

Текст открытой лекции Коноваловой Ю.О.

Что наш язык? Игра!

У. Шекспир сказал: «Весь мир – театр, а люди в нем – актеры». Тысячу раз прав классик, ведь мы живем, играя. Мы играем, когда звоним по телефону, когда идем к врачу или покупаем хлеб. Мы играем, когда хвалим ребенка или справляемся о здоровье у своих родителей. Мы играем, когда поздравляем друга с днем рождения или признаемся в любви самому близкому и дорогому человеку. Мы играем, играем, играем. Словом, мы каждую минуту исполняем множество ролей. И, чтобы роли не перепутались, мы будто меняем маски. А инструментом в этой бесконечной смене ролей является наш язык. Ведь все наши действия мы сопровождаем словами. Именно слова нам дают возможность выразить радость и печаль, интерес и безразличие, любовь и ненависть.

Л.Витгенштейн назвал все человеческие манипуляции с языком, необходимые для выполнения каких-либо социальных действий, языковыми играми. Любое высказывание является осуществлением какого-либо действия, т.е. определенной *языковой игрой* [Витгенштейн 1985]. Итак, наша лекция посвящена интересному и непростому, как может показаться на первый взгляд, явлению языковой игры в современной русской разговорной речи. Цель нашей лекции – определить языковую и социальную сущность феномена языковой игры.

Чтобы приблизиться к поставленной цели, мы последовательно рассмотрим 4 вопроса:

1. Что значит «игра» как форма человеческой деятельности?
2. Где искать истоки языковой игры?
3. Каковы основные приёмы языковой игры?
4. Какие функции выполняет языковая игра в повседневном общении?

Языковая игра как разновидность игровой человеческой деятельности и как проявление творческого мышления говорящего явилась объектом и предметом многих философских и лингвистических исследований. Наиболее широкое понимание языковой игры отражено в концепции Л. Витгенштейна. Другие исследователи подходят к феномену языковой игры более узко. Но в то же время, несмотря на разницу во взглядах, все ученые признают наличие не только лингвистической, но и социальной природы языковой игры.

Чтобы выяснить природу языковой игры, сравним ряд концепций, посвященных игре как форме человеческой деятельности.

Вопрос об игре как о форме деятельности человека рассматривался философами, культурологами, психологами, лингвистами (Аристотель, И. Кант, Й. Хейзинга; Л.С. Выготский; Д.Б. Эльконин, Ю.И. Левин и др.). Среди множества теорий нет однозначного понимания игры как вида человеческой деятельности.

Философско-культурологический подход. Философы трактуют игру как условно-реальную деятельность. И.Кант называет игру «видимостью истины в явлении». Человек, осознающий «видимость» и оценивающий реальность, получает удовольствие от своей «проницательности» [Кант 1994].

Понимание игры как условно-реального вида деятельности развил Й.Хейзинга [Хейзинга 1992]. Согласно Й.Хейзинга, вся человеческая культура возникает и развивается в процессе игры и в виде игры: первобытная священная игра, средневековые игры – бои гладиаторов, театр, цирк, музыка, поэзия и т.д. Любая игра осуществляется внутри игрового пространства в соответствии с определенными правилами. Игра – фундаментальный вид деятельности, определяющий развитие человеческого общества и отличающий человека от животных.

Математический подход. Согласно математической теории игр, игра – формализованная модель конфликтной ситуации, исход которой определяется последовательностью решений, принимаемых участниками [Блинов 1983].

Социологический подход. Игра – модель отношений, существующих в реальности. Исследователя интересуют процессы социального взаимодействия коммуникантов в процессе игры, правила, по которым осуществляется деятельность, возможные в условно-реальных ситуациях стратегии и тактики играющих [Гридина 1996, 18]. Э.Митчелл и Б.Мэйсон утверждают, что всё современное общество построено на командной игре. Жизнь – игра, правила игры предоставляют людям свободу действий, только если они усвоили нормы, принятые в данном обществе [Нухов 1997, 26-28]. Взгляд на игру Э.Митчелла и Б.Мэйсона может быть назван теорией самовыражения: каждый человек обладает способностями в каком-либо виде деятельности. Человек, играя, выражает свою индивидуальность, добивается признания, успеха.

Психологический подход. В социальной психологии игра рассматривается как основа «трансакционного метода», позволяющего проанализировать характер межличностных отношений. Все коммуникативные ситуации представляются участникам в виде игр. Игровая интерпретация поведения партнеров позволяет избежать острых конфликтов и гармонизировать отношения [Берн 1988].

В исследованиях, посвященных теории игры, называется комплекс признаков, присущих игре и отличающих её от других видов деятельности: свободный характер, самооценность, склонность быть красивой, временная и пространственная ограниченность, обособленность от остального мира, таинственность для непосвященных, наличие правил и порядок, связывающий игру со сферой эстетического, состязательность, внеутилитарность (Й.Хейзинга). Разнообразны функции игры в человеческой деятельности: представление себя как личности, стремление быть первым, лучшим (Й.Хейзинга), приспособительная, познавательная, воспитательная, дидактическая, творческая (способность изменить внешний мир в соответствии с требованиями), развлекательная («оздоровление» душевного и физического состояния) функции, функция психологической защиты (противостояние жестокому или несправедливому внешнему миру) [Эльконин 1978], способ устранения единообразия мира [Руденко, Прокопенко 1995, 134]. Одна из ведущих функций игры – функция тренинга в развитии творческих способностей личности [Гридина 1996].

