

Располова Т. А.

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В НЕКОДИФИЦИРОВАННЫХ СОЦИОЛЕКТАХ

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2008/2-3/80.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2012. № 2 (9): в 3-х ч. Ч. III. С. 186-189. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2008/2-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

на с фонемой /j/ и характерна для коми языка. Сущность ее, по словам Г. Г. Бараксанова, «заключается в том, что предшествующий среднеязычно-палатальный согласный обычно уподобляет себе полностью последующий согласный й (...) Это явление ассимиляции й наблюдается и в заимствованных словах» [Бараксанов 1964: 41].

В речи одного из испытуемых (мужской голос) в сочетании согласных типа «смычный + щелевой» зафиксирован случай замены реализации смычного взрывного палатализованного /t'/ на аффрицированный палатальный вариант произношения [t_v^z] с озвонченным признаком его реализации. Он зафиксирован в абсолютном конце слова, на стыке слов при слитном произношении, например: ся[t_v^z s^u]да и др.

Анализ исследуемого материала позволяет сделать следующие выводы:

1) ненормативная реализация слогов с консонантными сочетаниями обнаруживается, как правило, в тех случаях, сочетание которых не характерно для коми языка и является труднопроизносимой реализацией;

2) отклонения от эталонной реализации в большей степени характеризуется орфофонической вариантно-стью, поскольку ненормативные реализации орфоэпического характера зафиксированы в единичных случаях и обнаружены в речи одного из испытуемых;

3) среди отклонений, характеризующихся в упрощении согласных, наибольшую трудность представляет сочетание сонорных согласных;

4) отклонения оппозиции по «глухости - звонкости» характеризуются реализациями недостаточно глухих, озвонченных глухих и звонких согласных на месте глухих, которые зафиксированы в следующих фонемных последовательностях, как: «щелевой + щелевой», «щелевой + смычный», «смычный + щелевой», «смычный + смычный», «смычный + сонант»;

5) нарушение корреляции по «твердости - мягкости» объясняется различиями в фонетической системе языков, отсутствием мягких губных и заднеязычных согласных в коми языке и наличии среднеязычно-палатальных согласных, отсутствующих в русском языке. Вследствие этого обнаруживается слабопалатализованный или палатальный вариант палатализованного согласного в следующих консонантных сочетаниях, как «щелевой + смычный», «смычный + сонант», «щелевой + сонант».

Список использованной литературы

1. **Авазбаев Н.** Структура слога в языках различных типов. - Ташкент: Изд-во «ФАН» Узбекской ССР, 1986. - С. 24.
2. **Бараксанов Г. Г.** Формирование языковых норм коми литературного языка. - Сыктывкар: Коми кн. изд-во, 1964. - С. 41.
3. **Богомазов Г. М.** Статистическая и фонетическая характеристика двучленных сочетаний согласных в русском языке: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. - Л., 1970. - С. 12.
4. **Бондарко Л. В.** Фонетика современного русского языка: Учебное пособие. - СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 1998. - С. 166, 168, 195.
5. **Васильева С. Г.** Разноязычие (смешанная речь) и типология билингвизма личности: Дис. ... докт. филол. наук. - М.: Московский педагогический гос. ун-т, 2000. - С. 5.
6. **Современный коми язык** / Под ред. В. И. Лыткина. - Сыктывкар: Коми кн. изд-во, 1955. - Ч. 1. - С. 40, 41.

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В НЕКОДИФИЦИРОВАННЫХ СОЦИОЛЕКТАХ

Распопова Т. А.

Брянский государственный университет

Социально-политические катаклизмы, переживаемые нашим обществом, неизменно находят свое непосредственное отражение в языке как «зеркале общественных отношений». Это воплощается в процессах варваризации (массивное вторжение заимствований, прежде всего американизмов в русский язык), вулгаризации (всеобщее огрубление не только устной, но и письменной, кодифицированной формы речи), языковой игры (карнавализации). В связи с активизацией последнего процесса в современной лингвистике усилился интерес к проявлениям творческой функции языка, одной из которых, несомненно, и выступает языковая игра [Арутюнова 1987; Гридина 1996; Булыгина, Шмелева 1997; Николина, Агеева 2000; Санников 2002 и др.].

