

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЯЗЫКОВОЙ И СЕМИОТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОМ АСПЕКТЕ

О. А. Климова

*Международный государственный экологический институт  
им. А. Д. Сахарова БГУ  
Минск, Республика Беларусь*

Проблемы вербального и невербального общения в различных областях человеческой деятельности являются предметом изучения таких наук как лингвистика и семиотика. Элементы знаковости, свойственные как для естественных языков, так и для языка культуры, искусства, литературы и т. д., имеют важное значение и оказывают огромное влияние на отражение нашим сознанием внешней действительности, на поведение людей в обществе, на развитие культуры и науки в целом. Во многом этому способствуют языковые и семиотические игры. Их взаимодействие может привести к возникновению интересных явлений как в лингвистическом, так и в семиотическом плане. Очевидна и социальная роль этих явлений. Понимание исторического и культурного наследия общества является важной педагогической и социальной задачей, в решении которой игровые аспекты коммуникации наиболее актуальны.

Problems of verbal and non-verbal communication in various areas of human activity are the subject of study of such sciences as linguistics and semiotics. Elements of significance peculiar to both natural languages and the language of culture, art, and literature are important and have a great influence on the reflection of external reality by our consciousness, on the behavior of people in society, on the development of culture and science in general. In many respects this is facilitated by language and semiotic games. Their interaction can lead to interesting phenomena both in linguistic and semiotic terms. And the social role of these phenomena is obvious. Understanding the historical and cultural heritage of society is an important pedagogical and social task, in solving which the game aspects of communication are most relevant.

*Ключевые слова:* семиотика; лингвистика; знаковые системы; языковая игра; язык культуры; коннотация; игровая семиотика; многозначность слов; каламбур; коммуникация; прецедент.

*Key words:* semiotics; linguistics; sign systems; language game; culture language; connotation; game semiotics; polysemy of words; paronomasia; communication; precedent.

Знаковые системы, которые являются неотъемлемым компонентом жизнедеятельности общества и человека, количественно возрастая и усложняясь по мере развития последних, привели к необходимости все более тщательного и подробного анализа сущности и природы знака, свойств знака и знаковых систем, детального изучения знаковой природы естественных и искусственных языков, элементов и черт знаковости, содержащихся в таких сферах человеческой деятельности, как искусство, литература, культура и т. д. Это лишь неполный перечень проблем, которыми занимается семиотика, находящаяся в постоянном и непрерывном взаимодействии с самой наукой о языке – лингвистикой. Исследователями, начиная с Ф. де Соссюра и Ч. Пирса и заканчивая учеными Московско-Тартуской школы во главе с Ю. М. Лотманом, было разработано множество направлений в изучении знаковых систем, связанных не только с лингвистическим и металингвистическим исследованием словесных текстов, но и с изучением целого ряда знаковых систем искусства и культуры в их соотношении с другими знаковыми системами.

Любой знак служит для отражения посредством человеческого сознания внешней действительности, ее свойств и отношений, а также является условием того или иного поведения людей. Писатели, художники, скульпторы, архитекторы передают свои мысли, чувства, отношения через свои произведения, продукты своей деятельности, используя при этом те средства выражения (знаки), которые составляют их собственный, своеобразный «язык». Знаки должны помогать ориентироваться в жизни и культуре людей различных эпох, в истории, на протяжении которой развивалось человечество и его культура. Весьма продуктивным средством решения этой задачи является игра как элемент языка и культуры. Языковые и семиотические игры имеют много общего, на основе их взаимодействия могут возникнуть интересные (как для лингвистики, так и для семиотики) явления, имеющие поистине огромное значение для развития науки и культуры в том или ином обществе.

Язык как элемент культуры такой же объективный для отдельно взятого человека, как и всякие иные ее проявления, может широко использоваться в людической функции. Игра слов привлекала к себе внимание исследователей в течение всего развития и становления научной мысли: к анализу игры слов обращались философы и логики, она изучалась в рамках риторики, литературоведения, эстетики, лингвистики. Для лингвиста игра слов представляет серьезную проблему, требующую детального изучения, поскольку в игре слов ярко проявляется взаимодействие между формой, содержанием и функцией языка. Изучение игры слов является актуальным явлением, так как

представляет собой часть исследования проблемы функциональной многозначности лингвистических единиц, а изучение данного явления на основе иностранного (французского) языка позволяет выявить некоторые особенности системной организации лексики и многообразные возможности их использования.

