

## ЛИТЕРАТУРА

1. Богданова-Бегларян, Н. В. Вербальные хезитативы русской устной речи: реализация поисковой функции и «рефлекс поиска» / Н. В. Богданова-Бегларян // Язык и метод: Русский язык в лингвистических исследованиях XXI века. – 2015. – № 2. – С. 345–354.

**А. Э. Левицкий** (МГУ им. М. В. Ломоносова, Москва, Россия)

### ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ВЕРБАЛИЗОВАННЫЙ ВАРИАНТ ПОДАЧИ ИНФОРМАЦИИ

При передаче информации мы используем, как правило, потенциал двух регистров: **делового**, научного, утилитарного, используемого человеком для ориентации в реальном мире, адекватного отражения реальности и эффективной деятельности; **игрового**, в котором человек, освободившись от детерминизма природы и себе подобных, наиболее полно реализует свое «Я». Таким образом, одна и та же информация может быть вербализована в двух вариантах: серьезном (деловом) и комическом (игровом). Именно второму из них присуще создание необычных способов построения высказывания. Игровая лингвистическая активность деформирует реальность и нормы самого языка, опровергая устоявшиеся стереотипы восприятия окружающей действительности и ее отражения в процессе коммуникации, делая его более адекватным и экспрессивным.

Поскольку язык вплетен в человеческую деятельность, он может быть рассмотрен как одно из средств деятельности. Игровой же элемент, сопоставляя язык с простыми инструментами человеческой деятельности, достаточно отчетливо проявляет его функциональную природу. Любое языковое выражение получает свое прагматическое значение в результате выполнения своей функции в языковой игре – в человеческой деятельности того или иного рода. Выбор средств для языковой игры диктуется их (т. е. номинативных единиц) значениями. Таким образом, игровой вариант подачи информации по сути не отличается от неигрового, а по форме между этими вариантами есть важные отличия.

При этом отметим, что форма единицы номинации является важным фактором в ходе реализации данного коммуникативного феномена. Для «игроков» целью семантической игры является получение планируемого эффекта в исходе «партии». Иными словами, в задачу коммуникантов входит не установление значения истинности рассматриваемого высказывания, а выяснение логических аспектов значения высказывания, зависящих от способа нахождения его истинного значения. Средством же игры выступает использование потенции семантических свойств определенных единиц номинации.

Человек способен для наиболее адекватной и экспрессивной передачи информации и реализации собственной интенции употреблять известные, или потенциально известные, языковые единицы в нетрадиционных функциях. Этот процесс вполне может быть приравнен к особому типу

языковой игры. Причем, человек в данном случае играет и с формой языковой единицы, и с ее содержанием. Игра с формой заключается в том, что человек не производит никаких преобразований в плане выражения языковой единицы, а ставит ее в новое непривычное окружение, как бы предлагая ей «сыграть» новую роль с неизвестными ранее партнерами.

Игра же с содержанием заключается в том, что человек сознательно употребляет языковую единицу в нетрадиционной функции, но делает это, будучи уверенным в успехе донесения до других коммуникантов необходимой информации и соответствующей интенции. Если игра с формой, это игра с самим словом, его реализацией в высказывании, то игра с содержанием представляет собой явление производное, т. е. игру со значением всего высказывания.

Что же касается непосредственно «игроков», то они не только обладают достаточной предварительной информацией обо всех существенных характеристиках данной игры, но и располагают знанием логических аспектов значения данного высказывания. На основе же достигнутых результатов и в зависимости от особенностей хода игры они могут составить себе более полное представление о ней самой и о структуре своих стратегий.

Причина интереса человека к трансформациям уже существующих языковых единиц, их переориентации, на наш взгляд, заложена в существовании различных ипостасей *Homo sapiens*, в частности, *Homo faber* (Человека творящего) и *Homo ludens* (Человека играющего). Именно эти две ипостаси в результате своего объединения позволяют человеку творить нечто (например, преобразовывать процесс коммуникации) играя.