Психолингвистический подход. Частная разновидность игры – языковая игра. Основным является тезис о том, что языковая игра – особый вид речевой деятельности. Языковой игре, или игровому использованию языка, свойственны те же признаки и функции, что и любой другой игре. Языковая игра строится по принятым говорящими правилам, способствует расширению представлений о мире, гармонизации реальности. Языковая игра – это проявление творческого мышления «человека играющего». Творческим, или лингвокреативным называется тип мышления, при котором человек, «используя различные ассоциативные связи,...довольствуется уже имеющимися звуковыми комплексами» [Серебренников 1988, 207]. Лингвокреативное мышление опирается на использование потенциала языковых единиц и подчиняется законам функционирования языка [Гридина 1996, 23]. Человек, обладающий лингвокреативным мышлением, одновременно с порождением необходимых для успешной коммуникации стереотипов находит возможности для творческих отступлений от стандартов. То есть человек творческий использует готовые языковые средства индивидуально, не так, как все. В результате его речь становится необычной, свребобразной.

Языковая игра – творческое, свободное отношение к форме речи [Земская и др. 1983], позволяющее говорящему реализовать способности к языковому творчеству и выделить себя из ряда других говорящих личностей.

Истоки современной языковой игры многие исследователи видят в древнерусской смеховой культуре [Бахтин 1990; Земская и др. 1983; Лихачев и др. 1984]. Д.С. Лихачев и М.М. Бахтин связывали проявления языковой игры со средневековым (снижающе-очищающим) типом смеха. Средневековый, в том числе древнерусский, смех несёт правдивую информацию о мире и совмещает разрушительное и созидательное начала: осмеивая устройство человеческого общества, отвергая социальные законы и социальное неравенство, смех строит мир антикультуры. Мир антикультуры готовит основание для нового, более справедливого общества [Лихачев и др. 1984, 3].

Проявлением языковой игры в Древней Руси было балагурство – тип мировоззрения, образ жизни и поведения. Балагурами называли людей, умевших уловить смешное в обыденном, способных рифмовать слова и менять их форму до неузнаваемости, выдумывающих остроты и каламбуры. Древнерусский балагур осмысливал произносимые слова и снижал явления через их осмеяние.

Древнерусский смеховой мир отражён в произведениях литературы («Служба кабаку», «Повесть о Ерше Ершовиче», «Калязинская челобитная», «Повесть о Фоме и Ерёме») и в характерах народного театра (Петрушка).

В настоящее время балагурством лингвисты называют ряд конкретных приёмов и способов языковой игры, связанных только с формой обыгрываемых единиц [Земская и др. 1983].

Итак, мы переходим к следующей части нашей лекции: описанию приёмов и функций языковой игры в повседневном общении.

В работах Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой [Земская 1983], В.З. Санникова описаны приемы создания языковой игры. Набор приемов и способов языковой игры выглядит следующим образом:

1. Рифмовка
2. Фонетические деформации
3. Морфологические деформации
4. Непрямые номинации
5. Нарушение лексической сочетаемости
6. Окказионализмы
7. Каламбуры
8. Прецедентные высказывания
9. Контраст

1. Рифмовка.

Приём рифмовки заключается в повторении созвучных слов или их частей, в присоединении к части высказываний похожих по звуковому облику элементов: А. *Непонятно/ чего она хочет// Б. И хочет/ и хохочет/ будто кто её щечочет//; А. Я в ваш змеюшник не пойду// Б. Почему змеюшник? А. Потому что девюшник//; А. Что на ужин сварить? Б. (обижена на А) Что хотите/ то варите! А. Х-м/ стихотворец! Б. Чё это я стихотворец? А. Что хотим/ то и сварим! Б. Нет/ не ценят меня в этом доме!*

2. Фонетические деформации.

Фонетические деформации – видоизменение привычного для говорящих и слушающих облика слова. Слова могут быть деформированы только в пределах сохранения своей узнаваемости. Среди фонетических деформаций выделяются разные способы: 1) появление дополнительных звуков в составе слова: *экология, океян, поетика; радио, пес[т]ня*; 2) перестановка отдельных звуков и слогов в составе слов: *рилический, кареготический, тевелизор, мсяо*; 3) замена твёрдых согласных мягкими и мягких – твёрдыми: *г[р]уппа, п[р]аник; ка[ф]е; парных глухих - парными звонкими (с нарушением фонетических законов): ужа[з];* 4) перенос ударения: *библи'отека, 'очки; 'протокол; паль'цом*; 5) использование диалектных и территориальных фонетических особенностей – оканья, яканья, московского аканья, замены [ф] на [хв], долгого [ш'] на долгий [ш] или [ч],

[в] на [у]: *гали[хв]е, о[хв]ищер, ко[хв]е, [хв]артук; и[ши]о, [ши]ука, пооб[ч]аться; де[у]ки; [дъ па-ад'ом мы тудъ па-ад'ом]; [мла'ка ку'н'и-иль?]; ж[а]них; в[з'а]ла; б) имитация дефекта речи: [У]усский; ва[ф]а Па[ф]кофская (ср.: = Ваша Пашковская).*

3. Морфологические деформации.

Морфологические деформации – изменение грамматических признаков слов и образование ненормативных (оказиональных, диалектных и просторечных) словоформ: 1) изменение родовой принадлежности слов (грамматическая подмена): (о женщине) *понял, замёрз; один вещь; один штук;* 2) оказиональное образование падежных и числовых форм существительных, форм сравнительной и превосходной степени прилагательных и наречий, личных форм глаголов; форм причастий и деепричастий, притяжательных местоимений: *курей, глазей, уш, перчатков; красивые, глыбже; смотряем, покласть, покладенный. поемший, поломатая, хочи* (императив от «хотеть»); *жихний, евойный, ейный;* 3) склонение несклоняемых слов: *на пианине, в кафу; купить мюслей (мюсли);* 4) преобразование иноязычных слов: *положить потату* (англ. Potatoes - картофель).

4. Непрямые номинации.

В качестве средства языковой игры говорящие используют слова и выражения, имеющие сдвиги в значении – непрямы номинации (метафоры, метонимии, сравнения, перифразы). Употребление непрямы номинаций в разговорной речи основано на создании контраста между словом и его значением.

Метафора как употребление слова в переносном значении (перенос на основании сходства предметов) распространена в русской разговорной речи. С помощью метафор говорящий выражает экспрессию по отношению к объекту речи.

