

На правах рукописи

ПОЛЕВЩИКОВА АННА СЕРГЕЕВНА

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В РОМАНЕ А. МУШГА
„DER ROTE RITTER. EINE GESCHICHTE VON PARZIVAL“ (1993)
(НА МАТЕРИАЛЕ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА)

Специальность 10.02.04 - германские языки

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Москва
2011

Работа выполнена на кафедре немецкого языкознания
филологического факультета ФГОУ ВПО
«Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова».

НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: кандидат филологических наук, доцент
Носова Елена Георгиевна

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ОППОНЕНТЫ: доктор филологических наук, профессор
Липгарт Андрей Александрович
кафедра английского языкознания
филологического факультета
ФГОУ ВПО «Московский
государственный университет
им. М. В. Ломоносова»

кандидат филологических наук, доцент
Рахманова Наталья Игоревна
ГОУ ВПО «Московский
государственный лингвистический
университет»

ВЕДУЩАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ: Институт языкознания РАН

Защита состоится «___» _____ 2011г. на заседании
диссертационного совета Д.501.001.80 при ФГОУ ВПО «Московский
государственный университет им. М. В. Ломоносова» по адресу: 119991,
ГСП-1, Москва, Ленинские горы, МГУ им. М. В. Ломоносова,
1-ый учебный корпус, филологический факультет.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке 1-го учебного
корпуса ФГОУ ВПО «Московский государственный университет имени
М. В. Ломоносова».

Автореферат разослан «___» _____ 2011 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
профессор

Т. А. Комова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Реферируемое диссертационное исследование посвящено языковой игре как стилистическому приему, в основе которого - сознательное нарушение языковой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, способных вызвать у слушателей (читателей) определенный стилистический эффект.¹

Актуальность настоящего исследования определяется недостаточной изученностью игровых механизмов как в функциональном стиле художественной литературы в целом, так и в художественных текстах с игровой доминантой, или в игровых текстах. Основная жанровая особенность игрового текста заключается в установке на игру с читателем, который в процессе чтения становится сообщником автора и соавтором текста [Рахимкулова 2003, 2004; Люксембург 2004]. Наряду с игрой на уровне сюжета, композиции и образной системы, неотъемлемой составляющей текстового игрового пространства является языковая игра, представляющая, таким образом, несомненный интерес для лингвистического исследования.

Объектом исследования настоящей диссертации является игровой текст - роман швейцарского писателя А. Мушга „Der Rote Ritter. Eine Geschichte von Parzival“ (1993), в котором представлена авторская интерпретация сюжета средневекового романа Вольфрама фон Эшенбаха «Парцифаль» (после 1200 г.).

Уже в поздравительной речи по случаю присуждения А. Мушгу премии Рикарды Хух отмечалось, что игра – ключевое понятие романа. Его текст разворачивается в огромное игровое поле, на котором встречаются самые разнообразные игры: языковые игры, аллюзии, игры со стихом Вольфрама, игры с персонажами, игры со временем.

Роман „Der Rote Ritter“ – это своего рода концентрат, сгусток игры во всех ее формах и проявлениях, включая языковую игру. Однако до сих пор роман становился объектом исследования исключительно

¹ Кожина М. Н. (ред.) Стилистический энциклопедический словарь русского языка. М., 2003. С. 657.

литературоведческих статей [Wagemann 1998; Obermaier 2000; Лейман 2007] и монографий [Niermann 2004; Carnevale 2005; Лейман 2008]. Восхищаясь виртуозностью техники языковой игры А. Мушга, большинство исследователей обычно ограничивались упоминанием отдельных ее примеров, поскольку более подробный анализ выходил за рамки стоявших перед ними задач. На этом основании в качестве **предмета** настоящего диссертационного исследования была выбрана языковая игра в игровом романе А. Мушга „Der Rote Ritter“, ее функции и механизмы создания.

Цель диссертации – описание механизмов языковой игры, их свойств и функций на примере немецкоязычного игрового романа.

Намеченная цель определила следующие конкретные **задачи**:

1. провести сопоставительный анализ российских и немецких классификаций языковой игры;
2. определить терминологическое соотношение ключевых понятий теории языковой игры в российской и немецкой лингвистике;
3. выявить основополагающие и факультативные характеристики языковой игры в игровом тексте;
4. выбрать в соответствии с особенностями игрового текста основополагающий классификационный принцип для анализа и систематизации механизмов языковой игры;
5. применить выбранный принцип для анализа и систематизации механизмов, при помощи которых создаются представленные в тексте романа „Der Rote Ritter“ виды языковой игры;
6. выявить основные функции языковой игры в игровом тексте;
7. наметить перспективы исследования механизмов языковой игры и их систематизации применительно к функциональному стилю художественной литературы.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы и приемы** исследования материала: аналитико-описательный метод, включающий анализ теоретических работ по языковой игре отечественных и

немецких лингвистов, а также лингвостилистический анализ собственно языкового материала с последующей классификацией и систематизацией полученных результатов; метод электронного анкетирования информантов-носителей языка.