Творческий же характер данного процесса предполагает продуцирование семантического эффекта с учетом стихийно проявляющихся в коммуникативной деятельности процессов лексической аттракции, определяющих особенности конструирования и сочетаемости словесных знаков. Происходит нарушение стереотипа узуального восприятия и употребления слова, но при этом актуализируется (на основе намеренной имитации) какой-то другой системно обусловленный стереотип, определяемый устройством языковой системы. Ассоциации по форме выражения языкового знака способствуют функциональной переориентации типа *Aristotle* в сленге кокни обозначает *bottle*, а *Rosie Lee* – *tea*. Отметим, что языковая игра у коренного населения Лондона может проявляться и в избыточности, так называемых парных синонимах типа *safe and sound* – *здоров*. Игровое начало присутствует и в примерах функциональной переориентации, когда номинативные единицы полностью аналогичны в плане выражения. Для адекватного декодирования данных образований могут использоваться графические средства: *Но и это было не самое громкое фиаско московской фотоМММодели* («Комсомольская правда»). Сравним с неигровым вариантом *Но и это было не самое громкое фиаско московской фотомодели*. Как видно, вместе с игровым потенциалом потеряны эмоционально-экспрессивный оттенок значения и сопутствующее значение, указывающее на факт связи данной фотомодели с хозяином корпорации МММ.

Намеренно ложная, игровая мотивация заметно выделяется в образованиях типа *обЩАРПанная элита*. Слово (например, *экстаз*) выступает в сознании носителей языка как немотивированное, что способствует его сближению с псевдомотиваторами (типа *экстаз* = *вышедший из употребления таз*) в процессе языковой игры. Итак, языковая игра выступает одним из возможных вербализованных вариантов подачи информации, реализующим определенную функционально-прагматическую задачу в процессе коммуникации.

**К. И. Леонтьева** (ТГУ им. Г. Р. Державина, Тамбов, Россия)

### ДОМИНАНТНЫЙ ПРИНЦИП, ПЕРСПЕКТИВА И КОГНИТИВНОЕ ВАРЬИРОВАНИЕ ПРИ ПЕРЕВОДЕ<sup>1</sup>

В докладе рассматривается один из возможных механизмов в основе феномена вариативности художественного перевода – **доминантный принцип организации и функционирования сознания переводчика**, согласно которому когнитивная активность, опосредующая процессы перевода, регулируется системой личностно значимых, но при этом социокультурно маркированных **когнитивных доминант**. Доминанты, набор которых субъективно вариативен, определяют 1) феноменологически выделенные для каждого конкретного переводчика структурные свойства объектов интерпретации (текст, порождаемые на его основе образы сознания) и 2) когнитивно выделенные структуры знания, задающие точки референции для интерпретации этих объектов в сознании и дискурсе. Это позволяет рассматривать доминанты как один из главных факторов в основе когнитивного варьирования при переводе, множественности дискурсивных реализаций переводимого произведения и его неизбежной трансформации на формальном и эстетическом уровнях. Характер и вектор подобной трансформации, в свою очередь, в значительной степени определяется **нейрокогнитивным механизмом перспективации**, действие которого может быть осознано переводчиком лишь частично, но который является системообразующим с точки зрения дискурсивной семантики.

**Перспективация** – динамичный процесс конструирования образа объекта интерпретации через селективное восприятие и профилирование некоторых его свойств при помощи конкретных средств, эксплицирующих точку зрения субъекта-наблюдателя на объект. **Перспектива** как конкретный способ интерпретации конкретного объекта конкретным субъектом в конкретном ракурсе и в конкретной конфигурации его свойств, с конкретной точки зрения и точки обзора является сложно структурированным когнитивным феноменом и реализуется параллельно на различных уровнях дискурсивной деятельности (перцептивный, концептуальный, формально-языковой, интертекстовый, интерактивный, социокультурный). При переводе процессы перспективации осложняются тем, что предполагают в разной мере

---

<sup>1</sup> Исследование выполнено за счет гранта РНФ (проект № 18-18-00267) в Тамбовском государственном университете им. Г. Р. Державина