

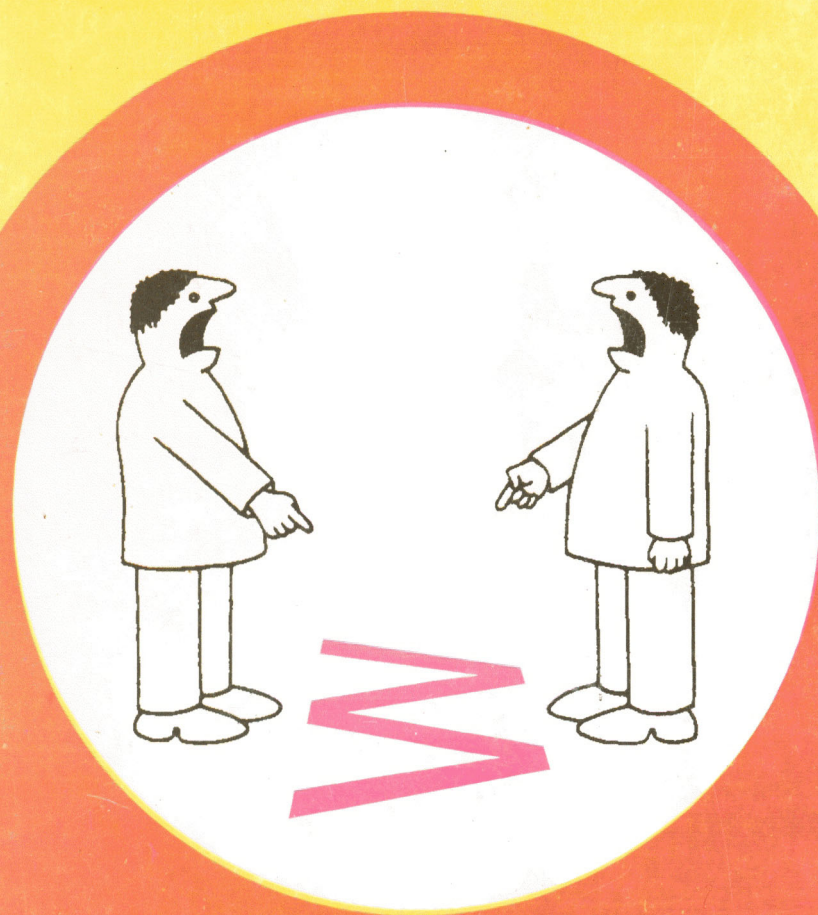


Д. В. Любич

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Книга кандидата филологических наук Д. В. Любича — наиболее полное к настоящему времени собрание языковых игр, развивающих интеллект и творческие способности.

Здесь вы найдете около 200 вариантов всевозможных «игр со словами», начиная от всем известных «Балды» или «Кроссворда» и заканчивая оригинальными разработками автора. Это не только сборник инструкций по проведению игровых занятий, но и пособие для изучающих язык (русский или иностранный). Подробные лингвистические комментарии и четкая классификация помогут разобраться в существе каждой игры, сделают ее более осмысленной и интересной. Более того, с помощью этой книги вы можете создавать свои собственные игры!





Д. В. ЛЮБИЧ

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Санкт-Петербург

«Издательство Буковского»

1998

Ответственный редактор
Р. Г. Пиотровский

Рецензенты:
В. Д. Буторов, М. Б. Игнатъев

ВВЕДЕНИЕ

Существуют различные, очень непохожие друг на друга гипотезы о происхождении человеческого языка. Одни ученые считают, что он возник на основе звукоподражаний, другие выдвигают теорию трудовых выкриков. Все, однако, согласятся, что его возникновение непосредственно связано с развитием мышления и могло произойти лишь после того, как у человека появились проблески интеллекта. И в индивидуальном развитии каждого повторяется этот путь; мышление без слов — глубинное, основное, оно появляется раньше и определяет корни сознания.

Можно сказать, что по отношению к этому главному, образному мышлению язык стал усилителем, действие которого, как и всякого другого, основано на вспомогательных ресурсах. Например, автомобиль увеличивает скорость движения человека за счет использования дополнительного источника энергии; телескоп как бы совершенствует оптическую систему глаза, подключает к ней новые элементы. Так же точно и язык достраивает образное мышление, придавая ему новые качества. Если вместо сложного образа использовать простой заменитель (слово), им удобно манипулировать; он передается, хранится, сочетается с другими образами. Наверное, изобретение такого усилителя и позволило человеку совершить столь резкий скачок в своей эволюции. Поскольку материал для построения этого сложного устройства — то же самое мозговое вещество, на котором обитает образное мышление, последнему пришлось потесниться (быть может, не без потери качества: куда, например, исчезло наше обоняние?). По новейшим научным данным, ровно половина мозга (точнее, левое полушарие) обычно отводится природой на поддержку речевой деятельности.

Совершенствуясь со временем, язык становился все более мощным усилителем, увеличивались его выразительные возможности, налаживалось взаимодействие с зыбким миром образов, им все удобнее было пользоваться. Все эти изменения накапливались постепенно, пока

не произошел революционный скачок: придумали усилитель усилителя — письменность. Самое гениальное в этом изобретении то, что не потребовалось занимать часть мозга или заводить новое, третье полушарие. В ход пошли предметы внешнего мира — палочки, камни, смола. Следы, оставленные одним предметом на другом, смогли фиксировать любые мысли, что безгранично увеличивало возможность их хранения и передачи, а также (впрочем, это стало ясно значительно позднее) и создания новых мыслей. Язык и письменность не только стали важными инструментами мышления, но и определяют облик современной цивилизации, ее стиль.

Последнее по времени усовершенствование языка — появление специальных машин для его обработки, изначально названных вычислительными, хотя почти сразу их главной работой стали не вычисления, а языковые преобразования. Есть все основания считать, что эти устройства обеспечат еще один рывок в истории мышления как усилители письменности. Действительно, всем хороша письменность, но текст на бумаге недвижим. То есть его, конечно, можно переносить целиком с места на место или размножить в любом количестве, но однажды написанное замирает навеки. В компьютере же слова и другие единицы письменного языка получают возможность двигаться, вступать во взаимодействие друг с другом. Конечно, свобода этих передвижений далеко не та, которая есть у образов слов в мозгу, но все же это новое качество, новая ступень усиления.

Вообще способность единиц языка вступать во всевозможные сочетания — одно из самых ярких и очевидных его качеств. Никакое другое устройство не дает так много игровых возможностей, как язык. Ведь что такое игра? Это всегда модель какого-то практически значимого действия. В одних случаях ее сходство с серьезным занятием очевидно: если ребенок кормит куклу или актер имитирует жизнь, мы сразу устанавливаем прототип. Игры типа шахмат или футбола уже очень далеко ушли от оригиналов — военных действий или рыцарских турниров, но в них оттачиваются практически важные навыки — логическое мышление, быстрота и точность движений. С помощью языка тоже строятся модели, причем для каких угодно вещей или действий. «Модель» означает

подобие, а описание события подобно ему. Скажем, фраза «идет дождь» побуждает взять зонтик подобно каплям дождя, попавшим на голову, а сообщение о ходе спортивного состязания заставляет сердце болельщика биться так же, как и непосредственное созерцание.

Значит, языком можно играть во что угодно — и в полет на Луну, и в свержение монархии, и в вечернее чаепитие. В этом легко убедиться, наблюдая за любой игрой: почти всегда она сопровождается говорением. Будем в дальнейшем называть лингвистической игрой такую, в которой главное действие — создание или разборка языковой конструкции. Часто такие игры называют также «языковыми» или «играми со словами», потому что слово — наиболее естественная и важная единица языка. В названии «лингвистические игры» выражено пожелание игрокам задумываться над содержанием игры, выступать в роли экспериментаторов, открывающих для себя законы языка. Этому должны способствовать комментарии к играм, в которых всякий раз обращается внимание на лингвистическое содержание игрового действия.

Раз уж зашел разговор о сборке и разборке, возьмем в качестве примера знакомый всем механический конструктор. Из его деталей можно собирать разные машины. Приступая к игре с конструктором, нужно определить, во-первых, каковы начальные условия, исходные позиции для сборки, и, во-вторых, какой ожидается результат. Начальные условия бывают двух типов. Первый: мы ничего не говорим о назначении механизма, который должен получиться, но определяем его совершенно формальную особенность, например количество деталей или соотношение длины и высоты. Второй тип: сообщается, для чего должен служить механизм, каковы его существенные особенности. Ожидаемый результат тоже бывает разным: либо это известная, четко определенная конструкция (например, приведенная в руководстве), либо новая, оригинальная.

Язык тоже очень напоминает конструктор. Заранее заданное в нем — это знакомое слово, стандартное словосочетание, а новое — самостоятельно составленное высказывание. Формальные условия — указания, например на буквенный состав или длину слов, содержательные условия — информация о смысле слов или текста.

Мы выделили два типа условий и два типа результатов, свободно сочетающихся друг с другом. Итого, получаем четыре основных типа игровых переходов:

1. От формального условия — к известной конструкции (слову, предложению, тексту).
2. От формального условия — к новой конструкции.
3. От смыслового условия — к известной конструкции.
4. От смыслового условия — к новой конструкции.

Каждый тип представлен во множестве игр. Поэтому книга состоит из четырех основных разделов, соответствующих этим типам.

В одной игре, как правило, многократно используются однотипные переходы. Сложно организованные игры могут включать в себя переходы разных типов, причем не только от условия к конструкции, но и наоборот, — от конструкции к определяющим ее условиям — так сказать, разборку. Часто встречаются вместе формальные и содержательные условия. Например, не имеющая себе равных по популярности игра «Кроссворд» сочетает в себе условия совпадения некоторых букв в словах (формальные) и сведения о значении этих слов (смысловые).

В лингвистических играх с формальными условиями действуют общепринятые соглашения, отказ от которых надо особо оговаривать. Таких соглашений немного:

1. Если используются отдельно взятые слова, то они должны быть существительными нарицательными в именительном падеже единственного числа.
2. Буквы *e* и *ё* не различаются.
3. Если соперник сомневается в существовании предложенного слова, необходимо убедить его с помощью какого-нибудь авторитетного свидетельства или документа, например словаря.

Первое соглашение объясняется не только традицией рассмотрения существительных как «самых представительных», «типичных» слов, но и богатством их форм. Две другие главные части речи — глагол и прилагательное — имеют довольно однообразные элементы внешнего оформления.

Второе соглашение объясняется молодостью буквы *ё* (она введена Н. М. Карамзиным лишь в 1797 г.), неустойчивостью ее положения в языке и алфавите. В одних словарях слова на эту букву помещаются отдельно,

в других — смешаны со словами на *e*, да и во всех книгах (за исключением некоторых учебных) буква *ё* пишется без точек над ней. Поэтому в игре удобно не проводить между ними различия и считать, что русский алфавит состоит из 32 букв.

Наконец, соблюдение третьего соглашения позволяет совершенно четко и однозначно разрешать конфликты. А они нередко возникают в соревновательной игре, даже если речь идет о вполне обычных словах. Таковы, например, многие существительные с уменьшительными суффиксами *-ик-*, *-чик-*. Считать самостоятельными словами *столлик*, *телефончик* и т. п.? Обращение к словарю ставит точку в споре. Это, конечно, не означает, что автор словаря безгрешен и владеет абсолютной истиной (даже в такой древней отрасли лингвистики, как орфография, немало спорных вопросов). Но словарь в лингвистической игре — тот же судья на футбольном поле, его мнение — закон.

Лингвистические игры выгодно отличаются от всех прочих тем, что для них требуется минимум материала. Обычные инструменты игрока — карандаш и бумага. Листы бумаги рекомендуется использовать стандартного формата и заполнять только с одной стороны. Это облегчает собирание архива и его использование (а если увлечетесь лингвистическими играми, желание сохранить их результаты появится непременно).

Неплохо также для игры иметь в запасе набор карточек одинакового размера из бумаги или тонкого картона. Универсальным материалом во многих играх служит газета — из заголовков удобно вырезать буквы и слова, а мелко набранные тексты не жалко исчеркать. Словари в игре нужны не только для справок и консультаций, но и как хорошие задачки, поэтому желательно иметь их под рукой. Издаются и специальные словари для лингвистических игр.

Игры, приведенные в книге, рассчитаны на взрослых людей, владеющих русским языком, соответственно подобраны примеры и задания. Однако большинство из этих игр переводимо и на другие языки, а многие могут быть рекомендованы для детей младшего возраста. По сути, основное требование, задающее нижнюю возрастную границу, — умение писать.

Языковые игры, а также их результаты составляют неотъемлемую принадлежность фольклора. В большинстве случаев трудно указать, кто создал ту или иную игру. Тем не менее автор этой книги самостоятельно придумал четверть представленных в ней игр (тридцать из ста двадцати). Поскольку конструирование правил тоже лингвистическая игра, здесь же читатель найдет и советы, как стать изобретателем новых игр.

РАЗДЕЛ 1

или «сам Блерио у аэроплана», в которых допущено такое скопление (его называют *хиатус*), нежелательны даже в тексте, не предназначенном для чтения вслух. Вообще, любое повторение одинаковых звуков, если оно не используется как специальный прием, считается нежелательным. Не стоит, скажем, нагромождать одинаковые слоги («Какая река так широка, как Ока») или нанизывать подобные по форме слова («Продолжение наблюдения за проявлением изображения»).

Всегда необходимо различать тончайшие оттенки в произношении звуков. По тому, как человек выговаривает слова, можно очень точно определить, «свой» он или «чужой».

Возникновение такого могучего и влиятельного вида искусства, как литература, непосредственно связано с любовью к языковым формам. Самая главная ветвь (если не ствол) литературы — поэзия — оказывает специфическое воздействие на слушателя или читателя благодаря особой, ритмической форме высказывания. Тесно связанный с поэзией синтетический жанр — песня — все чаще демонстрирует нам, как полностью лишённые содержания, но красивые по форме высказывания приносят удовольствие миллионам людей.

Во всех языках встречается и такое явление, как балагурство. Это естественная, не стесненная рамками правил игра с формами слов. Никакого, казалось бы, смысла нет в нарочитом искажении стандартных речевых форм, но человеку это доставляет удовольствие. Балагур как бы демонстрирует свою власть над языком, хотя, конечно, власть эта имеет пределы — нельзя слишком сильно менять формы, иначе они перестанут служить по назначению.

Изучение тех оболочек, в которых язык хранит свое драгоценное содержание, оказало громадное влияние на логику, а через нее — на все точные науки, включая, конечно, математику. В XX в. логика обрела второе дыхание и легла в основу метаматематики, науки, объединившей слишком далеко расползшиеся ветви математического древа. Методы логики, казавшиеся когда-то пределом абстрактности и заумности, легли в основу вещественных и практических устройств — компьютеров. Формальные операции, выполняемые ими, — это прямые

потомки действий, издревле отточенных на языковых формах.

Постоянное сравнение чистых и гармоничных отвлеченностей, выведенных из наблюдений над этими действиями, с многочисленными неправильностями и нелогичностями языка вынуждало осмысливать противоречие на философском уровне. Действительно, почему язык, будучи по всем внешним проявлениям формальной системой, не доходит в конце концов до предела совершенства? Почему, например, постоянно меняется произношение звуков? Почему одни и те же грамматические признаки выражаются десятками разных окончаний?

Выяснилось, что в языке постоянно действуют две противоположно направленные силы. Одна, «логическая», выравнивает формы, причесывает их, приводит к общему знаменателю, а другая, «волонтаристская», путает карты и вносит сумятицу. Многовековые наблюдения показывают, что ни одна из этих сил не берет верх, они давно и прочно образуют динамическое равновесие. Нелюбовь людей к абсолютной правильности проявляется даже вопреки их явному желанию быть последовательными. Это хорошо видно на примере специально сконструированных международных языков типа эсперанто. Изначально они делаются сознательно и абсолютно правильно, без каких бы то ни было формальных исключений. Но стоит им только получить распространение, стать средством живого выражения мысли — тут же появляются какие-то диалекты, отклонения от норм, непоследовательности. Это происходит потому, что язык отражает сложный, изменчивый мир через посредство сложных и изменчивых представлений человека, действующего в этом мире. Меняются, колеблются представления, и язык их отражает, перестраивается.

Глава 1.2

КИРИЛЛ, СЕКВОЙЯ И МЕФОДИЙ

Родная стихия всякого человеческого языка — звук. Именно звучащая речь оказалась наиболее удобным способом передачи мыслей. Она позволяет общаться и на расстоянии, и даже когда люди не видят друг друга. При этом не требуется вспомогательных предметов, помощи рук (они часто чем-нибудь заняты), зато используются богатые возможности другого активного органа — языка, который иначе бы бездействовал в долгих перерывах между приемами пищи.

Поскольку звуки, в отличие от изображений, кратковременны, для них очень важно последовательное чередование. Когда люди начали строить язык, они быстро пришли к идее получать множество различающихся последовательностей из очень ограниченного числа акустических элементов. Действительно, во всех известных языках Земли существует по несколько десятков таких элементов — фонем, и каждое слово — это составленная из них уникальная цепочка. Даже десяти фонем достаточно, чтобы составить миллион отличающихся друг от друга шестизвучных сочетаний. Правда, действительность вносит в это свои коррективы и в несколько раз уменьшает названную цифру, потому что далеко не всякую такую цепочку удобно произносить.

Мысль сделать слово видимым, чтобы придать языку новые возможности, сегодня кажется совершенно естественной и простой. Но подбирались к ней люди чрезвычайно долго. Одни предпочитали ставить вместо слов особые рисунки, почти не связанные с их звучанием. Другие решили применить специальные значки для отдельных фонем или их сочетаний — так возникли алфавиты. Некоторые были созданы сравнительно недавно, и мы знаем даже имена их изобретателей — Месропа Маштоца (армянский алфавит), Кирилла и Мефодия (славянская азбука). Сколь высоко ценятся заслуги создателей

письменности, видно хотя бы по тому, что самое величественное дерево планеты — секвойя — названо в честь вождя индейцев чероки *Sequo-yah*, изобретшего в 1821 г. алфавит племени. В Болгарии, а с недавних пор и у нас ежегодно отмечается национальный праздник — День славянской письменности.

Для многих из нас письменный язык стал эталоном, нормой. По буквам определяем, как слово произносится. Однако буквы в языке (любом) соответствуют фонемам лишь приблизительно. Это объясняется тем, что произношение звуков постоянно меняется и письменность не поспевает за изменениями, продолжает отражать старое звучание. Но есть здесь и положительные стороны: сохраняется традиция; можно исследовать историю развития языка; к тому же закрепленная за словом письменная форма — как бы паспорт, хорошее средство идентификации. Именно поэтому преподаватели языка, лингвисты-ученые, редакторы следят за тем, чтобы пишущие соблюдали грамматические правила; орфографический же словарь — это свод законов, невыполнение которых может привести к неправильной передаче мыслей, недоразумениям.

Поскольку современный человек незаслуженно мало внимания уделяет звукам языка, предлагаем сосредоточиться на них с помощью двух игр.

1.2.1. Поймай звук

Игрокам понадобится звучащая речь; для этого можно использовать радио, телевизор, магнитофон или попросить кого-нибудь почитать вслух книгу.

Договариваются об объекте ловли. В **первом варианте** игры это должен быть редкий звук языка, например *ш*, *ц*, *з*, *х*. По сигналу начала игры все внимательно вслушиваются в речь. Тот, кто услышал заданный звук, как можно быстрее повторяет слово с ним. Ему, опередившему остальных, присуждается очко. Выигрывает тот, кто первым наберет десять очков.

Необходимо помнить, что звук и буква — не одно и то же. Например, букву *ф* почти не употребляют, но звук *ф* довольно часто встречается в речи при оглушении *в*; буква *ь* существует, звука же *ь* нет, букве *ю* соответствуют два звука: *й* и *у*.

Если редкий звук используется в одном-двух часто повторяющихся фрагментах (словах, окончаниях), имеет смысл ввести дополнительное условие: штраф за слова с такими фрагментами. Для звука *ш* это будет слово *что*, для звука *б* — различные формы глагола *быть*, для *х* — падежные окончания множественного числа некоторых существительных... Штраф означает отнять одно из заработанных очков, если таковые есть; если их нет, то действует правило «с нищих не берем».

Рекомендуем также **второй вариант** с «поимкой» не отдельных звуков, а звукосочетаний или целых слов: *что*, *не*, *это* и т. п.

1.2.2. Искусственный акцент

Участники игры договариваются в течение какого-то времени вносить в свою речь искажения по заданному правилу.

В **первом варианте** все слова (за исключением одно-сложных) произносятся с неправильным ударением. Игроки ведут беседы, задают друг другу вопросы и стараются поймать собеседника на невыполнении условия. За слово со словарным ударением начисляется штрафное очко. Отмалчиваться не разрешается, нужно активно поддерживать разговор. Побеждает тот, у кого будет меньше штрафов. Можно играть и «на вылет», до первой ошибки (т. е. правильности), пальма первенства достается оставшемуся. Этот вариант естественно назвать «Неправильные ударения».

Во **втором варианте** искаженно произносятся все слова с ударениями на звуках *о* или *а*. Ударные *а* следует заменять ударными *о*. И наоборот. Вместо *собака* произносится *собока*, вместо *корова* — *корава*. Подобным же образом *вертолет* превращается в *вертолят*, *пять* — в *пёт*. Штрафные очки начисляются так же, как и в предыдущем случае.

В **третьем варианте** каждый глагол следует ставить в неопределенную форму. Особенно внимательно нужно следить за вспомогательным глаголом *быть*, который участвует в образовании сложных форм:

- Ты быть пить чай?
- Спасибо, не быть, я уже пить.

Можно придумать и другие искажения.

Знать, как пишется слово, — необходимость для культурного человека. И здесь неоценимую помощь оказывают формальные игры на построение цепочек букв. Основная операция в них — найти правильную, т. е. одобренную словарем или признанным авторитетом, цепочку по некоторым (заданным) буквам.

В таких играх (назовем их орфографическими) во избежание неясностей и разногласий надо заранее оговорить, какой словарь будет служить эталоном. Удобнее всего пользоваться полным орфографическим словарем русского языка. Если решили употреблять как игровой материал имена собственные, понадобится энциклопедический, биографический или топонимический (содержащий названия географических пунктов) словарь. Те, кто хорошо разбирается в какой-то специальной области, могут воспользоваться словарем профессиональных терминов.

Вот пример традиционной орфографической игры, различные варианты которой общеизвестны.

1.2.3. Подбор

За определенное время нужно подобрать как можно больше слов по заданному формальному условию. Время в зависимости от сложности условия колеблется в пределах 3—10 минут.

В различных вариантах этой игры задаются:

- а) одна или несколько первых букв (иногда с указанием длины слова);
- б) одна или несколько последних букв;
- в) рифма;
- г) первая и последняя буквы;
- д) некоторые буквы с указанием их позиций. Например, в игре «Сквозная буква» нужно подбирать слова, в которых на втором (третьем, четвертом...) месте стоит одна и та же буква;
- е) цепочка букв, которая может стоять в любом месте слова;
- ж) перечень согласных букв слова;
- з) полный набор согласных букв слова с указанием их последовательности (этот вариант носит название «Каркас»);
- и) полный набор гласных букв слова с указанием их последовательности;
- к) единственная гласная буква, которая может употребляться.

Обращаем внимание читателя на то, что при обозначении последовательных пунктов буквами алфавита, как это сделано выше, не принято использовать не только букву ё, об особенном положении которой здесь уже говорилось, но и й.

Все десять вариантов игры можно проводить и по другой схеме: дается несколько однотипных заданий, и победителем становится тот, кто их раньше выполнит. Для варианта г (первая и последняя буквы) набор заданий обычно состоит из одного слова, записывают его по вертикали дважды — сверху вниз и снизу вверх, например:

И А
Г Р
Р Г
А И

Кто быстрее заполнит промежутки между буквами, тот и победил.

Задание 1.2.3.1. Не ограничивая себя во времени, подберите как можно больше слов, начинающихся со следующих буквосочетаний: *дж...* (41), *ес...* (23), *куз...* (16), *лы...* (17), *мос...* (33), *мр...* (12), *ущ...* (17), *хм...* (21), *яг...* (26),

В скобках указано количество слов с таким началом в «Орфографическом словаре русского языка» под редакцией В. В. Лопатина (М., 1991). Сложите свои результаты и отдельно — соответствующие им суммы по словарю. Разделив первое число на второе и умножив частное на сто, получите выраженный в процентах коэффициент активного освоения вами лексики.

Задание 1.2.3.2. Аналогично предыдущему подберите слова, заканчивающиеся на *...ыв* (19), *...вье* (14), *...рье* (17), *...ежс* (16), *...аг* (19), *...ег* (13), *...рд* (23), *...ык* (18). В скобках указано, сколько таких слов можно найти в «Грамматическом словаре русского языка» А. А. Зализняка (М., 1977).

Подсчитайте коэффициент активного освоения лексики так же, как и в предыдущем задании, сравните оба коэффициента. Если они различаются, то почему?

Задание 1.2.3.3. Вставьте пропущенные буквы так, чтобы получилось восемь семibuквенных существительных. Дополнительное условие — четыре пары рифм:

П . . Е . . Т	. А . А . . А
С . М . Л . Т	К . Б . Н . А
. О . Н . . Т	С . Р . Л . К
Т . Н . И . Т	С . И . Т . К

Наверное, разгадке поможет такая информация: задание предлагалось на детском военно-физкультурном празднике, посвященном 20-й годовщине РККА (1938 г.)

Если условие настолько легкое, что нужные слова находятся почти мгновенно, форму игры можно сделать более динамичной.

1.2.4. Верни с ответом

Игроки становятся в шеренгу. Ведущий — ему требуется мяч или другой предмет — лицом к ним. В **первом варианте** игры он громко произносит какой-нибудь слог и бросает мяч вперед. Поймавший должен не мешкая кинуть его обратно, добавив к слогу продолжение, чтобы при этом получилось слово. Если игрок повторил уже произнесенное кем-то или просто замешкался, он отходит в сторону. Темп все убыстряется, до тех пор пока в шеренге не останется один — победитель; его можно назначить ведущим в следующей игре.

Желательно подбирать такие слоги, с которых начинается достаточно много слов. Скажем, взять часто встречающуюся согласную (*к, л, м, н, п, р, с, т*) и добавлять к ней гласные. Это проще всего. Кинуть мяч нужно так, чтобы для игрока этот бросок был внезапным и чтобы игроки находились в равных условиях.

Во **втором варианте** игры называется не слог, а целое слово. Задача игрока, которому брошен мяч, — назвать рифму к этому слову. Ведущему стоит заранее, до игры, подобрать и записать несколько десятков существительных, к которым не составит особого труда найти рифмы. Хорошо, если ведущим способен быть каждый из играющих. Для подбора рифм удобно использовать обратный словарь, где слова упорядочены по последним буквам.

Игровое задание может быть и обратным: дается слово, и над буквами, из которых оно составлено, следует произвести определенное действие, получив, быть может, бессмысленную цепочку букв.

1.2.5. Слово наизнанку

Ведущий громко и внятно называет какое-нибудь слово. В **первом варианте** игры остальные должны в уме представить, как это слово читается наоборот, от конца к началу. Например, услышав *телеграф*, надо мысленно прочитывать *фаргелет* и произнести полученный перевертыш. Если нет ошибки (ведущий проверяет это по своим записям), опередивший всех игрок зарабатывает очко; если ошибся — у него отнимается очко из числа набранных. Выигрывает тот, кто первым наберет 10 очков.

Следует помнить, что в обратном порядке ставятся буквы, а не звуки: *яд* превращается в *дя*, а не в *тай*. Мягкий и твердый знаки игнорируются.

Естественно, переворачивать длинные слова труднее. Ведущий подбирает их в зависимости от возраста и уровня развития игроков, чтобы времени на размышление требовалось не очень много (и не слишком мало).

Во **втором варианте** игры (упрощенном) нужно представлять в обратном порядке не отдельные буквы, а целые слоги (тот же *телеграф* превратится в *графлете*). Подбирая слова подлиннее, ведущий может использовать словарь.

Преобразование слова в бессмысленную цепочку букв и последующее восстановление его из этой цепочки можно объединить в одной игре.

1.2.6. Анаграммы

Первый вариант: ведущий (в его роли может поочередно выступать каждый игрок) задумывает какое-нибудь слово и записывает ясно и разборчиво анаграмму, т. е. все составляющие его буквы в другом порядке на бумаге или доске. Сколько раз буква встречается в слове, столько раз ее и надо написать. Тот, кто первым восстановит правильную последовательность, зарабатывает очко. Игра ведется до тех пор, пока кто-нибудь не наберет заданное количество (5—10) очков. Для удобства их подсчета имеет смысл каждую анаграмму записывать на отдельном листке и отдавать его отгадавшему.

Естественно, длина слов зависит от возраста участников. Для маленьких детей годятся трех-четырёхбуквенные анаграммы, взрослые разгадывают и восьмибуквенные. Впрочем, сложность не всегда зависит от длины слова: облегчают отгадывание стандартные суффиксы и редко встречающиеся буквы.

Если под рукой окажутся карточки или фишки с написанными на них отдельными буквами, советуем ими воспользоваться: легче станет перемешивать и показывать анаграммы, уменьшится вероятность ошибки.

Рекомендуем и несколько отличающийся **второй вариант** игры: для двух человек, в котором соперники одновременно предлагают друг другу разные анаграммы с одинаковым количеством букв. Побеждает тот, кто первый справится с задачей (при этом он обязан сообщить решение придуманной им анаграммы своему противнику).

Еще один вид игровых преобразований — переход от одного слова к другому по формальному правилу. Обычно строится цепочка таких переходов. Ее можно перекидывать от игрока к игроку, а можно попытаться связать ею и два заданных слова.

1.2.7. Метаграммы

Первый вариант игры: задаются два четырехбуквенных слова. Нужно перейти от одного слова к другому за несколько шагов, меняя на каждом шаге только одну букву. При этом все получающиеся цепочки букв должны быть существующими в языке словами. Например, *сено* за четыре шага превращается в *ноль*:

сено — село — соло — соль — ноль

Если в исходных словах не совпадают буквы, стоящие на одинаковых местах, то наименьшее возможное количество шагов — четыре.

Выигрывает тот, кто первым сумеет построить соединительную последовательность. Поскольку найти ее можно далеко не для каждой пары, имеет смысл задавать не два слова, а больше, тогда побеждает сумевший первым соединить любые два слова из этого набора. Если на игру отвести много времени, то определять победителя можно по другому принципу: кто найдет более короткую последовательность слов для соединения.

Автором этой игры считается Л. Кэрролл, автор «Алисы в стране чудес».

Существует **второй вариант**, в котором разрешается не только заменять буквы, но и добавлять или убирать их по одной за каждый шаг (при том же условии правильности получающихся слов). В этом варианте можно задавать исходную пару с разным количеством букв. Например, *кот* и *спор*:

кот — корт — порт — спорт — спор

Естественно, далеко не всякие слова можно соединить даже при таком условии. Поэтому существует еще более смягченный **третий вариант**: на каждом шаге можно не только менять одну букву, но и переставлять буквы по принципу анаграммы.

Задание 1.2.7.1. Соедините цепочкой метаграмм слова *муха* и *слон*.

Головоломки типа метаграмм или анаграмм часто публикуются. Нередко в них задаются слова, так или иначе связанные по смыслу (например, как в только что приведенном задании, с противоположными значениями). Это никак не связано с лингвистическим содержанием игры, в таких случаях она остается чисто формальной. Единственное назначение подобных псевдосемантических добавок — придать игре определенное эстетическое качество.

1.2.8. Чайнворд

Эта игра похожа на «Метаграммы». Так же задаются два слова и требуется построить цепочку слов для перехода от одного к другому. Но здесь звенья в цепочке связываются по правилу: последние буквы предыдущего слова должны совпадать с первыми буквами последующего. Есть два основных варианта условия: **первый вариант** — совпадать должны ровно две буквы, **второй вариант** — не менее чем две. Второй вариант мягче, но и первый дает значительно больше возможностей для связывания, чем метаграммы. Например:

стул — улика — карьерист — стол

Если не предъявлять заведомо невыполнимые задания (скажем, перейти от *демиурга* к *чреву*), то за 3—5 минут, как правило, можно найти не одну соединительную цепочку. Поэтому выигравшим считается тот, кто сумел обойтись наименьшим количеством звеньев.

Существует более простой **третий вариант** игры, в котором строится цепочка слов, где каждое начинается с последней буквы предыдущего (или с предпоследней, если слово кончается на *ы* или *ь*). Задача связать два заданных слова решается при таком условии легко, поэтому здесь строят бесконечную цепочку. Участники по очереди добавляют новые звенья. Проигрывает тот, кто не может назвать очередное слово, не повторив уже названные. Этот вариант хорошо известен под названием «Города» (разрешается использовать названия населенных пунктов).

Игра «Чайнворд» больше известна как головоломка с использованием не только формальных, но и смысловых условий, поэтому упоминание о ней встретится в следующем разделе (см. игру 3.4.8 — «Кроссворд»).

Задание 1.2.8.1. Найдите кратчайший путь от слова *муха* к слову *слон*:

- а) так, чтобы у соседних слов в цепочке было не менее чем по две связующие буквы;
- б) так, чтобы у соседних слов было ровно по две связующие буквы.

В следующих двух знаменитых играх используются известные нам по игре «Подбор» переходы от набора букв к слову, но здесь уже игроки действуют не изолированно. Каждый имеет возможность усложнить задачу соперника, и это придает соревнованию больше развлекательности.

1.2.9. Виселица

Играют вдвоем. Один задумывает слово и записывает на листке его первую и последнюю буквы, ставя точки вместо остальных. Задача второго участника этого состязания — угадать слово. Он может назвать любую букву алфавита и спросить, есть ли она в задуманном слове. Если ответ утвердительный, буква ставится вместо точек. Если отрицательный, — штрафное очко. Чем больше задано вопросов, тем больше сведений о слове. Но при этом больше и штрафных очков. Устанавливается их критическое число, обычно 10—20. Если оно набрано, это означает проигрыш отгадчика. В следующем туре отгадывающий и загадывающий меняются ролями. И так до определенного количества побед.

Название объясняется оригинальным способом подсчета штрафных очков. В ответ на каждый неудачный вопрос загадавший рисует часть схематического изображения виселицы с болтающимся на ней человечком: перекидины, веревку, голову, туловище... Если дорисовывается последний фрагмент этого зловещего изображения, слово считается неразгаданным.

1.2.10. Балда

Обычно соревнуются двое, но можно играть и втроем, и вчетвером. Устанавливают очередность ходов, первый игрок называет любую букву. В **первом варианте** игры каждый последующий ход заключается в добавлении одной буквы справа или слева, причем запрещается создавать сочетания, не встречающиеся в русском языке. Если игрок образовал законченное слово или не смог придумать подстановку, он получает штрафное очко.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не наберет пять штрафных очков.

Название объясняется способом фиксации очков: они последовательно обозначаются *б, а, л, д, а*. Проигрывающие постепенно набирают буквы, составляющие это обидное слово.

При всей своей незатейливости игра заслуженно является классической, потому что требует умения охватить множество вариантов, богатого словарного запаса и, кроме того, довольно азартна. Подобно шахматам, в ней есть теория дебютов: например, известны проигрышные буквы, начинать с которых не рекомендуется.

В усложненном **втором варианте** разрешается подставлять очередную букву не только в начале или конце цепочки, но и внутри. Это, естественно, расширяет возможность поиска.

Для мастеров игры предлагается **третий вариант** — «Супербалда», где буквы можно менять местами, т. е. использовать анаграммы.

Существует и **четвертый вариант** — «Антибалда»: тот, кто первым получает законченное слово, зарабатывает не штрафное, а выигрышное очко. Начав с одной буквы, можно набрать несколько очков, пока не будут исчерпаны возможности продолжения.

Задание 1.2.10.1. Найдите проигрышные буквы, с которых не стоит начинать игру «Балда». Для этого потребуется подобрать и исследовать множество слов с редкими двухбуквенными сочетаниями.

Задание 1.2.10.2. Найдите запрещенные двухбуквенные сочетания, не встречающиеся в русских словах.

Глава 1.3

ЛЫКО В СТРОКУ

Слова составляются из звуков, предложения — из слов, тексты — из предложений. Здесь все построено на разнообразии комбинаций, можно даже сказать, что сочетания — душа языка. Умение быстро строить одну за другой конструкции из заданного набора элементов отличает человека, хорошо владеющего языком. К числу наиболее привлекательных относятся игры, в которых необходимо мысленно создать множество сочетаний из заданного набора букв и выбрать правильные, т. е. соответствующие словам.

Игры с перебором комбинаций спортивны по своему характеру, здесь важна скорость просмотра, зоркость и точность в определении слова, спрятавшегося в хаосе бессмысленных цепочек букв.

1.3.1. Наборщик

Называется слово. В течение 10—15 минут нужно составить как можно больше слов из его букв. Оно служит как бы типографской кассой, из которой вынимаются литеры и возвращаются обратно после набора каждого очередного слова. По истечении времени каждый зачитывает свои слова, и если у других встречаются такие же, они вычеркиваются у всех. Выигрывает тот, у кого останется больше слов.

Длина исходного слова зависит от уровня подготовленности участников: начинающим нравятся наборы из 15 и более букв, для опытных игроков интереснее кассы покороче. Обычно договариваются подбирать слова не менее чем из 4—5 букв.

Можно применить и более длинный исходный набор (с помощью нескольких слов или россыпью в виде двух-трех десятков случайных букв). Задание здесь сложнее: составить как можно более длинный ряд слов, используя буквы без возврата в кассу.

Игра «Наборщик» (другие названия — «Колбаса», «Навуходоносор») очень популярна, потому что всякий раз позволяет задеть новый пласт словаря, совершить маленькие открытия.

Задание 1.3.1.1. Дана россыпь из 32 букв. Составьте несколько слов, в которых используется весь алфавит, причем каждая буква по одному разу.

Задание 1.3.1.2. Прочитайте вслух латинские слова:

centuria, myrtus, купон, radix, реникса, renuntio

Впрочем, два из них — русские и даже написаны по-русски, но их можно прочесть и на иностранный манер, так как в нашем языке многие буквы похожи по начертанию на латинские. Возникающих при этом слов *купон* и *реникса* в латинском языке нет. Однако среди двоякочитаемых найдутся и вполне «законные» в обоих языках. Поскольку многие читатели владеют английским, предлагаем найти слова, которые по-своему прочтут и поймут и русский, и англичанин.

Интересно, что задача поиска русских слов, которые пишутся латинскими буквами, обретает неожиданный практический смысл для программистов, которые хотят что-нибудь написать по-русски на «нерусифицированном» компьютере.

1.3.2. Словарь-смекалка

Потребуется набор букв на отдельных фишках или карточках, в котором количество экземпляров одной буквы тем больше, чем она употребительнее. Фишки рассыпают буквами вниз и, открывая по одной, через определенные промежутки времени кладут в центре стола. Кто первым сумеет составить слово, называет его вслух; необходимые для этого фишки забирает и раскладывает перед собой так, чтобы видели остальные игроки.

Для составления слова можно использовать буквы не только с центра стола, но и из слов, уже разложенных перед кем-то. Однако буквы чужого слова должны быть использованы все до единой за один раз. Например, у кого-то есть *двор*, а вы заметили, что в центре появилась буква *е*, — берете это слово и, добавив *е*, выкладываете перед собой *ведро*. Или так: у соседей есть *след* и *пиво*; добавив *е*, получите *велосипед*. Разрешается составлять сразу несколько слов: скажем, у соперника набран *оркестр*, а в центре стола — *с* и *а*; вы можете создать из этого для себя слова *треск* и *роса*.

Повторяться нельзя. Побеждает тот, кто первым составит 10 слов. Для усложнения игры можно договориться не использовать слова короче 5—6 букв.

Соревнование это динамично, азартно, лидерство нередко переходит из рук в руки, потому что накопленное вами может быть в любой момент захвачено конкурентом.

Более сложными становятся условия, если слова соединяются друг с другом и, пересекаясь, образуют пространственную сеть. Судя по той популярности, которой пользуются игры с переплетениями слов типа кроссворда, за ними стоит нечто большее, чем просто интересная искусственная форма. Не исключено, что в мозгу подобным сетям соответствуют определенные переплетения нейронов. Это, во-первых, дает некоторую экономию (одна буква участвует в составлении сразу нескольких слов) и, во-вторых, позволяет путешествовать в словарном пространстве.

1.3.3. Крестословица

Для игры потребуется игровое поле — квадрат 15×15 клеток — и набор фишек с написанными на них буквами. Каждая буква имеет «цену», зависящую от частоты ее употребления: чем реже встречается, тем дороже стоит, соответственно набор фишек для игры делают таким, чтобы в нем было больше общеупотребительных букв. Сюда включают также две или три фишки-«звездочки», которые могут представлять по желанию игрока любую букву. Стандартный набор для игры приведен в таблице:

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П
К-во очков	1	3	2	3	2	1	5	5	1	2	2	2	2	1	1	2
К-во фишек	10	3	5	3	5	9	2	2	8	4	6	4	5	8	10	6
	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
К-во очков	2	2	2	3	10	5	10	5	10	10	5	5	10	10	3	
К-во фишек	6	6	5	3	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	3

В первом варианте игроки берут себе наугад по 7 фишек. Ходят по очереди, выставляя любое количество своих фишек на поле так, чтобы они вместе с размещенными ранее буквами образовали новые слова, идущие слева направо или сверху вниз. Нельзя ставить фишки, если при этом образуется хотя бы одно бессмысленное слово. Тот, кто не может ничего придумать, пропускает ход, а кто выставил несколько фишек, добывает себе столько же из общего набора. Сумма цен всех выставленных букв дает выигрышные очки, поэтому выгоднее подыскивать слова с редкими буквами. Кроме того, некоторые клетки (их помечают разными цветами) удваивают или утраивают стоимость буквы или всего проходящего через них слова.

Игра эта, известная на Западе под названием «Скрэбл» («Scrabble»), появилась на русском языке в начале 60-х годов и с разработкой промышленных комплектов «Эрудит» быстро завоевала популярность.

Недостаток этого варианта: победа нередко зависит от случая — насколько удачные выпадут буквы.

Поэтому рекомендуем **второй вариант**, в котором все игроки находятся в равных условиях. Каждый раз берут одну на всех игроков семерку букв и ставят таймер на 3 минуты; мысленно за это время располагают фишки наиболее выгодным образом, затем подсчитывают и называют соответствующие очки. На поле выставляется самое ценное решение, а записывает себе каждый ту сумму, которую назвал.

