

Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное агентство по образованию РФ

Владивостокский государственный университет
экономики и сервиса

О.Ю. КОНОВАЛОВА

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СОВРЕМЕННОЙ
РУССКОЙ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ**

Монография

Владивосток
Издательство ВГУЭС
2008

ББК 81.2Рус
К 64

Рецензенты: В.И. Шестопалова, канд. филол. наук, профессор (ДВГУ);
Е.А. Стародумова, профессор кафедры современного русского языка (ДВГУ)

Коновалова Ю.О.

К 64 **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СОВРЕМЕННОЙ РУССКОЙ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ:** монография. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. – 196 с.

Монография посвящена многоаспектному описанию распространённого в современной русской разговорной речи явления языковой игры. Описаны способы и приемы языковой игры, специфика отдельных приемов языковой игры, функции языковой игры в повседневном общении, цели употребления говорящим языковой игры, влияние социальных и психологических факторов (характеристик говорящего и параметров ситуации) на функционирование языковой игры.

Адресована специалистам-филологам, студентам филологических специальностей и направлений, а также всем интересующимся вопросами современного состояния и функционирования русского языка.

ББК 81.2Рус

Печатается по решению РИСО ВГУЭС

© Издательство Владивостокский
государственный университет
экономики и сервиса, 2008

ВВЕДЕНИЕ

Данная работа посвящена широко распространённому в современной русской разговорной речи явлению языковой игры.

Развитие современной лингвистики, в частности, лингвистической прагматики, социолингвистики, психолингвистики, на данном этапе характеризуется повышенным интересом к изучению роли человеческой личности в процессах коммуникации. Мы, опираясь на ряд фундаментальных положений лингвистической прагматики, теории речевой деятельности, теории речевых актов, психолингвистики, социолингвистики, коллоквиалистики, исследуем языковую игру как отражение коммуникативных потребностей личности. Изучение повсеместно распространённого явления языковой игры способствует углублению знаний о системе разговорной речи, об особенностях функционирования её элементов, о многообразии форм современного русского литературного языка.

В данной монографии представлено описание особенностей функционирования языковой игры в современной русской разговорной речи (лингвистических, социолингвистических, психолингвистических): целей употребления говорящим языковой игры, универсальных лингвистических свойств приёмов языковой игры и имплицитных смыслов, вкладываемых субъектом речи в высказывание. Выявляется роль психологических факторов (эмоционального состояния, настроения, темперамента, типа личности, отношения к партнёру коммуникации и др.) и социальных факторов (пола, возраста, профессии, рода занятий говорящих и др.) в функционировании языковой игры.

В работе предпринята попытка проанализировать языковую игру с точки зрения её эффективности. В этой связи рассмотрены факты использования языковой игры в ситуациях коммуникативных аномалий. Мы попытались также обнаружить и описать работу языкового сознания говорящего и слушающего, в том числе понимание системы языка и правил речевого поведения носителями языка.

В качестве материала исследования использованы ручные записи устной русской разговорной речи жителей Владивостока, проводившиеся с 1995 по 2001 гг. (всего около 1000 высказываний, содержащих языковую игру).

Для письменной передачи устной речи мы используем принятые в работах по разговорной речи обозначения: / (отделяет незавершённые синтагмы), //, !, ? (показатели завершённых повествовательных, восклицательных и вопросительных высказываний). В приведённых в качестве иллюстраций диалогах реплики каждого говорящего обозначаются заглавными буквами А, Б, В, Г, Д. Одна буква обозначает одного говорящего только в пределах конкретного диалога, одинаковые буквы в разных диалогах не обозначают одних и тех же информантов. Игровые компоненты высказываний, а также подвергшиеся обыгрыванию слова (обычно в случае с каламбурами) подчёркнуты.

Глава 1. СОВРЕМЕННЫЕ НАУЧНЫЕ КОНЦЕПЦИИ КАК ОСНОВА ОПИСАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

Первая глава монографии посвящена анализу научных теорий, основные положения которых мы используем при анализе явления языковой игры. В данной главе рассмотрены: 1) понятие языковой игры, концепции игры как формы человеческой деятельности, особенности лингвокреативного мышления человека; 2) понятия комического, смешного, смеха, остроумия, чувства юмора; 3) некоторые положения лингвистической прагматики (теории речевой деятельности, теории речевых актов), психолингвистики, социолингвистики.

1.1. Понятие языковой игры

В данном разделе работы приведены разные взгляды на лингвистическую и социальную природу языковой игры; языковая игра представлена как разновидность игровой человеческой деятельности и как проявление творческого мышления говорящего; рассматривается социальное значение языковой игры.

1.1.1. Понятие языковой игры

В современной лингвистической и философской науке существуют разные понимания языковой игры.

Наиболее широкая трактовка восходит к концепции Л. Витгенштейна, согласно которой языковыми играми считается соединение речи и действия [45. С. 401]. Любое высказывание

является осуществлением какого-либо действия, т.е. определённой языковой игрой.

Другое понимание языковой игры находит отражение в работе Д.И. Руденко и В.В. Прокопенко. Языковая игра – процесс создания с помощью языка новых, виртуальных, миров: говоря что-либо, человек создаёт особый мир, который в реальности не существует. Посредством комбинирования виртуальных миров создается гармония мира современной культуры [187. С. 41].

В основе нашего исследования лежит узкое понимание языковой игры.

В соответствии с узким пониманием, языковая игра – творческое, свободное отношение к форме речи [87], неканоническое употребление языка, позволяющее говорящему реализовать способности к языковому творчеству и выделить себя как языковую личность из ряда других говорящих личностей: языковая игра – деканонизированная форма употребления и порождения языковых единиц [64. С. 9]; «такая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность, реализуя свои лингвокреативные способности, демонстрирует свой индивидуальный стиль» [172. С. 137]. Несмотря на общность взглядов Т.А. Гридиной и С.Ж. Нухова, в их концепциях имеется существенное различие: для Т.А. Гридиной языковая игра связана с сознательным отступлением от нормы, в то время как С.Ж. Нухов утверждает, что «говорящий не думает о догматах нормы», а преследует цель выразить чувства и мысли. Отступление от языкового канона осознается говорящим, но служит лишь способом выразить свой внутренний мир, а не воздействовать на адресата. Акцент С.Ж. Нухов делает на том, что языковая игра является реализацией творческого потенциала личности [172. С. 18]. Языковая игра вызывает интерес слушающего благодаря неожиданным трактовкам значения и/или преобразований формы единицы. Языковая игра целенаправленна и рассчитана на определенный эффект у слушателей. С точки зрения Т.А. Гридиной, эффект языковой игры предопределён рядом факторов, наиболее значимы из которых следующие: 1) факт языковой игры обычно окказионален, так как «языковая игра порождает иные, чем в узусе и норме, средства выражения определенного содержания или объективирует новое содержание при сохранении или изменении старой формы»; 2) языковая игра объясняется неканоническим употреблением

или комбинацией языковых средств; 3) осознанное продуцирование «дефектного», аномального словоупотребления; 4) апелляция к языковой компетенции слушающих [64. С. 19].

