

Анисимова А. Т.

НОМО LUDENS В КОНФЛИКТНОМ ДИСКУРСЕ

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2009/2-2/2.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2009. № 2 (21): в 3-х ч. Ч. II. С. 10-11. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2009/2-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

4. Китайгородская Г. А. Методические основы обучения иностранным языкам. - М.: МГУ, 1986. - 176 с.
5. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. - М.: Просвещение, 1991. - 223 с.

HOMO LUDENS В КОНФЛИКТНОМ ДИСКУРСЕ

Анисимова А. Т.

НЧОУ ВПО «Южный институт менеджмента»

Одной из примет нашего времени является рост конфликтов во всех сферах социального взаимодействия. Необходимо признать, что, являясь фактом нашей жизни, конфликт нередко выступает и фактором, способным существенным образом повлиять на неё. В этой связи современному человеку необходимо знание о природе данного феномена, о закономерностях его возникновения, развития и разрешения. Конфликт является предметом исследования целого ряда наук, лингвистика не составляет исключения. Лингвистическая интерпретация столь универсального в жизни человека явления призвана не только дополнить картину его бытийности в мире людей, но и по иному посмотреть на природу естественного языкового дискурса.

Конфликт как явление действительности концептуализируется сознанием и в этом смысле представляет собой модель для организации некоторых типов естественного языкового дискурса. Принятие оптимального решения в условиях конфликта находится в компетенции логической теории игр, а онтологический статус игры в антропологической реальности является основанием для рассмотрения возможностей применения теории игр к описанию текстовой деятельности в естественном языке. Выявление закономерностей и характеристик игровой реальности в естественном языковом дискурсе, организующим принципом которой выступает собственная логика естественного языка, имеет важное значение для более глубокого понимания функциональности в лингвистике, а также для выработки конструктивных стратегий поведения в ситуациях конфликтного вербального взаимодействия.

Очевидная многомерность процесса коммуникации является источником иррациональности человеческого общения, а самого субъекта общения предлагает рассматривать в триединстве его проявлений: *Homo sapiens* ↔ *Homo loquens* ↔ *Homo ludens*. То, что такие феномены человеческой жизнедеятельности как игра, речевая деятельность и конфликт вправе рассматриваться в составе одной парадигмы, объясняется их общим фундаментальным свойством: *взаимодействием*. Здесь необходимо разграничить понятие языковой игры как оно интерпретируется в некоторых современных лингвистических исследованиях, посвященных этому феномену, где языковая игра представляет собой такое инвертированное употребление языка, при котором внимание ориентировано в первую очередь не на передаваемое содержание, а на вербальные средства выражения и нашу концепцию языковой игры как динамической модели коммуникации. Нам представляется такое понимание концепции языковых игр более адекватным и самому Л. Витгенштейну, философски обосновавшему функционирование языка как языковой игры. Язык мыслится не как "извне" противостоящий миру его "логический" двойник, а как набор "форм жизни" или жизненных игр. «Термин "языковая игра"», - поясняет он свою мысль, - «призван подчеркнуть, что говорить на языке - компонент деятельности и форма жизни» [Витгенштейн 1994: 90].

Идея языковых игр предполагает, что язык - явление не статичное, что он - подобно исполнению музыки, сценическому действию, спортивным и иным играм - динамичен по самой своей природе, живёт лишь в действии, в практике коммуникации. В основу понятия языковой игры положена аналогия между поведением людей в играх как таковых и в разных практиках жизнедеятельности, в которые влетен язык. В обоих случаях предполагается заранее выработанный комплекс правил, составляющий некий "устав" игры. Этими правилами задаются возможные для той или иной игры комбинации "ходов" или действий. Их нарушение означает выход за пределы данной игры, её прекращение. Вместе с тем правила определяют "логику" игры не жёстко, предусматриваются вариации, творчество; зачастую правила устанавливаются или меняются по ходу игры. Система действий, подчиненная жёстким правилам - это уже не игра. Такой подход к функционированию языка созвучен нашим рассуждениям о принципах коммуникации, их сознательном и чаще неосознанном использовании / нарушении говорящим.

Использование понятия игры для описания естественного языка с функциональной точки зрения представляется довольно привлекательным, хотя наталкивается на ряд проблем. Мы не найдем чёткую трактовку понятия игры в толковых словарях - это понятие включает категории, находящиеся в разных семантических пространствах. С одной стороны, - это категория "несерьёзности", "игривости", с другой - категория "состязательности", "агона". На такую противоречивость указывал Й. Хёйзинга: «... в самом понятии игры как нельзя лучше сочетается это единство и неразрывность веры и неверия, связь священной серьёзности с притворством и дурачеством» [Хёйзинга 1992: 37]. Исследуя смысл понятия игры в разных языках, Й. Хёйзинга обратил внимание на тот факт, что «некоторые высокоразвитые языки нашли для различных форм игры совершенно различные слова, и это множество терминов воспрепятствовало обобщению всех форм игры в одном единственном термине» [Хёйзинга 1992: 42]. Так, в греческом, древнеиндийском и китайском языках семантически разделены понятия «агона» и «игры». Но в большинстве современных европейских языков сложилась концепция «общего, всеобъемлющего и логически гомогенного понятия "игры"» [Хёйзинга 1992: 44], которое выражается следующей формулой: «игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также со-