Материалом для исследования послужили 250 примеров языковой игры в тексте игрового романа А. Мушга „Der Rote Ritter. Eine Geschichte von Parzival“, общий объем которого составляет 1000 страниц.

В рамках настоящей диссертации **критерии отбора материала** не предполагают строгих ограничений. Поскольку в качестве источника языкового материала использовался только текст романа “Der Rote Ritter”, актуальность для исследования представляли все примеры языковой игры, которые после сплошной выборки систематизировались в зависимости от их функции и механизма их создания.

Научная новизна работы заключается в том, что в настоящем диссертационном исследовании впервые предпринята попытка разработать принципы лингвистического описания механизмов создания и функционирования языковой игры в немецкоязычном игровом романе.

Теоретическая значимость диссертации определяется разработанными в результате исследования принципами систематизации механизмов и функций языковой игры в художественном пространстве романа “Der Rote Ritter”, что имеет значение не только для описания идиостиля А. Мушга, но и для дальнейшей разработки общелингвистической теории языковой игры.

Практическая ценность диссертации заключается в возможности использования теоретических положений настоящего исследования и корпуса примеров языковой игры в теоретических курсах «Лексикология», «Стилистика», «Теория и практика перевода», а также на практических занятиях по немецкому языку (лингвостилистический анализ текста). Результаты восприятия языковой игры в художественном тексте

информантами-носителями языка могут быть использованы в качестве дополнительного материала в курсе психолингвистики.

Апробация результатов исследования

Результаты исследования неоднократно обсуждались на заседаниях кафедры немецкого языкознания филологического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова (2007-2010 гг.). Теоретические положения диссертации уточнялись во время проведения электронного опроса информантов-носителей языка (сентябрь-декабрь 2009 г.)

Результаты исследования излагались в докладах на конференции «Ломоносовские чтения» (2008, 2010 гг.) и Ежегодной богословской конференции ПСТГУ (2007, 2010 гг.).

По материалам диссертации в специализированных изданиях опубликованы три статьи.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Языковая игра в игровом романе А. Мушга “Der Rote Ritter” является неотъемлемой составляющей текстового игрового пространства и требует такого же подробного и тщательного анализа, как и игра на уровне сюжета, композиции и образной системы.
2. Языковой игре, независимо от функции и механизмов создания, присущи две универсальные характеристики - *аномальность* (нарушение языковой нормы) и *адресованность* (нацеленность на адресата). Свойство *автономности* (контекстуальной независимости) языковой игры обладает факультативным статусом и в рамках игрового романа уступает место *контекстуальной обусловленности*.
3. Для систематизации игровых механизмов целесообразно использовать такие классификационные принципы, которые предоставили бы исследователю большую интерпретационную свободу, не ограничивая ее жесткими структурными рамками. Гибкость классификационных принципов имеет особую значимость для игрового (или, шире, художественного) текста,

который является уникальным воплощением индивидуального стиля определенного автора.

4. Наиболее обоснованным принципом систематизации примеров языковой игры в тексте романа А. Мушга является *принцип семантической маркированности*. Данный принцип может быть также применен к любому виду языковой игры, поскольку позволяет наиболее полно проследить проявление игровых аномалий на уровне плана выражения и плана содержания.

Структура и объем работы определяются задачами диссертационного исследования. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии (более 160 наименований работ отечественных и зарубежных исследователей), а также двух приложений. *Приложение 1* представляет собой образец электронной анкеты лингвистического опроса на материале текста романа А. Мушга „Der Rote Ritter“. В *Приложении 2* приводится сводная таблица типологических классификаций языковой игры в немецкой лингвистике.

Во **Введении** обосновывается выбор темы и языкового материала, а также актуальность и новизна исследования, формулируются цели и задачи, определяются методы исследования, устанавливаются основные положения, выносимые на защиту, отмечается теоретическая и практическая значимость работы.

