

Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

*Кемеровский государственный университет, Кемерово, Россия
Кафедра английской филологии, заведующий кафедрой, доктор филологических наук, профессор**Kemerovo State University, Kemerovo, Russia
Professor, Head of Department of Translation and Linguistics, Doctor of Sciences in Philology
mriabova@inbox.ru*

ИГРОВОЙ МОДУС КОММУНИКАЦИИ И КРЕАТИВНОСТЬ

В статье исследуется корреляция модусов коммуникации и категории креативности. В частности, отмечается, что в основе креативности как культурологической категории лежит игровой модус коммуникации. Наряду с экспликацией понятия модуса автор дает определение игровому модулю как интерпретационной, оценочной модальности участника коммуникации, выражаемой в критическом эпистемическом подходе к содержанию коммуникации, ее форме, участникам и т.д. Игровой модус может быть выражен с помощью разных эпистемических механизмов: пародии, иронии, комизма, смеха, сатиры, юмора и других, в основе которых заложена идея перекодирования, переоценки, переосмысливания, идея творчества и новизны, иначе – идея культурного креативизма. В статье содержится анализ различных определений игры как механизма коммуникации, исследуется ее природа и интерпретации в различных культурологических и научных парадигмах. Дается обзор лингвистических закономерностей игры и игровых жанров художественного дискурса, включающего такие литературные формы как: травести, бурлеск, шарж, пародия, сатира, комедия и трагикомедия, анекдот, поэзия, нонсенс, лимерика и др.

Ключевые слова: коммуникация, игровой модус, игра, креативность, дискурс, комизм, пародия, ирония.

Модус является важнейшим элементом речи, активно участвующим в механизмах коммуникации и общения. А.А. Кибрик

THE MODE OF PLAY COMMUNICATION AND CREATIVITY

The article deals with the problem of correlation between communication modes and the category of creativity. It assumes that creativity as an anthropological category is based on the mode of play communication. The author describes concept of play which is understood as interpretation, epistemic modality of communication, expressed in a process of communication. The mode of play can be expressed by means of various mechanisms like parody, irony, cosmism, laugh, satire, humor, etc., based on the idea of recoding, reevaluating, rethinking, creativity, novelty, i.e. on the idea of cultural creativity. The article analyzes various definitions of the concept of play, investigates its communicative mechanisms, its nature and interpretations in various cultural paradigms. The author describes linguistic characteristics of play and playing genres of literature, including such literary forms of discourse as: travesty, burlesque, parody, satire, comedy, tragical comedy, anecdotes, nonsense poetry, limerick, etc.

Key words: communication, playing mode, play, creativity, discourse, the comic, parody, irony.

соотносит понятие модуса с каналом передачи информации, полагая, что базовым модусом является устный, основанный на прямом контакте между



Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

говорящим и слушающим. Выделяются такие модусы, как жестовый и письменный (зрительный сигнал коммуникации) плюс мысленный модус, при котором человек создает внутренний дискурс, непосредственно недоступный никому другому¹.

Понятие модуса впервые было описано в работах Ш. Балли, который утверждал, что в любом высказывании выделяется основное содержание (диктум, или пропозиция) и модальная часть (модус), в которой выражается интеллектуальное, эмоциональное или волевое суждение говорящего в отношении диктума². Различаются эксплицитный и имплицитный модусы. Основная форма выражения эксплицитного модуса – главное предложение в составе сложноподчиненного с придаточным дополнительным. Таким образом, модальность понимается как синтаксическая категория, в выражении которой первостепенную роль играют модальные глаголы, обозначающие суждение говорящего о предмете речи³.

Н.Д. Арутюнова выделяет такие модусы, как модус восприятия, знания, когнитивный (эпистемический), ментальный, модус незнания, сокрытия, безразличия, «не-ответа», общей оценки, объективированный, модус полагания, психической реакции, сомнения и допущения, вероятностной оценки, эмотивный и др.⁴. По мнению автора, модус обладает весьма широким семантическим объемом и легко насыщается эмоциональными и оценочными значениями (рад, огорчен, с грустью, думаю, сожалею и др.), но избегает дескриптивных определений. Для диалога характерен эксплицитный модус. Он выражает либо пропозициональную

установку говорящего, либо апелляцию к интенциональному состоянию адресата. Если для стимулирующих реплик характерна апелляция к модусу собеседника, его интенциональному состоянию, то для диалогических реакций типична оценка истинности или искренности сообщения, его уместности, адекватности⁵.

