

Научная статья
УДК 519.766, 519.767.6

**ИМИТАЦИЯ ЯЗЫКОВОЙ СПОСОБНОСТИ
НА ПРИМЕРЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ
В РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СОТРУДНИКА ПОЛИЦИИ**

Анастасия Васильевна Внуковская¹, Зияд Фуадович Шихиев²

^{1,2}Ростовский юридический институт МВД России, Ростов-на-Дону, Россия

¹vnykasty@mail.ru, ORCID 0000-0003-4376-8653

²ziyadshikhiev@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается вопрос о реализуемых в речевой деятельности сотрудников полиции формах языковой игры. Акцентируется ситуативная обусловленность языковых игр, их практический характер, а также вариативные возможности за счет введения лингвистической переменной. Отмечается потенциал их моделирования в виде графов. Методология детерминирована анализом литературы по проблеме исследования и сравнительным анализом речевых практик действующих полицейских. Посредством графосемантического моделирования графически отображены структурные связи между языковыми единицами. В результате исследования авторы приходят к выводу о том, что имитация языковой способности сотрудников органов внутренних дел способствует выявлению продуктивных речевых стратегий. Материалы данной статьи могут быть использованы в рассмотрении теории коммуникации, а также в процессе профессиональной подготовки будущих полицейских.

Ключевые слова: языковая игра, речевая деятельность, корневое дерево, лингвистическая переменная, граф, лексика, грамматика, синтаксис, сотрудник полиции.

Для цитирования: Внуковская А. В., Шихиев З. Ф. Имитация языковой способности на примере языковой игры в речевой деятельности сотрудника полиции // Вестник Уфимского юридического института МВД России. 2025. № 1 (107). С. 173–179.

Original article

**IMITATION OF LANGUAGE ABILITY
ON THE EXAMPLE OF LANGUAGE GAME
IN THE SPEECH ACTIVITY OF A POLICE OFFICER**

Anastasia V. Vnukovskaya¹, Ziyad F. Shikhiev²

^{1,2}Rostov Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia, Rostov-on-Don, Russia

¹vnykasty@mail.ru, ORCID 0000-0003-4376-8653

²ziyadshikhiev@mail.ru

Abstract. The article considers the forms of language game realized in the speech activity of police officers. It emphasizes the situational conditionality of language games, their practical character, as well as variation possibilities due to the introduction of a linguistic variable. The potential of their modeling in the form of graphs is noted. The methodology is determined by the analysis of literature on the research problem and comparative analyses of speech practices of current police officers. The structural relations between linguistic units are graphically displayed by means of graph semantic modeling. As a result of the study, the authors conclude that the imitation of the linguistic ability of internal affairs officers contributes to the identification of productive speech strategies. The materials of this article can be used when considering the theory of communication, as well as in the process of professional training of future police officers.

© Внуковская А. В., Шихиев З. Ф., 2025

Keywords: language game, speech activity, root tree, linguistic variable, graph, lexicon, grammar, syntax, police officer.

For citation: Vnukovskaya A. V., Shikhiev Z. F. Imitation of language ability on the example of language game in the speech activity of a police officer // Bulletin of Ufa Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia. 2025. No. 1 (107). P. 173–179. (In Russ.)

Введение

О языковой игре писали ученые с давних времен, и в наше время этому явлению придается немалое значение. Само понятие «языковая игра» впервые в лингвистике было рассмотрено Людвигом Витгенштейном [1]. Языковую игру он рассматривал как некий примитивный язык или подязык обычного языка. По его мнению, примитивность языка обусловлена тем, что лексикон может состоять из нескольких десятков слов. У художественного персонажа Элочки из романа «12 стульев» И. Ильфа и Е. Петрова словарный запас состоял из 24 слов, а предложения всего из одного слова. Так Элочка играла в языковую игру [2].

Целью данного исследования является рассмотрение применения языковой игры и лингвистической переменной для имитации языковой способности при разговоре сотрудника полиции с гражданином.