В **главе 1 «Понятие «языковая игра» в исследованиях российских и немецких лингвистов»** рассматриваются подходы к описанию языковой игры, преобладающие в настоящий момент в российской и немецкой лингвистике. Следует отметить, что трактовки языковой игры как языковой аномалии, проявления комического в языке или признака игрового стиля не являются взаимоисключающими. Они, скорее, взаимодополняют друг друга, наиболее ярко высвечивая определенную грань феномена. Комический, лингвокреативный, игровой потенциал языковой игры, ее аномальность

можно рассматривать как свойства, проявляющиеся в зависимости от того, где, когда, кем и с какой целью используется данный стилистический прием. При этом свойства *аномальности* (нарушения языковой нормы) и *адресованности* (нацеленности на адресата) присущи любой языковой игре и являются, таким образом, ее основополагающими характеристиками. На этом основании среди существующего многообразия определений языковой игры для настоящего исследования наиболее удачным представляется определение В. З. Санникова, сформулированное с учетом универсального статуса названных характеристик: *«Языковая игра - это некоторая языковая неправильность (или необычность), осознанно допущенная говорящим (пишущим) и именно так понимаемая читателем (собеседником)»*.²

Предпринятый в первой главе сравнительный обзор российских и немецких работ по языковой игре показал, что немецкими лингвистами до сих пор не решена проблема выбора единого термина для обозначения исследуемого феномена, тогда как в аналогичных исследованиях отечественных лингвистов терминология достаточно унифицирована. В большинстве случаев предпочтение отдается варианту **«языковая игра»**. Иные варианты (например, «языковая шутка» или «игра слов») используются для обозначения подвидов языковой игры, однако как более узкие понятия не могут составить конкуренцию прочно утвердившемуся варианту **«языковая игра»**. В немецкой лингвистике представлены два варианта – *Wortspiel* [Eckhardt 1909; Wessels 1955; Wagenknecht 1975; Sanders 1975; Weis 1976; Horn 1988; Freidhof 1989, 1990; Heibert 1993; Frey 1994; Tecza 1997; Szezepaniak 2002] и (реже) *Sprachspiel* [Schweizer 1978; Detering 1983; Pape 1985; Grassegger 1992; Ulrich 1995; Szezepaniak 2002].

Очевидное количественное превосходство варианта *Wortspiel* и наметившуюся тенденцию к его дальнейшей терминологической унификации лингвисты объясняют двумя факторами. Во-первых, даже в тех случаях, когда объектом языковой игры является словосочетание, слово остается ее

² Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2002. С.23.

обязательным компонентом. Во-вторых, понятием *Sprachspiel* в совершенно ином значении оперирует в «Философском трактате» Л. Витгенштейн, поэтому в лингвистических работах обычно специально уточняется, что языковая игра (*Sprachspiel*) понимается как стилистический прием [Detering 1983; Ulrich 1995; Schweizer 1978].

Помимо терминологических расхождений, отличительной чертой немецких исследований языковой игры является свойственная им с начала прошлого столетия общая тенденция к созданию единой универсальной типологической классификации и дефиниции языковой игры, которая и в настоящее время остается незавершенной. Авторы отечественных исследований к созданию жесткой типологической классификации не стремятся. Их, скорее, интересует функционирование игровых механизмов на разных языковых уровнях.

Большинство немецких лингвистов предваряют свои исследования указанием на спорность теоретических положений, сформулированных предшественниками [Hausmann 1974; Grassegger 1985; Heibert 1993; Tesza 1997]. Можно назвать лишь несколько работ, заслуживших общее признание и оказавших влияние на развитие последующих концепций [Eckhardt 1909; Wagenknecht 1975; Hausmann 1974; Grassegger 1985;1992; Heibert 1993]. Четкая структурированность, общая для типологических классификаций названных авторов, с одной стороны, позволяет ясно очертить контуры феномена языковой игры, с другой - неизбежно ограничивает интерпретационную свободу исследователя жесткими структурными рамками. Таким образом, для систематизации механизмов создания языковой игры в игровом (и, шире, художественном) тексте как уникальном воплощении индивидуального стиля определенного автора целесообразно использовать более гибкие классификационные принципы.

Глава 2 «Механизмы создания языковой игры в игровом тексте (на примере романа А. Мушга „Der Rote Ritter“» посвящена анализу двух основных видов языковой игры в романе - игр с фразеологизмами, или

игровых модификаций фразеологизмов, а также каламбура, который в настоящей работе рассматривается как вариант языковой игры, поскольку в его рамки невозможно вписать весь потенциал игровых возможностей языка.