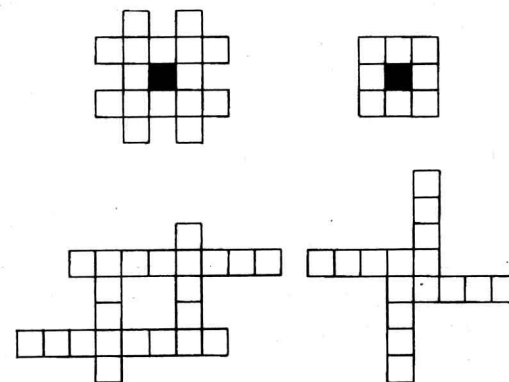
Стандартное поле для игры выглядит так:

3с		2б			3с			2б		3с
	2с			3б			3б			2с
		2с			2б		2б			2с
2б		2с			2б			2с		2б
			2с					2с		
	3б									3б
		2б			2б		2б			2б
3с		2б			0			2б		3с
		2б			2б		2б			2б
	3б									3б
			2с					2с		
2б		2с			2б			2с		2б
		2с			2б		2б			2с
	2с			3б			3б			2с
3с		2б			3с			2б		3с

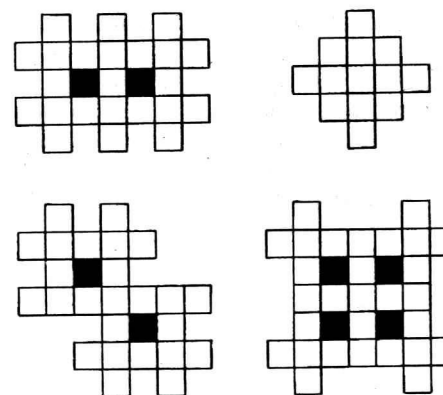
Условные обозначения:
 0 — клетка первого хода
 2б — удвоение буквы
 3б — утроение буквы
 2с — удвоение слова
 3с — утроение слова

1.3.4. Формальный кроссворд

Все вместе придумывают «плетенку» — фигуру из пересекающихся под прямым углом полосок одинаковой ширины, поделенных на квадраты. Каждый изображает ее на своем листке (лучше использовать бумагу в клеточку). Простейшие фигуры можно образовать, например, четырьмя полосками; чтобы не возникало путаницы, изолированные внутренние квадраты заштриховываются:



Более сложные переплетения — из пяти и шести полосок:



Когда фигура придумана, участники игры пытаются заполнить всю ее (по одной букве в клетке) так, чтобы на каждой горизонтальной полоске от левого края до правого, а на каждой вертикальной от верха до низа можно было прочесть какое-то слово.

Выигрывает тот, кто раньше других правильно выполнит задание. Может получиться так, что переплетение слишком сложно и поставить слова всюду не удастся. В этом случае через определенное время (по договоренности) игру останавливают и победителем становится тот, кто впишет больше букв.

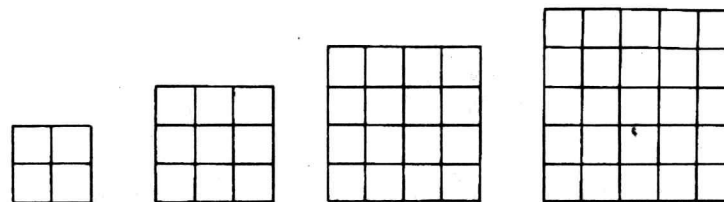
Игру можно провести и иначе. После заполнения «плетенки» каждый загадывает свой вариант, указав только первую и последнюю буквы слова. Первый, кто заполнит фигуру при этих ограничениях, зарабатывает очко.

В такой модификации игра напоминает разгадывание традиционного кроссворда (о нем еще пойдет речь в главе 3.4), но на совершенно формальных условиях.

Конструирование кроссвордов — занятие не менее увлекательное, чем их разгадывание. От количества взаимных пересечений полосок, естественно, зависит трудность подбора слов. Однако работа составителя в среде профессионалов оценивается не только по плотности переплетения, но и по связности кроссворда, его симметричности. Связность — показатель единства различных частей фигуры, их взаимопроникновения. Требование симметричности возникает из чисто эстетических соображений и заставляет задуматься, не имеем ли мы дело с видом искусства. Что же касается размера, то известны рекордные кроссворды, на составление которых уходят годы труда.

Если отказаться от орнаментальности, то фигуру из полосок (необязательно прямоугольных) можно сделать похожей на какой-то реальный объект. Это свойство обыграно писателем Ю. Буковским в «Кактусвордах», появившихся на страницах детского журнала «Искорка».

Задание 1.3.4.1. Заполните по правилу кроссворда эти квадраты:



Для обозначения тысяч к букве дополнительно присоединялся слева знак ✕, например:

✕А-1000, ✕Б-2000 ...

Глава 1.4

ОТ ТЬМЫ ДО АСКИ-КОДА

Как уже говорилось, язык действует по принципу моделирования; с его помощью строятся знаковые подобию вещей и явлений. Жизнь слов — это отражение жизни реального мира. Есть и еще одна всеупотребительная модель, вполне самостоятельная, по-своему отражающая мир — математическая. Каждый человек умеет пользоваться числами, знает определенные законы математической логики, владеет геометрическими представлениями.

Конечно, две такие влиятельные знаковые системы не могли не вступить в контакт. Особенно способствовала ему письменность. Буквы оказались великодушными математическими объектами: никакой расплывчатости, ограниченный набор элементов, бесконечное множество комбинаций. В сопоставлении языка и математики первый кажется предназначенным для более возвышенных целей. Это ощущение выразил Н. Гумилев:

А для низкой жизни были числа,
Как домашний подъяремный скот,
Потому что все оттенки смысла
Умное число передает.

Доказательством издавна существовавшего взаимопроникновения математики и языка служит то, что у всех народов буквы первоначально использовались и для обозначения чисел. В старинной русской азбуке числа в пределах тысячи обозначались буквами со знаком титла сверху:

А̅-1, Б̅-2, Г̅-3, Д̅-4, Е̅-5, З̅-6, И̅-7, К̅-8, Л̅-9,
Т̅-10, К̅-20, Л̅-30, М̅-40, Н̅-50, З̅-60, О̅-70, П̅-80, Ч̅-90,
Р̅-100, С̅-200, Т̅-300, Ш̅-400, Ф̅-500, Х̅-600, Ц̅-700, Ч̅-800, Ц̅-900

Большие числа записывались двумя способами. По системе «великого числа»:

А̅ - тысяща; А̅ - тьма (10^6); А̅ - легион (10^{12});
А̅ - леодр (10^{24}); А̅ - ворон (10^{48}); А̅ - колода (10^{49})

По системе «малого числа» тьма означала 10^4 , легион — 10^5 , леодр — 10^6 .

К сожалению, нашим предкам очень трудно было производить математические операции с числами, записанными в подобной системе. Неудобства испытывали и те, кто пользовался римскими цифрами-буквами I, V, X, L, C, M: даже для простого деления требовалось высшее образование. Конечно, неудобства были вызваны не какими-то присущими буквенным символам недостатками, а формой записи. Всеупотребительные ныне арабские цифры тоже произошли от букв. Отголосками древнерусской системы числовых обозначений дошли до нас лишь выражения «народу — тьма» и «имя им — легион».

Но вот появились компьютеры, и вновь встал вопрос о буквенно-числовых соответствиях. Теперь, правда, роли переменялись: требовалось обозначать буквы с помощью чисел, чтобы машина могла их запоминать и манипулировать ими. Довольно скоро программисты пришли к соглашению о стандартах на такие обозначения. Латинским буквам больше повезло, потому что специальные языки для общения с компьютером разрабатывались обычно на основе английского. Сейчас во всем мире приняты так называемые АСКИ-коды (от сокращения ASCII — *American Standard for Computer Information Interchange*). С их помощью можно обозначить 256 различных символов, что позволяет представить сразу несколько алфавитов — латинский, какой-либо национальный и плюс к ним

набор специальных символов, знаков пунктуации, математических знаков и т. п. Кстати, пробел между словами — тоже машинный символ, имеющий свой числовой код — 32. К сожалению, кириллическая азбука пока что неуютно устроилась в АСКИ-ложе, существует по крайней мере шесть разных стандартов записи, и у каждого из них есть недостатки. Вот лишь один, так называемый альтернативный вариант ГОСТа, получивший большое распространение:

прописные от А до Я: коды 128—159
 строчные от а до я: коды 160—175
 строчные от р до я: коды 224—239
 буквы Ё и ё: коды 240, 241

Как правило, числовые коды подбирают так, чтобы их возрастание соответствовало порядку букв в алфавите. Это существенно облегчает одну из наиболее традиционных задач — упорядочение слов. Правило словарного порядка известно всем: из двух слов вначале ставится то, у которого первая буква идет в алфавите раньше, если совпадают первые буквы, то сравниваются вторые и т. п.

Для игр со словами удобнее всего поставить в соответствие каждой букве ее порядковый номер в азбуке. С помощью номеров слова легко превращаются в числа, а числа — в слова, что открывает богатые игровые возможности.

1.4.1. Гемтрия

Выбирают слово и подсчитывают сумму алфавитных номеров составляющих его букв. После этого каждому игроку предлагается за определенное время (20—30 минут) найти как можно больше слов с такой же суммой. По истечении времени одинаковые слова вычеркиваются; выигрывает тот, у кого останется больше незачеркнутых.

Для удобства необходима, конечно же, таблица номеров: $a - 1, b - 2 \dots я - 32$ (помните, что \acute{e} равно e). Время игры может быть и больше, просматривается громадное количество вариантов. Способы просмотра совершенствуются с каждым новым заданием, поэтому игровой опыт здесь много значит.

Название игры взято из Каббалы, средневекового мистического учения. Гемтрия — это поиск слов и их сочетаний с заданными числовыми показателями. Предполагается, что слова, у которых показатели равны, имеют важную смысловую связь.

Описание практической гемтрии содержится в одном из эпизодов романа Л. Толстого «Война и мир». Пьер Безухов узнаёт, как с помощью французской азбуки масоны интерпретируют «звериное число» 666, упоминаемое в Апокалипсисе. В соответствии с традицией буквенного представления чисел первыми девятью буквами ($a - i$) обозначаются единицы, прочими — десятки: $k - 10, l - 20, m - 30 \dots z - 160$. Удастся найти два словосочетания с нужной суммой:

$$L \acute{e} e t p e r e u r N a p o l e o n \\ 20+5+5+30+60+5+80+5+110+80+40+1+60+50+20+5+50+40 = 666$$

$$q u a r a n t e d e u x \\ 70+110+1+80+1+40+100+5+4+5+110+140 = 666$$

Первое из них означает «император Наполеон», второе — «сорок два». Объяснение простое: когда императору исполнилось сорок два года (также апокалипсический возраст), наступил предел его власти.

Пьер проделывает собственные вычисления и открывает, что словосочетание *Le Russe Besuhof* (русский Безухов) составляет 671 очко. Отбросив e в артикле, он получает

слегка искаженное грамматически выражение для «звериного числа». Отсюда его не совсем логичный вывод, что именно он положит предел власти Наполеона.

Задание 1.4.1.1. Найдите как можно больше слов в русском языке, дающих ту же сумму номеров букв, что и слово *игра* (31).

Задание 1.4.1.2. Найдите четырех- и пятибуквенные слова с наибольшей суммой номеров букв.

Задание 1.4.1.3. Найдите как можно больше слов, в которых буквы следуют в порядке строгого возрастания номеров (таковы, например, *век*, *дело*, *гостя*).

Не только арифметика, но и другие разделы математики тесно связаны с языком. Поскольку написанное слово обычно представлено на плоскости, оно обладает определенными геометрическими свойствами. Здесь можно вспомнить и топологию, которая тоже изучает свойства тел и поверхностей (правда, несколько под другим углом зрения). С игрой, использующей пространственное расположение слов, вы уже познакомились (см. «Формальный кроссворд» — 1.3.4). Вот еще одна.

1.4.2. Королевская балда

Играют обычно двое. Расчерчивается квадрат 5×5 клеток, посередине пишется любое пятибуквенное слово.

В	Е	Н	О	К

Первый вариант: ходят по очереди. За каждый ход можно поставить в любую пустую клетку по соседству с буквой другую так, чтобы она вошла в состав слова. Его разрешается читать, продвигаясь только по смежным клеткам (прилегающим друг к другу стороной или углом), т. е. ходом шахматного короля. Дважды проходить через какую-то клетку или разрываться слово не должно. Какой длины оно получилось, столько очков записывает себе игрок (если можно прочесть сразу несколько слов, из них выбирается наибольшее). В приведенном примере первый игрок может заработать 4 очка, если припишет букву *о* над *в* — получится *овен*. Второй поставит *д* справа от этой *о* и сможет прочесть *коневод* (7 очков) и т. д. Выигрывает тот, кто к моменту заполнения всего квадрата наберет большую сумму (если, конечно, каждый сделал одинаковое количество ходов).

В игре необходимо учитывать последствия собственных ходов, чтобы не предоставлять противнику хорошие возможности (как это произошло с первым игроком в нашем примере). Можно даже проводить комбинации, рассчитывая на несколько ходов вперед.

В более свободных правилах игры разрешается читать одну и ту же клетку несколько раз. Это значит, например, что в четырех смежных буквах

К	О
Л	Т

можно увидеть и *колокол*, и *околоток*.

Во **втором варианте** проводят игру иначе, заполнив заранее все клетки (годятся и квадраты других размеров — 4×4 , 6×6). Делать это нужно случайным образом — скажем, один игрок указывает клетку, а другой не глядя называет букву, которую нужно туда поставить. Выигрывает тот, кто найдет больше разных слов в таком квадрате. Опытный игрок, конечно, предпочтет договориться о том, чтобы искать слова не менее 4—5 букв длиной.

Существует и более тонкий **третий вариант**, известный под названием «дамский квадрат». В нем при подсчете очков учитывается не только длина слова, но и «цена» составляющих его букв. В качестве цены можно использовать уже знакомые нам числовые соответствия — например, порядковый номер буквы. Другой способ — учитывать частоту употребления буквы: чем реже она встречается в текстах, тем больше очков приносит (см. игру «Крестословица» — 1.3.3).

Задание 1.4.2.1. Подберите начальное слово и сыграйте партию в «Королевскую балду» сами с собой так, чтобы за все двадцать ходов набрать в сумме как можно больше очков.

О влиянии языка на логику говорилось в главе 1.1. Неудивительно, что у многих языковых игр есть логическая подоплека.

1.4.3. Коровы

Играют вдвоем. Каждый задумывает слово из пяти разных букв. Затем игрок называет сопернику другие пятибуквенные слова, и тот должен отвечать, сколько букв в названном слове совпадает с задуманными буквами (сколько раз совпадающая буква повторяется в названном слове, столько раз ее считают). Побеждает тот, кто назовет слово соперника за меньшее количество ходов.

Игра упрощается, если применять четырех- или трехбуквенные слова.

Прототип «Коров» — логическая игра «Быки и коровы» (другое название — «Ум мастера»). В ней скрывается от соперника не слово, а набор из четырех (реже пяти) элементов разных типов (это могут быть цифры, буквы, разноцветные фишки). Определяют его, выставляя пробные наборы. Партнер выдает сигнал «бык» на каждое совпадение по типу и позиции и сигнал «корова», если в пробном наборе встретился один из скрытых элементов, но расположен он иначе.

Если используется слово, а не произвольный набор символов, то надобность в «быках» отпадает — сведения о составе слова можно получить и от одних «коров», а чтобы найти правильный порядок букв, достаточно разгадать анаграмму. Более того, далеко не из всякого набора букв можно составить слово, а это значит, появляется дополнительный логический фильтр для отбрасывания заведомо неправильных вариантов.

Задание 1.4.3.1. Задумано трехбуквенное слово. Из него две буквы содержатся в слове *род* и одна — в слове *оса*. Не пользуясь бумагой, за одну минуту определите задуманное.

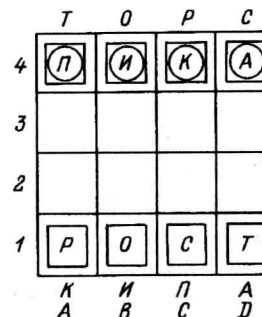
Задание 1.4.3.2. Даны пять слов: *мушка*, *шутка*, *смола*, *катер*, *сурок*. В каждом из них присутствуют по две буквы из загаданного пятибуквенного слова. Определите его.

Представлена в лингвистических играх и такая комбинация, как логика + геометрия. Известно большое количество игр с фигурами или фишками, переставляемыми по определенным правилам: шахматы, шашки, го, нарды и т. п. При желании, в любую из этих игр можно сделать лингвистическую инъекцию: пусть, скажем, каждой клетке поля соответствует определенная буква или набор букв так, чтобы ходами фигур задавать цепочки-слова (вспомним традиционную головоломку — ходом шахматного коня прочесть зашифрованную на поле запись). Можно сделать наоборот: закрепить буквы за фигурами и рассматривать их комбинации, возникающие в игре. Возможны и другие варианты — здесь открывается простор для творчества конструкторов игр.

Предлагаем одну довольно простую логико-геометрически-лингвистическую игру.

1.4.4. Чехарда

Это игра для двоих. Нужно расчертить игровое поле 4×4 клетки и вырезать из картона 8 фишек. Каждый придумывает четырехбуквенную анаграмму — два слова, которые составляются из одного и того же набора букв — и записывает на четырех фишках по букве. Тот, кому выпало по жребию начинать игру, расставляет фишки в нижнем ряду поля, образуя одно слово анаграммы, второе пишет над самым верхним рядом. Соперник обводит кружками все буквы на своих фишках (чтобы они стали «черными») и составляет из них слово в верхнем ряду; анаграмма этого слова пишется под нижним рядом. Получается, например, такая начальная позиция:



Для обозначения ходов здесь приведена еще и шахматная нотация вертикалей и горизонталей, необязательная в игре.

Делающий очередной ход передвигает свою фишку на одну пустую клетку вперед прямо или по диагонали. Если какая-либо из этих двух или трех клеток занята другой фишкой (неважно, чьей), через нее можно перепрыгнуть на пустую клетку вперед или по диагонали. Ходить назад или вбок не разрешается. После каждого хода игрок пытается составить слово, передвигаясь от буквы к букве (должна быть обязательно прочитана и та, которую он только что передвинул). Продвигаться при чтении можно через любые смежные (имеющие общую сторону или вершину) клетки, одну и ту же клетку можно проходить

сколько угодно раз, в том числе и подряд. Самое длинное из всех слов, которые удалось составить, игрок записывает для себя. Повторять использованные ранее слова нельзя. Когда один из игроков расставляет все свои фишки на последней линии, у него должно составиться записанное там слово. Если сделано четное количество ходов и кто-то уже достиг последней линии, второй выбывает из игры, а первый ходит за него, приписывая получающиеся слова себе. Побеждает тот, у кого суммарное количество букв в записанных словах будет больше. Пример партии с приведенной выше начальной позицией:

1-й игрок (<i>рост</i>)	2-й игрок (<i>ника</i>)
D1-C2 <i>ротор</i> 5	D4-C3 <i>стаккато</i> 8
B1-B2 <i>статор</i> 6	A4-B3 <i>стокка</i> 6
C1-D2 <i>пастор</i> 6	C4-A2 <i>рокот</i> 5
C2-A4 <i>тип</i> 3	C3-C2 <i>пасс</i> 4
A1-C3 <i>порок</i> 5	A2-A1 <i>окорок</i> 6
D2-D3 <i>пирс</i> 4	B4-A3 <i>копи</i> 4
B2-B4 <i>ропот</i> 5	B3-B2 <i>пара</i> 4
C3-C4 <i>рот</i> 3	A3-A2 <i>ники</i> 4
D3-D4 <i>торс</i> 4	B2-C1 <i>папа</i> 4

У первого игрока всего 41 буква против 45 у второго, но он уже провел к финишу все свои фишки, поэтому, доканчивая игру двумя ходами за второго, C2—D1 *па* и A2—B1 *ника*, он выигрывает с перевесом в 2 буквы.

Задание 1.4.4.1. Разработайте идею игры «Лингвистические шахматы».

Глава 1.5

ХОББИ ЭДГАРА ПО

Язык — сокровищница парадоксов. Один из них заключается в том, что с помощью слов можно искажать и скрывать свои мысли. Во-первых, сплошь и рядом человек делает это против своей воли, не умея подобрать нужные, соответствующие случаю слова. Во-вторых, у каждого средства выражения есть недостатки и ограничения, и даже тот, кто в совершенстве владеет языком, абсолютной точности в описании образов никогда не достигает. Этой теме немало стихов посвятил Ф. Тютчев. Крылатой стала его строка: «Мысль изреченная есть ложь». В-третьих, у каждого человека язык все-таки во многом индивидуален, и нередко люди, говорящие, казалось бы, на одном наречии, совершенно не понимают друг друга. Что уж говорить о разных языках? Не зря русское название западного соседа «немец» произошло от слова «немой», т. е. не могущий изъясняться, произносящий бессмысленные звуки. Кстати говоря, американцы во время последней мировой войны использовали для передачи секретных сообщений один из малоизвестных индейских языков, и немецким дешифровщикам не удавалось их понять.

Искусство искажать слова до неузнаваемости зародилось в самые древние времена, поскольку всегда существовала необходимая в секретах. Зашифровывание — по существу формальная операция, и поскольку количество математических преобразований неисчислимо, шифров придумано великое множество. Конечно, популярность завоевали те из них, которые просты и удобны в обращении. Однако с появлением машин — вначале специальных шифровальных, а потом и универсальных вычислительных — громоздкость операций уже не препятствие для того, кто хочет запутать следы. Но каждое техническое усовершенствование — палка о двух концах. Те же компьютеры стали могучим средством в руках

дешифровщиков. Поэтому не прекращается соревнование изобретателей новых шифров и специалистов по их раскрытию.

Шифры всегда волновали воображение людей, за ними скрывались таинственные события, клады, интриги и неожиданности. Игры с тайнописью очень увлекательны, особенно если сопровождают другую деятельность — обучение, отдых или работу.

1.5.1. Шифры

Играть можно двумя способами.

В **первом варианте** зашифровывают и расшифровывают тексты по известным ключам, получая удовольствие или пользу от этого увлекательного процесса.

Во **втором варианте** ищут неизвестный ключ к шифру. Задача эта чрезвычайно сложна для неквалифицированного дешифровщика, а то и вообще невыполнима. Поэтому в игре иногда используют подсказки.

Один из видов подсказки — употребление закодированного и открытого текстов вместе. По их сопоставлению нужно догадаться о способе шифровки. Между прочим, с помощью такой подсказки были некогда расшифрованы египетские иероглифы: обнаружили запись одного и того же текста на трех языках и появилась возможность сравнить известное с неизвестным. Перечислим некоторые шифры, удобные для игры.

А. Страница

Ключом служит любая печатная страница. На ней находят первую букву шифруемого текста и записывают через тире: номер строки — номер слова — номер буквы (часть слова до или после переноса считается отдельным словом). Со второй и последующими буквами поступают так же. Удобнее использовать страницу, если строки на ней предварительно пронумерованы.

Прочсть текст просто, если знаешь, какой страницей и какого издания воспользоваться.

Б. Решетка

На листке бумаги в клеточку вырезаются отдельные клетки. Этот листок-ключ накладывают на бумагу для сообщения (лучше тоже в клеточку) и в прорезях записывают текст — по букве в клетке. Затем решетку снимают и на оставшихся чистыми местах пишут любые буквы.

Прочсть зашифрованный текст очень просто, если наложить на него решетку-ключ.

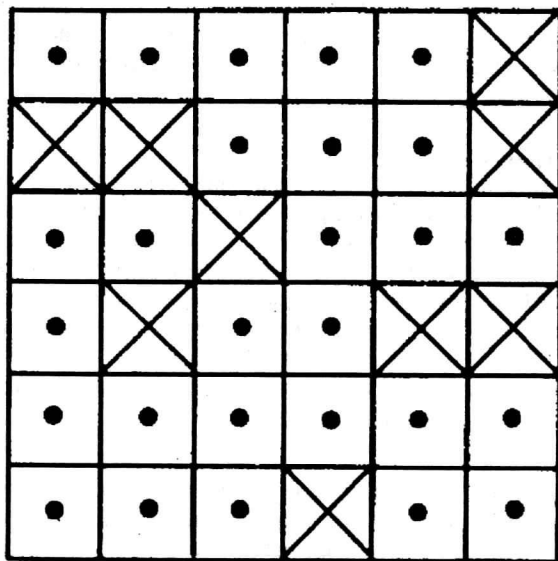
В. Квадрат

Недостаток предыдущего способа — нерациональное использование бумаги. Желательно весь листок заполнить

буквами текста вперемешку. Для этого применяют специальную решетку.

Делается она так. Из бумаги вырезают квадрат, разбивают на четное количество клеток, а в центр втыкают кнопку или булавку. Помечают крестиком любую клетку. Находят еще 3 клетки, которые совпадают с выбранной при последовательных поворотах квадрата на 90° вокруг центра (их помечают точками). На любую из свободных клеток ставится следующий крестик, точки за ним и т. д. до тех пор, пока не будет заполнен крестиками и точками весь квадрат. Правильность заполнения можно проверить, подсчитав крестики: если сторона квадрата n клеток, то крестиков должно быть $n^2/4$.

Вот, например, что может получиться при $n = 6$:



Затем делаются вырезы (некоторые — закругленные, чтобы квадрат не распался) там, где стоят крестики; помечается верх — и ключ к шифру готов. Его можно наложить на бумагу, заполнить вырезы буквами секретного текста, затем повернуть, не сдвигая центр, на четверть оборота

по часовой стрелке и продолжить запись. Так можно сделать еще дважды, пока не будет заполнено буквами все пространство под ключом (если длина текста меньше n^2 букв, в конце ставят произвольные слова).

Читается криптограмма наложением ключа и его поворотами.

Г. Символы

Каждая буква алфавита обозначается символом, придуманным или уже существующим, рисунком, знаком, числом или другой буквой того же алфавита. Зашифровывается текст заменой всех букв в нем соответствующими символами.

Для расшифровки служит таблица символов.

Д. Сдвиг

В частном случае шифра Г, когда вместо одной буквы алфавита пишут другую, обычно используют простой сдвиг на единицу: заменяют a на b , b на v и т. д., а $я$ на a . Величина сдвига может быть и больше единицы.

Е. Коды

Если каждой букве будет соответствовать какое-нибудь число, например АСКИ-код, о котором шла речь в предыдущей главе, это будет частным случаем шифра Г. Но с числами, как известно, можно проделывать различные математические операции. Если, к примеру, каждый третий код увеличить на единицу, а каждый второй на единицу уменьшить, это существенно осложнит дешифровку. Возможны и другие преобразования.

Ж. Палочка

На круглую палочку наматывают полоску бумаги и пишут текст вдоль оси этой палочки. Чтобы прочесть тайнопись, нужна палочка такого же диаметра.

К числу наиболее трудных относится шифр «страница». Очень сложны также «решетка» (если размер решетки велик) и «квадрат». Можно запутать дешифровщиков и с помощью «кодов». А вот шифр «символы», вопреки распространенному мнению, не такой уж сложный. Эдгар По, большой любитель таинственного, увлекался криптографией и был специалистом в этой области. Через газету он объявил однажды, что прочитает любую шифровку,

основанную на замене букв. Многие приняли вызов, но никому не удалось составить текст, который нельзя было бы разгадать. Процесс раскрытия подобного шифра описан в рассказе Э. По «Золотой жук». Основное, что требуется для раскрытия ключа, — анализ частот символов и сопоставление их с общеизвестными частотами букв. Тем более прост «сдвиг»: если установлено, что применяется именно этот шифр, найти величину сдвига можно легко, всего за несколько минут. Столь же быстро разгадывается и «палочка» — проверкой на цилиндрах разных диаметров.

Лингвистическая игра — это не обязательно ограниченное во времени действие, изолированное от реальной жизни. На примере «Шифров» видно, что игровым можно сделать обмен любой письменной информацией. По такому же принципу — игрового засекречивания — можно вести и устную беседу. Способы, применяемые в этом случае, гораздо проще настоящих шифров: при разговоре нет времени обдумывать громоздкие преобразования; обычно делают перестановки, добавления и изменения слогов.

1.5.2. Тайный язык

Для игры можно использовать следующую таблицу:

Номер п/п	Название тайного языка	Правило преобразования слов	Пример	
			Исходное слово	Преобразованное слово
1	То	После каждого слога вставляется <i>то</i>	Телевизор	Тетолетовитозорто
2	Фита	После каждого слога добавляется <i>фита</i> , <i>драга</i> , <i>шицы</i>	Вода	Вофитадафита
3	Ведива (вампа)	После каждого слога добавляется <i>ведивавампа</i>	Часы	Чаведивавампасыведивавампа
4	Тутни	Каждая согласная удваивается и вставляется <i>у</i>	Молчи	Мумолулчучи
5	Зутни	Каждая гласная удваивается и вставляется <i>з</i> (<i>ф</i> , <i>к</i>)	Я знаю	Язя знаязю
6	Вахара	К каждому слогу прибавляется поочередно <i>ва</i> , <i>ха</i> , <i>ра</i>	Спокойной ночи	Сповакойханойра новачиха
7	Фара	После каждого <i>а</i> добавляется <i>фара</i> , после <i>е</i> — <i>фере</i> и т. п. для всех гласных	Отправляйтесь	Офоротпрафаравляфяряйтефересь
8	Индийский язык	Вместо каждой буквы произносится ее название в алфавите	Стол сломался	Эстэозлэсэльэозмаэльэся
9	Французский язык	Каждому слову добавляется добавка на французский манер: <i>ант</i> , <i>де</i> , <i>ле</i> и т. п.	Идем гулять	Идесьён де гулянс
10	Шоцы	Первые согласные буквы слова заменяются на <i>ш</i> , а в конце приставляются первый слог слова и <i>цы</i>	Вилка, ножик	Шилкавицы, шожикноцы
11	Оборотный язык	Все слоги слова произносятся в обратном порядке	Наташа	Шатана

Участники игры договариваются, что в некоторых ситуациях (например, при разговоре на определенную «секретную» тему) каждое слово в ключевых фразах разговора должно известным образом изменяться. Это игра не на выигрыш, а на сотрудничество — поддержание тайной общности.

Преобразования поначалу кажутся сложными, но после непродолжительной тренировки оказывается, что это не так. Все приведенные примеры взяты из реальных детских тайных языков. Можно указать и конкретных литературных героев, которые изъясняются таким способом. Например, персонажи сказки Т. Янссон «Шляпа волшебника» (перевод В. Смирнова) Тофсла и Вифсла разговаривают так:

- Таксла или инаксла тут готовслят кофсла.
- Кто-то идетсла! Тихо сидисла!

Подобные тайные языки (их называют «пороссячьей латынью») основаны на чисто формальных преобразованиях общеупотребительных слов и не имеют почти ничего общего с жаргоном, о котором речь пойдет в главе 3.2.

РАЗДЕЛ 2

Лингвистов всегда интересовало, как далеко можно развести грамматику и смысл. В начале 50-х годов американский ученый Н. Хомский предложил модель языка, в которой смысл совсем не учитывался. Она в отличие от всех предшествующих действовала не только на бумаге или в головах исследователей, но и на появившихся к тому времени вычислительных машинах. Высказывалась смелая гипотеза: «Грамматика — сама по себе, смысл — сам по себе». Действительно, модель, названная «порождающей грамматикой», не только собирала, но и разбирала предложения естественного (а заодно и любого искусственного) языка почти без ошибок, как если бы это были механические конструкции. Правда, ей было все равно, имеет ли конструкция смысл, но это, заявил Хомский, уже проблема человека: сможет он извлечь из нее пользу, применить, — значит, осмысленная; нет применения — чушь, бессмыслица.

Однако логика исследования неумолима: допустим, применение конструкций — вне модели; но как использовать саму модель? Это не казуистика, а вполне практический и здравый подход, поэтому автор стал искать для своего детища применение.

И здесь выгнанный в дверь смысл полез в окно: оказалось, что «порождающая грамматика» при некоторых усовершенствованиях способна устанавливать смысловое сходство синтаксически различающихся фраз, таких, например, как «Петя любит Машу» и «Маша любима Петей». Возникла новая версия — «трансформационная грамматика», в которую просто грех было не ввести сведения о сходстве значений некоторых слов: *любить*, *нравиться*, *обожать*. За считанные годы в брешь ворвалось столько смысловых компонентов, что первоначальную идею о глухой стене, за которой живет грамматика, пришлось оставить.

Эти и многие другие события научной жизни еще раз показали, что язык — прежде всего средство создания и выражения мысли. Все механизмы, правила и законы языка согласованы с этим его назначением. Следовательно, любая языковая конструкция, созданная с их помощью, может быть как-то понята, осмыслена.

Наше представление о бессмыслице отчасти напоминает представление о вакууме. И то и другое определяется

через отсутствие: в одном случае — смысла, в другом — вообще чего бы то ни было. Однако парадокс такого определения заключается в том, что объект все-таки существует, причем именно в активном взаимодействии с тем, чего в нем, по определению, нет. Развивается физическая теория — и постепенно вакуум наполняется все новыми и новыми свойствами, становится все более «осязаемым» — вплоть до того, что некоторые предполагают в нем свойство порождать вещество. Что тогда остается от первоначального определения?

Понятию бессмыслицы уготована та же завидная участь. Мы, существа разумные, обречены находить смысл во всем. На первых порах существования человечества это проявляется во всевозможных суевериях, мифотворчестве и одушевлении неживого (причем, обратите внимание, в очень тонких художественных формах). С развитием научного познания вначале происходит откат — человек обращает внимание лишь на «самое осмысленное», отказываясь понимать то, что находится за пределами его разумения. Наконец, на следующем этапе развития появляется возможность здраво судить и о том, чего человек не знает, прогнозировать, классифицировать, оценивать и даже использовать неизвестное. Здесь большая роль отводится художественно-эмоциональному восприятию бессмыслицы.

Как использует человек в практической деятельности это загадочное явление? На литературных примерах можно проследить три его основных применения.

1. Маскирующая бессмыслица.

Отсутствие собственных мыслей часто приводит к попыткам затуманить выражения, сделать их нарочито сложными и загадочными. Бессмыслица иногда удачно прикрывает авторское бессилие.

2. Пародирующая бессмыслица.

Естественно, первое применение привлекает внимание пародистов — имитировать чушь очень легко. Вот как А. Конан-Дойль пародировал Э. Бульвер-Литтона:

«Я пришел поведать тебе о том, что вечности порождают хаос и что безмерности зависят от божественной ананке (рока). Бесконечность пресмыкается перед индивидуальностью. Движущая сущность — перводвигатель в мире духовного, и мыслитель бессилен перед пульсирующей пустотой. Космический процесс завершается только непознаваемым и непроницаемым».

Приведем также фрагмент пародии П. А. Вяземского на графа Хвостова:

Мужик, вскочивши на осину,
За обе щеки драл рябину
Иль, попросту сказать, российский чернослив:
Знать он в любви был несчастлив!

На современном материале проводил опыты с бессмыслицей поэт Д. Самойлов. Вот один из результатов с авторским предисловием, раскрывающим замысел и метод:

«В последнее время у некоторых поэтов обозначилась тяга к абра-кадабре. Механизм ее прост: к любому подлежащему можно прилепить любое сказуемое, к любому существительному — любое определение. Смысл образуется сам собой или вовсе не образуется. Я изобрел поэта-абсурдиста, от имени которого написал несколько стихотворений вышеозначенным способом. Советую всем!

Твоей сплавной любви троякость,
В которой плюсованья дикость,
Зонтам кубическим не в тягость,
Вшумевшимся в равновеликость.
Разлуки встреч не равнозначны,
А в клочьях клекоты полночны,
Объятья звучны или жвачны,
А поцелуи позвоночны.
И все ж они разноязычны,
Как наводнения и серванты,
Но и не так категоричны,
Как петухи и сикофанты.
Не надо угнетаться в стены,
Дремучие, как наваждение.
И спазм сосудистой системы
Воспринимать, как день рожденья».

3. Исследовательская бессмыслица.

Захватывающее противостояние двух вышеперечисленных бессмыслиц не должно все же затмевать третью — экспериментаторскую, поисковую. В неизведанных пространствах случайных словосочетаний таится много ценного. Азарт исследователя, безусловно, вдохновлял многих литераторов. Пик интереса к бессмыслице, вероятно, следует отнести к эпохе расцвета футуризма, дадаизма, сюрреализма и смежных авангардистских течений (первые два-три десятилетия нашего века). Смелые опыты проводили Д. Бурлюк, А. Крученых, Б. Лифшиц, В. Хлебников.

Продолжая традицию, современный поэтический авангард тоже широко экспериментирует с бессмыслицей.

Определенная монополия поэзии на деятельность такого рода объясняется традиционным использованием резких приемов в этом деликатном жанре. Сдвиги значений слов, вольности, отсутствие сюжетных требований — все это поощряет экспериментаторов. Впрочем, они иногда сурово расплачиваются и попадают под огонь критики за отсутствие художественной мысли.

Глава 2.2

РАЗМЫТЫЕ ПИСЬМЕНА

Простейшее формальное условие — указание некоторых букв — так же хорошо работает в игре с текстами, как и с отдельными словами. Правда, сложности появляются здесь из-за того, что требуется не просто подобрать слова, но и грамматически связать их. Можно сказать, что в этом случае не только орфографические, но и синтаксические правила становятся правилами игры. Однако то, что очень просто для изолированных слов — например, их подбор на одну букву, — оказывается нелегким делом, если составлять предложения.

В этом разделе постараемся как можно меньше говорить о содержании получающихся фраз. Конечно, нельзя требовать от человека, чтобы он не задумывался о смысле. Более того, это необходимо делать, иначе игра совершенно выхолащивается. И все же попытаемся временно отвлечься от значений слов, будем «подгонять» их друг к другу лишь по внешним признакам. Это довольно непривычное занятие, потому что обычно формы слов выбираются нами в соответствии с намерением выразить мысль.

В чем же польза переворачивания с ног на голову, подчинения содержания оболочке? Во-первых, это упражнение по оттачиванию формы. Грамматические структуры в чистом виде, почти освобожденные от груза значений, — прекрасный материал для тренировки (вспоминаются велосипедисты, которые усиленно крутят педали на тренажере, не двигаясь с места). Во-вторых, формальные ограничения позволяют создавать фразы, красивые сами по себе, независимо от того, что они изображают (как бы орнамент, узор). Текст, части которого согласованы по определенным законам, способен вызвать и у автора, и у читателя эстетическое удовольствие независимо от содержания. Наконец, в-третьих, сама попытка избежать осмысленности приводит к ее появлению. Куда бы ни

направлял свои усилия человек — в сторону смыслового насыщения текста или в противоположную сторону, — он всегда наполняет текст каким-то содержанием.

Чаще всего ключевыми буквами в играх становятся начальные. Это связано с особенностью русского языка (да и большинства других) нагружать смыслом именно первую половину слова. Когда мы сокращаем слова, обычно отсекаем конец именно по этой причине; расположение слов в словаре по алфавиту — следствие той же особенности. Поэтому подбирать слова по средним или конечным буквам гораздо сложнее.

Предлагаем две игры, основанные на подборе слов по начальным буквам.

2.2.1. Тавтограмма

Называют одну из букв алфавита, с которой начинается много слов. За 5 минут нужно написать как можно более длинный текст из грамматически правильных предложений, все слова которого начинаются с заданной буквы. Назывные предложения и однородные члены употреблять запрещается.

Содержание текста будет при этом довольно туманным. На первый взгляд кажется, что при столь строгом условии трудно придерживаться хоть какой-то смысловой линии. Однако, если при решении этой игровой задачи иметь достаточно времени, получаются оригинальные не только по форме, но и по содержанию рассказы, подчиненные общему творческому замыслу. Известны и авторские, и фольклорные произведения (притчи, анекдоты), все слова в которых начинаются на букву *о* или, скажем, *п*.

В детском фольклоре некоторые считалки строятся на первых буквах числительных. Например: «Четыре черненьких чумазеньких чертенка чертили черными чернилами чертеж».

Задание 2.2.1.1. Составьте собственную «Азбуку»: по одному предложению-тавтограмме на каждую букву алфавита (за исключением тех, для которых невозможно это сделать). Может быть, удастся даже подчинить ваш труд единому тематическому замыслу.

2.2.2. Нотарикон

Задается существительное из 4—8 букв. Нужно за 3 минуты придумать как можно больше фраз, первые буквы слов которых и составляют его. Это не обязательно должны быть законченные предложения, годятся любые грамматически правильные словосочетания. Запрещается дважды использовать одно и то же слово. Побеждает тот, кто записал наибольшее количество фраз.

В качестве затравки неплохо брать имя одного из присутствующих или другого известного всем лица. Если рассматривать его как акроним (буквенную аббревиатуру какого-то выражения), возникает комический эффект.

Название игры заимствовано из упоминавшейся уже Каббалы. Нотарикон был одним из каббалистических методов, с помощью которых искали скрытый смысл в словах. Обратная операция, т. е. зашифровка фраз начальными буквами, называлась так же. Бюрократическая страсть к аббревиатурам, понятным только посвященным, к загадочным сокращениям, как видим, уходит корнями в глубокую древность.

В усложненном варианте это же задание можно предложить не с одним словом, а с целой фразой. С каждой буквы этой фразы (за исключением мягкого и твердого знаков и *ы*, которые можно вообще не учитывать) игрок должен начать слово. В этом случае можно составить текст из нескольких предложений. Непросто сделать так, чтобы он выглядел естественным. Скажем, по афоризму «Знание — сила» создается зарисовка: «Золотом налитой апельсин нежно искрится. Еще секунда — и лопнет аккуратенько».

Не обязательно задавать начальные буквы с помощью слова или фразы, можно подобрать и произвольный ряд. Заметим, что нотарикон в новейшей оккультной интерпретации связан со спиритизмом. По буквам, которые случайным или неслучайным образом отмечаются в специальных таблицах, читается какой-нибудь загадочный текст (см. игру 4.3.9 — «Оракулы»).

Нотарикон часто используется для запоминания набора слов. Всем известная фраза «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан» сконструирована по первым буквам

названий основных цветов радуги. Другой пример: в Петербурге, за Витебским вокзалом, есть ряд параллельных улочек — Рузовская, Можайская, Верейская, Подольская, Серпуховская, Бронницкая, Батайский переулочек. Запомнить их порядок невозможно, если не воспользоваться фольклорной кодовой фразой: «Разве можно верить подлому сердцу бродячей балерины?» Здесь задействовано по нескольку первых букв каждого слова. В мнемонических целях составлено и звучное слово *апюнсено* — пример обратного нотарикона, аббревиатура для запоминания названий тридцатидневных месяцев в году.

Задание 2.2.2.1. Придумайте мнемоническую фразу, помогающую запомнить первые восемь знаков числа $\pi = 3,1415926$ (ТОЧОПДеДвШ).

Задание 2.2.2.2. «Расшифруйте» фамилию какого-нибудь политического деятеля.

Можно поставить и более сложную задачу — построить текст из слов, для которых необходимо использовать сразу несколько заданных букв, не обязательно начальных. Перед игроком как бы письмо, вынутое из бутылки и сильно попорченное морской водой: осталась только часть букв.

2.2.3. Мнемотехника

Играющим предьявляется ряд из нескольких десятков случайных букв. Его легко получить с закрытыми глазами, отмечая карандашом буквы любого текста. **Первый вариант** игры: в течение пяти минут нужно сочинить и запомнить фразу, вмещающую весь заданный набор. После 5–10-минутного перерыва (его можно заполнить игрой или разговором) каждый игрок должен, не заглядывая в свои записи, восстановить с помощью придуманной фразы исходный ряд. Побеждает тот, кто сделает это точнее.

Принцип составления фразы близок к «Нотарикону», но здесь буквы (не только начальные) укладываются в текст плотнее, чтобы он получился как можно более коротким.

Возьмем, например, такую цепочку букв:

Н Т А П С В З П Р Ч

По ней придумываются разные тексты: «Нота псу везет причину», «Нет, а посев запорчен», «Нить апельсину вазу прочит» и т. п. Чем больше здесь посторонних букв, тем меньше шансов выиграть.

Запоминание самой фразы значительно облегчится, если она будет ритмической или составится из двух-трех стихотворных строк. Не зря же считается, что и гоки поэзии — в необходимости сохранять и правильно передавать из уст в уста длинные тексты. В те далекие времена, когда не существовало письменности, стихотворная форма облегчала запоминание эпосов и мифов.