Термин «модус», первоначально рассматриваемый как фрагмент высказывания, включает в себя субъективно-модальную интерпретацию содержания высказывания, референтом которого является некоторое положение дел в универсуме речи, расширяет сферу своего употребления. Поскольку модус ставит в центр внимания категоризацию ситуации говорящим, он вводит личность последнего в языковую структуру: «модус – это языковое выражение рефлексии говорящего относительно содержания диктума»⁶.

Особое понимание модуса предлагает Л.М. Ковалева, которая считает, что модус есть синтаксическая категория (отличная от категории синтаксической модальности), которую логично было бы назвать по модусу предиката: категория модуса восприятия, категория модуса знания, категория модуса полагания, категория модуса кажимости, категория модуса желания и т. д.⁷.

Понятие модуса, согласно Л.М. Ковалевой, занимает собственное место в ряду понятий «наклонение» и «модальность». Последнее относится чаще всего к содержательной стороне наклонения и другим (лексическим и синтаксическим) формам выражения того же значения. Наклонение остается первичным формальным способом выражения модальности. Модус же предопределяет через модусный предикат или его импликацию и модальность диктумного предложения, и употребление глаголь-

¹ Кибрик А. А. Модус, жанр и другие параметры классификации дискурсов // Вопросы языкознания. 2009. № 2. С. 5.

² Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка. М.: Изд-во иностр. лит-ры, 1955. 416 с.

³ Бирюлин Л.А., Корди Е.Е. Основные типы модальных значений, выделяемых в лингвистической литературе // Теория функциональной грамматики. Темпоральность. Модальность. Л.: Наука, 1990. С. 69.

⁴ Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений: Оценка. Событие: Факт. М.: Наука, 1988. 339 с.

⁵ Арутюнова Н.Д. Язык и мир человека. М.: Языки русской культуры, 1999. С. 660.

⁶ Семенова Т.И. Лингвистический феномен кажимости. Иркутск: ИГЛУ, 2007. С. 70.

⁷ Ковалева Л.М. Английская грамматика: предложение и слово. Часть II. Организация модально-предикативного конституента предложения. Иркутск: ИГЛУ, 2008. 277 с.



Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

ных форм, модальных и темпоральных операторов. Такое понимание модуса опирается на мнение многих лингвистов о том, что «главная функция морфологии в тех языках, где наличествуют формальные средства, заключается в том, чтобы материализовать семантические задачи, встающие перед синтаксическим строем языка для выполнения его основной, коммуникативной функции»⁸.

«Понятие модуса помогает лингвисту осознать, что а) отношение говорящего к высказыванию (к содержанию диктума) прототипически эксплицируется в предикате главного предложения перед придаточным дополнительным;

б) через модус содержание аспекта связано с выражением субъективного отношения автора высказывания к диктуму и с манифестацией различных сторон его познавательной деятельности;

в) при отсутствии модусного предиката это (модусное) отношение «закладывается» говорящим и «вычисляется» слушающим при помощи грамматической формы предиката диктума и так называемых модальных операторов, а также при помощи упоминания определенных лексем в контексте и наличия пресуппозиций»⁹.

Итак, коммуникативные модусы, в общем, сводятся к набору разнообразных субъективно-оценочных интерпретаций относительно содержания высказывания, среди которых в современном дискурсе важное место отводится игровому модусу, воплощающему ироничное отношение автора к миру, как особой форме креативного мышления. Игровой модус коммуникации становится неотъемлемой приметой постмодернистского мироощущения, суть которого была выражена в работах Ж. Деррида, подчеркнувшего такие процессы современной коммуникации как этимологическая игра, двусмысленность, слияние противоположно-

стей, их путаница, двойственность и др.¹⁰, нарушение традиций.

