

Языковая игра и языковая тенденция: понятийная корреляция (на примере современной транзитивации русских непереходных глаголов)

Language-Game and Language Tendency: Conceptual Correlation (on the Example of the Modern Transitivity of Russian Intransitive Verbs)

Елена Некрылова¹

Olena Nekrylova

¹ *Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics*
9-A Nauky avenue, Kharkiv, 61166, Ukraine

DOI: 10.22178/pos.27-5

LCC Subject Category:
PG2001-2826

Received 28.09.2017
Accepted 20.10.2017
Published online 31.10.2017

Corresponding Author:
el.nekrylova@gmail.com

© 2017 The Author. This article is licensed under a
[Creative Commons Attribution 4.0 License](#)



Аннотация. Статья посвящена выяснению вопроса о возможности корреляции между понятиями языковой игры и языковой тенденции, которая осуществляется на примере современной транзитивации русских непереходных глаголов. Данная корреляция конкретизируется выяснением возможности постепенного перехода от языковой игры в переходность непереходных глаголов к эмпирически подтверждаемой тенденции их транзитивации. Мнения исследователей языковой игры о возможности проявления такой тенденции подкрепляются примерами, свидетельствующими о постепенном переходе языковой игры в переходность непереходных глаголов в соответствующую языковую тенденцию.

Ключевые слова: языковая игра; языковая тенденция; глагол; переходность-непереходность; транзитивация.

Abstract. The article is devoted to the clarification of the question of the possibility of correlation between the concepts of language-game and the language trend, which is carried out on the example of modern transitive Russian intransitive verbs. Said correlation is concretized by elucidating the possibility of a gradual transition from a language-game to the transitivity of intransitive verbs to the empirically confirmed tendency of their transition. The opinions of the researchers of the language-game concerning the possibility of manifesting such a tendency are supported by examples that show the gradual transition of the language-game into the transitivity of intransitive verbs into the corresponding linguistic tendency.

Keywords: language-game; language tendency; verb; transitivity-intransitivity; transition.

ВВЕДЕНИЕ

Заявленные в заголовке статьи понятия языковой игры и языковой тенденции новыми для лингвистики не являются.

Начиная с середины прошлого столетия, языковая игра постоянно находится в сфере внимания лингвистов: подробный обзор литературы, посвященной языковой игре, представлен в [6]. В настоящей статье мы обращаемся лишь к некоторым, ключевым для нас работам данной проблематики, и само понятие языковой игры, как не всеми толкуемое одинаково, рассматривается нами ниже.

Содержание общенаучного понятия тенденции трудности не представляет: по данным толковых и энциклопедических словарей, оно представляет собой направление развития чего-либо, а применительно к лингвистике означает направление эмпирически подтверждаемого аналогией развития какого-либо языкового явления. Такой тенденцией М. Н. Эпштейн признает транзитивацию русских непереходных глаголов, то есть развитие у них переходности, например наряду с непереходным *гулять с кем* развитие переходного *гулять кого*, а наряду с возвратно-непереходным *улыбаться* развитие беспостфиксно-переходного *улыбать кого* [5].

В вопросе о том, коррелируют ли между собой понятия игры и тенденции, в частности языковой игры в переходность непереходных глаголов и тенденции транзитивации непереходных глаголов, единство мнений отсутствует. Более того, несложно убедиться в том, что эти мнения абсолютно противоположны: одни исследователи признают существование такой корреляции, другие такое существование решительно отрицают – об этом свидетельствует, например, содержащее дизъюнктивное *или* название статьи А. Градинаровой и Е. Зарецкого «Транзитивация русских глаголов по новым моделям: языковая тенденция или игра со словом?» [3].

Целью статьи является осуществляемое на примере транзитивации русских непереходных глаголов выяснение вопроса о том, имеется ли корреляция между понятиями языковой игры и языковой тенденции.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

По традиции начнем с определений игры вообще, лишь затем перейдя к пониманию включаемой в это широкое понятие как его вид игры языковой.