Единицей языковой игры Т.А. Гридина называет игрему – слово, словосочетание или предложение, являющееся объектом и результатом игры [64. С. 10].

Мы считаем, что термин игрема не вполне удачен для нашего исследования, поскольку заключает в себе значение абстрактной языковой единицы в противоположность её конкретной речевой реализации (ср. фонема – звук, морфема – морф). В связи с этим мы вводим рабочий термин **игровой компонент**. Под игровым компонентом мы понимаем часть слова, слово, словосочетание, высказывание, в котором реализовалась установка говорящего на языковую игру. Игровой компонент – конкретное речевое воплощение приёма языковой игры. Например, в высказывании *Терпеть не могу какаво* // игровым компонентом является фонетически деформированное слово *какаво*; в диалоге *А. Давай зови Сашку* // *Б. Накорми её букашкой* // в качестве игрового компонента выступает вся реплика второго говорящего, в которой использован приём рифмовки; в высказывании *Она у нас послушная* // *Послушает и по-своему сделает* // игровым компонентом мы считаем фрагмент высказывания, включающий каламбур – ложное этимологизирование слова: *послушная* – ‘*та, которая слушает других, но поступает по-своему*’.

Истоки современной языковой игры многие исследователи видят в древнерусской смеховой культуре [19; 88; 142]. Д.С. Лихачев и М.М. Бахтин связывали проявления языковой игры со средневековым (снижающе-очищающим) типом смеха. Средневековый, в том числе древнерусский, смех отличается универсальным характером, поскольку 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 [142. С. 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.

Важная черта балагурства состоит в двойственности создаваемого смехового мира: «смех показывает в высоком – низкое, в духовном – материальное, в торжественном – будничное» [142. С. 35].

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 исследователи называют ряд конкретных приёмов и способов языковой игры, связанных только с формой обыгрываемых единиц – Земская, Китайгородская, Розанова [88].

1.1.2. Концепции игры как формы 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» [98].

Понимание игры как условно-реального вида деятельности развил Й. Хейзинга [234]. 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.

В.Г. Борботько развивает идеи Й. Хейзинга и заключает, что деятельность языкового сознания человека протекает в двух ре-

гистрах: деловом и игровом. Деловой и игровой регистры взаимодействуют, поэтому возможно «игровое дело», «деловая игра», «игра в игре» (правила одной игры подчинены правилам другой) и «игра в игру» (плутовство) [25]. Цель делового регистра – ориентация человека в реальном мире, повышение эффективности человеческой деятельности в реальности. Назначение игрового регистра – актуализация способностей человека, «освободившегося от детерминизма природы и себе подобных», признание самоценности слова, создание необычных способов построения речи [25. С. 52]. Другая задача игрового регистра – удвоение мира, построение иллюзорной реальности, что возможно в поэзии и в смеховой культуре (Д.С. Лихачев; М.М. Бахтин). Внутри делового регистра существует оппозиция истинное – ложное, внутри игрового регистра – серьёзное – смеховое. Роль игрового регистра в речевой деятельности значительна: «средства делового регистра постоянно подпитывают деловой дискурс, украшая и нарушая его рациональную монотонность» [25. С. 53].

Математический подход. Согласно математической теории игр, игра – формализованная модель конфликтной ситуации, исход которой определяется последовательностью решений, принимаемых участниками [23].

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 [64. С. 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 [172. С. 26–28]. Взгляд на игру Митчелла и 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 «транзакционного 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 [22].

В исследованиях, посвященных теории игры, называется комплекс признаков, присущих игре и отличающих её от других видов деятельности: свободный характер, самооценność, 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 (изменить внешний мир в соответствии с требованиями), развлекательная («оздоровление» душевного и физического состояния), психологическая защита (противостояние жестокому или несправедливому внешнему миру) [254], устранение единообразия мира [187. С. 134]. Одна из ведущих функций игры – функция тренинга в развитии творческих способностей личности [63].

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. Склонность к языковой игре генетически заложена в каждом человеке [172. С. 37–38]. Языковая игра развивает способности человека, дает возможность показать себя лучшим, оздоравливает душу и помогает противостоять несправедливости. О языковой игре следует говорить в том случае, если «несерьёзное» отношение к речи является доминантой высказывания, языковое творчество самоцельно или подчиняется конкретным речевым задачам [134]. При установке на языковую игру прагматический (по преимуществу комический) эффект восприятия слова обусловлен неканоническим употреблением слова, а сила произведенного эффекта связана с оригинальностью преобразования знака [64. С. 17]. Языковая игра – серьёзная игра, так как совмещает в себе интеллек-

туальную (для творца и реципиента) и сенсорную (для адресата) деятельность [172. С. 28].

1.1.3. Языковая игра как проявление творческого мышления «человека играющего»

Творческим, или лингвокреативным называется тип мышления, при котором человек, «используя различные ассоциативные связи, ... довольствуется уже имеющимися звуковыми комплексами» [203. С. 207]. Лингвокреативное мышление опирается на использование потенциала языковых единиц и подчиняется законам функционирования языка [64. С. 23]. Человек, обладающий лингвокреативным мышлением, одновременно с порождением необходимых для успешной коммуникации стереотипов находит возможности для творческих отступлений от стандартов.

Т.А. Гридина называет 3 особенности лингвокреативного мышления: 1) оперирование единицами языка по законам ассоциативных сближений, способность создавать новое на базе имеющихся элементов языка и внеязыкового опыта; 2) реализация потенциала языка в области конструирования и варьирования языковых форм и значений с учетом законов аналогии и свойства асимметрии языкового знака (неизоморфности формы и содержания); 3) тенденция к нарушению языкового стандарта в коллективной и индивидуальной речевой деятельности [64. С. 24].