Модус игры, или игровой модус, понимается, таким образом, как интерпретационная, оценочная модальность участника коммуникации, выражаемая в критическом эпистемическом подходе к содержанию коммуникации, ее форме, участникам и т.д. При этом игровой модус может быть выражен с помощью разных эпистемических механизмов: пародии, иронии, комизма, смеха, сатиры, юмора и других, в основе которых заложена идея перекодирования, переоценки, переосмысления, идея творчества и новизны, иначе – идея культурного креативизма.

Антропологическое направление современного языкознания концентрирует исследовательский интерес в области проблем, связанных с осознанием человека в мире, познание и концептуализация которого во многом осуществляется посредством языка. Таким образом, в фокусе внимания лингвистики находятся такие категории как: язык и мир, язык и культура, языковое сознание, язык и познание и другие. Связь языка и игры, или рассмотрение языка в игровом ракурсе, также входят в список названных проблем, если исходить из того, что игра является одним из способов познания мира, равно как и осознания человека (его роли, места) в мире. Как известно, игра «имеет ценность в качестве элемента творческого поиска, высвобождающего сознание из-под гнета стереотипов, она способствует построению вероятностных моделей исследуемых явлений, конструированию новых художественных или философских систем или спонтанному самовыражению индивида»¹¹. С другой стороны, игра, как ключевое понятие современной культурологии, трактуется как особый тип миропонимания и совокупность определенных форм человеческой деятельности, важнейшей из

⁸ Слюсарева, Н.В. Проблемы функциональной морфологии современного английского языка. М.: Наука, 1986. С. 18.

⁹ Ковалева Л.М. Английская грамматика: предложение и слово. Часть II. Организация модально-предикативного конституента предложения. Иркутск: ИГЛУ, 2008. С. 28.

¹⁰ Derrida J. La dissémination. Paris: Seuil, 1972. 393 p.

¹¹ Новейший философский словарь. Постмодернизм. /Гл. науч. ред. А.А. Грицанов. Минск: Современный литератор, 2007. С. 169.



Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

которых является, несомненно, коммуникативная, которая, в свою очередь, может осуществляться с помощью игры.

С точки зрения культурологии игра исследуется в работе Т.А. Апинян как: 1) онтогенетический исток деятельности, культуры, науки и цивилизации; 2) исходный тип «творческого поведения»; 3) бытийная мифологема, насыщенная сложной семантикой; 4) универсалия и доминанта социального бытия¹². Игра пародирует и хоронит омертвевшие формы культуры, генерирует новые (ср. концепцию карнавала у М. Бахтина — при всем неприятии последним игры как творческой доминанты).

Всеобщая игромания, охватившая сегодня мир, породила и новый термин, характеризующий человека этого мира — “*Homo Ludens*”, для которого актуальна формула «жизнь есть игра» (Ср.: «Весь мир театр, в нем женщины, мужчины — все актеры»). Игра ассоциируется и осуществляется с такими видами деятельности, как: театр, музыка, спорт, литература, искусство, воспитание и образование, наука (как форма математического и иного моделирования), политика, бизнес, боевые операции и др. При этом игра может представлять собой как форму трудовой деятельности, так и отсутствие этой деятельности, то есть отдых, актуализируя тем самым дуалистический принцип наличия / отсутствия; внешнее / внутреннее; интенциональность / произвольность; принуждение / свобода и т.д. Дуалистическая природа игры обусловила и ее двоякую интерпретацию. С одной стороны, игра понимается как «вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате ее, а в самом процессе»¹³. С другой стороны, игра понимается как целенаправленный вид деятельности, овладение умением, тренировка, моделирование деятель-

ности, характеризуемой системой правил поведения. В этой связи феномен языковой игры, то есть игры, осуществляемой средствами языковых знаков и символов, представляет особый интерес, так как язык как саморегулирующаяся семиотическая система и может выступать и как субъект игры, и как ее объект (или средство), если игроком является автор (человек). Последний аспект, несомненно, значим как объект научного лингвистического анализа, целью которого становится описание лингвокогнитивных, сущностных характеристик языковой игры. Исследование феномена языковой игры в русле когнитивистики становится возможным в том числе и потому, что концепт игры отождествляется с понятиями скрипта, сценария, фрейма, которые являются, в свою очередь, категориями когнитивизма.