В качестве средства языковой шутки говорящие обычно используют субстантивные метафоры: *А. У меня на столе/ братская могила// Вчера пришла/ стала разгребать/ столько вещей нужных нашла// Б. (смеётся) – метафорический перенос на основании общей (для слов *беспорядок* и *братская могила*) семы ‘беспорядочное скопление’; А. (видит, как внучке меняют мокрые пелёнки) *Что/ кальмар? О/ это крекинг-процесс// Нет/ крякинг-процесс// Б. А почему крякинг? А. А она при этом крякает// Б. Я забыла/ крекинг-процесс/ это перегонка нефти? А. Да// А здесь перегонка молока//* - перенос наименований (кальмар и крекинг-процесс) по сходству признаков.*

Разговорные сравнения реже, чем метафоры, встречаются в качестве средства шутки: *А. Ты куда? Б. Как Ленин/ на чердак// (т.е. учиться).*

Метонимия – перенос наименования на основе смежности признаков сопоставляемых явлений. Разговорная метонимия может вызывать комический эффект благодаря контрасту между предметом и его наименованием (Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова). В языковой игре метонимия – довольно редкий способ непрямой номинации: *Она и раньше-то была заполошная/ а теперь вообще один большой переполох//* - перенос по смежности явлений (признак, черта характера – носитель признака).

5. Нарушение лексической сочетаемости слов.

Один из распространенных приемов языковой игры в современной русской разговорной речи – нарушение законов лексической сочетаемости слов.

Слово, имеющее узкую лексическую сочетаемость, соединяется с иными словами. Эффект игры создается за счет сдвигов в семантике: *А. Наталья прибарахлилась// Б. Чем? А. Кем// Б. Что/ жениха нашла? А. Ага/ только мы еще не знаем/ кто он//* - просторечный глагол «прибарахлиться» приобретает возможность сочетаться с одушевленными существительными; *А (о ребенке, который не хочет спать) Ну вы посмотрите/ глаза сном изобилуют//* - глагол «изобиловать» оказионально сочетается с абстрактным существительным «сон»; *А (о заснувшем, но отрицающем это человеке) Папа здесь вчера так крепко сидел// Телевизор идёт/ а он сидит//* - словосочетание имеет в контексте имеет значение ‘крепко спать’ благодаря использованию распространителя «крепко»; *А (о*

деньгах, отложенных на покупку стиральной машины) Дай мне там стиральные деньги// - прилагательное «стиральный» имеет значение ‘предназначенный для стирки’, в данном случае благодаря метонимическому переносу возможна иная сочетаемость (Ср.: стиральная машина, стиральный порошок).

6. *Окказионализмы.*

Окказионализмы – необычные слова, придуманные говорящим.

А. Даже если те основы греческие/ они всё равно должны были облатиниться// – ‘стать латинским’; А. Да-а/ порежели наши мужики// – ‘редко приходят’; А. Надублёнилась? – ‘надела «дублёнку»’; А. Мне громиться надо// – ‘читать «Разгром»’; А. Пойдём прогульнёмся// - окказиональная форма со значением однократного действия от глагола «прогуляться». А. Там твоя внучерь платье новое надела// Б. Если она твоя внучерь/ то моя племянничерь// - от «внучка», «племянница»; А. *Возьми меня замуж!* Б. *А ты меня/ зажен*//.

7. *Каламбуры.*

Самый интересный приём языковой игры – каламбур – «фигура речи, состоящая в юмористическом (пародийном) использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов» [Ахманова 1966].

В обиходе каламбур принято называть игрой слов. Для специалистов игра слов – частный случай, разновидность каламбуров. В настоящее время имеется большое количество исследований каламбуров [Щербина 1958; Ходакова 1969; Санников 1995; Джанумов 1997; Приходько 1998 и др.].

Каламбуры бывают разные, но чаще всего они возникают в результате столкновения 1) разных значений одного слова: А. (о коллекции игрушек) У нас только крокодилов ещё не хватает// Б. (о провинившемся родственнике) Крокодилов у нас хватает// - сталкиваются прямое значение ‘игрушка в виде земноводного животного’ и переносное ‘злой, нехороший человек’; А. (увидев, что семья смотрит латиноамериканский сериал) Опять какое-то мыло смотрят// Б. Ага/ хозяйственное//; 2) омонимов в широком смысле и паронимов:: А. А халаты у всех троих уже сносились? Халатность вы проявили в этом деле//; А. У тебя ведь там много коллег [кЛл’эк]? У кого руки нет/ у кого/ ноги//. Один из сопоставляемых компонентов может претерпевать изменения: А. Тепло ли тебе/ девица? Тепло ли тебе/ синяя? – слово «красный» в значении ‘красивый’ заменено омонимом – обозначением цвета спектра, а затем произошла подстановка другого слова-цветообозначения; А. А вы камаринскую сплясать не хотите? Б. Нет// Мушанскую тоже//. Отдельную группу составляют каламбуры, возникшие вследствие ложного объяснения значений слов или их переосмысления в результате частичного совпадения в звучании: А. Я хочу минералки// Б. И мине/ ралки//; А. Что ты тут слоняешься? Б. Слон потому что//; А. Кузьма куда-то потелепала// Б. Это потому что я телепат/ вот и телепаю//; А. Значит/ ты ходишь по залу и бубнишь? Б. Почему? А. Ну в бубен стучишь// Б. Ага// Я там ору как резаная//; А. (о заседании кафедры) Когда у нас кафедральный собор?; А. (к детям, больным корью) Привет кориандрам!

