

Н. С. АБРАМОВА

(Уральский государственный педагогический университет,  
г. Екатеринбург, Россия)

УДК 81'23:81'42  
ББК Ш100.6+Ш105.51

## «ВСТРЕЧНЫЙ ТЕКСТ» РЕЦИПИЕНТА: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ МЕТОДЫ ИЗУЧЕНИЯ АСПЕКТОВ ВОСПРИЯТИЯ ИГРОВОГО ТЕКСТА

**Аннотация.** В данной статье представлены результаты экспериментального исследования процесса восприятия текста с использованием методики *встречного текста* (*контртекста*). Исходным положением данной методики является утверждение об активной роли читателя, согласно которому реципиент, воспринимая речевое сообщение, вступает в диалог с автором и текстом, создавая при этом свой *встречный текст*, демонстрирующий как приятие, так и неприятие информации исходного текста. Объектом читательской рецепции в данном исследовании является игровой текст, который представляет собой своеобразный тип художественного текста, имеющий специфические особенности структуры и речевого оформления, с активным включением элементов языковой игры. Особенности восприятия текстов этого типа обусловлены их спецификой и связаны с необходимостью изменения стереотипов употребления и интерпретации языкового знака. Адекватность восприятия и понимания игрового текста зависит от уровня культурной компетенции реципиента и требует наличия лингвокреативных умений. Применение экспериментальной методики позволило автору определить возможные направления изучения аспектов восприятия игрового текста: основные интерпретационные стратегии реципиентов при декодировании кодов языковой игры; индивидуальные особенности восприятия отдельных фрагментов и текста в целом.

**Ключевые слова:** психолингвистический эксперимент, восприятие текста, «встречный текст», контртекст, игровой текст, индивидуальные стратегии восприятия

Процесс восприятия текста, подчиняясь общим психологическим закономерностям, связан с вниманием, мышлением и памятью, направляется мотивацией и всегда эмоционально окрашен. Воспринимая информацию, читатель вступает в диалог с автором и/или текстом, при этом актуализируются его знания и практический опыт, личностные ассоциации и т.п. В психолингвистических исследованиях, характеризующих процесс вос-

приятия, говорится о том, что текст, являясь стимулом для читателя, образует в его сознании своеобразную проекцию, причем эта проекция может отличаться от авторского представления о смысле текста. Смоделировать процесс восприятия текста позволяют экспериментальные психолингвистические методики, в частности, методика «встречного текста», или «контртекста» (термин Н.И. Жинкина), предложенная А.И. Новиковым [Новиков: 2003]. Данная методика имеет широкие возможности применения в исследованиях по восприятию текстов различных типов, т.к. позволяет изучить, «хотя и опосредованно, через набор письменно зарегистрированных реакций», глубинный процесс «переструктурирования исходной гипотетической ситуации, возникающей в сознании реципиента после прочтения названия текста и первых предложений, в конечную ситуацию постижения смысла сообщения в целом» [Пешкова 2011]. Важно, что при создании «встречного текста» реципиент должен предъяслять реакции на каждый очередной фрагмент текста, не читая последующие, – таким образом, получившийся в результате эксперимента вторичный текст позволяет относительно полно и точно судить о внутренней стороне процесса восприятия текста первичного, авторского. А.И. Новиков выделил 15 видов читательских реакций при восприятии художественного текста, как соотносимых с содержанием текста (*ассоциация, вывод, ориентировка, перевод, предположение, прогноз, перефразирование*), так и не относящихся непосредственно к содержанию, но выражающих отношение читателя к воспринимаемому (*визуализация, генерализация, интертекст, инфиксация, констатация, мнение, оценка, свободный ответ*).

Теоретическая разработка этой методики получила развитие в ряде исследований [Кортунова 2011; Пешкова 2009; 2011]: были предложены новые принципы анализа и систематизации полученных от реципиентов реакций, выделены их новые типы. Так, Е.В. Кортунова выделяет реакцию прямой или косвенной *констатации отсутствия знаний* о явлении, которое фигурирует в воспринимаемом фрагменте текста [Кортунова: 2011]. Поскольку адекватное восприятие и понимание текста во многом зависит от объема исходных фоновых знаний читателя, «осоз-

вание реципиентом некоторого пробела в знаниях часто влечет за собой эмоциональную негативную самооценку» [Там же] и, как следствие, может спровоцировать негативное восприятие (неприятие) самого текста или его элементов.