Целостно-операциональная концепция языковой игры была создана Т. А. Гридиной. С точки зрения Т. А. Гридиной, основополагающим принципом языковой игры является соотношение стереотипного и творческого начал в речевой деятельности говорящих, в соответствии с которым языковая игра рассматривается как форма лингвокреативного (осуществляемого по законам ассоциативных сближений) мышления. Языковая игра реализует установку говорящего на творчество, эксперимент над знаком на основе различных лингвистических приемов его трансформации и интерпретации. Достижение эффекта языковой игры обусловлено, по мнению автора концепции, включением знака в новый (нестереотипный, нестандартный) ассоциативный контекст. Стратегия языковой игры направлена на моделирование (конструирование) языкового парадокса, игровой трансформы, «игремы» с обнаруживаемыми чертами (признаками) системного языкового прототипа [Гридина 1996: 11].

Таким образом, языковая игра принципиально отличается от языковой неправильности, аномалии, речевой ошибки, поскольку эта «неправильность», намеренно допускаемая, сознательно творимая и всегда осознаваемая говорящим, направлена на самовыражение, создание собственного «антимира», противопостав-

ленного привычному и устоявшемуся миру общепринятых культурных ценностей. Поэтому языковая игра как форма лингвокреативного мышления, проявления творческого самосознания воплощается в литературном языке и прежде всего в художественной речи – прежде всего в экспрессивно-репрезентирующих целях – привлечение внимания к тем или иным аспектам содержания текста.

Однако если в кодифицированном, литературном языке она является преимущественно механизмом экспрессивизации высказывания, то в некодифицированных социолектах языковая игра выступает конституирующим, основополагающим приемом их создания. В основе самих некодифицированных подсистем лежит принцип «отстранения», ухода от строго официального, нормированного языка, идеологических речевых штампов и лозунгов. Языковая игра лежит в основе так называемого «ерничества», или «стеба», получившего широкое распространение в современной публицистике, художественной литературе, а также в повседневном бытовом общении [Бахтин 1990; Елистратов 1994; Лихачев 1984; Салаяев 2007].

При этом языковая игра конструирует не только так называемые «экспрессивные» некодифицированные социолекты (общий жаргон, молодежный сленг и др.), но и выступает ведущим принципом деривационных процессов в социально-профессиональных жаргонах, в основе которых, как известно, лежит специальный язык, профессиональный код, предназначенный для коммуникации внутри данного сообщества. Материалы словарей современных социально-профессиональных жаргонов позволяют это наглядно проиллюстрировать¹.

Языковая игра в некодифицированных социолектах, как и в литературном языке, реализуется в двух смыслах, которые можно интерпретировать как: 1) балагурство, не связанное с передачей содержания, уходящее корнями в явления народной смеховой культуры; 2) острословие, когда необычная форма выражения связана с более глубоким выражением мысли говорящего и с более образной, экспрессивной передачей содержания [Земская, Китайгородская, Розанова 1983; Найдич 1995, 164].

В первом случае имеет место автономная, самодостаточная языковая игра, игра ради игры, развиваемая с целью «развлечься, подурочиться», отойти от привычных схем и моделей поведения. Во втором – языковая игра, в результате которой происходит приращение внутреннего смысла, усложнение внутренней формы той или иной языковой единицы. Результатом такой языковой игры может служить переосмысление значений языковой единицы, приводящее к появлению новых лексико-семантических вариантов и в конечном итоге к обогащению языка.

Реализацией языковой игры первого типа являются различные случаи фонетических и графических деформаций стандартных, кодифицированных языковых единиц, которые происходят в результате случайных, окказиональных манипуляций с языковыми структурами. Это всевозможные перестановки, выпадения, добавления звуков по типу *Гелл Бейтс* – «перестановка звуков в фамилии и имени главы фирмы «Microsoft» Билла Гейтса»; *хытымыэль* – «от англ. аббревиатуры HTML – Hyper Text Markup Language (язык разметки гипер-текста)» (компьютерный жаргон).