В разделе 2.1. «**Модели фразеологических модификаций**» формулируются принципы создания языковой игры с фразеологизмами в исследуемом романе. Поскольку обыгрывание любого языкового явления основано, как правило, на сознательном нарушении общепринятых языковых норм, а основополагающим, нормативным, признаком фразеологической единицы является ее семантическая целостность, языковая игра с фразеологизмами направлена на частичное или полное устранение именно этого признака. Нарушение семантической целостности происходит либо за счет трансформации структуры фразеологической единицы, либо за счет актуализации первичного значения одного или нескольких ее компонентов.

В качестве аналога понятия *языковая игра с фразеологизмами* в отечественной и немецкой лингвистике используются понятия *модификация (Modifikation)* [Burger, Buhofer, Sialm 1982; Fleischer 1997; Burger 2007; Баранов, Добровольский 2008] и *трансформация* [Мелерович, Мокиенко 1997]. В настоящей диссертации понятия *фразеологические модификации* и *фразеологическая языковая игра* также используются в качестве эквивалентов. Поскольку исследование проводится на материале немецкоязычного художественного текста, анализ механизмов создания и функционирования фразеологических модификаций предваряется кратким сопоставительным обзором немецких и отечественных работ, посвященных аналогичной проблематике [Schweizer 1978; Burger, Buhofer, Sialm 1982; Burger 2007; Мелерович, Мокиенко 1997; Сопова 2007; Баранов, Добровольский 2008].

При систематизации игровых модификаций фразеологизмов в романе А. Мушга был использован гибкий классификационный принцип соотношения структуры и семантики, позволяющий наиболее полно проследить проявление игровых аномалий на уровне плана выражения и

плана содержания. Данный принцип, названный в диссертации **принципом семантической маркированности**, в немецкой лингвистике впервые был использован в классификации Э. Экгардта [Eckhardt 1909], а затем нашел отражение в работах Г. Грассэггера [Grassegger 1985,1992] и Г. Бургера [Burger 2007]. В отечественной лингвистике аналогичный принцип используется в работах А. М. Мелеровича, В. М. Мокиенко [Мелерович, Мокиенко 1997], а также Т. Г. Соповой [Сопова 2007]. Однако, исходя из того, что настоящее исследование проводится на материале немецкого языка, за основу взята разработанная в рамках немецкой фразеологии классификация Г. Бургера [Burger 2007]:

1. формальная модификация;
2. формально-семантическая модификация;
3. семантическая модификация.

Формальная модификация (первый тип) касается только лексического состава фразеологизма, а также его морфо-синтаксической структуры и не затрагивает семантического уровня.

Так, в приводимом ниже примере языковая игра строится на расширении структуры фразеологизма за счет включения в его состав несогласованного определения, выраженного именем собственным в родительном падеже:

- *Anfangs lief alles Weitere nach Des Kybergs Schnurchen* [Muschg 1993:83].

Исходный фразеологизм *es läuft (alles) wie am Schnurchen* (все идет как по маслу) сохраняет свое значение, но получает дополнительный оттенок. Сначала все шло гладко, т.е. так, как запланировал граф Кюберг.

При сочетании формальной модификации с семантической (второй тип) изменение структуры фразеологизма приводит к актуализации свободного значения всего словосочетания или отдельных его компонентов. Итогом становятся сбивающие читателя двусмысленность и возможность двоякого прочтения:

- *Nein, erwiderte der Spanier, denn da werden die Huhner Tranen lachen, und ich noch eher* [Muschg 1993:68]. - *Нет, - возразил испанец. – Потому что тогда куры будут смеяться до слез, не говоря уже обо мне.*

Для большего эффекта герой объединяет в одной фразе два фразеологизма - *da werden die Huhner lachen* (что-то курам на смех) и *Tranen lachen* (смеяться до слез). Присоединительная конструкция *und ich noch eher*, заставляющая читателей воспринимать существительное *die Huhner* одновременно и как компонент фразеологизма, и как самостоятельное существительное, в то же время является эллиптическим повтором аномально расширенного при первом употреблении фразеологизма *Tranen lachen*.