8. *Прецедентные высказывания.*

Прецедентные высказывания – цитаты книг, песен, фильмов, анекдотов и т.д. В качестве языковой шутки говорящий использует готовые цитаты, кроме того, говорящий может трансформировать цитату или только намекать на неё. А. (успокаивая плачущего ребёнка) Нет/ твой голос не хорош// Очень громко ты поёшь// - цитата из «Сказки о глупом мышонке» С.Я. Маршака; А. Что/ сидишь? Б. Сижу// А. За решёткой в темнице сырой// - цитата из стихотворения А.С.Пушкина; А. (прощаясь с другом, который моложе А.) Будь здоров/ брат меньшей// - цитата – название энциклопедии о животных («Будь здоров, брат меньшей!»); А. Ему сколько лет? Б. В последнем приступе молодости// - цитата из «Золотого телёнка» И.Ильфа и Е.Петрова. А. (вернувшись домой и увидев беспорядок) По-моему/ у нас тоже дома что/ где/ когда// - изменённая цитата из м/ф о Простоквашино («Мне наша квартира передачу «Что? Где? Когда?» напоминает. Не

поймёшь, что где валяется и когда всё это кончится»); А. (о незасыпающем ребёнке) *Вот какой глупый мышонок!* – контаминация цитаты из «Усатого-полосатого» С.Я. Маршака и названия «Сказки о глупом мышонке».

Иногда говорящий только подразумевает какие-то прецедентные тексты. В этом случае в речь вкраплены слова-показатели цитат, вызывающие ассоциации и содержащие ссылку на прецедентный текст. В качестве таких показателей могут использоваться заглавия произведений, имена персонажей, описание ситуации, с которой связан тот или иной прецедентный текст: А. (о предстоящем экзамене) *Перефразирую известную поговорку насчёт дорог и Рима// Все мысли вертятся вокруг ээка//*; А. Какой у Тоньки телефон? Б. *Три два два/ два два три// А. (смеётся). Б. Ну да там какие-то цифры/ одни и те же// Не помню//* - ссылка на текст из м/ф о Карлсоне.

Распространённость прецедентных высказываний среди носителей языка объясняется учёными (Ю.М. Лотман, А.Е. Войскунский) с помощью средневекового эстетического критерия – *радость узнавания*: сигнал, полученный извне, несёт человеку часть информации, которая в сознании слушателя «разрастается», становится ясной. Стремление «ясно мыслить» делает человека готовым «вновь и вновь воспринимать знакомое» [Войскунский 1990, 125].

9. Приём контраста.

Использование иностилевой лексики (в широком смысле – речь идёт не только о словах, принадлежащих определённым функциональным стилям, но и о словах, имеющих стилистическую окраску, например, в социальном аспекте – просторечные, книжные, высокие слова, заимствованные, исконные и др.) в современной русской разговорной речи как средства шутки основано на том, что слово, попадая в необычную для своего употребления сферу, «порождает резкий диссонанс» [Земская и др. 1983, 186]. Слово контрастирует с контекстным окружением: 1) устаревшая и высокая лексика на фоне обыденных слов: А. *Посмотрите/ какая лепота!* Б. *Благолепие//*; 2) книжные слова, словосочетания и конструкции на фоне разговорных слов и конструкций: А. (о капризничавшем ребёнке) *Ежедневно и ежесчасно в дождь и снег я должна выслушивать эти стоны!* 3) диалектные и просторечные слова, отчётливо осознаваемые носителями литературного языка как отступление от нормы: А. *А что свет горит тут?* Б. *А там не горит?* 4) иноязычная (в том числе украинская) и заимствованная профессиональная лексика в русском словесном окружении: А. (за обедом) *Опять гречка!* Б. *А ты абстрагируйся от неё/ и представь/ что ешь шашлык//*; А. *Как тебе мой нарядец?* Б. *Петлюровский// Жёвто-блокытный//*

А теперь самый интересный и самый сложный вопрос: для чего всё-таки люди прибегают к языковой игре?

Самым важным шагом на пути выявления целей употребления языковой игры была формулировка так называемого значения говорящего – контекстно обусловленных и косвенных смыслов высказываний, складывающихся из естественных значений входящих в высказывание слов и желания говорящего выразить определённый смысл.

Для формулировки значения говорящего мы использовали ряд простейших (элементарных) словосочетаний и предложений, получивших название семантических примитивов [Вежбицкая 1999]:

1. Я (не) знаю (что-либо/чего-либо)
2. Ты (не) знаешь (что-либо/чего-либо)
3. Я (обычно/необычно) (не) говорю (о чём-либо/об объекте)
4. Ты (не) говоришь (о чём-либо/об объекте)
5. Я (не) хочу (чего-либо)
6. Мне не о чем (есть о чём) говорить
7. Я (не) могу (что-либо/чего-либо)
8. Я (не) умею (что-либо/чего-либо)

9. Я (прямо/косвенно) выражаю чувства/мысли
10. Мне можно/нельзя (что-либо/чего-либо)
11. Мне (не) нравится (что-либо/объект)
12. Я (не)правильно действую/говорю
13. Ты (не)правильно действуешь/говоришь
14. Я лучше/хуже тебя
15. Ты лучше/хуже меня

Значение говорящего – абстрактное значение, общее для всех высказываний одного класса, т.е. для всех высказываний, в которых средства языковой игры употреблены с одной определённой целью. Из наиболее общих значений говорящего могут быть выведены значения говорящего для каждого конкретного высказывания и собственно смысл высказывания.

В результате анализа с помощью специально разработанной нами методики мы выявили 13 целей употребления языковой игры [Нестерова 2001]: начать речевое общение, вступить в существующий диалог, продлить или прервать коммуникацию (изменить её тему), сделать сообщение непонятным для кого-то из присутствующих, назвать явление или объект при отсутствии однословного обозначения в языке, передать двусмысленную информацию, отвлечь внимание слушающего от нарушенных правил поведения, оценить явление или объект, продемонстрировать способности к языковому творчеству, регламентировать речь собеседника, доставить удовольствие слушающему, досадить слушающему.

Проиллюстрируем каждую из названных целей.

1. Цель – начать речевое общение.