Хорошо известно, что Л. Витгенштейн в «Философских исследованиях» называет именно «языковыми играми» действия всех языковых механизмов [11, с. 83]. При этом он не толкует понятие языковой игры, пользуясь им как всем понятным.

Историк и культуролог Й. Хёйзинга в знаменитой книге «*Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры*» доказывает, что игра как сущность, возраст которой превышает возраст человечества и его культуры (ведь играют и животные), как некое свободное отступление от привычной обыденности лежит в основе всей человеческой деятельности и всей созданной и создаваемой человеком культуры [4].

Лингвисты – исследователи языковой игры упоминают указанные мнения Л. Витгенштейна и Й. Хёйзинги и, как правило, не комментируя их, выдвигают свои аргументы, характеризующие игру в языке.

Так, автор известной, посвященной языковой игре монографии В. З. Санников считает, что языковая игра есть «отступление от нормы,

нечто необычное (даже, по Аристотелю, нечто безобразное)», причем отступление «намеренное», и справедливо обращает внимание на комичность языковой игры [9, с. 13, 26]. Проанализировав множество мнений относительно сущности комизма, автор приходит к качественно обоснованному выводу: «Комическое – это такое отклонение от нормы, которое удовлетворяет двум следующим условиям: 1) приводит к возникновению двух содержательных планов (от исходной точки совершается внезапный переход к конечному результату, резко отличающемуся от этой исходной точки); 2) ни для кого в данный момент не опасно, а для воспринимающих шутку даже приятно, поскольку это отклонение вызывает в них, лишенных этого недостатка, чувство превосходства или же (в случае «интеллектуальных» шуток) довольство по поводу исправности их интеллекта» [9, с. 22].

С точки зрения игрового переходного употребления непереходного глагола, описанные В. З. Санниковым закономерности комичного могут выглядеть так:

1) глаголы *гулять с кем* и *улыбаться* – первый (нормальный) содержательный план, от которого осуществляется внезапный переход ко второму (аномальному) содержательному плану – новому управлению *гулять кого* и беспостфиксному глаголу *улыбать*;

2) употребление аномальных *гулять кого* и *улыбать* ни для кого в данный момент не опасно и даже приятно, поскольку это отклоняющееся от нормы употребление вызывает в них, лишенных этого недостатка, чувство превосходства. К этому следует добавить, что употребление аномальных *гулять кого* и *улыбать* может вызвать смех или, как минимум, улыбку реципиента.

Ученый В. З. Санников рассматривает языковую игру как лингвистический эксперимент [9, с. 32–36], идею активного применения которого в свое время отстаивал Л. В. Щерба: «Сделав какое-либо предположение о смысле того или иного слова, той или иной формы, о том или ином правиле словообразования или формообразования и т. п., следует пробовать, можно ли сказать ряд разнообразных фраз (который можно бесконечно множить), применяя это правило. ...В возможности применения эксперимента и кроется громадное преимущество – с теоретической точки зре-

ния – изучения живых языков» [10, с. 32]. По мнению В. З. Санникова, языковая игра – «это уже проведенный (и успешный!) лингвистический эксперимент», осуществленный «для усиления выразительности речи, для создания комического эффекта и т. д.». «Лингвисту остается дать этому чужому эксперименту лингвистическую интерпретацию» [9, с. 36]. Следовательно, транзитивация глагола *гулять* управлением беспредложным винительным и глагола *улыбаться* отсечением постфикса, дающим форму *улыбать*, есть авторский лингвистический эксперимент, цель которого – проверка, сработает ли, а возможно и закрепится ли, в языке такая переходная форма.

