

УДК 81'42'38'373.611:82.0  
DOI 10.35254/bsu/2024.69.52

*Шульженко М.Ю.,  
канд. филолог. наук, доцент,  
Кубанский госуниверситет;  
marinaieiu@mail.ru*

## ЯЗЫКОВАЯ ИГРА И ЕЕ ФУНКЦИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ДИСКУРСЕ

### Аннотация

Статья посвящена исследованию языковой игры в художественном дискурсе. В современной лингвистике данный феномен рассматривается как осознанное нарушение языковых норм, направленное на достижение определенного эстетического и эмоционального эффекта. Исследование раскрывает многообразие функций языковой игры, включая комическую, языкотворческую, экспрессивную и гедонистическую составляющие. Проводится анализ различных классификаций и подходов к изучению этого лингвистического явления. Показано, что языковая игра служит эффективным инструментом создания многогранных художественных произведений, позволяя авторам нестандартно выражать идеи, а читателям активно включаться в интерпретационный процесс. Исследование также затрагивает вопросы прагматического потенциала языковой игры и ее роль в формировании индивидуального авторского стиля. Результаты представляют интерес в области стилистики и прагматики художественного текста.

**Ключевые слова:** дискурс, интерпретация, коммуникация, комическое, креативность, смыслообразование, стилистика, творчество, экспрессивность, эстетика.

*Шульженко М.Ю.,  
Кубан мамлекеттик университети;  
филолог. илим.канд, доцент  
marinaieiu@mail.ru*

## ТИЛ ОЮНУ ЖАНА АНЫН КӨРКӨМ ДИСКУРСТАГЫ ФУНКЦИЯЛАРЫ

### Кыскача мазмуну

Макала көркөм дискурстагы тил оюнун изилдөөгө арналган. Заманбап лингвистикада бул кубулуш белгилүү бир эстетикалык жана эмоционалдык таасирге жетүүгө багытталган тил нормаларын атайын бузуу катары каралат. Изилдөө тил оюнунун комикалык, тил жаратуучу, экспрессивдүү жана гедонисттик компоненттерди камтыган функцияларынын көп түрдүүлүгүн ачып берет. Бул лингвистикалык кубулушту изилдөөнүн ар кандай классификациялары жана ыкмалары талданат. Изилдөөнүн жыйынтыктары тил оюну көп кырдуу көркөм чыгармаларды жаратуунун натыйжалуу куралы болуп, авторлорго идеяларды стандарттык эмес жол менен билдирүүгө, ал эми окурмандарга чечмелөө процесине активдүү катышууга мүмкүндүк берерин көрсөтөт. Изилдөө ошондой эле тил оюнун прагматикалык потенциалын жана анын жеке автордук стилди калыптандыруудагы

ролун камтыйт. Макаланын материалдары көркөм текстти стилистика жана прагматика жаатындагы изилдөөчүлөр үчүн кызыктуу.

**Түйүндүү сөздөр:** дискурс, чечмелөө, байланыш, комикалык, креативдүүлүк, маани түзүү, стилистика, чыгармачылык, экспрессивдүүлүк, эстетика/

*Shulzhenko M. Yu.,  
PhD in Philology,  
Kuban State University,  
Associate Professor,  
marinaieiu@mail.ru*

## THE LANGUAGE GAME AND ITS FUNCTIONS IN ARTISTIC DISCOURSE

### Abstract

This article examines language play in artistic discourse, viewed in modern linguistics as a deliberate breach of language norms, to achieve aesthetic and emotional effects. It identifies various functions of language play such as comic, language-creative, expressive, and indulgent. An analysis of different classifications and approaches shows that language play is an effective tool for crafting complex artistic works, enabling authors to express ideas uniquely and encourage active interpretation. It also explores the pragmatic potential of language play to shape an author's style. The findings of this study are valuable to researchers studying the stylistics and pragmatics of artistic texts.

**Keywords:** discourse, interpretation, communication, comic, creativity, meaning-making, stylistics, creation, expressiveness, aesthetics.

«Языковая игра» как понятие появилось благодаря исследованиям, проводимых в областях философии языка и логики широко известным философом Л. Витгенштейном в середине XX века, хотя больший интерес данный термин стал вызывать только уже ближе к концу столетия. Ученый считал, что в художественном тексте языковая игра использует язык как полезный инструмент для создания простых и многослойных смыслов, установки отношений между персонажами и автором, а также взаимодействия с будущим читателем. Более того, он включал в данное понятие и творческий аспект, то есть способность человека на креативную деятельность, которая проявляется в ходе речевой деятельности. Ученый представлял языковую игру как «совокупность языка и присущих ему видов деятельности [1, с. 264].

