

about obsolete verb conjugation suffixes. Examples of verb conjugations corrected with suffixes are shown.

Rəyçi: dos. Aidə Həsənova

Azərbaycan dili kafedrasının 18 oktyabr 2021-ci il tarixli iclasın 02 sayılı protokolu

Daxil olma tarixi 18 noyabr 2021-ci il

УОТ:811.

ТЕОРИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ И КВАЛИФИКАЦИЯ СУЩНОСТИ ЗАГАДОК

Мамедова Вафа Нариман гызы
Бакинский славянский университет
vafamamedova@mail.ru

Анотация: Загадки будучи фольклорно-поэтический жанром не укладываются в узкие рамки определений, основанных на тех или иных аспектах этих полифункциональных конструкций. Вполне закономерной является сложившаяся вокруг загадок теоретическая ситуация. Чем сложнее параметрическая система языковых единиц, тем шире у них возможности проявить себя как многоаспектные. С некоторых пор, загадки стали предметом анализа в аспекте теории языковой игры. Как покажет дальнейший анализ материала, абсолютное большинство загадок существует в вариантах – широких или узких. Эти варианты предстают в качестве не каких-то квазиформ, а функционируют как самые настоящие инварианты с закрепленными моделями.

Ключевые слова: загадки, теория языковой игры, анализ, языковая единица.

Açar sözlər: tapmacalar, dil oyununun nəzəriyyəsi, təhlil, dil vahidi.

Keywords: riddles, theory of language game, analysis, language unit.

Нет ничего удивительного в том, что загадки как фольклорно-поэтический жанр не укладываются в узкие рамки определений, основанных на тех или иных сторонах (аспектах) этих полифункциональных конструкций. Вполне закономерной является сложившаяся вокруг загадок теоретическая ситуация. Она соответствует положению: чем сложнее параметрическая система языковых единиц, тем шире у них возможности проявить себя как многоаспектные. С некоторых пор, загадки стали предметом анализа в аспекте теории языковой игры. Так, В.Н.Топоров в своей обширной программной статье «Из наблюдений над загадкой» заявляет об обязательном наличии «общей игровой атмосферы и ситуации загадывания в загадочных «прениях» в архаических традициях и самой загадки, где «игровое» определяет самое ее структуру. ... Принадлежа культуре и человеку, загадка обнаруживает в себе некий «природный» остаток, присущий не только человеку; но части животного мира. Этот остаток, вероятно, можно описать под разными точками зрения, но связь его с «игровым» началом, со стихией игры, с ее условиями и целями несомненна» [5, с. 40].

На первый взгляд может показаться, что В.Н.Топоров в своих рассуждениях и достаточно обширных пояснениях (статья его занимает более ста десяти страниц) исходит из теории языковой игры, восходящей (теории) к Л.Витгенштейну [1].

Однако в ссылках В.Н.Топорова работы Л.Витгенштейна даже не упоминаются. Зато на всем протяжении объяснения своих воззрений на игровую природу загадок В.Н.Топоров неоднократно цитирует И.Хейзингу и его соратников по идее – Зондервана, Фрейденберга и других. А это означает, что И.Н.Топоров всецело разделяет именно

теорию Хейзинги, которая представляет одну из форм *«прорыва в понимании игры и культуры как игры – ближайшим образом отражается в Хейзингевском определении игры, которое в известной мере характеризует и культуру и имеет непосредственное... отношение к загадке как к одному из ведущих типов игры культуры»* [5, с. 41]. Иначе говоря, отмеченная теория постулировалась в пределах глобального философско-культурологического основания – *«категория игры может рассматриваться как один из самых фундаментальных духовных элементов жизни»* (Хейзинга). Как видно, подобное «внутримодельное» понимание языковой игры противопоставлено современной теории языковой игры, которая исходит из «межмодельных» связей языковой единицы. Иными словами, говоря, современная теория языковой игры основана на идее, что *«всякое намеренное необычное использование языка (например, для создания художественного эффекта) – это языковая игра»* [4, с. 3]. Это означает, что общая, общеупотребительная, нормативно правильная конструкция (модель–1) в определенных целях употребляется с намеренными искажениями – для достижения необходимого эффекта (модель – 2), т.е. искаженной конструкции «одноразового» применения. Для ясности сравним:

Загадка – В городе лес рубят, к нам щепки летят (письма, вести)

Пословица – Где дрова рубят, там и щепки летят

(вариант: Лес рубят, щепки летят) – значение пословицы: в большом деле не бывает без ошибок [3, с. 207].

