

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СОЦИОКУЛЬТУРНОМ АСПЕКТЕ

О. А. Климова

*Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4,
220030, г. Минск, Беларусь, kldmk@gmail.com*

Научный руководитель – О. В. Лапунова, кандидат филологических наук, доцент

Проблемы вербального общения, исследуемые лингвистикой, имеют важное значение и оказывают огромное влияние на отражение нашим сознанием внешней действительности, на поведение людей в обществе, на развитие культуры и науки в целом. Языковые игры могут привести к возникновению интересных в лингвистическом плане явлений. Очевидна и их социальная роль. Понимание культурного наследия общества является важной педагогической и социальной задачей, в решении которой игровые аспекты коммуникации являются наиболее актуальными.

Ключевые слова: лингвистика; языковая игра; язык культуры; коннотация; многозначность слов; каламбур; коммуникация; комический эффект.

Язык является элементом культуры и, как всякие ее проявления, может выполнять различные функции. Одна из них – игровая функция. Игра слов находилась в поле зрения исследователей на протяжении всего длительного процесса эволюции научной мысли: к ее разбору прибегали исследователи различных научных областей и временных эпох. Для лингвиста игра слов выступает как интересное явление, изучение которого в некоторой мере раскрывает проблему функциональной многозначности языковых единиц, так как в игровых образованиях отражена взаимосвязь между формой, содержанием и функцией языка.

Можно определить языковую игру как форму комического, противоречащую правилам, однако позволяющую яснее выделить норму и выявить многие особенности языка, незаслуженно лишенные внимания [1, с. 16]. Довольно интересное явление среди всего многообразия языковых игровых приемов представляет палиндром («бегущий назад»). Несмотря на внешнюю простоту палиндромного текста, существуют определенные сложности в реализации его конститутивного принципа, что создает некий контраст и делает данное игровое явление довольно ярким в лингвостилистическом аспекте.

Многие интеллигентные люди хорошо представляют себе тот принцип, согласно которому можно построить палиндром (обычно, одинаковый для всех использующих данный язык): у франкофона на слуху палиндром анонимного автора *élu par cette crapule*; у англоговорящего всплывает в сознании палиндром о панамском канале *A man, a plan,*

a canal: Rapana; говорящие на русском языке узнают палиндром Фета *А роза упала на лапу Азора*.

Не принимая во внимание различные сложности, которые налагает палиндромная форма текста, можно утверждать, что палиндром выступает в качестве жизнестойкого универсального игрового приема [2, с. 111]. Подтверждением могут служить однофразовые палиндромы Л. де Вильморен (*Ta bête te bat; La mère Gide digère mal; L'âme sûre ruse mal*), А. Вознесенского (*Рембо обмер*), О. Григорьева (*Я и ты боль злобытия; Город устал от судорог*), И. Фонякова (*Нагло Бог оболган; Мастер жрет сам; Я юн – бубню я*), Д. Авалиани (*Ем, увы, в уме*).

В исследованиях понятие «игра слов» часто используется синонимично понятию «каламбур». Каламбур (франц. *calembour*) – это шутка, фигура речи, имеющая в своей основе употребление в одном контексте таких явлений, как многозначность слов, разновидности омонимии, антонимии, семантико-синтаксическая сочетаемость единиц языка, подобие слов по звучанию (парономазия), приводящих к появлению юмористического эффекта.

Очень часто каламбуры можно встретить в художественной литературе – к примеру, у известного российского писателя А. Кнышева: *Заря подобна прилежному ученику, она каждое утро занимается; «Эк тебя разнесло-то!» – укорял Сидор Марфу, в которую угодил артиллерийский снаряд*. Или у французского поэта и философа Поля Валери: *Entre deux mots il faut choisir le moindre; Le cœur a ses raisons que la raison ne connaît pas*.

Анализ подобных игровых приемов является солидной основой для исследования черт языкового знака, поскольку внутреннее противоречие, присущее семантической структуре того или иного образования, лежит в основе многозначности языкового знака [3, с. 56].

Существуют и иные области применения игры слов. Помимо основного, каламбур содержит богатый дополнительный смысл (эмоциональный или эстетический).

Знаки отражают внешнюю действительность через наше сознание и являются, в той или иной степени, носителями вторичных смыслов. Так же и языковые знаки, использующиеся во вторичной для них функции, могут отражать эмотивно-оценочное и стилистически маркированное отношение субъекта речи к действительности через коннотативный компонент, обозначенный в высказывании, которое обретает на базе этого компонента экспрессивный эффект. Такой прагматический аспект представляет собой очень важную характеристику игры слов и выражается в реализации разнообразных целей коммуникации.

Добавочные смыслы обогащают буквальный смысл высказывания. В качестве примера можно привести каламбуры, взятые из разных источников:

- *Галя теперь убита, а Валю повесили на доске почета* (А. Иванов);
- *Выводим пятна и клиентов из себя* (журнал «Сатирикон»);
- *«Командир, в лесу белые!» – «Не до грибов Петька, не до грибов!»* (анекдот);

- *Если не успеваешь по математике, физике и химии, то успевай хотя бы пообедать* (ТВ-программа «С утра пораньше»);

- *Танцы – это трение двух плов о третий; Французский студент всегда досиня выбрит и слегка пьян, а русский студент – наоборот* [3, с. 64].

Часто такие смыслы возводят высказывание в ранг философского обобщения. Примером могут послужить следующие каламбуры:

- *Она была завита, как овца, и так же развита* (дискредитация описываемого лица);

- *Ученые свет, а неученых тьма* (пессимистическая характеристика современного уровня образования);

- *Поэт фамильярно похлопывал Кавказ по его хребту* (фамильярность, граничащая с манией величия).

При создании языковых шуток нередко выявляется и используется в игровом аспекте «хрупкость» единиц языка (в большинстве случаев не попадающая в поле зрения лингвистов), их неуместность в какой-либо ситуации. К примеру, в 1988 году неумелым, почти кощунственным каламбуром выглядела неловкая фраза в программе «Время»: *Землетрясение в Армении потрясло всех советских людей*.

Каламбур – особенный вид правил речевых актов, на которых говорящий должен заострять свое внимание, чтобы избежать амбивалентности и комического эффекта в некоторых ситуациях [4, с. 83]. Рассмотренные языковые образования – это довольно грозное оружие в арсенале смеха, что лишний раз подтверждает все многообразие их функционального применения, особенно использование с целью общения.

Юмор является неотъемлемой частью любой культуры, и его понимание, а тем более понимание и использование в процессе коммуникации игры слов является подтверждением того, что говорящий владеет коммуникативной компетенцией. Иными словами, он способен реализовывать различные коммуникативные цели, легко понимать своего собеседника, оказывать влияние на ход разговора (особенно общаясь с представителями иной культуры).

Игровые приемы способствуют более четкому представлению о том, как функционирует структура языка, как организована его лексика, какие

существуют возможности использования единиц языка. Коммуникация на основе языковых игр приобщает нас к иноязычной культуре, поэтому на ней стоит заострять внимание в ходе обучения как родному, так и иностранному языку.

Библиографические ссылки

1. *Телия В. Н.* Коннотативный аспект семантики номинативных единиц. М. : Наука, 1986.
2. *Лотман Ю. М.* Внутри мыслящих миров. М. : «Языки русской культуры», 1996.
3. *Шашурина А. Ю.* Лингвистическая основа и текстовая функция игры слов во французском языке: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. М., 1988.
4. *Санников В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры. М. : Русские словари, 1999.