При семантической модификации (третий тип) структура фразеологизма не меняется, а актуализация буквального значения всего словосочетания или отдельных его компонентов происходит за счет семантических связей в контексте:

- *Das ist Frau Orgelüsens Werk, sagte Herr Lanzelôt. – Wir waren schon so gut wie versohnt, da konnte sie fünf nicht grade sein lassen.* – *Это работа госпожи Оргелузы, - сказал господин Ланселот. – Когда мы уже было помирились, она не захотела проявить снисходительность.*

Введение отрицания во фразеологизм *fünf gerade (grade) sein lassen* (смотреть на что-либо сквозь пальцы; проявлять снисходительность) неожиданно обыгрывается в ответной реплике повтором в несвязанном значении компонентов *fünf* (пять) и *nicht grade* (нечетный):

- *Fünf sind nicht grade, Herr Lanzelôt, sagte Gawan* [Muschg 1993:774]. - *Пять – нечетное число, господин Ланселот, - сказал Гаван.*

Авторский курсив глагола-связки *sind* выполняет в данном примере функцию логического ударения и поддерживает буквализацию повторяемых компонентов. В результате фраза *da konnte sie fünf nicht grade sein lassen*

может восприниматься читателями и во фразеологическом, и в буквальном значении.

Применение принципа семантической маркированности при систематизации моделей фразеологических модификаций позволило не только четко проследить проявление игровых аномалий на уровне плана выражения и плана содержания, но и расширить взятую за основу трехчастную классификацию Г. Бургера [Burger 2007] за счет четвертого вида - нарушения семантического согласования при сохранении структуры и семантики фразеологизма:

- *Wann sehen wir uns wieder?*

Wir-uns? Schrie sie. Habe ich gut gehort? Ihr werft uns in Einen Topf?
[Muschg 1993:618]

Фразеологизм *alles / etwas in einen Topf werfen* (валить все в одну кучу, смешивать разные вещи) требует в качестве прямого дополнения неодушевленного существительного. Сочетаемость с личным местоимением *uns* является аномальной. Героиня пытается всевозможными способами задеть самолюбие своего спутника, и, выбирая столь необычный способ, приравнивает его, таким образом, к бездушным предметам.

Данный пример не соответствует ни одной из описанных выше фразеологических модификаций. Его можно было бы рассматривать в рамках классификации Т. Г. Соповой [Сопова 2007] как сохранение традиционных плана выражения и содержания при аномальности контекста. Однако Т. Г. Сопова относит к данному виду те случаи языковой игры, когда при сохранении традиционной формы и привычной семантики слова происходит каламбурное столкновение его лексических значений. В приведенном примере из романа А. Мушга этого столкновения нет. Таким образом, несмотря на то, что нарушение семантического согласования представлено в романе единичным примером, самостоятельный статус данной модели фразеологической модификации не вызывает сомнений.

Реализацию описанных в данной главе моделей игровых модификаций можно обобщить в виде следующей схемы:

I. Формальная модификация:

а) эллиптическое использование идиомы (опускается один из компонентов, обычно глагол в личной форме);

б) сочетание компонентов фразеологизма со словами, не входящими в состав идиомы:

1. добавление несогласованного определения (имени собственного в родительном падеже или предложного дополнения);
2. образование композитов;
3. аномальное добавление или опущение отрицания *nicht* // *kein*.

II. Формально-семантическая модификация:

1. антонимическая или синонимическая замена одного из компонентов фразеологизма;

2. расширение или свертка структуры фразеологизма;

3. контаминация двух фразеологизмов;

4. разложение структуры фразеологизма и использование его компонентов в несвойственной им синтаксической функции (используется инфинитивная конструкция *ohne+zu+Infinitiv*, союзы *dass*, *bevor*, относительные местоимения, механизм противопоставления за счет двойного союза *nicht...*, *sondern ...* ;

5. создание свободных словосочетаний, в состав которых входят компоненты фразеологической единицы;

6. авторские фразеологизмы, созданные

а) по принципу аналогии;

б) с использованием синтаксической контаминации.

III. Семантическая модификация:

1. контекстуальная обусловленность (позволяет одновременно воспринимать соответствующее слово в контексте и как компонент в составе неделимой фразеологической единицы, и как самостоятельную лексему);

2. синонимическое воспроизведение (использование в предложении одного и того же компонента фразеологизма и в составе свободного словосочетания, и в составе фразеологизма; в редких случаях в несвязанном значении воспроизводится фразеологизм целиком);

3. использование в рамках одного предложения в качестве однородных членов фразеологически связанных и свободных слов.

IV. Нарушение семантического согласования.

В разделе 2.2. «Каламбур как вид языковой игры» рассматривается каламбур как вид языковой игры, особенностью которого является смысловое объединение в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию.

Зафиксированный в словарях перевод русского слова «каламбур» (*der Kalauer* в немецкой традиции обычно понимается как «плоская, банальная шутка» и чаще всего используется для выражения негативной оценки качества текста, а не для обозначения игровых стилистических приемов, за которыми закрепились понятия *Wortspiel* или (реже) *Sprachspiel*.