Лингвокреативным мышлением должен обладать не только творец языковой игры, но и слушатель.

Языковая игра личности зарождается в деавтоматизированном характере речевой деятельности ребёнка. Именно в онтогенезе раскрепощаются творческие способности индивида, что проявляется в различных новациях. Первый, «стихийный» опыт языковой игры ребёнка не исчезает, а по мере формирования лингвистической компетенции личности становится сознаваемой способностью. Умение преднамеренно использовать языковую игру начинается с осознания своей или чужой речевой ошибки, а затем дальнейшего сознательного повторения этой ошибки или создания по данному образцу другой нестандартной единицы. Отличие детской «языковой игры» от языковой игры взрослого состоит в том, что «ненорма» как компенсация недостатка рече-

вого опыта заменяется «ненормой» как сознательным нарушением языкового канона [64].

Итак, возможность употребления языковой игры предопределена уровнем лингвистической компетенции говорящего, сознательно отклоняющегося от нормы или стандарта (С.Ж. Нухов назвал языковую игру творческим использованием в речи знания языка [172]), и слушающего, способного это отклонение осознать. Кроме того, собственно языковая система дает возможность говорящему творчески использовать имеющиеся ресурсы.

Не всякий человек, пользующийся в речевой практике языковой игрой, в равной мере обладает лингвокреативностью мышления. Языковая игра в большинстве случаев – стереотипное (стандартное) творчество, чем объясняются часто повторяемые разными людьми шутки. Степень креативности языковой личности зависит от способности отходить от стереотипных способов преобразования единиц и создавать нечто оригинальное.

1.1.4. Социальное значение языковой игры

Обобщив теоретические положения рассмотренных работ о языковой игре, сделаем вывод. Значимость «несерьёзного» отношения к жизни, в том числе к языку, не вызывает сомнений: обнаружение новых смыслов у слов, игра с их сочетаемостью, необычность формы расширяют границы реального бытия и позволяют по-иному взглянуть на действительность [187]. Языковая игра способствует устранению социальной несправедливости и созданию более гармоничного, чем существующее реально, мира (Д.С. Лихачев, В.Г. Борботько). Языковая игра избавляет от скуки и обыденности и доставляет своему творцу радость (С.Ж. Нухов). Эвристический характер языковой игры проявляется в том, что она (игра) помогает человеку говорящему познавать действительность, в том числе языковую (Т.А. Гридина).

1.1.5. Языковая игра как явление языка и явление речи

Исследование языковой игры в функциональном аспекте окажется неполным, если не будет рассмотрен вопрос о положении языковой игры по отношению к дихотомии язык – речь.

Языковая игра, являющаяся языковой аномалией, характеризует речь образованных людей, владеющих нормой, получающих эстетическое удовольствие от преднамеренных нарушений и тонко чувствующих границу между нормой и аномалией.

Проблемным был и остаётся вопрос о статусе языковой игры как явления языка и речи. Существуют различные трактовки языковой игры, от традиционных до парадоксальных, принадлежащие разным областям лингвистической науки: аргю интеллигенции и семейное аргю [83], речевой жанр [252], особый лингвистический код [64].

Первая трактовка языковой игры связана с понятием функционально-стилевой дифференциации языка. Елистратов В.С. считает, что русский язык – совокупность многочисленных арго. Под аргю В.С. Елистратов понимает «систему словотворчества, систему порождения слов, выражений и текстов, систему приемов поэтического искусства...» [83. С. 596]. Аргю – язык определенного социума. Литературный язык – нормированное, зафиксированное в словарях аргю интеллигенции. При таком подходе к системе приёмов поэтического искусства возникает мысль о том, что языковая игра – аргю внутри литературного языка. Феномен, называемый нами языковой игрой, по В.С. Елистратову является семейно-дружеским аргю, с помощью которого осуществляется смеховая интерпретация быта. Семейно-дружеское аргю – рекреативно-игровое аргю, которое «обслуживает досуг, свободное время, праздник, семейное, дружеское застолье» [83. С. 624].

Существует некоторое основание для того, чтобы принять взгляд В.С. Елистратова как один из возможных. Во-первых, одна из причин использования арго – желание избавиться от догматов языковых норм. Языковая игра появляется в речи носителей современного русского литературного языка в связи с желанием говорящих хотя бы в шутку избавиться от навязанных и прививаемых с детства в семье и школе норм литературного языка. Во-вторых, одна из целей употребления в повседневном общении говорящими языковой игры – скрыть часть информации от посторонних.

Несмотря на это положение, мы придерживаемся традиционного взгляда на разновидности языка и не связываем понятия языковой игры с понятием арго, поскольку 1) традиционное понимание арго – внелитературная разновидность языка, а языковая

игра проявляется в сфере литературного общения; 2) аргю обслуживает относительно узкий круг людей, а языковая игра, несмотря на индивидуальную творимость, распространена повсеместно; 3) основными функциями аргю являются функция тайного языка, функция распознавания своего-чужого; 4) аргю представляет собой совокупность готовых языковых средств, главным образом лексических, в то время как языковая игра обнаруживается на всех уровнях языка, игровые компоненты не существуют в готовом виде – они каждый раз заново создаются в процессе речи.

На наш взгляд, представление В.С. Елистратова о разновидностях аргю как об особом языке семьи или дружеской компании приближено к понятию личного или семейного идиолекта. О семейном идиолекте существуют лингвистические работы [133; 101]. Мы не считаем языковую игру семейным идиолектом тоже по причине противопоставленности статичное – динамичное: идиолект – совокупность застывших языковых средств, традиционно употребляемых членами социальной группы, а языковая игра – процесс порождение игровых компонентов высказываний.