Игра как лингвоэстетический феномен — очень притягательный объект для творческого и научного изучения, о чем свидетельствует обширная библиография. Как явление искусства и художественного творчества ее издавна изучали выдающиеся умы человечества: И. Кант, Ф. Шиллер, Ж.-П. Сартр, Г. Гадамер, Й. Хейзинга, К. Грос, Г. Спенсер и многие другие. Как явление лингвистики игра исследовалась в работах Ю.М. Лотмана, К. Бюлера, Л. Витгенштейна, Дж. Лакоффа, А. Вежбицкой.

Некоторые идеи относительно интерпретации феномена игры в лингвокогнитивном аспекте были сформулированы Ю.Н. Карауловым в связи с проблемой создания тезаурусов и выработки механизмов восприятия текстов. Автор остроумно предположил, что игра, по-видимому, представляет собой действие «отклоняющихся словесных групп», т.е. является результатом преднамеренного сдвига в тезаурусе, вследствие асимметрии между ожидаемым и реализованным в тексте, с конструированием ситуации обманутого ожидания читателя (слушающего)¹⁴. На этом пути перерастания одно-

¹² Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2003. 400 с.

¹³ Большая Советская Энциклопедия /Режим доступа: <http://bse.sci-lib.com/article050631.html>, 14.09.2009 г.

¹⁴ Караулов Ю.Н. Лингвистическое конструирование и тезаурус литературного языка. М.: Наука, 1981. С. 202.



Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

го в другое семантических полей и зиждется так называемый «семантический жест», ассоциируемый с языковой игрой. При этом, как подчеркивает Ю.Н. Караулов, «семантический жест» или эффект обманутого ожидания, может возникать не только по линии комбинации концепт – концепт, но и по линии знак – знак, которые не всегда укладываются в привычный тезаурус. Таким образом, эффект языковой игры возникает при «непривычной сортировке знаков» по отношению к читательскому тезаурусу, сигналом которого является эстетическое напряжение, приводящее к перестройке уже сложившейся картины мира.

Исследованию лингвистических закономерностей игры посвятил свою книгу известный ученый-энциклопедист Дэвид Кристал “Language Play”, (1998). Наконец, в 2006 году вышла в свет книга под редакцией Н.Д. Арутюновой «Лингвистический анализ языка. Концептуальные поля игры». Игра как лингвоэстетический феномен, реализуемый средствами морфемной итерации в текстовых цепочках с повторяющейся лексической морфемой – корневой или аффиксальной, исследуется в докторской диссертации Т.П. Карпухиной¹⁵. В работе Т.П. Карпухиной дано определение концепту лингвоэстетической игры на основе выделения ее существенных категориальных характеристик; создана теоретическая модель игры, а именно ее абстрактно-теоретический, гносеологический конструкт, воплощающий ее базовые атрибуты и свойства. Автор указала на роль эстетических форм игры таких как: ритм, симметрия, гармония в морфемном повторе и исследовала герменевтический аспект интерпретации игры в художественном тексте.

По мнению К. Исупова, итогом этих усилий стала инверсия банальной формулы «все – игра» в

спасительное для Homo Ludens «игра — это все». «С этого момента в мире не осталось ничего, что не может быть описано в терминах игры, кроме самой “игры”: снятие в семантической фактуре термина контрастных значений (“серьезное/несерьезное”, “умное/глупое”, “трагическое/смешное”, “ответственное/безответственное” и т. п.) придало слову “игра” сомнительную репутацию самодостаточного аргумента в широчайшем спектре дискурсивного применения — от возвышенного и даже академического до циничного и демонического. Если мир “развернут” в игре свободного веления Демиурга, то почему же “игре” не развернуться в человеческом творчестве истории? Как же быть с игрой, весь пафос которой — в разоблачении омертвевших во времени самозванных форм культуры и в насыщении обитаемого пространства неведомыми ему новыми артефактами, эстетическими иллюзиями и фантазиями, что норовят стать реальностями?»¹⁶. В игре, как в зеркале, отражаются константы человеческой культуры.