Для систематизации каламбуров в романе А. Мушга была использована согласующаяся с выбранным классификационным принципом семантическая классификация В. З. Санникова [Санников 2002].

В зависимости от характера смысловых связей между обыгрываемыми словами В. З. Санников выделяет три основные группы каламбуров: 1. «Соседи»; 2. «Маска»; 3. «Семья». Применение данных принципов позволило проследить закономерность и частотность использования определенных механизмов каламбуобразования для каждой группы.

Группа «Соседи» представляет собой самый простой вид каламбура, основанный на «суммировании смыслов созвучных слов» при их повторении. Так, каламбур в диалоге Парцифаля и Оргелузы строится на повторении словосочетания *von jemandem nichts wissen*. Оргелуза использует его в

составе устойчивого выражения *von jemandem nichts wissen wollen* (не желать ничего знать о ком-либо), Парцифаль – в прямом значении (не знать ничего о ком-либо), нейтрализуя, таким образом, колкость своей собеседницы:

- - ...*endlich ein Mann! Und ausgerechnet der will nichts von mir wissen! - Das ist ganz einfach, sagte Parzival, denn ich wei? nichts von Euch!* [Muschg 1993:667]. – ...*наконец-то хоть один мужчина! И именно он знает ничего обо мне не хочет!* - Это очень просто, - сказал Парцифаль. - Потому что я ничего не знаю о Вас.

В основе **каламбур-«маски»** - резкое столкновение обыгрываемых слов, при котором первоначальное понимание внезапно заменяется другим, как, например, в предложении, комментирующем поведение пажей Гамурета во время празднования свадьбы их господина и королевы Герцелойды:

- *Die einzigen Damen, fur die sie ein Auge haben, stehen auf ihrem Schachbrett* [Muschg 1993:173].

Всеобщее веселье молодых людей не интересует. Они не видят ничего и никого вокруг себя и всецело поглощены игрой в шахматы. Поскольку речь идет о королевской свадьбе, существительное (*die*) *Damen* в первую очередь воспринимается в значении «*дама, госпожа*», однако таким образом читателя заманивают в ловушку, поскольку далее сообщается, что стояли они на шахматной доске, а значит, имеется в виду второе значение существительного *die Dame* - *шахматная фигура «ферзь»*.

Каламбур-«семья» объединяет в себе особенности первых двух типов, поскольку при столкновении двух смыслов, как в каламбуре-«маске», оба смысла сосуществуют, как «соседи»:

- *Und wenn es nicht so anhaltend zum Lachen ware, ware es zum Heulen, wie schlecht er den Teufelskerl spielt und aus seinem Elend eine Nummer gro?ter Zugellosigkeit macht ... nur weil er den Zugel nicht halten kann!* [Muschg 1993:35] – *И если бы не было все время так смешно, можно было бы заплакать от того, как плохо удается ему роль сорвиголовы,*

превращающего беду в демонстрацию крайней необузданности ... лишь потому, что он не умеет держать поводья.

Существительное *Zugellosigkeit* со значением «необузданность, распущенность» образовано суффиксальным способом от прилагательного *zugellos*, которое имеет уже два значения - 1) без поводьев; 2) необузданный, безудержный.

В приведенном отрывке существительное *Zugellosigkeit* так же, как прилагательное имеет два значения, но, как часто бывает в каламбурах, реализует оба значения одновременно. Это позволяет автору каламбура прийти к своеобразному «логическому умозаключению»: причина необузданного характера героя кроется в его неумении держать поводья.

Анализ каламбуров в романе А. Мушга показал, что наибольшим количеством примеров (62) и использованных для их создания приемов представлена группа каламбуров «Соседи», далее следует группа «Семья» (25) и, наконец, «Маска» (5).

Кроме того, в создании каламбуров группы «Соседи» и «Семья» задействован словообразовательный уровень: разложение и ремотивация композитов («Соседи»), а также отделяемые и усилительные компоненты («Семья»).

Во всех группах зафиксированы примеры каламбуров, созданных при помощи обыгрывания явления полисемии, позволяющей создавать разные виды каламбура за счет включения различных механизмов: буквального или хиастического повтора, столкновения значений, зевгматической конструкции.

Создание каламбуров одной группы за счет обыгрывания паронимии, антонимии (или псевдоантонимии) в романе не зафиксировано. Паронимия обыгрывается только в каламбурах группы «Соседи», антонимия и псевдоантонимия - только в группе «Семья».

