси. На особливу увагу заслуговує комбінаторний тип, що поєднує в межах диссиметричного реєстру два дискурси: змішування поетичного та сміхового дискурсів спричинює ефект «граничної особливості» (термін В. Г. Борботька) — змістовий перехід, семантична деформація дискурсу, що викликає в реципієнта амбівалентний стан, стан миттєвого переходу від низького до високого і від високого до низького. Змішування «гори» і «низу» — загальна риса сміхової культури, проте накладання двох дискурсів дає принципово нове художнє мислення, реалізоване в текстах неklasичної парадигми. Це ігровий дискурс, що значною мірою перебуває під впливом сміхового, наслідком чого є створення «карнавального» тексту, у якому стрижнева роль належить мовній грі. Проте саме поняття «мовної гри» залишається чітко не визначеним і дискусійним.

Т. О. Грідіна аналізує правомірність вживання термінів «мовна гра» та «мовленнєва гра», відзначаючи, що мовленнєву природу цього явища увиразнюють такі параметри: 1) мовна гра — це форма деканонізованої мовленнєвої поведінки мовців, що реалізує прагматичні завдання комунікативного акту з категорійною настановою на творчість; 2) ефект мовної гри здебільшого оказіональний, тому що мовна гра породжує від-

мінні від узуальних і нормативних засоби вираження певного змісту або об'єднує новий зміст за умови збереження старої форми; 3) у багатьох випадках мовна гра ґрунтується на імітації мовленнєвих аномалій; 4) ефект мовної гри можна вважати досягнутим лише за умови усвідомлення його адресатом; 5) механізмами нової інтерпретації знака є різноманітні прийоми лексичної актуалізації, мовленнєве вживання мовних одиниць [4, с. 7]. Проте в зазначеній науковій праці авторка використовує термін «мовна гра», маючи на увазі, що розпізнавання цього явища можливе лише за умов знання правил і норм мовної системи, тобто усвідомити характер мовної гри можна лише через співвіднесення її з нормою. Саме усвідомлення потенціалу мови, її прихованих можливостей становить основу мовної гри: це не тотальне порушення будь-яких або всіх мовних норм, а реалізація імпліцитних властивостей мовних знаків, набутих ними через актуалізацію в мовленні, напр.: *Париж. Заселяється. Знову. Па! Рижза. Селя. Ється. Знову. Парижза. Селя. Єтьсязно. Ву!* (Ю. Андрухович. Лексикон інтимних міст). Дослідниця пропонує «асоціативну інтерпретацію» природи мовної гри, наполягаючи на тому, що її ефект пов'язаний зі свідомою деавтоматизацією (перемиканням) асоціативного стереотипу сприйняття, конструювання та вживання словесного знака за допомогою лінгвістичних механізмів, тому мовна гра «двоспрямована» щодо мови і мовлення та є «усвідомленою або ще не усвідомленою закономірністю» [4, с. 9]. Деавтоматизація використання та сприйняття мовних знаків, на нашу думку, лише уможливорює мовну гру, але не спричинює її, це поштовх до активізації лінгвокреативного мислення, одним зі способів реалізації якого стає мовна гра.

Б. Ю. Норман виокремлює такі ознаки мовної гри: естетичний момент, комічний ефект, внутрішні природні властивості мови [10, с. 7–10], а В. З. Санников пов'язує її з формальними мовленнєвими експериментами, що здійснюють безпосередньо мовці [13, с. 8]. М. Ф. Шацька, аналізуючи мовну гру на лексичному та синтаксичному рівнях, дає таке визначення: «мовна гра — це усвідомлений процес використання людиною можливостей мови з певною метою, пов'язаною зі створенням

насамперед комічного, задоволенням естетичних потреб або впливом на реципієнта» [14, с. 13], напр.: *Такі, де все було записано нащот життя і як ним треба жити* (Б. Жолдак. Райський сад); *Коли сегменту рухливості очних яблук бракує, аби побачити яблуко позад себе, доводиться ворушити ногами* (Ю. Іздрик. Флешка 2-gb).