Понимание языковой игры как речевого жанра относится к коммуникативно-прагматической сфере и связано с теорией речевых жанров и речевых актов. Такое понимание обнаруживается в работе Ю.В. Щуриной [252]. Автор выделяет речевой жанр-шутку на основе того, что шутка отвечает всем конститутивным признакам речевого жанра, выделенным Т.В. Шмелевой [247]. Щурина замечает, что представление о речевом жанре-шутке восходит к концепции речевых жанров М.М. Бахтина, перекликающейся с Теорией речевых актов (Остин, Серль). Выделение шутки в отдельный речевой жанр имеет под собой следующее основание: высказывания и тексты с комическим содержанием или вызывающие комический эффект обладают «специфическими свойствами (что дает возможность выделить их в качестве автономного объекта) и при этом мыслятся как речевые жанры» [252. С. 4]. Шутка как речевой жанр существует в сфере бытового общения и не имеет формальных и содержательных ограничений. Нам представляется, что если называть любой факт языковой игры языковой шуткой и выделять у всех игровых компонентов интегральные черты, то даже в этом случае нельзя считать языковую игру речевым жанром по разным причинам. Во-первых, очевидна наджанровая природа языковой игры: языковое творчество

личности может проявляться в любых жанрах: приветствие, прощание, извинение, просьба, рассказ и т.д. Во-вторых, каждый носитель языка владеет набором речевых жанров, а языковая игра отличает речь не всех говорящих на данном языке. В-третьих, во многих типичных коммуникативных ситуациях единственно правильным и возможным является только один конкретный речевой жанр (в ситуации прихода необходимо использовать речевой жанр приветствия, а не прощания или извинения и т.п.), а языковая игра не является ни обязательной, ни единственно возможной в какой-либо коммуникативной ситуации. В-четвертых, под языковой игрой понимаются разнопорядковые явления, которые не могут включаться в один речевой жанр на основании слишком различных языковых механизмов образования.

Третья точка зрения на языковую игру имеет лингвосомиотический характер: признание языковой игры особым лингвистическим кодом [64]. Стандартное использование языка предполагает общепринятый коллективный код. Предпосылкой языковой игры выступает свойство асимметрии языкового знака, стремление прежней формы приобретать новые значения и тенденция прежних значений выражаться посредством новых форм. Особый лингвистический код возможен только при наличии сходного ассоциативного восприятия адресанта и реципиента реальных процессов и явлений (в том числе языковых). И адресат, и реципиент получают эстетическое удовольствие от игры: говорящий – от своего остроумия и умения, а слушающий, которому нередко требуются обширные энциклопедические знания, – «от умения отгадать неразрешимую, на первый взгляд, лингвистическую загадку» [172. С. 137]. Языковая игра как особый лингвистический код высвечивает и развивает творческую способность говорящих, резко очерчивает языковые границы нормы и антинормы и формирует тенденции к дальнейшему развитию языковой системы.

Мы считаем, что точки зрения В.С. Елистратова и Т.А. Гридиной не во всём противоречат друг другу: особый язык интеллигенции, семьи, близких друзей – не что иное, как особый лингвистический код, принятый в общении определённой социальной группы (прослойки интеллигенции, семьи, дружеской компании, профессионального коллектива).

В качестве исходной точки для исследования мы соглашаемся с Т.А. Гридиной в том, что языковая игра – особое использо-

вание языка, но не считаем языковую игру кодом, так как понятие языкового кода предполагает наличие по крайней мере двух альтернативных систем, способных замещать друг друга и существующих в определённых функциональных условиях. Если за одну систему принять каноническую разговорную речь, а за другую – языковую игру, то становится очевидным, что языковая игра не подменяет разговорной речи, а включается в неё. Остаётся нерешённым вопрос о том, что может стоять в одном ряду с языковой игрой.

1.2. Языковая игра в свете философских категорий комического и смешного

Понятие языковой игры тесно связано с такими эстетическими категориями, как комическое и смешное, философскими и психологическими концептами – чувство юмора и остроумие.

1.2.1. Категория комического

Для нашего исследования важно проанализировать теории комического, сущность и объект комического, а также комический эффект. Рассмотрение сущности и объекта комического носит междисциплинарный характер (философия, эстетика, психология, психолингвистика исследуют проблему комического). Вопрос о комическом изучался в античной и средневековой философии и эстетике, но до сих пор не имеет универсального решения.

Этимологически слово «комизм» восходит к греческому *komikos* – весёлый, смешной < *komos* – весёлая ватага ряженых на сельском празднестве Диониса в Древней Греции [211. С. 608]. Комическое – одна из основных категорий эстетики. Комическое происходит из древних и средневековых карнавальных игр. Разновидности комического – юмор, ирония, сатира, сарказм.

Нередко комическое и смешное отождествляются, хотя между ними существует разница. Комическое – частный случай смешного, высшая его форма. Комическим не может быть явление, вызывающее смех в силу физических или физиологических причин (действие алкоголя, веселящего газа или щекотки). Коми-

ческое связано с интеллектуальными процессами воспринимающего объект человека.

Все средневековые и современные трактовки комического связаны с исследованиями античных философов и эстетов.

Аристотель в «Поэтике» называл комическое разновидностью безобразного и тем недостатком, который не является опасным или пагубным. Объектом комического выступают «худшие» люди в смешном виде. Шутки хороши только в том случае, если они не переходят в оскорбления. Признаком остроумия и гибкого ума является умение шутить «в меру хорошего вкуса» [10].

А. Шопенгауэр в основе комического объекта видит противоречие, несовместимость между формой и содержанием, явлением и сущностью, случайным и необходимым [248].

Б.О. Дземидок, рассматривая историю вопроса о комическом, под комическим понимает явление, отклоняющееся от нормы и этим своим отклонением вызывающее смех [78].

Академик Л.А. Булаховский вслед за проф. А. Слонимским основной чертой комического называет принцип невероятности или невозможности. Невероятность Л.А. Булаховский понимает как сочетание внешне связанных, но по существу не соотносящихся друг с другом понятий [32].

Р.А. Будагов и В.М. Черняева видят причину комического эффекта в неожиданности и неожиданных обновлениях словесных сцеплений [29; 240]. О неожиданности как об универсальном принципе всех комических явлений содержатся положения также в работах А.З. Вулиса и Ю. Борева [50; 51; 26].

А.А. Щербина и С.В. Вареник считают причину комического эффекта в принципе контрастности (отдалённости сталкиваемых понятий) [250; 35].

Восприятие комического зависит от физиологических и психологических причин (общего самочувствия адресата, его настроения и наличия / отсутствия чувства юмора) [158]; шутка только тогда оказывается удачной, когда партнёры коммуникации расположены шутить, иначе шутка может не только обидеть, но и вызвать неприятие [262].