В игре «Мнемотехника», конечно, больше шансов у человека с хорошей памятью: ему не обязательно составлять насыщенную короткую фразу. Поэтому рекомендуем **второй вариант** игры, в котором способность к запоминанию не играет роли. Перед игроками ставится задача превратить заданную случайную последовательность в грамматически правильную фразу, добавляя как можно меньше букв. Чей результат короче, тот и выиграл.

Усложним игровое условие. Пусть заданная цепочка букв войдет в составленную фразу неизменно, только справа и слева разрешается поставить другие буквы. Конечно, для случайной последовательности из пяти и более букв слишком велика вероятность появления произносимых, не существующих в языке сочетаний. Но есть простой способ — переворачивать уже существующие слова, как в игре «Слово наизнанку» (1.2.5). Тогда получим бессмысленные, но, как правило, произносимые слоги. В них нередко проглядывают и фрагменты словосочетаний. Проведем эксперимент: вывернем наизнанку наименования двенадцати месяцев и посмотрим, что можно из этого сделать (убрав, как водится, мягкие знаки):

*РАВН*Яется
долЛАР В ЕФрейтора
*ГРАМ*плин
кавалЕР-ПАж
*безвку*сный *АМ*пир
баНЮ Истопил
земЛЮ Исходил
*ценяТ СУ ГВ*Ардейцы
свеРБЯТ *НЕ*Сильно
скоРБЯТ *КО*ротно
скаРБ Я *ОН*емечил
тоРБА *КЕ*Дра

Итак, переворачивать слова — довольно надежный способ получать игровые задания. Но можно пойти еще дальше и искать такие фразы, которые читаются и в прямом, и в обратном направлении.

2.2.4. Палиндром

Берется 5—6 слов, например фамилии игроков или их знакомых. Нужно как можно быстрее составить хотя бы с одним из этих слов палиндром (палиндромон) — фразу, которая одинаково читается с начала и с конца.

Всем с детства известна фраза-перевертыш «А роза упала на лапу Азора». Приведем также сочинение о палиндроме, состоящее из двух строчек-перевертышей:

Вели, Тенсур, гитаре петь теперь, а тигр уснет и лев.
Не видно морд, ни лап, и палиндромон дивен.

Пример палиндрома с фамилией: «Лиле Б. и кто — Колмогоров тврогом локотки белил». Многие русские писатели увлекались этой игрой, особенно А. Белый, В. Брюсов, В. Хлебников. Известны даже целые поэмы, составленные из двоякочитаемых строк.

Игру можно упростить, если не пытаться создать полноценный палиндром, а подставить к заданному перевернутому слову буквы, чтобы получилась фраза, как это сделано в описанном выше эксперименте с названиями месяцев. Побеждает тот, кто быстрее обработает таким образом заданное множество слов.

Задание 2.2.4.1. Составьте палиндром с названием каждого из дней недели.

Придумать перевертыш непросто, но есть игры и с еще более сложными условиями.

2.2.5. Развернутые анаграммы

В первом варианте игры берется короткий текст из нескольких слов. Это могут быть известное изречение, название или имя и фамилия знакомого. Нужно составить как можно больше грамматически правильных предложений или словосочетаний, причем каждое должно представлять собой полный набор букв исходного текста, расположенных в другом порядке. Дело это трудоемкое, для игры порою требуется несколько часов. Допускаются, правда, некоторые вольности, например приравнивают *й* к *и* или отбрасывают (добавляют) одну-две буквы, но все это следует оговорить заранее.

Возникает искушение найти в полученных перестановках скрытый смысл или разъяснение исходного текста. Изредка удается отыскать, хотя и не без натяжек, довольно многозначительные высказывания. Особенно славятся анаграммами латинский язык и один из его наследников — французский.

Эффектен следующий пример (возможно, рекордный).

На юбилее одного аристократического рода была представлена сцена: тринадцать мальчиков, одетых греческими героями, выстроились в ряд со щитами, на которых были изображены отдельные буквы. Перестраиваясь, они образовали шесть (!) анаграмм:

DOMUS LESCINIA (дом Лещинских)
ADES INCOLUMIS (существуешь непоколебимо)
OMNIS ES LUCIDA (весь свидетель)
MANE SIDUS LOCI (пребывай звездой места)
SIS COLUMNA DEI (будь столп Божий)
I SCANDE SOLIUM (ступай, восходи на престол)

Второй вариант игры основан на решении противоположной задачи. Перепутываются буквы короткой фразы, которую надо восстановить в прежнем виде. Сделать это тем труднее, чем длиннее высказывание.

Наконец, можно организовать игру с текстом и по типу «Наборщика» (1.3.1), т. е. не требуя, как в анаграммах, обязательно использовать все заданные буквы до единой. Удобнее просто указать несколько разных букв и разрешить каждую из них к многократному употреблению. Чем больше набор, тем, естественно, легче подыскивать слова и составлять из них фразы.

Когда он приближается к полному алфавиту, логичнее говорить уже о запрете использования определенных букв.

Рекомендуем известную игру.

2.2.6. Липограмма

В первом варианте игры называют часто встречающуюся букву, например *a*, *k*, *n*. За 3 минуты нужно записать грамматически правильный текст, в котором ни разу не встретится названная буква. Побеждает автор текста с наибольшим количеством слов. По соглашению не берутся в расчет слова короче четырех букв. Тот, кто хотя бы раз нарушил условие, считается проигравшим.

Для усложнения игры объявляют запретными сразу несколько букв. В этом случае времени на составление текста надо будет отвести побольше.

Об истории липограммы можно написать целую книгу. Известно немало произведений, написанных в этом жанре. Своеобразный рекорд — роман на английском языке объемом в 267 страниц, на которых ни разу не встречается самая распространенная английская буква — *e*. Правда, русские писатели почему-то обходили вниманием липограмму, хотя многие из них отдали дань экспериментальным формам.

Можно предложить и второй вариант игры, устный. Договариваются в течение какого-то времени не произносить определенную согласную, например *p*. Ведут разговор друг с другом, задают вопросы и отвечают на них. Пойманному на произнесении запретной буквы дают штрафное очко (вспомним игру 1.2.2 — «Искусственный акцент»). Этот вариант имеет практический смысл для тех, кто затрудняется выговаривать некоторые звуки.

Задание 2.2.6.1. Вы заменяете заболевшего чревовещателя. Требуется составить текст, который вам, неспециалисту, будет легко произнести, не шевеля губами. Это значит, что должны быть исключены буквы, соответствующие губным звукам *p*, *b* и *m* (в строгом варианте хорошо бы еще убрать *v* и *f*, но, впрочем, можно потренироваться перед зеркалом и произносить их почти незаметно).

Задание 2.2.6.2. Подберите несколько труднопроизносимых звуков, найдите соответствующие им буквы и составьте из них скороговорки.

Задание 2.2.6.3. Подберите несколько самых, на ваш взгляд, благозвучных букв (не забудьте при этом, что в разных позициях одна и та же буква произносится по-разному) и составьте из них стихотворение.

Глава 2.3

ГРАММАТИКА ПЛЯШЕТ С АРИФМЕТИКОЙ

Взаимное влияние языка и математики, уже отмеченное ранее, прослеживается и тогда, когда мы переходим от отдельных слов к тексту. Соразмерность его частей, благозвучие, грамматическая правильность — проявление глубинных математических закономерностей. В игру можно ввести и специальные, искусственные закономерности, которые будут восприниматься разумом, а не чувствами. Например, если воспользоваться принципом игры «Гемтрия» (1.4.1), т. е. определить для каждого слова в тексте числовое значение (и, возможно, распределить эти значения по какому-нибудь закону), вряд ли текст будет восприниматься как очень красивый или чем-либо примечательный. Оценить работу составителя в таких случаях можно только с помощью холодного рассудка.

2.3.1. Слова из чисел

Задается ряд из 5–15 цифр: дата рождения одного из участников игры, номер телефона, антропометрические данные (рост, вес, объем) и т. п. Нужно устно составить грамматически правильное предложение, в котором число букв первого слова определяется первой заданной цифрой, второго слова — второй цифрой и т. д. Кто первый верно справится с заданием — выигрывает.

В письменном варианте можно предлагать гораздо более длинную числовую цепочку. Текст, созданный в игре, удобно использовать для ее запоминания, поэтому годится и игровая схема 2.2.3 — «Мнемотехника».

Знаменитое число π , конечно же, удостоилось мнемонического стишка:

Кто и шутя и скоро пожелаеть
Пи узнать число, ужь знаеть.

Следует помнить, что написан он до 1918 г., до реформы орфографии, т. е. очень существенны «еры» на концах слов: с их помощью легко восстанавливается значение этого иррационального числа, округленное до одной десятиллиардной: 3,1415926536.

Задание 2.3.1.1. Придумайте стихотворение для запоминания числа π по современной орфографии. Для любителей точности приведем еще более длинную цепочку значащих цифр этого числа: 3,141592653589793.

Еще один способ математизации письменной речи — подходить к тексту на бумаге как к геометрическому объекту. Известна устойчивая любовь представителей разных авангардистских течений в литературе к типографским и рукописным новшествам, превращающим текст в предмет рассматривания. Действительно, если буквы имеют форму, почему бы с их помощью не решать графические и даже живописные задачи? Впрочем, эта идея не так уж нова — достаточно вспомнить буквицы в древних рукописных книгах, представляющие собой целые картины.

При таком подходе формальные условия часто могут быть представлены как арифметические или геометрические.

2.3.2. Снежный ком

В первом варианте игры участвуют два человека. Один пишет однобуквенное слово, другой приписывает справа от него двухбуквенное и возвращает противнику, тот подставляет трехбуквенное и т. д. Всякий раз нужно находить слово на одну букву длиннее предыдущего. Непременное условие: должно получаться либо грамматически правильное предложение, либо его часть. Время на размышление ограничивается — 3 минуты. Тот, кто не может подобрать слово требуемой длины, проигрывает.

Во втором варианте игры количество участников не ограничено. Дается 10—20 минут. За это время надо составить грамматически правильный текст, в котором каждое последующее слово на одну букву длиннее предыдущего. Выигрывает тот, у кого окажется больше слов.

Задание 2.3.2.1. Слепите «снежный ком» как можно больше.

Задание 5.3.2.2. Ропалической строкой называют такую, в которой каждое последующее слово на один слог длиннее предыдущего (по-гречески *ропалос* — «дубинка»). Попробуйте написать стихотворение из ропалических строк.

2.3.3. Фигурные тексты

Это игра-упражнение. **Первый вариант:** на бумаге в клеточку нарисуйте какую-нибудь фигуру (в простейшем случае — геометрическую) и заполните ее текстом — по букве на клетку. Переносить слова со строки на строку не разрешается. Можно использовать и нелинованную бумагу в пишущей машинке. Предыдущая игра «Снежный ком» — частный случай фигурного текста. На каждую строчку здесь отводится по одному слову; если их поставить одно под другим, получится треугольник.

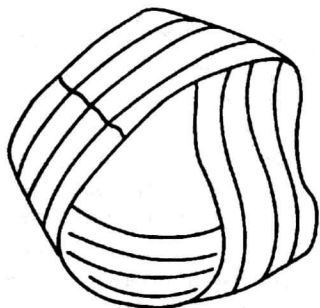
Второй вариант фигурного текста — рисунок пробелами. На тетрадном листе некоторые клетки помечаются слабыми точками так, чтобы составить из них какое-то изображение (нарисовать таким способом можно, например, большие цифры или буквы). В одной строке точки не должны стоять в двух соседних клетках. Затем весь лист заполняется текстом — по одной букве в каждой клетке, причем пробелы между словами должны приходиться на пометки. Вы обращали, наверное, внимание на то, что в тексте книги иногда пробелы оказываются один под другим, и это сразу бросается в глаза: получается светлая линия на фоне серых строк, так называемый «коридор». Есть даже специальный корректорский знак для устранения таких линий.

Кстати говоря, рисунок пробелами — хороший способ шифровки, хотя и громоздкий. Ведь если переписать текст иначе, изображение исчезнет, и восстановить его сможет только тот, кто знает формат исходного листа!

Игры с фигурными текстами имеют и практическое применение. Например, в рекламе очень важны надписи с броским графическим признаком: скажем, строчка, завязанная узлом.

Задание 2.3.3.1. Заготовьте листок бумаги размером 15 × 4 см, согните его по вертикали пополам и еще раз пополам, чтобы получились четыре одинаковые сантиметровые полоски. Напишите на обеих сторонах по четверостишию в одном стихотворном размере так, чтобы каждая строка занимала отдельную полоску. Оба четверостишия должны начинаться от одного и того же края листка, так, чтобы они оказались взаимно перевернутыми.

Теперь нужно склеить противоположные концы листка в колечко, при этом листок следует повернуть на пол-оборота:



Полученный объект называется листом Мёбиуса и обладает необычным свойством: у него есть только одна сторона (проверьте). Разрежьте его ножницами вдоль средней линии, и получите не два кольца, как следовало бы ожидать, а снова одно. Разрежьте и это кольцо еще раз вдоль его средней линии; при этом образуется наконец-то два кольца, переплетенных друг с другом.

Прочитав написанное вдоль этих колец, увидите, что исходный текст претерпел большие изменения.

Самый удивительный пример единства математических и эстетических начал в языке — это поэзия. Строгие формальные закономерности, заложенные в тексте, иногда непонятно каким образом волнуют душу.

Для языков, в которых определенные звукосочетания четко выделяются по своей напряженности или длительности, основой поэтической гармонизации служит чередование таких выделенных звуков с обычными, невыделенными. Например, в русском языке ударный слог противопоставлен безударному; наше классическое стихосложение построено на ритмическом чередовании ударных и безударных слогов. Но еще сравнительно недавно, века три тому назад, стихи на русском языке считались правильными, если в каждой строке было одинаковое количество слогов, а куда падали ударения, — неважно. С классическими схемами в поэзии уживаются и другие. В одной из них, так называемом дольнике, все внимание уделяется ударным слогам, сколько безударных — не так важно. В другой системе, свободном стихе, вообще трудно путем анализа найти какие-то ритмы, но ухо чувствует их, выделяет и отмечает: «Это — стихи».

Математические закономерности, определяющие гармонию стиха, не укладываются в единую формулу. Литературовед М. Гаспаров нашел хотя и не математическое, но очень четкое определение стихотворного текста: текст, который делится на строчки. Действительно, общее для всех без исключения стихов — некие границы, которые разрывают текст, иногда без всякой связи с грамматикой или смыслом.

Итак, стихи, при всей их поэтичности, всегда подчеркнуто формальны и отчасти математизированы. Поэтому неудивительна возникающая временами тяга поэтов к использованию или изобретению сложных форм. Вряд ли найдется стихотворец, который не экспериментировал бы со сложными строфами и изощренной рифмой.

Предлагаем три игры на составление стихов.

2.3.4. Монорим

Задаются стихотворный размер (например, четырех-стопный ямб) и какое-нибудь слово. Требуется составить поэму в заданном размере, все строчки которой рифмуются на заданное слово. Выигрывает тот, кто за определенное время (5—15 минут) придумает больше строк. Смысл не важен, главное — соблюдать правила грамматики и классического стихосложения. Исходное слово желательно выбрать таким, чтобы с ним рифмовалось достаточно много других. По договоренности можно использовать неточные рифмы.

Монорим — редкий жанр в поэзии, потому что создает ощущение однообразия. Используют его в шуточных, иронических стихах. Вот начало монорима А. Апухтина:

Когда будете, дети, студентами,
Не ломайте голов над моментами,
Над Гамлетами, Лирами, Кентами,
Над царями и над президентами,
Над морями и над континентами...

Тем, кто хочет сосредоточиться на содержательной стороне монорима, советуем обратиться к игре 4.2.9 — «Буриме».

2.3.5. Панторифма

Эта игра чем-то похожа на 2.2.4 — «Палиндром». Дается несколько слов, нужно хотя бы с одним из них придумать двустипшие, причем рифма должна быть очень глубокой и включать это слово. Например, со словом *войлок*:

Слышен свист и вой локобилей,
Дверь лингвисты войлоком обили.

(Н. Гумилев)

Глубина рифмы подсчитывается по слогам; в приведенном примере она равна восьми. Выигрывает тот, чья рифма глубже.

Создать панторифму непросто, и, конечно, о смысле поэтического образа здесь думать не приходится: формальное ограничение слишком жестко. Но в качестве каламбура более или менее глубокая рифма годится:

Даже к финским скалам бурым
Обращаюсь с каламбуром.

(Д. Минаев)

2.3.6. Акrostих

Эта игра-упражнение очень похожа на «Нотарикон» (2.2.2). Отличие только в том, что с каждой буквы заданного слова (или фразы) начинается не отдельное слово текста-результата, а целая стихотворная строка. С одной стороны, это усложненный «Нотарикон», потому что появляются дополнительные формальные условия стихотворной организации. С другой — все-таки не для каждого слова задана начальная буква.

Акrostих традиционно используют как праздничный, поздравительный текст, основанный на имени юбиляра или других словах, имеющих отношение к торжественному событию. Можно устроить и конкурс акrostихов.

Как хорошее средство проявить поэтическую изобретательность акrostих применяется с незапамятных времен. Трудно найти профессионала или любителя-стихотворца, не пробовавшего своих сил в этом жанре. Игровые по форме, такие стихи точно так же подчиняются законам вдохновения, как и всякие другие, и нередко их признают достойными признания и публикации.

Глава 2.4

БЕГЛАЯ ЛЕКСИКА

Грамматическая форма текста, о которой мы постоянно упоминаем, складывается из слов. Но для нее важны не их значения или звуковой состав, а те, образно выражаясь, должности, которые выполняются в стройной системе подчинения. Аналогия со служебной лестницей здесь не случайна. Самому главному члену предложения подчинен менее главный, тому — следующие и т. д. Возьмем предложение, например из Лермонтова, и установим, что над чем здесь главенствует:

Белеет парус одинокий в тумане моря голубом

Проверим, соответствует ли истине эта схема: попробуем удалять слова из предложения по одному и посмотрим, что получается. Например, если убрать *моря* или *голубом*, останется правильное предложение, а если выбросить только *в тумане*, связность будет нарушена, останутся без управления *моря* и *голубом*. Правильность легко определить интуитивно, но можно указать (например, для компьютера) и строгий способ проверки. Последовательное отбрасывание слов — это практическое средство, которым человек пользуется для понимания текста. И наоборот, наращивание, добавление новых слов — способ построения высказываний. Нарращивать можно до бесконечности: каким бы длинным ни было предложение, к любым его словам всегда можно добавить подчиненные. Например, в приведенной здесь фразе к слову *одинокий* приставляется *безмерно*, к слову *моря* — *черного* и т. п.

2.4.1. Мариенбадская игра

На бумаге или доске пишут одно под другим четыре небольших предложения, взятых из какого-нибудь текста, каждое — отдельной строкой. Затем игроки по очереди делают ходы. За каждый ход нужно удалить (вычеркнуть или стереть) одно или несколько слов только из одной строки, причем так, чтобы оставшиеся (если они будут) по-прежнему составляли грамматически правильное предложение. Тот, кто ничего не оставляет следующему игроку, считается проигравшим.

Многим известна логическая игра «Ним» с предметами (спичками, камушками), разложенными на несколько кучек. За один ход можно взять сколько угодно предметов из одной кучки; проигрывает вынужденный пойти последним. Тот, кто знает правильную стратегию (приблизительно определить ее не составит труда для любителей математики), почти всегда одолевает неискушенного партнера. Эта же стратегия годится и для игры со словами, сложными в кучки-предложения (правда, здесь появляются дополнительные сложности, связанные с грамматикой).

Автор лингвистического варианта — М. Ринволукри. Название объясняется тем, что идея родилась после просмотра фильма «Последний год в Мариенбаде», герои которого играли в «Ним».

2.4.2. Бесконечное предложение

Первый вариант — устный. Играющие собираются в кружок. Один из них произносит простое предложение из двух слов — подлежащего и сказуемого: например *Собака лает*. Второй должен поставить в любом месте всего одно слово (можно с предлогом или союзом — они не в счет) так, чтобы опять получилось грамматически законченное предложение (скажем, *Собака вертикально лает*). Задача каждого следующего игрока добавлять по слову (чем абсурднее, тем веселее), делая предложения все длиннее.

Собака Баскервией вертикально лает.

Собака выстиранных Баскервией вертикально лает.

Недаром собака выстиранных Баскервией вертикально лает.

Недаром собака выстиранных в космосе Баскервией вертикально лает.

Недаром собака выстиранных в космосе Баскервией вертикально лает, зевая.

И т. д.

Фразы надо произносить вслух, что становится более и более затруднительно с увеличением их размера. Тот, кто сбился и не сумел правильно воспроизвести порядок слов, выбывает из круга. Побеждает оставшийся.

Второй вариант — письменный. Новое качество игре придаст изображение на доске или большом листе бумаги получающейся системы подчинения слов. Здесь в более выгодном положении будет не тот, у кого лучше память, а умеющий разобраться в грамматических связях. Каждый игрок при очередном ходе приписывает свое слово и указывает линией, чему оно подчинено. Для нашего примера структура получится такой:



Если приписавший очередное слово не сможет правильно восстановить порядок, он выбывает из круга. Естественно, имея перед глазами схему, можно составлять и более длинные предложения, чем в устном варианте.

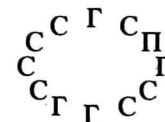
Возможны случаи, когда добавление одного слова меняет синтаксическую структуру предложения. *Собака Баскервильей лает* превращается в *Собака ненавидит Баскервильей, лает* и при этом слово *Баскервильей* переходит в подчинение к вновь появившемуся слову, выйдя из подчинения существительному.

2.4.3. Бег по кругу

Игрокам задается определенная последовательность основных частей речи. Для ее записи используются сокращенные обозначения: *С* — существительное или местоимение; *П* — прилагательное, причастие или наречие; *Г* — глагол в личной форме или деепричастие. Чередовать их можно как угодно, но лучше взять за образец реальный текст. Укажем, к примеру, грамматическую принадлежность слов в первой строфе пушкинского стихотворения:

Буря	мглою	небо	кроет,
С	С	С	Г
Вихри	снежные	крутя;	
С	П	Г	
То, как	зверь,	она	завоет,
	С	С	Г
То	заплачет,	как	дитя.
	Г	С	

Полученные символы записываются по часовой стрелке (знаки препинания не нужны), отмечается начало:



Длину круга советуем выбрать в пределах нескольких десятков знаков.

В первом варианте игры ее участникам дается 3—5 минут. Цель каждого — записать свой текст по образцу. Дойдя по кругу до первого символа, нужно идти далее по часовой стрелке, в строгом соответствии со схемой. Другие части речи (предлоги, союзы, числительные, модальные слова) и знаки препинания вставляются в соответствии с правилами грамматики.

Выигрывает успешный пройти больше кругов, не повторив ни одного неслужебного слова.

В устном втором варианте играют, сократив время до 1—2 минут. Произносят текст по очереди; пока один участник «бежит по кругу» (хорошо, если он отмечает свой

путь указкой), остальные следят за правильностью его речи. Это делает игру динамичной.

Полученный результат, вообще говоря, может быть сколь угодно бессмысленным, главное — соблюсти грамматическую последовательность. Но это формальное условие — довольно мягкое. Поэтому желающие выполнить подобное упражнение, придав тексту определенный смысл, вполне могут это сделать.

Удалять слова из текста можно и не пытаясь сохранить грамматическую правильность. При этом получается как бы текст — ряд слов, организованный по формальному правилу, как в следующей игре.

2.4.4. Скрытые стихи

Для игры потребуется несколько одинаковых экземпляров текста (проще всего — газетного) — по числу участников.

Первый вариант игры: каждый должен подчеркнуть в этом тексте некоторые слова так, чтобы при их последовательном чтении они попали в определенный классический стихотворный размер. Возьмем для тренировки такой отрывок:

«Поредели чемпионские ряды обеих команд — ушли из них прославленные ветераны, и фамилии многих, да, пожалуй, почти всех участников предстоящих состязаний, мало пока что говорят. Эти фамилии прозвучат, надо полагать, на чемпионате мира в австралийском городе Перте и спустя еще год — на Олимпийских играх в Барселоне».

Здесь можно отыскать четырехстопный хорей:

чемпионские ряды
ветераны многих
да пожалуй почти всех
предстоящих мало...

Можно выбрать другие слова и получить четырехстопный ямб:

ряды обеих ветераны
фамилии пожалуй всех
участников пока что эти
чемпионате мира год

Есть здесь и трехсложные размеры — например, анапест:

поредели ряды ветераны
и фамилии многих почти
да пожалуй участников мало
говорят прозвучат и спустя

Конечно, не только смысловая, но и грамматическая связность в таком «стихотворении» отсутствует. Побеждает тот, у кого результат длиннее по количеству слогов.

Поиск рифм в заданном прозаическом тексте — **второй вариант** игры. Побеждает тот, кто найдет больше рифмующихся слов, скажем, за 5 минут. По договоренности

можно засчитывать и неточные рифмы. Если объем текста не меньше нескольких сотен строк, в нем, как правило, немало рифм.

Эти два варианта игры объединяются в более сложном **третьем варианте**, то есть из слов текста, не меняя их формы и порядка следования, требуется составлять рифмующиеся строки.

Четвертый вариант: в заданном тексте за определенное время находят как можно более длинный (по слогам) кусок непрерывного текста, укладываемый в несколько строк одного из употребительных стихотворных размеров. В приведенном выше примере это двустишие, написанное четырехстопным хореем:

на чемпионате мира
в австралийском городе.

Глава 2.5

БРЕД СИВОЙ МАШИНЫ

Когда мы дополняем правила естественного языка игровыми, возникает интересная ситуация. С одной стороны, возможностей выразить какую-то свою мысль у игрока тем меньше, чем жестче ограничения, с другой — сами эти ограничения как бы наталкивают на мысль, заставляют более усердно искать ее. Не в этом ли один из секретов многовековой популярности игры «Стихи»? Вряд ли найдется человек, который скажет, что поэзия меньше насыщена смыслом, чем проза, хотя в стихах предполагаются порой довольно жесткие формальные ограничения.

Возможность выражать многообразные и глубокие мысли исчезает только при установлении исключительно жестких правил, таких, например, как в «Палиндроме» (2.2.4) или «Панторифме» (2.3.5). Здесь уже не приходится говорить о самовыражении автора, поле вариантов сужено до предела. И напротив, игры типа «Липограммы» (2.2.6) или «Нотарикона» (2.2.2) дают игроку простор для создания смысловых вариаций.

Но давайте сделаем попытку отойти как можно дальше от смысла. Как видим, многие игровые действия, связанные с формальными условиями, выполняются совершенно автоматически — настолько они незамысловаты. Это значит, что их можно поручить механизму, машине. Если у вас под рукой нет универсального устройства для выполнения символьных операций (компьютера), вполне можно соорудить простой механизм из бумаги. Потребуется только приводить его в движение по определенным правилам; их последовательность называется алгоритмом.

Тексты, построенные такими механизмами, — это наиболее чистая бессмыслица. Когда предложения по формальным правилам конструирует человек, он, используя свободу выбора слов, бессознательно связывает их по смыслу, подбирает «с умом». Жесткий же алгоритм, хотя

и с элементами случайного механического выбора, позволяет строить фразы, в которых заведомо нет содержания. Тем удивительнее обнаружить, что механический текст все равно что-то выражает и оказывает на человека эмоциональное воздействие.

На самом деле ничего странного тут нет. У человека настолько очевидна и сильна страсть к улавливанию смысла, что даже машинный бред вызывает в его мозгу какие-то образы. При этом, конечно, может возникнуть и ощущение бессмыслицы, но оно лишь усиливает умственную работу.

Представим себе: игры с машинами, производящими бессмысленные тексты, привились и стали настолько обычным делом, что уже никто не считает их бессмысленными. Потоками машинных фраз заполнены полосы специальных изданий. Машинная речь (иногда положенная на машинную музыку) звучит из приемников и магнитофонов; поскольку трудов для ее производства не требуется, поверхность любого изделия человеческих рук, от пуговиц до автомобилей, покрывается текстами. Сможет ли сохраниться в такой ситуации «презумпция осмысленности», с которой мы пока что подходим к любому тексту? Пожалуй, нет — теперь потребуется уже особый сертификат для того, чтобы человек захотел понять написанное.

Для механического построения текста нужны набор правил, громоздкая и тщательно разработанная грамматика. Но есть для этого и упрощенные способы. Один из них — произвольная замена слов в готовом правильном тексте; при этом старый смысл, если он был, исчезает, а на его место иногда приходит новый. Вот проверьте.

2.5.1. Подстановки

Вариант первый — «Плюс семь».

Берется небольшой текст, в котором подчеркивают все существительные. С помощью словаря (орфографического, толкового) находят замену отмеченным словам. Делается это просто: находят в словаре слово, которое нужно заменить, и, отсчитав от него седьмое существительное, ставят его в текст на место исходного. Задано, допустим, начало известной сказки Ш. Перро:

«Жила-была в деревне одна женщина. У нее была маленькая дочка. Женщина купила ей красную шапочку».

С помощью словаря С. Ожегова находим такие замены:

«Жил-был в дерзновении один жерех. У него была маленькая драгоценность. Жерех купил ей красный шарият».

Автор этой игры — французский писатель Ж. Лескюр. Предложенная им процедура дает один из самых простых механических способов получения грамматически правильного, но абсурдного по смыслу текста. Подбирать слова вручную довольно трудоемко. Если играют несколько человек, они могут организовать разделение труда. Правила этой игры — пример очень четкого алгоритма, программы действий для компьютера. Правда, некоторые сложности для него возникнут со склонением существительных (если меняется их род, нужно согласовать с ними прилагательные и глаголы: *жила-была* — *жил-был*, *красную* — *красный*). Однако эти трудности вполне преодолимы, и можно составить компьютерную программу, которая будет искажать подобным образом любой введенный в нее текст. Не исключено, что среди искаженных предложений найдутся не только бессмысленно-забавные, но и имеющие какой-то новый смысл.

Вариант второй — «Произвольные замены».

Правила игры можно смягчить, исключив требование «семи шагов»: заменять существительные любыми другими. В этом случае не придется рыться в словаре. Не обязательно брать существительные, можно

договориться, например, о замене только глаголов или только прилагательных, а то и любых других значащих слов.

Вариант третий — «Случайные прилагательные».

Придумывают текст самого обычного, бытового содержания. Перед каждым существительным оставляют длинный пробел. Один из игроков, ведущий, просит остальных по очереди называть любые прилагательные и подставляет их на пустые места в тексте, согласовывая в роде, числе и падеже с соответствующим существительным. Когда все слова будут снабжены определениями, текст читают вслух и отмечают наиболее удачные сочетания.

Известный актер Г. Хазанов с успехом исполняет этот вариант игры на сцене.

Другой простой способ механического конструирования использует схему «подлежащее—сказуемое». Ряд получающихся предложений будет грамматически монотонным, но зато его можно наполнить исключительно разнообразными словами. Причем если в игре «Подстановки» еще возникали проблемы с формальным согласованием, то здесь их легко снять, если поставить на место сказуемого глагол в настоящем времени. Тогда неважно, к какому роду будет относиться подлежащее, лишь бы число (единственное или множественное) было то же, что и у глагола. Недоверчивый читатель может проверить это утверждение, выписав рядом два столбика: в одном существительные в именительном падеже, в другом — глаголы, отвечающие на вопрос «Что делает?» Например:

телега	рассыпается
сомнение	рассуждает
завтрак	пылится
галактика	существует

Если взять любое слово из левого столбика и приставить к нему слово (опять же любое) из правого, получится грамматически верное предложение. Кстати, некоторые глаголы, например *существовать*, всегда образуют предложения, безупречные не только формально, но и по смыслу. Заметим, что правильность по смыслу (осмысленность) не то же самое, что истинность. Правильны, хотя и спорны, предложения «Русалка существует», «Кварк существует», «Бог существует». Впрочем, даже если взять и более избирательный глагол *рассыпается*, его можно понять как «прекращает существование», а выполняет это действие, увы, все, что существует.

Но это снова вторжение в область смысла; нам же надо сосредоточиться на формальных свойствах текста. Введем для разнообразия в наше простое предложение еще один член — обстоятельство. Оно также не нуждается в согласовании. Условимся, что на месте каждого из трех членов предложения могут стоять группы слов. Если карточки с подлежащими, сказуемыми и обстоятельствами сложить (для машины, случайно вынимающей их) в три ящика, произвольное сочетание трех разнотипных карточек всегда образует грамматически правильное высказывание. Действие машины можно проверить в следующей игре.

2.5.2. Чепуха

Играют не меньше пяти человек. Все рассаживаются по кругу с листами бумаги. Объявляется первый вопрос: «Кто это?» Все пишут ответ, т. е. называют абсолютно любого героя повествования, одушевленного или неодушевленного, и загибают часть листа так, чтобы записи не было видно. Лист передается соседу справа. Точно так же отвечают еще на четыре вопроса, всякий раз загибая лист и передавая его соседу: «Где это происходит?», «При каких обстоятельствах?», «Что он делает?», «Что из этого получается?»

Ответы читают вслух к удовольствию собравшихся. Чтобы игра была занимательнее, в ответ на вопрос «Кто это?» часто пишут имена присутствующих.

Эта игра под названием «Cadavre» («Труп») была любима французскими сюрреалистами — очевидно, за неожиданность получающихся образов. Известна она и под другими названиями: «Газеты», «Секретари». Наборы вопросов в них могут отличаться, неизменны лишь «Кто?» и «Что делает?». В прошлом веке об игре в «Газеты» писали: «В нее играют уже целые десятки лет, следовательно, одна ее давность говорит за ее право гражданства в ряду общественных игр».

Ответы можно приготовить заранее, тогда игра сведется к просмотру различных сочетаний. Каждый старается подобрать смешные названия действий и обстоятельств.

Например, вариант с готовыми ответами под названием «Смех и небылица» продавался сто лет назад в виде набора разноцветных карточек. Лиловые отвечали на вопрос «Где?»: *в грязи; под кустом; в мешке у старьевщика*. На синих содержались разнообразные ответы на вопрос «Как?»: *полагая, что это очень хорошо; забывая все и всех; притворяя: ай-люли, ай-люли*. Зеленые карточки сообщали, что делают герои (предполагалась пара действующих лиц): *кусаются; щурят глазки; плюются; кричат по-зусиному*.

Известен вариант «Чепухи», предназначенный для усвоения правильных по смыслу стандартных сочетаний слов (при обучении языкам). Получающиеся курьезные предложения здесь следует исправлять в соответствии с образцами.

Игру можно сделать более занимательной, если добавить к ней еще одно формальное условие: стихотворный размер.

2.5.3. Стихотворная чепуха

Называют два окончания, к которым можно подобрать много рифмующихся слов. Договариваются о том, какой формы четверостишие будет использоваться в игре, т. е. задают его размер (метр) и схему рифмовки. Скажем, выбрана частушка — четырехстопный хорей с перекрестными рифмами, который схематически изображается так:

У У У У У У У
У У У У У У
У У У У У У У
У У У У У У

(Знак «У» обозначает слог, «/» помечает те слоги, на которые может падать ударение).

Пусть первая и третья строчки рифмуются, например, на *-ица*, вторая и четвертая — на *-да*. Как и в обычной «Чепухе» (2.5.2), за каждой строчкой закрепляется синтаксическая функция: первая будет отвечать на вопрос «Кто?», третья — «Что делает?», вторая и четвертая — на вопросы «Как?», «Где?», «Когда?», «Что делаю?», «С кем?» и т. п. (естественно, это не единственно возможная схема распределения функций по строкам). Таким образом, четверостишие должно представлять собою законченное предложение с подлежащим, сказуемым и второстепенными членами.

Участники игры нарезают одинаковыми полосками листы бумаги так, чтобы на каждой полоске могла свободно разместиться стихотворная строка. После этого каждый по отдельности или все вместе пишут в заданном размере стихотворные строки, отвечающие на перечисленные вопросы. При этом ответы на «Кто?» и «Что делает?» должны рифмоваться на *-ица*, остальные — на *-да*.

Когда накопится много листов с записями, их сортируют по функции и, соответственно, месту в стихотворении на четыре кучки (в нашем примере вторая и четвертая кучки взаимозаменяемы, но в общем случае этого может и не быть). Листы каждой из них скрепляют клеем или скрепками по левому краю, все четыре получившиеся книжки располагают одну под другой в соответствии

с порядком строк и прикрепляют к общему основанию так, чтобы их можно было легко перелистывать.

Теперь в руках у игроков сборник четверостиший, который несомненно доставит им большое удовольствие. Любому новому сочетанию страниц будет соответствовать новое стихотворение. Возможно, смысла в них немного, но все они, без сомнения, забавны.

Содержание может быть, к примеру, таким:

1-я строка:

Нераскрытая страница
Отлетевшая ресница
Длинношеяя синица
Тень, упавшая на лица
Гном, который вечно злится

2-я строка:

Растворяясь без следа
Ни туда и ни сюда
Залегая, как руда
Как соленая вода
Весом ровно в три пуда

3-я строка:

За мечтой своей стремится
Между пальцами струится
Хочет в омуте топиться
Уезжает за границу
Света яркого боится

4-я строка:

Без особого труда
Покрасневши от стыда
Видя, как летят года
Чтоб запутать провода
Забываясь иногда

Из этого материала получается 5^4 , т. е. 625, различных комбинаций строчек. Скажем, такое четверостишие:

Отлетевшая ресница
Весом ровно в три пуда
Между пальцами струится
Без особого труда.

Или такое:

Тень, упавшая на лица,
Залегая, как руда,
Света яркого боится,
Покрасневши от стыда
И т. п.

Среди таких стихотворений вполне могут оказаться интересные по смыслу, но их надо отыскать среди сотен других.

Количество возможных комбинаций возрастает с увеличением набора строк-заготовок. Так, если их будет в 2 раза больше, получится уже 10^4 , или десять тысяч вариантов.

Французский писатель академик Р. Кено, автор многих экспериментальных произведений, наполнил подобным образом традиционную форму из четырнадцати строк — сонет. Он сочинил по десять вариантов каждой строки, поэтому книгу в десять страниц, на которых все разместилось, он назвал «Сто тысяч миллиардов стихотворений» (т. е. десять в четырнадцатой степени). Каждую страницу читатель должен разрезать на четырнадцать горизонтальных полос, по одной строчке на полосе, и перелистывать их независимо друг от друга. В настоящее время это самая длинная книга на свете: на прочтение всех получающихся сонетов потребуется двести миллионов лет. Те, кто общается с Интернетом и располагает достаточным временем, могут посмотреть эту книгу по адресу: <http://berlin.icf.de/~inscape/queneau-poems>.

Желающие могут также разработать какую-нибудь другую форму, кроме четверостишия. Надо только иметь в виду, что за каждой строкой должна быть закреплена определенная синтаксическая роль, согласованная с соседними строками.

Следующая игра — логическое продолжение «Стихотворной чепухи».

2.5.4. Механическое стихосложение

Для этой игры готовят прямоугольные карточки из полосок плотной бумаги высотой 3 см. Полоски нужно разлиновать на двухсантиметровые деления и отрезать от них карточки длиной по 2, 3 или 4 деления. Линованная сторона на карточек считается тыльной, а на лицевой записывают слова, по одному на карточке, причем количество слогов в слове должно соответствовать количеству делений на карточке. Слова могут быть любыми, но отвечающими на уже знакомые нам вопросы: «Кто?», «Что?», «Что делает?», «Как?», «Где?», «С кем (чем)?», «Когда?», «Зачем?», «Что делает?» и т. п. При существительных могут стоять на карточке предлоги. Для большей занимательности рекомендуется подбирать слова, интересные для игроков. В частности, на вопрос «Кто?» можно отвечать именами участников игры или общих знакомых.

Стремятся к тому, чтобы как можно больше слов рифмовались друг с другом. Когда карточка заполнена, у нее отрезается наискосок левый верхний угол, чтобы и по обратной стороне можно было определить, где начало слова.

Карточки складывают на столе в отдельные группы по рифмам, добавляя к ним по возможности новые слова. Группы должны располагаться рядами, так чтобы каждой легко было потом приписать порядковый номер. Когда количество различных рифм достигнет нескольких десятков (чем больше, тем лучше), приступают к разметке на обороте ударных слогов и рифм. Для этого каждую карточку переворачивают так, чтобы срезанный уголок оказался слева внизу. В том делении, которое соответствует ударному слогу, ставят фломастером номер рифмы (порядковый номер рифмующейся группы). При этом для слов, отвечающих на вопрос «Кто (что)?», следует использовать красный фломастер, для отвечающих на вопрос «Что делает?» — синий, остальные помечаются зеленым цветом. Таким образом, на линованной (тыльной) стороне каждой карточки будет содержаться информация о грамматической роли слова в будущих предложениях (цвет), а также о ритмическом рисунке и рифме (номер и его расположение).

Например, пусть в двадцать третьей по счету группе собраны рифмы на *-ит*, в двадцать четвертой — на *-ечка*:

23:

бежит

шелестит

магнит

24:

свечка

местечко

у крылечка

за речку

Обратные стороны этих карточек будут выглядеть так:

23 (синяя)

24 (красная)

23 (синяя)

24 (красная)

23 (красная)

24 (зеленая)

24 (зеленая)

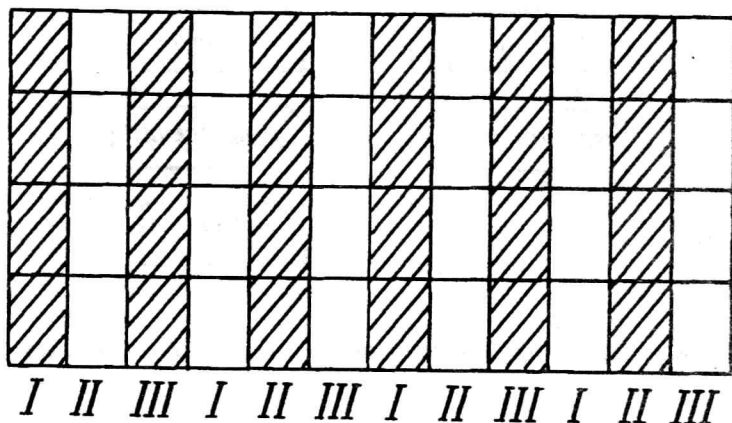
Каким-то словам не найдется рифм, тогда вместо номера группы на обороте карточки ставится ноль. Например, если для слов *резво*, *в метро* и *дышит* в наборе нет рифм, обратные стороны будут такими:

0 (Зеленая)

0 (Зеленая)

0 (Синяя)

Для игры потребуется поле, на которое будут выкладываться карточки. Его размеры — 24 × 12 см.



Основное правило раскладки карточек очень простое: они должны располагаться на наборном поле ровными горизонтальными рядами вплотную друг к другу непосредственно от левого края поля, причем ударные слоги могут приходиться только на разрешенные позиции. Эти позиции зависят от выбранного стихотворного размера:

хорей — серые полоски поля (нечетные слоги — 1, 3, 5, 7, 9, 11)

ямб — белые полоски (четные слоги — 2, 4, 6, 8, 10, 12)

дактиль — полоски, помеченные «I» (слоги 1, 4, 7, 10)

амфибрахий — полоски, помеченные «II» (слоги 2, 5, 8, 11)

анапест — полоски, помеченные «III» (слоги 3, 6, 9, 12)

Карточки раскладываются обратной стороной вверх, и лишь после того, как все строчки сложены, их переворачивают, чтобы прочесть полученное стихотворение. Сделать строчки рифмующимися тоже можно, не заглядывая на лицевую сторону карточек: рифмы определяют по номерам.