Исходя из поставленной цели, были сформулированы следующие задачи: определение понятия языковой игры; рассмотрение грамматики, морфологии и синтаксиса при построении языковой игры, реализуемой в речевой деятельности сотрудника полиции; построение семантического графа языковой игры.

Объект исследования представляет собой функционирование естественного языка в конкретном институциональном дискурсе. Предмет исследования – языковая игра как форма актуализации языковых единиц в речевой деятельности сотрудника полиции.

Актуальность данного исследования заключается в том, что рассмотренный ниже вид построения языкового дерева позволяет нам обрабатывать большой объем информации за малое количество времени, анализировать эффективность избираемых речевых стратегий и прогнозировать результат коммуникации.

Рассмотрение применения языковой игры и лингвистической переменной в речевой деятельности полицейских обусловило новизну исследования.

Методы

В качестве методологической базы использовались теоретические (анализ и синтез литературы по проблеме исследования), эмпирические (наблюдение и сравнительный анализ), а также метод графосемантического моделирования, который позволяет графически эксплицировать структурные связи между семантическими компонентами одного множества.

Результаты

Языковая игра в концепции Людвиг Витгенштейна – это комплексное понятие, обозначающее употребляемые языки и сообщества людей, объединенных употреблением одного и того же языка. Любой упорядоченный и осмысленный язык определяется Витгенштейном как языковая игра. В фокусе внимания ученого находится языковая игра, представляющая собой практическую реализацию языка как системы языковых единиц. Витгенштейн утверждал, что слова приобретают смысл только в процессе их использования, а сами по себе они не несут смысловой нагрузки [3].

Л. Витгенштейн и Г.-Г. Гадамер «акцентируют внимание на лингвистической природе человеческого опыта», исследуя «языковую игру» в качестве методологической модели познания социальной действительности» [4, с. 164]. Идея языковых игр заключается в том, что язык функционирует при выполнении разнообразной деятельности в рамках социальных контекстов, которые рассматриваются как игры.

Каждая языковая игра подразумевает правила и соглашения, которые определяют, какие высказывания считаются правильными или адекватными в контексте. Как

отмечает А. Ф. Грязнов, «именно исследуя речевую стихию, современная наука о языке сумела отразить теснейшую взаимосвязь форм языкового выражения и форм человеческой деятельности» [5].

Языковая игра определяется лексикой, морфологией и синтаксисом. «Для решения задачи, связанной с поиском закономерностей в построении текстов, имеет смысл углубиться в анализ грамматической структуры исследуемых материалов» [6, с. 29]. Мы специально сознательно не упоминаем семантику, так как следует отметить существенные различия между грамматикой и семантикой. Грамматика – абстрактная наука, подобная дискретной математике. Семантика же тесно связана с физиологией нейронов, образующих память человека. Она реализуется на уровне физиологии. Некоторые исследователи пытаются изобразить память в виде семантических сетей. В речи язык функционирует в виде последовательности слов, которая и стала предметом нашего исследования.

Л. Витгенштейн в состав языковой игры включает еще один элемент. «Языковой игрой я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен» [1]. Суть языковой игры заключается в том, что отбор лексики происходит таким образом, чтобы морфология и синтаксис этого языка были простыми и прозрачными, а команды доступными для манипулятора [2]. То есть грамматика языка формирует предложения-команды, а человек или робот своими действиями демонстрирует факт осознания им значения каждой команды.

В естественном языке «переплетены два автономных явления: дискретное (грамматика) и аналоговое (семантика). Грамматика (морфология и синтаксис) может быть описана на языке математики» [7, с. 121]. Имитацию предложений естественного языка на компьютере без ущерба для исследуемой нами задачи можно оформить в письменном виде. Это подобно тому, как мы передаем сообщения по телефону, если телефон заменить на манипулятор, способный выполнять определенные действия.

По такому принципу строятся роботы, выполняющие команды на естественном языке. «Использование информационных технологий для создания языковых моделей, на основе которых можно собирать и анализировать данные о формах слов, говорит о том, что лингвистика обладает теми же характерными вычислительными преимуществами, что и другие дисциплины» [8, с. 208].