При соблюдении данных условий употреблённое с целью начать речевое общение высказывание с игровым компонентом содержит такое значение: ‘Я не говорил, но я хочу говорить. Мне не о чем говорить, поэтому я говорю необычно’: А. (входя в комнату к Б, которая смотрит ТВ) Что так жадно глядишь в телевизор? Б. А чё ещё делать? А. Ну походи побегай//; (семья смотрит телевизор, речевое общение отсутствует) А. (услышав имя волшебника Лукомора) Лукомор/ это от слова морить луком? Кормил всех луковым супом и зелёным луком// Б. (обращаясь к В) А тебе на день рождения луковый суп сварить? В. Ты не умеешь/ Б. А что тут уметь/ накидал лука// А. И ещё лягушачьи лапки/ будет суп с мясом/ как во Франции// Как дед Щукарь/ вустрицы//; А. (наблюдая, как Б получает зарплату) Юль/ у тебя банка есть? А. Зачем? Б. Деньги положить// А. Да/ эти деньги только в банку и складывать//; А. (увидел, что Б, расставлявшая книги в шкафу, присела отдохнуть) Что/ замышляешь новый переворот? Октябрьский или мартовский? Б. Пу[т]ч//.

Языковая игра в первой реплике диалога порождает более или менее развёрнутое и более или менее успешное общение.

2. Цель – вступить в существующий диалог.

Высказывание с игровым компонентом, использованное с целью вступить в существующий диалог, несёт значение, частично совпадающее со значением высказывания, использованного с целью начать речевое общение: ‘Ты говоришь, и я хочу говорить. Мне не о чем говорить, поэтому я говорю необычно’: А. (к собирающей мозаику Б) Ну что/ сдвигов нет? Б. Как это нет? Вот здесь собрала// В. Сдвиги проверяются в больнице// Б. Сдвиги будут/ когда всю мозаику соберём//; А. (в шутку о грибах, которые могут быть опасны) Как слепнуть начнём/ значит ботулизм// Б. А я абсолютно не переживаю// В. И я не переживаю/ я пережёвываю// А. Вот ещё одна пережёвывает// Б. Я уже пережевала//.

3. Цель – продлить речевой контакт.

Значение говорящего, использующего языковую игру с целью продления речевого контакта: ‘Я говорил, и я хочу говорить. Мне не о чем говорить, поэтому я говорю необычно’: А. (гуляя с подругой) Ой/ смотри/ птицы какие-то летят// Б. Стая// А. Но это

не чайки// Б. Журавли// А. Какие журавли! И летят так интересно// Б. Клином// А. Да каким клином! Б. Какая вредная// Что ни скажу/ всё не нравится// А. У них шеи длинные// Б. Значит/ утки// Летят утки/ и два гуся// А. И с ними два гуся// Но для уток рано!; А. Что это за чай? Б. Слон// Индийский слон// А. А мамонта там нет ещё? Б. Нет//; А. (встретив знакомую) Ну как/ кавээницица/ всё шутишь? Б. Да/ только шутить и остаётся// А. Нам шутка строить и жить помогает// Б. Ага//.

Языковая игра с целью продлить коммуникацию используется говорящим, если не удовлетворена его потребность в общении, если молчание недопустимо или нежелательно и может быть неверно истолковано (в ситуации прогулки, вынужденного совместного пребывания, телефонного разговора).

4. Цель – прекратить коммуникацию.

Значение говорящего: 'Мне не нравится, что ты говоришь. Я не хочу говорить об этом'; А. (пьёт успокоительные таблетки) Б. Больше не злая? А. Я редко злая// Я почему злая была? Б. Потому что у меня велосипеда не было// А. Именно// – (с помощью прецедентного текста из мультфильма Б останавливает рассуждение А: причина плохого настроения А в том, что Б отвлекла её от важной работы; для Б этот разговор неприятен); А. (по вине Б долго ходила и устала) Фу/ жарко// Б. Что это тебе жарко? А. Ну правильно/ так крыльями махать// Я же тебе не марафонец// Б. А что крылья? Главное/ хвост!

5. Цель – сделать сообщение непонятным для кого-то из присутствующих.

Значение говорящего: 'Мне нельзя прямо выражать мысли, поэтому я говорю необычно' или 'Я не хочу прямо выражать мысли, поэтому я говорю необычно'; А. (о возможной поездке на море, в присутствии ребёнка) Мы сегодня едем? Б. Куда? А. Глядь/ поверх текучих вод/ лебедь белая плывёт Б. А-а/ ну посмотрим/ как погода// – (контекстное значение цитаты – отдых на 'море' - неясен ребёнку 2,5 лет); А. (в присутствии нескольких человек) Ты домой? Б. Нет сегодня же четверг А. А-а ну иди чунга-чанга (истинное значение реплики – 'Иди танцевать' - непонятно для других слушателей, так как о занятиях танцами по четвергам знает только А; Б не хочет, чтобы другие узнали о её занятиях).

6. Цель – назвать явление или объект при отсутствии однословного обозначения в языке или в сознании говорящего.

Значение говорящего, использующего языковую игру с целью назвать явление или объект: 'Я не умею говорить обычно, поэтому я говорю необычно'; А. (ищет футляр от аудиокассеты) А где эта// Обёртка// Кожура// Б. Шелуха// Скорлупа//; А. Вкусные фисташки// Это вчера мне захотелось (пауза) пофисташишь маленько// ('поест фисташек'); А. Ну что (пауза) подельфиним? Б. Подельфиним// (предложение поплавать «дельфином»).

7. Цель – передать двусмысленную информацию.

Значение говорящего: 'Я говорю необычно, потому что я не хочу прямо выражать мысли'; А. Я уже наполовину обыдиотилась// Б. Да? Молодец// - ('Я прочитала половину романа «Идиот» и постепенно теряю рассудок'); А. Ленка/ это ты съела виноград? Б. Я не ел морковь! (Ты неправ. Не упрекай меня напрасно); А. Марина/ а ты когда замуж выйдешь? Б. Никогда// А. Правильно/ хочу халву ем/ хочу пряники// (Ты неправ. Ты дорожишь своей свободой ради ерунды); А. Мама/ не хочу идти в школу! Б. Учиться/ учиться/ и ещё раз учиться// (Ты неправ. Ходить в школу необходимо каждому человеку);

8. Цель – отвлечь внимание слушающего от нарушенных правил поведения.