Игра в художественном творчестве и в целом в искусстве становится эстетическим принципом и приметой XX века как следствие торжества философии постмодернизма, провозгласившего культ иронии. Ирония как философская категория постмодерна позволяет придать многослойную глубину прочтения текста. «Беспредельные возможности языковых игр в культурном поле постмодерна обусловлены веером возможных версий интерпретации текста»¹⁷. Игра, согласно философии постмодерна, является одним из механизмов осуществления иронии, той формой отношения к миру, которая позволяет избежать абсолютизации единственного варианта возможного опыта и задает реальное пространство свободы. Таким образом, формы ироничного художественного дискурса и

¹⁵ Карпухина Т.П. Лингвоэстетическая игра морфемного повтора: теоретическая модель анализа феномена частичной итерации в художественном тексте (на материале англоязычной художественной прозы): Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Иркутск, 2007. 41 с.

¹⁶ Исупов К. Об игре – всерьез // Нева, 2004, № 12. С. 4.

¹⁷ Новейший философский словарь. Постмодернизм. / Гл. науч. ред. А.А. Грицанов. Минск: Современный литератор, 2007. С. 185.



Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

представляют собой результат актуализации механизма языковой игры, механизма, в основе которого лежит комическая коллизия.

Корреляция комизма и языковой игры в художественном дискурсе нашла выражение в спектре литературных жанров, традиционно ассоциируемых с комическими. К последним относят такие литературные формы как: травести, бурлеск, шарж, пародию, сатиру, комедию и трагикомедию, анекдоты, поэзию нонсенса, лимерики и др.

Понятие комического изначально связывает игру как явление языка и культуры с определенными формами художественного дискурса, основывающимися на иронии и юморе.

Комическое – категория древняя, обширная и достаточно противоречивая. Общее эстетическое понимание природы комического основывается на несоответствии между действием и результатом, целью и средствами, низменным и возвышенным и т.д. Комическое реализуется либо в форме иронии, либо в форме юмора. «В иронии смешное скрывается под маской серьезности, с преобладанием отрицательного (насмешливого) отношения к предмету; в юморе – серьезное под маской смешного, обычно с преобладанием положительного («смеющегося») отношения»¹⁸.

Принято различать два разных противоположных вида комизма: комизм высшего порядка и комизм низменный. Теория двух видов комического – низменного и высокого – появляется в XIX веке. В поэтике XIX века утверждается, что есть два вида комизма: один вид относится к области эстетики, понимаемой как наука о прекрасном, и такой вид комизма включается в понятие прекрасного; другой вид комизма лежит вне эстетики прекрасного и представляет собой нечто низменное¹⁹.

Некоторые теоретики определяют низменно-комическое по формам и относят к области

низшего комизма все виды фарсов, балаганов, клоунад. К высоким формам комизма относят классические комедии от Аристофана, Мольера и Гоголя до Чехова и др. Разные формы комизма ведут к разным видам смеха.

Одним из приемов комического, широко используемым в художественной культуре во все времена, является пародия. «Пародирование – комедийное преувеличение в подражании, такое утрированно-ироническое воспроизведение характерных индивидуальных особенностей формы того или иного явления, которое вскрывает комизм его и низводит его содержание»²⁰.

По мнению В.Я. Проппа, пародирование состоит в имитации внешних признаков любого жизненного явления (манер человека, приемов искусства и пр.), чем затмевается или отрицается внутренний смысл того, что подвергается пародированию. Пародирование стремится показать, что за внешними формами проявления духовного начала ничего нет, что за ними – пустота. Таким образом, пародия представляет собой средство раскрытия внутренней несостоятельности того, что пародируется²¹.

Пародия как жанр литературы у разных авторов определяется по разному как: 1) литературно-художественная имитация, подражание стилю отдельного произведения, автора и др.²²; 2) комедийное преувеличение в подражании, утрированно ироническое воспроизведение характерных индивидуальных особенностей того или иного явления²³; 3) вид сатирического произведения, целью которого служит осмеяние литературного направления, жанра, стиля, манеры писателя, отдельного произведения; 4) специфическое использование различных языковых средств в целях комического

²⁰ Боров Ю.О. Эстетика. М.: Высшая школа, 2002. С. 208.

²¹ Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. М.: Лабиринт, 2002. 192 с.

²² Краткая литературная энциклопедия. М.: Советская энциклопедия. Т. 6, 1971. 1040 с.