Как и любой другой сложный термин, языковая игра имеет различные трактовки. Так, согласно В. З. Санникову языковая игра понимается как намеренная ошибка в речи говорящего, которая призвана достичь определенной лингвистической цели. Подобная неточность или нарушение языковых догм имеет под собой неоспоримые основания, автор текста пытается добиться определенного эффекта им самим запрограммированного, а читатель, в свою очередь, идентифицирует интенцию автора и интерпретирует ее на основании своей индивидуальной когнитивной системы. Стоит заметить, что языковая игра имеет задуманный эффект только в определенном контексте [2].

Выделим основные аспекты языковой игры в художественном дискурсе:

1. Игра значений. Язык в художественном дискурсе не просто передаёт информацию, но и создает множественность значений. Автор использует различные художественные средства, вводя читателя в рефлексивную позицию, стимулирующую понимание замысла автора, а также интерпретационный процесс текста, протекающий на разных уровнях.

2. Контекст. Течение и успех языковой игры зависят от контекста, в котором она разыгрывается. Сюда включаются культурные, исторические и социальные условия, которые влияют на восприятие текста и взаимодействие с ним.

3. Авторская интенция. В процессе создания художественного текста автор намеренно выбирает определенные языковые формы и структуры, которые становятся частью игры и создают художественную реальность.

4. Читательская активность. Читатель вовлекается в языковую игру, декодирует и интерпретирует замысел автора, конструирует свои индивидуальные смыслы и тем самым создает новый уровень собственной языковой игры. Отметим, что подобное интерактивное взаимодействие между текстом и читателем делает художественный дискурс динамичным и поликодовым.

5. Структура и форма. Различные жанры (поэзия, проза, драма) формируют свои правила языковых игры. Например, поэзия может играть с ритмом и звуком, тогда как проза может использовать сложные нарративные структуры.

6. Ирония и игра с ожиданиями. Автор художественного текста часто использует иронию, вводит элементы неожиданности и тем самым создает дополнительные оттенки смысла и подтекст. Автор текста пытается таким образом разнообразить и оживить речь, создавая интеллектуальный юмор. Т. А. Гридина под языковой игрой понимает «лингвокреативную деятельность человека, которая создается путем творческого нарушения языковых правил.

Подобные нарушения, по ее мнению, являются одним из инструментов для реализации языковых возможностей, которые придают коммуникации черты игрового кода» [3, с.123].

По мнению С. Ж. Нухова, языковая игра определяется как элемент коммуникации, при котором человек проявляет свои способности к сотворчеству, юмору, а также к остроумию. Это некая специфическая форма речевого поведения, которая в процессе коммуникации сопровождается комическим эффектом [4]. Е. А. Земская же под языковой игрой понимает не только комический эффект, но и выделяет особую грань языка, которая реализует поэтическую функцию, так как обычно данный языковой прием используется для улучшения речи, попытки ее разнообразить, сделать ее более эстетичной и художественной [5]. М. Н. Кожина выражает похожую точку зрения на исследуемую проблему. Под данной категорией она также понимает тип речевого поведения, который основан на осознанном специфическом использовании языка. Полученные в результате языковой игры формы призваны сделать речь разнообразнее и интереснее, а также произвести комический эффект [6]. По мнению В. И. Шаховского, языковая игра направлена на преднамеренное нарушение языковых норм, однако, такие отклонения признаются оправданными. Иначе говоря, В. И. Шаховский, как и В. З. Санников, воспринимает языковую игру не как злостное нарушение языковых норм, а как способ создания новых эмоционально окрашенных и экспрессивных реалий в языке [7].

В художественном дискурсе языковая игра выступает в роли одного из средств достижения автором эффекта эстетического воздействия на читателя, которое связано с созданием особого художественного мира. Выполняя такую задачу, языковая игра с помощью необычного с лингвистической точки зрения «кода»

привлекает внимание читателя к значимости своей формы, заостряя внимание на мысли автора.

Как утверждает В. Я. Пропп в своей работе «Проблемы комизма и смеха», «язык представляет собой богатейший арсенал средств комизма и осмеяния» [8, с. 146]. В таком арсенале, по мнению автора, главное место занимает именно игра слов. Он доказывает это тем фактом, что «комизм языкового характера» имеет общее начало с любым другим видом комизма. Во-первых, автором выделено единство языка и самого содержания произведения. По его мнению, при пересказе любой комедии или юморески, комический эффект может исчезнуть. Во-вторых, сам комический эффект, созданный автором и переданный посредством героев своего художественного произведения, должен быть «результатом работы сознания читателя». В-третьих, автор уверен, что комический эффект должен создаваться в литературном произведении посредством использования родного языка, а использование иноязычных установок будет только мешать [8, с. 146-147].