Н.А.Пешкова, анализируя процесс построения в сознании читателя «встречного текста», утверждает, что он «не всегда означает добровольное движение адресата навстречу автору, он может обернуться и “контртекстом” частичного или полного несогласия» [Пешкова: 2011]. Стоит отметить, что исследователь различает взаимозаменяемые в авторской методике А.И. Новикова понятия «встречного текста» и «контртекста», трактуя последний как «текст несогласия адресата с автором и одновременно своего рода защита от информации, неприемлемой, неинтересной, нежелательной и, возможно, враждебной сознанию реципиента» [Там же]. Далее мы будем использовать термин «контртекст» именно в этом значении, а вторичный текст, представляющий собой совокупность читательских реакций на фрагменты текста, в соответствии с методикой А.И. Новикова, – «встречный текст». Н.А. Пешкова уточняет типологию читательских реакций, предложенную А.И. Новиковым, выделяя реакции *согласия* (*принятие*, одобрение, положительная оценка воспринимаемой информации) и реакции *несогласия* (*неприятие*, негативная оценка сообщения в целом или отдельных его частей). В дополнение к первоначальным видам читательских реакций она дает определение *реакции замещения* («подгонки смысла»), при которой реципиент «подгоняет» смысл воспринимаемой информации под нечто общепринятое или обычное для него в том случае, если содержание фрагмента текста выходит за рамки привычного и ожидаемого [Пешкова: 2011].

Все вышесказанное было учтено нами при обработке результатов эксперимента по созданию «встречного текста» при восприятии особого, *игрового* текста.

Согласно определению А.М. Люксембурга, игровой текст – это «такой вид художественного текста, в котором автором предусмотрена необходимость специфичных, людических (игровых) по своей сути взаимоотношений с читателем и текстом» [Люксембург 2006: 5]. Такой текст имеет специфические осо-

бенности структуры и внутренней организации и создается благодаря особым художественным приемам, в числе которых – активное включение элементов языковой игры.

По мнению Т.А. Гридиной, игровой текст – это «произведение, транслирующее авторскую мысль с учетом потенциальных читательских рефлексий над нестандартным содержанием и формой знаков, требующих декодирования *игровых импликатур*» [Гридина 2012: 275]. Восприятие и понимание игрового текста, в котором реализована «стратегия языковой игры как переключение ассоциативных стереотипов восприятия, употребления и порождения словесных знаков [Гридина 1996, 2008], требует от читателя «лингвокреативных усилий» [Гридина 2012] и соответствующих лингвокреативных умений. Идеальным читателем игрового текста, считает А.М. Люксембург, является *читатель-эрудит*, который «добровольно забирается в его структурный, лингвистический и аллюзивный лабиринт», чья основная задача – «понять его внутреннее устройство, освоить систему соединяющих его ходов, уловить заложенную в нем сеть взаимосвязей» [Люксембург 1999]. Неспособность понять и принять своеобразие и нетрадиционность игрового текста «порождает у читателя чувство “отторгнутости”, а затем и состояние скуки от “неудобочитаемого” текста» [Химич 2012]. В связи с этим модель построения «встречного текста» при восприятии игрового текста представляет особый интерес.

В качестве стимульного материала в нашем эксперименте был предложен рассказ С.Д. Кржижановского «Мухослон». Небольшой по объему, он представляет собой яркий пример игрового текста, причем автор включает читателя в процесс декодирования языковой игры начиная с названия. Раскрывая интерпретационный контекст данного рассказа, Т.А. Гридина определяет окказионализм *Мухослон* как «игрему-квазиденотат», запускающую сюжет рассказа: последний выстраивается как «цепь авторских рефлексий над данным словом и наполняет его ассоциативной многомерностью» [Гридина 2012; 2013].

Целью нашего исследования было определение аспектов читательского восприятия этого произведения при создании «встречного текста». В эксперименте приняли участие студенты

Уральского государственного медицинского университета (20 человек в возрасте от 19 до 24 лет). В соответствии с методикой А.И. Новикова респондентам предлагалось записать все возникающие в их сознании реакции на фрагменты текста – рассказ предварительно был разделен на 14 фрагментов, каждый из которых был пронумерован. На один фрагмент некоторые участники представили разные типы реакций – всего было получено 323 реакции. Ниже предлагаются некоторые примеры реакций, полученных в ходе исследования (номера реакций соответствуют номерам, которые были присвоены испытуемым, сами реакции даны курсивом). Уже первое предложение текста вводит читателя в игровую ситуацию: **Над мухой простерлась длань и прозвучало: «Да будет слон»**. Абсурдность желания соединить несоединимое – сделать из мухи слона – и ироничная высокопарность волеизъявления, отсылающая к библейскому «Да будет свет!» (см. [Гридина 2012]), предположительно должны спровоцировать такие читательские реакции, как *ассоциация*, *интертекст*. Эти реакции действительно были предъявлены испытуемыми (27% от общего числа на этот фрагмент):