²³ Боров Ю.О. Эстетика. М.: Высшая школа, 2002. 512 с.



Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

подражания стилю какого-либо писателя или литературного произведения и др.²⁴.

Основная трудность и проблематичность определения жанра пародии обусловлена, двумя факторами. Если функция пародии – высмеивание формы, ее сильных или слабых мест, тогда речь идет о пародии как о литературной игре, шутке. Когда функция пародии – высмеивание содержания, тогда речь идет о пародии как о важном, значимом жанре, который влияет на мировоззрение культурного социума, на формирование картины мира индивидов²⁵.

Пародия пересекается с целым рядом других литературных жанров, основанных на принципах игры и комизма, которые очень близки пародии по своим функциям. Жанр бурлеска – своеобразный жанр комической поэзии, состоящий в снижении высокого и возвышении низменного. Основная функция бурлеска – пародирование²⁶.

Травести – вид юмористической поэзии, близкий к пародии²⁷. Травести предполагает перевод художественного произведения в другой дискурс – комический, иронический, игровой – в зависимости от того, какие черты доминируют в произведении травести.

Сатира – специфическая форма художественного отображения действительности, посредством которой обличаются и высмеиваются отрицательные, внутренние превратные явления; вид комического; уничтожающее осмеяние изображаемого, раскрывающее его внутреннюю несостоятельность²⁸. В сатире на первое место выступают критика, ирония, сарказм.

Стилизация – в литературе намеренная и явная имитация того или иного стиля, полное или частичное воспроизведение его важнейших особенностей. На стилизации строятся все литературные пародии, утрирующие особенности манеры данного писателя²⁹.

Шарж – шуточное или сатирическое изображение (обычно портрет), в котором наблюдается внешнее сходство, но умышленно преувеличены наиболее характерные черты изображаемого³⁰. М.В. Вербицкая к пародийным жанрам относит и такие виды вторичных текстов как: спуф (spoof), lampoon, caricature, pastiche, бурлеск, которые рассматривает как видовые формы пародии³¹.

Особой формой комического дискурса является форма лимерика – обычно юмористического стиха абсурдного содержания. Рифма стиха, как правило, выглядит следующим образом: *аавва*, при этом 1-я, 2-я и 5-я строки трехстопные, а третья и четвертая – двустопные. Но если в основу лимерика положен абсурд, бессмыслица, то эта бессмыслица должна быть логически организована и содержать некий, пусть и абсурдный смысл (*sensible nonsense or nonsensical sense*)³².

Лимерик, в частности, представляет собой такую форму комического дискурса, в котором наблюдается языковая игра, актуализирующаяся с помощью механизмов преимущественно фонетического уровня, т.е. с помощью рифмы, ритма, звукового символизма (ономатопеи) и др. В результате взаимодействия на фонетическом и графическом уровнях языка создается эффект игрового модуса, ср.:

²⁴ См.: Лушникова Г.И. Когнитивные и лингвостилистические особенности англоязычной литературной пародии. Кемерово: Кузбассвузиздат, 2008. 215 с.

²⁵ Там же. С. 16.

²⁶ Квятковский А.П. Поэтический словарь. М.: Советская энциклопедия., 1966. 376 с.

²⁷ Локшина С.М. Краткий словарь иностранных слов. М.: Русский язык, 1988. 632 с.

²⁸ Краткая литературная энциклопедия. М.: Советская энциклопедия. Т. 6, 1971. 1040 с.

²⁹ Квятковский А.П. Поэтический словарь. М.: Советская энциклопедия., 1966. 376 с.

³⁰ Локшина С.М. Краткий словарь иностранных слов. М.: Русский язык, 1988. 632 с.

³¹ Вербицкая М.В. Теория вторичных текстов. М.: МГУ, 2000. 219 с.

³² Рожева Е.И. Лимерик: непереводаемая игра слов или непереводаемая игра формы // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. М.: Индрик, 2006. С. 327-335.



Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

There was an old man of St Bees,
Who was stung in the arm by the wasp,
When asked, 'Does it hurt?'
He replied, 'No, it doesn't,
I'm so glad it wasn't a hornet'.