Предлагаем три варианта игры.

Первый вариант — «Двустиише».

Разложите карточки на столе текстом вниз. Выберите один из пяти перечисленных выше стихотворных размеров. Найдите две карточки с одинаковыми номерами и положите их на правой стороне наборного поля (там, где должны заканчиваться строчки). А теперь заполните без пробелов оставшиеся слева пустые места другими карточками так, чтобы выполнялись два условия:

а) ударения должны попадать только на те позиции, которые характерны для стихотворного размера;

б) в каждой строке должна быть только одна красная карточка и хотя бы одна синяя.

Если условия соблюдены, то, перевернув карточки, получите правильное двустиише. Из набора слов, приведенных в примере, можно получить хорей:

У крыльечка дышит свечка
Шелестит в метро местечко

А можно — дактиль:

Свечка в метро у крыльечка бежит
Резво за речку магнит шелестит

Второй вариант — «Песенник».

За образец берется не двустиише, а строфа какой-нибудь известной песни. Определите, сколько слогов в каждой ее строчке, каков стихотворный размер (на каких позициях встречаются ударения) и как чередуются рифмы. Найдите по номерам на карточках нужное количество рифм и поставьте соответствующие позиции наборного поля в концах строк. Заполните пустоты, оставшиеся слева, как и в предыдущем варианте. Если все сделано правильно, то полученное стихотворение поется на мелодию образца, и с помощью стихотворной машины можно изготовить много разных песенных строф.

Третий вариант — «Гонки».

Играют две команды (каждая может состоять и из одного человека). Карточки тщательно перемешивают и делят примерно поровну между командами. Выбирают единый образец — какое-либо известное стихотворение.

По сигналу каждая команда начинает подбирать и составлять карточки, не переворачивая их лицевой стороной, без наборного поля. Выигрывают составившие стихотворение раньше при соблюдении всех правил раскладки карточек и в полном соответствии с образцом.

РАЗДЕЛ 3

будет *кошу*, чем *копить*. Однако даже с учетом этих законов не удастся создать стройную систему соответствий «значения — формы».

Пожалуй, взаимоотношения оболочки и содержания в языке хорошо передаются прибауткой: «Соль лежит в банке из-под перца, на которой написано „чай“». Надпись на банке — это форма слова; то, что лежит внутри, — значение, а упоминание о предыдущем содержании — это отсылка к истории его возникновения, проливающая, возможно, некоторый свет на вопрос, почему именно эта надпись появилась на банке с солью.

Это, конечно, не означает, что нужно отказаться от попытки описать значения слов с помощью их внешних форм. Такие описания очень полезны, но их, увы, явно недостаточно. Поэтому лингвисты стали атаковать проблему сразу по нескольким направлениям.

Направление первое — описание по признакам. Если значение — это «нечто», то логично задаться вопросом, из каких частей оно состоит. Не выйдет ли так же, как в случае с формами слов: элементов немного, а комбинаций — неисчислимо количество? Нет, не удалось пока найти какой-то универсальный набор, из которого, как из букв, можно было бы строить значения. Да и вряд ли получится когда-нибудь. Но в процессе поисков обнаружено немало элементов, принимающих активное участие в создании смысла.

Второе — сопоставление значений слов. Если слова, связанные по смыслу, расположить рядом и вдобавок указать тип связи, получится хорошее информативное описание.

По третьему направлению, в отличие от первых двух, исследователи идут уже много тысячелетий, но только сейчас четко поставили задачу. Речь идет о толкованиях слов, о разъяснении значений (обычно с помощью других слов). Если раньше это делали интуитивно, как получится, заботясь только о точности описания, то теперь подчиняют все множество описаний единому замыслу.

Наконец, четвертое, наименее изученное, хотя и уходящее корнями в далекое прошлое, — обращение непосредственно к тем предметам и явлениям, которые обозначаются словами. В ответ на вопрос «Что означает слово *свисток*?» можно молча показать на свисток (еще лучше —

последовательно на несколько разных свистков), можно его нарисовать, в него дунуть, свистнуть одними губами и т. п. То есть слово было изобретено для обозначения вещей, но можно и их применять для обозначения слов — вывод столь же неожиданный, сколь и естественный.

Теперь, хотя мы по-прежнему не пытались дать определение, что же такое «значение», или «смысл» (пока что будем считать эти слова эквивалентными), кое-что о нем известно. Что же? Оно состоит из частей, тесно связано с многими другими значениями, описывается с помощью слов или вещей. Значения существуют в головах людей, но судят о них лишь по косвенным признакам, нет такого объекта в мозгу человека, о котором сказали бы: «Это значение». Люди умеют с помощью других слов делать так, что у других людей всплывают нужные значения. Можно даже сказать, что значения существуют независимо от каждого конкретного человека, настолько много общего, судя по всему, у различных индивидуальных представлений, связанных с одним словом. Значения бывают расплывчатыми, они гораздо менее конкретны, чем зрительные образы. В то же время восприятие почти каждого слова сопровождается какими-то, пусть неясными, образами, проплывающими перед внутренним взором человека. Значения любых двух слов, даже очень похожие, всегда чем-то отличаются.

Даже такой короткий перечень признаков этого загадочного объекта поясняет, что имеется в виду. Здесь не упомянут один из главных признаков значений — их свойство взаимодействовать друг с другом. Но обсуждение связанных с ним больших возможностей оставим до раздела 4.

Отрасль лингвистики, изучающая языковые значения, называется семантикой. Соответственно, те лингвистические игры, в которых важны не только формы слов, но и значения, назовем семантическими. В них используются разные свойства значений, и умение правильно определить эти свойства полезно не только в игре, но и в реальной жизни. Безусловно, лучше владеет языком тот, кто умеет анализировать значения.

Долгое время семантика, по выражению нашего современника французского ученого Ж. Греймаса, была падчерицей лингвистики. Это легко объяснить: на зыбкой

почве значений исследователь чувствует себя гораздо менее уверенно, чем в области четких форм. Кроме того, методы, хорошо работавшие в грамматике или фонологии (науке о звуках речи), оказались в большинстве своем совсем не приспособленными для изучения смысла в языке. Перелом в отношении семантики произошел с появлением моды (в хорошем смысле этого слова) на структурализм. Глашатаем этого метода стал французский антрополог К. Леви-Стросс. Работая в своей, казалось бы, предельно гуманитарной области, он нашел удобный способ привнести туда точность естественных наук. Основная его идея заключалась в том, чтобы перейти от описания отдельных фактов к описанию отношений между ними, т. е. структуры (отсюда и название метода). Лингвисты подхватили эту мысль, вспомнили работы классиков своей науки, уже содержавшие нечто подобное (француза Ф. де Соссюра, русского И. А. Бодуэна де Куртене и других), и с воодушевлением принялись за изучение семантики. Много было найдено новых и переосмыслено старых отношений между значениями: например, антонимия (противоположность) стала рассматриваться как фундаментальное отношение; понятие синонимии (похожести) значительно расширилось, и это позволило найти общность тех значений, которые раньше систематически не сопоставлялись между собой. Короче говоря, в смысловые описания были внесены так необходимые им порядок и стройность. Конечно, порядок относительный, но все же есть на что опереться строгим методам.

Глава 3.2

ОТПЕЧАТКИ ПАЛЬЦЕВ НЕУЛОВИМОГО ЗНАЧЕНИЯ

С тех пор как восторжествовало эволюционное учение в биологии, ни одна наука не обходится без родо-видовой классификации объектов. Живые организмы происходят от общих предков, те — от каких-то еще более древних, и когда-то, возможно, у всех был один прародитель. Это всего лишь гипотеза, но она чрезвычайно удобна для исследований: строится генеалогическое древо, на котором каждому отпрыску семейства находится четко определенное место, в невероятном многообразии живых существ становится легко ориентироваться, можно прогнозировать развитие или же, наоборот, реконструировать исчезнувшие организмы. Отношение «род—вид» вездесуще («происходят» друг от друга и вещи, и понятия), и в биологии оно проявилось лишь наиболее ярко.

Связи между понятиями в древовидных генеалогических схемах строго вертикальны: у любого узла один «начальник» и несколько подчиненных.

О каждом предмете мы можем сказать, к какому «классу» он относится. Это отношение тоже называется родо-видовым, хотя обычно в таких случаях не имеет смысла говорить о «происхождении». Странно звучали бы утверждения, что стул произошел от мебели, а геометрия — от математики.

В построении родо-видовых схем большую роль играют логические рассуждения. Сами эти схемы традиционно используются в логических выводах, когда признак подчиняющего понятия переносится на подчиненное. «Все люди смертны. Сократ — человек. Следовательно, Сократ смертен».

Отношение «род—вид» — не единственное, задающее схему строгого подчинения. Пирамиду связей можно строить и с помощью отношения «часть—целое». Здесь уже стоит обратиться к аналогии с другой наукой — химией. Сложные вещества состоят из простых, те — из еще

более простых и т. д., до самого низшего уровня — атомов, а то и до элементарных частиц. Так же точно всякий предмет состоит из частей, те, в свою очередь, делятся на еще более мелкие части, и так до самых простых, далее уже не разлагающихся. Очевидным образом раскладываются предметы, созданные человеком, — на те детали, из которых они собраны. Но и природные объекты тоже могут быть расчленены: дерево состоит из ствола, корней и ветвей, ветви — из сучьев и листьев, листья — из прожилок и мякоти...

Не следует, однако, полагать, что строгость естественных наук, из которых заимствованы аналогии, гарантирует строгость схем, которые мы строим для произвольных слов. Взять то же дерево. Можно ли сказать, например, что дупло или годовое кольцо на срезе — это «части дерева»? А как быть с тем, что дерево относится и к классу растений, и к классу строительных материалов?

Все попытки строго и однозначно классифицировать слова так, чтобы значения одних возводились к значениям других, образуя стройное здание, лишь подчеркивали принципиальную невыполнимость этой задачи. Известны словари, в которых намечается общая схема строгого подчинения — так называемые тезаурусы, но всегда эта классификация очень приблизительна, расплывчата, сопровождается массой оговорок. Классический образец тезауруса — полный словарь английского языка Роджета, созданный более ста лет тому назад. Приведем одну из частей классификационной схемы Роджета:

I. Абстрактные отношения

II. Пространство

III. Вещество

IV. Интеллект

V. Воля

VI. Эмоции

1. Общие

2. Индивидуальные

3. Межличностные

880—881. Дружба — вражда

882—883. Общительность — необщительность

884—885. Вежливость — невежливость

886. Приветствие

887—888. Любовь — ненависть

889. Знаки любви

890. Фаворит

891—892. Гнев, вспыльчивость

893. Угрюмость

894—896. Брак, безбрачие, развод

897—898. Доброта — злоба

899. Ругательство

900. Угроза

901—902. Филантропия — мизантропия

903—904. Благодетель — злодей

К сожалению, этот уникальный тезаурус, сравнимый по значению, скажем, со словарем В. Даля, до сих пор не переведен у нас. Заметим, правда, что «перевести» его так, как переводят тексты, невозможно — разные языки моделируют мир по-разному, и отношения между словами в них отличаются. Но тем не менее на всех основных языках мира варианты тезауруса Роджета существуют и приносят большую пользу: помогают писателям и ораторам находить наиболее точное выражение мысли, учителям — обучать языку, лингвистам — проводить исследования.

Главное, что препятствует однозначности классификаций, то, что слова и обозначаемые ими понятия можно рассматривать под разными углами зрения. Когда мы говорим о языке вообще, не ограничивая себя, например, рамками определенной науки, приходится считаться с многообразием функций слов (не будем забывать, что язык — универсальная знаковая система). Поэтому вместо одной схемы можно использовать сразу несколько, наложив их друг на друга. Тогда в слове «дерево» мирно будут уживаться признаки «растение» и «строительный материал».

Такие классификационные указания — это наиболее яркие смысловые признаки. Их сумма дает хорошее представление о значении слова. Однако раз уж выбран такой способ представления значений, как признаки, возникает потребность увеличить их количество. Не всякий же признак подразумевает классификацию. Скажем, о дереве известно, что оно зеленое; значит ли это, что выделен класс зеленых объектов? Вряд ли имеет смысл так говорить. Предметы с этим цветом совершенно разнородны,

да и сам признак весьма относителен (многие деревья большую часть времени совершенно не зелены). Поэтому лучше использовать название «смысловый компонент». Действительно, из таких признаков как бы составляется значение слова. Чем их больше, тем полнее наше знание о понятии, тем точнее описывается его содержание. Термин «смысловый компонент», «компонент значения», «семантический компонент», «семантический множитель») не так давно вошел в лингвистику, но сразу же показал себя прилежно работающим. Обычно исследователи выбирают компоненты для ограниченного множества слов таким образом, чтобы у каждого слова был уникальный набор признаков. Типичный пример — множество обозначений родства в языке: сын, отец, муж, жена, деверь, свояченица... Достаточно выделить несколько признаков вроде «непосредственный» (противоположность «дальний»), «мужчина» («женщина»), «по женской линии» («по мужской линии»), чтобы четко различать термины и правильно ими пользоваться.

Всякий мыслимый признак теоретически может тремя разными способами относиться к слову: либо он присущ слову, либо отсутствует, либо вообще никакой связи между этим признаком и словом нет. В теорию вносит дополнения практика: отношения признака и слова могут быть сложными, расплывчатыми. Как, например, относится «зеленый» к «бронетранспортеру»? Да, многие боевые машины красят в защитные цвета, но цвета эти настолько неопределенны (по самому своему назначению), что лингвистический вопрос остается неразрешенным.

Чем дальше мы уходим от строгости классификаций, тем более сомнительными и спорными становятся смысловые признаки. Пока используются такие обычные понятия, как цвет, форма, назначение, довольно легко приходиться к соглашению о том, что мы имеем дело с компонентами смысла. Если же находится какая-либо неочевидная, скрытая особенность слова, ее не сразу и признаком назовешь. Таковы «лекарственные свойства» по отношению к «луку» («чеснок да лук — от семи недуг») или «наполненность однородными элементами» для «огурца» («полна горница людей»). Встает вопрос: как быть со множеством глубоко запятанных, случайных, странных признаков, которыми можно без конца наделять слова?

Слову «скрепка» легко приписать и такие признаки, как «протыкающая» (если разогнуть) и «украшающая» (если сделать бусы). Поскольку вопрос о смысловых компонентах в лингвистике еще довольно темен, исследователи стараются ограничивать себя, выбирают только удобные, четкие признаки. Но в лингвистической игре этого делать, наверное, не следует: чем больше признаков — тем интереснее. Словом, не будем слишком строги к понятию смыслового признака.

Самый простой способ использования смысловых признаков в игре — подбор слов по ним.

3.2.1. Каталог

Все вместе выбирают какой-нибудь смысловой признак. Для этого можно воспользоваться словарем, отметив подходящее прилагательное, поскольку эта часть речи специально приспособлена для обозначения признаков. Задача игроков — за определенное время (2—5 минут) записать как можно больше слов с этим признаком. Затем каждый зачитывает свой результат. Повторяющиеся слова всеми вычеркиваются, спорные — обсуждаются. Побеждает тот, у кого осталось больше слов.

Если освоен подбор слов по одному признаку, можно делать это сразу по двум или трем. Найти, скажем, все, что белое, мягкое и съедобное. Не исключен и комбинированный вариант, когда один из признаков — смысловой, а другой — формальный.

Задание 3.2.1.1. Составьте тематическую азбуку «Звуки». Для этого подберите на каждую (за естественными исключениями) букву алфавита по одному слову, включающему в себя смысловой признак «звук». Дополнительное формальное ограничение: это должны быть глаголы, т. е. обозначения различных действий (человека или предмета), сопровождающихся характерными звуками.

3.2.2. Я знаю пять...

Для игры потребуется упругий мяч. Выбираются хорошо известные классификационные признаки, по которым можно быстро подобрать много существительных. Их выбор будет зависеть, конечно, от возраста и рода занятий играющих. Кому-то легко подбирать *имена мальчиков или названная цветов*, а кто-то предпочтет *созвездия, населенные пункты за Полярным кругом, породы собак или элементарные частицы*. Каждый признак записывается на отдельном листке бумаги; их переворачивают и перемешивают. Каждый играющий по очереди берет мяч и вытягивает наугад листок с записью. Прочтя вслух признак, следует не мешкая начать пристукивать мяч ладонью об пол (по-баскетбольному), приговаривая при каждом ударе по слову из фразы: «Я — знаю — пять — (формулировка признака)». После этого, продолжая вести мяч и не делая пауз, игрок перечисляет пять слов с указанным признаком, называя номер вслух: «Я — знаю — пять — средств — передвижения — автобус — раз — велосипед — два — лыжи — три — судно — на — воздушной — подушке — четыре — самолет — пять» (обратите внимание, что допускается выбор именного словосочетания, эквивалентного слову, что дает возможность собраться с мыслями).

Тот, кто собьется и не назовет очередное слово при ударе по мячу, выбывает. Оставшийся последним выигрывает.

Задание 3.2.2.1. Составьте список смысловых признаков, по которым без труда подбираете слова.

3.2.3. Я люблю своего соседа

Играющие садятся в кружок и по очереди (она переходит справа налево) произносят одну и ту же шаблонную фразу, заполняя в ней пустоты в зависимости от того, как зовут соседа слева. Фраза такова: «Я люблю своего соседа за то, что он Я пошлю его в и буду там кормить и» Все слова, подставляемые на пустые места, должны начинаться с первой буквы имени соседа, например: «Я люблю своего соседа Антипа за то, что он ангел. Я пошлю его в Австралию и буду там кормить артишоками и ананасами».

Здесь ставится довольно простая задача — подобрать несколько слов по смысловому («черта характера», «место», «еда») и формальному (начинающиеся с определенной буквы) признакам. Часто играющие специально подбирают слова, у которых нет этих признаков, чтобы получилось смешнее («буду кормить его аммонитом и аббревиатурами»). Таким способом достигается простейший творческий результат (подробнее см. раздел 4).

Это «салонная» игра, цель ее — не выиграть. Предполагается, что сам процесс построения забавной фразы доставляет удовольствие. В некоторых случаях дают штрафное очко, если игрок замешкался. Для того чтобы нельзя было заранее подготовить фразу, можно использовать псевдонимы — тот, чья очередь подошла, спрашивает у соседа, как его зовут, тот называет придуманное имя, и шаблон заполняется с учетом этого имени.

Желающие без труда придумают и собственные шаблонные фразы, основанные на других смысловых признаках: «одежда», «транспорт», «профессия», «спорт» и т. п.

В этих играх обычно используются хорошо знакомые, стандартные признаки слов, известные нам сызмальства и как бы приклеенные к значению: яблоко — фрукт, кепка — головной убор, мяч — круглый. Откуда взялись эти признаки, мы не задумываемся. А появились они в результате сравнения. Дело в том, что у человека чрезвычайно развита способность распознавать и сопоставлять образы, находить сходство предметов и явлений. Это изначальное свойство восприятия позволяет объединять их в группы. То общее, что присуще всей группе, и есть смысловой признак. Появление новых признаков — результат сравнения значений слов. Такие сравнения лежат в основе следующей игры.

3.2.4. Объединения

Соревнуются две команды. Им задается список 7—10 произвольных конкретных существительных. В течение 10 минут нужно найти различные смысловые признаки, объединяющие эти слова в разные группы. Побеждает команда, нашедшая больше признаков.

Предположим, что заданы 7 слов: *стрела, пчела, рыба, яхта, крокодил, коршун, воробей*. Результат группировок можно записать в таблицу:

	Стрела	Пчела	Рыба	Яхта	Крокодил	Коршун	Воробей
Летающие	+	+				+	+
Плавающие			+	+	+		
Живые		+	+		+	+	+
Хищные					+	+	
Искусственные	+			+			
Продолговатые	+		+	+	+		
Жалящие	?	+					
Кусающие		+	+		+		
Птицы						+	+
Ходящие					+	+	?
Ползающие		+			+		
Движущиеся	+	+	+	+	+	+	+
Имеющие ноги		+			+	+	+
Имеющие хвост	+		+		+	+	+
Имеющие хвостовое оперение	+					+	+
Имеющие крылья		+				+	+
Откладывающие яйца		+			+	+	+
Объекты промысла		?	+		+		
И т. д.							

Отметим, что каждое слово в ней имеет характерный набор смысловых признаков, позволяющий отличить это слово от остальных. Чем более похожи наборы, тем ближе значения слов (сравним: коршун и воробей; они определенно различаются только по признаку хищности); непохожи наборы — и значения резко отличны (у яхты и коршуна только один общий признак: движущиеся).

Эта игра разработана психологом Е. П. Торрансом для тестирования творческих способностей. На ее примере видны затруднения, свойственные семантическим и творческим играм при выявлении победителя. Во-первых, часто возникает неопределенность при наделении слова признаком (сомнительные варианты отмечены в таблице вопросительными знаками). Во-вторых, сами признаки объединяются в классы, и может быть найдено большое количество однотипных тривиальных признаков. Так, установив, что есть группа признаков «имеющие определенную особенность строения», можно с помощью простого правила выводить большое количество подпризнаков. Для этого к слову, обозначающему признак, подбираются, в свою очередь, его признаки. Известно, например, что у птиц есть когти, клюв, два глаза, они двуноги... По каждой из этих характеристик можно определить свой класс слов, но в нашем примере все они практически сведутся либо к «птицам», либо к «живому». Поэтому количество выделенных признаков не всегда адекватно истинно творческим способностям человека. Одна из основ творческого мышления — умение найти неожиданное, нестандартное сходство, новый общий признак. Как заметил А. Эйнштейн, «приятно установить общность явлений, казавшихся до сих пор совершенно разнородными».

Совместный поиск решений хорош тем, что идеи одного подхватываются и развиваются другими членами команды, наводят их на собственные открытия. Однако можно организовать и индивидуальное соревнование.

Сопоставляя значения слов, человек, естественно, опирается не только на интуитивное их распознавание, но и на уже известные ему смысловые признаки. Похожа ли *изба* на *небоскреб*? Да, безусловно, и для того, чтобы установить это, не нужно призывать на помощь воображение: мы знаем, что существует набор значений со смысловым признаком «строение», и легко соглашаемся с утверждением об их сходстве. Другое дело, если *избу* сравнить со *старухой*: столь же очевидных стандартных признаков, по которым можно сблизить эти два слова, нет. Конечно, и *изба*, и *старуха* — «материальные объекты», но этот класс слишком велик, чтобы определить тесную связь между его представителями (понятно, что чем меньше слов охватывается каким-нибудь четким, известным признаком, тем неразрывнее они связаны).

Но все же уподобить *избу старухе* имеет право каждый, кому покажется, что два этих объекта похожи. Такие неочевидные, нестандартные сравнения, не обусловленные привычными смысловыми признаками, называются метафорами. *Метафора* — термин, пришедший из стилистики и риторики, изучающих приемы эмоционального воздействия словом. В семантике метафора изучается не с точки зрения воздействия на человека, а как семантический сдвиг: перенос смысловых признаков с одного объекта на другой. Метафорическое сравнение позволяет экспериментировать: что будет, если часть признаков одного слова заменить признаками другого, в чем-то сходного? Метафора нередко оказывается развернутой, когда неожиданные сходства выявляются сразу во многих отношениях: «Изба-старуха челюстью порога жует пахучий мякиш тишины» (С. Есенин).

Метафоры, как и всякая неожиданность, становятся привычными при многократном употреблении. Такие метафоры называются стертыми: *говор волн*, *свинство*, *время бежит*. Свежая метафора, в отличие от стертой, вызывает активную работу мысли по увязыванию, осмыслению понятий.

Поиск оригинальных, развернутых сравнений — интересное игровое занятие.

3.2.5. Сравнения

Первый вариант: играющие выбирают конкретное существительное, например обозначение предмета. Определяют, на что похож этот предмет. Сравнения должны быть необычными. Затем каждый называет и, если нужно, объясняет свои варианты, а остальные обсуждают, насколько верно подмечено сходство, насколько оно интересно и неожиданно. Выигрывает набравший наибольшее число одобренных отзывов (проще всего это определять голосованием). Игру можно повторять много раз.

Поиск сравнений — пример того, как могут взаимодействовать образное и рациональное мышление. Нужно не только очень ярко, во всех подробностях, представить себе то, что обозначено существительным, но и определить множество смысловых признаков.

Интересен и **второй вариант** этой игры, в котором задаются два произвольных существительных, для которых нужно найти их общий смысловой признак. Оказывается, при желании у любых двух слов можно отыскать общее. Допустим, заданы *река* и *часы*. Определяем, что оба слова обозначают нечто «спешащее», кружение стрелок и шестерен можно уподобить водовороту. Но самым, пожалуй, неожиданным для большинства оказывается то, что и в реке, и в часах есть камни.

Метафорические сравнения и смысловые признаки имеют отношение не только к описанию того, что уже есть в языке. Многочисленные языковые изменения, жизнь языка во многом определяются переходами значений от одних слов к другим по найденному сходству или общему признаку.

О том, как это происходит, можно судить по игре, в которой создаются новые значения слов.

3.2.6. Жаргон

Первый вариант этой игры — без конкуренции. В одиночку или вместе создают свой жаргон. Это значит, что для каких-то важных слов придумывают замены. Выбор круга слов, конечно же, зависит от возраста и рода занятий игроков: можно разработать учебный жаргон, можно — походный, домашний, математический и т. п. Существуют разные способы образования жаргонных слов, но в игре будет использоваться один, главный — метафорический перенос значений. Механизм переноса прост: на место исходного слова подставляется другое, имеющее с ним общий смысловой признак. Это помогает, во-первых, легко запоминать новый жаргонный словарь и, во-вторых, придает речи выразительность, своеобразие.

Игроки создают и записывают словарь жаргонных слов. Перед этим полезно несколько раз сыграть в «Сравнения» (3.2.5), чтобы набить руку на подыскивании оригинальных замен. Для образца приведем фрагмент словаря детского блатного жаргона 20-х годов:

<i>гореть</i> — попадаться	<i>скула</i> — боковой карман
<i>перышко</i> — ножичек	<i>червячок</i> — поезд
<i>серьга</i> — замок	<i>сухарь</i> — камень
<i>собачка</i> — »	<i>хруст</i> — рубль

Понятно, что выбор материала здесь определяется жизненными интересами беспризорника. Обращаем внимание на то, что в последнем слове (*рубль*) найден признак «хрустящий», и наименование признака (не слово с этим признаком) выбрано для создания жаргонного слова. Возможно, именно этот признак использован в другом названии денег, популярном и в английском языке — *капуста*.

Второй вариант игры — соревновательный. Участники обязуются в течение определенного времени говорить только на жаргоне. За всякое употребление «нормального» слова вместо жаргонного присуждается штрафное очко (естественно, разрешается произносить все обычные слова, для которых не придумано жаргонных замен). Соблюдать условие тем труднее, чем богаче разработанный словарь.

Жаргон можно использовать и как тайный язык, непонятный непосвященным (см. главу 1.5).

8.2. Загадки

Нет, наверное, человека, который ни разу не играл в загадки. Их накопилось так много, что они составляют самостоятельный фольклорный жанр. Каждый ребенок знает, что за девица сидит в темнице и какая собачка не лает, не кусает...

Обычно применяют **первый вариант** игры — соревнование в разгадывании народных загадок, причем интересны (хотя иногда и не очень понятны) бывают загадки другого народа. Ведущий заранее находит их в соответствующих сборниках (конечно, не общеизвестные) и предлагает игрокам. Тот, кто правильно называет ответ, зарабатывает очко.

Сложнее **второй вариант**, в котором игроки придумывают загадки сами. В этом случае их загадывают по очереди.

И для разгадывания, и для придумывания нужно знать, как конструируются загадки. В основе большинства из них лежит сравнение, метафора. Часто загадка представляет собой развернутое сравнение, в котором находится сразу несколько общих черт между двумя объектами:

<i>морковка:</i>	<i>девица:</i>
под землей	в темнице
побеги	коса
красная (цвет)	красная (красивая)

Иногда подчеркиваются и различия, сообщающие образу парадоксальность: «без рук, без ног, на бабу скок» (*коромысло*), «пришли воры, хозяев украли, а дом в окошки ушел» (*невод*)...

Наконец, для хорошей загадки необходима красивая языковая форма: лаконичность, образность, ритм, нередки и рифма.

Интересно, что всякую загадку, построенную на метафоре, можно перевернуть: загадать *девица*, а в тексте загадки говорить о морковке, загадать *собачка*, а речь повести о «большом пушистом замочке». Это вполне естественно: если А похоже на Б, то и Б похоже на А.

Для тех, кто хочет поупражняться в остроумии, рекомендуется **третий вариант** игры под названием «Нестандартные ответы». Здесь предлагается хорошо знакомая загадка, к которой следует подобрать как можно более смешной, но правильный по существу ответ. Например, «Зимой и летом одним цветом» — *телефон* (или любой другой предмет, показавшийся смешным).

Смысловые признаки слов хорошо выявляются при совместном их употреблении с другими. Если сочетание воспринимается как нормальное, обычное, значит, мы напали на след признака.

Процесс охоты за признаками довольно увлекателен, о нем можно судить по следующей игре.

3.2.8. Встрепенемся

Играющие выстраиваются в шеренгу, один, водящий, встает перед ними. Его задача — громко называть различные сочетания «существительное — глагол», например *ружья стреляют, цветы пахнут, утюги плывут*. Если сочетание «законное», т. е. назван правильный смысловой признак существительного, все дружно поднимают руки, если признак не свойствен существительному, этого делать не следует. Тот, кто ошибся и не вовремя поднял руку, встает на место водящего. Чтобы усыпить бдительность игроков, тот старается придумать побольше правильных сочетаний.

Под названием «Птицы летят» известен упрощенный для малышей вариант этой игры, в котором используется только один признак — «летающее».

Задание 3.2.8.1. Найдите глаголы, которые правильно сочетаются с любым существительным.

Задание 3.2.8.2. Найдите глаголы, каждый из которых правильно сочетается только с одним существительным.

Если какой-то обычный или необычный признак выявлен, по нему можно подобрать группу слов. Игры, в которых выполняется это действие, уже упоминались. Но возможна и обратная операция: найти признак, общий для целой группы слов, уже подобранной кем-то.

Такое угадывание применяется в двух следующих играх.

3.2.9. Секретный признак

Играют вдвоем. Каждый задумывает какой-нибудь смысловой признак и подбирает по нему 5 слов. Листок с записанными словами передается сопернику, который должен отгадать принцип подбора. Догадки высказываются обоими до тех пор, пока не будет назван один правильный ответ. Отгадавший зарабатывает очко и раскрывает партнеру секрет своего неотгаданного признака. Может случиться и так, что раскрытый признак будет сочтен неправильным: либо слишком хитрым и заумным, либо нечетким, либо неверно присвоенным. Если доказать свою правоту не удастся и поблизости нет уважаемого арбитра, лучше посчитать тур завершенным вничью. Игра ведется до тех пор, пока кто-нибудь не наберет 5 очков.

По желанию участников игры разрешается применение не только смысловых, но и формальных признаков слов. Можно также условиться отвечать на очередное неверное предположение не просто «нет, не отгадал», а уточнять, насколько близко решение («тепло» или «холодно»). Игра тем интереснее, чем необычнее признак.

3.2.10. Лишнее слово

Эта игра очень похожа на предыдущую. Отличие в том, что в наборе из пяти слов лишь четыре объединены общим смысловым признаком, а пятое — «чужое», лишнее этого признака. Требуется с одной попытки определить, какое слово лишнее, и объяснить, почему. Если оно названо правильно, присуждается 1 очко, пусть даже указан не тот признак. Если попали в точку оба игрока, объявляется ничья и очки не присуждаются. Если один из игроков, по мнению другого, слишком долго обдумывает решение, можно ограничить время двумя-тремя минутами.

Игра ведется до тех пор, пока не будет набрано 5 очков.

Задание 3.2.10.1. Найдите по одному лишнему слову в каждом из двух наборов:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| а) <i>ножницы</i> | б) <i>трактор</i> |
| <i>пуговица</i> | <i>дом</i> |
| <i>катушка</i> | <i>картина</i> |
| <i>иголка</i> | <i>плотина</i> |
| <i>нитка</i> | <i>река</i> |

Смысловые признаки удобны тем, что позволяют «раскладывать по полочкам» громадное количество слов. Шарить на этих полочках — тоже интересное игровое занятие.

3.2.11. Да—нет

Один из играющих задумывает слово. Отгадывающие могут спрашивать обо всем, кроме буквенного состава; загадавший обязан отвечать только «да» или «нет» (конечно, он имеет право сказать и «не знаю», если затрудняется ответить однозначно). Когда одно слово определено, другое предлагает следующий игрок. Время, понадобившееся для каждого разгадывания, записывается. Выигрывает тот, чье слово оказалось самым крепким орешком.

Непосвященным кажется, что отыскать слово среди десятков тысяч известных им — дело безнадежное. Но, оказывается, порою достаточно двух десятков точных вопросов, чтобы найти правильный ответ. Чтобы сформулировать хороший вопрос, нужно подобрать смысловой признак, по которому противопоставляются большие группы слов. Узнав, есть или нет у задуманного слова такой признак, значительно приблизитесь к разгадке.

Представление о скорости «идеального» поиска дает математическая модель. Допустим, на интервале от 1 до 100 000 выбрано какое-то натуральное число. Разделим интервал пополам и спросим выбравшего, справа или слева то, что ищем. Узнав ответ, в 2 раза сокращаем пространство поиска. Оставшееся еще раз делим пополам, отбрасываем еще 25 тысяч... Поскольку 100 000 меньше 2^{17} , существует полная гарантия, что ответ на семнадцатый вопрос позволит точно указать нужное число.

Конечно, слова не числа, и для них столь идеальных признаков нет. Но все же асы игры разрабатывают такие системы классификации слов, которые позволяют быстро попасть в нужную смысловую точку. Заметим, что, имея в руках тезаурус типа рожетовского (см. начало этой главы), можно уверенно продвигаться по его классификационным рубрикам, выслеживая добычу.

Иногда участники игры заранее оговаривают какой-то обязательный смысловой или формальный признак, например, договариваются задумывать только существительные или только фамилии писателей. Это немного сокращает время поиска. Можно также договориться о том, чтобы использовать «размытые» ответы: вместо «да» — «нет» употреблять «горячо» — «холодно».

3.2.12. Информационный поиск

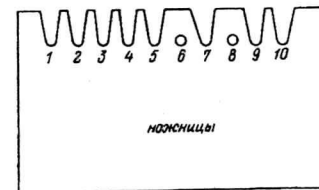
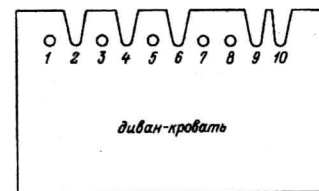
Для этой игры потребуется несколько десятков карточек одинакового размера (типа тех, что используют в библиотечных каталогах). Канцелярским дыроколом на каждой из них по краю проделывается 10—15 отверстий. Их расположение должно быть одинаковым на всех карточках, чтобы при ровном наложении их друг на друга все дырочки просвечивали.

На каждой карточке пишется одно слово. По числу отверстий находят набор смысловых признаков, достаточно четких и общих, пригодных для разделения слов. Признаки нумеруются, чтобы их можно было сопоставлять с отверстиями, например, так:

1 — горячее; 2 — часто соприкасается с водой; 3 — пользуются каждый день; 4 — часто встречается на улице; 5 — имеет внутренность; 6 — легко поднять одному человеку; 7 — мягкое; 8 — имеет движущиеся части; 9 — служит для еды; 10 — электрическое.

Этот набор хорошо работает на названиях бытовых предметов.

Затем на каждой карточке отмечают те признаки, которые могут быть у написанного на ней слова. Если признак есть, соответствующее отверстие остается нетронутым; если признак отсутствует, делают два надреза сверху, превращая отверстие в U-образный вырез.



Когда таким образом будут подготовлены все карты, получится механизированная система информационного поиска. Если вязальную спицу просунуть в отверстие в картах, сложенных в пачку, поднять их вверх и потрясти, нанизанными на спицу останутся только слова с соответствующим признаком и выпадут те, у которых этого признака нет. В любой из двух образовавшихся групп можно выбрать другой признак и повторить разделение. В результате можно целенаправленно отобрать одно или несколько слов с нужным набором признаков, что и составляет основное содержание информационного поиска.

Играть с системой могут несколько человек.

В первом варианте один игрок, ведущий, называет вслух признаки и, учитывая их, отсеивает по ним слова, пока не останется только одна карточка. Игроки высказывают предположения о слове, которое на ней написано. Угадавший становится ведущим, и игра повторяется.

Второй вариант: читают вслух слово на карточке, взятой наугад, и вкладывают ее обратно в пачку. Каждый игрок записывает номера всех используемых признаков в любой последовательности. Каждый — по очереди — начинает делить полный набор карточек в соответствии с порядком записанных у себя признаков до тех пор, пока не останется одно — названное слово. Количество делений, понадобившихся для этого, фиксируется. После того как поиск завершили все игроки, выбирается новое слово, и так 5—10 раз. Выигрывает тот, у кого сумма делений для всех слов окажется наименьшей.

В игре используется так называемая система информационного поиска на картах с краевой перфорацией. В свое время такие системы были широко распространены, например, для подбора литературы по нужным вопросам. С появлением персональных компьютеров потребность в подобных механических приспособлениях упала, однако они и сейчас еще служат кое-где как надежное средство облегчения рутинных умственных операций.

Глава 3.3

ОДНА ВЕРЕВОЧКА НА ВСЕХ

Еще один способ описания значений — указание всевозможных связей между ними, которые будем называть психологическим термином «ассоциации». Упомянутые ранее отношения «род—вид», «часть—целое», синонимия, антонимия — все это их частные случаи.

Перечислить все типы ассоциаций невозможно, потому что они отражают взаимосвязь реальных вещей в реальном мире. С *автобусом* ассоциируется не только *колесо* (по отношению «часть—целое») или *самолет* (связь типа синонимической), но и *работа* (туда ездят на автобусе), и *туловище* (ее могут оторвать в часы пик), и еще сотни значений.

Основной способ получения ассоциаций — так называемый ассоциативный эксперимент, в котором людей просят называть все, что им приходит в голову после предъявления стимула — определенного слова. Конечно, при этом возникают и субъективные ассоциации (по какой-то причине *автобус* напомнит о *цветах*), и просто случайные ответы, но если суммировать реакции множества людей, то вырисовывается убедительная картина объективных связей. Составляются даже словари ассоциативных норм (небольшой словарь такого типа создан и для русского языка).

Если изучить ответы одного человека, то они многое скажут о его индивидуальном восприятии, в них отразится возраст и пол, образование и род занятий, характер и ум. В известном рассказе К. Чапека «Эксперимент профессора Роусса» несколько утрированно описывается практическое применение ассоциаций, позволяющих профессору выявить тщательно скрываемую преступником информацию. Правда, тот же Роусс оказался в затруднительном положении, пытаясь найти что-то индивидуальное в абсолютных шаблонных реакциях человека, оказавшегося жрецом стандарта — журналистом.

Сравнить собственные представления об ассоциациях с чужими можно в двух следующих играх.

3.3.1. Телепатия

Чем больше играющих соберется, тем лучше. Выбирают любое часто встречающееся существительное-стимул. Каждый игрок устраивается с листком бумаги так, чтобы никто не видел его записи, и приписывает к стимулу пять других слов-реакций (любые части речи, можно даже словосочетания), тесно связанных с ним по смыслу. При этом нужно «телепатически» как можно точнее угадать, что напишут другие.

Когда все справятся с заданием, начинается подсчет очков. Игроки зачитывают свои слова-реакции (в канонической форме), остальные при этом поднимают руки, если у них встретилось такое же. Количество повторений подсчитывают, и каждый из поднявших руку (и читающий) ставит напротив этого слова его частоту (если никто больше не назвал то же самое, частота равна 1). Когда определены все частоты, каждый складывает их по своему списку. У кого число окажется больше, тот и победил.

Игру можно провести в несколько туров с разными словами-стимулами. Набравший наибольшую сумму частот считается лучшим телепатом.

Учителю, много раз проводящему эту игру с одними и теми же стимулами (но с разными учениками), полезно составить общий словарик реакций, указав, сколько раз за все время встретилось каждое слово. Если словарик постоянно пополняется, то к внутрисеансовой частоте слова каждому игроку нужно приплюсовать словарную частоту, а учителю — внести коррективы в свой список.

Для подсчета очков можно использовать и опубликованные ассоциативные словари.

3.3.2. Редкие слова

Для этой игры понадобится «Частотный словарь русского языка» под редакцией Л. Н. Засориной (М., 1977).

Называется любая буква. В первом варианте игры участники записывают на своих листках по 10 слов, начинающихся на эту букву, которые они считают наименее употребительными в письменной речи. После этого для каждого из них находят и записывают словарную частоту. Если слова нет в словаре, нужно назвать другое, которое есть там (это делается для того, чтобы не возникало искушения использовать термины, понятные лишь специалистам и, естественно, крайне редкие в обычных текстах). Побеждает тот, у кого сумма частот в списке окажется наименьшей.

Во втором варианте дается противоположное задание — указать слова на определенную букву, наиболее часто употребляющиеся. В этом случае стремятся набрать наибольшую сумму частот.

Игра напоминает «Телепатию» (3.3.1). Правда, здесь нет существительного-стимула, но все равно следует опираться на интуитивное представление о том, как часто встречается слово.

Ассоциативный эксперимент, как и многие другие научные методы лингвистики, даже сам по себе создает игровое «поле» и интересен для участников. Достаточно небольшого видоизменения, и он превращается в игру.

3.3.3. Словесный волейбол

Игроки встают в круг с каким-нибудь легким предметом: платком, перчаткой, мягкой игрушкой. Игра напоминает пляжный волейбол: предмет перекидывается из рук в руки. Бросая его, игрок должен назвать какое-нибудь слово, связанное по смыслу с предыдущим («полученным» вместе с предметом). Играть можно «на вылет»: тот, кто замешкался с произнесением, выбывает из игры. Естественно, задача осложнится, если использовать для перебрасывания волейбольный мяч и запретить держать его в руках. Неплохо провести игру по настоящим волейбольным правилам, разбившись на две команды и натянув веревку, через которую надо перебрасывать воздушный шарик. В этом случае полезен будет судья, который оценит качество и своевременность словесных реакций.

О том, какую роль играют ассоциации в подборе слов, можно судить по следующей игре.

3.3.4. Живой словарь

Каждому игроку по очереди дается 30 секунд для того, чтобы произнести как можно больше различных слов (кроме служебных, числительных, местоимений). Не разрешается использовать слова, взятые подряд из какого-нибудь текста, например «однажды, студеный, зимний, пора, лес, выйти...»

В выигрышном положении оказывается тот, кто напал на какую-нибудь «золотую жилу», в которой слова как бы автоматически следуют одно за другим:

*понедельник, вторник, среда...
январь, февраль, март...
красный, оранжевый, желтый...*

Это не просто наборы слов, объединенных общим смысловым признаком, а настоящие цепочки их, связанные в определенном порядке.

После нескольких пробных игр такие возможности становятся очевидными для всех, и в дальнейшем их использовать не следует.

Можно также постепенно отказываться и от других явных способов, помогающих легко подбирать ряды слов. Например, если играющий называет предметы окружающей обстановки, ему предлагается закрыть глаза; если он легко подбирает слова с одинаковыми начальными или конечными буквами, этот прием также можно отнести к разряду запрещенных.