Для нашего исследования значимы такие положения теории комического: комическое – свойство объекта, в котором есть некоторое противоречие, отклонение от нормы или стандарта. Ко-

мический эффект возникает при неожиданном уяснении человеком противоречия или отклонения.

1.2.2. Смех и смешное

Смех – врождённая реакция, свойственная не только человеку, но и обезьяне. Смех животных, так же как и смех младенцев, вызывается физическими причинами. Смех при восприятии комического порождён мыслительными процессами и характерен только для социализованного человека. Основные вопросы, волнующие исследователей, – причины смеха, сущность смешного и назначение смеха и смешного.

Смешное – то, что вызывает смех. Причины смеха первыми попытались осмыслить античные философы – Платон, Аристотель. Для Платона причина смеха в неверной самооценке, в заблуждениях других людей. Аристотель, а вслед за ним Цицерон, связывал смешное с комическим и причиной смеха называл какую-либо ошибку или безобразие [10; 146].

Р. Декарт считал смех признаком радости. Смешное строится на неожиданности и удивлении. Роль смешного значительна, ведь насмешка обнажает пороки, а значит, ведёт к их устранению [69].

Для Т. Гоббса смех связан с радостью, приносящей благо [58].

Существует понимание смеха как умственной разрядки, снятия напряжения – разрядка [100]. При этом к причинам смеха относят осознание своей силы и превосходства и освобождение от напряженности. Смех является способом оценить поступки окружающих. Назначение смеха – социальное, быть одной из форм общения [146].

З. Фрейд объяснял появление смеха высвобождением психической энергии [230]. Восприятие острот не требует затрат психической энергии в силу краткости формулировок, содержащих большое количество информации. Непонимание сменяется внезапным уяснением смысла шутки, в результате чего возникает смех.

М. Минский, анализируя концепцию З. Фрейда, в качестве главной функции смеха называет способность прерывать рассуждения: смех «действует отвлекаяще и удерживает мысль от дальнейшего продвижения по ложному или запретному пути...» [161. С. 298].

Изложенные теории имеют общую черту: рассмотрение смеха как явления физического и психосоциального, появляющегося в ответ на внешние события. Человек смеётся или не смеётся только в зависимости от того, обладает или не обладает объект свойствами смешного. В современной философской науке существует иная точка зрения на смех, представленная у Л.В. Карасёва [102]. Смех – не произвольная реакция человека на смешное, а знак культуры, абстракция, существующая сама по себе и независимо от воли человека. Люди смеются не потому, что они осознали смешное, а потому, что смех присутствует в ситуации и вынуждает человека смеяться. Смех – фрагмент культуры, меняющийся в разные эпохи и неодинаковый у разных народов. Восприятие смешного объясняется долей зла («зло» в широком смысле по Аристотелю – как ошибка или безобразия), присутствующего в смехе. Смех вызывается осознанием того, что «зло» преодолимо. Смех амбивалентен, включает в себе и добро, и зло. Смех – отражение зла, но не собственно зло. Хотя не всё зло может смешить, значение имеет не характер зла, а дистанция от него: «можно шутить даже по поводу смерти, достаточно лишь отойти от ложа умирающего...» [102. С. 40].

Несмотря на многообразие теорий, до настоящего времени не выяснено, в чем суть смеха и смешного. Есть мнение о том, что человек без труда осознаёт, что он видит смешного в шутке, но почему это смешно, люди определить не могут [172].

Роль психолингвиста в дискуссии о смешном – выяснить, почему речевое высказывание бывает смешным и как смешное влияет на процесс коммуникации. Для нашего исследования важно учесть такие положения: смех вызывается неожиданностью; смешное удивляет; повод для шуток – недостатки и пороки других людей; смешное – разновидность безобразного; смех – изменчивый во времени знак национальной культуры.

1.2.3. Остроумие и чувство юмора

Чувство юмора и остроумие – свойства человека, проявляющиеся в общении.

Остроумие – одно из проявлений интеллекта человека. Остроумными считаются люди, способные к избирательным ассоциациям и критической оценке своей речи [145; 146].

Остроумие – характеристика человеческой психики, заключающаяся в преднамеренном смешивании разных понятий [249] и в способности увидеть и показать противоречие объекта [57].

По З. Фрейду, остроумие – проявление бессознательных стремлений к сексуальному и агрессивному [230]. Остроумие – возможность выплеснуть агрессивную энергию посредством острот – так, чтобы не нарушить запретов морали. Остроты строятся на обобщении разного. Фрейд выделяет 4 разновидности тенденциозного остроумия – скабрёзное (обнажающее), агрессивное (враждебное), циничное (святотатственное, критическое) (протест против догматов морали) и скептическое (сомнение в надёжности познания). Говоря об остроумии как о форме мышления, Фрейд в то же время выделяет приёмы остроумия, сводя их к механизму образования острот, главным образом, каламбуров.

Чувство юмора – душевное качество, явление эмоциональной сферы, умение увидеть смешное в любой ситуации. Отличительная черта человека, обладающего чувством юмора, – способность посмеяться над самим собой.

Чувство юмора и остроумие связаны с психическими процессами личности, эти качества часто сосуществуют в одном человеке, но отнюдь не обязательно предполагают друг друга.

Восприятие остроумного, как и восприятие комического, доставляет человеку удовольствие. Продуцирование острот также приносит радость человеку (удовольствие получает автор шутки, когда видит положительную реакцию слушателей).

Чувство юмора и остроумие – свойства человеческой психики, которые в речевом общении выражаются посредством создания разного рода шуток, острот, каламбуров.

Наиболее значимые для нашего исследования положения следующие.

Человек, обладающий остроумием и чувством юмора радуется от своего умения создавать шутки. Личность творящая осознает свое превосходство над людьми неостроумными и неспособными к языковому творчеству. Человек, обладающий чувством юмора, способен увидеть смешное в объекте. Человек остроумный способен представить смешную сторону объекта в экономной форме – в виде шуток, острот, каламбуров. Чувство юмора обеспечивает человеку адекватное восприятие чужих шуток.

1.3. Лингвопрагматические основы описания языковой игры

1.3.1. Лингвистическая прагматика

В современной науке существует два понимания термина лингвистическая прагматика: 1) аспект исследования материала, «выделяющий и исследующий единицы языка в их отношении к тому лицу или лицам, которые пользуются языком» [17]; 2) самостоятельная научная область, комплекс языковедческих дисциплин.