Примитивности языка можно добиться упрощением лексики, морфологии и синтаксиса, а вот «атомарный факт», т. е. мысль, осознанная сознанием, есть ощущение. Ощущение либо есть, либо нет. Оно не упрощается. Окружающий нас мир изначально познается через ощущения, а позже опосредуется осознанием и памятью. В языковой игре мы вместо ощущения сознания подставляем ощущения органов чувств. Например, кирпич ощутили зрением (или видеокамерой), но «не подключили» сознание. В языковой игре Л. Витгенштейн преследует цель максимально обезоружить сознание, чтобы оно не вмешивалось в игру с языком.

Семантика предложения в естественном языке есть мысль, которую он оживляет в сознании человека, это и называется значением предложения [9]. Семантика компьютера или робота рукотворная, она не проходит этап сознания. Такое может случиться и с человеком, если сознание отключено, а двигательные мышцы инстинктивно движутся.

Так, Л. Витгенштейн рассматривает вариант языковой игры, в котором лексика представлена четырьмя именами существительными. Затем к имеющимся именам существительным добавляются числительные и прилагательные. При построении предложений в заданной языковой игре мы получаем примитивный язык. «Витгенштейн в своих языковых играх в качестве семантики предложения не стал определять значение предложения, а остановился на его практической реализуемости» [2, с. 95]. Подчеркивается семантизация примитивного языка в конкретном коммуникативном контексте, обусловленном профессиональной деятельностью коммуникантов.

Профессиональный полицейский курс четко регламентирован [10, с. 139]. Его функционирование детерминировано рядом факторов. Прежде всего это специфика взаимодействия с коллегами и гражданами. Деятельность полицейского подразумевает исполнение определенных алгоритмов и использование конкретных речевых формул. Семантика применяемых в рассматриваемой сфере языковых единиц не допускает многозначности и иносказательности. Эта особенность оказывает влияние на сочетаемость лексем, сокращая ее до минимума. В то же время ряд ситуаций предусматривает устное общение, которое характеризуется большей свободой и вариативностью.

Таким образом, «примитивный язык» (в русле понимания Л. Витгенштейна) может иметь разную по разветвленности структуру корневого дерева. В письменной речи процент вариативной части значительно меньше, чем в устной, и реже нуждается в актуализаторах определенного значения.

Рассмотрим в качестве примера функционирование слова «паспорт» в устной речи сотрудника органов внутренних дел. Основой является Lang1, куда входят языковые единицы в начальной форме, в том числе и имя существительное S_{s1} «паспорт» (где S – имя существительное, s – единственное число, 1 – именительный падеж). Предложение с этим словом, произнесенное на улице сотрудником полиции Ивановым, может быть понято гражданином Петровым по-разному. Чтобы определить контекстуальное значение слова «паспорт», необходимо другое слово-актуализатор, уточняющее одну из характеристик указанного документа (например, «русский паспорт»). Процесс уточнения значения в предложении можно продолжить за счет реализации различных форм сочетаемости для характеристики

самого предмета, действий с ним, образа действия и т. д. («предъявите русский паспорт», «предоставьте мне русский паспорт», «покажите ваш русский паспорт», «предъявите мне любой документ, удостоверяющий вашу личность» и др.).

Рабочий разговор на улице, как правило, обходится без использования в речи абстрактных понятий. Здесь значение предложения реализуется в действиях лиц, и языковая игра становится реальным языком общения. Помимо актуализации и детализации значения языковых единиц в предложении, реализуются и аддитивные коннотации. Так, предложение «Предъявите ваш паспорт» – нейтральное, а «Быстро предъявили документы!» – уже эмоционально окрашено и стилистически не нейтрально.

Основываясь на языковой игре по Л. Витгенштейну, рассмотрим примитивный язык Lang2. Лексика языка Lang2 включает в себя: имена существительные S (паспорт, документ, удостоверение, личность); имена прилагательные Adj (русский, заграничный); глаголы V (показать, предъявить, предоставить); местоимения P (я, вы).