Языковая игра трактуется как словесная форма комического, которая, представляя собой отступление от правил, позволяет, с другой стороны, четче определить норму и отметить многие особенности языка, которые могли бы остаться незамеченными [4, с. 16]. Так, благодаря каламбурам, палиндромам, инклюзиям и многим другим видам игр можно наблюдать такие языковые явления, как обыгрывание омонимии, антонимии, многозначности слов; семантико-синтаксическая сочетаемость языковых единиц; изменение формы слова, словесной природы текста на иконическую и т. д. Наиболее ярким и, если можно так выразится, раритетным явлением в лингвостилистическом аспекте является палиндром. Именно тот контраст, который существует между внешней простотой палиндромного текста и сложностью реализации его конститутивного принципа, позволяет данному языковому явлению поражать воображение и быстро врезаться в память. Любой интеллигентный человек имеет представление о том, по какому принципу строится палиндром (как правило, один и тот же для всех говорящих на данном языке): франкофон скорее всего вспомнит анонимный палиндром *“élu par cette crapule”*; говорящий на английском языке назовет палиндром о панамском канале *«A man, a plan, a canal: Panama»*; русскоязычный вспомнит палиндром Фета *«А роза упала на лапу Азора»*. Палиндром – сложная игровая форма, трудность которой варьируется в зависимости от строя языка. В русском языке палиндром требует способности «видеть слово целиком», т.е. воспринимать его как целостный рисунок. Таким образом, обратное чтение меняет семиотическую природу текста на противоположную, т.е. словесную на иконическую [1, с. 111]. Несмотря на трудности, налагаемые палиндромной формой текста, к палиндрому часто обращаются известные авторы разных эпох, и это является ярким примером того, что перед нами живой и жизнестойкий универсальный игровой прием, который позволяет конструировать выразительные и разнообразные по структуре «стихи для глаза» юмористического или лирического плана.

Часто термин «игра слов» рассматривается исследователями как синоним термину «каламбур». Для лингвиста каламбур – это интереснейшее, в некоторых аспектах уникальное явление. Каламбур (франц. calembour) – это шутка, фигура речи, основанная на использовании в одном контексте таких приемов, как многозначность

слов, все виды омонимии, антонимии, сходство слов по звучанию (парономазия), что приводит к созданию комического эффекта: В доме все было краденое и даже воздух какой-то спертый (А. Кнышев). Анализ игровых образований, полученных в результате игры слов, может послужить хорошей базой для дальнейшего изучения характеристик языкового знака в связи с тем, что в игре слов наблюдаются особые отношения между формой и содержанием, когда нарушение прочных связей между означающим и означаемым языкового знака приводит к созданию комического эффекта. С точки зрения теории знака, семантическая структура игрового образования обладает внутренним противоречием: в ней одновременно присутствуют одна или несколько взаимоисключающих сем. Именно это противоречие является основой языковой многозначности, представляющей особую семантическую область, поскольку в игровом образовании могут одновременно сочетаться не только два или несколько значений одного и того же полисеманта, но также и значения омонимов: *Entre deux mots il faut choisir le moindre* (Paul Valéry) [6, с. 6]. Следует отметить, что игра слов является текстовым образованием: простое перечисление различных значений одного и того же слова не имеет комического эффекта, равно как и указание на то, что какое-то слово имеет омонимы. Только включение лингвистической единицы, взятой в ее различных значениях, в один и тот же текст приводит к возникновению языкового образования, одновременно объединяющего все эти значения, и к появлению комического эффекта, который распространяется на весь текст как семантическое единство. Таким образом, приведенные выше объяснения еще раз подтверждают тот факт, что важной характеристикой игры слов является ее направленность на создание комического эффекта. Однако и это далеко не все сферы использования игры слов в научных исследованиях. Очень часто, кроме прямого, каламбур включает богатый дополнительный смысл (эмоциональный или эстетический). Как уже было отмечено, знаки служат для отражения внешней действительности посредством человеческого сознания. Такие знаки являются, в большей или меньшей степени, носителями вторичных смыслов. В языке любая единица, выступающая во вторичной для нее функции наименования, обязательно содержит в себе такой компонент значения, как коннотация, которая выражает эмотивно-оценочное и стилистически маркированное отношение субъекта речи к действительности при ее обозначении в высказывании, которое получает на основе этой информации экспрессивный эффект [5, с. 64]. Именно этот эмотивно-прагматический аспект, являющийся добавочным, «надстройкой» над денотативным значением, и приводит к созданию комического эффекта, что широко