В настоящее время среди учёных-лингвистов принята вторая точка зрения. Термин прагматика происходит от греческого *πραγμα* – 'дело', 'действие' и был введён Ч. Моррисом. В его понимании прагматика является частью семиотики и может быть определена как «учение об отношении знаков к их интерпретаторам» [16]. В центре прагматического исследования оказывается поведение знаков в процессах коммуникации. Поскольку знаки интерпретируются чаще всего людьми, то прагматика изучает влияние биологических, социальных и психологических факторов на поведение знаков. Для интерпретации высказывания необходимо принимать во внимание **пресуппозиции** (Г. Фреге). Пресуппозицией называется известное высказывание, суждение, положение вещей, не выраженное эксплицитно и не нуждающееся в таком выражении. Пресуппозиции являются имплицитными компонентами семантической структуры высказываний [16]. Пресуппозиции сохраняются при отрицании и содержат отсылку к говорящему, к его знаниям о мире. Пресуппозиции – необходимое условие существования речевого акта, поскольку таким образом «мы можем выразить не только то, о чём не хотим говорить прямо, но и то..., что вообще не может быть полно и точно выражено эксплицитно» [235. С. 399]. Пресуппозиции выявляются в **прагматическом контексте**, включающем ряд факторов: речевой контекст, параметры ситуации, характеристики слушающего.

Лингвистическая прагматика синтезирует положения разных наук: языкознания, психологии, социологии, этнографии, семантики, риторики, стилистики, теории литературы. Взаимодействие наук обуславливает широкий диапазон исследуемых явлений и большое количество методов исследования.

1.3.2. Речь как деятельность

В истории языкознания особое место принадлежит вопросу о разграничении языка и речи.

Система взглядов, сложившаяся в первой трети XX века под влиянием идей Ф. де Соссюра и классического структурализма, опирается на следующие положения:

1. Язык – общественное явление, отчуждённое от человека;
2. Язык – система знаков, построенная на основе логических закономерностей;
3. Язык – продукт деятельности;
4. Язык – антиномия феномена одновременно «вне человека» и «в человеке» (В. фон Гумбольдт).

Л.В. Щерба в любом языковом явлении выделял 3 стороны: речевую деятельность (процессы понимания и говорения), языковые системы (грамматический строй) и языковой материал (совокупность всего говоримого и понимаемого) [249].

Ф. де Соссюр в «Курсе общей лингвистики» понятие языка не отождествлял с понятием речевой деятельности. Язык – часть речевой деятельности, социальный продукт речевой способности и совокупность необходимых условий, усвоенных коллективом для осуществления этой способности отдельными людьми [212]. Язык – нечто социальное, не зависящее от индивида. Речь, включающая в себя говорение, индивидуальна, психофизична.

Развитие теории речевой деятельности стало возможным, когда от структурной лингвистики обратились к семантике и прагматике и речевую деятельность стали воспринимать как одну из форм жизни языка [16]. Понимание речи как деятельности, существующее в современной лингвистической прагматике, связано с психолингвистической теорией речевой деятельности А.А. Леонтьева, Л.С. Выготского, А.Р. Лурии и частными теориями: теорией речевых актов Серля, Остина, Стросона и социолингвистической теорией речевой деятельности.

В основе всех теорий речевой деятельности лежит понимание языка как орудия осуществления целенаправленных действий. Значение высказывания имеет поведенческий характер и рассматривается в аспекте способности оказывать воздействие на адресата [16].

Понимание речи как деятельности стало основано на признании неразрывной связи между человеческой речью и поведением, а также в связи с выдвиганием тезиса о непрерывной адресован-

ности речи и поведения (наличия того, кто их воспринимает, понимает и интерпретирует).

В рамках теорий речевой деятельности получило распространение коммуникативное направление. Коммуникативное направление основано на тезисе о том, что говорящий в процессе общения вкладывает в высказывание некоторое коммуникативное задание, связанное с осуществлением определённых коммуникативных потребностей личности.

Ю. Караулов высказал мысль о безграничности человеческих потребностей. С каждой сферой жизнедеятельности связаны определённые виды потребностей [105]. Лингвисты выделяют 3 основных типа потребностей: контактоустанавливающую, информационную (потребность получить или передать сведения) и воздейственную. Эти типы потребностей соответствуют функциям языка – контактоустанавливающей (фатической), информационной и воздейственной (апеллятивной) [257].

Т.Г. Винокур считает, что фатическая и информационная потребности являются противоположными аспектами функционирования языка. На этом основании Винокур выделяет два типа речевого поведения человека. Все случаи использования языка представляют реализацию фатической (для установления, поддержания речевого контакта) или информативной (для передачи или получения сообщения) потребностей [41]. Третья, воздейственная потребность сосуществует с другими двумя потребностями, поскольку любое высказывание (фатическое или информативное) оказывает определённое воздействие на слушающего [5].

В разговорной речи, являющейся объектом нашего наблюдения, частотна реализация фатической потребности людей. Общее коммуникативное намерение говорящих заключается в желании вступить в общение или продлить его. Частные цели фатического общения могут быть различны в зависимости от отношений между говорящими (близких или неблизких). Одной из задач фатического общения Т.Г. Винокур называет желание говорящего прокомментировать свои действия в силу привычки к «эмотивной эксплицированности поведения» [41. С. 14].

1.3.3. Теория речевых актов

Частным случаем теории речевой деятельности является Теория речевых актов.

Существует два понимания теории речевых актов: 1) теория речевых актов – то же, что теория речевой деятельности, «любой комплекс идей, направленных на объяснение речевой деятельности» [114. С. 7]; 2) конкретная теория, Speech Act Theory – идеи, представленные в трудах Дж. Остина, Дж. Серля, Т.А. ван Дейка, М.Я. Гловинской.

Мы опираемся на второе, узкое понимание термина.

Объект исследования в теории речевых актов – «акт речи, состоящий в произношении говорящим предложения в ситуации непосредственного общения со слушающим» [114], процесс производства высказывания [204], продукт действий, направленных на оказание воздействия на слушающих [5].