Автор другой известной монографии, посвященной языковой игре, Б. Ю. Норман тоже считает комичность важной составляющей языковой игры, но, в отличие от В. З. Санникова, предлагает считать, что в языковой игре не менее важной является ее эстетическая сторона: игра, в том числе языковая, доставляет удовольствие [8, с. 7–10]. Из этого следует, что употребление *гулять кого* и *улыбать* тоже доставляют удовольствие и создателю такой языковой игры, и тем, кто ее воспринимает.

Ученый Б. Ю. Норман дает следующее определение языковой игры: «Это использование языка в особых – эстетических, социальных и т. п. – целях, при котором языковая система наилучшим образом демонстрирует свою «мягкость»: языковые единицы, их классы и правила их функционирования получают тут большую степень свободы по сравнению с иными речевыми ситуациями» [8, с. 5–6]. Очевидно, что «мягкая свобода», о которой пишет Б. Ю. Норман, предполагает «отступление от нормы», о котором пишет В. З. Санников, так что противоречия между определениями языковой игры у этих исследователей нет.

Возникает вопрос: должны ли аномалии быть объектом изучения науки вообще и лингвистики в частности как открывающие нечто новое, в том числе в языке?

В свое время американский физик и философ Т. С. Кун в знаменитой книге «Структура научных революций» отметил: «Открытие начинается с осознания аномалии, то есть с установления того факта, что природа каким-то образом нарушила навеянные парадигмой

ожидания, направляющие развитие нормальной науки. Это приводит затем к более или менее расширенному исследованию области аномалии. И этот процесс завершается только тогда, когда парадигмальная теория приспособливается к новым обстоятельствам таким образом, что аномалии сами становятся ожидаемыми» [7, с. 84]. Эта закономерность, безусловно, общенаучна, то есть вполне применима и к лингвистике.

Как замечает Н. Д. Арутюнова, «игра в нарушение семантических и прагматических канонов имеет своей целью проникнуть в природу самого канона» [1, с. 303]. Применительно к транзитивации переходных глаголов это выглядит так: само по себе аномальное употребление переходных глаголов *гулять кого* и *улыбать* заставляет задуматься о незыблемости нормативной единственности переходных глаголов *гулять с кем* и *улыбаться*.

Т. В. Булыгина и А. Д. Шмелев полагают, что «типичной является ситуация, когда наличие в корпусе текстов контрпримеров ведет к уточнению формулировки правила или даже к его полному пересмотру. Именно эта ситуация представляет собой типичный случай, когда можно говорить об «эмпирической проверке» лингвистических правил» [2, с. 438]. С точки зрения транзитивации переходных глаголов, это означает, что осознание аномальности употребления переходных глаголов *гулять кого* и *улыбать* влечет базисуемую на эмпирической, а именно узальной, верификации открытие того, что это употребление не случайность, что оно подтверждается множеством аналогичных аномалий, что, вне всяких сомнений, позволяет говорить уже не об аномальности, а о тенденциозности данного явления.

Следовательно, соображение о возможности корреляции языковой игры с языковой тенденцией может быть конкретизировано возможностью, вероятнее всего постепенного, перехода языковой игры в языковую тенденцию.

Весьма показательно, что исследователи языковой игры, как и М. Н. Эпштейн, понятия языковой игры и языковой тенденции не противопоставляют. Так, Б. Ю. Норман, выделяющий игру в переходность переходных глаголов как разновидность «игры с управлением» [8, с. 162–165], прямо пишет о том, что «в основе языковой игры лежат некото-