используется для реализации различных коммуникативных целей. Так, к примеру, создатели каламбуров очень часто отмечают и обыгрывают «хрупкость» языковых единиц (зачастую обойденную вниманием лингвистов), их неприменимость для описания той или иной ситуации. К примеру, вряд ли было бы тактично предлагать кривым побеседовать между собой с глазу на глаз, а хромого упрекать за то, что в каком-то вопросе он хромает; летчику не ставят в вину, что он «оторвался от земли», и плохо, если о поваре говорят, что с ним каши не сварить. Своеобразие каламбура состоит здесь в том, что он выявляет особый класс правил речевого акта, которые должны отчетливо осознаваться говорящим для избежания двусмысленности и комизма в той или иной ситуации [3, с. 83]. Наиболее ярко многозначность высказывания в целом или его отдельных единиц проявляется в диалогических текстах и служит для обогащения коммуникации. Игра слов осуществляется здесь в том случае, если неоднозначность высказывания подчеркнута тем или иным способом, либо осознается хотя бы одним из участников коммуникации. Например, *Un homme venait de porter a un Gascon de ses amis une somme: "Faites-moi une reconnaissance". – "Ah! Mon ami, – lui dit le Gascon, – ma reconnaissance sera éternelle".* Второй коммуникант, без сомнения понял, в каком значении – ‘вексель’ или ‘расписка’ – слово *reconnaissance* фигурирует в реплике его собеседника, однако делает вид, что истолковал его по-другому, тем самым осуществляя игру слов. Или: *Paul, cinq ans, est à la pêche avec son père. Un promeneur passe et demande: "Est-ce que ça mord, les goujons?" – "Pensez-vous, – dit Paul, – ça n'est pas méchant, ces bêtes-là".* Из ответной реплики второго коммуниканта ясно, что фраза собеседника истолкована им неправильно. В своем высказывании он неумышленно подчеркивает также непреднамеренную многозначность высказывания первого участника диалога, создавая игру слов [6, с. 14]. Игровой характер изучаемых речевых фигур, множественность их функционального использования и направленность на создание комического эффекта способствуют широкому применению игры слов в коммуникативных целях и делают ее достаточно грозным оружием в арсенале смеха.

Понимание юмора является одним из свидетельств овладения культурой, а понимание и тем более владение языковой игрой свидетельствует о коммуникативной компетенции: игровые приемы используются для реализации различных коммуникативных целей, помогают лучше понимать собеседника, влиять на ход беседы (особенно в общении с самими носителями иностранного языка, представителями другой культуры), способствуют избежанию всевозможных коммуникативных неудач, обогащают наше общение, делают его более

разнообразным и интересным, поэтому данному виду коммуникации необходимо уделять внимание в процессе обучения как родному, так и иностранному языку. Следует также отметить важность исследуемых явлений в социальном плане. Они имеют существенную социально-педагогическую направленность: помогают лучше понять особенности языкового строя и организации лексики не только родного, но и иностранного языка, выявить многообразные возможности использования языковых единиц, помогают приобщиться к иноязычной культуре, к примеру, – французского общества, которое имеет богатую историю и огромное культурное наследие.