Количество произнесенных слов определяет ведущий или другой участник игры. При этом рекомендуем применять известный метод: каждое слово обозначается на бумаге точкой или палочкой, но не подряд, частоколом (их потом трудно подсчитать), а десятками. Вначале ставятся четыре жирные точки по углам квадрата, а затем шесть палочек: первые четыре образуют стороны квадрата, а пятая и шестая — его диагонали:



Подсчет становится очень удобен.

Насыщенность ассоциациями — важное условие, обеспечивающее продуктивность мышления. Однако это палка о двух концах — привычные связи между понятиями препятствуют полету воображения, заставляют ходить проторенными смысловыми тропинками.

Предлагаем один из способов выхода за пределы круга стандарта.

3.3.5. Антиассоциативная игра

Она похожа на «Живой словарь» (3.3.4). За 30—60 секунд нужно назвать как можно больше слов. С дополнительным условием: соседние слова не должны быть близко связаны ни по смыслу, ни формально (не начинаться одинаково, не иметь очевидного фонетического сходства). Чтобы проверить выполнение этого условия, вся произнесенная цепочка слов записывается либо на диктофон, либо на бумаге ведущим-секретарем. Обычно обходятся без технических средств и знания стенографии, поскольку неискушенному игроку требуется около двух секунд на придумывание и произнесение слова, а этого вполне достаточно, чтобы секретарь успел записать хотя бы первые несколько букв. Правильность проверяется по горячим следам, чтобы восстановить частично записанные слова. Если два или более слов, которые стоят подряд, связаны по смыслу (по мнению большинства игроков или арбитра), они считаются как одно. Выигрывает тот, кто успеет назвать больше слов.

Сложность игры объясняется тем, что мышление человека основано на стандартных зависимостях и для каждого названного слова сознание услужливо подсказывает множество ближайших точек в пространстве смысла. Чтобы постоянно разрывать ассоциативные цепочки, отказываться от предложенных стандартных переходов, требуется известное умственное напряжение. Однако игра чрезвычайно полезна тем, что раскрепощает речь и мышление, приучает отказываться от шаблонов (как это ни парадоксально, она же и закрепляет в памяти эти шаблоны, потому что в игре приходится преодолевать их). Если вам предстоит публичное выступление или участие в обсуждении проблемы, настоятельно рекомендуем предварительно отвести несколько минут на индивидуальную антиассоциативную игру для взбадривания мозга и речевых центров.

Кстати, и человек, плохо знающий язык, может победить в этой игре — ему не мешают ассоциации, их у него мало. Тем не менее антиассоциативные упражнения — хорошее средство развития речевой способности.

Более или менее прочные связи, установленные между словами, — это не паутина и не ловушка, в которых путается человек (хотя случается и такое). По ассоциативной «веревочке» можно довольно уверенно пробираться, ориентироваться, искать нужные понятия и устанавливать цепочки связей, вдоль которых и выстраивается мысль.

3.3.6. Что посередине?

В первом варианте игры каждый из участников задумывает какое-нибудь слово, к которому подбирает два других, связанных по смыслу с ним, но не друг с другом. Например, *юг* ассоциируется с такими разными словами, как *пальма* и *пингвин*. Эти два слова сообщаются остальным игрокам, и те должны угадать, что лежит посередине. Наводящие вопросы задавать нельзя. Точно назвавший ответ зарабатывает очко. Выигрывает тот, у кого больше очков.

Проще всего придумывать задания в этой игре с помощью омонимов и многозначных слов типа *брак* (супружество и изъян), *карьер* (конский бег и место добычи ископаемых), *такса* (расценка и собака). Множество слов, связанных по смыслу с одним значением омонима, настолько не похоже на множество ассоциатов другого значения, что выбрать нужную пару не составляет труда.

Во втором варианте к задуманному слову подбирают не два, а три и более близких по смыслу, чем облегчается разгадывание.

Задание 3.3.6.1. Что общего между *треугольником*, *королем* и *петлей Нестерова*?

Задание 3.3.6.2. Вставьте промежуточные слова-омонимы:

культура — ... — *дым*
слезы — ... — *мишень*
кривиться — ... — *взрыв*
шалость — ... — *болезнь*

3.3.7. Смысловые прыжки

На отдельных карточках играющие пишут несколько десятков самых разных слов, переворачивают карточки и смешивают их на столе. В первом варианте игры каждый берет чистый лист бумаги и карандаш. Из кучки вынимают наугад два слова и показывают всем. Если они связаны по смыслу, то кладут обратно, если нет, — каждый участник записывает их на своем листе и пытается построить от одного к другому по возможности более короткую цепочку связанных по смыслу слов.

Вытащены *корова* и *мост*. Можно связать их последовательностью «*седло — держаться — перила*», можно короче: «*верблюд — горбатый*», но лучше всего найти ответ с одним промежуточным словом «*бык*».

Через 30 секунд вынимается новая пара слов, еще через полминуты — следующая, и так до тех пор, пока не будут израсходованы все заготовленные карточки. После этого поочередно критически обсуждают решения игроков для каждой двух слов. Если какой-то смысловой переход признается чересчур резким, приходится вставлять дополнительные слова.

Выигрывает тот, чьи цепочки смысловых «прыжков» окажутся в сумме самыми короткими. Размер их определяется по количеству промежуточных слов, поэтому наименьшая возможная длина — 1. Если игрок вообще не смог соединить два слова, ему приплюсовывают длину 5.

Во втором варианте этой игры победа не зависит от количества «прыжков», а присуждается самому быстрому. Здесь время не фиксируется — победа за тем, кто чаще других первым называет вслух связующую цепочку для очередной пары слов.

По ассоциациям можно проводить информационный поиск не хуже, чем с помощью смысловых признаков (см. игры предыдущей главы). Психологом В. Похилько разработана на этой основе компьютерная игра «Селаб» («Семантический лабиринт»). В ней нужно перейти от одного заданного слова к другому по цепочке ассоциаций. В каждый момент игры на экране виден лишь небольшой участок сети смысловых связей, и из них выбирают то слово, которое ближе по смыслу к искомому, тем самым сокращая смысловое расстояние до цели. Это напоминает известную лингвистическую игру: прячут в комнате какой-то предмет, и водящий должен найти его по подсказкам «тепло» («близко») или «холодно» («далеко»).

Предлагаем аналогичную игру со словами.

3.3.8. Горячо—холодно

Один из играющих — водящий — задумывает слово. Остальные отгадывают, пытаясь подобраться поближе по «смысловой паутине». Они называют разные слова, а водящий говорит «тепло» или «холодно», т. е. связано по смыслу с задуманным или нет. Для разнообразия и лучшей ориентировки в «паутине» он называет различные оттенки тепла и холода: «лютый мороз», «прохладно», «солнышко выглянуло», «припекает», «адская жара» и т. п. Кто первым точно назовет задуманное слово, сменяет водящего.

Задание 3.3.8.1. Постройте «смысловую паутину» вокруг какого-нибудь важного для вас слова.

В ассоциативных сетях большую роль играет и формальное сходство слов. Например, тесно связаны в нашем сознании слова с похожим звуковым составом, в частности рифмующиеся. Но, как мы знаем, за внешней похожестью иногда стоит общность происхождения. Такое родство может быть установлено даже со словами других языков, похожими на наши.

3.3.9. Ложные друзья

Потребуется словарь языка, родственного русскому, которым не владеет никто из игроков (польского, чешского, украинского и т. п.). Кто-нибудь, не принимающий участия в соревновании, выписывает из словаря два десятка слов, напоминающих по буквенному составу русские. Еще лучше, если слова будут представлены в прозаическом тексте. Дается 10 минут. За это время о каждом слове нужно сказать, что оно означает. По истечении указанного времени проверяют правильность переводов (с точностью до синонима). Тому, кто верно перевел наибольшее количество слов, присваивается звание лучшего толмача.

Возможность найти правильный перевод вполне реальна, так как в близких языках похожее по форме слова обычно происходят от общих предков:

Чешский язык

davka — налог, порция
doklad — документ, свидетельство
nahrada — замена, возмещение
stroj — машина
vybor — комитет, правление
zapor — отрицание
zapomenout — забыть
uroda — урожай

Польский язык

skladka — налог
sumenie — совесть
obcy — чужой
polnoc — север
uroda — красота
nasledowac — подражать
spotykać sie — встретиться

Не зная языка, можно лишь догадываться о том, как возникло каждое конкретное значение. Такие слова часто служат при переводе источником смешений и ошибок. Существуют и специальные словари «ложных друзей переводчика», которыми удобно пользоваться в игре.

Можно сосредоточиться и на определении типов смысловых связей между словами.

3.3.10. Пропорции

Соревнуются две команды. Им дается полтора-два десятка названий бытовых предметов: телевизор, часы, чашка, карандаш, стул, телефон, книга, лампочка, чайник, ботинок и т. п. Дается 10 минут, за которые команда должна найти и объяснить как можно больше словесных пропорций — одинаковых отношений между заданными словами. Скажем, отношение между «карандашом» и «книгой» подобно отношению между «чайником» и «чашкой»: один предмет служит для отдачи чего-то человеком (слов, жидкости), второй — для приема внутрь. Это можно записать в виде математической пропорции:

$$\frac{\text{карандаш}}{\text{книга}} = \frac{\text{чайник}}{\text{чашка}} = \frac{\text{«для отдачи»}}{\text{«для приема»}}$$

Другая пропорция среди тех же слов:

$$\frac{\text{книга}}{\text{телефон}} = \frac{\text{стул}}{\text{ботинок}} = \frac{\text{лампочка}}{\text{книга}} = \frac{\text{«вспомогательный предмет»}}{\text{«основной предмет»}}$$

Необходимо пояснение: *книга* (телефонный справочник) облегчает пользование *телефоном*, *стул* облегчает пользование *ботинком* (зашнуровывание).

Приведем еще несколько примеров:

$$\frac{\text{чашка}}{\text{книга}} = \frac{\text{часы}}{\text{телевизор}} = \frac{\text{«круглое»}}{\text{«квадратное»}}$$

$$\frac{\text{телефон}}{\text{часы}} = \frac{\text{телевизор}}{\text{лампочка}} = \frac{\text{«универсальное»}}{\text{«специальное»}}$$

Пояснение: верхний член пропорции может выполнять назначение нижнего: по телефону узнают время, телевизор освещает комнату.

$$\frac{\text{чайник}}{\text{чашка}} = \frac{\text{телевизор}}{\text{стул}} = \frac{\text{«общего пользования»}}{\text{«индивидуального пользования»}}$$

Выигрывает команда, которая находит больше пропорций.

Для этой игры требуется довольно высокий уровень абстрактного мышления, поскольку ищут не только отношения между словами, но и отношения этих отношений. Полезно предварительно сыграть в «Объединения» (3.2.1), чтобы легко выявлять связи по общим смысловым признакам.

Связи между словами выявляются и в потоке речи. Три следующие игры построены на отгадывании слов по их текстовому окружению. Заметим, что теми же игровыми способами лингвисты исследуют информативность отдельных слов в высказываниях.

3.3.11. Проявление рассказа

Для игры потребуется много небольших карточек одинакового размера и набор жетонов (их можно нарезать из бумаги). Ведущий придумывает короткий рассказ из двух-трех десятков слов и записывает его для себя, поставив порядковый номер возле каждого слова. Переписывает рассказ еще раз, уже на карточки, так, чтобы на каждой было только по одному слову. На обратной стороне карточки ставится номер слова. Карточки по порядку выкладываются на стол: предлоги и союзы — открыто, остальные слова — обратной стороной вверх.

Ведущий объявляет название своего рассказа (не входящее в текст). Каждый участник игры по очереди называет свое слово. Если оно содержится в рассказе, ведущий переворачивает лицевой стороной все карточки, на которых оно написано (в любых грамматических формах), и дает назвавшему столько жетонов, сколько карточек перевернуто. Такое отгадывание напоминает процесс фотографического проявления, когда постепенно проступают все новые и новые детали изображения. Игра продолжается до тех пор, пока не будут открыты все слова или игроки не придут к выводу, что остальное отгадать не смогут. Выигрывает набравший больше всего жетонов. В игре можно использовать картину, рисунок, фотографию. Рассказ ведущего в этом случае представляет собой описание увиденного. Изображение служит участникам игры для того же, для чего и заголовки рассказа, — настраивает на определенную тему, облегчает выбор слов по ассоциативным цепочкам.

3.3.12. Подскажи словечко

Эта игра очень похожа на предыдущую, но здесь проводить ее может один из игроков. Надо приготовить маску — прямоугольник из плотной бумаги шириной 20 и высотой 15 см, т. е. в половину стандартного писчего листа. В левом верхнем углу вырезается полоска (до середины маски) размером примерно 10 × 0,3 см.

Берут любую нечитаную газету и маской полностью закрывают какую-нибудь заметку, оставляя видимым только заголовок. Осторожно продвигают листок вправо и вниз, до появления в прорези первого слова. Игроки высказывают вслух по одному предположению о том, каким будет следующее слово. Маску сдвигают чуть вправо, приоткрывая второе слово. Тем, кто отгадал его, присуждают по одному очку. Процедура повторяется для каждого очередного слова. Высказывая предположения и проверяя их, переводят маску до конца строки; затем, не приоткрывая нижний текст, перемещают налево и опускают на следующую строчку. И так до конца абзаца. Выигрывает тот, кто отгадал наибольшее количество слов текста.

Интересно играть со стихотворными текстами. Для этого, разумеется, выбирают стихотворение, не знакомое игрокам. Кстати, здесь разгадывание по сравнению с прозой облегчается ритмом и рифмой, но это, конечно же, не относится к стихам авангардистского толка.

Всем известен вариант этой игры со специально приготовленными стихотворными текстами для малышей, где требуется отгадать последнее слово (оно несет основную смысловую нагрузку): «Кто подарки нам принес? Ну конечно, ... !» Нередко такой текст представляет собой загадку, а опущенное слово — разгадку. Подстановка, как правило, очевидна и предназначена для произнесения хором.

Стихотворный вариант игры используется в фольклоре для розыгрыша, обмана ожиданий. Например, рифма намекает на непрстойное продолжение, а на самом деле в строке оказывается что-нибудь совершенно безобидное.

3.3.13. Телеграммы

Ведущий двух команд выбирает небольшой газетный текст и составляет «телеграмму» — сокращает каждое слово этого текста, оставляя лишь две первые буквы (одну, если слово однобуквенное). Обе команды получают первое предложение телеграммы. За одну минуту нужно восстановить слова по первым буквам (см. игру «Нотарикон» — 2.2.2). Полученные тексты сравнивают с оригиналом, отмечая количество правильно разгаданных слов. Затем второе предложение записывают «телеграфным» стилем; его восстанавливают, сравнивают и т. д. Выигрывает команда, которая правильно расшифровала больше слов.

Понятно, что последние предложения распознавать легче — известно уже, о чем идет речь. Да и вообще, когда содержание «телеграммы» ограничивается узкой темой, ее порою можно отгадать слово в слово. Например, в «Кондуите и Швамбрании» Л. Кассиля приводится такой диалог мальчиков, увлекающихся телеграфным языком:

- А по по не по?
- А ра то вы ме би?

Тому, кто незнаком с мальчишескими проблемами, трудно расшифровать этот текст, но участники диалога понимают друг друга. Вот что они сказали:

- А по портрету не получишь?
- А раньше-то вы меня били?

Этот способ передачи сообщений — один из тайных детских языков (см. 1.5.2).

Степень зашифрованности «телеграмм» еще более повышается, если от каждого слова остается только по одной первой букве. Понять такое сообщение, даже если очень хорошо известно его возможное содержание, довольно трудно. Л. Толстой описывает в «Анне Карениной» именно такой диалог Кити и Левина. Тонкая душевная близость позволила собеседникам точно расшифровать сообщения (сцена основана на реальном эпизоде из жизни писателя). Этот пример часто приводится в лингвистической литературе.

Зада н и е 3.3.13.1. Происходит объяснение Левина с Кити. Когда-то она ответила ему отказом на предложение, теперь их отношения налаживаются:

— Я давно хотел спросить у вас одну вещь... *к, в, м, о: э, н, м, б, з, л, э, н, и, т?*

Буквы эти значили: *«Когда вы мне ответили: этого не может быть, значило ли это, что никогда, или тогда?»...*

Она написала: *«т, я, н, м, и, о».*

— Я скажу то, чего бы желала. Очень бы желала! *Ч, в, м, з, и, п, ч, б.*

Что отвечала Левину Кити?

Глава 3.4

ТОЛКОВОЕ ЗАНЯТИЕ

Пожалуй, наиболее древний способ представления значений — разъяснение смысла слова на простом, обычном языке, связными предложениями. Если, например, встречается новое, непонятное слово, и надо представить себе, что оно означает, достаточно получить его разъяснения, толкования, построенные из других, хорошо знакомых слов. За помощью обращаются к человеку, знающему слово, либо к толковому словарю.

Составить такой словарь — большое искусство, хороших толковых словарей очень немного. Сложность заключается в том, чтобы сжато и четко описать такой размытый, загадочный объект, как значение. Сравним, например, толкования одних и тех же слов из двух разных словарей — один издан в 1900 г., его автор — А. Чудинов; другой, более современный, — известный всем словарь С. Ожегова, первое издание которого вышло в 1949 г.

	<i>А. Чудинов</i>	<i>С. Ожегов</i>
<i>Дерево</i>	Растение с твердым стволом и ветвями	Многолетнее растение с твердым стволом и отходящими от него ветвями, образующими крону
<i>Вода</i>	Жидкое вещество, которое покрывает три четверти земной поверхности	Прозрачная бесцветная жидкость, представляющая собой в чистом виде химическое соединение водорода и кислорода
<i>Человек</i>	Высшее органическое существо	Живое существо, обладающее даром мышления и речи, способностью создавать орудия и пользоваться ими в процессе общественного труда
<i>Стул</i>	Доска на ножках и со спинкой для сидения	Род мебели для сидения, со спинкой (на одного человека)
<i>Мышь</i>	Маленькое животное <i>Mus</i>	Небольшой грызун с острой мордочкой, усиками и длинным хвостом
<i>Береза</i>	Дерево <i>Betula alba</i>	Лиственное дерево с белой корой и с сердцевидными листьями

Как видим, С. Ожегову удалось дать более точные и емкие определения. Не следует, правда, забывать, что они создавались с учетом множества лингвистических исследований, проведенных в первой половине XX в. За это время не без влияния точных наук, в том числе логики, пришли к выводу, что толковый словарь должен представлять собою не перечень разрозненных определений, а более или менее стройную систему. Это значит, что, во-первых, похожие значения должны похоже описываться и, во-вторых, следует избегать логических ошибок типа порочного круга, когда делается ничего не проясняющие взаимные ссылки: «*бег* — действие по глаголу *бежать*», «*бежать* — см. *бег*». В-третьих, язык описания значений должен быть не просто естественным языком, а специально организованным, с тщательно подобранными словами и конструкциями.

Дальнейшее проникновение точных методов в языкознание привело к идее специального языка для описания любых значений, независимого от естественного. Его создание сулило бы неисчислимые выгоды: решение массы лингвистических проблем, приведение лексики в абсолютно стройную систему, возможность легко переходить от одного естественного языка к другому. Этот специальный язык мог бы стать универсальным языком человечества, раз на нем можно описать все, что угодно. Исследователи вспомнили полузабытые мысли философов по этому поводу, в том числе Г. В. Лейбница с его идеей «универсальной характеристики», предельно точного языка (он, впрочем, так и не был хотя бы вчерне разработан).

Однако создать универсальный язык описания значений не удалось, хотя и было получено много практически полезных результатов. За точными с виду формами всегда скрывалось то же расплывчатое естественноречевое содержание, и свести на нет эту расплывчатость не удавалось. Предоставим читателю самому проанализировать степень строгости толкований из одной кибернетической работы:

Ждать Агент посредством неотчуждаемого рецептора снабжает себя информацией о том, что впоследствии другой агент снабдит его собой.

- Гость* Агент посредством неотчуждаемого эффектора посещает другого агента.
- Цель* Предмет не обеспечивает себя частями.
- Любимь* Агент посредством фасцинационного медиатора, содержащего оценку качества предмета, находится в некотором состоянии.
- Сидеть* Агент посредством нижнего и тыльного медиатора покоится.

Заметим, что в основе любого толкования лежат главные смысловые признаки слова. Часто все толкование в словаре и сводится к указанию одного классификационного признака. Но в этом есть резон — наши познания ограничены. Многие ли представляют себе «золотник» или «шпиндель»? Наверное, нет, но почти всякий скажет, что это «детали машин». Этим знаний большей частью бывает нам вполне достаточно.

Между тремя различными способами описания значений — смысловыми признаками, ассоциациями и толкованиями — существует, естественно, глубокая взаимозависимость. Она проявляется, например, в том, что у связанных по смыслу слов есть общие признаки, и эти признаки могут участвовать в толкованиях. Следовательно, существует возможность переходить от толкований к ассоциациям.

Практический метод такого перевода разработан Ю. Н. Карауловым, и на основании этого метода создан «Русский семантический словарь» (М., 1983) тезаурусного типа. Материалом для его составления послужили толковые словари, введенные в память компьютера. Машина выявила толкования, включающие в себя одинаковые по смыслу слова. Например, слово *зима* встречается в словарных определениях *весны* и *снега* — следовательно, устанавливается смысловая связь между снегом и весной (она явственно ощущается всеми, кто говорит по-русски). Можно считать, что «*зима*» — это смысловой признак (по терминологии автора словаря — «семантический множитель») обоих слов.

В толковании слова *снег* участвуют и другие слова, соответствующие другим семантическим множителям. Есть, скажем, множитель «*куча*» — он встречается в описании слова *костер* («горящая куча дров»); есть множитель «*выпадать*» — через него устанавливается связь со словом *грыжа*.

Но связи «*снег — костер*» и особенно «*снег — грыжа*» уже не ощущаются как непосредственные ассоциации. Значит, общий смысловой признак — условие, недостаточное для установления связи, оно лишь позволяет высказать предположение о ее существовании. «Русский семантический словарь» — сборник таких предположений, во многих случаях очень неожиданных и интересных. В нем можно найти богатый материал для заданий к лингвистическим играм типа «Что посередине?» (3.3.6). Для этого нужно выбрать любое слово и отметить в списке при нем слова (подобранные машиной по общим семантическим множителям), далекие от него по смыслу. Так, под заголовком *снег*, помимо *костра* и *грыжи*, странными, на первый взгляд, кажутся *астрология*, *мяч*, *птица*. Нужно отгадать, какие общие множители использованы в определениях этих слов и слова *снег*. Что касается *астрологии* и *птицы*, эта задача по силам любому (отгадки — *звезда* и *пух*), но вряд ли кто-нибудь догадается, что и *снег* и *мяч* определяются с помощью прилагательного *сплошной* («сплошная масса» и «сплошной или полый внутри шар»).

Умение четко и быстро определить значение слова — одно из непреходящих условий владения языком. Тот, кто затрудняется дать толкование слова, нередко ошибается в его использовании, плохо понимает других людей.

Предлагаем три игры на составление толкований.

3.4.1. Толкования

Игрокам задается десять любых слов. За 5 минут надо как можно точнее описать их значения. Выслушивают толкования каждого слова, данные разными участниками игры, и определяют, какое из них самое правильное и полное. Поможет при этом толковый словарь русского языка. Учитывается следующее:

- насколько правильно выделены существенные смысловые признаки;
- насколько удалось избежать выделения несущественных, необязательных признаков;
- насколько удачно использованы синонимы;
- насколько сжато, лаконично и емко определение.

Если возникает спор относительно того, чье определение лучше, принимают решение голосованием. Побеждает в игре тот, чьи определения чаще оказывались лучшими.

Особенно интересно использовать знакомые слова, не попадающие в четкие классификационные рубрики: *веревка, земля, хороший*. Значения представляются очевидными, но попытка четко и ясно описать их нередко заканчивается неудачей. Помогает в поисках толкований «отход в сторону». Нужно взглянуть на объект по-новому, как бы глазами марсианина, имеющего лишь самые общие представления об устройстве нашего мира и знающего только простые слова.

При подборе определений следует помнить, что у многих слов есть сразу несколько значений, более или менее отличающихся друг от друга.

Задание 3.4.1.1. Дайте описания значений следующих слов: *стол, кресло, бежать, факел*.

3.4.2. Мгновенные толкования

Для участников игры задается какое-нибудь сравнительно легкое формальное условие (первая и последняя буквы, начальный слог, рифма и т. п. — см. разд. 2). В течение пяти минут каждый должен записать на своей листке толкования разных слов, удовлетворяющих этому условию. Словесная форма толкований может быть любой — синонимы, обозначения родовых понятий, перечень разновидностей, объясняющие предложения. Не разрешается только использовать слова одного корня с определяемыми.

Затем каждый по очереди читает свои записи, а остальные должны установить, каким словам они соответствуют. Если толкование неясное и все теряется в догадках или нарушено правило (не удовлетворяется формальное условие, используются однокоренные слова), то определение вычеркивается. Если догадаться удалось, но то же самое слово применяется у кого-то из других игроков, соответствующую запись также удаляют. Когда выслушаны все, каждый подсчитывает, сколько осталось невычеркнутых толкований. Выигрывает тот, у кого их останется больше. В этой игре требуется не только быстро и точно описывать значения слов, но и прогнозировать поведение других игроков, чтобы по возможности не повторять найденное ими.

3.4.3. Викторина

Каждый игрок подбирает какое-нибудь слово — имя нарицательное, значение которого, как он полагает, известно лишь немногим. При этом нужно быть готовым к тому, чтобы доказать существование этого слова в русском языке — с помощью словаря, энциклопедии, книги или человека, также знающего это слово. По очереди каждый называет свое слово, и все (включая назвавшего) записывают краткое толкование этого слова, можно с помощью синонима или указания конкретной родовой принадлежности (скажем, для слова *шверт* объяснение «деталь судна» годится, а вот «что-то морское», пожалуй, нет). Когда пройден весь круг, толкования зачитываются, и каждому игроку дается столько баллов, сколько слов он правильно определил. Если первенствует сразу несколько человек, проходят еще один круг, и так до тех пор, пока не выявится один лидер.

Можно по соглашению использовать и имена собственные, но это делает игру уже менее лингвистической и позволяет плавно перейти к обобщенной викторине, в которой задаются любые вопросы на эрудицию типа «Где родился Цезарь?» и «Какова наибольшая глубина Индийского океана?»

Не менее важно умение совершать обратный переход: от толкования — к слову. Вот еще две игры.

3.4.4. Узнавание

Ведущему понадобится толковый словарь. Для игры нужен также набор одинаковых жетонов, например кусочков бумаги. Ведущий находит в словаре любое существительное и начинает медленно и внятно читать его толкование. Игроки высказывают вслух предположения о том, что это за слово. Если кто-нибудь точно угадывает, ведущий дает ему жетон и повторяет процедуру с другим словом. Словарь желательно держать так, чтобы игроки его не видели и не могли приблизительно определить начальную букву слова (впрочем, можно предложить и вариант со словарем, открытым на виду у всех; тогда в игровом задании появится подсказка, дополнительное формальное, хотя и нечеткое, условие, облегчающее отгадывание). Если находят отгадку одновременно два или более игроков, жетон не получает никто. Когда толкование дочитано до конца, можно прочесть его еще раз по просьбе игроков. Если им долго не удастся правильно назвать слово, ведущий называет его сам и, не давая, естественно, жетона никому, выбирает другое. Выигрывает тот, кто быстрее наберет условленное количество (5—10) жетонов.

3.4.5. Чей множитель?

Для оценки результатов игры понадобится один из толковых словарей русского языка. Называется любых 5 слов и дается 10 минут для того, чтобы каждому игроку подобрать других 10 слов, в словарных определениях которых предположительно содержатся слова, однокоренные с заданными. Например, заданы *стекло, холод, вода, кривой, видеть*. С помощью *стекла* и его производных можно объяснить значения слов *окно, зеркало, прозрачный, телескоп* и т. д.; *вид* годится для объяснения формы предметов («в виде»); слово *вода* (или *водяной, водный*) может быть элементом описания *мельницы* и *реки*. Возможностей много, но из них следует выбрать десять самых, по мнению игрока, надежных.

Когда указанное время истечет, все предъявляют свои слова, в словаре читают объяснения каждого из них. Сколько раз встречается хотя бы один из пяти заданных корней в тексте словарного толкования или словарных примерах-иллюстрациях, столько очков приплюсовывается игроку. Так, для *стекла* по словарю Ожегова *прозрачный* и *зеркало* дадут по одному очку, *окно* — два, *телескоп* — ни одного.

Выигрывает тот, кто лучше других сумел проникнуться духом словарных толкований и набрал больше очков.

Смысловое условие перехода от слова к толкованию нередко связывается с другими формальными условиями. Приведем описания трех игр смешанного типа.

3.4.6. Шарады

Каждый игрок находит слово, которое складывается из нескольких других, например:

вино + *град* = *виноград*
па + *спорт* = *паспорт*
раз + *в* + *лечение* = *развлечение*
пол + *овин* + *а* = *половина*

Партнерам предъявляется толкование каждого из составляющих и целого слова; нужно догадаться, что это за слово. Первым нашедший ответ зарабатывает очко.

Для тех, кто затрудняется найти слова, полностью раскладывающиеся на другие, рекомендуем частичные шарады: *ш* + *утка*, *пот* + *еха*, *бес* + *по* + *ряд* + *ок*. Бессмысленные сочетания букв, образующиеся при этом, просто называют разгадывающим.

Шарада издавна существует как малый литературный жанр. Толкования частей и целого облакаются в стихотворную форму.

Едва приметный червь, но для мхов опасный,
Есть первое мое. Знак в азбуке безгласный —
Второе. А поэт и комик-чародей
Есть целое шарады всей.

На рубеже веков шарады были в моде, они часто публиковались в журналах. Нелегкий труд составителя шарад описан в романе И. Ильфа и Е. Петрова «Золотой теленок». Старик Синицкий бьется над словом *индус-триали-за-ция* и, так и не найдя осмысления для последней части, смело принимается сочинять: «Мой первый слог сидит в чалме...» и т. п. Сейчас популярность этой игры упала. Возможно, потому, что у нее появился могущественный конкурент — кроссворд (см. 3.4.8).

Задание 3.4.6.1. Разгадайте приведенную в описании игры старинную шараду. Вот еще одна, более современная, пародирующая известное стихотворение Лермонтова:

Три буквы облаками реют,
Две видим на лице мужском,
А целое порой белеет
В тумане моря голубом.

3.4.7. Этимология

Участникам игры предлагается список из взятых наугад 10–15 слов. В течение 10 минут нужно придумать оригинальные «этимологические объяснения» этих слов, т. е. указать другие слова, от которых якобы произошли заданные, и мотивировать этот смысловой переход. Голосованием выясняют наиболее интересное и остроумное объяснение слова, и его автору дается очко. Побеждает набравший больше всего очков.

Разрешается и даже поощряется присвоение слову новых значений, никак не связанных с истинными. Примеры подобных объяснений можно найти в шуточном «Толковом этимологическом словаре», печатавшемся одно время на 16-й странице «Литературной газеты»:

шансонетка — та из претенденток, у которой меньше всего шансов;

пистолет — единица длины, равная приблизительно 314 световым годам;

кастрюля (ласк.) — скопец.

Вообще попытки серьезно понять происхождение слова часто приводят к появлению ложных, «народных» этимологий (хотя «этимология» буквально означает «истиннословие»). Если в серьезных научных исследованиях принимаются во внимание законы фонетических изменений, анализируются подобия во множестве родственных языков, то народная этимология опирается только на внешнее сходство. Появляются такие объяснения, как *мораль* — от слова *марать*, *кроссовки* — от *красоваться*; название деревни *Автово* рождает легенду о том, как некий крестьянин показывал местность Петру I, приговаривая: «А у тово дом сгорел, а у тово коза сдохла». Надо сказать, что истинные объяснения обычно интереснее ложных. Например, русское *халтура* восходит к латинскому *chartularium* — «поминальный список» (того же корня *хартия*, *карта*), и наше значение возникло через промежуточные «даровая трапеза на поминках», а затем «взятка, добыча». *Врач* — тот, кто «врет», т. е. говорит, заговаривает боль и т. д. Ложные этимологии часто используются детьми для объяснения незнакомых слов. Такие новообразования, как *колоток* (вместо *молоток*),

кусарик (*сухарик*) и т. п. — отражение попыток прояснить структуру слова.

Игру «Этимологии» полезно сравнить с игрой «Ложные друзья» (3.3.9).

Ложная этимология — частный случай каламбура. Это явление — каламбур — встречается во всех без исключения языках и состоит в замене, случайной или намеренной, одного слова другим, похожим по форме. В результате человек оказывается перед необходимостью сблизить два далеких друг от друга значения, связав со смыслом высказывания. Например, будем заменять *точку* в сочетании *точка зрения* формально похожими словами: *почка*, *дочка*, *кочка*, *тоска*, *тачка*, *топка*. Оказывается, каждое из них можно как-то осмыслить: *дочка зрения* — это может быть любимое чадо, сквозь призму интересов которого смотрит мать; *бочка зрения* наводит на мысли о Диогене; *кочка зрения* — нечто болотно-индивидуальное и т. п.

Предельный каламбур — использование различных значений многозначного слова. Скажем, в сочетании *бить ключом* можно осмыслить *ключ* как наименование инструмента, и тогда появится высказывание: «жизнь бьет ключом, и все по голове».

Исследователи остроумия единодушно отмечают легкость создания каламбура, в особенности его подвида — возвращения буквального значения стертой метафоре. Каламбур — крайняя степень легкости и несерьезности, и в литературном творчестве он редко приводит к содержательным, значимым мыслям. Каламбур часто вообще оказывается без осмысления, и тогда он превращается в чистое балагурство. Роль каламбура как творческого лингвистического упражнения подчеркивается его синонимичным названием — «игра слов».

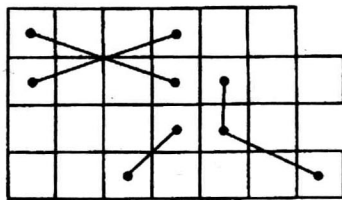
3.4.8. Кроссворд

Вначале, как в игре «Формальный кроссворд» (1.3.4), разрабатывают и заполняют «плетенки» из слов. Переплетение не обязательно должно быть прямоугольным — распространен, например, способ сцепления «хвоста» одного слова с «головой» другого (см. «Чайнворд» — 1.2.8). Каждый автор нумерует свои слова и дает им смысловые определения. Последние он сообщает другим участникам игры, и те соревнуются в разгадывании: кто первым найдет все слова, зарабатывает очко.

Для того чтобы ускорить игру и придать ей новое качество, можно исключить трудоемкий этап разработки и заполнения плетенки. Слова, которые автор хочет использовать, записываются по клеткам одно под другим. После этого для каждой пары соседних слов находят одну, две или три одинаковые буквы и соединяют их (не обязательно все) линией.



Разработанную форму и определения слов автор предъявляет соревнующимся.



- 1- Мешочек, пришиваемый к одежде
- 2- Огородное растение
- 3- Предмет сомнения
- 4- Гладкая доска, отражающая предметы

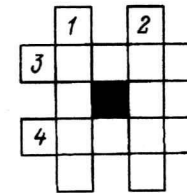
С математической точки зрения такой способ постановки формального условия — совпадения букв — совершенно эквивалентен переплетению полосок (может быть, и более сложному, чем «плетенка», но зато позволяет сосредоточиться на смысловой части игры).

История кроссворда как головоломки коротка и победоносна. Изобрел его в 1913 г. американский журналист А. Уинн. Прототипом послужила игра «квадрат», в которой нужно было располагать одни и те же слова горизонтально и вертикально. Изобретатель справедливо решил, что интереснее сделать все слова разными. Очень скоро «кроссвордная лихорадка» охватила полмира, и сейчас разгадывание кроссвордов — любимый досуг многих. В некоторых странах проводятся ежегодные общенациональные конкурсы по разгадыванию кроссвордов.

Составление кроссвордов в наше время все чаще поручается компьютерам.

Толкование значений — классический, но не единственный способ определить слова кроссворда. Используются и вспомогательные формальные условия, рассмотренные в главе 2: частичные наборы букв, анаграммы, перевертыши, метаграммы и т. п. Не исключаются и шуточные определения, по виду смысловые, а на деле — формальные («река в Каледонии» — Дон). Широкие возможности определения смысловых условий для кроссвордов заложены также в семантических признаках, ассоциациях (см. гл. 3.2, 3.3).

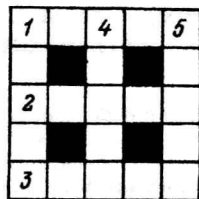
Задание 3.4.8.1. Разгадайте кроссворд.



Известно, что:

- а) если 3 оказывается в 1, то ликвидируется 4;
- б) 2 и 4 неприятны по-разному, но отличаются всего одной буквой.

Задание 3.4.8.2. Найдите для каждой пары слов промежуточное (как в игре «Что посередине?» — 3.3.6), связанное по смыслу с обоими, которое можно подставить в кроссворд.



- По горизонтали:*
 1 - дипломатия консервы
 2 - симпатия литература
 3 - убийство вынести
- По вертикали:*
 1 - лысый галантность
 4 - магазин ручка
 5 - транспортер багрома

Глава 3.5

ПОХОД В ЗАЯЗЫЧЬЕ

Итак, попытки поставить в соответствие значениям некоторые слова и конструкции из слов мы рассмотрели. А что получится, если использовать для этой цели что-нибудь несловесное, лежащее по ту сторону языка? Первое, что приходит в голову: если слово обозначает какой-то предмет — берем этот предмет.

Выражение «берем предмет» можно понять буквально, и тогда для описания множества значений придется манипулировать набором реальных предметов. Этими же предметами можно заменять слова в речи, разговаривать. Такой способ представляется совершенно нелепым. В одном из путешествий свифтовский Гулливер встречается с мудрецами, которых сопровождают слуги с громадными мешками. На улице мудрецы молча ведут философские беседы с помощью предметов, вынимаемых из мешков. Однако идея осмеяна великим писателем совершенно незаслуженно. Конечно, постоянно таскать с собой вещи тяжело, но зато они содержат такие подробности, которые трудно передать с помощью даже очень совершенной системы описания их значений. Гораздо точнее будет использовано, скажем, слово «стул» в конкретной беседе, если мельчайшие подробности его строения, форма ножек, способ крепления спинки, цвет и фактура поверхности будут перед глазами. Что же касается разговоров философского содержания, то здесь, конечно, хорошо бы отвлечься от специфических особенностей конкретного «стула». Сделать это философам помогли бы специальные очки, позволяющие получить мутное, расплывчатое изображение предмета. Тогда стул, вынутый из мешка, предстал бы перед глазами как размытое пятно, напоминающее очертаниями предмет для сидения.

Впрочем, всех этих сложностей можно избежать, если вместо предметов взять их фотографии или рисунки. Чем

хуже они выполнены, тем полезнее с философской точки зрения, лишь бы можно было их узнать.

Использование рисунков для передачи сообщений — очень древний способ. Наскальные изображения пещерного человека иногда читаются как текст. Чем меньше подробностей отражает художник, тем больше оснований предполагать, что он использует рисунки в системе знаков.

В следующих пяти играх необходимо превращать слова в рисунки и обратно.

3.5.1. Иероглифы

В игре участвуют три рисовальщика и несколько отгадчиков. Рисовальщики задумывают абстрактное слово, и каждый из них чертит (на бумаге или доске) простой рисунок, описывающий значение этого слова. Все три рисунка должны различаться по способу описания. Если рисовальщик не очень искусен, он вправе дать словесные пояснения к своей картинке (не называя, естественно, задуманного слова). Отгадчики высказывают предположения о том, что задумано. Наводящие вопросы и подсказки не рекомендуются, однако если названо близкое по смыслу слово, рисовальщики сообщают об этом. Тот, кто с точностью до синонима отгадает задуманное слово, зарабатывает очко. Если отгадать никому не удастся, секрет приходится раскрыть, рисунки обсуждаются.

Выступая поочередно то в одной, то в другой роли, участник игры сумеет заработать себе очки.

Задание 3.5.1.1. Изобразите рисунками слова *будущее, красивый, глупый, страх*.

Задание 3.5.1.2. На ваших полках расставлены книги по темам. Придумайте для каждой темы лаконичный рисунок-символ.

3.5.2. Словарь в картинках

Выбирают какое-нибудь простое формальное условие, по которому можно подобрать много слов, — например, начальную букву. Дается 3—5 минут. За это время нужно найти как можно больше слов, отвечающих заданному условию, и изобразить их лаконичными рисунками. Использовать буквы не разрешается. Затем по очереди каждый демонстрирует свои листы, а остальные игроки угадывают, что за слова изображены там. Если никто не догадается, рисунок вычеркивают; удалось его понять — проверяют, нет ли такого же слова у них; в случае повторения соответствующие картинки также вычеркиваются. Когда все просмотрено, подсчитывают, сколько у кого невычеркнутых рисунков. Выигрывает тот, у кого их осталось больше.

Для победы в этой игре, конечно же, много значит умение рисовать. Но даже человек, плохо владеющий этим искусством, может выиграть, если способен быстро подбирать слова и находить для них простые и понятные изобразительные решения. Следует только избегать слишком очевидных слов, которые заведомо будут найдены и другими игроками, — все равно их придется вычеркнуть, и время на рисование потратится зря.

Эта игра по форме тождественна «Мгновенным толкованиям» (3.4.2). Отличие только в том, что здесь для каждого слова ищется не словесное, а изобразительное определение.

3.5.3. Художник-моменталист

Играют вдвоем. Первый игрок записывает любых 15 слов, второй тем временем расчерчивает поле из пятнадцати небольших прямоугольников, расположенных вплотную друг к другу. Первый игрок читает свои записи второму, делая паузы между словами в 3—5 секунд. Тот должен успеть несколькими штрихами изобразить в очередной ячейке своего поля то, что обозначено словом. Использовать буквы запрещается. Когда произнесены все слова, сразу или по истечении определенного времени художник должен правильно назвать исходные слова, поясняя рисунки. За каждое неверное слово, пропущенный или невразумительно объясненный рисунок дается штрафное очко.

После этого роли меняются, и уже второй игрок заготавливает свой список слов и читает сопернику, а тот должен запомнить все с помощью изображений. Обмен заданиями можно повторить несколько раз. Выигрывает тот, кто получил меньше штрафных очков.

Если словесный ряд запоминается слишком успешно, его можно удлинить — предлагать не 15 слов, а 20 или 30.

Играть могут и несколько человек. Ведущий произносит слова, другие изображают их рисунками. Рисунки подписывают, отдают ведущему. Тот проверяет, не использованы ли буквы, и возвращает рисунки авторам, которые должны подписать под каждым рисунком соответствующее слово. Штрафные очки начисляются так же, как и в случае с двумя игроками.

Конечно, выгоднее использовать не названия предметов, а абстрактные слова, которые непросто изобразить. Осложнит задачу художника и перечисление слов, близких по значению, — их надо рисовать так, чтобы видны были самые тонкие различия.

3.5.4. Пиктографическое письмо

Соревнуются две команды, организует встречу судья. От каждой команды выделяется по одному игроку—отправителю письма, остальные члены команды — получатели. Исходный текст письма из двух—трех десятков слов придумывает или переписывает откуда-нибудь судья. Он показывает этот текст игрокам—отправителям, и те составляют (каждый — по-своему) пиктографические, т. е. рисуночные, письма партнерам по команде. Содержание текста должно быть как можно точнее передано с помощью смысловых рисунков, использовать буквы и шифры запрещается (судья проверяет выполнение этих условий).