У художньому тексті мовна гра передусім реалізована на фонетичному рівні, напр.: *Осоромлене соромиться сорому. Осоромлене сонориться солоно. Оскоромлене содомиться в середу* (Ю. Іздрик. Флешка 2-gb); *Юрка насторожило одне: чому «будять Вас уранці»? І чому не нептунці чи не плутонці, скажімо* (Л. Дереш. Культ); *Якись шанці. Якись шанси* (Т. Прохасько. Шанці), та лексичному, напр.: *Користь, зрештою, обіцяли всі, але користі від цього було небагато* (Ю. Іздрик. Таке); *Екостанція. Окостанція. Око — станція* (Ю. Андрухович. Таємниця); *У Львові Полтва. У Полтаві Лтава, у Празі Влтава. Це так, наче одна й та сама річка* (Ю. Андрухович. Лексикон інтимних міст).

Реалізацію мовної гри фіксуємо й на лексичному рівні — здебільшого це каламбури, що ґрунтуються на поєднанні слів на підставі формальних або семантичних ознак, напр.: *...вони уже йшли Ринком шукати своє шаманське шампанське...* (Ю. Андрухович. Рекреації); *Тобто створює ілюзію ілюзорності* (Ю. Іздрик. Таке); *Ожив наш край, відпочиваючи від татарсько-московських набегов...* (Б. Жолдак. Антисуржик); *Все було добре, доки я не сів на дїжку, яка сиділа на колесах. Я тоді сидів у селі* (Б. Жолдак. Литка); *Вся навіть нічого не ламає, в сенсі, не у вагоні щось, а собі — нічого не ламає* (С. Жадан. Депеш Мод); *Франциск вважав себе людиною поверхневою. Любив поверхні* (Т. Прохасько. Непрості).

Але мовні ігри реалізовано й на вищих рівнях системи мови: синтаксис художніх творів насичений лінгвістичними експериментами. Специфічною рисою використання в мовній грі як парадигматики, так і синтагматики є чітка «зумовленість текстом», тобто контекстуальність мовних ігор, напр.: *Франциск уперше мусив стати справжнім альпіністом (чи вперше мені вперше — подумав він)* (Т. Прохасько. Непрості). Контекстуальність у виразнює визначальну роль синтаксису в появі мовних ігор у

художньому мовленні: важливість синтаксису виявляє не лише змістова та стилістична значущість синтаксичних одиниць, але передусім те, що «речення відображають спосіб мислення автора, його світогляд, ставлення до дійсності» [5, с. 413].

Мовні ігри в художньому текст пов'язані насамперед з метамовною рефлексією — таким типом «мовної поведінки, що передбачає осмислене використання мови, тобто спостереження, аналіз її різних фактів, їхню оцінку, співвіднесення своїх оцінок з іншими, з нормою, з узусом» [15, с. 108]. У художньому тесті безпосередньо мовлення перебуває в центрі авторської уваги, а мовну рефлексію віддзеркалено в тексті, напр.: *Я зав'язую вживати займенник «я»* (Ю. Іздрик. Таке); *Щоправда, слово «перевувати» теж недосконале (з точки зору відношення семантики до глибинної суті моєї проблеми); та з-поміж усіх знаних мені лексем підходить найбільш, — тому що ані «ділити» (територію), ані «співіснувати» (на місцевості) суди геть і абсолютно не тичуться* (Л. Кононенко. Повернення). Н. А. Ніколіна вважає регулярне використання лінгвістичних термінів особливістю сучасного художнього дискурсу [9, с. 49], проте не лише терміни, а й загальна метамовна рефлексія слугує предметом зображення: *Адже як поясниш, що табуретка — це **ТАБУРЕТКА**, а не «табуретка»? (Л. Дереш. Намір!); За Окрю Іржоном я почав стежити, відколи ми познайомилися. Напочатку оте «стежити» було не більше, ніж лексичною фігурою: я слідував за його публікаціями...* (Ю. Іздрик. АМ™). Таке зацікавлення мовою та лінгвістикою не випадкове, мовні ігри, що є підґрунтям художнього тексту, зумовлюють мовну рефлексію та змінюють ставлення авторів до мови — не як до інструмента, об'єкта, а як до суб'єкта тексту.