Синтаксическая структура предложения Lang2 «Предъявите ваши документы» отображена на рисунке 1.

Или в скобочной форме ($V_{\text{imprpl}}(S_{\text{pl4}}(P_{\text{pospl}}))$), где V – глагол в форме impr (повелительного наклонения), pl (множественного числа); S – имя существительное в форме pl (множественного числа), падежа 4 (винительного); P – местоимение в форме pos (притяжательное), pl (множественного числа).

Граф $\text{TrLang2} = V_{\text{imprpl}}(S_{\text{pl4}}(P_{\text{pospl}}))$ представляет собой правило, порождающее команды предложения языка Lang2: любое корневое дерево в TrLang2 , содержащее вершину V , порождает команду языка Lang2. Заменив каждое множество словом из этого



Рисунок 1. Синтаксическая структура предложения Lang2
«Предъявите ваши документы»

же множества, получим команду «Покажите ваше удостоверение».

Построенные согласно указанному графу команды воспроизводит один из участников игры. Второй исполняет команду первого и сообщает о том, что он выполнил команду.

Можно было бы построить язык Lang3 для второго участника игры, чьи сообщения должны сопровождать выполненные действия (Предъявил. Предъявил паспорт. Предъявил вам паспорт. Передал российский паспорт. Передал документ, удостоверяющий личность и т. д.).

Грамматика языка Lang3 задается тем же деревом TrLang2; но в нем вершины V и P следует заменить другими: V2 и P2, где глаголы V2 (подал, предъявил, передал), местоимение P2 (тебе, ему, вам).

По мере возрастания объема лексики язык, построенный на порождающей грамматике из корневых деревьев, будет терять свою ясность. Семантика имени S и семантика глагола V определяют семантику словосочетания «S переместился». Семантика указателя места D и имени S в одной связке с тремя членами: «S переместился в D», могут не вступать в семантические отношения. Например, предложение «Преступник скрылся» соответствует графу S₁ (V) и обозначает действие, совершенное субъектом, а предложение «Преступник скрылся в доме» (граф S (V (D))) в случае пропуска глагола изменяет значение действия на значение стационарного нахождения.

Корпусная лингвистика есть не что иное, как набор предложений, построенных синтаксически правильно и семантически уместно, то есть если S и D – пространственные объекты, то они находятся в определенных пространственных отношениях [11]. Эти и другие свойства понятий S и D будут храниться не в семантическом словаре, а в виде предложений, отвечающих семантике понятий.

Разнообразие и вариативность корневого дерева, отображающего речь индивида, детерминируются лингвистической переменной, в роли которой чаще выступают

второстепенные члены предложения (в отличие от главных). Они обычно выражаются числительными, прилагательными, местоимениями, причастиями, наречиями и т. д. и определяют семантические признаки главных членов предложения. «Лингвистические переменные могут служить средством приближенного описания явлений, которые настолько сложны или некорректно определены, что не поддаются точному описанию» [12, с. 11].

В процессе общения каждое слово актуализирует специфичный для индивида набор смыслов, т. е. «является языковым репрезентантом, номинирующим определенный концепт или несколько концептов одновременно, причем каждый концепт может быть представлен и как вершина метаграфа, и как, в свою очередь, метаграф в силу сложной иерархической структуры знания» [13, с. 9].

На рисунке 1 показан граф, отображающий синтаксис для одной языковой игры. Дуги этого графа информативны: она обозначает синтаксическое отношение, то есть словосочетание, образованное между началом дуги и ее концом. Корневое дерево, на дугах которого заданы синтаксические отношения, а на вершинах – группы слов из лексики языка, называется синтаксической формой. Синтаксическая форма является универсальным инструментом для построения однотипных предложений.

Отмечая практическую значимость моделирования синтаксиса и семантики как две автономные системы, Х. С. Ясулова говорит о необходимости принимать во внимание смысл получившихся предложений. «В формальном синтаксисе нарушена семантика, а в формальной семантике нарушен синтаксис» [14, с. 92]. Остается только взять пересечение семантического и синтаксического графов [15].