Когда оба письма нарисованы, судья передает их адресатам, и команды—получатели расходятся так, чтобы не слышать коллективное обсуждение группы соперников, а отправители садятся рядом с судьей. Найдя наиболее правдоподобный перевод с языка рисунков, каждая команда записывает его и приносит судье. Тот определяет, кому удалось наиболее точно передать дух и букву исходного текста, и называет команду—победительницу.

Игра может состоять из нескольких туров, в которых отправителями становятся все члены команды по очереди.

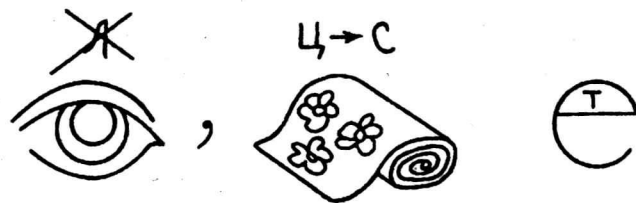
Содержание исходного текста для начинающих игроков должно быть конкретно-бытовым, чтобы предметы и действия, о которых идет речь, легко было изобразить. Более опытные игроки могут экспериментировать с текстами отвлеченного характера, даже философскими.

3.5.5. Ребус

Эта игра относится к типу головоломок, т. е. разбивается на два этапа: составление игрового задания и разгадывание (разгадывает, конечно же, не тот, кто загадывал). Используют обычно короткий известный всем текст (слово, пословицу, афоризм). При составлении ребуса ряд букв, образующих этот текст, разбивается на цепочки. Некоторые из этих цепочек путем добавления, удаления или перестановки букв превращаются в новые слова. После таких формальных действий значения сконструированных слов или их сочетаний описываются с помощью рисунков. При каждом рисунке, кроме того, даются сведения о способе, каким можно вернуться от слова, обозначенного рисунком, к исходной цепочке. Для этого применяются следующие обозначения:

1. Если справа или слева от рисунка стоят запятые, значит, нужно отбросить соответствующее количество начальных или конечных букв слова, определяемого этим рисунком.
2. Если справа или слева от рисунка стоят буквы, их надо добавить к слову.
3. Если рисунок перевернут, буквы в слове следует расположить в обратном порядке.
4. Если над рисунком изображены зачеркнутые буквы, их надо отбросить в определяемом слове.
5. Если над рисунком стоят цифры в определенной последовательности, то следует взять из определяемого слова буквы с соответствующими номерами и поставить их в том же порядке, что и цифры.
6. Если над рисунком две буквы соединены стрелкой, следует произвести соответствующую замену.

Для примера обработаем текст «гасите свет». Разобьем его так: «га — ситес — в — е — т». Цепочку *га* преобразуем в *глаз*, *ситес* — в *ситец*, *в* интерпретируем как предлог (частый прием в ребусах), *е* и *т* — как названия объектов, соединенных этим предлогом. Ребус получится таким:



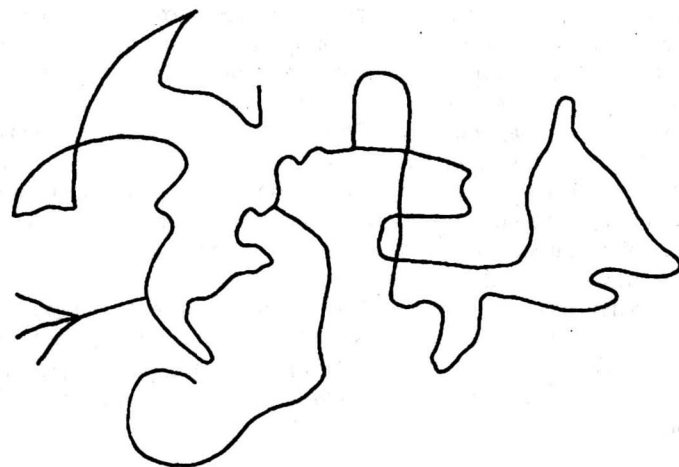
Идеальный ребус — тот, в котором удалось избежать формальных преобразований и специальных обозначений.

Как и всякую головоломку, эту игру можно сделать соревновательной: в виде конкурса на составление лучшего ребуса по заданному тексту или на скорость разгадывания...

Игра «Ребус» была очень популярной в конце прошлого века, равно как и «Шарады». Периодические издания того времени печатали ребусы не реже, чем нынешние — кроссворды.

3.5.6. Путаница

Можно «переводить в слова» и те рисунки или вещи, которые не выражают ничьей мысли. На доске или большом листе бумаги рисуют совместными усилиями запутанное абстрактное изображение. Линии на нем не должны быть очень густыми.



Дается 3 минуты, за которые нужно увидеть и обозначить словами как можно больше изображений реальных предметов в частях этого рисунка. Не засчитываются увиденные в линиях буквы и цифры.

Потом игроки по очереди выходят к рисунку и зачитывают свои списки, показывая по требованию остальных соответствующие фрагменты. Если у других встречается то же самое или синонимичное слово (словосочетание), оно у всех вычеркивается. Выигрывает тот, кто нашел больше оригинальных фигур и сумел назвать их.

Для игры требуется гармоничное взаимодействие образного и словесного мышления.

3.5.7. Лингвистический микроскоп

Выбирают какой-нибудь кусочек реального мира с определенными границами. Это могут быть предмет, несколько предметов, ограниченная поверхность с чем-то, расположенным на ней (например, стол, стена, небольшой участок земли, обведенный линией). Участники игры должны по очереди называть отдельные слова, обозначающие что-то, видимое на указанном участке или предмете. Повторять уже сказанные слова или однокоренные с ними нельзя. Предположим, выбрана горелая спичка. Можно увидеть следующее: *спичка, деревянная, горелая, черная, обугленная, искривленная, квадрат (в сечении), головка, круглая, ребро, лежит, брошенная, удлиненная, ноздреватая, заусенец* и т. п. Нельзя называть слова, обозначающие нечто невидимое в данный момент: *забытая, прикурить, огонь*. Тот, кто не может ничего придумать, выбывает из игры. Побеждает оставшийся.

По соглашению участников можно запретить некоторые универсальные слова, кочующие от одного тура к другому: скажем, серию, обозначающую понятие существования: *быть, находиться, располагаться, иметься, виднеться*.

Рисунки — наиболее простой и удобный способ выхода за пределы языка с сохранением смысла. Но есть и другие средства, например сценические.

3.5.8. Крокодил

Играют две команды в несколько туров. Каждая задумывает одно слово, которое сообщается по секрету представителю другой команды. Тот должен сценически изобразить значение сообщенного ему слова, не произнося ни звука. Партнеры по команде задают ему вопросы о смысловых признаках слова; отвечать можно только мимикой и жестами. «Крокодил» представляет собой дополненный вариант игры «Да—нет» (3.2.11) в ее размытой модификации, поскольку ответы здесь обычно сопровождаются жестами «горячо» и «холодно» с многообразными оттенками. Если команда в разумное время отгадала слово, ей засчитывается очко.

В новом туре исполнитель меняется, что дает каждому члену команды возможность проявить актерско-лингвистические способности. Поскольку обычно задумываются абстрактные слова типа *демократия* или *вечность*, от передающего требуется изобретательность в выборе сценического решения.

3.5.9. Сценические шарады

Соревнуются две команды. Они задумывают по одному слову, которое можно разбить на несколько других (как в игре «Шарады» — 3.4.6). После этого каждая команда представляет другой мимические сценки, поочередно описывающие значения частей слова и целого. Пример: задумано слово *ворона*. Вначале разыгрывается пантомима «Вор», представляющая эпизод кражи. Вторая сценка под названием «Она» должна передавать смысл местоимения (простейший метод — указание на особу женского пола). Третья описывает одно из двух значений целого — либо птицу, либо ротозея. Вторая команда должна угадать задуманное слово. По ее требованию сценки-картины могут быть повторены. Отгадавшая команда зарабатывает очко, хотя в сценические шарады часто играют не на выигрыш, а ради самого актерско-режиссерского процесса.

Эту игру можно объединить с предыдущей, то есть разрешить в «Крокодиле» представлять некоторые части задуманного слова отдельными сценками.

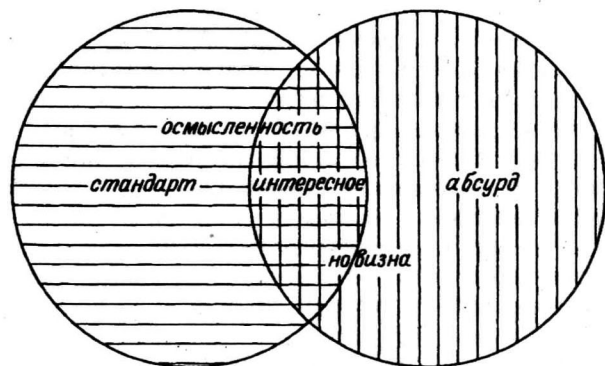
РАЗДЕЛ 4

очевидный факт, что даже самую новую идею можно высказать хорошо знакомыми, старыми словами.

Теперь обратим внимание на взаимодействие двух пар важных для нас терминов: «осмысленное/бессмысленное» и «новое/старое».

В главе 2.5 уже обсуждался вопрос о бессмысленности и утверждалось, что всякая бессмыслица наводит на какие-то мысли. Но одно дело наводить на мысли и совсем другое — выражать их. Размышляя здраво, нельзя не признать, что все-таки есть высказывания до предела осмысленные, есть — со средней степенью осмысленности и так далее, до совершенно абсурдных, бессвязных; уточним, что спорное высказывание («вселенная бесконечна», «все нужно делить поровну»...) нельзя назвать бессмысленным даже с точки зрения человека, не согласного с ним. Здесь лучше употреблять слово «неправильный». Если согласиться с таким уточнением, то понятие «привычный, стандартный, старый» несовместимо с бессмысленностью: многократное повторение высказывания — порука тому, что оно содержит какую-то мысль. И наоборот, если высказывание абсолютно бессмысленно, оно не может быть стандартным.

Рассмотрим схему соотношения осмысленности и новизны.



Круг с горизонтальной штриховкой обозначает множество осмысленных высказываний, а с вертикальной — множество новых, нестандартных. За пределами круга

новизны лежат совершенно привычные и заведомо осмысленные фразы, за пределами круга осмысленности — нестандартные нелепости. Наибольший интерес представляет то, что лежит на пересечении кругов: с одной стороны, это высказывания осмысленные, с другой — новые. Конечно, такое деление совершенно условно, ни о каких четких границах не может быть и речи. Но все же здесь явно обозначена промежуточная позиция «объектов охоты» — оригинальных мыслей. Это подтверждает предположение о том, что они непосредственно возникают из мыслей стандартных.

С течением времени, как известно, все новое становится старым. Соответственно, круг осмысленности расширяется, и то, что раньше было абсурдным, переходит в разряд интересного, заслуживающего внимания. Вряд ли, например, наши далекие предки могли всерьез принимать такие сочетания, как «жидкий воздух» или «пересадка сердца», а теперь это уже совершенный стандарт. Вообще можно сказать, что мало какому высказыванию удастся долго пробыть оригинальным. Известно правило о том, что всякая идея проходит три стадии: первая — «этого не может быть», вторая — «в этом что-то есть» и третья — «кто же этого не знает». Вторая стадия — интересности — бывает настолько кратковременной, что иногда предыдущее правило формулируют короче, как утверждение о непосредственном переходе от «не может быть» к «это всем известно». Подобную мысль выразил М. Пруст в афоризме: «Сегодняшние парадоксы — это завтрашние предрассудки».

Не уменьшается ли количество абсурдных высказываний с течением времени? Не станет ли когда-нибудь все осмысленным, а затем и стандартным? У этих вопросов глубокий философский смысл, они вызывают тревогу. Утешением может служить то, что пока еще размеры круга осмысленности совсем ничтожны по сравнению с кругом новизны. Кроме того, становление стандарта всегда связано с появлением новых понятий и новых слов для их выражения. А это значит, что множество всех возможных высказываний, и без того необъятное, постоянно увеличивается.

Деление высказываний на стандартные, интересные и бессмысленные очень условно еще и потому, что разные

люди осуществляют его по-разному. Бывает, и нередко, что совершенно бессмысленное на взгляд одного человека другому кажется абсолютно стандартным.

Наводит на размышления тесная связь понятий «оригинальное», «любопытное», «своеобразное», «интересное» и т. п. через промежуточное «остроумное» с группой «смешное», «курьезное», «комическое», «занятое». В том и другом случае имеется отклонение от нормы, нечто необычное. Пока не удалось точно определить, почему одно остроумное воспринимается как смешное, а другое — как совершенно серьезное. Ясно одно — то, что вызывает улыбку и радость, часто связано с новизной, необычностью.

Каким же образом осуществляется то самое «отклонение от нормы», которое приводит к появлению осмысленной новизны?

Существует мнение, что оригинальные идеи появляются в результате действия сверхъестественных сил. Его довольно трудно опровергнуть, если не уточнять, какие именно идеи имеются в виду. Но стоит только назвать конкретное достижение разума, отличающееся новизной, как выясняется, что расстояние от него до банальной, прописной истины очень мало и ясно виден путь от одного к другому.

Вот классический пример — мысль о кривизне поверхности, на которой все мы живем. Когда-то считалось очевидным, что смысловой признак «плоское» присущ слову *Земля*. От «плоского» до «круглого» — всего один шаг. Связь значений, казалось бы, должна, по крайней мере, наводить на определенные размышления. Потребовалось, однако, преодолеть могучую силу стереотипа, чтобы этот шаг совершить.

Игровая обстановка хороша тем, что придает человеку смелость. Можно рассматривать любые, самые абсурдные, идеи, не боясь ответственности или осмеяния. А в большинстве игр этого раздела даже требуется выдвигать как можно более неожиданные решения. И в основе каждого из них лежит достаточно простая лингвистическая операция. Эти игры больше других напоминают серьезную творческую деятельность. Игровой результат здесь нередко оказывается настолько ценным, что находит применение в практической жизни. Придуманные в игре сюжеты можно

воплотить в реальные поступки, фантастические предметы — изготовить, яркие образы и выражения — перенести в живую речь. Да и сами по себе тексты, которые будут оставаться после игры, постепенно образуют сборник, альманах — может быть, только для домашнего пользования, но от этого не менее интересный. Недаром многие из приведенных здесь игр называют литературными.

Глава 4.2

КАК ПРОРАЩИВАТЬ РАЦИОНАЛЬНЫЕ ЗЕРНА

Всякая мысль, выраженная в тексте, проходит какой-то путь в своем развитии, из чего-то возникает. В приведенном примере о шарообразности Земли виден, так сказать, непосредственный прототип: суждение о том, что Земля плоская. Но значит ли это, что реальный путь от прототипа до оригинальной мысли проходил по прямой и был пройден за один шаг? Разумеется, нет — человеческая мысль идет всегда прихотливо, зигзагами, и только позднее, задним числом, можно построить прямую дорогу. Возможно, толчком к размышлениям послужили наблюдения за кораблями, чьи паруса еще виднелись на горизонте, когда корпус уже исчезал. Может быть, сомнительными казались предположения о точках опоры, на которых покоится плоская Земля. Не исключено, что привели к гипотезе совершенно абстрактные рассуждения о том, что все-таки наиболее совершенная форма — это шар. Очевидно, каждая из этих исходных позиций, а также из тысяч других, могла привести к утверждению: «Земля — круглая».

Воспользуемся, как всегда, сравнением. Путник оказывается у подножия незнакомой горы. Он начинает восхождение там, где оказался волею случая, и, преодолевая многочисленные трудности, достигает вершины. Оттуда виден простой и быстрый маршрут, которым можно было пройти с меньшими затратами сил. Но определить его легко лишь сверху, а внизу человек не располагает информацией о кратчайших путях.

Многочисленные легенды о гениальных прозрениях показывают, как случайные впечатления служили порой исходной точкой для победного восхождения к истине. Вспоминается Архимед, который, купаясь, нашел ключ к измерению объема, а заодно и вывел свой закон. Приходит на ум яблоко, упавшее на ньютонову голову и породившее мысль о всемирном тяготении. Немало

писателей свидетельствуют о том, как литературное произведение рождается из случайных заметок, из мелких деталей.

В игре имитируются подобные творческие процессы. Для этого нужно использовать смысловые «затравки», которые служат начальным толчком мысли и приводят к построению нового текста, определяемого во многом теми смысловыми переходами, которые рассматривались в предыдущем разделе.

Простейший смысловой стимул в игре — одно слово.

4.2.1. Философ

Выбирается тема, достаточно интересная для всех участников игры, связанная с их общим увлечением или с текущими событиями. За определенное время (3—5 минут) надо придумать несколько афоризмов, касающихся выбранной темы. Афоризмы должны представлять собою обобщенные, верные и меткие утверждения, выражающие оригинальные мысли.

По истечении времени листки с результатами пускаются по кругу, и каждый игрок ставит свою подпись (или условный знак) рядом с теми изречениями, которые ему больше всего понравились. Выигравшим считается тот, на чьем листке оказалось больше всего одобрительных пометок.

Существуют различные типы афоризмов с одним «стержневым» словом, которое стало предметом рассмотрения. Суждение о нем может строиться на выделении необычного смыслового признака или на необычном толковании слова.

Удобный прием построения афоризма — ответ на вопрос о смысловых признаках и различных отношениях, в которые вступает слово, обозначающее тему. Процесс и методика конструирования таких вопросов описаны в романе «Жизнь и мнения Тристрама Шенди» Л. Стерна. Там рассматривается применение «вспомогательных глаголов» типа *быть, иметь, допускать, хотеть, следовать* и т. п. со всеми их изменениями в настоящем, прошедшем и будущем времени, спрягаемых с глаголом *видеть* в вопросительной, отрицательной, утвердительной, хронологической и гипотетической формах. В качестве иллюстрации берется тема «белый медведь» и задается множество вопросов, которые нынешний специалист-кибернетик назвал бы эвристическими, т. е. стимулирующими, направляющими на размышления, позволяющими найти что-то новое:

«Видел ли я когда-нибудь белого медведя? Мог ли я когда-нибудь его видеть? Предстоит ли мне его увидеть? Должен ли я когда-либо его увидеть?.. Если бы мне пришлось увидеть белого медведя, что бы я сказал? Если бы мне никогда не пришлось увидеть белого медведя, что тогда?.. Видели ли когда-нибудь белого медведя мой отец, мать,

дядя, братья или сестры? Что бы они за это дали? Как бы они себя вели? Как бы вел себя белый медведь?.. Стоит ли белый медведь того, чтобы его увидеть? Нет ли в этом греха?..»

Если сделать поправку на иронию, метод вполне годится для игры, автором которой можно считать вундеркинда Сашу Селезнева, героя известных в свое время публикаций. Любимым его занятием в шестилетнем возрасте была игра «Философ», ответы на вопросы взрослых о самых разных словах:

Зачем человеку плечи? — Чтобы гордиться и пожимать ими.
В чем суть нового? — Новое состоит из своего будущего.
Что такое зоология? — Закон о праве зверя.
Что такое погода? — Погода — это импульс природы.
Что такое горе? — То, чего нельзя поправить.

Проще всего строить вопросы типа «Что такое?..» Ответом должно быть лаконичное, емкое, правильное и необычное толкование слова.

4.2.2. Необычное применение

Задается одно слово — название предмета, и в течение 3—5 минут каждый игрок записывает различные способы его нестандартного использования. Затем по очереди зачитывают вслух свои варианты, и если то же самое или близкое по смыслу решение встретится у других, все его вычеркивают. Кроме того, если, по общему мнению, игрок предложил несколько очень похожих вариантов применения, из них оставляется только одно. Выигрывает тот, у кого после вычеркиваний останется на листке больше всего предложений.

При другом способе подсчета выясняют вначале путем голосования степень необычности каждого предложения. Побеждает игрок с наибольшим суммарным коэффициентом оригинальности.

Лингвистическое содержание этой игры определяется тем, что поиск применения предмета удобно вести с помощью смысловых признаков слова, его обозначающего. Это позволяет убить сразу нескольких зайцев: отвлечься от его стандартного назначения, уйти от конкретного образа, искать применение свойству, а не вещи. Например, если нужно найти применение щетке, по смысловому признаку «имеющее ряд отростков» определяется сходство, например, с цветком, и в свою очередь признак — применение цветка «для гадания» переносится на щетку: гадать по волоскам, вырывая их один за другим.

«Необычное применение» — традиционный тест на творческие способности. Правда, определенные навыки позволяют легко придумывать нескончаемый ряд применений для любого предмета.

Стимулом, зерном, из которого прорастает смысл, служат и несколько слов, объединенных во фразу и задающих образ или ситуацию.

4.2.3. Самасья

Соревнуются несколько человек. В первом варианте игры члены жюри придумывают (или берут из любого текста) фразу достаточно неопределенного содержания, предъявляют ее игрокам и указывают место, которое она займет в будущем рассказе, — начало, середину или конец. В течение 5 минут нужно придумать рассказ, в котором заданная фраза будет стоять на указанном месте. Побеждает тот, кто, по мнению жюри, наиболее удачно использовал исходный материал.

Во втором варианте (его естественно назвать «Блиц-самасья») дается сразу несколько неполных фраз, которые достраиваются до полных предложений, содержащих законченную самодостаточную мысль — афоризм, описание ситуации и т. п. На каждое отводится по 30 секунд. Определяются составители лучших текстов, им присуждают баллы. Выигрывает набравший большую сумму.

«Блиц-самасья» в варианте с начальными фразами напоминает игру «Философ» (4.2.1). Заметим, что если во фразе-затравке упоминается какой-то конкретный предмет, то для построения интересного сюжета достаточно подобрать ему необычное применение (см. предыдущую игру).

Задание 4.2.3.1. Придумайте короткий рассказ, заканчивающийся словами: «...Пришлось намазать их сливочным маслом».

4.2.4. Тема

Эта игра, пожалуй, наиболее напоминает реальное, настоящее творчество. Участники выбирают или получают тему, на которую каждый должен что-нибудь сочинить. Для определенности иногда указывается жанр сочинения — рассказ, сказка, лирическое стихотворение... Время выполнения ограничивается: от 3 (для блиц-варианта) до 20 минут и более. Оценивает результаты арбитр, отмечая прежде всего необычность подхода к раскрытию темы, оригинальность сюжета и образов. Если игроки искусшены в литературных упражнениях, можно оценивать и язык игровых произведений, его поэтичность, художественность.

В «Тему» можно играть устно, при этом подготовка не должна быть слишком долгой — 5 минут вполне достаточно. Каждый участник игры может набросать на своем листке краткий план сочинения, это дает простор для вариаций в рассказе.

Неплох и сценический вариант. Здесь лучше разбиться на команды, которые готовят за 10—20 минут короткий спектакль, например кукольный, на заданную тему. Не стоит записывать реплики персонажей, лучше в деталях определить сюжет и дать возможность актерам импровизировать. Если спектакль оказался удачным, рекомендуется записать сценарий.

Выбор темы можно предоставить случаю, ткнув наугад пальцем в любое место словаря или в газетную фразу. Каждое слово настолько плотно вплетено в паутину смысловых отношений, что нужные для сочинения ассоциации наберутся во множестве. Еще больше увеличится этот поток, если специально подобрать интересное или необычное название темы. Несколько примеров:

человек будущего
безнадежная ситуация
летающий торт
необычное существо (или: вещество, явление, машина, предмет)
раздвоение личности
бумага, которая не все стерпит

Существует много способов придумывания «зажигательных» тем. Один из них — так называемый «оксюморон»,

соединение двух взаимоисключающих понятий в одно целое. Для создания оксюморона подбирают два слова с противоположными значениями и грамматически объединяют их в одном высказывании: *что-то черненькое белеется; что-то беленькое чернеется; бежать сидя; сухая вода; карлик-гигант.*

Формальная связь одного слова с другим вынуждает сближать и значения. Поскольку они антонимичны, возникает смысловой конфликт, для разрешения которого нужны определенные усилия. В одних случаях существуют очевидные объяснения: скажем, «карлик-гигант» легко осмысливается как гигант среди карликов. В других — требуется воображение, чтобы представить, например, человека, бегущего сидя. Но именно эта работа мысли и дает интересные результаты. Человек, который всерьез займется проблемой «сухой воды» с научной или технической точки зрения, вполне может рассчитывать на изобретение или открытие.

Поэтому выбор оксюморона в качестве темы рассуждения или заголовка для рассказа дает хороший стимул к размышлениям. Придумывание тем, в частности оксюморонных, можно сделать предметом отдельного конкурса.

Особенно продуктивны «личные» темы, которые связаны с индивидуальными впечатлениями автора: «Случай из моей жизни», «Мой сон», «Мой характер». Хорошие темы, по которым легко строится сюжетный рассказ, задаются пословицами и поговорками.

Рамки игры можно еще больше раздвинуть, если разрешить уход от темы.

Задание 4.2.4.1. Для иллюстрации положения о том, что грамматика и смысл существуют независимо друг от друга, Н. Хомский придумал грамматически правильную фразу: *«Бесцветные зеленые идеи яростно спят»*. Сочините короткий рассказ на тему, заданную этой фразой.

4.2.5. Если бы

Участники игры придумывают необычную ситуацию, желательно помасштабнее («Вся посуда во всем мире обросла шерстью»). Каждому дается 3—5 минут, за которые надо вообразить как можно больше предполагаемых последствий этой ситуации. По истечении времени игроки зачитывают вслух свои решения. Если такие же или очень похожие последствия найдены другими игроками, их вычеркивают. Выигрывает тот, у кого останется больше оригинальных и логически верных выводов. По соглашению особенно интересные и неожиданные фразы можно считать за две.

Исходные необычные ситуации легко придумывать с помощью приема «фантастическое сложение», мысленно добавляя в наш мир какой-нибудь новый компонент (пример приведен раньше). Годится и «фантастическое вычитание». Найдите непреходящий, часто встречающийся компонент мироустройства — бумагу, воду, трусость — и представляете себе, что это вдруг исчезло.

4.2.6. Объяснение

В первом варианте игра очень похожа на предыдущую, только здесь находить надо не следствия, а причины. Точно так же придумывается необычная ситуация (она может быть и всеохватывающей, и локальной). Поиск решений и определение победителя — по той же схеме, что и в игре «Если бы» (4.2.5). Эти две игры можно даже слить в одну, т. е. одновременно придумывать и причины, и следствия необычной ситуации.

Существует второй вариант этой игры, усложненный, известный под названием «Детектив». Водящий придумывает необычную ситуацию и ее объяснение, которое должно оказаться логичным, реальным и, может быть, даже прозаическим. Кратко описывает ее остальным участникам игры. Например: «Она сказала „да“, и он рухнул вниз с большой высоты». Те должны найти правильное (задуманное водящим) объяснение. Можно задавать ему вопросы, на которые он отвечает только «да» или «нет». Определенность возрастает с каждым ответом; так, в приведенном примере игроки постепенно выясняют, что «он» и «она» в очень хороших отношениях, вместе работают, ее «да» — это ответ на предложение руки и сердца и т. д. Наконец, выясняется, что персонажи — цирковые акробаты, и кого-то из участников игры после множества неверных догадок осеняет, что герой имел неосторожность задать мучивший его вопрос в момент выполнения сложного трюка под куполом, висая на канате, который партнерша держала в зубах.

Отгадавший становится водящим.

Следующий шаг — выбор двух и более слов или фраз, далеких по смыслу, между которыми нужно не только протянуть цепочку ассоциаций (см. игры гл. 3.3), но и достроить мысль по этой цепочке.

4.2.7. Найдите связь

Играющие выбирают два слова, которые достаточно далеки друг от друга по смыслу, например *ботинок* и *пожар*. Каждый находит смысловую связь между этими словами, описывая ситуацию (сюжет) с более или менее обычным содержанием, где происходит логичный переход от первого слова ко второму.

Ботинком гасят окурок, от которого мог бы произойти пожар.

Из шнурков ботинок связывают веревку, по которой спускаются из окна здания, охваченного пожаром.

Человек рассеянный начинает с того, что путает правый и левый ботинки, а заканчивает невыключенным утюгом и пожаром.

Экзамен на зашнуровывание ботинок — один из главных в пожарном училище, ведь скорость одевания очень важна при сигнале «пожар»...

Выигрывает тот, кто нашел, по общему признанию, самый интересный смысловой переход.

В предыдущих главах уже описывалось несколько игр, в которых надо связать два заданных слова по смысловому правилу («Что посередине?» — 3.3.6, «Смысловые прыжки» — 3.3.7). Умение строить цепочку ассоциаций или находить общие признаки пригодится и здесь, но, кроме того, все должно быть подчинено общему замыслу, аранжировано.

4.2.8. Бином фантазии

Выбирают любые два слова, не связанные по смыслу. Затем, как и в игре «Найдите связь» (4.2.7), каждый должен представить себе ситуацию, в которой сошлись оба эти слова. Но здесь уже не важен четкий логический переход, связь может быть совершенно произвольной и даже фантастической. Ситуацию развивают, сочиняя рассказ или сказку, т. е. два исходных слова призваны дать толчок воображению. Выигрывает тот, чей рассказ признается лучшим. При оценке учитывают, насколько удачно связаны заданные слова.

Обобщение этой игры — «Полином фантазии», в котором изначально задается несколько слов. Чем их больше, тем сложнее организовать смысловое единство, поэтому можно разбить слова на мелкие группы, до биномов, и «решать» их более или менее независимо, после чего находить смысловые связи между группами. Легко также совместить далекие друг от друга понятия в повествовании о перемещениях, новых знакомствах, осмотре (о путешествии, экскурсии, прогулке).

В одном лингвистическом эксперименте студентам было задано двадцать четыре разнородных слова: *бетон, осень, тигр, бигуди, тихо* и т. п. Как удачное решение этого полинома авторы эксперимента отметили сюжет о посещении музея: «Здание построено из бетона; экспонаты — чучело тигра и картина „Осень“; внутри тихо; дежурная накручивает бигуди...»

«Полином фантазии» удобно использовать и для запоминания множества слов. Подобно тому, как в игре «Мнемотехника» (2.2.3) по набору букв составляется фраза, здесь по заданным 15–20 словам нужно составить предельно короткий рассказ, а через некоторое время воспроизвести его по памяти и указать исходные слова. Побеждает тот, кто сделает это точнее.

4.2.9. Буриме

Подбирают небольшое количество рифмующихся слов (как правило, далеких друг от друга по смыслу) и схему их чередования. Неплохо взять рифмы из не известного игрокам поэтического произведения. Каждый участник игры придумывает стихотворение с заданными рифмами. Побеждает тот, чей результат признается лучшим.

Как видим, здесь смысловое условие (связать заданные слова) сочетается с формальным (соблюсти стихотворный размер). Игроки могут в разной степени владеть искусством стихосложения, поэтому в зависимости от их искусственности можно учитывать правильность соблюдения канонов. По взаимному согласию участников состязания допускается также нарушать схему рифмовки, вводить новые рифмы и т. п. В конце концов, определяющим должен быть результат: насколько интересные связи установлены между исходными словами, какие найдены образы или сюжетные ходы.

Игра «Буриме» имеет древнюю историю и была любима многими литераторами. Порою она принимала формы острого соревнования, поэтического вызова. Увлекались ею В. Брюсов, Вяч. Иванов, М. Кузмин, причем результаты игры нередко публиковались как серьезные стихотворения.

Буриме существует и как эстрадный жанр. Зрители называют рифмы, и поэт-импровизатор прямо на сцене за считанные минуты сочиняет стихотворение. При этом нередко накладывается дополнительное условие — тема. Конечно, немногочисленные эстрадники, владеющие этим жанром, помимо таланта используют определенные приемы, шаблоны и заранее заготовленные фрагменты.

Задание 4.2.9.1. В свое время М. Волошин послал буриме-«вызов» Н. Гумилеву: четырнадцать рифм для сонета. Попробуйте в стихотворной форме решить этот «полином фантазии»: *иней — дней — тесней — пиний — глициний — тусклей — коней — Эринний — с плеча — расточа — буры — богов — облаков — Ассуры.*

Если заглянуть на кухню поэтического творчества, то оказывается, что одно из постоянных занятий здесь — решение биномов фантазии. Вряд ли найдется хоть один поэт, не собирающий впрок звучные, оригинальные

рифмы. Но накопить их — значит перейти к следующей задаче: связать по смыслу рифмующиеся слова, построить на них часть сюжета или образа. Чем более сложной она представляется на первый взгляд, тем интереснее и неожиданнее их привязка друг к другу. Еще В. Тредиаковский заметил, что рифма «производит иногда нечаянные, разительные мысли». Впрочем, он же, кажется, назвал их и «детинской сопелкой», чем подчеркнул сходство поэзии с игрой.

Интересно было бы в этой связи проанализировать многочисленные стихи с одинаковыми, затертыми рифмами (одна из них, «морозы — розы», иронически упомянута в хрестоматийном стихотворении А. Пушкина). Каждый автор по-своему решает биномы «любовь — кровь», «чувство — искусство», «вечно — быстротечно», «плоть — Господь» и т. п., вступая как бы в заочное соревнование на оригинальность и глубину интерпретации. Победителей, как и в любом соревновании, здесь немного.

«Полином фантазии» можно решать стихами не только на рифмах. Смешанное «полиномиальное буриме» — это набор слов, из которых нужно составить стихотворение, обычно с минимумом дополнений. Часто такие стихи используют для запоминания. Каждый знает школьное:

Гнать, дышать, держать, зависеть,
Видеть, слышать и смотреть.
И вертеть, и ненавидеть,
И обидеть, и терпеть.

Здесь перечислены глаголы с «неправильным» спряжением. Впрочем, это четверостишие, скорее, построено чисто формально, без попытки придать ему смысл.

А вот другое:

Блѣдный бѣлый бѣлый бѣсь
Пообѣдать бѣгалъ в лѣсь.
Бѣлкой по лѣсу онъ бѣгалъ,
Рѣдкой съ хрѣномъ пообѣдалъ.
Пообѣдавъ, далъ обѣтъ,
Далъ обѣтъ падѣлатъ бѣдъ.

Его использовали некогда для усвоения правописания слов с буквой «ять».

Задание 4.2.9.2. Подберите слова, в которых доводилось путать ударения. Составьте стихотворение из них.

4.2.10. Ключевой предмет

В первом варианте игры участвуют две команды. Судья называет бытовую или фантастическую проблему: починить водопроводный кран, поступить в институт, сделать всех счастливыми. Каждая команда в течение 3 минут находит способ решить ее с помощью какого-нибудь предмета. Затем его название сообщается соперникам, и еще в течение 3 минут нужно придумать варианты решения с помощью заданного предмета. Все их записывают и передают арбитру. Если команда предложила то или почти то, что задумано противником, она считается выигравшей. Если это не удалось, судья определяет наиболее интересные решения и по ним — победителей.

Для тренировки неплохо предварительно сыграть в «Необычные применения» (4.2.2).

Существует отдаленно похожий второй вариант этой игры, под названием «Рабочий мешок». Играют несколько человек, каждый за себя. Дается название профессии — водолаз, трубочист, пиротехник... В течение пяти минут надо придумать как можно больше названий предметов, которые представителю этой профессии рекомендуется положить в свой рабочий мешок. При этом не должно быть двух предметов для выполнения одной и той же функции. Например, если у трубочиста уже есть порошок для стирки его одежды, нельзя класть тазик, стиральную доску. Назначение каждого предмета следует кратко записать. Когда время, отведенное для выполнения задания, истечет, одинаковые слова у игроков вычеркиваются. Побеждает тот, у кого останется больше названий. Поэтому выгоднее записывать оригинальные решения. Скажем, взрывнику для поджигания бикфордова шнура лучше применять увеличительное стекло, чем спички.

4.2.11. Разорванный диалог

Первый вариант — игроки вместе называют начальные слова шести реплик диалога (можно использовать текст какого-нибудь литературного произведения). Слова должны быть достаточно общими, неопределенными. Каждый игрок записывает их на своем листе одно под другим. Например:

- Здравствуй
- Здравствуй
- Ты почему
- А я
- Так ведь
- Ничего

Получается как бы запись беседы двух персонажей, у которой оторван правый край. Задание: восстановить диалог — продолжить реплики. В результате на листе должен получиться интересный разговор. Результаты зачитывают, общим голосованием определяется лучший из них.

Во втором варианте игры тоже требуется восстановить диалог двух персонажей, но на этот раз реплики одного из них записываются полностью, а что говорит другой, — неизвестно. Поскольку такая ситуация возникает, когда вы присутствуете при чьем-то телефонном разговоре, эта игра может быть названа «Встаньте на другой конец провода». Желательно, чтобы в заданных репликах содержалась некоторая неопределенность и загадочность, например: «... — Угу. — ... — Нет, лучше в ванной. — ... — Все дело в них».

Возможны и иные стимулы для игры, в том числе несловесные, о которых можно судить по двум следующим играм.

4.2.12. Персонажи

Участники игры сообща придумывают одного или нескольких действующих лиц, дают им краткие характеристики. Затем в первом варианте игры каждый участник за 10—20 минут сочиняет сюжет в виде рассказа, сказки, пьесы и т. п. с использованием этих персонажей. Выигрывает тот, кто нашел самое интересное решение, наиболее удачно использовал черты характера своих героев.

Второй вариант этой игры — сценический. Соревнуются команды, каждая создает сценарий с заданными персонажами и разыгрывает по нему спектакль.

Если решите создать в этой игре кукольный спектакль, начните с подбора кукол. Разумеется, в их ролях могут выступать любые предметы. Самые обыденные вещи — книга, ложка, тапочки — дают простор для фантазии и оживают к удовольствию актеров и зрителей. Неплохо также изготовить кукол из подручных бытовых материалов — пуговиц, проволоки, спичек, флаконов и т. п.

Творческий прием наделения предметов свойствами живых существ называется олицетворением. Он часто применяется в литературе. Классический пример — сказки Г.-Х. Андерсена. Впрочем, и в технике он иногда бывает полезен при поиске нестандартных решений. Авторы некоторых методик творчества советуют изобретателю представить себя на месте детали и проявить свои человеческие качества для выполнения работы.

Гораздо реже в искусстве используется прием овещения. Суть его в том, что живое начинает выполнять функции неживого. Увы, в жизни слишком много примеров того, как человек уподобляется автомату или вещи, и это печальное зрелище.

Стимулировать воображение участников игры будет выбор персонажей с необычными особенностями: балерина весом в полтора центнера, двумерный человек, робот-универсал, абсолютный врун и т. п. Интересные результаты получаются, если поразмышлять над человечками из разных материалов — камня, пластилина, воды. На философский лад настраивает выбор персонажей-отвлеченных объектов. Если героем повествования станет Математика,

Хитрость или Время, то неизбежно появится аллегорический смысл.

Не может не вызвать активности игроков сочетание персонажей с противоположными свойствами характера: доброго и злого, умного и глупого, железного и стеклянного (вспомним оксюморон).

4.2.13. Реализм

Первый вариант игры — прозаическое описание. Договариваются о выборе одной для всех природы, объекта. Это может быть предмет или группа предметов, интерьер или здание, вид из окна, человек или группа людей (как живые, так и нарисованные). Объект не обязательно должен быть видимым: подойдет и какое-нибудь известное всем событие, и история жизни общего знакомого, и музыкальное произведение. Здесь, в отличие от игры «Тема», важна не столько оригинальность рассказа, сколько похожесть описания. Выигрывает тот, кто умеет тонко подметить и охарактеризовать не бросающиеся в глаза черты выбранной природы, выявить именно ей присущие особенности. Рассказ можно снабдить собственными рисунками. Оценивает результат уважаемый всеми арбитр, и его личные вкусы будут очень много значить. Впрочем, совершенно объективная оценка в таких случаях вряд ли возможна.

Для имеющих поэтические наклонности предлагаем второй вариант этой игры — стихотворный.

Точно описать заданный объект стихами, безусловно, сложнее, но зато и результаты обещают быть очень интересными. Недаром игра в поэтический портрет была почти так же популярна среди литераторов, как и «Буриме». Н. Гумилев в одном из своих писем упоминал, что они с А. Толстым и М. Волошиным в Коктебеле занимаются искусством поэзии: сажают Софью Исааковну (Дымшиц-Толстую) в фантастическом костюме на берегу моря и описывают в стихах, «соблюдая возможную точность красок и линий, что очень трудно». Эта забава имела вполне серьезное продолжение: и Волошин, и Толстой вскоре опубликовали результаты игры.

Глава 4.3

О ПОЛЬЗЕ ИСПОРЧЕННОГО ТЕЛЕФОНА

Еще один источник, порождающий оригинальные тексты с содержащимися в них оригинальными мыслями, — это другие тексты. Известно, что основная задача любого высказывания, устного или письменного, обращенного к другому человеку, — порождение мысли. В одних случаях желательно, чтобы она была как можно более похожей на ту, которая находится в голове автора. Это, так сказать, практическое употребление: если один человек говорит другому «пойдете прямо, а потом — направо», он ожидает возникновения в голове собеседника примерно такой схемы:



Ни к каким дальнейшим раздумьям фраза не побуждает.

В других случаях недостаточно создать только такой образ. Художественная литература, например, ориентируется на самостоятельного читателя, размышляющего над прочитанным. Эти размышления часто напоминают решение головоломки: что же все-таки хотел сказать автор? Но даже если разгадать не удалось, все равно к определенным выводам читатель пришел, какие-то мысли у него появились. Конечно, разные авторы по-разному представляют себе читательскую активность. Чтобы подогреть ее, используются прямые обращения в тексте: «Читатель! Доводилось ли тебе...» Остроумный прием применил Л. Стерн в «Тристраме Шенди»: оставил чистую страницу, на которой читателю предложено сделать собственный рисунок по ходу чтения.

О многом говорит также любовь писателей к пересказам чужих произведений. Неимоверное количество переложений существует для эпизодов Библии или «Одиссеи», которые, в свою очередь, произошли от еще более древних

текстов. Бродячие сюжеты — настолько распространенное явление, что некоторые литературоведы вообще считают их первоосновой литературного творчества. Классика русской литературы для детей — «Золотой ключик», «Доктор Айболит», «Старик Хоттабыч», «Волшебник Изумрудного города» и многое другое — это переложения известных авторских произведений, созданных на других языках.

Возникновение одного текста из другого — процесс, который можно контролировать и сознательно направлять. При этом, конечно же, важную роль играют лингвистические переходы от текста к смысловым признакам и обратно.

Цели человека, читающего текст, могут быть самыми разными. Вот их приблизительный перечень (составлен лингвистом Б. Ю. Городецким):

- определить тему текста
- почерпнуть новые сведения
- установить связь текстов
- понять мнение автора
- выработать решение
- получить эстетическое удовольствие
- определить смысловую близость к другим текстам
- вывести умозаключения
- свернуть сообщение
- выразить те же мысли другими словами
- задать вопросы
- ответить на вопросы
- предсказать продолжение
- перевести на другой язык

Каждая из этих целей может быть поставлена и в игре. Поэтому всякий текст — научный, художественный, взятый из журнала или сочиненный самостоятельно — хороший игровой материал. Особенно удобны газетные тексты — их можно резать, исчеркивать, клеить. В этих простых манипуляциях отражаются некоторые действия, совершаемые мысленно. Например, задачу «свернуть сообщение» мы часто решаем, выбрасывая лишнее в тексте.

Кстати, сворачивание — одна из самых главных мыслительных операций. Запоминание всех текстов, которые приходится читать, если и было бы возможным, пагубно скажется на человеке. Тот, кто не способен сокращать, оказывается в океане разрозненных частных, не видит глубинных связей между ними. О сложностях, встающих

перед людьми с абсолютной памятью, рассказывает психолог Р. Лурия в «Маленькой книжке о большой памяти».