знанием "иного бытия", нежели "обыденная" жизнь» [Хёйзинга 1992: 41]. В обозначенной данной формулой сфере игры мы выделяем два поля, представляющие особый интерес для описания коммуникативной деятельности человека, а именно, поле «игрового», «несерьёзного», в котором деятельность субъекта направлена на «пре-ображение» действительности, и поля состязательности, агона (греч. *agōn*). Несмотря на то, что агональный аспект игры явно не обозначен приведенной формулой, он «виден невооруженным глазом», по выражению самого Й. Хёйзинги: «Кто бы вздумал отрицать, что с понятием вроде "состязание", "вызов", "опасность" и т.д. мы находимся в непосредственной близости от понятия игры?» [Хёйзинга 1992: 54].

В отличие от общения по принципу Кооперации Г. П. Грайса естественно - реальное общение является таким видом организации, который должен осмысливаться и измеряться как живая нелинейная функция, обладающая самоорганизующими свойствами. Эта задача частично решается применением теории игр, что особенно оправдано при исследовании конфликтных форм речевого взаимодействия. Врожденный инстинкт борьбы за выживание, который присутствует у людей так же, как и у других живых существ, является причиной того, что часто конфликтное взаимодействие развивается по принципу игры с нулевой суммой, где выигрыш одного неизменно означает проигрыш другого. Такая линия поведения называется *соперничеством* и реализуется в языковой *игре агонального типа*. Дискурсивная деятельность в агональной игре организуется под влиянием межличностного конфликта - здесь обязательным условием является «активный враг» в лице другого участника взаимодействия. Однако в конфликтное взаимодействие могут вступать противоборствующие начала в сознании отдельной личности, - в этом случае мы можем говорить об *интра-субъективной (внутриличностной) агональной игре*, которая, по сути, представляет более глубокую внутреннюю драму, осознаваемую или неосознаваемую субъектом.

Агональной игре мы противопоставляем игру, основанную на сознательном удвоении реальности, которая является агональной игрой «понарошку». В рамках этой игры мы выделяем карнавальную и эвфемистическую формы. В основе *карнавальной игры* лежит конфликт между субъектом и окружающей действительностью, а также особый «карнавальный» аспект ощущения мира [Бахтин 1990]. В результате реализации данной поведенческой программы образуется особая форма контакта, которая деформирует семантику произносимых участниками слов столь радикально, что они приобретают если не противоположный, то явно новый смысл. В результате такие речевые жанры как упрёк, выговор, нотация, оскорбление и т.п. не вызывают типичной негативной реакции, т.е. общение агрессивное по форме, по сути таковым не является. Другой характерной особенностью карнавальной игры является своеобразная карнавальная логика «обратности» [Бахтин 1990].

Эвфемистическую игру отличает особая поведенческая программа, которую реализуют участники общения, пытаясь разрешить различного рода конфликты и восстановить баланс отношений и/или мироощущений. При этом субъекты общения ставят своей целью «замаскировать», «завуалировать» истинное содержание общения или смягчить сущность того, что является неприемлемым с точки зрения общества, повлиять на общественную оценку тех или иных явлений или поступков. Эта цель сближает данное явление с известным процессом эвфемизации с той лишь разницей, что здесь она связана не только (и не столько) с процессом номинации, как традиционно принято считать, а с самим процессом формирования дискурсивной деятельности. Формальным признаком этой игры является неконгруэнтность семантики физического и вербального поведения, что позволяет квалифицировать эту игру как парасловесную.

Мы считаем, что перечисленные выше языковые формы должны называться *дискурсивными играми*, поскольку это игры речевого взаимодействия, которые в значительной степени формируются и объясняются функционированием в реальном времени, что соответствует природе дискурса.

Список использованной литературы

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. - М.: Худож. лит., 1990.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы. - М., 1994. - Ч. 1.
3. Хёйзинга Й. *Homo Ludens*. В тени завтрашнего дня. - М.: Прогресс, 1992.

ВЛИЯНИЕ ЭКСПРЕССИВНЫХ СИНТАКСИЧЕСКИХ КОНСТРУКЦИЙ НА ТЕМП РЕЧИ-МЫСЛИ В ТИПЕ ПОВЕСТВОВАНИЯ «КОМБИНИРОВАННЫЙ» В РОМАНЕ М. БУЛГАКОВА «МАСТЕР И МАРГАРИТА» НА РУССКОМ И АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКАХ

Баскакова Е. С.
Сургутский государственный университет

Художественная речь выходит за рамки обычной, повседневной речи своей экспрессивностью, которая достигается путем комплексного применения фонетических, лексических и синтаксических экспрессивных приемов.

В своем исследовании мы изучали функционирование именно синтаксических экспрессивных приемов.

В ходе работы были выделены 34 типа экспрессивных синтаксических конструкций (ЭСК). Также были установлены типы повествования, в которых реализуются экспрессивные синтаксические конструкции как в языке оригинала (ОЯ), так и в переводном языке (ПЯ). Это: (1) описание внешности и черт характера героя,