Значение говорящего, обратившегося к языковой игре с целью отвлечения внимания от собственного нарушения правил поведения: 'Я знаю, что я неправильно действую. Я говорю необычно, чтобы ты не знал, что я действую неправильно'; А. (о возвращающемся из командировки муже) А завтра они уедут чуть свет/ опять не позвонит// Б. Ну почему? В тот раз они часов в девять уехали// А. (обиженно) Тогда у них

машина была поломатая// - А нарушает неодобрительно высказывается в адрес мужа; А. (к дочери, разложившей на полу книги) Дочечка// ты тут наложила/ всего наклала// я наступлю// Б. Наклала// А куда мне накладывать?; А. (хочет сесть на табуретку, на которой оказались вещи дочери) Может// вы мне тибуреточку ослобоните?; А. (к дочери) Анна Ивановна! У меня палец болит// Вы/ скрипя душой/ костями/ гремя руками/ ногами/ помойте посуду// Б. Скрипя зубами// Ага// Сейчас помою//; – говорящий выражает неблагожелательность или неодобрение, осознаёт это и пытается смягчить нарушение: акцентирует внимание слушающего на неканонических словоформах, тем самым отвлекая внимание собеседника от нарушения правил социального поведения.

9. Цель – оценить явление или объект.

Значение говорящего, использующего приёмы языковой игры с целью выразить оценку явления или объекта: ‘Мне (не) нравится объект. Я необычно выражаю мысли и чувства’: А. (смотрит неудачную групповую фотографию дочери-школьницы) Ужасно/ все равны как на подбор/ с ними дядька Черномор// Б. С ними тётка Черномор// А. Да/ и Людмила такая же// - цитата содержит отрицательную оценку и представляет собой ироничное замечание; А. (увидев на столе торт) Свеженький// Изготовлен первого апреля// – с помощью прецедентного текста из мультфильма о Чебурашке говорящий выражает насмешку по отношению к объекту речи, так как срабатывают ассоциации («осенью не считается свежим торт, изготовленный весной»); А. Ирка вчера была на защитах// Говорит/ такой змеёвник// Б. Не змеёвник/ а серпентарий// А. Хм// Ага// – негативная оценка, выраженная в метафоре серпентарий, сочетается с указанием на кажущуюся интеллигентность людей, о которых идёт речь.

10. Цель – продемонстрировать (проверить) способности к языковому творчеству.

Значение говорящего: ‘Я могу говорить необычно. Мне нравится говорить необычно’.

1. Человек привык говорить необычно: А. От тебя детским «Орбитом» пахнет// Б. Да// Жую// Жуваю// Хочешь/ и ты возьми// Тама//; А. (уходя на кухню) Пошла я печи Б. Я петух/ несу косу на плечи/ хочу лису посечи/ слезай лиса с печи!; А. (садится с книгой поближе к лампе) Найти себе место под солнцем//; А. (пьёт чай) Сашка отказалась эту шоколадку есть// Б. Да? А мне нравится горький шоколад// (пробует) Какой чиколадка вкусный!; А. (руководитель хора) Сейчас я вам спою пес[т]ню//.

2. Говорящий внезапно осознал возможность как-либо пошутить, сострить (показатели этого уяснения и неподготовленности шутки-восклицания О! А!, сообщения об «изобретении» Я придумал, поправки собственной речи и речи собеседника Ага, Нет, паузы в середине высказывания, смех, предваряющий речь, цитирование в ответ на слово стимул в реплике собеседника, даже если она не адресована данному человеку): А. (в ответ на замечание девушки по фамилии По’весьма) Весьма польщён//(пауза) Повесь’ма польщён//; А. (читает телепрограмму) Тебе «Муму» надо посмотреть// Идёт// Б. (читает пьесу М.Горького) А «На дне» там нет? А. Нет// А-а/ Муму на дне будет// Б. Да? А. Ага//; А. (об экзаменах) У нас все так готовятся/ переживают// Завтра же экзамен// Б. А вы уже зубры// А. Да/ этим зубрам ещё столько предстоит зубрить// (пауза) О! Зубр наверное от зубрить? Б. Ну наверное//; А. (о дочери Б) Слышь// Я придумала/ как её можно называть// Это же у нас ребёнок/ который пока что всё время дома// Значит/ это домовёнок// Б. Ага//.

11. Цель – регламентировать речь собеседника.

Носители языковой нормы стремятся к тому, чтобы окружающие тоже говорили на литературном языке. Исправлять неграмотную речь незнакомых считается невежливым. Среди близких людей человек, делающий замечания другим относительно речевых ошибок, может прослыть навязчивым и бестактным. Стремясь оставаться вежливым и при этом исправить речь собеседника, говорящий использует языковую игру. Языковая игра с целью регламентации речи собеседника – довольно редкое явление.

Значение говорящего: 'Ты неправильно говоришь. Мне не нравится, как ты говоришь, поэтому я говорю необычно': А. Ну мы тебе по'звоним// Б. Сейчас как по'звоню!; А. Мне как её спать ло'жить/ так никаких нервов не хватает// Б. Что с ней делать? Спать ложить? А. Спать ло'жить// Б. Что делать? А. Спать (пауза, понимает свою ошибку) улаживать! Б. Вот так//; А. (о Фиделе Кастро) Ему уже столько лет/ а он всё 'по миру шляется// Б. (жест – протянутая рука) Ну я думаю/ по миру он не шляется// А. Ну по 'миру/ какая разница// А вообще ударение переставишь/ и как смысл сразу меняется//.

12. Цель – доставить и получить удовольствие.

Распространённая цель употребления языковой игры говорящим – развлечь себя и собеседника, рассмешить, доставить удовольствие слушающему. Смех доставляет человеку удовольствие. Автор остроты редко смеётся над своей шуткой, но, видя смеющихся над его остротой людей, он получает такое же удовольствие, как если бы он смеялся над чужой шуткой [Фрейд 1998].