Самой яркой иллюстрацией подобных случаев языковой игры является хорошо описанный в современной лингвистической литературе «албанский язык» (сетевой «язык падонкафф»), основанный не просто на безграмотности, а на сознательном нарушении языковых правил и норм. Как справедливо указывает В. А. Салаяев, «конституирующими для «языка падонкафф» являются два приема эрратизации русской орфографии, которые моделируют в карнавалльно-смеховом аспекте речевой портрет школьника-двоечника, не владеющего правилами правописания, не принимающего их, но при этом опасющегося и учителя русского языка, и родителей: это гипертрофированная фонографичность («*несиу как слышу*») и орфографическая гиперкоррекция («*баюсь ашибицца*») [Салаяев 2007: 18-19]. Можно полностью согласиться с мнением лингвистов о том, что этот анти-язык предоставляет возможность творческому, грамотному человеку на время изменить своей привычной социальной роли, выйти за рамки общепринятого, шаблонного речевого поведения, надев смеховую маску «двоечника». Кстати, подобные «эксперименты с языком» использовались и раньше. Вспомним хотя бы шуточные написания в письмах А. Чехова к брату Александру: «*Братт! Долг порядочного чеаэка успокоить ее*». Очевидно, что «языку падонкафф» суждена недолгая жизнь» именно потому, что он не обогащает общенародный язык, не вносит в его систему каких-либо новых, дополнительных смыслов, оставаясь всего лишь ярким, выразительным средством самовыражения и идентификации с определенной социокультурной средой.

Гораздо более интересны приемы и принципы языковой игры, результатом которой является развитие новых значений у той или иной единицы, что приводит в конечном итоге к пополнению лексического фонда национального языка. Таковы многочисленные случаи лексико-семантических трансформаций узуальных языковых единиц (метафорическое, метонимическое переосмысление кодифицированных лексем, основанное на звуковых уподоблениях некодифицированному слову).

К таким приемам языковой игры на фонетическом уровне относится, в частности, «фонетическая мимикрия» – звуковое уподобление слова или его искаженного варианта другим словам. Прием основан на частичной морфо-фонетической трансформации компонента, приводящей к полному изменению семантики компонента и всего оборота. Во всех случаях фонетической мимикрии создается стилистический эффект.

¹ В качестве материала исследования используются словари компьютерного и железнодорожного жаргонов (Интернет-ресурсы: <http://www.biometrica.tomsk.ru:8101/slang.htm>; <http://www.biometrica.tomsk.ru:8101/computer/jargon.htm>).

Многочленные примеры фонетической мимикрии, имеющие место, например, в компьютерном жаргоне, подтверждают мысль о том, что подобные новообразования являются средством мобилизации процесса передачи информации, усиления экспрессивности коммуникации: *гусь* (от англ. «Gravis Ultra Sound») - «звуковая карта»; *оля* (от англ. «Object Linking and Embedding») - «технология, позволяющая редактировать данные, созданные в другой программе, не выходя из основного редактора». В данном случае происходит контаминация (уподобление) семантически несхожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов. Таким образом происходит трансформация английской лексемы *Error* в жаргонную *Егор* («ошибка»), *Button* - в *батон* («клавиша»), *Shareware* - в *шаровары* («испытательная версия программ») и т. д.

Слово, которое переходит в социолект, приобретает совершенно новое значение, никаким образом не связанное с общеупотребительным. Так, литературные антропонимы *Лазарь*, *Федя* в социолектах приобрели совершенно новое содержание - «лазерный принтер» (компьютерный жаргон) и «паровоз серии ФД» (железнодорожный жаргон); узуальные номинации *овечка*, *щучка* трансформируются в «паровоз серии Ов» и «паровоз серии Щ» (железнодорожный жаргон) соответственно.

Если говорить о специфических номинациях компьютерного жаргона, то возможны как случаи, основанные на фонетическом совпадении всего английского и стандартного слов, так и случаи, основанные на совпадении части слов. В этом случае жаргонная номинация создается оставшейся частью слова, заимствованной у английского оригинала: *мыло* (англ. Electronic mail) - «электронная почта», *хомяк* (англ. Home page) - «домашняя страница», *виндовоз* (англ. Windows), *король дров* (англ. Corel Draw (программа редактирования); *голый дед* (англ. Gold Ed - «редактор сообщений») и др. Очевидно, что ассоциативные связи, обеспечивающие процесс подобной номинации, могут быть совершенно случайными.