рые внутренние, «природные» свойства самого языка – его строения и функционирования в обществе. ...Языковая игра – это постоянное нарушение каких-то правил или, как мы выразились, балансирование на грани нормы. И в то же время сами эти нарушения не бессистемны и случайны, а также происходят по определенным правилам, подчиняются некоторым закономерностям (потому их нетрудно разложить по полочкам)» [8, с. 10]. Из этого следует, что «языковая игра в переходность» обусловлена имеющейся в русской грамматике структурной возможностью употреблять непереходные глаголы как переходные, в том числе путем отсечения постфикса делать из возвратных глаголов беспостфиксные переходные, например *улыбать*. Если такая игра, как полагает Б. Ю. Норман, подчиняется каким-то «раскладываемым по полочкам» закономерностям, то она, безусловно, потенциально тенденциозна. Именно к такому заключению приходит Б. Ю. Норман: «В целом же оказывается, что через языковую игру, через нарушение правил пробивает себе дорогу, постепенно «легализуясь», мощная внутриязыковая тенденция. Фактически мы имеем здесь дело с изменением содержания категории глагольной переходности, а может быть, и шире – с кардинальной перестройкой норм синтаксической сочетаемости в русском языке» [8, с. 165].

Ученый В. З. Санников придерживается того же мнения. Среди функций языковой игры он выделяет функцию «языкотворческую»: «найденное в акте индивидуального творчества нередко закрепляется в языке как новый, более яркий (и экономный!) способ выражения мысли» [9, с. 26]. Здесь нельзя не отметить, что и М. Н. Эпштейн обоснованно фиксирует экономию в транзитивации непереходных, в том числе возвратных, глаголов [5], например *улыбать кого-то* гораздо экономнее сочетания *заставить кого-то улыбаться*. «Языковая игра, – продолжает В. З. Санников, – один из путей обогащения языка. Имеется много явлений, которые можно квалифицировать как игру, переставшую быть игрой. Ср. «формульные выражения» – сравнения (*злой, как собака*), метафоры (*свежий ветер, железная воля*), генитивные конструкции (*реки крови*), сочинительные конструкции (*золото, а не человек*) и т. д., которые стали уже общеязыковыми. Долго не осознавалось (и не полностью осознается

до сих пор), что языковая игра, может быть бессознательно, преследует не только сиюминутные интересы (заинтриговать, заставить слушать), но она призвана выполнять и другую цель – развивать мышление и язык. Полностью освоено мышлением то, что освоено языком. Мысль, для которой язык нашел краткое и четкое выражение, становится достоянием народа и народного мышления, и это мышление может подниматься на следующую, высшую ступень. Язык закрепляет достижения мышления» [9, с. 26–27]. Многие явления, которые можно считать «уже не игрой, а достоянием языка», несомненно, могут быть обусловленными языковыми тенденциями.

ВЫВОДЫ

Если, как несложно убедиться, в том числе на примерах Национального корпуса русского языка, наряду с *гулять девушку* в такой же, разговорной, речи употребляются *плавать ребенка, отдыхать товарищей, скучать присутствующих, трусить одноклассника*, а наряду с *улыбать* там наблюдаются *общать, спотыкаться, раскаивать, сомневаться, стремиться*, то это уже не только языковая игра, но и в определенной мере нарождающаяся языковая тенденция. Безусловно, нельзя забывать о том, что подобные употребления пределы разговорного регистра не покидают, но, в отличие от просторечия, разговорная речь является составляющей литературного языка, которой свойственно употребление в так называемой «ситуации непринужденного общения». Нет сомнений и в том, что далеко не все носители русского языка в ситуации непринужденного общения употребляют такие «новопереходные» глаголы. Однако если часть этих носителей в указанной ситуации всё же эти глаголы употребляет, имеется основание для сдержанной констатации соответствующей языковой тенденции. Наконец, не следует забывать и о возможной, в настоящее время отдаленной перспективе: если всё новое приходит в язык из разговорной речи, то «новопереходные» глаголы в этом универсальном развитии событий исключением стать не могут.