Благодаря разнообразию языка имеется очень много возможностей для использования такого явления, как игра слов. Инструментами для создания языковой игры могут послужить такие категории, как диалект, жаргон, просторечие, профессионализмы, историзмы и неологизмы, заимствованные слова и так далее. Очевидно, что могут быть задействованы разные языковые уровни и сферы языка [9]. Разные ученые в своем стремлении исследовать феномен языковой игры, предпринимают попытки классифицировать данное явление. В основном, исследователи опираются на средства, которые используются при создании данного феномена. Рассмотрим некоторые классификации.

Итак, в своей классификации В. З. Санникова определяет девять видов, которые, в свою очередь, также могут быть

разделены на подвиды.

1. Фонетическая языковая игра (в сфере фонетики, фонологии). Например, аллитерация, суть которой заключается в повторении одинаковых или схожих звуков (или сочетаний звуков) на достаточно близком расстоянии друг от друга.

2. Графическая языковая игра (в сфере графики, орфографии и пунктуации). Например, использование графемы, которая определяется в лингвистике как основная структурная единица, находящаяся в системе письменного варианта данного языка.

3. Морфологическая языковая игра. Данный вид языковой игры подразумевает нарушение исходной (правильной) формы слова. Могут быть использованы такие техники, как разрушение непроницаемости, усечение или разложение; изменение части речи; использование иностранных слов или же частей этих слов; преднамеренное создание морфологических ошибок в речи и подобные техники.

4. Синтаксическая языковая игра, основой которой является парцелляция, синтаксическая омонимия, и обыгрывание явлений на синтаксическом уровне языка.

5. Словообразовательная языковая игра. Под которой ученый понимает наличие в основе игры слов таких явлений как контаминация, словообразование, также наличие в ядре языковой игры аббревиатуры.

6. Лексическая языковая игра. Данному виду языковой игры присуще обыгрывание компонентов значения слов, лексических синонимов, омонимии, паронимии, фразеологических единиц языка.

В данном случае использование лексического повтора при построении игры слов.

7. Семантическая языковая игра. Данный вид предполагает наличие у пар слов взаимосвязей на семантическом уровне (например, оппозиции «одушевленное-неодушевленное», «возможное-невозможное»; согласование места, масштаба и времени).

8. Прагматическая языковая игра основывается на таких аспектах языка, как

намек, иносказание, загадка, «заумный» язык и тому подобное.

9. Стилистическая языковая игра, предполагает использование лексических единиц, используемых в ограниченном контексте, например, использование просторечных слов, штампов, иноязычных слов, диалектизмов, эвфемизмов, неологизмов и архаизмов.

С. В. Ильясова также представила свою классификацию. Стоит заметить, что, в основном, теории двух лингвистов довольно схожи.

1. Фонетическая игра подразумевает использование графических приемов, которые используются, чтобы передать форму слова как на графическом уровне, так и на фонетическом.

2. Графическая игра. Создание данного вида языковой игры достигается путем использования языковых знаков – букв или знаков препинания. В качестве примера можно привести капитализацию, отступы или пробелы, не предусмотренные нормами языка, сокращения слов, подчеркивания и другие приемы.

3. Морфологическая игра содержит в себе нарушения, которые можно допустить при неправильном использовании падежей, числа, рода, лица, времени – то есть, намеренное нарушение морфологических правил.

4. Словообразовательная игра. Результат достигается за счет использования слов с нарушением законов действия продуктивных типов, по типам непродуктивным, по конкретному образцу или по типам, специфическим для окказионального словообразования.

5. Игра с прецедентными феноменами, которые понимаются автором как особые языковые явления, известные определенному кругу лиц.

6. Обыгрывание неоднозначности, то есть намеренная коллизия значений многозначных слов [10].

Помимо классификаций ученые выделяют и различные функции языковой игры

в зависимости от направления использования языковой игры. Например, с точки зрения Т. А. Дедушкиной, языковая игра призвана выполнять одну, самую важную функцию, а именно комическую. Иными словами, единственная цель создания языковой игры – это создание юмористического явления для достижения комического эффекта. Но данная теория не совсем точна, поскольку языковая игра, помимо комического эффекта, может также быть использована для украшения речи (эстетическая функция) так как она помогает более ярко и точно выражать мысли, более тонко передавать эмоции [11].

Исследователь С. В. Ильясова утверждает, что у языковая игра выполняет две основные функции:

- 1) языкотворческая функция;
- 2) оценочная функция [9].