Еще один активный прием языковой игры в некодифицированных подсистемах - игровая апеллятивизация и зооморфизация (возникновение номинаций на базе общенародных узуальных собственных имен или метафорически переосмысленных обозначений животных), при которых в лексеме происходят разнообразные семантические преобразования, актуализирующие тот или иной признак, характеризующий когнитивную или прагматическую сферу языковой единицы.

Интересны в этом плане апеллятивы, представленные в железнодорожном социолекте, - номинации, созданные на основе ассоциативных преобразований наиболее семантически значимого компонента: *безжопая Татьяна* - «паровоз серии Т (танковый, т. е. без тендера), используется в депо для маневров с холодными локомотивами (постановка на поворотный круг, загонка в стойло)», *Двойная Машка* - «тепловоз 2М62», *Машка, муха* - «тепловоз М62», *Умная Машка* - «тепловоз серии М62У», *Элка* - «паровоз серии Л», *Федя* - «паровоз серии ФД». В данном случае инициальные обозначения денотатов становятся источниками лингвокреативного мышления, в результате которого включается механизм ассоциативных связей с наиболее распространенными в речевом сознании носителя языка антропонимами (Татьяна, Маша, Федя). Они и становятся источниками новообразований.

При этом важно отметить, что благодаря эмоционально-оценочным атрибутам детализируются качественные характеристики денотата: в номинации *безжопая Татьяна* актуализируется дифференциальный признак денотата (отсутствие тендера), отличающий его от других, ему подобных; в номинации *Умная Машка*, по всей видимости, воплощаются аксиологические характеристики предмета речи (положительная оценка денотата).

Стремление к эмоциональности, выразительности коммуникации приводит к использованию в социолектах метафорически переосмысленных обозначений животных. В большинстве случаев они аккумулируют наиболее значимые семы узуальной языковой единицы: *динозавр* - «тепловоз 2ТЭ116» (актуализируются семы большого размера и мощности), *жаба* - «грязный, подменный тепловоз без условий к существованию» (актуализируются семы нечистоплотности); *кенгуру* - «поезд 35/36 Санкт-Петербург-Хельсинки (отражает ощущения при переезде избалованными финнами границы России; после трех часов ровной езды поезд начинает прыгать)» (семы характера движения); *крокодил* - «тепловоз 3ТЭ10М (длинный и зеленый)» (семы размера и цвета), *лягушка* - «приспособление для заезда обратно сошедшей с рельса колесной пары» (семы характера движения) и др.

Очевидно, что чисто прагматические потребности в создании номинации осложняются в данном случае эмоционально-экспрессивными и аксиологическими коннотациями, с помощью которых выражается индивидуально-авторское отношение к обозначаемой реалии. За счет вытеснения когнитивного содержания прагматическим все вышеприведенные номинации обладают большой обобщающей силой. Признаки, составляющие основу образной проекции, разнообразны и многочисленны (внешние признаки - размер, цвет, качественные характеристики и свойства). Эти признаки и составляют семантическое ядро того или иного образа. Справедливо отметить условность подобного разграничения смыслов.

Интересны случаи фразеологической комбинаторики в некодифицированных социолектах: «*синий экран смерти*» (текст сообщения об ошибке Windows на синем фоне перед зависанием); «*комбинация из трех пальцев*» или «*послать на три пальца*» (Ctrl-alt-delete - экстренное снятие любой запущенной программы). В последнем случае мы имеем дело с яркой аллюзийной формой речи, опирающейся на знание узуальной presupпозиции «послать на три буквы», в результате чего создается комический эффект.

Грамматическая языковая игра как осознанная модификация грамматических структур и моделей, также весьма распространенная в некодифицированных социолектах, отражает стремление к сознательному речеворчеству и направлена в конечном итоге на создание дополнительных, более экспрессивных и выразитель-

ных средств коммуникации. Таковы например многочисленные случаи словосложения: *машинищенствовать* – «работать машинистом»; *снегогрызка* – «снегоуборочная машина СМ-2»; *снегодрака* – «работа со снегоуборочной машиной»; *снегодуй* – «снегоуборочная машина СМ-2» (железнодорожный жаргон) или комического переосмысления частей слова: *баничник* – «человек, занимающийся баннерами» (компьютерный жаргон). В основе подобных деривационных процессов лежат кодифицированные узусные лексемы, однако при их контаминации возникает яркий, экспрессивный семантический образ, позволяющий носителям жаргона произвести впечатление, позабавиться и развлечься.