Изучая отдельный речевой акт, теория речевых актов приписывает решающее значение в паре участников диалога говорящему субъекту. Говорящий субъект является носителем психологических (эмоции, чувства, знания, настроение, темперамент) и социальных (роль, статус, пол, возраст, профессия, род занятий, отношения со слушающими) характеристик.

При объяснении процессов речевого общения важно учитывать коммуникативное намерение (иллокутивную цель) говорящего. Теория речевых актов выявила взаимосвязь между намерением говорящего и экстралингвистическими факторами (условиями протекания речевого акта).

Основными в теории речевых актов являются понятия иллокутивной силы высказывания (иллокутивной цели говорящего), локутивного, иллокутивного и перлокутивного речевого актов.

Говорящий в процессе речи осуществляет какое-либо действие [174]. Типы речевых актов различаются на основании различий в выполняемых действиях. Так, локутивный акт является непосредственно актом говорения, иллокутивный акт – одновременное с говорением осуществление какого-либо действия, перлокутивный акт – акт, оказывающий воздействие (effect) на собеседника, его мысли, чувства или действия. Нередко эффект бывает целенаправленным, намеренным. Речевые акты являются многоуровневыми образованиями, поскольку в процессе речи обычно каждый речевой акт совмещает в себе локуцию, иллокуцию и перлокуцию.

Дж. Серль разрабатывает и углубляет таксономию речевых актов Остина, в результате чего выделяет на основе различий в

иллокутивной цели и психологического состояния говорящего 5 типов иллокутивных актов: репрезентативы, директивы, коммисивы, экспрессивы, декларации [205]. Другое основание для выделения типов речевых актов – способ выражения иллокутивной цели, намерения. По этому принципу речевые акты бывают прямыми и косвенными [Там же].

Коммуникативное намерение (Дж. Аллен и Р. Перро), или иллокутивная цель (Дж. Серль, Дж.Л. Остин) представляет собой план поведения говорящего, стратегию, подразумевающую оптимальный выбор языковых средств для осуществления задуманного действия и оказания влияния на слушающего.

Основными признаками речевого акта являются следующие:

1. Целенаправленность (высказывание осуществляется говорящим ради какой-то цели).

2. Сообщение должно обязательно иметь речевой характер.

3. Речевой акт должен осуществляться в пределах одного высказывания.

4. Иллокутивная сила любого речевого акта состоит из связанных элементов: иллокутивная цель, способ достижения цели, интенсивность иллокутивной цели, пропозициональное содержание, предварительные условия (пресуппозиции).

К. Менг называет 3 главных намерения говорящего: предположение (*говорящий сообщает, что он считает определённое положение вещей фактом*), интенция (*говорящий сообщает, что он хочет вызвать реализацию определённого положения вещей*), оценка (*говорящий сообщает, что он определённым образом классифицирует определённое положение вещей на основе шкалы, охарактеризованной предельными баллами позитивно и негативно*) [157. С. 233].

Иллокутивная цель бывает выражена имплицитно или эксплицитно [5]. Намерение говорящего слушающий выявляет посредством наблюдения за ходом речевого акта и с помощью анализа структуры речевого акта. Семантическая структура речевого акта содержит пропозиционный показатель и показатель иллокутивной функции, который позволяет судить о намерении говорящего [204].

Чтобы обнаружить показатель иллокутивной функции и правильно интерпретировать речевой акт, необходимо анализировать прагматический контекст (речевой контекст, ситуация, социаль-

ные и психологические характеристики говорящих, общность знаний о мире) речевого акта. После общего анализа интерпретатор должен охарактеризовать свойства грамматической структуры высказывания; квалифицировать паралингвистические характеристики (темп речи, ударение, интонацию, жесты, мимику) [68].

1.3.4. Некоторые понятия психолингвистики

Психолингвистика имеет своим истоком представление В. Гумбольдта о речи и языке как о деятельности. Как самостоятельная научная дисциплина психолингвистика оформилась в середине 20 века. Отечественная психолингвистика основана на теории речевой деятельности Л.С. Выготского, А.А. Леонтьева, А.Р. Лурии. В настоящее время психолингвистика является собирательным названием для ряда теорий [86].

А.А. Леонтьев под психолингвистикой понимает учение об одном из аспектов деятельности – речевой деятельности. Предметом изучения психолингвистики является «речевая деятельность как целое и закономерности её комплексного моделирования» [221. С. 33]. Объект психолингвистического исследования – процесс коммуникации как акт социального взаимодействия [114. С. 11]. Позже А.А.Леонтьев конкретизирует предмет психолингвистики и называет им стратегии употребления языка и текста в активной человеческой деятельности [183. С. 20].

Цель психологических исследований – изучение влияния психологических факторов на функционирование языковых единиц в речи. К психологическим факторам относят потребности и мотивы личности в речевом общении; оценки, которые выражает говорящий субъект; эмоциональное состояние человека, настроение, психологический тип, характер и темперамент личности [218; 63]. Для психолингвистического анализа интересны «языковые средства, используемые для выражения эмоций говорящего и для воздействия на эмоциональную сферу слушающего» [163].

Теория психолингвистики широко представлена в работах зарубежных исследователей. Идею о взаимном влиянии языка и коммуникации, совместной деятельности поддерживают Г.П. Грайс, Дж. Брунер, К. Менг. Брунер делает акцент на психологических аспектах восприятия и употребления средств языка и подчёркивает особую значимость цели употребления языка, или

(Г.П. Грайс) значения говорящего [28]. Значение говорящего не оценивается с точки зрения истинности или ложности, правильности или неправильности. Именно значение говорящего формирует семантику высказывания.

К. Менг указывает на межличностный характер коммуникации как на наиболее значимый фактор для психолингвистического исследования [157].

Для нашего исследования имеет значение оценка как одна из наиболее распространённых коммуникативных намерений говорящего. Оценка является выражением мыслительных процессов человека и рассматривается психолингвистами.

В отличие от психологов, понимающих оценку как контроль успешности выполнения поставленной задачи говорящего [218], психолингвисты считают оценку коммуникативным намерением, оказывающим воздействие на слушающего [217]. Степень воздействия оценки определяется психологическим состоянием слушающего [там же]. Оценка может пониматься как всякая квалификация объекта или как характеристика его по признаку хорошо-плохо [49].

Авторы указанных работ единодушны во мнении о том, что оценочные высказывания содержат отсылку к стандарту, норме или правилу [16].