Комизм дискурса лимериков чаще всего основывается на столь тонких игровых оттенках смысловых компонентов слов, которые граничат с полной бессмыслицей, однако эта бессмыслица доставляет удовольствие читателю. Лимерик, таким образом, представляет собой разновидность поэтического жанра, который определяется как поэзия абсурда.

Возникновение комического эффекта обусловлено игровым модусом общения, суть которого заключается в нарушении стереотипов восприятия действительности, или в «остранении»³³. Модус игровой коммуникации характеризуется определенной степенью неискренности и/или неистинности, предполагающих «речевое лицедейство», что обуславливает несерьезный, пренебрегающий логикой способ общения, который и формирует игровой мир.

С точки зрения философского и культурологического подходов к феномену игры можно поддержать мнение С. А. Наумова о том, что современный мир представляет собой «переход от классического статичного модерна к «жидкой современности», в которой все прошлые понятия растаяли в потоке хаоса»³⁴. Мир современной реальности подобен некой игровой конструкции, в которой ведущая роль отводится коммуникации. Коммуникация же представляется не как статичные, а как текучие дискурсивные формы с постоянными переходами от событий к структурам, от порядка к хаосу, от языка к речи и обратно. Во мно-

гом неопределенность и текучесть современного общества стала следствием развития публичных коммуникаций (сетевых, медийных и иных) во всех сферах общественной жизни, ведущей технологией которых является игровая креативность, которая и формирует сегодня все базовые ценности нашей культуры и жизни.

Как известно, Йохан Хейзинга³⁵ описал теорию игры еще в тридцатые годы, подчеркнув, что в современном обществе произошел переход от человека индустриального *homo faber* к человеку играющему *homo ludens*. Игра, таким образом, является ключевым понятием современной культурологии, значение которого многогранно.

Для лингво-философского дискурса максимальной ценностью, на наш взгляд, служит понимание игры как особого вида творческой деятельности, ограниченной системой правил, создающих специфическое игровое пространство, моделирующее реальность, дополняющее ее или противоречащее ей. В процессе игры возникают «иные миры», лишаящие ореола сакральности наличное положение дел. Механизм игры позволяет воспроизводить и усваивать актуальные стереотипы культуры и одновременно иронически их переосмысливать, что само по себе является парадоксом. Таким образом, парадоксы представляют собой функцию и результат игры в культурном аспекте. А механизм языковой игры является одной из типичных форм актуализации парадоксального суждения.

Языковая игра как проявление творческого начала в языке, основанная на нарушении привычных системных отношений, неразрывно связана с категорией комического. Игра слов способствует достижению юмористического, иронического, сатирического и саркастического эффектов. При этом в основе комического эффекта лежит принцип логического противоречия или алогизм, двусмысленность. В игре слов логическое противоречие возникает в результате нарушения закона тождества,

³³ Вербицкая М.В. Теория вторичных текстов. М.: МГУ, 2000. 219 с.

³⁴ Наумов С.А. Игра как способ представления реальности публичных коммуникаций // Вопросы философии. М.: 2008. № 6. С. 29-42.

³⁵ Хейзинга Й. *Homo Ludens*; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.



ПОЛИТИКИ ПАМЯТИ И КУЛЬТУРНАЯ ДИНАМИКА / POLITICS OF MEMORY

Марина Юрьевна РЯБОВА / Marina RYABOVA

| Игровой модус коммуникации и креативность / The Mode of Play Communication and Creativity |

который гласит, что в процессе определенного рассуждения всякое понятие и суждение должны оставаться тождественными самим себе. Таким образом, противоречие порождает дуплановость, дусмысленность, которые заложены в основании игры слов. «Двойничество», «обман» словесной игры заключается в том, что один и тот же предикат приписывается двум несходным объектам, и оба они отождествляются, так, что если не по смыслу, то по звучанию получающийся образ принадлежит

двум субстанциям, двум мирам. Итак, игра слов возникает благодаря семантическому контрасту, столкновению разных смыслов при их одновременной актуализации в синтагматической цепи, порождая при этом иронию, шутку, сатиру, сарказм по отношению к какому-то явлению и порождая специфические художественные формы комизма, такие как пародия, пастиш, лимерик, шарж и др., отражающие креативный характер мышления и культуры в целом.