– аллюзия на библейский сюжет о сотворении мира или, напротив, конца света: (10) *Бог, религия, желание; (11) И был свет, и была тьма. День шестой; (16) Над головой мухи метилоранжевое небо, состояние апокалипсиса. Ее голос грозно звучит «Да будет слон!»*

– прецедентный ассоциат – фразеологизм *делать из мухи слона*: (1) *Смесь магии и устойчивого выражения; (15) Раздувание проблемы: «Из мухи слона»* (причем ассоциация *раздувание проблемы* окажется довольно устойчивой для этого реципиента, текстовые сигналы, заставляющие ломать стереотипность восприятия, будут игнорироваться: (фрагм. №3) **Раздутая проблема не восприимчива к словам** → (4) *Маленькая, незначительная проблема в образе большого конфликта* → (5) *С большим конфликтом сложнее иметь дело, и поэтому такое состояние само по себе дискомфортно* → (9) **Большие проблемы – большие потери и разрушения**).

– аллюзия: (14) *Вспоминаются басни Крылова* (предположительно, отсылка к басне «Слон и Моська» – ассоциативное со-

поставление несоразмерных величин: огромный Слон и ничтожная Моська/муха).

Кроме того, были выделены реакции, свидетельствующие о возможности неприятия текста. Например, реакция *ориентировки*, связанная с *констатацией незнания*, оказалась самой повторяющейся в данной группе испытуемых: *Что такое длань? Я не знаю, что такое длань* (6 реакций из 7-ми предъявленных этого типа). Встречается и реакция *замещения*, «подгонки» смысла под нечто понятное для испытуемого: (2) *Муху хотят раздавить, произнося не имеющую смысла фразу (+оценка)*; (9) *Рука замахнулась, чтобы убить муху*; (19) *Муха сошла с ума*.

Стремительное превращение мухи в слона в следующем предложении (**Не успела секундная стрелка дернуться раз другой по циферблату, как и... свершилось: мушинные пяточки уперлись в землю слоновьими ступнями, а завитый внутрь коротенький черный нитевидный хоботок раскрутился огромным серым хоботом**) спровоцировало многочисленные реакции *перевода* (60%): (1) *Хогвартс!!! Трансфигурация* (+интертекст) (7) *Муха превратилась в слона*; (9) *Мгновенные изменения, нет времени осознать, понять случившееся* (+инфиксация, соотносимая с авторским замыслом: «...мушья душа никакого «да будет» не расслышала,... чудо, коснувшись кожи, до мушьеи души не дошло»); (10) *Метаморфозы, красота, завиток, мило* (+ассоциация, оценка); (11) *Превращение мухи в слона*; (13) *Преображение*; (14) *Раскрытие*; (15) *Метаморфозы, превращения*; (16) *Муха мутировала, земля разверзлась под ее ногами* (+инфиксация); (19) *Перерождение мухи в слона, только пока неясно: это ее воображение или наяву* (+ориентировка); (20) *Перевоплощение в короткое время*.

Авторское обыгрывание «визуальных примет превращения мухи в слона» (см. об этом [Гридина 2013: 203]): **мушинные пяточки** становятся **слоновьими ступнями**, **мушинный хоботок** раскручивается **хоботом** – нашло отражение в реакции *замещения* во «встречном тексте» только одной испытуемой. (12) *Я поняла, муха похожа на слона (хобот, лапки-ступни). Мы, люди, представляем себе вещи большие, чем они есть (представляем слона, а на деле – муха)* (+вывод).