Модель словесной игры – Ваши лесопромышленники не хотят понять самого главного, что когда у вас там в тайге лес рубят, то у нас здесь деньги летят (Московский комсомолец № 178/2007). «Игровая» композиция «лес рубят – деньги летят» достигает нужного эффекта, благодаря тому, что собеседник вполне осведомлен и в наличии в русском языке опорной формы «Лес рубят – щепки летят» и в его значении как поговорки. И в данном случае необязательно, чтоб собеседник знал этимологию поговорки, т.е. ее образование от древней загадки. Поговорочная конструкция как бы отталкивается от конструкции загадки, и служит базой (моделью – 1), для «игровой» модели (для модели – 2), хотя игровая модель по значению не имеет ничего общего с базовой моделью, кроме как в формальной своей устроенности. Структура базовой модели с небольшим изменением (щепки-деньги), таким образом, оказывается перекодированным на нужный автору смысловой лад. Этого эффекта автор и добивался – достичь эффектного нового значения использованием языкового средства из старого арсенала. Так что языковая игра проводится (и производится) не ради пустословной игры, а ради достижения нового смысла, новой, оригинальной номинации (если даже она вторичная или третичная).

Однако результаты словесной (языковой игры) очень редко становятся системными, узаконенными, оставаясь, как правило, номинациями из сферы индивидуально-авторского изобретения:

Ср.: Cücəni payızda sayarlar = Būdcəni payızda sayarlar (из газет). Конструкция «Būdcəni payızda sayarlar» результат индивидуально-авторского творчества. Она не является системной формой, поскольку не имеет такой общеупотребительности как исходная единица – «Cücəni payızda sayarlar», если даже достаточно остроумно придумана: ведь действительно годовой или перспективные бюджетные проекты, как правило, обсуждаются в парламенте в осенний период, к концу текущего года. Таким образом, современные теории словесной (языковой) игры исходят из возможности преднамеренного розыгрыша устойчивых словесных комплексов различного уровня (фразеологизмов, пословиц, поговорок и т.п.) в определенных целях достижения необходимого художественно-риторического эффекта (иронии, шуток и т.п.) единицами вторичной номинации. Поэтому мы эту форму языковой игры обозначили как межмодельный процесс, т.е. эффект языковой игры обусловлен соотношением общеизвестного (социально маркированного) высказывания с его индивидуально-

авторской трансформой: использованием исходной, общеизвестной модели–1 достигается новый смысл, новая номинация, которая адекватно воспринимается собеседником, читателем благодаря тому, что они знают значение этой опорной, исходной единицы. Без наличия подобного базового высказывания (модели–1) построение «игровой» композиции (модели–2) не может быть реализовано.

Для большей убедительности рассмотрим еще один пример. Так, в азербайджанском языке наличие фразеологического сочетания «sirkəsi artıq düşmək» не зарегистрировано ни в одном фразеологическом источнике. Зато в языке писателя оно выглядит совершенно обычным и неслучайным, во-первых, потому, что оно имеет близкое к фразеологизму «arпасı artıq düşmək» значение, которое понятно из пословицы «Atın arпасı artıq düşəndə üyəsində şıllaq atar»; во-вторых, у этого «фразеологизма» свой общеизвестный источник «sirkə nə qədər tünd olsa, öz qabını çatladar» (вариант: Sirkə tünd olanda öz küpünü catladar):

– Bir sözlə, Semyon Sidoroviçin patriotizminin sirkəsi artıq düşmüşdü, ifrat dərəcədə tünd idi, acı çalırdı (M.İbrahimov. Pərvanə. II hissə. VI fəsil).