Сворачивание — основа обобщения, абстрактного мышления. Конечно, сжатие текста невозможно без его глубокого понимания. Но, оказывается, можно делать существенные сокращения, не особенно вдумываясь в смысл. Правила таких сокращений найдены для машин, обрабатывающих текст.

Предлагаем две игры, противоположные друг другу по смыслу лингвистических операций. В одной из них требуется как можно точнее сохранить смысл исходного текста, в другой — исказить его до полной неузнаваемости.

4.3.1. Испорченный телефон

Соревнуются две команды с одинаковым числом игроков (по 4—6 человек), организует встречу ведущий. Каждая команда устанавливает круговую очередность. **Первый вариант** игры — письменный. Ведущий заготавливает листы бумаги по числу участников. Каждый лист нужно перегнуть по горизонтальным линиям так, чтобы образовалось одинаковых частей-полосок на единицу больше, чем членов в команде. На верхней полоске каждого листа пишется какая-нибудь фраза (желательно не пословица и не известное изречение). Каждая фраза повторяется дважды на разных листах, чтобы получилось два одинаковых набора для каждой команды. Эти наборы раздаются всем игрокам, чтобы каждый видел фразу только на своем листе.

Под заданной фразой (на следующей снизу выделенной полоске бумаги) следует написать другую, как можно более близкую по смыслу. При этом запрещается употреблять слова, однокоренные со словами исходного предложения. «Автомобили отравляют воздух» можно превратить в «Машины пачкают атмосферу» или «Из-за движущегося транспорта нечем дышать». Закончив пересказ, игрок заворачивает внутрь верхнюю часть листа, чтобы осталось только написанное им, и передает следующему по очереди партнеру, получая от предыдущего точно так же загнутый лист с другой фразой. Далее повторяется та же процедура — нужно своими словами изложить смысл написанного, загнуть лист и передать дальше. Ведущий следит за тем, чтобы игроки не подглядывали в загнутую часть листа (иначе команда дисквалифицируется).

Когда лист вернется к первому игроку, будут заполнены все полоски. Фразы, пройдя серию пересказов, оказываются преобразованными в другие. Ведущий сравнивает для каждой фразы два конечных результата, полученных обеими командами. Те, кому удалось точнее сохранить изначальный смысл, зарабатывают очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Неудачные превращения стоит проанализировать. Искажения и смысловые неточности накапливаются постепенно, и с этим приходится смириться, потому что

абсолютно идентичная передача содержания в языке невозможна. Иногда оказывается, что игрок допустил небрежность и выбрал заведомо неточный пересказ. В любом случае наблюдать за превращениями смысла интересно и поучительно.

Более известен **второй вариант** этой игры — устный. Рекомендуем проводить его в помещении с двумя выходами. Игроки обеих команд собираются там, и ведущий первым по очереди игрокам той и другой команды дает прочесть недлинный текст (из нескольких десятков слов). Игроки удаляются каждый за свою дверь вместе со следующими по очереди и там негромко передают им по памяти текст, стараясь соблюсти точность, после чего входят обратно. Со вторым игроком уединяется третий, получает от него пересказ текста, передает четвертому и т. д. Возвращаясь, последние игроки записывают то, что услышали от предпоследних. Их тексты сличаются с оригиналом. Побеждает команда, которой удалось точнее и полнее сохранить смысл первоначального текста.

Лингвистическая операция, применяемая в этой игре, носит название «перифраз». Сохранение смысла при перифразе может быть как довольно точным, так и весьма приблизительным. Умение перифразировать — один из основных показателей владения языком; недаром оно моделировалось в уже упоминавшейся «трансформационной грамматике» Н. Хомского.

Игра в «Испорченный телефон» не только забавна, но и весьма поучительна. Тот, кто становится свидетелем неожиданных превращений текста, возможно, по-новому взглянет на сведения, которые он получает «почти из первых рук» в устной передаче, иначе говоря — на слухи, курсирующие в обществе. Очевидно, даже полное отсутствие злосламенности множества передающих не гарантирует достоверности. Аналогичные искажения возникают при переводах переводов книг, при работе стихотворцев с подстрочниками. Согласно анекдоту, фраза «*The spirit is willing, but the flesh is weak*» («Дух жаждет, но плоть слаба») была переведена однажды как «Вино свежее, но мясо протухло».

4.3.2. Винегрет из газет

Соревнуются две-три команды. Каждой дается одинаковый набор из нескольких газетных номеров, ножницы и клей. Требуется за 15—20 минут составить из заголовков этих номеров забавный текст. В **первом варианте** игры разрешается вырезать и клеить слова и буквы в любой последовательности. Оценивает получившиеся рассказы и определяет победителя жюри.

Во **втором варианте** игры подклеивание и вырезание отдельных букв запрещается, можно использовать лишь слова или словосочетания из заголовков.

Оба варианта можно проводить с дополнительным ограничением — заданной темой рассказа (лучше выбрать какое-нибудь событие, касающееся всех участников игры). Неплохо также поставить условием, чтобы рассказ был комментарием к картине или фотографии.

Между двумя этими крайностями — как можно более полным сохранением смысла и его абсолютным искажением — расположены все остальные действия по преобразованию текста. Скажем, у полюса «сохранение смысла» находится лингвистическая операция «перевод на другой стиль».

4.3.3. Стилистические упражнения

Выбирают любой нейтральный прозаический текст из нескольких коротких предложений, например газетное сообщение. Задается стиль, на который надо «перевести» этот текст. Когда каждый участник игры делает перевод, результаты зачитываются и определяется победитель.

Вот примерные стили:

- лирическое стихотворение
- канцелярская записка
- восторженный, эмоциональный рассказ
- произведение в духе авангардизма
- предельно метафорическое описание
- логические рассуждения
- былина
- скетч, короткая эстрадная пьеска
- анекдот
- популярное изложение для детей

Перечень этот, конечно же, может быть продолжен: кому-то интересно будет создать пародию на стиль известного автора, кто-то предпочтет конкретный стихотворный жанр (оду, сонет, частушку, верлибр), стиль научной статьи или телеграммы, речь витиеватую или вульгарную.

Залог успеха при этом — подходящий выбор слов, собственных выбранному стилю. Точность передачи смысла здесь необязательна, даже лучше, если появится новый смысловой оттенок или сюжетный поворот.

Название игры заимствовано из книги уже упоминавшегося Р. Кено «Стилистические упражнения», содержащей сто переложений нехитрого сюжета о ссоре в автобусе. Результатом подобных упражнений стал и известный сборник пародий «Парнас дыбом», где популярные фольклорные стишки «У попа была собака», «Жил-был у бабушки серенький козлик» и «Пошел купаться Веверлей» переводятся на стили многих известных авторов.

Интересен вариант этой игры под названием «Подстрочник» — игрокам предлагается прозаическое построочное изложение содержания малоизвестного стихотворения с указанием его стихотворного размера. Нужно «восстановить»

оригинал (сравните это задание с игрой 4.2.9 — «Буриме»). Не исключено, что какие-то результаты будут соперничать по своим художественным достоинствам с исходным произведением!

В трех следующих играх используется лингвистическая операция, которую назовем «логическое продолжение», хотя, конечно, имеется в виду не формальная логика, а логика повествования, событий.

4.3.4. Продолжение следует

В первом варианте игры задается какая-либо известная история (сказка, басня, рассказ и т. п.). От каждого игрока требуется продолжение этого, казалось бы, законченного повествования (с новым концом). Глубокая проработка сюжета не нужна, достаточно лишь в общих чертах описать, что же произошло. Выигрывает тот, кто представит наиболее оригинальную и занимательную версию.

Во втором варианте игра проводится так же, только игрокам заранее дается набор из нескольких случайных слов, которые непременно надо использовать в рассказе. Таким образом включаются элементы игры «Бином фантазии» (4.2.8).

В третьем варианте устанавливается очередность по кругу. Первый игрок начинает свою историю. Каждый последующий должен подхватить и развить сюжет, добавив одно предложение. Повороты сюжета могут быть самыми неожиданными, главное — отвечать быстро. Кто замешкается с ответом, выбывает из игры. Оставшийся объявляется победителем.

Четвертый вариант игры подобен третьему, но перед участниками кладется дополнительная стопка карточек с самыми разными словами и (или) изображениями. Тот, чья очередь продолжать историю, берет наугад (можно заранее) любую карточку и строит свое предложение так, чтобы использовать соответствующее слово или рисунок. Автор этого варианта — Ф. Пассаторе — назвал его «Выложим карты на стол».

Неплох и пятый вариант, для которого нужны не карточки, а доска или большой лист бумаги. Начавший историю рисует пояснительную картинку к ней в виде одной какой-то существенной детали. Каждый последующий рассказчик пририсовывает свою деталь, соответствующую продолжению. В результате возникает все более богатая подробностями иллюстрация к насыщенному событиями рассказу. Рисунок можно достраивать и линейно, в виде последовательности картинок, чтобы получался комикс. Разумеется, важно не качество исполнения рисунка, а то, насколько удачно придумано продолжение. Если игра

проводится с судьей, то можно определить победителя, предложившего наиболее интересные и важные детали.

Тем, у кого есть склонность к стихотворному выражению мыслей, рекомендуем еще два варианта, которые сложнее второго.

В шестом варианте каждое очередное продолжение должно представлять собою строчку в размере ямба (или в другом фиксированном стихотворном размере — по соглашению участников). Рифма здесь совершенно необязательна, главное — ритм. В целом рассказ будет напоминать речь Васисуалия Лоханкина из «Золотого теленка» И. Ильфа и Е. Петрова. На первый взгляд, такое дополнительное формальное условие создает большие трудности в игре. Однако оказывается, что достаточно непродолжительной «настройки» на поэтическую волну, и речь игроков будет довольно свободно литься в заданном размере.

В более сложном седьмом варианте каждый игрок, чья очередь подошла, произносит строчку, рифмующуюся с предыдущей. При этом соблюдение стихотворного размера не обязательно. Получающиеся стихи называются раёшником (так написана пушкинская «Сказка о попе и работнике его Балде»). Для повышения динамичности и занимательности игры можно разрешить ставить на концах строк слова собственного изготовления, если не удастся подобрать рифму с ходу.

4.3.5. Хорошо—плохо

Соревнуются две команды (каждая может состоять и из одного человека): «оптимистическая» и «пессимистическая». Задается ситуация типа «К вам приехали гости» или «Вы сломали ногу». Команды по очереди отыскивают в этом цепочку хороших и дурных последствий:

Оптимисты: Ох, и весело же попляшем!

Пессимисты: Да, но неосторожный танцор свалит с буфета бесценную фарфоровую статуэтку.

Оптимисты: Зато от внезапного потрясения хозяйка вылечится от заикания.

Пессимисты: Как жаль, ведь ее только что пригласили в Америку для бесплатного лечения.

Оптимисты: Так ведь лечение—то от косоглазия.

Пессимисты: Хорошо, она поедет. Но только пусть вначале ответит по всей строгости закона за то, что она сделала с неосторожным танцором.

И т. д.

Если одна из команд задумается слишком надолго, она считается проигравшей. Можно предложить и более совершенную систему определения победителя, при которой учитывают качество, неожиданность и остроумие ответов. Оценивать их может судья или жюри; в этом случае соревнование останавливают через определенное время.

Игра может проводиться в несколько туров, команды при этом меняются ролями.

4.3.6. Стихошлепы

Несколько игроков заготавливают листы бумаги, перегнув их несколько раз по горизонтальным линиям. Каждый игрок берет один такой развернутый лист и пишет на верхней полоске любую стихотворную строку собственного сочинения. Лист передает следующему по кругу. Теперь нужно приписать две стихотворные строки: одну — рифмующуюся с полученной от соседа (чтобы образовалось двестишесте) и развивающую его мысль, другую — задающую новую рифму, но в то же время связанную по смыслу с двумя предыдущими. Затем две верхние полоски загибают внутрь так, чтобы осталась видной только одна строка, и лист передается очередному игроку.

Такое наращивание все новых и новых двестишесте продолжается до тех пор, пока есть чистые полоски. Когда все листы оказываются исписанными, каждый из играющих разворачивает то, что у него в руках, и читает вслух. Обычно стихи получаются довольно забавными, вызывают смех, потому что сюжет в них разворачивается весьма причудливо.

Эта игра имеет самое непосредственное отношение к лингвистике текста — науке, изучающей связи между предложениями в тексте. Предположим, есть фраза «Они очень часто встречаются здесь». Кто «они»? Где это — «здесь»? Что значит «встречаются»? Очевидно, описание смысла этого предложения без знания предшествующего ему текста будет неполным. Повествование в «Стихошлепах» отличается интересной особенностью: каждые две строчки связаны по смыслу, а в целом получается бессмыслица.

Способность одного текста служить основой для построения другого отчетливее всего видна на примере вопросительных предложений. Вопрос — это обязательно стимул, вызов, даже если он чисто риторический. Его мало понять — на него надо ответить, т. е. составить текст «по мотивам вопроса».

Предлагаем две игры с вопросами.

4.3.7. Уклончивые ответы

Играют две команды по три человека. Каждая задумывает 3 слова, тесно связанные по смыслу. Это могут быть слова с общим признаком (*стул, стол, шкаф* — «мебель»), слова из одной пословицы или поговорки (*шило, море, нагреть*), известной песни и т. п. Способ подбора заранее оговаривается. Незначащие слова — предлоги, частицы, союзы, вспомогательные глаголы и т. п. — использовать не разрешается. За каждым членом команды закрепляется слово. Соперники задают каждому по вопросу, на которые надо дать осмысленные ответы, обязательно употребив в них «свои» слова. По трем полученным ответам каждая команда должна определить три спрятанных слова. Если отгадать удалось, присуждается один балл. После нескольких туров победительницей становится та команда, которая наберет больше баллов.

Для того чтобы усложнить отгадывание, игроки могут попытаться давать громоздкие ответы: с длинными перечислениями, запутанные и т. п. Допускать такое не следует, слово должно маскироваться умелой привязкой к теме ответа.

Игра «Уклончивые ответы» очень похожа на «Ключевой предмет» (4.2.10) и на «Продолжение следует» (4.3.4, второй вариант). Там точно так же ставится задача связать по смыслу слово с ситуацией.

4.3.8. Спиритический сеанс

Игроки садятся за круглый столик в полутёмной комнате. На середину стола кладется лист с написанными на нем буквами (годится для этого и обычная газета). Выбирают одного из умерших великих людей и сообщая придумывают интересный вопрос к нему. Игрок-медиум записывает вопрос, закрывает глаза и кончиком карандаша наугад отмечает несколько букв (или слогов) на листе. Это «ответ духа», который нужно расшифровать. Формальное условие расшифровки: все указанные буквы обязаны присутствовать в ответе в том порядке, в каком они были выбраны — скажем, по принципу «Нотарикона» (2.2.2), «Телеграмм» (3.3.13) или «Мнемотехники» (2.2.3). Каждый игрок записывает свой вариант ответа, подчеркивая в нем эти буквы.

Выбирается новый вопрос, новый медиум и т. д. Когда общение с духами закончено, зачитывается каждый вопрос (с указанием исторического лица, к которому был обращен) и все варианты ответов и голосованием выбирается один, наиболее удачный (его автор зарабатывает очко). Удачным считается ответ, выполненный с точным соблюдением формального условия и связанный по смыслу с вопросом; игрок имеет право дать пояснения, если связь неясна для остальных. По соглашению допускаются отклонения от строгого соблюдения формального условия.

Вопросы в речи обычно подчеркиваются специальной восходящей интонацией, но очень близки по своей сути к вопросам вообще любые реплики собеседников в диалоге. Диалог — это обмен текстами, связанными по смыслу, продолжающимися и поддерживающими друг друга. В диалоге нередко выделяется ведущий — тот, кто задает тему и активно развивает ее. Роль второго — помощь, добавление. Даже если собеседник просто время от времени повторяет «да, да» или «что вы говорите?!», он поддерживает разговор.

Очевидная элементарность многих поддерживающих реплик наводит на мысль о возможности их автоматического употребления. Действительно, равнодушный слушатель

может произносить свое «да, да», не очень вдумываясь в смысл разговора. Кибернетик Дж. Вейценбаум создал компьютерную программу «Доктор», предназначенную для использования ее в качестве собеседника. Имитация осмысленного диалога создается за счет использования стандартных оборотов, слегка изменяемых в зависимости от некоторых знакомых машине слов, встреченных в репликах человека. Довольно эффектно выглядит разговор с этой программой, если вести его с элементами абсурда — например, как разговор больного на приеме у психиатра (отсюда и название).

Машину, поддерживающую достаточно осмысленный разговор, легко изготовить и самостоятельно. Для этого потребуется набор универсальных реплик, пригодных для ответа на любую фразу собеседника.

- Щекотливый вопрос.
- Острое замечание.
- Это просто телепатия какая-то.
- Лучше наоборот.
- В этом есть глубокий философский смысл.
- Ну, это уже чересчур!
- Мне нужно это осмыслить.
- Я не вижу в этом смысла.
- Это утверждение или вопрос?
- Не стоит вдаваться в частности.
- Что вы имеете в виду?
- Парадокс.
- Это вопрос чисто терминологический.
- Это перифраз известного библейского изречения.
- Разговор вступает в решающую фазу.
- Давайте подумаем вместе.
- Ваша мысль захватывает.
- Взвесьте все «за» и «против».
- Почему вы заговорили именно об этом?
- Отрицание отрицания, не так ли?
- Вот где собака зарыта!
- Не делайте из мухи слона.
- Я вижу в вас тонкого знатока восточной философии.
- Запретный плод сладок.
- Я ценю юмор.

Реплики удобно записать на отдельных карточках и перетасовать. Теперь можно обращаться к машине, вытаскивать наугад любую карточку, осмысливать написанный на ней ответ, в свою очередь отвечать и т. д. Вот две игры с такими машинами.

4.3.9. Оракулы

Соревнуются две команды, которым судья дает по 20 пустых карточек. На каждой из них нужно написать по одной фразе. Это возможные ответы на последующие вопросы судьи. Но вопросы заранее неизвестны, поэтому ответы должны быть достаточно неопределенными. Заполненные карточки каждая команда помечает своим знаком и складывает в кучку надписями вниз. Судья задает первый вопрос. Затем он вынимает из каждой кучки по карточке и читает два разных ответа. Если какой-то из них удовлетворяет судью, он забирает карточку себе. Неудачные ответы откладываются в сторону. Задав с десятков вопросов, судья просматривает пометки на отобранных карточках и называет победителя — команду, от которой получено больше удачных ответов.

При повторных играх команды учитывают предыдущий опыт и используют наиболее универсальные, с их точки зрения, ответы. Поэтому стоит делать отбор удачных фраз и собирать свою картотеку (возможно, постепенно увеличивая по договоренности размеры кучек). Если составы команд стабильны, можно установить авторское право на отдельные ответы и постепенно совершенствовать «оракулов» (у каждого появится свой стиль). Судей при этом нужно сменять, чтобы отбор был объективным. Характер игры во многом зависит и от вопросов судьи: они должны быть разнообразны и интересны. Впрочем, можно договориться и об определенных ограничениях на вопросы, например начинать каждый из них со слова «почему» или «что».

В основе игры лежит известный метод гадания: подбор случайных высказываний, достаточно неопределенных для того, чтобы их можно было понимать в самых разных смыслах. Разновидность этого метода — библиомантия, гадание по книгам. Ответ на вопрос ищут во фразе, взятой наугад из какого-нибудь тома, открытого на произвольной странице. Обычно для этого используют тексты отвлеченного или иносказательного характера, рассчитанные на многозначность восприятия. Хороши религиозно-мистические книги, сборники афоризмов, пословиц или крылатых фраз.

Поскольку гадание временами входило в моду как салонная игра, в прошлом веке выпускались и специальные сборники изречений-ответов для этой игры, иногда подобранных специально под вопросы определенного типа или тематики, чаще всего о деньгах, женитьбе.

Для повышения занимательности библиомантии существуют различные способы усложнения случайного выбора (подобно тому, как это делается в азартных играх). Вот, например, один из трудоемких методов определения случайного номера страницы. Находят наименьшую степень числа 2, превышающую общее количество страниц. Например, в книге 700 страниц — значит, искомая степень — 10 ($2^{10} = 1024$). Какие-нибудь мелкие предметы (спички, кофейные зерна) раскладываются на несколько кучек; количество кучек должно быть на единицу больше найденного показателя степени. Подсчитывается количество предметов в каждой кучке. Если оно четное — записывается цифра 0, нечетное — 1. Таким образом получается ряд из нулей и единиц. Первая справа цифра ряда умножается на 1, вторая — на 2, третья — на 4 и так далее, на возрастающие степени двойки. Все полученные числа складываются, т. е. попросту суммируются все степени, которым соответствует 1 в нашем ряду цифр (для тех, кто знаком с двоичной системой счисления, смысл этой процедуры очевиден). В результате появится некое случайное число, по которому следует искать номер страницы (если оно больше, чем общее количество страниц, процедуру раскладывания кучек нужно повторить). По тому же случайному принципу ищут и номер строки, в которой содержится нужный ответ.

Иногда гадание осуществляют без вопросов, просто «на определенное лицо». Фактически в этом случае человек задает вопрос: «Что можно сказать в отношении меня?» Поскольку он — существо сложное, многоплановое, ему ничего не стоит абсолютно любую фразу принять на свой счет и связать с каким-то смысловым признаком своей личности.

Отметим, что «лингвистический буфер» присутствует во множестве традиционных способов гадания. Обычный путь таков: неопределенному образу (тень на стене, кофейная гуща, расплывшийся воск, элемент сновидения и т. п.) дают название, словесное обозначение. Иногда используют и фиксированный набор обозначений, обычно карточный. Затем перекидывается «смысловый мост» от этого обозначения к тематической области, интересующей гадальщика. Опять-таки для традиционных тем (благополучие, здоровье, женитьба) такие мосты уже перекинуты в многочисленных «сонниках», «гадательных книгах». После этого наступает творческий этап гадания — по типу игр главы 4.2.

4.3.10. Машины-собеседники

Играют вдвоем. Потребуется набор карточек; каждая из них содержит одно высказывание типа универсальной реплики из списка, приведенного выше. Один из игроков становится ведущим. Двое других — «машинисты» — представляют собой машины для разговора. Каждый из них берет себе ровно половину карточек. Ведущий определяет для себя тему будущего разговора, садится спиной к «машинистам», произносит и записывает свою первую реплику. «Машинисты» в течение 30 секунд отыскивают в своих наборах по карточке, наиболее подходящей, по их мнению, в качестве ответной реплики. Кто-то один зачитывает обе реплики ведущему. Тот выбирает лучшую с его точки зрения, уместную в разговоре, кладет ее перед собой и отвечает на нее (записывая свой ответ). Когда ведущий сочтет разговор исчерпанным, игра заканчивается. Выигрывает тот, у кого осталось меньше карточек.

Запись разговора можно проанализировать; иногда она бывает достойна того, чтобы ее сохранить.

Существует еще множество лингвистических операций, которые можно проделывать над текстами. Например, комментирование, выведение морали и обобщение, подбор названия, подбор логических оснований, образная интерпретация.

Вот пять игр, использующих эти операции.

4.3.11. Комментарии

Перед началом игры дается возможность каждому составить (по памяти или с помощью сборника) список из нескольких десятков пословиц. Если игра повторная, можно пользоваться уже составленным ранее списком. Игрокам понадобятся также несколько экземпляров одного и того же номера газеты (по числу участников).

Выбирается заметка, повествующая о каких-то событиях. В течение 10 минут требуется подобрать пословицы из списка, соответствующие по смыслу определенным фрагментам текста. Возьмем уже процитированный здесь отрывок газетного сообщения (см. «Скрытые стихи» — 2.4.4). Его смысл приблизительно передается так:

- из команд ушли прославленные ветераны;
- оставшихся игроков мало кто знает;
- надеемся, что они прославятся на двух предстоящих чемпионатах.

К этим фразам подойдут следующие комментарии-пословицы:

- баба с возу — кобыле легче;
- снявши голову, по волосам не плачут;
- не все то золото, что блестит;
- на безрыбье и рак рыба;
- всякому овощу — свое время;
- за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь.

Из всех подходящих пословиц каждый игрок отбирает пять наиболее удачных. Затем игроки зачитывают записанные ими комментарии и указывают места в тексте, к которым они относятся. Легкость подбора оценивается остальными игроками по пятибалльной шкале (1 — «совершенно не к месту», 2 — «неудачно», 3 — «удовлетворительно», 4 — «хорошо», 5 — «отлично»), и свои оценки всех пяти комментариев каждый судья складывает. Подсчитывается и фиксируется общая сумма баллов всех судей. Выигрывает тот, кто наберет наибольшую сумму.

Поскольку подавляющее большинство пословиц трактуется в остроумной форме негативные явления действительности, пословичные комментарии к «положительному» тексту будут выглядеть иронично.

4.3.12. Морали

Играют несколько человек. Выбирают какую-нибудь короткую сказку (басню, рассказ) и все вместе ее читают. Каждый конспектирует сюжет на своем листке. После этого в течение 5 минут нужно сформулировать разнообразные морали, практические заключения, резюме из прочитанного в форме лаконичных изречений — от шуточных до вполне серьезных, с глубоким нравственным содержанием. Когда время истечет, каждый игрок по очереди зачитывает свои выводы, а остальные признают или не признают их логичность. Если мораль выглядит слишком произвольной и не связана с текстом, она не засчитывается. Побеждает тот, у кого останется больше моралей.

Можно предложить и иной способ определения победителя — выявляют автора наиболее интересного, неожиданного (и все же логичного) вывода.

Эта игра во многом напоминает «Комментарии» (4.3.11).

4.3.13. Название

Предъявляется набор из нескольких объектов. Это могут быть небольшие рассказы, стихотворения, рисунки (в том числе абстрактные), фотографии, короткие сценки, выдержки из кинофильмов, рецепты блюд, игры, учреждения, люди и т. п. Словом, все то, у чего может быть название, подпись или прозвище в соответствии с содержанием.

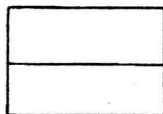
Дается определенное время на то, чтобы назвать объекты. Названия должны быть не произвольными, а отображающими основные смысловые признаки объектов. Желательно при этом, чтобы признаки раскрывались с неожиданной стороны, остроумно. Разрешается доопределять их, придумывать несуществующие (но отталкиваясь от реальных).

Каждое придуманное название (их может быть сколько угодно) игрок записывает на отдельном листке или карточке, на обороте ставит свои инициалы. Потом листки складывают в общие группы соответственно объектам. Каждый из игроков становится экспертом и, просмотрев эти группы, отмечает своей личной подписью лучшие, по его мнению, названия. Когда процедура оценивания завершена, подсчитывают, кто сколько подписей собрал на своих карточках. Выигрывает тот, у кого сумма больше.

Существует также вариант этой игры с дополнительным ограничением: все названия должны быть на заданную букву. Как ни парадоксально, это ничуть не сковывает творческое воображение, а лишь помогает находить неожиданные решения.

Еще один вариант — «Девизы». Девиз — лаконичное изречение, отражающее важные свойства или воззрения человека (организации). Примеры девизов: «Всегда готов!» (пионерская организация), «Весь мир играет комедию» (шекспировский театр), «Не слыть, а быть» (графы Перовские).

Задание 4.3.13.1. Придумайте подпись к картинке.



4.3.14. Презумпции

Выбирается газетная заметка или другой короткий текст, сообщающий какие-то факты. В течение 10 минут нужно написать всевозможные утверждения, не содержащиеся в тексте, но служащие для него логическими основаниями. Например, если написано «закончилась проводка первого теплохода», то можно заключить, что теплоходов несколько. Когда время истечет, каждый по очереди зачитывает свои утверждения. Если такие же или очень похожие встречаются у других, все их вычеркивают. Выигрывает тот, у кого останется больше утверждений.

Рассмотрим такой текст:

«Сорокаградусной жарой встречает Рио-де-Жанейро, улицы которого украшены флагами и гирляндами цветных огней, наступление традиционного карнавала. С субботы и до следующей среды в течение пяти дней и ночей бывшая столица страны будет жить в лихорадочном ритме самбы».

Из этого сообщения можно заключить, что:

1. Рио-де-Жанейро — это город (есть улицы).
 2. Рио-де-Жанейро был столицей.
 3. Сорок градусов — это много («жара»).
 4. Суббота и среда — моменты времени.
 5. Сред несколько («до следующей»)
 6. От субботы до среды пять суток.
 7. Карнавалы бывают регулярно («традиционный»).
 8. Карнавал проводится днем и ночью.
 9. Карнавал — нечто праздничное (флаги, гирлянды).
 10. Самба — нечто быстрое («лихорадочный ритм»).
- И т. д.

Такого рода утверждения в лингвистике носят название презумпций (вспомним «презумпцию невиновности») и служат — гипотетически — как бы питательной средой для построения текста. Особый класс презумпций — утверждения о существовании: «существует Рио-де-Жанейро», «существуют флаги и гирлянды» и т. п. В игре их использование стоит запретить.

Возможны, конечно, и сомнения в правомерности тех или иных утверждений: например, если кто-то сделает из текста заключение, что самба национальный танец. Спорные случаи решаются голосованием.

4.3.15. Аукцион пословиц

В течение 5—10 минут каждый игрок придумывает оригинальную пословицу или изречение, выражающее обобщенную мысль в конкретно-образной форме. Записывает на доске (на большом общем листе бумаги) свою пословицу и кратко разъясняет ее смысл. Нужно привести также пример употребления, т. е. описать ситуацию, по отношению к которой уместно применить пословицу. Один из игроков становится ведущим аукциона, остальные — участниками. Они условно получают определенную сумму денег (например, 1000 рублей) и прицениваются к пословицам.

Ведущий, вооружившись молоточком, начинает торг по правилам аукциона: называет минимальную стоимость пословицы. Те, кто хочет ее приобрести в личное пользование, увеличивают цену до тех пор, пока не останется один претендент. Набавлять цену разрешается на незначительную величину, которая, впрочем, может быть увеличена в случае долгого торга. Автор пословицы в торге не участвует. После третьего удара молоточка пословица считается проданной, и покупатель списывает со своего счета соответствующую сумму. Когда будут распроданы все пословицы, определяется победитель — тот, чье произведение пошло по максимальной цене.

Существует очень простой способ придумывания пословиц. Он заключается в том, что формулируется любое утверждение, выражающее тривиальную мысль (например, описание физических свойств какого-нибудь предмета), и ему придается обобщающий смысл. Рассмотрим несколько народных пословиц:

- Нет розы без шипов.
- Нет дыма без огня.
- Яблоко от яблони недалеко падает.
- Под лежащий камень вода не течет.
- Не все то золото, что блестит.
- Куй железо, пока горячо.
- Близок локоть, да не укусишь.
- Где тонко, там и рвется.

Все они выражают результаты вполне конкретных наблюдений за свойствами дыма, яблок, камней, золота —

реальных предметов. Однако за этими образами скрываются обобщения: «В хорошем всегда есть что-то плохое», «Все имеет свою причину», «Свойства объекта определяют его происхождение» и т. п. Оказывается, любое высказывание о предметах может быть понято как обобщение:

- Вода кипит при ста градусах.
- Карандаш оставляет след на бумаге.
- Разношенная обувь становится удобнее.
- Не работай без упора (на автокране).
- Грибы хороши в сметане.

Если вдуматься, каждое из них весьма глубокомысленно и содержит в себе верное обобщение. Как тут не вспомнить прутковское «Щелкни кобылу в нос — она махнет хвостом»?

Игроки должны иметь в виду, что для пословицы важна форма — ритм, благозвучие, лаконичность.

Глава 4.4

ОЖИВЛЕНИЕ СКЕЛЕТОВ

Всякий текст, созданный человеком, — это отражение мыслительных образов. При всей своей сложности и расплывчатости они все же могут быть как-то упрощенно представлены в виде содержательной схемы. Действительно, любой объект, природный или искусственный, всегда допускает какое-то схематическое описание, план, на котором представлены главные элементы и отношения между ними. Безусловно, в тексте находят отражение такие схемы. Если, в простейшем случае, человек рассказывает о каких-то физических перемещениях, он опирается на схему этих перемещений, располагая ее перед мысленным взором. Если он описывает устройство, то представляет себе схему устройства. Если сообщает о том, что происходит с людьми, то должен располагать схемой отношений между этими людьми — постоянных (родственные, дружеские, деловые связи) и временных (говорящий — слушающий, ведущий — ведомый, хозяин — гость).

Возникает вопрос, всегда ли человек должен заново разрабатывать такие схемы? Конечно, нет — он опирается на набор заготовок, уже использованных когда-то блоками, а то и полностью берет ранее работавшие схемы, наполняя их новым содержанием. Они служат не только для описания ситуации, но и для организации поведения. Такие стандартные схемы американский кибернетик М. Минский назвал фреймами (от *frame* — «костяк», «рамка»). Каждый человек владеет набором бытовых фреймов: «посещение магазина», «утренний туалет», «прием гостей» и т. п. Развитие массовой культуры привело к появлению фреймов «мелодрама», «детектив», «фильм ужасов», в которых четко заданы варианты общей схемы ситуации, различается лишь наполнение элементов. Знакомясь с человеком, мы тоже заполняем для себя стандартный фрейм-анкету: имя, возраст, род занятий и т. п. Существуют и очень общие схемы — для

описания практически любого действия. Одну из них предложил две тысячи лет назад римский оратор Квинтиллиан. Он обнаружил, что относительно каждого действия можно задать семь стандартных вопросов:

- Кто?
- Что делает?
- Где?
- С чьей помощью?
- Для чего?
- Каким образом?
- Когда?

Отвечая на эти вопросы, мы заполняем фрейм ситуации. Предлагаем две игры на заполнение стандартных фреймов.

4.4.1. Глагол

Выбирают какой-нибудь переходный глагол, то есть обозначение действия, направленного на объект (в винительном падеже без предлога). Каждый игрок должен конкретизировать это действие в одном предложении (можно устно). Выигрывает тот, чей текст оказывается самым интересным.

Придумывать предложение гораздо проще, если опираться на смысловой каркас, общую схему вроде серии вопросов Квинтилиана (см. выше).

Вот другой, более подробный перечень частей схемы действия:

1. Субъект (тот, кто производит действие).
2. Помощник.
3. Объект (то, над чем производится действие).
4. Инструмент (чем действуют).
5. Медиатор (посредник в осуществлении действия).
6. Место (часто выделяются также исходный и конечный пункты).
7. Время (и продолжительность).
8. Цель.
9. Причина.
10. Побочные действия.

Удобнее всего выбирать для игры слова, обозначающие физические или сопряженные с физическими действия: *останавливать, нести, ломать, открывать, смотреть, резать, дуть, толкать, чистить.*

4.4.2. Описания

Эта игра-упражнение годится и для одного человека. Нужно записать контрольными вопросами, с помощью которых придумывается описание какого-нибудь реального или фантастического животного, человека, машины. Отвечать на вопросы можно в любом порядке, так, чтобы получался целостный образ. Текст описания и будет результатом игры. Если участвуют несколько человек, то интересно сравнить, насколько непохожи ответы на одни и те же вопросы.

Вот примерные вопросы для описания фантастического животного:

- Как зовут?
- Что ест? Чего не ест?
- Что делает ночью? Днем?
- Как двигается?
- Как ищет друзей?
- Кого боится? Кто его боится?
- Как избегает опасности?
- Где живет?
- Сколько живет?
- Чему его учит мама?
- Где живут дети?

Если вас привлекает реалистический вариант игры, придумайте биографию:

- Имя героя.
- Его внешность.
- Характер, привычки, вкусы.
- Жилище.
- Происхождение.
- Детство.
- Друзья.
- Жизненные обстоятельства.
- Род занятий.
- Хобби.
- Примечательные события.

Такие перечни можно составлять самому, это полезное самостоятельное упражнение.

При описании предмета или существа неважно, как расположены элементы схемы. Иное дело — схема сюжета, в которой должны соблюдаться логическая и хронологическая последовательности.

Классическое исследование, посвященное схемам волшебных сказок, провел в 20-х годах литературовед В. Я. Пропп. Во всех сюжетах таких сказок обнаружился стабильный набор общих элементов и четкая последовательность их соединения. Эти элементы (числом 31) были названы «функциями»: *запрет, нарушение запрета, вредительство, отъезд, встреча с дарителем, борьба, победа* и т. п. Заслуга В. Я. Проппа в том, что он сумел разработать универсальную схему, пригодную для большинства волшебных сказок. Схематизировать же конкретную заданную сказку под силу даже ребенку. Такая самодельная схема может пригодиться в игре.

4.4.3. Схематизируем

Выбирается известная сказка (или другое повествование); игроки совместными усилиями представляют ее в виде абстрактной схемы. Например, сюжет «Курочки Рябы» будет выглядеть так:

А дает нечто Б и В.
Б и В безуспешно пытаются что-то сделать.
Г производит нужное действие.
А опять взаимодействует с Б и В.

Затем каждый участник наполняет эту схему совершенно иным содержанием. В ролях появляются любые персонажи: кукушка из часов, Вольтер, земные полушария — и действия их связываются уже не с яйцом, а с каким-то иным объектом — волшебной палочкой, хорошим советом, грудным младенцем и т. п. Выигрывает тот, кто удачнее других произвел наполнение, сумел не просто подобрать случайный материал, но и подчинить все определенной логике повествования.

Есть и более простой способ создания схемы — вычеркивание главных слов в тексте.

4.4.4. Заполнение пробелов

Играют вдвоем, третий — судья. Каждый придумывает короткий и интересный, с его точки зрения, рассказ. Это можно сделать, выполнив какое-нибудь игровое задание (из гл. 4.2 или 4.3).

Оба рассказа отдают судье, и тот выписывает из каждого только те слова, по которым трудно восстановить конкретный смысл повествования, остальные заменяет достаточно длинными пробелами. Так, фраза «пошел поп по базару поискать кой-какого товару» превратится в «пошел по поискать». Важно сохранить в тексте основные глаголы. Если они слишком конкретны, судья может заменить их более общими; скажем, «старик ловил неводом рыбу, старуха пряла свою пряжу» лучше превратить в «..... ловил , изготавливала».

Полученные таким способом рассказы с пробелами, представляющие собой схему основных действий, передаются игрокам — каждый получает схему соперника. Ее надо заполнить, создав новый сюжет. Когда оба справятся с заданием, судья сравнивает первоначальные рассказы с созданными по их схеме. Если, на взгляд судьи, рассказ по схеме получился лучше, игроку присуждается очко. Если каждый получил по очку, выигрывает тот, чей рассказ по схеме судья признает лучшим. Если очко заработал только один игрок, он считается победителем. Если, наконец, нет ни одного очка, лавры присуждаются автору лучшего, по мнению судьи, исходного рассказа (если, конечно, никто не был премирован за него в другой игре).

Задание 4.4.4.1. Заполните пробелы:

«Я нес Вдруг появляется Схватил я и стал
Через час».

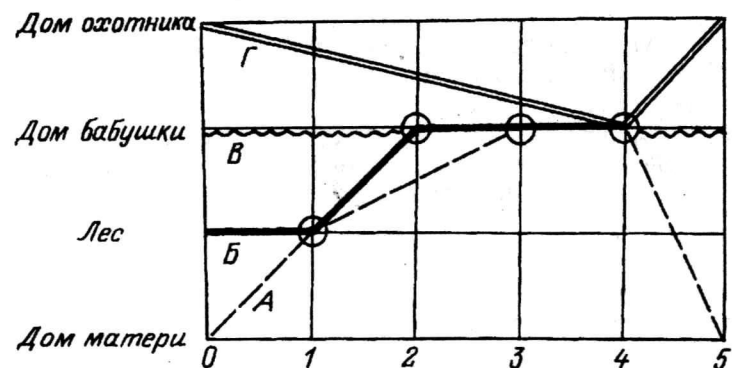
А вот, напротив, более сложная, математизированная схема.

4.4.5. Линии жизни

Соревнуются несколько человек, судит жюри. Все вместе разрабатывают схему перемещений нескольких абстрактных персонажей (правила ее построения описываются ниже). Игра в **первом варианте** — словесное «наполнение» схемы каждым игроком: он дает определения героев, называет места, в которых они могут находиться, и кратко описывает сюжет с перемещениями, соответствующий схеме. Жюри выбирает среди рассказов наиболее интересный и награждает победителя.

Схему для игры строят следующим образом. Проводят несколько горизонтальных линий, символизирующих места действия, и несколько вертикальных линий, соответствующих последовательным моментам времени. Каждому персонажу, обозначенному одной буквой алфавита, присваивается определенный цвет или тип линии. На схеме проводятся ломаные, соответствующие персонажам по их местонахождению в разные моменты времени.

Продемонстрируем схему сказки «Красная Шапочка». Основные персонажи здесь: А — девочка (обозначим ее линию пунктиром), Б — волк (сплошная жирная линия), В — бабушка (волнистая линия) и Г — охотник (двойная линия). Места действия — дом матери, лесная поляна, дом бабушки и дом охотника. Схема будет выглядеть так:



Здесь отражены следующие события:

- 0 — все участники на исходных позициях;
- 1 — Красная Шапочка встречается с волком и раскрывает секрет;
- 2 — волк съедает бабушку (ее линия прерывается);

- 3 — волк съедает Красную Шапочку (ее линия тоже прерывается);
- 4 — охотник убивает волка, прерывая его линию и восстанавливая линии бабушки и внуки;
- 5 — все, кроме волка, возвращаются на исходные позиции.

Встречи персонажей, соответствующие ключевым событиям, происходят в точках пересечения вертикальных и горизонтальных линий, т. е. имеют четкое место и время (на рисунке такие точки обведены кружками).

Разумеется, по этой же схеме можно придумать другие события с другими персонажами.

Поскольку рассказ по схеме — очень четкое драматургическое описание, рекомендуем **второй вариант** игры — сценический. Соревнуются две-три команды с одинаковым числом участников, равным числу персонажей на схеме. Команда не только придумывает последовательность событий, но и разыгрывает соответствующую короткую сценку. Время подготовки, вполне достаточное для создания сценария и репетиции, — 30—40 минут. Конечно, реквизит для спектакля не потребуется, необходимые комментарии дают сами актеры.

Если даже такие объекты, как сказочные сюжеты, успешно схематизируются, то уж тем более поддаются разложению на составляющие различные устройства и предметы, созданные человеком. Не следует думать, что область технического творчества и лингвистика очень далеки друг от друга. В последнее время появилось немало публикаций, рассказывающих, как организовать работу изобретателя. И во всех советуют обратить внимание на формулировку задачи, подбор названий, учет смысловых признаков. Представление об одном из способов поиска технических решений дает следующая игра.

4.4.6. Морфологический анализ

Называют какое-нибудь устройство, приспособление, сооружение (*телевизор, дом, авторучка...*). Все вместе определяют несколько составляющих того, что выбрали, и записывают их названия под номерами. Для *авторучки* это могут быть *перо, чернила, корпус, колпачок, зажим, пальцы* (то, чем держат).

Дается на размышление столько минут, сколько номеров в списке. Каждый игрок должен подобрать для каждого номера один предмет или вещество, способные выполнять нужную функцию в устройстве. Обычное перо можно заменить отбойным молотком, пальцем или гусеницей; вместо чернил набирается бензин, мусор или терпение и т. д. По каждому пункту голосованием определяется наиболее интересное предложение. Тот, у кого больше таких предложений, становится победителем.

Название этой игры происходит не от грамматической процедуры, а от методики изобретательства, разработанной астрономом Ф. Цвикки. Идея методики заключается в том, что объект, который хотят усовершенствовать, описывают с помощью его деталей и особенностей (подобно тому, как значение слова описывают набором смысловых признаков). Потом над каждой деталью задумываются: а что, если заменить ее другой, в чем-то похожей? Просмотр всех вариантов замен (их бывает чрезвычайно много) позволяет иногда найти не только интересные, но и практически применимые идеи.