*Интертекст* – отсылка к рассказу Кафки «Превращение» – не просто ожидаемая реакция на этот фрагмент, она заложена автором изначально: (4) *Напомнило «Превращение», кажется, Кафки. Начало один в один практически;* (17) *Кафка, превращение, кинестетика слов.*

Игровое использование интертекстуальности является характерным принципом игровых текстов, также как обманчивость фабулы и недостоверность повествования. «Игровой текст предполагает поиск читателем более глубоких смысловых слов, скрытых за обманчиво понятным, вызывающим конкретные читательские ожидания повествованием» [Люксембург 2006: 21], заставляет искать в создаваемом аллюзивном пространстве текста «культурологические отсылки»; а многовариантность прочтения зависит от квалификации читателя и его готовности принять правила игры. Применительно к игровым текстам С.Д. Кржижановского интересна характеристика В.В. Химич: «С. Кржижановский создает... “узловатый” текст, насыщенный непредсказуемыми словоформами, своего рода энергетически взрывными точками, обилием которых формируется своеобразный эвристический ритм... Подобного рода структура, враждебная однозначной линейности, обеспечивала движение авторской мысли к обобщающему метаобразу» [Химич 2012: 350].

При медленном, пофрагментном чтении, которое предполагает создание «вторичного текста», некоторые респонденты, встретившись с подобными нарушениями линейности повествования, демонстрировали отторжение информации, в большинстве случаев сохранявшееся в реакциях на следующие фрагменты.

Далее представлены примеры «контртекстов» (текстов неприятия, защиты от «неудобоваримой» информации), созданные как реакции на неожиданные, с точки зрения респондентов, элементы текста в фрагментах:

**№3** («очки психолога, сунь он их под толстую кожу новослоненного существа, сразу бы заметили, что малая мушья душа никакого “да будет” не расслышала, что чудо, коснувшись кожи, до мушье́й души не дошло»);

**№4** («В итоге: слон с душой мухи – Мухослон»);

**№5** («Оглядевшись в своем новом стопудовом теле, муха испытала некую жуть и растерянность. Так, вероятно, чувствовал себя тот, сказкой придуманный бедняк, что, уснув в своей тесной камерке, проснулся – по воле феи – в просторных покоях богатого, но пустынного дворца»);

**№8** («О ту пору была весна. **Добрая фея** ходила, каблучками травы к земле не пригибая, нежными пальцами знай себе расправляла лепестки у бутонов: оттого и расцветали цветы. Клейкие листья берез зеленели что было сил»);

**№12** («Душа существа заметалась по гигантскому телу, точно пробуя прорвать толстую серую кожу: “Довольно. **Назад, к себе, в старую темную мушиную щель**”»).

Полужирным курсивом выделены реакции на указанные фрагменты, кроме этого, приводятся промежуточные реакции.

(1) *Тут есть психолог???* (ориентировка) → *Любопытное наблюдение* (оценка) → *Мне кажется, муха испытать ничего не может* (мнение) → *Достаточно мудрая муха попалась* (оценка) → *Наверное, не стоит туда идти...* (прогноз) *Ну говорил же. Не стоит* (констатация) → *Уже фея взялась откуда-то... интересно* (ориентировка+мнение) → *Опыта с окном мало оказалось, видимо* (оценка) → *Не люблю слезы. И любовные линии* (мнение) → *Нууунееееееет. Слишком приторно для меня* (прямое отрицание, оценка) → *Еще одно глупое решение* (оценка).

(13) *Сколько волка ни корми, все в лес смотрит* (свободный ответ) → *Логичнее было бы Слономух* (оценка, языковая игра со смещением акцентов) → *Перед превращением мухе следовало бы полететь в какое-нибудь поле, чтобы не раздавить своих друзей-мух* (инфиксация) → *Странно, что мушиная душа не увеличилась вместе с телом* (мнение) → *А потом село на варенье, вот и все стихотворенье* (инфиксация+интертекст) → *И шелестел ветер* (инфиксация) → *А как он на нее сел?* (ориентировка) → *Пока еще не привык к новому телу* (перифразирование) → *Красота требует жертв* (свободный ответ) → *Вот и оказалось, что муха была всего-навсего объектом чьего-то эксперимента* (вывод).

(17) *Неприятные ощущения* (мнение) → *Бессмыслица* (оценка) → *Чересчур бессмысленно и преувеличено. Неуместное сравнение, нелогично* (оценка) → *Смысл вызывает резонанс с моими мыслями, а манера высказывания отталкивает* (мнение) → *Еще больше отталкивает и раздражает манера письма. Некоторые слова даже противно произносить мысленно* (мнение) → *Облегчение* (ассоциация) → *Слово «сентиментальный» совсем не к месту* (оценка) → *Двоякое ощущение, неясное* (мнение) → *Чушь* (оценка) → *Нет мыслей. Просто неинтересно читать. И растет немотивированное (!) раздражение* (оценка, мнение).