В главе 3 «Восприятие языковой игры в игровом тексте современными носителями языка (на примере романа А. Мушга „Der

Rote Ritter“» обосновывается необходимость применения метода анкетирования для исследования восприятия языковой игры в игровом тексте современными носителями языка. Данная глава посвящена описанию и анализу результатов электронного опроса, задача которого заключалась в проверке на практике теоретических положений диссертации.

Помимо уточнения основополагающего статуса таких характеристик как аномальность и адресованность, в ходе опроса предполагалось выяснить, является ли языковая игра в романе А. Мушга **автономной** или **контекстуально зависимой**.

С этой целью респондентам (носителям языка) было предложено выполнить три вида заданий:

1. Назвать устойчивые словосочетания (*feste Wortverbindungen/Redensarten*), которые обыгрываются в приведенных цитатах.
2. Перефразировать своими словами цитату, содержащую пример языковой игры.
3. Оценить приведенную цитату по следующим критериям: *смешно/ остроумно (witzig/geistreich)*, *странно (seltsam)*, *непонятно (unverständlich)*, *глупо (dumm)*, *нейтрально (nicht auffällig)*.

Отобранные для заданий примеры из текста романа максимально полно отражают основные виды игровых модификаций с фразеологизмами, а также некоторые виды проанализированных в работе каламбуров.

В опросе приняли участие 46 респондентов - 12 мужчин и 34 женщины в возрасте от 17 до 79 лет. Большой возрастной разрыв и неравномерное распределение респондентов по возрастным группам (до 20 лет – 1 чел., от 20 до 30 лет – 13 чел., от 30 до 40 лет – 5 чел., от 40 до 50 лет – 17 чел., от 50 до 60 лет - 4 чел., старше 60 лет – 5 чел.) обусловлены характером проведения опроса. Электронный вариант анкеты произвольно рассылался потенциальным респондентам.

34 респондента имеют высшее образование. 2 респондента указали, что имеют степень кандидата наук. 3 респондента получили специальное профессиональное образование. Кроме того, в опросе приняли участие 7 студентов и 1 ученица гимназии. К сожалению, многие респонденты с высшим образованием не указывали свою специальность, поэтому по результатам опроса невозможно определить количество респондентов с гуманитарным и техническим образованием. Однако, исходя из имеющихся данных, можно предположить, что уровень ответов и восприятие языковой игры определяются не только и не столько образованием участников опроса, сколько их начитанностью и языковым чутьем.

Ни один из участников опроса не читал роман. 7 респондентов указали, что слышали о нем.

Данные опроса подтверждают статус аномальности языковой игры как ее основополагающей характеристики. Реализация свойства адресованности языковой игры в игровом романе возможна и в рамках микроконтекста одной фразы, однако часто приводит к смысловым искажениям. Однозначная интерпретация примеров предполагает наличие более широкого контекста, что подтверждает факультативный статус свойства контекстуальной автономности языковой игры.

В ходе восстановления подвергнутого игровой модификации фразеологизма в первую очередь воспроизводится живущий в разговорном языке вариант, который может быть и не зафиксирован в словарях. Если в языковой игре «зашифрованы» несколько фразеологизмов, то при их восстановлении обычно воспроизводится один из них: либо тот, который менее подвергся игровым изменениям, либо тот, который входит в активный словарный запас респондентов.

Ввиду сравнительно небольшого количества опрошенных и неравномерного распределения респондентов по возрастным группам сформулированные выводы лишь намечают тенденции в восприятии

языковой игры и требуют подтверждения результатами более масштабного опроса с большим количеством респондентов.

В **Заключении** по результатам исследования делаются выводы, которые могут быть сведены к следующим **положениям**:

1. Сравнительный анализ российских и немецких лингвистических исследований языковой игры, а также данные электронного опроса показали, что свойства *аномальности* (нарушения языковой нормы) и *адресованности* (нацеленности на адресата) являются ее универсальными характеристиками. На этом основании среди существующего многообразия определений языковой игры для настоящего исследования выбрано определение, сформулированное В. З. Санниковым, поскольку в его основе обе вышеназванные характеристики: «Языковая игра - это некоторая языковая неправильность (или необычность), осознанно допущенная говорящим (пишущим) и именно так понимаемая читателем (собеседником)» [Санников 2002:23].

2. Факультативными характеристиками языковой игры, также подтвержденными данными электронного опроса, являются *комизм*, обусловленный субъективностью восприятия языковой игры адресатом, и *автономность* (*контекстуальная независимость*), которая в рамках игрового романа уступает место *контекстуальной обусловленности*.