Отже, художній світ створюється за законами ігрової реальності, для якої характерні такі ознаки, як дотримання певних правил, відсутність конкретної мети, актуалізація суб'єкта, умовність і свобода волі учасників. Мовленнева діяльність людини також має ігрову природу, виражену в «мовних іграх» — особливих способах вживання мови у відповідних комунікативних ситуаціях. У художньому мовленні ігровий принцип реалізований саме в мовних іграх лінгвістичного типу, що пе-

редбачають використання гротеску, іронії, переосмислення, гри слів тощо. Мовна гра становить невід'ємний шар художнього тексту, це не лише окремі прийоми мовної гри, а й загальні лінгвістичні ігри, ігри з мовою.

ЛІТЕРАТУРА

1. Блинов А. Л. Семантика и теория игр / А. Л. Блинов. — Новосибирск : Наука. Сибирское отделение, 1983. — 130 с.
2. Борботько В. Г. Принципы формирования дискурса : От психолингвистики к лингвосинергетике / В. Г. Борботько. — [2-е изд.]. — М. : КомКнига, 2007. — 288 с.
3. Витгенштейн Л. Философские работы / Л. Витгенштейн. — М. : Гнозис, 1994. — Т. 1—2.
4. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. — Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1996. — 214 с.
5. Гуйванюк Н. В. Слово — Речення — Текст : Вибрані праці / Н. В. Гуйванюк. — Чернівці : Чернівецький національний університет, 2009. — 664 с.
6. Журавлева О. В. Функциональные системы речепорождения сквозь призму языковой игры : [монография] / О. В. Журавлева. — Барнаул : Издательство Алтайского университета, 2007. — 142 с.
7. Кобозева И. М. Лингвистическая семантика / И. М. Кобозева. — М. : Эдиториал УРСС, 2000. — 352 с.
8. Никитина Е. С. Семиотика : [курс лекций] / Е. С. Никитина. — М. : Академический Проект; Трикта, 2006. — 528 с.
9. Николина Н. А. Активные процессы в языке современной русской художественной литературы / Н. Николина. — М. : Гнозис, 2009. — 336 с.
10. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. — М. : Флинта : Наука, 2006. — 344 с.
11. Ремчукова Е. Н. Креативный потенциал русской грамматики : [монография] / Е. Н. Ремчукова. — М. : Изд-во Российского университета дружбы народов, 2005. — 329 с.
12. Ретюнских Л. Т. Игра как она есть, или Онтология игры / Л. Т. Ретюнских. — Липецк : Липецкое изд-во Госкомпечати РФ, 1997. — 151 с.
13. Санников В. З. Русская речь в зеркале языковой игры / В. З. Санников. — М. : Языки русской культуры, 1999. — 541 с.
14. Шацкая М. Ф. Взаимодействие лексической и синтаксической семантики в русском художественном тексте : межуровневые кон-

- такты и механизмы аномальных трансформаций при порождении языковой игры : [монография] / М. Ф. Шацкая. — Волгоград : Изд-во ВГПУ «Перемена», 2010. — 199 с.
15. Шмелева Т. В. Языковая рефлексия / Т. В. Шмелева // Теоретические и прикладные аспекты речевого общения. — Красноярск, 1999. — Вып. 1 (8). — С. 108–110.

Стаття надійшла до редакції 10 листопада 2013 р.