Понимание лингвокреативного характера некодифицированных социолектов позволяет по-новому взглянуть на проблему культурноречевой оценки и интерпретации этих языковых подсистем. По мнению В. С. Елистратова, «можно говорить о двух полярных оценочных блоках «обывательского» восприятия: 1) сниженный русский язык является свидетельством крайне низкой культуры основной массы его носителей, их грубости и цинизма; 2) сниженный язык есть показатель неиссякаемой творческой энергии народа, его здоровой реакции на тяготы жизни; русский язык в данном отношении... не имеет аналогов в мировой культуре...» [Елистратов 1998: 60].

Очевидно, что сущность языковой игры как сознательной установки на своеобразное речетворчество, эксперимент с языком, ограниченный рамками повседневного, неофициально-бытового общения, следует расценивать не как вульгарность и невоспитанность, а как оригинальное проявление комического, смешного, дающее яркую эмоционально-экспрессивную характеристику тому или иному явлению.

Список использованной литературы

1. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык: К проблеме языковой картины мира // Вопросы языкознания. – 1987. - № 3.
2. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М., 1990.
3. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. - Екатеринбург, 1996.
4. Елистратов В. С. Арго и культура // Словарь московского арго. - М., 1994.
5. Елистратов В. С. «Сниженный язык» и «национальный характер» // Вопросы философии. - 1998. - № 10.
6. Земская Е. А., Китайгородская М. А., Розанова Н. Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. - М., 1983.
7. Лихачев Д. С. Смех в Древней Руси. – Л., 1984.
8. Найдич Л. Э. След на песке: Очерки о русском языковом узусе. – СПб., 1995.
9. Николина Н. А., Агеева Е. А. Языковая игра в современной русской прозе // Русский язык сегодня: Сборник статей. - М., 2000. - Вып. 1.
10. Саляев В. А. О карнавальном основании современного субстандартного речетворчества // Язык в современных общественных структурах. - С. 18-19.
11. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 2002.

К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКОГО ДИСКУРСА

Резунова М. В.

Филиал ГОУ ВПО «Орловская региональная академия государственной службы» в г. Брянск

Понятие *лексикографический дискурс* было введено относительно недавно. Исследования словарных статей толковых словарей русского, английского и немецкого языков позволяют констатировать, что словарная статья представляет собой текст, который не только несет формальную информацию – толкование того или иного слова, но и выражает субъективное, авторское понимание данной лексической единицы. Несмотря на кодифицированность, некоторую шаблонность языка толкового словаря, на всеобщее и практически одинаковое представление содержания тех или иных слов, можно говорить о лексикографическом дискурсе, элементом которого является текстовая структура, дающая толкование словам (словарная статья). В силу того, что речь, устная или письменная, создается человеком, в ней в той или иной степени имплицитно личностный компонент. Это и его понимание языковой картины мира, и отражение эпохи и среды, в которой он живет, и жизненные принципы, установки.

При сравнении словарей разных эпох было отмечено, что они отличаются и уровнем нормативности, и приемами семантизации слов, и характером иллюстративного материала. Так, В. И. Даль в «Напутном слове» к своему Толковому словарю живого великорусского языка отмечал, что «...при объяснении и толковании... избегались сухие бесплодные определения, порождение школярства, потеха зазнавшейся учености, не придающая делу никакого смысла» [Даль 1994: т. I; XXII]. Для дискурса данного словаря характерны описательные толкования с элементами энциклопедизма, языковые иллюстрации, представленные пословицами, поговорками, прибаутками, загадками и т.д.

В лексикографическом дискурсе Толкового словаря русского языка под редакцией Д. Н. Ушакова важную роль играют иллюстрации, представленные цитатами из художественных произведений, политической литературы и газет середины XX века, а также примеры, составленные автором.

В однотомном Толковом словаре русского языка С. И. Ожегова и Н. И. Шведовой толкования слов представлены краткими определениями, нередко с помощью синонимов, иллюстрации даются в виде коротких фраз или словосочетаний, в том числе в форме пословиц, поговорок, крылатых, обиходных и образных выражений.