Словом, языковая игра как лингвокреативный процесс носит весьма закономерный и универсальный характер прежде всего по своим «дериватологическим» характеристикам, которые на современном этапе достаточно активизировались как в публицистике, так и в речи художественных произведений [2, с. 236-240]. Между тем, все, что мы сказали выше относительно словесной (языковой) игры, было сказано в целях дифференциации двух форм этого «словесного жонглерства» – внутримодельного и межмодельного его проявления. Иначе говоря, все было сказано для того, чтобы понять, что языковая игра, характерная для загадок, не имеет ничего общего с той языковой игрой, которая происходит на фоне межмодельных связей, т.е. той словесной игры, которую мы прокомментировали на материале двух языков. Языковая игра, свойственная загадкам как особо организованным конструкциям, совершенно другого характера. Это – игра, создающая саму загадку, игра для загадки и внутри загадки. Эта игра не предполагает соотносительности загадки с другими единицами того же уровня или уровнем ниже. Базой для словесной игры в загадке является ее абсолютная метафоричность; загадка, как говорится, «одна великолепная метафора и уже в силу этого принадлежит поэзии и несет в себе силу поэтического слова, которое всегда и поэтический образ» [5, с. 40].

Загадки – конструкции с двойным дном: метафоризация в ней сочетается с проявлением собственных способностей конструировать картины мира по нестандартным эскизам. Более того, загадки отличаются от других паремиологических образований, прежде всего тем, что они во всех случаях (внутри текста или же вне текста) обладают семантико-грамматической завершенностью, законченностью: она обладает самостоятельностью (автономностью) и в структуре более сложного текста и вне этого текста. В основе загадки лежит состязательность, которая, как одно из определяющих свойств, устанавливает «правила игры», игровую основу загадки. «Состязательность, «агональность», присущая всякой игре вообще, ... специфицирована загадкой как состязание в раскрытии тайны мира, при котором обнаруживает себя и высшая мудрость мира» – пишет В.Н.Топоров [5, с. 44].

Словом, загадки являются особыми формулами состязательности. Сам загадывающий строит загадку по нормам своего видения мира, используя законы архетипических метафор, основанных на более или менее известных условиях подобия; он создает мир, «где все связано, где одно бросает луч света на другое и – в принципе – все освещает, объясняет все... и, наконец, в догадке, что весь смысл мира лежит вне мира» [5, с. 47]. Участие отгадчика в этой игре не менее сложно, а, может быть, более сложно. «Загадчик» строит мир по своему усмотрению, исходит из собственных поэтико-мифологических способностей (слова в загадке, как правило, проходят путь мифологизации) номинировать явления вещи «точно», но и одновременно «обманчиво».

«Отгадчик» должен уметь входить в этот «помутненный» мир, распознать систему координат, представленных в тексте «загадчика», и додуматься до одной единственной верной, сущностно соответствующей вещи – имени. В этом смысле абстрактно-обобщающее мышление «отгадчика» должно быть, видимо, как минимум на уровне поэтического мышления «загадчика», поскольку загадывающий имеет большую самостоятельность (пространственно-временную), чем отгадывающий.

Доказательством сказанного может служить факт неучастия загадок в системе трансформаций, которые дают результаты вторичных-третичных номинаций: чуть выше мы говорили об участии пословиц в образовании квазиформ, которые служат наименованиями индивидуально-авторских образований, т.е. так называемых «прикольных» (иронических, шуточных и т.д.) форм, как результатов языковой игры. Загадки таких «прикольных» форм не допускают, не участвуют в игре с «подменой составов». Видоизменения того или иного структурного элемента в загадках, как правило, ломает всю систему закономерной соотнесенности взаимозависимых элементов. Загадка при такой деформации перестает соотноситься со своим денотатом (вещью-отгадкой). Загадки в этом смысле вполне уязвимы. Они допускают лишь какие-то вариативные изменения, когда вместо одного слова употребляется его эквивалент из того же семантического поля. Другие допущения нереальны. Поэтому загадки особого участия в системе межмодельных языковых игр (с получением особых дериватологических эффектов) не принимают: загадки – жанр другой формы языковой игры – внутримодельной, в своем первичном наименовании. Они изначально создаются как игра слов. Эта первичная, первоначальная словесная игра и составляет суть загадок. Видимо, потому они не допускают вторичного включения в сферу языковой игры:

Əzizim qəssab ağlar,	Не король, а в короне
Sarı don qəssab ağlar.	Не гусар, а при шпорах
Ölən goyun ağlamaz,	На часы не взглядывает
Öldürən qəssab ağlar (soğan)	А точное время знает (петух).