Элементы игры очень часто находят свое проявление и в самом человеческом существовании, поведении людей, их быте. Пьер Гиро, выделяя игровые явления из значительного массива тождественных или близких по своей природе фактов путем рассмотрения этих явлений через призму их коммуникативного значения, т. е. в семиотическом плане, определял игру как один из видов социальных кодов: форм коммуникации, которые определяют место, роль человека или социальной группы в обществе; как имитацию социальной реальности той или иной эпохи, в которой отражаются тесные взаимоотношения человека и общества, ценности, нормы и традиции последнего [7, с. 97]. Языки культуры, используемые в игровой функции, позволяют нам лучше представить, либо возобновить в соответствии с новыми потребностями той или иной эпохи, старые нормы социального поведения, мир, события того или иного художественного произведения. Все семиотические системы являются системами вторичных смыслов, которые возникают в человеческом обществе на базе первичной системы, образуемой естественными языками. Если в естественном языке эмотивно-прагматический аспект является лишь добавочным к денотативному значению, то в языке культуры этот аспект представляет собой неотъемлемую часть всех средств, с помощью которых находят свое выражение продукты культуры и посредством которых их авторы передают свои мысли, знания, чувства, отношения. Коннотативный момент заставляет, если можно так выразиться, оживать то или иное произведение искусства. Он связан непосредственно с нашими представлениями о мире, знаниями истории развития человеческого общества, его культуры. Существует тесная связь между семиотической и языковой играми: последняя имеет целью закрепление, подтверждение каких-либо языковых правил, норм (метаязыковой смысл, с которым обычно употребляются каламбуры) либо, наоборот, представляет собой отступление от нормы и позволяет отметить многие особенности языка (каламбур, в котором нарушение прочных связей между означающим и

означаемым языкового знака приводит к созданию комического эффекта; палиндром, инклюзия, где изменение формы слова также создает комический эффект и т. д.). Семиотическая игра также играет большую роль в формировании норм, правил, принципов, однако уже в поведении людей, жизни общества. Рассмотрим, к примеру, игровые моменты в общении французов, которые осуществляются на основе разных знаковых систем или разных языков культуры и применимы к ситуациям, относящимся:

- к сфере семиотической оценки и переработки, в соответствии с новыми потребностями, старых норм социального поведения;
- к области знакового освоения и использования в реальной жизни продуктов художественного и, шире, интеллектуального творчества.

В первом случае показательны различные способы реконструкции исторически сложившейся и представляющей образцовую схему отношений в обществе. Рыцарская эпоха XI-XIII веков, с ее куртуазной культурой и эстетизированием общения, тщательно разработанным этикетом, развитием салонных форм жизни, культом Прекрасной Дамы и т. п., часто служила предметом сознательного подражания для многих европейских монархов. Элементы этого уклада пережили века и настолько тесно сплелись с ценностями новых времен, что их исторические корни не всегда легко ощущаются. Универсальными представляются, например, идеи чести, порядочности, предписания в том, что касается отношений с женщиной и т. д. Однако многое из этого пришло к нам прямо или косвенно из далекой эпохи. «Красивый жест», который, по мнению многих, столь характерен для французов, принадлежит тому же ряду фактов. Крайние формы его выражения связаны с поступками, лежащими за гранью жизни. Если бы не «красивый жест», вряд ли бы сохранились в памяти людей генерал Ж. Буланже, оказавшийся, вопреки своей воли, руководителем антигосударственного заговора в 1889 году, и генерал П. Пюше, опозоривший себя тем, что в годы оккупации, будучи членом Вишистского правительства, выдал немцам большое число заложников. Первый из них покончил с собой в изгнании, в Бельгии, на могиле своей любовницы. Другой театрально взял на себя командование взводом солдат, которому надлежало расстрелять его по приговору военного суда (в Алжире, в 1943 году). Многие эстетические установки гипертрофировались в глазах людей и приобрели негативную оценочную окраску. С течением времени разрыв между рыцарскими предписаниями и реальной жизнью увеличился, и если они формально продолжали действовать, то это не могло не привести к усилению игрового момента и даже к их ридикулизации. К такому итогу пришла, например, к началу