Значение говорящего: 'Мне нравится говорить необычно. Я хочу, чтобы тебе нравилось, что я говорю необычно': А. (поздно вечером выходя из дома) Я везде с собой фонарь ношу// Б. Какое-никакое/ а оружие/ самозащита// В. Да/ двинешь в глаз/ и фонарь// А, Б (смеются); А. (возвращаясь с подружкой в общежитие) В гостях хорошо/ а дома/ (пауза) ещё хуже// Б. (смеётся) Ага/ есть нечего//; А. (в парке, о фонтанах) Это Адам? Б. Агдам// (пауза) И каберне// (слушающие смеются); А. (жарит рыбу, пойманную Б, у рыбы на сковороде поднялся хвост) О/ загибается// Б. Она уже давно загнулась// А. (смеётся) Да/ а кто-то её помог//.

13. Цель – досадить слушающему.

Говорящий нередко испытывает желание поддеть собеседника (с разной степенью серьёзности и с разной долей зла), сказать колкость, особенно если собеседник при этом эмоционально реагирует, позлить неприятного человека. Такое агрессивное поведение называется коммуникативным садизмом – «партнёр по общению становится объектом словесного издевательства» [Горелов, Седов 2001]. Языковая игра, причиняющая обиду, сходна со средневековыми шутками, когда смешным казалось ударить или унижить человека. Подобные шутки свидетельствуют 1) о недостаточно высоком уровне культуры говорящего, если говорящий – инициатор конфликта и его злая шутка ничем не мотивирована, и 2) о своеобразной защитной реакции человека, подвергнувшегося нападкам со стороны партнёра по коммуникации (ответ упрёком на упрёк, сарказмом на сарказм и т.д.).

Значение говорящего: 'Я лучше тебя. Я хочу чтобы ты знал, что ты хуже меня. Я косвенно выражаю мысли': А. А на моём фотоаппарате есть система антиглаз// Б. Да/ Наташка/ сфотографируешься/ и глаз лишишься// В. Гос-споди!; А. (ест бутерброд с кабачковой икрой, рассказывает о В) Ирку Борис достал/ она тут по комнате бегала/ икру метала// Б. А какую икру/ эту что ли? (смеётся вместе с А) Ирка/ это твоя икра? В. (обижается); А. У тебя есть порог чувствительности кожи? Б. Есть// А. Какая ты порочная! Б. Тцц!

Итак, многие из нас каждый день «играют языком». А многие ли из нас задумывались, для чего мы это делаем? Хорошо это или плохо? Всегда ли уместны и удачны наши языковые эксперименты? Возможно, кто-нибудь, прослушав эту лекцию, станет более деликатно относиться к языку и к собеседнику. А взаимное стремление к бережному отношению обязательно поможет приблизиться к «коммуникативному» (или простому человеческому?) счастью. И тогда можно смело сказать: цель лекции достигнута.

А теперь подведём итоги и обозначим перспективы нашего языкового (общего и персонального) будущего.

Результаты исследований позволяют определить противоречивую сущность и особенности языковой игры как явления современной русской разговорной речи.

Языковая игра амбивалентна. С одной стороны, языковая игра делает разнообразной, не шаблонной человеческую речь, с другой стороны, речь оказывается неестественной, некрасивой, игра не *украшает* речь, а разрушает её. Для участников коммуникации языковая игра бывает и злом (если говорящий хочет обидеть собеседника, провоцирует его на конфликт), и благом (когда говорящий «прячет» своё неправильное поведение и заботится о мнении окружающих).

Языковая игра – действительно игра: говорящие искусственно создают ситуацию, в которой становится очевидным их превосходство в языковом или социальном плане. В то же время смех, обнажая пороки и показывая их в смешном виде, способствует избавлению от них. Древнее назначение смеха – очищающее. Языковая игра *обижающая* не должна обижать всерьёз: она, как всякая игра, несёт след условности и, как всякий смех, способствует избавлению от недостатков.

Языковая игра часто вызывает смех. Смех может быть добрым или злым, жестоким, низким, «средневековым». Человек смеётся, потому что осознаёт себя лучшим, по сравнению с другим. Человек смеётся, потому что понимает свою неуязвимость, здоровье и благополучие. Человек «играющий» смеётся над языком, потому что осознаёт своё владение им, в отличие от другого. А смех, как известно, продлевает жизнь.

Да будем играть!