Такое категоричное отторжение текста, какое мы увидели у последней испытуемой (№17), повлияло и на итоговую формулировку ответа на вопрос, кто такой Мухослон: *Никто. Просто слово. Плод воображения. Можно, конечно, во всем найти скрытый и якобы великий смысл, но чаще всего его нет.*

Стоит отметить, что многие респонденты, следуя за автором в его рефлексии над ключевым словом и «многократном перекодировании его восприятия» [Гридина 2014: 203], в финальных реакциях приходят к пониманию идеи противоречия между мнимостью и реальностью, воплощенной в фантомном образе мухи, превращенной в слона. Итоговые интерпретации окказионализма *Мухослон* демонстрируют актуализацию характерного для творчества С.Д. Кржижановского мотива самоидентификации личности и трагичности ситуации, в которой человек *есть не тот, кем кажется: (3) Это несчастное существо, поставленное в жизненной ситуации на место совершенно другого существа. Мухослон несчастен, будь то муха в шкуре слона или слон в шкуре мухи; (4) Кто такой Мухослон? Это все мы иногда. Все мы, которые в какой-то отрезок жизни занимаемся не своим делом или притворяемся кем-то, но только не собой; (11) Несответствие внутреннего и внешнего состояния. Внутри у тебя маленькая душа, готовая забиться в самую узкую норку, лишь бы было комфортно, а ты пытаешься лезть в огромный мир, и никакие возможности внешней оболочки слона тебе в этом не помогут; (20) Мухослон – человек, запутавшийся в себе в связи с*

*обстоятельствами; человек, которому приходится открывать себя и учиться жить самостоятельно.*

Результаты, полученные в ходе эксперимента по созданию «встречного текста», намечают возможные направления изучения аспектов восприятия игрового текста с использованием данной экспериментальной методики (основные интерпретационные стратегии реципиентов при декодировании игровых элементов; степень активности включения в игровую текстовую ситуацию и особенности действия механизма «защиты» от воздействия игрового текста на сознание читателя).

#### ЛИТЕРАТУРА

*Гридина Т.А.* Языковая игра: стереотип и творчество: монография. – Екатеринбург, 1996.

*Гридина Т.А.* «Делать из мухи слона»: ассоциативная проекция игрового слова в художественном тексте // Лингвистика креатива-2: Коллективная монография /под общей ред. проф. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2012.

*Гридина Т.А.* Языковая игра в художественном тексте: Монография. – Екатеринбург, 2008.

*Гридина Т.А.* Языковая игра в художественном тексте: Монография. – 2-е изд. – Екатеринбург, 2013.

*Гридина Т.А.* Игровой субъязык С.Д.Кржижановского // Русский язык в многоречном социокультурном пространстве: коллективная монография /отв. редакторы Б.М. Гаспаров, Н.И. Купина. – М. – Екатеринбург, 2014.

*Кортунова Е.В.* Экспериментальное исследование восприятия имени собственного в тексте [Электронный ресурс] // Языковое бытие человека и этноса: психолингвистический и когнитивный аспекты. Материалы Международной школы-семинара (VII Березинские чтения). Вып. 18. – М., 2011. – Режим доступа: <http://psycholinguistik.narod.ru/index/0-137>

*Люксембург А.* Лабиринт как категория набоковской игровой поэтики [Электронный ресурс] // «RELGA», электронный журнал. – №16 [22] 21.08.1999. – Режим доступа: <http://www.relga.ru>

*Люксембург А.М.* Игровая поэтика: введение в теорию и историю // Игровая поэтика. Выпуск 1. Сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики. Под ред. А.М.Люксембурга и Г.Ф.Рахимкуловой. – Ростов-на-Дону, 2006.

*Новиков А.И.* Текст и «контртекст»: две стороны процесса понимания // Вопросы психолингвистики. – 2003. – №1.

*Пешкова Н.П.* Имплицитность в тексте: препятствие vs. стимул и условие понимания // Вопросы психолингвистики. – 2009.

*Пешкова Н.П.* «Контртекст» реципиента при понимании сообщений информирующего типа [Электронный ресурс] // Языковое бытие человека и этноса: психолингвистический и когнитивный аспекты. Материалы Междуна-

родной школы-семинара (VII Березинские чтения). Вып. 18. – М., АСУ, 2011. –  
Режим доступа: <http://psycholinguistik.narod.ru/index/0-137>

*Химич В.В.* Повествовательный дискурс С.Кржижановского: от слова к  
мыслеобразу через гнездо значений // Лингвистика креатива: Коллективная  
моногр. – Екатеринбург, 2012.

© Абрамова Н. С., 2016