Заключение

Таким образом, вся речевая деятельность сотрудника полиции может быть отражена в виде графов. Корпус текстов, который индивид получает извне; синтаксические формы, которые формируются в семантической сети из нейронов памяти; набор лингвистических

переменных, которые можно использовать с главными членами предложения в синтаксических формах, и языковые игры, в которых в процессе постоянной коммуникации постепенно актуализируются лексика, синтаксис и семантика языка, являются естественным путем осваивания языка.

Для реализации языковой игры важен контекст, т. е. социальные практики, которые выполняются по определенным правилам. В процессе профессиональной коммуникации

для решения служебных задач сотрудник полиции использует языковые алгоритмы. Системный анализ используемых говорящим правил наряду с результатом каждого коммуникативного акта позволяет выявить наиболее эффективные и результативные речевые стратегии, а также выделить стратегии непродуктивные и неконструктивные. Данное направление исследования перспективно для дальнейшего рассмотрения в теории коммуникации.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Витгенштейн Л. *Философские исследования* / пер. с нем. Л. Добросельского. М.: Астрель, 2010. 347 с.
2. Шихиев Ш. Б. *Языковая игра и формализация семантики* / Ш. Б. Шихиев, Т. С. Гаджиев, Х. С. Ясулова // *Вестник Социально-педагогического института*. 2015. № 3 (15). С. 84–96.
3. *Nomo loquens: язык и культура. Диалог культур в условиях открытого мира: сборник докладов и сообщений Международной научной конференции*. Санкт-Петербург: Русская христианская гуманитарная академия, 2021. 373 с. ISBN 978-5-907505-82-7.
4. Медведев Н. В. *Витгенштейн и Гадамер о «Языковой игре»* // *Вестник ТГУ*. 2013. № 5 (121). С. 156–165.
5. Грязнов А. Ф. *Язык и деятельность: Критический анализ витгенштейнианства* / предисл. А. Ф. Зотова. Изд. 2-е, доп. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. 152 с.
6. Лебедев А. А. *Анализ последовательностей частей речи и категория идиостиля* // *Ученые записки Петрозаводского государственного университета*. 2021. № 5. С. 29–34.
7. Шихиев Ш. Б., Шихиев Ф. Ш. *Инкапсуляция семантических представлений в элементы грамматики* // *Информатика и ее применения*. 2020. Т. 14, № 1. С. 121–127. DOI 10.14357/19922264200116.
8. Внуковская А. В., Кононенко А. П., Недосека Л. А., Федорович Е. В. *Влияние информационных технологий на развитие методологии исследования лингвистических процессов* // *Современное педагогическое образование*. 2023. № 8. С. 208–210.
9. *Влияние языка на процесс познания* / У. В. Болотова, Н. Г. Бондаренко, И. А. Васильева [и др.] // *Science and society – Methods and problems of practical application*. Vancouver: Accent Graphics Communications & Publishing, 2020. С. 62–67.
10. Внуковская А. В. *Языковая личность полицейского в социокультурном контексте современности* // *Общественная безопасность, законность и правопорядок в III тысячелетии*. 2023. № 9-3. С. 138–142.
11. Баранов А. Н. *Автоматизация лингвистических исследований: корпус текстов как лингвистическая проблема* // *Русистика сегодня*. 1998. № 1-2. С. 179–191.
12. Заде Л. А. *Понятие лингвистической переменной и его применение к принятию приближенных решений*. М.: Мир, 1976. 165 с.
13. Оселедчик М. Б. *Логико-философская интерпретация понятия концептуальной переменной* // *Гуманитарный вестник*. 2023. № 5 (103). DOI 10.18698/2306-8477-2023-5-872.
14. Ясулова Х. С. *Коммуникативные возможности синтаксически правильных предложений* // *Вестник Ростовского государственного университета путей сообщения*. 2013. № 1 (49). С. 91–96.
15. Шихиев Ф. Ш., Ясулова Х. С. *Компьютерная модель морфологии. Процессы управления и устойчивость* // *Труды XXXVIII Международной научной конференции аспирантов и студентов*. СПб.: СПбГУ, 2006. С. 696–501.