3. Российские исследования языковой игры направлены, в первую очередь, на изучение механизмов создания и функционирования игровых механизмов, в то время как отличительной чертой аналогичных исследований немецких лингвистов является нехарактерная для российской лингвистики тенденция к созданию универсальной типологической классификации, которая позволила бы четко очертить контуры феномена языковой игры в целом. Для анализа языковой игры и систематизации механизмов ее создания в игровом (шире, художественном) тексте как уникальном воплощении индивидуального стиля определенного автора применение данного принципа нецелесообразно, поскольку ограничивает

интерпретационную свободу исследователя жесткими терминологическими рамками.

4. В настоящей диссертации в качестве более гибкого классификационного принципа был выбран принцип соотношения структуры и семантики участвующих в языковой игре слов или словосочетаний. Данный принцип, обозначенный как *принцип семантической маркированности*, был использован в качестве основополагающего классификационного принципа при систематизации видов языковой игры в игровом романе А. Мушга “Der Rote Ritter. Eine Geschichte von Parzival” (1993).

5. Основная функция языковой игры в игровом романе определяется его жанровым своеобразием и заключается в формировании игрового пространства (наряду с игрой на уровне сюжета, композиции и образной системы). Языковая игра напоминает читателю, что игровой текст - это бесчисленное количество ловушек, и чтобы не попадать в них слишком часто, ни одно слово нельзя принимать всерьез, поскольку почти у каждого – «двойное дно».

6. В романе А. Мушга представлены в основном два вида языковой игры - игры с фразеологизмами, или игровые модификации фразеологизмов, а также каламбур. Понятие «языковая игра» шире понятия «каламбур», поскольку основным механизмом создания каламбура является смысловое объединение в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию, в то время как общий потенциал игровых возможностей языка значительно шире.

7. Понятию *языковая игра как стилистический прием* в немецкой лингвистике соответствуют два эквивалента - *Sprachspiel* и *Wortspiel*. Однако в настоящее время намечается тенденция к вытеснению варианта *Sprachspiel* и унификации варианта *Wortspiel*. Зафиксированный в словарях перевод русского слова «каламбур» (*der*) *Kalauer* в немецкой традиции обычно

понимается как *плоская, банальная шутка* и используется, как правило, для выражения негативной оценки качества текста, а не для обозначения игровых стилистических приемов, за которыми закрепились варианты *Wortspiel // Sprachspiel*.

8. Анализ игровых модификаций фразеологизмов в романе с учетом выбранного принципа семантической маркированности позволил наиболее полно проследить проявление игровых аномалий на уровне плана выражения и плана содержания и выделить в романе четыре модели игровых модификаций фразеологизмов, расширив, таким образом, взятую за основу трехчастную классификацию Г. Бургера [Burger 2007].

9. Для систематизации каламбуров в романе А. Мушга была использована согласующаяся с выбранным классификационным принципом семантическая классификация В. З. Санникова [Санников 2002]. Проведенный в рамках данной классификации анализ каламбуров показал, что наибольшим количеством примеров (62) и использованных для их создания приемов представлена группа каламбуров «Соседи», далее следует группа «Семья» (25) и, наконец, «Маска» (5).

10. Результаты анализа языковой игры в романе дают основание полагать, что сфера применения принципа семантической маркированности не ограничивается рамками классификации фразеологических модификаций и каламбура. Использование данного принципа для классификации других видов языковой игры (с привлечением более обширного языкового материала) открывает перспективы для описания механизмов языковой игры и их систематизации как в рамках функционального стиля художественной литературы, так и общелингвистической теории языковой игры в целом.

Основные положения диссертации изложены в следующих публикациях автора:

1. **Полевщикова А. С. Модели семантической модификации фразеологизмов в романе А. Мушга „Der Rote Ritter“ (1993)» // Вестник МГУ. Сер. 9. Филология. № 6. 2010. Издательство МГУ. – С. 128-133.**
2. Полевщикова А. С. Языковая игра в романе А. Мушга «Красный рыцарь» // XVII Ежегодная богословская конференция Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета: Материалы. Т.2. – М.: Издательство ПСТГУ, 2007. - С. 120-125.
3. Полевщикова А. С. Понятие *языковая игра* и его эквиваленты в современном немецком языке // XX Ежегодная богословская конференция Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета: Материалы. Т.2. – М.: Издательство ПСТГУ, 2010. - С. 136-138.