нашего века практика разрешения конфликтов через дуэль или даже простого ношения шпаги (известны многочисленные остроты по поводу шпаги как пережившего себя старого этикетного атрибута члена Французской академии). Еще более рельефно игровой характер восстановления фрагментов былой культуры обнаруживается на примере подражания и даже копирования стиля более близкого к нам времени. В нашем веке эстетствующие аристократы – писатель Р. де Монтескью и дипломат Б. де Кастелян старались уподобить свой образ жизни королевскому укладу. Один из них у Булонского леса, а другой в Везине, пригороде Парижа, придавали своим особнякам вид Большого Трианона. Приблизительно в это же время один из видных деятелей высокой моды, П. Пуаре, также проецирует свою светскую жизнь на фон XVI века, воспроизводя на организованных им празднествах сюжеты, характерные для увеселения королевского двора Версаля, и сцены аристократической охоты. Или, подражая стилю эпохи Наполеона III, выстраивает живые композиции, в которых участвуют артисты и которые копируют известную картину Ф. К. Винтерхальтера «Императрица Евгения со своей свитой». Принципы игры прослеживаются и тогда, когда тема, сюжет, схемы отношений между персонажами и вещами намеренно переносятся из сферы интеллектуального и художественного творчества в реальный мир. Мы можем наблюдать за событиями, описанными в книге или на живописном полотне, стать их соучастниками. Сады, например, возведенные в соответствии с определенными идеалами и художественными принципами, представляют собой творческие произведения. Так, сад в Эрменонвиле, селении близ Парижа, был создан владельцем Эрменонвиля под влиянием философских взглядов Ж. Ж. Руссо, в подражание некоторым его предписаниям; в саду Шекспира в Булонском лесу воспроизведены некоторые приметы описанной в его драмах природы: кустарники, мхи – свидетели скитаний короля Лира, цветы, упомянутые поэтом, ручей Офелии. Название городка Монфермейль хорошо известно по «Отверженным» В. Гюго. Здесь Козетта жила в услужении у Тенардьё. Здесь ее нашел и спас от лишений и обид Жан Вальжан. Сегодня в Монфермейле можно прогуляться по улицам Жана Вальжана и Козетты, повторить вместе с ней путь к источнику, в лесную темь – так жители перенесли романтическую историю в свою жизнь. По-другому, но тоже с элементом игры, ничем не примечательный городок в Нормандии украшает свои улицы копиями знаменитых скульптур, вроде статуи Свободы Ф. Бартольди, воспринимаемой во всем мире в качестве символа Америки. Играя, человек пытается выйти за границы повседневности, увидеть и прочитать



свою жизнь в зеркале высоких идей, в укладе престижной эпохи, в необычности далекого мира, в фантазии поэзии и искусства [2, с. 59–61].

Игровая семиотика, которая основывается на отсылках к разнообразному прецедентному материалу и, как следствие, является сложной по строению и мало предсказуемой, требует для себя адресата, посвященного в историческое и культурное наследие общества и, следовательно, лучше подготовленного для восприятия и понимания общения. Отсюда следует и педагогическое заключение: при обучении языку, тем более иностранному, игровые аспекты коммуникации (как семиотические, так и языковые), характерные для данного общества, должны учитываться при определении как содержания, так и методов обучения. В отношении французского языка, за которым стоит одна из наиболее богатых и утонченных культур, это требование особенно актуально.

### **Библиографические ссылки**

1. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров. – М., 1996. – 310 с.
2. Макаров В. В. Francus ludens в языке культуры // Новые подходы к вопросам теории и практики преподавания французского языка в Республике Беларусь. – М., 1998. – С. 57–62.
3. Норман Б. Ю. Знакомый незнакомец. – Минск, 1987. – 270 с.
4. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 1999. – 192 с.
5. Телия В. Н. Коннотативный аспект семантики номинативных единиц. – М., 1986. – С. 64.
6. Шашурина А. Ю. Лингвистическая основа и текстовая функция игры слов во французском языке: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 1988. – 48 л.
7. Guiraud P. La sémiologie. – P.: P. U. F., 1973. – P. 97.

*УДК 811.133.1'243*

## **ОБЛАКО СЛОВ И ИНФОГРАФИКА КАК ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ФРАНЦУЗСКОМУ ЯЗЫКУ**

**М. А. Комарова**

*Белорусский государственный экономический университет  
Минск, Республика Беларусь*

В статье представлены результаты педагогического эксперимента по использованию при обучении французскому языку информационных ресурсов: облаков слов и инфографики. Описывается их дидактический потенциал,