REFERENCES

1. Wittgenstein L. *Philosophical Investigations* / trans. from German. L. Dobroselsky. M.: Astrel, 2010. 347 p. (In Russ.)

2. Shikhiev Sh. B. B. Language game and formalisation of semantics / Sh. B. Shikhiev, T. S. Gadzhiev, H. S. Yasulova // Bulletin of the Socio-Pedagogical Institute. Social and Pedagogical Institute. 2015. No. 3 (15). P. 84–96. (In Russ.)
3. Homo loquens: language and culture. Dialogue of cultures in an open world: Collection of reports of the International Scientific Conference. St. Petersburg: Russian Christian Humanitarian Academy, 2021. 373 p. ISBN 978-5-907505-82-7. (In Russ.)
4. Medvedev N. V. Wingenstein and Gadamer on the “Language Game” // Bulletin of TSU. 2013. No. 5 (121). P. 156–165. (In Russ.)
5. Gryaznov A. F. Language and Activity: A critical analysis of Wittgensteinianism / preface by A. F. Zotov. 2nd edition, supplement. M.: LIBROCOM Book House, 2009. 152 p. (In Russ.)
6. Lebedev A. A. Analyses of sequences of parts of speech and the category of idiostyle // Scientific Notes of Petrozavodsk State University. 2021. No. 5. P. 29–34. (In Russ.)
7. Shikhiev Sh. B., Shikhiev F. Sh. Encapsulation of semantic representations into grammar elements // Informatics and its applications. 2020. Vol. 14. No. 1. P. 121–127. DOI 10.14357/19922264200116. (In Russ.)
8. Influence of information technologies on development of methodology of linguistic processes research / A. V. Vnukovskaya, A. P. Kononenko, L. A. Nedoseka, E. V. Fedorovich // Modern Pedagogical Education. 2023. No. 8. P. 208–210. (In Russ.)
9. The influence of language on cognition / W. B. Bolotova, N. G. Bondarenko, I. A. Vasilieva [et al] // Science and society – Methods and problems of practical application. Vancouver, 2020. P. 62–67. (In Russ.)
10. Vnukovskaya, A. V. Linguistic personality of a policeman in the socio-cultural context of modernity // Public security, law and order in the III millennium. 2023. No. 9-3. P. 138–142. (In Russ.)
11. Baranov A. N. Automation of linguistic research: corpus of texts as a linguistic problem // Russistics Today. 1998. No. 1-2. P. 179–191. (In Russ.)
12. Zade L. A. The notion of linguistic variable and its application to the approximate decision making. M.: Mir, 1976. 165 p. (In Russ.)
13. Oseledchik M. B. Logico-philosophical interpretation of the concept of conceptual variable // Humanitarian Bulletin. 2023. № 5 (103). DOI 10.18698/2306-8477-2023-5-872. (In Russ.)
14. Yasulova Kh. S. Communicative possibilities of syntactically correct sentences // Bulletin of Rostov State Transport University. 2013. No. 1 (49). P. 91–96. (In Russ.)
15. Shikhiev F. Sh., Yasulova H. S. Computer model of morphology. Control processes and stability // Proc. of XXXVIII Intern. scientific conf. of postgraduates and students. SPb: SPbSU, 2006. P. 696–501. (In Russ.)

Информация об авторах:

А. В. Внуковская, кандидат филологических наук;
З. Ф. Шихиев, без ученой степени.

Information about the authors:

A. V. Vnukovskaya, Candidate of Philology;
Z. F. Shikhiev, no academic degree.

Статья поступила в редакцию 14.12.2024; одобрена после рецензирования 16.01.2025; принята к публикации 21.03.2025.

The article was submitted 14.12.2024; approved after reviewing 16.01.2025; accepted for publication 21.03.2025.