Языковая игра, в силу своего разнообразия и использования большого количества разных приемов для создания новых языковых единиц, является одним из источников обогащения языка. В этом и проявляется ее языкотворческая функция. С. В. Ильясова, ссылаясь на В. З. Санникова, согласна с данной концепцией, поскольку нередки случаи, когда умело выстроенная языковая игра порождает уникальную языковую единицу, которая надолго закрепляется в языке и получает широкое распространение. Это пример того, как речетворчество помогает находить новые способы выражения мыслей и чувств. Данные случайно созданные единицы участвуют в развитии и обогащении языка, а также в развитии общественного мышления [9].

Оценочная функция проявляется в возможности использования языковой игры как некоего инструмента, с помощью которого индивид может оценивать других индивидов при их реакции на языковую игру, выражать свои эмоции и считывать эмоции окружающих.

В классификации В. З. Санникова различаются три функции:

- 1) языкотворческая;
- 2) развлекательная;
- 3) маскировочная [10].

О языкотворческой функции мы уже говорили ранее. Развлекательная функция состоит в способности языковой игры развлечь, рассмешить, вызвать положительные эмоции. Также языковая игра способна помочь в том случае, если в силу разных обстоятельств, автор не может выразить свои мысли напрямую. Иными словами, она помогает замаскировать фразу, завуалировать ее смысл. В этом и проявляется маскировочная функция.

Помимо разнообразия, языковая игра привносит в текст говорящего некоторую долю экспрессии, эпатажа. Также она может создать эффект пародии. Поэтому классификация Т. Г. Соповой включает в себя следующие три функции:

1. Самоутверждающая функцию – используя языковую игру, автор стремится не высмеять, а продемонстрировать свое уникальное умение работать со смыслами.

2. Эмоционально-выразительная функцию – за счет уникальности языковой игры и безграничных возможностей ее создания, автор может наиболее ярко и экспрессивно передать свои мысли и интенции.

3. Смыслообразующая функция. Путем использования уже привычных языковых средств, но при помощи речетворчества и использования приемов создания языковой игры, используя особенные средства выражения своего художественного замысла, автор может сотворить совершенно уникальную реальность. Языковая игра помогает обновить ассоциативные связи между смыслами слов, а иногда и придумать новые [12].

Ключевой функцией языковой игры в художественном тексте, естественно, считается смехотворная функция. Е. А. Земская, М. А. Китайгородская и Н. Н. Розанова в общей монографии «Русская разговорная речь», определяют функцию юмористическую как ведущую. «В разговорной

речи языковая игра выступает как особый род комического. Она служит для того, чтобы вызывать улыбку, смех, шутливое настроение или ироническое отношение» [5, с. 174].

Б. Ю. Норман считает, что всякий индивид использует языковую игру в повседневном общении: «... и не лишь только в расчёте такого того, собственно, что его старания по достоинству воспримет собеседник, но временами и «просто так», для личного удовольствия» [13, с. 169]. Таким образом, языковая игра выполняет и гедонистическую функцию.

Функция выразительности речи, или же выразительная функция также считается элементом языковой игры. Данный прием дает автору возможность более экспрессивно и ярко выразить свои интенции.

Эстетическая функция языковой игры позволяет участникам языковой игры, развивать свой эстетический потенциал.

Ученые также выделяют еще одну немаловажную функцию – языкотворческую. В результате частого использования некоторых языковых игр они становятся широко распространенными художественными приемами, впоследствии могут даже принять статус афоризмов или крылатых выражений. Из этого следует, что рассматриваемый нами феномен способствует обогащению словарного запаса языка. Е. Ф. Болдарева, утверждает, что в поэтическом творчестве подобное является довольно распространенным явлением.

Компрессивная функция языковой игры позволяет лаконично выразить мысли автора, в создаваемой им художественной реальности.

Эвфемизм также рассматривается как языковая игра, которая выполняет функцию маскировки. По словам В. З. Санникова, идея данной языковой игры основана даже не на сокрытии непристойного содержания, а на отношениях, которые имеют между собой участники игры. По мнению ученого эвфемизм порождает договоренности, которые существуют между людьми, то есть, данный вид языковой

игры имеет прагматичный характер [10].

Функция привлечения внимания устанавливает и поддерживает общение между участниками языковой игры.

Языковые игры приходят на помощь, когда автору нужно выразить свое личное художественное видение, и именно языковые игры позволяют это сделать посредством различных манипуляций нормами языка. Этим проявляется специфическая или персонализированная функция языковой игры. С помощью языковых игр говорящие демонстрируют свое языковое творчество, индивидуальность и языковые способности. Э. Ф. Болдарева называет это в своих работах социокультурной функцией, ведь языковая игра делает говорящего умнее, красноречивее, искуснее в глазах читателя [14].