И в игровом, и в самом серьезном морфологическом анализе для поиска вариантов замены удобно использовать смысловые признаки. Например, ищем замену для стандартного зажима авторучки. По главным признакам — «зажимающее», «схватывающее», «цепляющее» — можно найти немало слов: клещи, челюсть, пресс, клей, коготь, мышеловка, репейник... Остаётся только прикрепить все эти предметы к авторучке. С литературной точки зрения такая процедура есть не что иное, как метафорический перенос.

Глава 4.5

ПОЧЕМ ТОННА ИДЕЙ?

Случайные комбинации слов, как мы убедились, часто оказываются исполненными смысла, допускают множество толкований. Сделав такой вывод, можно двинуться в двух направлениях. Первое — глубокие размышления над несколькими сочетаниями, напоминающие дзен-буддистские медитации. Это средство возбуждения творческих процессов в мозгу хорошо себя зарекомендовало. Второе — размышления поверхностные, почти мгновенные, поочередно над множеством сочетаний. Конечно, его может мысленно образовать и сам человек. По поводу этого типа творческого мышления французский поэт П. Валери писал: «Для того чтобы изобретать, надо быть в двух лицах. Один образует сочетание, другой выбирает то, что соответствует его желанию и что он считает важным из того, что произвел первый».

Образовать случайные комбинации, провоцирующие мысль, можно чисто механически. Более того, работу «первого лица», порождающего высказывания, иногда более успешно выполняет машина, чем человек. Возникает идея разделения функций: машина порождает, человек оценивает и отбирает. Теоретически имеем дело с усилителем интеллекта (такую схему усиления предложил У. Р. Эшби, один из основоположников кибернетики). До практически пригодных программ дело еще не дошло. Основная трудность заключается в том, чтобы генератор случайных высказываний давал продукцию разнообразную и в то же время качественную. Хотя человек обладает способностью отыскивать здоровое зерно в любом, сколь угодно абсурдном сочетании слов, на это требуется определенное время и умственные усилия. Поток абсурда способен лишь на короткое время возбудить умственную деятельность, потом наступает резкий спад и человек уже не воспринимает слишком глубоко заложенные мысли. Качество генератора определяется возможностью для человека быстро и легко понимать то, что выдается. При этом, конечно, нельзя допустить другую

крайность: если смысл отыскать легко, но он слишком обычный, интереса не представляет, — зачем тогда все это?

Лингвистические и психологические проблемы, возникающие при попытках организовать человеко-машинную деятельность такого рода, пока не преодолены. Но все же есть основания надеяться, что в скором времени машина, порождающая потоки высказываний, станет новым звеном в цепи усилителей умственных возможностей человека.

Способы, которыми машина изготавливает эти высказывания, во многом (но далеко не во всем) соответствуют тем, которые применяет человек. В этой главе описывается несколько игр, основанных на таких способах — так называемых приемах творчества. Прием — это простое и почти механическое действие над мыслительными образами. Тот же прием, представленный «вне головы», — это подобное действие над соответствующими образам словам или высказываниями.

В играх главы 2.5 использовались некоторые механические операции над словами и высказываниями. Но там мы отталкивались от грамматических условий. Не было смыслового образа — не было, следовательно, и приема творчества. Теперь посмотрим на механическое действие, выраженное грамматически, прежде всего как на действие с заданным смыслом. Если в разделе 2 получалось словосочетание из прилагательного и существительного, это было наполнением грамматической формы ради возможного случайного эффекта. Чтобы оставить меньше места случайности, попробуем образовать такие сочетания, исходя из значений прилагательных и существительных по смысловым правилам: определим, какие признаки должны выражаться прилагательными, чтобы прием хорошо работал; подберем нужный класс слов; сравним действие разных прилагательных на одно и то же существительное.

Приемы творчества различаются по силе действия. Одни дают богатые результаты, допускающие множество интересных истолкований, другие приводят к появлению довольно однообразной продукции. Но владеть и теми и другими полезно, поскольку они позволяют «экономить мышление», не тратить попусту умственную энергию. Вначале, осваивая приемы, человек применяет их сознательно, а затем они используются уже сами собой, столь же естественно, как грамматика. Недаром это слово входит в названия

книг о подобных приемах: «Грамматика фантазии» (Дж. Родари), «Грамматика творчества» (А. Повилейко).

Использование механических усилителей умственных возможностей заставляет несколько иначе взглянуть на шкалу привычных оценок. Можно ли, например, считать результатом истинно творческой работы мысль, получающаяся с помощью нехитрого приема?

Вернемся еще раз к примеру с высказыванием о шарообразности Земли. Можно предложить прием, порождающий эту мысль. Назовем его «парадокс». Он заключается в том, чтобы смысл какой-нибудь стандартной фразы превратился с его помощью в «Предметы падают вниз», «Снег белый» — в «Снег черный», «Земля ровная (плоская)» — в «Земля кривая (круглая)». Совершенно очевидно, что плодить парадоксы можно до бесконечности, и особой заслуги в этом нет.

Так что же? Было или нет гениальным прозрением суждение о кривизне земной поверхности? Ответ однозначен: да, было. Но стало оно им не тогда, когда возникла форма суждения, а тогда, когда это суждение наполнилось содержанием, когда оно было осмыслено, представлено в образах, доказано (хотя бы самому себе первооткрывателем). Причем, скорее всего, известное нам лаконичное высказывание стало лишь последним звеном цепочки рассуждений, а не первым. То есть вряд ли перевернувшее мир открытие совершилось как результат простого переорачивания понятий.

Однако возможен и другой путь: вначале сформулировать мысль, а потом ее обдумать. Он несколько непривычен для человека (ведь это — типичный парадокс), но ничего нереального здесь нет. Отсюда и следующее предложение: пусть формулирует мысль кто-то один («генератор»), а обдумывает — другой («фильтр»). Задача «генератора» — выбирать как можно более богатые возможностями высказывания, задача «фильтра» — быстро схватывать мысль и глубоко проникать в нее, если надо. Так еще раз возвращаемся к исходной идее механического усиления мысли.

В трех следующих играх новые языковые конструкции создаются путем простого соединения частей из двух наборов.

4.5.1. Неологизмы

Соревнуются двое при участии нескольких зрителей-оценщиков, один из которых выполняет роль ведущего. Потребуется 2 набора карточек или листков бумаги. На карточках первого набора записываются по отдельности некоторые приставки и похожие на них части слов: *пере, недо, дву, лже, сверх, вело...* Во втором наборе карточек записываются разные существительные. Карточки судья складывает перед собой вниз надписями в две разные кучки. Каждому зрителю выдается по 10 жетонов (ими могут быть любые мелкие предметы, кусочки бумаги и т. п.) для голосования.

Соревнующиеся встают перед зрителями: один — справа, другой — слева. Судья достает наугад по одной карточке из каждой кучки и зачитывает получившееся при их соединении слово, скажем, *двукнига* или *лжеавтомобиль*. Если такое слово существует в языке, вынимается новая пара, если нет — дается 15 секунд на размышление, после чего игроки по очереди (очередь меняется каждый раз) дают свои толкования неологизма. Можно описать объект, обозначенный словом, указать его назначение, особенности, происхождение и т. п. Каждый зритель должен оценить, чье описание лучше и оригинальнее: если левое — крадет один из жетонов слева от себя, если правое — справа. Так объясняются десять новых слов, после чего все зрители отдают судье свои левые и правые кучки жетонов, и тот подсчитывает, кто из игроков набрал больше голосов.

Игру можно повторять много раз с одним набором карточек.

4.5.2. Прилагательные

Для игры потребуется перечень пятидесяти самых разных прилагательных (его можно составить всем вместе, называя первые приходящие в голову слова). Он помещается на доске или лучше на большом листе бумаги (чтобы можно было использовать в следующий раз) для обозрения каждым играющим.

Задается существительное, обозначающее предмет. В течение 5 минут надо найти в списке прилагательных десять таких, которые применительно к заданному слову образуют самые интересные сочетания. Эти прилагательные игрок записывает на своем листке бумаги. Потом игроки — по очереди — читают свои записи. Если у кого-то встретилось то же самое прилагательное, он поднимает руку. Подсчитывают число рук, и те, кто поднял, указывают его рядом со своим прилагательным. Когда установлена частота, с которой встречаются слова, каждый подсчитывает сумму чисел, проставленных на своем листке. Выигрывает тот, у кого она больше. Сочетания заданного слова с наиболее популярными прилагательными обсуждаются.

В основе этой игры лежит так называемый метод фокальных объектов, применяемый изобретателями для выработки новых технических идей. С лингвистической точки зрения, здесь используется перенос смыслового признака с одного предмета, которому он свойствен, на другой. Для играющего важно отобрать именно те признаки, которые и соперникам покажутся интересными.

Разные прилагательные по-разному ведут себя в случайных сочетаниях. На одном полюсе — обобщающие слова типа *хороший, большой, настоящий*, которые стандартно сочетаются с любыми существительными. На другом — прилагательные строго специализированные, «обслуживающие» очень узкий класс слов. Например, слово *тонкорунный* обычно применяется только по отношению к овцам и баранам; *широкоэкранный* — к фильмам; *кареглазым* может быть только живое существо с глазами, а *кирзовым* — сапог.

Очевидно, в набор прилагательных для игры (и для изобретательства тоже) не стоит включать слова с очень

широкой сочетаемостью, иначе будут получаться заведомо стандартные, ничем не примечательные сочетания. И напротив, специфические прилагательные всегда дадут что-то необычное, а если повезет, то и осмысленное.

Оценим возможности прилагательных, обозначающих различные признаки артиллерийского орудия. С одной стороны, оно может быть *стальным, темно-зеленым, длинным, дорогим* и т. п., что присуще не только пушкам, но и массе других предметов. С другой — *безоткатным, нарезным, самоходным, дальнобойным* и *крупнокалиберным*, т. е. сугубо артиллерийским. Теперь зададимся целью мирного применения признаков этого грозного предмета и будем переносить их последовательно на такие устройства, как часы, авторучка, телефон и т. п. Сделать эти предметы стальными или темно-зелеными — значит не получить почти никакой новизны. Но легко убедиться, что специфические прилагательные часто подают оригинальные идеи: и *дальнобойные часы*, и *безоткатная авторучка* привлекают внимание, рождают интересные образы.

Задание 4.5.2.1. Предлагается составленный машиной список случайных комбинаций прилагательных с существительными:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 1 льготный расцвет | 25 дипломная критика |
| 2 чистоплотный покой | 26 невозмутимый спуск |
| 3 оперный беспорядок | 27 вздернутое волнение |
| 4 дробный упадок | 28 сельское расставание |
| 5 развитый ответ | 29 вымученная болезнь |
| 6 крутая жара | 30 авторизованная ложь |
| 7 нервный день | 31 послевоенная бедность |
| 8 пересеченный расцвет | 32 закулисное начало |
| 9 крокодиловая тишина | 33 новогоднее поощрение |
| 10 реальное сходство | 34 понтонный вход |
| 11 завитой спуск | 35 ужасное нападение |
| 12 вареное движение | 36 антифашистский день |
| 13 правящее согласие | 37 чугунолитейная уверенность |
| 14 поточное нападение | 38 камерный спуск |
| 15 непосредственная смерть | 39 героическое согласие |
| 16 овсяное уродство | 40 автобусное сходство |
| 17 вращающееся одобрение | 41 рождественская радость |
| 18 дневной ответ | 42 конкурсный смех |
| 19 неравный конец | 43 подвижное достоинство |
| 20 капитальный расцвет | 44 кабинетное поощрение |
| 21 швейный день | 45 тесная жизнь |
| 22 жидкая ненависть | 46 благодатная ночь |
| 23 предохранительное нападение | 47 старческое бодрствование |
| 24 несправедливая жизнь | 48 холостой расцвет |

49 сердечный упадок	58 высотное уродство
50 путевое поражение	59 громадное счастье
51 областное сомнение	60 приятный ответ
52 наследственный враг	61 стихотворное сходство
53 противозаконная жизнь	62 пронизательное одобрение
54 многодетное нападение	63 перелетный выход
55 трудное достоинство	64 подсобный протест
56 пятиконечная жара	65 постная помеха
57 здравый беспорядок	66 гениальная слеза

Разбейте словосочетания на три группы:

- 1) стандартные (обычные, нормальные, знакомые);
- 2) интересные и оригинальные (осмысленные, объяснимые, но нестандартные);

3) бессмысленные (непонятные, необъяснимые).

Поставьте на отдельном листке их номера от 1 до 66 и возле каждого номера — соответствующее обозначение:

- «—» (стандартное),
- «+» (интересное),
- «N» (бессмысленное).

Руководствуйтесь двумя основными правилами:

- если возникает сомнение, стандартно словосочетание или нет, считайте его стандартным;
- не спешите объявлять словосочетание бессмысленным, подумайте: оно может оказаться чем-то интересным.

Только после того как пометите все сочетания, загляните в ответ.

4.5.3. Гибриды

Играют несколько человек (лучше четное число). Каждый выбирает и записывает на листке название какого-нибудь бытового предмета. По сигналу все участники начинают перемещаться и попарно «знакомиться». Процедура знакомства такова: оба представляются, записывают предмет собеседника и коротко совещаются (2—3 минуты) о том, что будет, если оба предмета совместить в одном. Каждый старается убедить партнера в том, что объединение с ним будет оригинальным, позволит создать объект с новыми, интересными качествами. После короткого совещания каждый тайно ставит на своем листе оценку получившегося гибрида — насколько он хорош, необычен. Когда у каждого на листке появится полный перечень других предметов, нужно его ранжировать, т. е. первым пометить наилучший гибрид, а последним — наихудший, поставив порядковые номера возле каждого названия. Эти числа участвуют в подсчете баллов, заработанных каждым участником. Выигрывает тот, кто набрал у соперников в сумме наименьшее количество баллов и, следовательно, имеет более высокий ранг. По окончании подсчета обсуждают достоинства лучших гибридов.

Эту игру можно рекомендовать в компании людей, плохо знакомых друг с другом, поскольку она помогает установить контакты.

Лингвистическое содержание игры определяется, во-первых, использованием смысловых признаков слова при конструировании и понимании гибрида и, во-вторых, умением описать получающийся объект и «подать» его партнеру как очень интересный, перечислив многочисленные достоинства.

Качество конструкций, полученных в такого рода сочетаниях, зависит от подбора элементов. Опыт показывает, что некоторые элементы (слова и словосочетания) резко выделяются по «силе»: комбинации с ними всегда могут быть интересны и многообразно осмыслены (при внешней, быть может, их неброскости). Два «самых сильных» элемента — это «увеличение» и «наоборот». Вот игры с ними.

4.5.4. Наоборот

Называется какое-нибудь существительное, обозначающее предмет, явление природы, событие и т. п. объект с большим количеством смысловых признаков. В течение 5 минут нужно найти как можно больше объяснений сочетания этого существительного со словом «наоборот». Например, назван «стул». *Стул наоборот* — это:

стул вверх ножками
стул, укрепленный на потолке
стул, сидящий на человеке
стул, за которым сидят, как за столом
стул, у которого сидят на спинке
стул для бегания (вспомним оксюморон «бежать сидя»)
стул, вывернутый наизнанку
вместо ножек — ручки
электрический стул
стул, утыканный гвоздями для йога
четыре спинки, одна ножка
дрова
луг
катапульта
скамейка (стул для нескольких людей)
антикварный стул (на который нельзя садиться)
стул для стояния
отсутствие стула (в невесомости)
животик вместо спинки
стул-качалка
буква «Ч»
.....

Каждый зачитывает свои объяснения. Если такое же или очень похожее найдено другими игроками, его все вычеркивают. Выигрывает тот, у кого останется больше оригинальных объяснений.

В игре могут возникнуть ситуации, когда объяснение оригинально, однако не соответствует заданию («стул, завязанный узлом»). Если автор настаивает на том, что условие соблюдено, устраивают голосование. Предложение, признанное ошибочным более чем половиной участников, не засчитывается.

Проблема «выворачивания наизнанку» хорошо решается лингвистическими средствами. Прежде всего это использование антонимов и вообще слов с противоположными значениями: «верх — низ», «над — под», «сидеть —

бежать», «пол — потолок» и т. п. Другая возможность связана с мысленным построением схематического толкования слова. В этой схеме обычно присутствуют какие-то отношения между элементами (вспомним гл. 4.4), которые можно повернуть наоборот: меняем, например, отношение между человеком и стулом, между стулом и столом — получаются новые решения.

4.5.5. Гипербола

Эта игра проводится так же, как и «Наоборот», но дается задание применить прием «увеличение» («гипербола») по отношению к заданному предмету.

Для того чтобы применить этот прием, необходимо выявить набор смысловых признаков заданного слова. Это могут быть как универсальные качества (величина, вес, скорость), так и специфические (способность раздвигаться, наличие ножек и т. п.). Частные случаи гиперболы — увеличение или уменьшение линейных размеров, ускорение или замедление, умножение или деление объектов и их частей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Лингвистические игры с формальными признаками довольно широко известны. К сожалению, этого не скажешь о большинстве семантических игр: только кроссворду и еще нескольким другим, в которых есть большая примесь формального, удалось обрести популярность. Это объясняется тем, что смысловые условия вносят неопределенность, затрудняющую выявление победителя. А прелесть-то игре придает состязание, сравнение своих и чужих способностей. Поэтому в книге сделана попытка представить большинство игр соревновательными.

Во-первых, выбран общий принцип оценки результата: насколько он интересен и оригинален. Это особенно важно для игр, близких к литературным, где можно применять различные принципы — начиная от простого «нравится — не нравится» до применения таких смутных категорий, как «поэтично» или «профессионально». Дело даже не в том, что «оригинальность» — более четкое понятие, чем, скажем, «художественность» (хотя оно действительно более четкое: можно даже привлечь статистику — что реже встречается, то и оригинальнее). Просто создается единообразие, игроки ориентируются на простое правило: чем неожиданнее результат, тем он лучше. Заметим, что для лингвистической игры по таким критериям абсолютно неважно, есть у игрока литературный опыт или нет.

Во-вторых, применяются методы коллективной оценки — голосование, шкалирование, групповое судейство. С их помощью любую неопределенность можно как-то разрешить, четко назвать победителя.

В-третьих, игры по возможности модифицированы или сконструированы так, чтобы каждый игрок выдавал несколько однотипных результатов небольшого размера. При этом количество тесно связано с качеством: обычно тот, кто способен найти много разных решений в творческой игре, находит и лучшие. Во всяком случае, выявляется возможность совершенно объективной оценки и сравнения результатов. Плюс к этому, как правило,

не засчитываются повторяющиеся у разных игроков решения, а это значит, что в более выгодном положении оказывается тот, кто настроен на новизну.

Что касается форм проведения игр, то их можно менять в очень широких пределах, сохраняя лингвистическое содержание. Каждый может выступить в роли конструктора лингвистических игр.

Что нужно знать для этого? Имеющим отношение к игре уготованы такие роли: организатор, постановщик задачи, исполнитель, арбитр. Роли могут совмещаться, например, постановщик часто дает задания самому себе или обменивается ими с партнером и становится исполнителем. Игровая задача может состоять из одного задания или нескольких. Постановщик задания в зависимости от типа игры имеет право: а) отвечать «да — нет», б) подсказывать, в) разъяснять и комментировать. Задание может быть решаемым: а) полностью, б) частично или в) творчески. Можно применять разнообразные ограничения во времени — от одной секунды до часа и более.

Таковы самые общие характеристики любой игры. При всей увлекательности соревнования выполнение игровых заданий все-таки достаточно интересно само по себе. Поэтому универсальная схема, которую можно всегда применить, такова: участники игры выполняют задание, каждый по-своему, а потом знакомятся с результатами друг друга.

Когда речь заходит о творческих заданиях, правила — вещь относительная. Если логика игрового творчества выводит за рамки условий, требует отбросить ограничения, ей непременно надо последовать. В конце концов, не так важно выиграть, как проявить свои возможности и получить действительно необычный результат. Лингвистическая игра хороша тем, что активизирует мышление, и ни в коем случае не надо искусственно гасить эту активность. Для поощрения в игре всплесков творческой энергии вполне можно договориться о том, что интересное, но не вполне удовлетворяющее условиям решение (в особенности если условия формальные) учитывается при определении первенства.

Теперь о возможностях применения лингвистических игр.

В истории лингвистики периоды ее бурного подъема всегда были связаны с историей колониальных завоеваний

и географических открытий. Это объяснялось необходимостью найти общий язык с туземцами. Скажем, американская лингвистика своими выдающимися достижениями во многом обязана языкам коренного населения этого континента. Изучение многочисленных и очень не похожих на европейские индейских языков дало науке приток свежих идей. Одна из них, так называемая «гипотеза Сепира—Уорфа», обозначила крайнюю точку зрения на язык как выражение особой картины мира, во многом несопоставимой с представлениями других языков. Действительно, некоторые понятия индейцев не находили соответствий в европейских языках, и наоборот. Те же трудности в определении системы значений экзотических языков привели и к другой идее, дескриптивизму. Это направление в лингвистике, связанное с именем американского языковеда Л. Блумфилда, было основано вообще на отказе от попыток проникнуть во внутренний мир носителя языка. Дескриптивисты точно и скрупулезно подмечали особенности сочетаний слов, и этим свой отказ в какой-то степени компенсировали.

Подобные новшества заставили педагогов и ученых постепенно пересмотреть принципы обучения иностранным языкам. Если когда-то считалось само собой разумеющимся, что в основе обучения взрослого — умение перевести на родной язык, то теперь пришли к мысли направить обучаемого еще раз по пути естественного освоения, каким движется ребенок. И здесь лингвистические игры пришли как нельзя более кстати. В игре человек использует чужой язык для моделирования реального мира без посредства родного языка. Устраняется лишнее звено в цепочке от слова к значению, а это значит, что пользоваться языком становится гораздо легче. Игровое обучение начисто снимает сомнения в том, что люди, разговаривающие на другом языке, на нем же и думают.

Разумеется, не только иностранный, но и свой, родной язык можно изучать с помощью лингвистических игр. Собственно, разница здесь перестает ощущаться — одни и те же игры, одни и те же методы.

Лингвистическая игра — прекрасный способ активизации умственной деятельности. Даже чисто формальные манипуляции со словами расшевеливают значения слов, а те в свою очередь заставляют быстрее «поворачиваться»

вообще все образы в мозгу. Тем более сильно подталкивает мысль семантическая игра, причем направление движения можно задавать. Если выбрать смысловые условия игры, относящиеся к важной теме, которую предстоит потом обдумать, это поможет настроиться на соответствующий лад.

Полезна игра и тем, что позволяет снять психологические зажимы, обычно препятствующие свободному ходу мысли. Когда человек знает, что чего-то делать нельзя, он старается и не думать об этом («Чего не следует делать, того не делай даже в мыслях»). В то же время всякое серьезное достижение — это переход через какой-то запрет, преодоление ложных представлений о том, что можно и чего нельзя. В игре запретов практически нет (если не считать игровых правил, имеющих мало отношения к реальным «физическим» запретам, да требований нравственного порядка). Поэтому игрок может позволить себе расслабиться, высказать «еретическую» или «абсурдную» мысль, войти, так сказать, в закрытые зоны.

Метод отключения критического компонента мышления известен под названием «мозговой штурм». Его автор, А. Ф. Осборн, предложил организовать коллективное обсуждение проблем и генерацию идей в условиях «запрета всех запретов», когда можно высказывать абсолютно любые гипотезы и предложения. Этот метод хорошо себя зарекомендовал.

Лингвистическая игра, как и язык вообще, — мостик между образным и рациональным в человеке. В эпоху компьютерной революции возникла опасность крена общественного сознания в сторону дальнейшей технизации. Реакцией на нее стала подчеркнута нетехническая ориентация большинства культурных лидеров. Стала шириться трещина между «физиками» и «лириками», напомнившая об извечном конфликте между двумя полярными типами мышления. И главным средством «наведения мостов» через эту трещину остается естественный язык. Лингвистические игры можно уподобить Олимпийским в мире, наполненном межгосударственными противоречиями: они переводят эти противоречия в безобидную плоскость и тем помогают их разрешению. Известно, какие трудности испытывает человек гуманитарного склада при попытках освоить компьютер. Использование его как партнера в игре помогает

человеку понять машинную логику, а машине — человеческую.

Лингвистические игры непосредственно связаны с новой наукой — искусственным интеллектом. Наука эта зародилась сразу же, как только появились первые компьютеры (впрочем, и гораздо раньше люди задумывались над этой проблемой). У наиболее радикальной части кибернетиков появилась идея создать полноценный заменитель человеческого мозга. Сейчас общепризнано, что задача эта невыполнима (хотя, конечно, объявлять что-то невыполнимым не очень разумно). Новая наука занимается теоретическим обоснованием и разработкой устройств, действующих в некоторых сложных ситуациях подобно человеку: принимающих решения, распознающих образы, доказывающих теоремы и т. п. Удалось достичь впечатляющих результатов — скажем, в шахматы машины уже играют на уровне международных мастеров, а ведь это одно из самых интеллектуальных занятий.

Игра не случайно стала пробным камнем, на котором оттачивается машинный разум. Она, как известно, модель действительности, т. е. нечто условное, имеющее известные правила. А где достаточно четко выявляются правила, там возникает и возможность составления программ.

Одно из самых «человеческих» свойств — умение говорить и понимать речь, поэтому работа над естественным языком — в числе главных направлений искусственного интеллекта. Интересно, что говорить машины научились практически сразу — вначале письменно, а потом, с помощью специальных голосовых синтезаторов, и устно. Правда, темы этих разговоров были и остаются очень узкими, но свои нехитрые мысли компьютер излагает вполне правильно. Что же касается понимания речи, то содержание письменного текста, не говоря уже о произносимом, оказалось для искусственного разума более крепким орешком. Тем не менее, хотя и очень медленно, гораздо медленнее, чем когда-то планировалось, отвоевываются участки и на этом направлении. И в авангарде движется лингвистическая игра, эксперимент.

Любопытны лингвистические компьютерные игры, в которых действиями мультипликационных персонажей можно управлять не только по методу «влево-вправо», но и фразами на естественном языке. Экранный человек

попадает, например, на незнакомую планету или в какое-нибудь злачное место на Земле, и нужно найти подходящие слова, чтобы избежать опасностей, проникнуть на различные участки игрового пространства, воспользоваться предметами, добиться своих целей и построить игровой сюжет. Оказавшись перед дверью, следует набрать на клавиатуре фразу «откройте дверь», иначе проникнуть внутрь не удастся. Большой частью способы проникновения не так очевидны — скажем, нужно отыскать человека, у которого находится ключ от двери, и убедить его, что вам необходимо туда попасть. Азарт исследователя побуждает игрока изучить все уголки представленного компьютером мира и заодно изучить язык, на котором ведется игра. Время от времени после ряда неудачных фраз или действий машина устами других персонажей выдает ехидные или грозные замечания.

В такого рода играх используется очень простой способ распознавания смысла — так называемые ключевые слова или ключевые фразы. Если в набранной игроком фразе встречается цепочка букв, заложенная и в памяти игровой программы, машина просто совершает предписанное действие. Конечно, до настоящего понимания здесь далеко — особенность человека в том и заключается, что он способен распознавать смысл предложений, не содержащихся целиком в его памяти, восстанавливать этот смысл по значениям использованных слов. Тем не менее принцип ключевых слов прекрасно работает во многих областях. На нем основана работа автоматических систем машинного поиска, напоминающих библиотечные каталоги. Они способны искать нужный документ по запросу, выраженному простыми русскими словами, находя такие же в массе документов, заполняющих машинную память.

Для тех, кто увлекается программированием, лингвистические игры дают богатейший материал. Составить программу можно для любой игры. Машина способна выступать в качестве кого угодно — организатора, судьи, постановщика задачи и исполнителя. Что потребуется компьютеру для решения игровых задач? Основное — как можно более богатый словарь. Если компьютер будет располагать только формами слов — этого уже достаточно для большинства формальных игр. Большой перечень из нескольких десятков тысяч слов позволяет ей, вообще говоря,

стабильно обыгрывать человека в такие игры, как «Подбор» (1.2.3), «Метаграммы» (1.2.7), «Балда» (1.2.10), «Наборщик» (1.3.1), «Крестословица» (1.3.3), «Коровы» (1.4.3) и многие другие из раздела 1. Бóльшие сложности нужно будет преодолеть тому, кто захочет строить или анализировать на компьютере тексты для игр, описанных в разделе 2. Если ввести в машинную память еще и сведения о смысловых признаках и связях слов, об их толкованиях, то можно составлять программы для игр «Да—нет» (3.2.11), «Лишнее слово» (3.2.10), «Смысловые прыжки» (3.3.7), «Горячо—холодно» (3.3.8), «Живой словарь» (3.3.4), «Чей множитель?» (3.4.5), «Шарады» (3.4.6), «Кроссворд» (3.4.8) и т. п. (разд. 3). Труднопреодолимые препятствия возникают при выходе игры за пределы языка: вряд ли будет возможность у программиста-любителя научить машину распознавать образы — умение, необходимое для игр главы 3.5. Что же касается игр, представленных в разделе 4, то здесь машине тягаться с человеком невозможно, она годна лишь в роли инструмента для игры.

Быть судьей машина может в тех случаях, когда не требуется оценивать качество, смысл результатов. Подсчитать, сколько слов найдено человеком-игроком, сопоставить их с каким-нибудь словарем (например, частотным), зафиксировать время игры — все это не составляет для нее труда. Тем более легко сделать компьютер организатором игры или постановщиком задач — он может сообщать участникам, какие действия они должны выполнить.

Надеемся, что после всего сказанного не осталось сомнений в важности лингвистических игр, их богатых познавательных возможностях и пользе для развития человечества. Поэтому настала пора сказать, что лингвистические игры — это еще и просто очень увлекательное занятие, которому предаются миллионы людей во всем мире. Играйте на здоровье!

ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ

1.2.3.3. Пулемет, самолет, горнист, танкист, тачанка, кубанка, стрелок, свисток.

1.2.3.7. Муха — мура — тура — тара — кара — каре — кафе — кафр — каюр — каюк — крюк — урюк — урок — срок — сток — стон — слон

1.2.8.1. а) муха — харизма — масло — слон;
б) муха — хата — тавро — розмысл — слон.

1.3.1.1. Въезд, хрящ, эльф, шпиц, сыч, муж, юг, бой, танк.

1.3.1.2. Вот далеко не полный набор «русско-английских» слов:

beer, zex, sor, vid, dar, kate, nozta, sir, sor, tor, nar, bor, rasa, para, some, vese, zag, zet, not, pari.

Естественно, английское значение каждого из них не должно совпадать с русским. Тем не менее существует слово, которое можно прочесть и по-русски, и по-английски, и смысл будет один. Правда, оно является аббревиатурой, но от этого совпадение не становится менее удивительным: сокращение *sr.* обозначает и русское *сравните*, и его английский перевод *compare*.

1.3.4.1.

У	М	С	У	П	С	П	О	Р	В	О	Р	О	Т
С	У	Э	Х	О	П	А	П	А	О	П	О	Р	А
		Р	О	Т	У	Р	А	Н	З	А	Г	А	Р
					Д	А	Л	Ь	О	Л	О	В	О
									К	А	З	А	К

Говорят, для русского языка можно заполнить квадраты и большего размера, но автору эти решения неизвестны.

1.4.1.1. Лог, бон, кат, пан, мел, сиг, низ, дача, фаза, буза, дуда, брак, барк, краб, шваб, рига, желе, овал, бита, зима.

1.4.1.2. Среди четырехбуквенных слов рекорд держит *юфть* (100).

1.4.3.1. Дар.

1.4.3.2. Шторм.

2.2.4.1.

Меч, о понедельник на лапах — ха, паланкин Леде, но почему?
Ел сам, вторник шел, алеишкин рот в масле.
Ни среда краб один, ни дебаркадер синь.

Те — четверг, а нагрев течет.

Пять лун пятница растет. Сарацин тяпнул: тяп!

О, лат сень, суббота! А то б бус не стало.

На мраке воскресенье лопано, на полене сер к сове карман.

3.2.1.1. Ахать, бухать, визжать, гудеть, дудеть, екать, жужжать, зудеть, икать, кричать, лаять, мычать, нудеть, орать, плакать, рычать, свистеть, тюкать, ухать, фырчать, хлопать, цыкать, чихать, шипеть, щелкать, эхать.

3.2.10.1. а) Нитка (не имеет отверстий);

б) Река (не искусственный объект).

3.3.6.1. Все это фигуры.

3.3.6.2. Клуб, лук, мина, проказа.

3.3.13.1. 1) Тогда я не могла иначе ответить.

2) Чтобы вы могли забыть и простить, что было.

3.4.6.1. Мольер. Парус.

3.4.8.1. 1. Живот. 2. Холод. 3. Пирог. 4. Голод.

3.4.8.2. По горизонтали: 1. Посол. 2. Роман. 3. Кража.
По вертикали: 1. Парик. 4. Сумка. 5. Лента.

4.2.9.1. Приведем для сравнения получившиеся у поэтов сонеты:

Гряды холмов отусклил марный иней,
Громады туч по сводам синих дней
Ввысь громоздят (все выше, все тесней)
Клубы свинца, седые крылья пиний,
Столбы снегов, и гроздьями глициний
Свисают вниз... Зной глуше и тусклей.
А по степям несется бег коней,
Как темный лет разгневанных Эринний.
И сбросил Гнев тяжелый гром с плеча,
И, ярость вод на доли расточа,
Отходит прочь. Равнины медно-буры.
В мориях зари чернеет кровь богов.
И дымные встают меж облаков
Сыны огня и сумрака — Ассуры.

(М. Волошин)

Нежданно пал на наши рощи иней,
Он не сходил так много, много дней,
И полз туман, и делались тесней
От сорных трав просветы пальм и пиний.
Гортани жег пахучий яд глициний,
И стыла кровь, и взор глядел тусклей,
Когда у стен раздался храп коней,
Блеснула сталь, пронесся крик Эринний.
Звериный плащ пулуспустив с плеча,
Запасы стрел еще не расточа,

Как груды скал, задумчивы и буры,
Они пришли, губители богов,
Соперники летучих облаков,
Неистовые войны Ассуры.

(Н. Гумилев)

4.3.13.1. Это задание предлагалось членам Петербургского клуба сатириков и юмористов. Лучшей была признана подпись «Беспокоит вас сина кардиограмма» (А. Мурай).

4.5.2.1. По результатам опроса ста человек наиболее интересными признаны сочетания 37, 39, 40, 66. Если ни одно из них вы не поместили знаком «+», то ваше представление об интересном существенно отличается от усредненного. Показательно также общее количество плюсов, поставленных вами: если их меньше девяти, то можно предположить, что для вас характерно «черно-белое» восприятие, стремление к строгости и поляризации суждений.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гик Е. Я. Занимательные математические игры. — М.: Знание, 1987. — 160 с.
2. Глязер С. Игры со словами. — М.: Дет. лит., 1968. — 80 с.
3. Журавлев А. Т. Языковые игры на компьютере. — М.: Просвещение, 1988. — 144 с.
4. Игнатъев М. Б. (ред.) Компьютерные игры. — Л.: Лениздат, 1988. — 168 с.
5. Лингвистические задачи. — М.: Просвещение, 1983. — 223 с.
6. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству. — М.: Педагогика, 1987 — 144 с.
7. Минский Е. М. От игры к знаниям. — М.: Просвещение, 1987. — 189 с.
8. Никитин Ю. З. В игре — слова. — Киев: Реклама, 1988. — 109 с.
9. Падалко А. Е. Задачи и упражнения по развитию творческой фантазии учащихся. — М.: Просвещение, 1985. — 127 с.
10. Родари Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй. — М.: Прогресс, 1978. — 212 с.
11. Фолсом Ф. Книга о языке. — М.: Прогресс, 1977. — 159 с.
12. Шкатова Л. А. Подумай и ответь: Занимательные задачи по русскому языку. — М.: Просвещение, 1989. — 96 с.
13. Шульговский Н. Н. Занимательное стихосложение. — Л., 1926.
14. Петрусинский В. В. (ред.) Игры — обучение, тренинг, досуг. — М.: Новая школа, 1994. — 368 с.
15. Rinvolutri M. Grammar Games. Cambridge etc.; Cambridge univ. press, 1985. 138 p.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
----------------	---

РАЗДЕЛ 1

Глава 1.1. Кладезь формализма	13
Глава 1.2. Кирилл, Секвойя и Мефодий	16
1.2.1. Поймай звук *	18
1.2.2. Искусственный акцент *	19
1.2.3. Подбор	21
1.2.4. Верни с ответом	23
1.2.5. Слово наизнанку	24
1.2.6. Анаграммы	25
1.2.7. Метаграммы	26
1.2.8. Чайнворд	28
1.2.9. Виселица	30
1.2.10. Балда	31
Глава 1.3. Лыко в строку	32
1.3.1. Наборщик	33
1.3.2. Словарь-смекалка	34
1.3.3. Крестословица	35
1.3.4. Формальный кроссворд	37
Глава 1.4. От тьмы до АСКИ-кода	40
1.4.1. Гемтрия	43
1.4.2. Королевская балда	45
1.4.3. Коровы	47
1.4.4. Чехарда *	49
Глава 1.5. Хобби Эдгара По	51
1.5.1. Шифры	53
1.5.2. Тайный язык	57

РАЗДЕЛ 2

Глава 2.1. Концерт для рояля с шарманкой	61
Глава 2.2. Размытые письма	66
2.2.1. Тавтограмма	68
2.2.2. Нотарикон	69

* Игры, помеченные звездочкой, разработаны автором этой книги.

2.2.3. Мнемотехника *	71
2.2.4. Палиндром	73
2.2.5. Развернутые анаграммы	74
2.2.6. Липограмма	76
Глава 2.3. Грамматика пляшет с арифметикой	77
2.3.1. Слова из чисел	78
2.3.2. Снежный ком	80
2.3.3. Фигурные тексты	81
2.3.4. Монорим	84
2.3.5. Панторифма	85
2.3.6. Акростих	86
Глава 2.4. Беглая лексика	87
2.4.1. Мариенбадская игра	88
2.4.2. Бесконечное предложение	89
2.4.3. Бег по кругу *	91
2.4.4. Скрытые стихи *	93
Глава 2.5. Бред сивой машины	95
2.5.1. Подстановки	97
2.5.2. Чепуха	100
2.5.3. Стихотворная чепуха	101
2.5.4. Механическое стихосложение *	104

РАЗДЕЛ 3

Глава 3.1. Форма внутри содержания	111
Глава 3.2. Отпечатки пальцев неуловимого значения	115
3.2.1. Каталог	120
3.2.2. Я знаю пять... ..	121
3.2.3. Я люблю своего соседа	122
3.2.4. Объединения	124
3.2.5. Сравнения	127
3.2.6. Жаргон	128
3.2.7. Загадки	129
3.2.8. Встрепенемся	131
3.2.9. Секретный признак	132
3.2.10. Лишнее слово	133
3.2.11. Да—нет	134
3.2.12. Информационный поиск *	135
Глава 3.3. Одна веревочка на всех	137
3.3.1. Телепатия *	138
3.3.2. Редкие слова *	139
3.3.3. Словесный волейбол	140
3.3.4. Живой словарь	141
3.3.5. Антиассоциативная игра *	143

3.3.6. Что посередине?	145
3.3.7. Смысловые прыжки	146
3.3.8. Горячо—холодно	148
3.3.9. Ложные друзья	149
3.3.10. Пропорции *	150
3.3.11. Проявление рассказа	152
3.3.12. Подскажи словечко	153
3.3.13. Телеграммы	154
Глава 3.4. Толковое занятие	156
3.4.1. Толкования	160
3.4.2. Мгновенные толкования *	161
3.4.3. Викторина	162
3.4.4. Узнавание *	163
3.4.5. Чей множитель? *	164
3.4.6. Шарады	165
3.4.7. Этимология	166
3.4.8. Кроссворд	168
Глава 3.5. Поход в Заязычье	171
3.5.1. Иероглифы	173
3.5.2. Словарь в картинках	174
3.5.3. Художник-моменталист	175
3.5.4. Пиктографическое письмо *	176
3.5.5. Ребус	177
3.5.6. Путаница	179
3.5.7. Лингвистический микроскоп *	180
3.5.8. Крокодил	181
3.5.9. Сценические шарады	182

РАЗДЕЛ 4

Глава 4.1. Жизнь смысла	185
Глава 4.2. Как проращивать рациональные зерна	190
4.2.1. Философ	192
4.2.2. Необычные применения	194
4.2.3. Самасья	195
4.2.4. Тема	196
4.2.5. Если бы	198
4.2.6. Объяснение	199
4.2.7. Найдите связь	200
4.2.8. Бином фантазии	201
4.2.9. Буриме	202
4.2.10. Ключевой предмет	204
4.2.11. Разорванный диалог	205
4.2.12. Персонажи	206

4.2.13. Реализм	208
Глава 4.3. О пользе испорченного телефона	209
4.3.1. Испорченный телефон *	212
4.3.2. Винегрет из газет	214
4.3.3. Стилистические упражнения	215
4.3.4. Продолжение следует	217
4.3.5. Хорошо—плохо	219
4.3.6. Стихотшлепы	220
4.3.7. Уклончивые ответы	221
4.3.8. Спиритический сеанс *	222
4.3.9. Оракулы *	224
4.3.10. Машины-собеседники *	227
4.3.11. Комментарии *	228
4.3.12. Мораль	229
4.3.13. Название	230
4.3.14. Презумпции *	231
4.3.15. Аукцион пословиц *	232
Глава 4.4. Оживление скелетов	234
4.4.1. Глагол	236
4.4.2. Описания	237
4.4.3. Схематизируем	239
4.4.4. Заполнение пробелов	240
4.4.5. Линии жизни *	241
4.4.6. Морфологический анализ *	243
Глава 4.5. Почем тонна идей?	244
4.5.1. Неологизмы	247
4.5.2. Прилагательные	248
4.5.3. Гибриды *	251
4.5.5. Наоборот *	252
4.5.4. Гиперболы *	254
Заключение	255
Ответы на задания	262
Литература	265

Свои замечания и предложения
вы можете направить по адресу
191028, Санкт-Петербург, Моховая ул., 26
«Издательство Буковского»
или по электронной почте:
liubich@place.spb.ru



Любич Д. В.
Л93 Лингвистические игры. — Санкт-Петербург: Изда-
тельство Буковского, 1998. — 272 с.
ISBN 5—88407—038—1

Даны описания 120 языковых игр с классификацией и по-
дробными лингвистическими комментариями. Книга предназна-
чена для преподавателей русского и иностранных языков, учащихся
старших классов, а также всех, кто интересуется интеллектуаль-
ными упражнениями.

ББК 83

Дмитрий Викторович
ЛЮБИЧ

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Редактор А. Томилина
Художественный редактор В. Корнилов
Технический редактор Н. Рощина
Корректор Н. Пивоварёнок
Компьютерная верстка и дизайн автора

В оформлении книги использованы рисунки И. Воробьева

Лицензия ЛП № 063371 от 20.05.94
Сдано в набор 08.08.97. Подписано в печать 28.01.98.
Формат 84×108/32. Бумага офсетная. Гарнитура «Таймс».
Печать офсетная. Усл. печ. л. 17.

Типография «Дизайн»
191028, Санкт-Петербург, Моховая ул., 26. Тел. (812) 272-73-62