Таким образом, исследователи языковой игры поддерживают, а эмпирически достоверные узуальные сведения подкрепляют идею о том, что языковая игра может переходить в языковую тенденцию.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ / REFERENCES

1. Arutjunova, N. D. (1988). *Tipy jazykovyh znachenij: Ocenka. Sobytie. Fakt* [Types of language values: Evaluation. Event. Fact]. Moscow: Nauka (in Russian)
[Арутюнова, Н. Д. (1988). *Типы языковых значений: Оценка. Событие. Факт*. Москва: Наука].
2. Bulygina, T. V., & Shmelev, A. D. (1997). *Jazykovaja konceptualizacija mira (na materiale russoj grammatiki)* [Language conceptualization of the world (on the basis of Russian grammar)]. Moscow: Shkola "Jazyki russoj kul'tury" (in Russian)
[Булыгина, Т. В., & Шмелев, А. Д. (1997). *Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики)*. Москва: Школа «Языки русской культуры»].
3. Gradinarova, A., & Zareckij, E. (2009). *Tranzitivacija russskih glagolov po novym modeljam: jazykovaja tendencija ili igra so slovom?* [Transitivity of Russian verbs on new models: a language trend or a game with a word?] *Bolgarskaja rusistika*, 3–4, 123–146 (in Russian)
[Градинарова, А., & Зарецкий, Е. (2009). Транзитивация русских глаголов по новым моделям: языковая тенденция или игра со словом? *Болгарская русистика*, 3–4, 123–146].
4. Hjozjina, J. (2011). *Homo ludens. Chelovek igrajušhij. Opyt opredelenija igrovogo jelementa kul'tury* [Homo ludens. A man playing. Experience in determining the game element of culture]. Saint-Petersburg: Izd-vo Ivana Limbaha (in Russian)
[Хёйзинга, Й. (2011). *Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры*. Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха].
5. Jepshtejn, M. N. (2007). *O tvorcheskom potencie russskogo jazyka. Grammatika perehodnosti i tranzitivnoe obshhestvo* [On the creative potential of the Russian language. Grammar of Transitivity and Transitive Society]. *Znamja*, 3 (in Russian)
[Эпштейн, М. Н. (2007). О творческом потенциале русского языка. Грамматика переходности и транзитивное общество. *Знамя*, 3].
6. Kosmeda, T. A., & Khaliman, O. V. (2013). *Movna hra v paradyhmi interpretatyvnoi lnhvistyky. Hramatyka otsinky. Hramatychna ihrema (teoretychne osmyslennia dyskursyvnoi praktyky)* [Language game in the paradigm of interpretive linguistics. Grammar of evaluation. Grammatical Egram (Theoretical Understanding of Discursive Practice)]. Drohobych: Kolo (in Ukrainian)
[Космеда, Т. А., & Халиман, О. В. (2013). *Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична іграма (теоретичне осмислення дискурсивної практики)*. Дрогобич: Коло].
7. Kun, T. (2003). *Struktura nauchnyh revoljucij* [Structure of scientific revolutions]. Moscow: ACT (in Russian)
[Кун, Т. (2003). *Структура научных революций*. Москва: АСТ].
8. Norman, B. Ju. (2006). *Igra na granjah jazyka* [Playing on the edges of a language]. Moscow: Flinta: Nauka (in Russian)
[Норман, Б. Ю. (2006). *Игра на гранях языка*. Москва: Флинта: Наука].
9. Sannikov, V. Z. (2002). *Russkij jazyk v zerkale jazykovoj igry* [Russian language in the mirror of the language game] (2nd ed.). Moscow: Jazyki slavjanskoj kul'tury (in Russian)
[Санников, В. З. (2002). *Русский язык в зеркале языковой игры* (2-е изд.). Москва: Языки славянской культуры].
10. Shherba, L. V. (2008). *Jazykovaja sistema i rechevaja dejatel'nost'* [Language system and speech activity] (4th ed.). Moscow: URSS (in Russian)
[Щерба, Л. В. (2008). *Языковая система и речевая деятельность* (4-е изд.). Москва: URSS].
11. Vitgenshtejn, L. (2010). *Filosofskie issledovanija* [Philosophical studies]. Moscow: AST : Astrel' (in Russian)
[Витгенштейн, Л. (2010). *Философские исследования*. Москва: АСТ : Астрель].