Аффективная или экспрессивная функция языковой игры сегодня является одной из наиболее востребованных функций. К аффективной функции иногда также приравнивают эмотивную. По словам Е. В. Покровской, данная функция помогает автору выражать свои эмоции и точнее объяснять чувства и мысли, что, в свою очередь, провоцирует появление эмоциональной реакции у собеседника [15, с. 199].

Можно также отметить защитную функцию языковой игры, которую выделила Е. Ф. Болдарева. Она заключается в предоставлении человеку возможности уладить незадавшийся разговор, сгладить плохое впечатление, поднять настроение, таким образом защитить себя от негативного влияния [14].

Еще одну функцию языковой игры некоторые лингвисты называют функцией самовозвеличивания. Когда автор осознает свою способность манипулировать языковыми нормами, умело обращаясь с ними и создавая уникальное произведение.

Поскольку языковые игры часто помогают снять стресс посредством выражения положительных или отрицательных эмоций, ряд ученых считают, что языковая игра выполняет расслабляющую и смягчающую функции.

Таким образом, из всех вышперечисленных функций языковой игры, мы выделим самые главные, которые чаще встречались в классификациях различных исследователей, а также по их актуальности:

- 1) комическая функция;
- 2) языкотворческая функция;
- 3) гедонистическая функция;
- 4) экспрессивная функция [13].

Подводя краткий итог, мы делаем вывод, что языковая игра в художественном дискурсе является особым средством как достижения эстетического воздействия на читателя, так и создания комического в тексте произведений, для привлечения внимания читательской аудитории. Языковая игра в художественном дискурсе раскрывает богатство и сложность языка как средства выражения. Она предлагает читателям возможность не только воспринимать текст, но и активно участвовать в создании его значений, что обогащает литературный опыт и позволяет глубже понять культурный контекст произведения.

### Литература

1. Витгенштейн, Л. И. Культура и ценность. О достоверности : учебное пособие / Л. И. Витгенштейн. – Москва : Астрель, 2010. – 250 с.
2. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры : учебное пособие / В. З. Санников. – Москва : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
3. Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество : учебное пособие / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : УрГПУ, 1996. – 215 с.
4. Нухов, С. Ж. Языковая игра в словообразовании : специальность 10.02.04 «Германские языки» : дис. ... д-ра филол. наук / Нухов Салават Жавдатович ; Моск. пед. ун-т. – Москва, 1997. – 372 с.
5. Русская разговорная речь. Общие вопросы. Словообразование. Синтаксис / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Е. Н. Ширяев. – Москва : Наука, 1981. – 276 с.
6. Кожина, М. Н. Стилистический энциклопедический словарь русского языка : учебное пособие / М. Н. Кожина. – Москва : Флинта, 2006.
7. Шаховский, В. И. Лингвистическая теория эмоций : монография / В. И. Шаховский. – Москва : Гнозис, 2008. – 414 с.
8. Пропп, В. Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре : методическое пособие / В. Я. Пропп. – Москва : Лабиринт, 2006. – 256 с.
9. Ильясова, С. В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы : учебное пособие / С. В. Ильясова, Л. П. Амири. – Москва : Флинта, 2013.
10. Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) : учебное пособие / В. Н. Комиссаров. – Москва : Альянс, 2013. – 250 с.
11. Дедушкина, Т. А. Языковая игра: современное состояние вопроса / Т. А. Дедушкина // *Studia Linguistica*. – 2012. – Вып. 6. – С. 88-92.
12. Сопова, Т. Г. Языковая игра в контексте демократизации художественной речи в последние десятилетия XX века : специальность 10.01.01 «Русский язык» : дис. ... канд. филол. наук / Сопова Татьяна Геннадьевна. – Санкт-Петербург, 2007. – 177 с.
13. Норман, Б. Ю. Игра на гранях языка : учебное пособие / Б. Ю. Норман. – Москва : Флинта, 2006. – 341 с.
14. Болдарева, Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций : специальность 10.02.19 «Теория языка» : дис. ... канд. филол. наук / Болдарева Елена Федоровна ; Волгогр. гос. пед. ун-т. – Волгоград, 2002. – 160 с.
15. Покровская, Е. В. Понимание современного газетного текста : специальность 10.02.01 «Русский язык» : дис. ... д-ра филол. наук / Покровская Евгения Васильевна ; Гос. ин-т рус. яз. им. А. С. Пушкина. – Москва, 2004. – 274 с.