Список литературы, использованной для подготовки лекции

- Арутюнова 1988:** Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений: Оценка. Событие. Факт.- М.: Наука, 1988.- 341 с.
- Ахманова 1966:** Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов.- М.: Советская энциклопедия, 1966.- 608 с.
- Бахтин 1975:** Бахтин М.М. Рабле и Гоголь. Искусство слова и народная смеховая культура//Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет.- М.: Художественная литература, 1975.- С. 484-495.
- Бахтин 1990:** Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса.- М.: Художественная литература, 1990.- 543 с.
- Берн 1988:** Берн Эрик. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений.- М.: Прогресс, 1988.- 400 с.
- Блинов 1983:** Блинов А.Л. Семантика и теория игр.- Новосибирск: Наука, 1983.- 129 с.
- Борботько 2000:** Борботько В.Г. Игровое начало в деятельности языкового сознания//Этнокультурная специфика языкового сознания.- М.: Ин-т языкознания РАН, 2000.- С.40-54.
- Борев 1970:** Борев Ю. Комическое, или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия.- М.: Искусство, 1970.- 269 с.
- Вежицкая 1999:** Вежицкая А. Семантические универсалии и описание языков.- М.: Школа «Языки русской культуры», 1999.- 780 с.
- Витгенштейн 1984:** Витгенштейн Л. О достоверности//Вопр. философии- 1984.- № 8.- С. 142-149.
- Витгенштейн 1985:** Витгенштейн Л. Философские исследования//Новое в зарубежной лингвистике, вып.16: Лингвистическая прагматика.- М.: Прогресс, 1985.- С. 79-128.
- Войсунский 1990:** Войсунский А.Е. Я говорю, мы говорим: Очерки о человеческом общении.- М.: Знание, 1990.- 240.
- Выготский 1966:** Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка//Вопр. психологии.- 1966.- № 6.- С.62-74.
- Горелов, Седов 2001:** Горелов И.Н., Седов К.Ф. Основы психолингвистики.- М.: Лабиринт, 2001.- 304 с.
- Гридина 1996:** Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи. Явление языковой игры.- Дис....д-ра филол. наук.- М.: 1996.- 566 с.
- Демьянков 1981:** Демьянков В.З. Прагматические основы интерпретации высказывания//Изв. АН СССР. Сер.лит.и яз.- Т.40,- 1981.- № 4.- С.368-377.
- Джанумов 1997:** Джанумов А.С. Каламбур и его функционирование в двуязычной ситуации.- Дис....канд. филол. наук.- М., 1997.- 136 с.
- Доронина 2000:** Доронина С.В. Содержание и внутренняя форма русских игровых текстов: Когнитивно-деятельностный аспект. На материале анекдотов и речевых шуток.- Автореф. дис....канд. филол. наук.- Барнаул, 2000.- 24 с.
- Дземидок 1974:** Дземидок Б.О. О комическом.- М.: Прогресс, 1974.- 223 с.

- Земская и др. 1983:** Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Языковая игра//Русская разговорная речь.- М.: Наука, 1983.- С.172-214.
- Кант 1994:** Кант И. Собр.соч. Юбилейное издание. 1794-1994. В 8 тт. Т.3 - М.: ЧОРО, 1994. – 640 с.
- Капанадзе 1989:** Капанадзе Л.А. Семейный диалог и семейные номинации//Язык и личность.- М.: Наука, 1989.- С.100-105.
- Карасёв 1996:** Карасёв Л.В. Философия смеха.- М.: РГГУ, 1996.- 224 с.
- Коновалова 2008:** Коновалова Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи: Монография. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. – 196 с.
- Коновальцева 1997:** Коновальцева Н.В. Словообразовательные средства создания комического эффекта: На материале произведений юмора и сатиры 80-90х гг 20 века.- Дис....канд. филол. наук.- М., 1997.- 194 с.
- Красильникова 1975:** Красильникова Е.В. «Почему не говорят?»// Развитие современного русского языка. 1972. Словообразование. Членимость слова.- М.: Наука, 1975.- С.221-227.
- Красных 1998:** Красных В.В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность?/Человек. Сознание. Коммуникация.- М.: Диалог – МГУ, 1998.- 352 с.
- Лихачёв и др. 1984:** Лихачёв Д.С., Панченко А.М., Понырко Н.В. Смех в Древней Руси.- Л.: Наука, 1984.- 295 с.
- Лукьянов 1991:** Лукьянов С.А. Аппликативный каламбур.- Дис....канд. филол. наук.- Краснодар, 1991.- 183 с.
- Нестерова 2000:** Нестерова Ю.О. Современная классификация приёмов языковой игры в русской разговорной речи // Материалы международной конференции студентов и аспирантов по фундаментальным наукам «Ломоносов», вып.4. М.: Изд-во Московского ун-та, 2000. С. 386-387. Владивосток: Изд-во Дальневосточного гос.технич.ун-та, 2000. С.329-331.
- Нестерова 2001а:** Нестерова Ю.О. Контекстуальная зависимость и лексическая самостоятельность окказионализмов (на материале социолингвистического эксперимента)//Разноуровневые характеристики лексических единиц, ч.1. Лексика и фразеология. Терминология.- Смоленск: Изд-во Смоленского гос.пед.ун-та, 2001.- С.48-51.
- Нестерова 2001б:** Нестерова Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи.- Дис....канд.филол.наук.- Владивосток, 2001.- 215 с.
- Нестерова 2001в:** Нестерова Ю.О. Языковая игра как форма существования современного русского литературного языка //Актуальные проблемы изучения и преподавания русского языка на рубеже 20-21 веков.- Воронеж: Изд-во Воронежского гос.пед.ун-та, 2001.- С.159-160.
- Нухов 1997:** Нухов С.Ж. Языковая игра в словообразовании. На материале лексики английского языка.- Дис....д-ра филол. наук.- М., 1997.- 372 с.
- Ожегов, Шведова 1996:** Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка.- М.: Азъ, 1996.- 928 с.
- Приходько 1998:** Приходько В.К. Каламбур и приёмы его создания в произведениях Н.А.Тэффи.- Дис....канд. филол. наук.- М., 1998.- 224 с.
- Руденко, Прокопенко 1995:** Руденко Д.И., Прокопенко В.В. Философия языка: Путь к новой эпистеме//Язык и наука конца 20 века.- М.: РГГУ, 1995.- С.118-143.
- Русский язык сегодня 2000:** Русский язык сегодня. Вып.1. Сб. статей.- М.: Азбуковник, 2000.- 596 с.
- Санников 1995:** Санников В.З. Каламбур как семантический феномен//Вопр.языкознания.- 1995.- № 3.- С.56-69.
- Санников 1999:** Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры.- М.: Школа «Языки русской культуры», 1999.- 544 с.
- Серебренников 1988:** Серебренников Б.А. Роль человеческого фактора в языке. Язык и мышление.- М., 1988.- 242 с.
- Фрейд 1998:** Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному.- Спб-Москва: АСТ «Университетская книга», 1998.- 320 с.
- Хейзинга 1992:** Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня.- М.: Прогресс, 1992.- 458 с.
- Щербина 1958:** Щербина А.А. Сущность и искусство словесной остроты.- Киев: Изд-во АН УССР, 1958.- 68 с.
- Эльконин 1978:** Эльконин Д.Б. Психология игры.- М.: Педагогика, 1978.- 304 с.