Такие перлы народного ума и поэтического мышления показывают всю глубину той внутренней словесной игры, в которой все подогнано как в царской шкатулке, без всяких излишеств и недостатков. Здесь словесная игра на такой высокой степени поэтического осмысления картины мира, что она другой игры и не приемлет: из этих «словесных архитектурных памятников» слов (отточенных камней) не выкинешь и ничего к ним не прибавишь. Обе приведенные загадки имеют «прототипы» в обоих языках; это еще одно свидетельство того, что в обоих языках эти модели словесной игры занимают позиции архетипичных метафор, из коих сотканы обе загадки-тексты. Загадки подобной архитектоники (строения) составляют корпус базовых универсальных структур и представляют результаты универсального, наднационального видения картины мира:

– Сидит ожуа в семи кожухах,	Qulaqları yappasa
Кто ожуа раздевает	Tap tapmaca
Тот слезы проливает(лук)	Yatanları oyadır
вариант: Сидит дед в шубу одет,	Suleyman papaglica (xoruz)
Кто его раздевает,	вариант: Başı daraq
Тот слезы проливает (лук)	Tezdən durar
	Quyuğu oraq,
	Sürün vurar.

Как покажет дальнейший анализ материала, абсолютное большинство загадок существует в вариантах – широких или узких. Эти варианты предстают в качестве не каких-то квазиформ, а функционируют как самые настоящие инварианты с закрепленными моделями. Конструктивная целостность загадки, обязательность ее элементов настолько

высоки, что закономерно обуславливают «логическое начало» в загадке. Это начало равнозначно «логической операции идентификации» (Топоров), без которой загадки нет. Именно такая тесная спаянность всех отмеченных трех параметров (конструктивная целостность, обязательность элементов для данной структуры и логическая операция идентификации) не допускают вторжения в структуру загадки вторичных форм номинаций, т.е. квазиформ, так называемых «прикольных» форм.

Литература

1. Витгенштейн, Л. Логико-философский трактат / Л. Витгенштейн. – Москва: Прогресс, – 1958. – 118 с.
2. Гамидов, И.Г. Философия грамматики паремии-фразеологических единиц / 3. И.Г. Гамидов. – Баку: Мутарджим, – 2017. – 358 с.
4. Жуков, В.П. Словарь русских пословиц и поговорок / В.П. Жуков. – Москва: 5. Советская энциклопедия, – 1967. – 535 с.
6. Санников, В.З. Об истории и современном состоянии русской языковой игры //
7. Вопросы языкознания, – 2005. №4. – с. 3-20.
8. Топоров, В.Н. Из наблюдений над загадкой // – Москва, Индрик, Исследования в области балто-славянской духовной культуры: Загадка как текст, – Москва, Индрик, – 1994. – с. 10-118.

DİL OYUNUNUN NƏZƏRİYYƏSİ VƏ TAPMACALARIN MƏNİYYƏTİNİN TƏSNİFƏTİ

Məmmədova Vəfa Nəriman qızı

Xülasə

Folklor-poetik janrı olaraq tapmacalar müxtəlif aspektlərə əsaslanan polifunksional konstruksiyaların dar çərçivəli təyinlərinə sığmırlar. Tapmacalar ətrafında olan nəzəri situasiya tam qanuna uyğundur. Dil vahidlərin parametrik sistemi mürəkkəb olduqda onların çoxaspektli olaraq imkanları daha genişlənir. Müəyyən vaxtdan bəri tapmacalar dil oyunları nəzəriyyəsi aspektini də təhlil predmeti olub. Faktiki materialın təhlili tapmacaların çoxu həm geniş, həm də dar çərçivədə işləndiyini göstərir. Onlar təkcə kvaziform şəklində deyil, həm də real invariant şəklində funksionallığı var.

THEORY OF LANGUAGE GAME AND QUALIFICATION OF THE ESSENCE OF RIDDLES

Mammadova Vafa Nariman

Summary

Riddles, being a folklore-poetic genre, do not fit into the narrow framework of definitions based on certain aspects of these multifunctional constructions. The theoretical situation that has developed around the riddles is quite natural. The more complex the parametric system of language units, the more opportunities they have to prove themselves as multidimensional. For some time now, riddles have been the subject of analysis in the aspect of language game theory. As further analysis of the material will show, the absolute majority of riddles exist in variants - wide or narrow. These variants do not appear as some kind of quasi-forms, they function as real invariants with fixed models.

Rəyçi: f.e.d., prof. İlyas Həmidulla oğlu Həmidov

BSU Ümumi dilçilik kafedrasının 19 oktyabr 2021-ci il tarixli iclasın 02 sayılı protokolu

Daxil olduğu tarix 16 oktyabr 2021-ci il