Н.Д. Арутюнова утверждает, что категория оценки связана с понятием не только нормы, но и нормативной картины мира. Нормы могут быть общепринятыми или индивидуальными, отражающими вкусы и мнения субъектов [13]. Оценочные высказывания выражают рекомендацию, побуждение к действию, предостережение, похвалу, осуждение [Там же]. Оценочный компонент входит в морфемы, слова, словосочетания и целые высказывания. Интерпретировать оценочный смысл высказывания необходимо на основе анализа контекста [49. С. 7].

Н.Д. Арутюнова и Е.М. Вольф считают оценку ценностным компонентом значения, в разной степени обусловленного фактическими свойствами предмета. Мотив оценки объективен, оценочное значение субъективно.

В качестве мотивов оценки используются свойства объектов, ассоциативные связи и восприятие разных видов объектов. Между мотивом оценки и собственно оценкой нет прямой связи, но они взаимодействуют в сознании людей. Один и тот же мотив

оценки в сознании разных людей может вызывать различные, даже противоположные оценки. Разница в восприятии объекта зависит от мировоззрения личности, социальных и психологических характеристик человека.

Оценка связана с нормативной картиной мира. Явления или объекты оцениваются на основе шкалы хороший – плохой. Явления, соответствующие норме, признаются хорошими, не соответствующие норме – плохими. Для Арутюновой и Вольф критерием положительной и отрицательной оценки является соответствие норме или отклонение от неё. Норма понимается как «порядок», «соответствовать норме значит быть как все и как всегда» [13. С. 299].

Если объект хорош или плох сам по себе, без сравнения с идеалом, то оценка является субъективным компонентом значения, продуктом мыслительной деятельности индивида. В то же время в каждой субъективной оценке присутствует элемент объективный, традиционный: мнение человека складывается под влиянием жизненного опыта личного и общественного. В основе любого индивидуального сознания лежат древние представления о красоте, пользе, добре, зле, истине [219; 163].

В работе Е.М. Вольф [49], а затем в монографии Н.Д. Арутюновой [13] представлены классификации оценок. В соответствии с классификацией оценок Н.Д. Арутюновой мы анализируем наш языковой материал.

Все оценки делятся на общие (положительные и отрицательные) и частные. Частные оценки представлены 7 видами, объединёнными в 3 группы:

1. Сенсорные оценки, наиболее простые для интерпретации по причине немотивированности, непосредственной связи с ощущениями:

- сенсорно-вкусовые (гедонистические) – квалифицируют объект как «приятный-неприятный», «нравится-не нравится»;
- психологический – отражают осмысление эмоциональных и интеллектуальных мотивов оценки.

2. Сублимированные оценки, выражающие удовлетворение или неудовлетворение нравственного чувства или чувства прекрасного:

- этические – связаны с понятием «хорошо»;
- эстетические – представляют синтез сенсорно-вкусовых и психологических оценок.

3. Рационалистические оценки, связанные с практической деятельностью и опытом человека:

– утилитарные – характеризуют объект как полезный или вредный;

– нормативные – приписывают объекту характеристику правильный – неправильный;

– телеологические – объект квалифицируется с точки зрения его целесообразности.

Важное психолингвистическое понятие, связанное с категориями нормы и оценки, – аномалия. Аномалия противоположна норме. Аномалия необходима для того, чтобы происходила коммуникация. Свойство человеческой психики состоит в том, что человек «воспринимает мир избирательно и прежде всего замечает аномальные явления... Непорядок информативен уже тем, что не сливается с фоном» [12]. Норму заметить сложнее, привычная повседневность не привлекает интереса говорящих слушающих, поэтому норма редко бывает центром сообщения. Аномалия, любое отклонение от нормы обязательно получает выражение в языке и оценивается говорящим.

В повседневном общении не всегда есть место аномалиям. При отсутствии «непорядка» коммуникация происходит, если в качестве субститута (заместителя) новостей используются остроты, шутки, анекдоты. Роль аномалии в них отводится неожиданному повороту мысли или необычной форме.

Значимо для нашего исследования психолингвистическое направление, связанное с изучением разных типов языковых личностей, и психолингвистическая конфликтология.

1.3.5. Социолингвистические основы описания языкового материала

Социолингвистика – ещё одна отрасль языкознания, примыкающая к теории речевой деятельности.

История и теория отечественной социолингвистики связана в первую очередь с Московской школой функциональной социолингвистики (1960-е гг. – наши дни).

Наиболее значительный вклад в развитие русской социолингвистики внесли Ю.Д. Дешериев, А.Д. Швейцер, В.Д. Бондалетов, Л.П. Крысин.

Социолингвистика возникла в результате осознания связи между языком и обществом. Предметом изучения социолингвистики являются социально-обусловленные закономерности функционирования и развития языков [75].

А.Д. Швейцер углубил представление об объекте и предмете социолингвистики и ввёл понятия объективных (элементы социальной структуры) и субъективных (социальные установки и социальные ценности) факторов [240].

В.Д. Бондалетов в определении социолингвистики сделал акцент на взаимном влиянии общества на язык и языка на общество [24].

Центральными в социолингвистическом исследовании являются понятия *социального фактора, социальной роли, социального статуса*.

Социальный фактор – некие социальные действия или идеи (этические, эстетические, познавательные), оказывающие воздействие на развитие языка. Социальный фактор проявляется в языке как социальный компонент в семантике языковой единицы. Лексика может содержать значение социальной роли или социального статуса [130]. К социальным факторам относят элементы социальной структуры, социальные установки, социальные ценности и частные социальные характеристики личности (пол, возраст, профессия, род занятий, уровень образования).

Социальный статус – «формально установленное или молчаливо признаваемое место индивида в иерархии общества или каких-либо составляющих общество групп» [132. С. 17].

Социальная роль – динамический аспект статуса; одобренный обществом образ поведения, обязательный для каждого, занимающего данную социальную позицию [132]. Обязательный компонент социальной роли – ожидание. Каждый носитель определённой социальной роли в своём поведении (в том числе речевом) должен соответствовать ожиданиям окружающих. Представления окружающих о типичном исполнении той или иной роли составляют стереотипы социального поведения.

Отношения в парах социальных ролей бывают симметричными (участники ситуации не зависят друг от друга) и асимметричными (один участник ситуации зависит от другого).

Каждый носитель социальной роли придерживается правил социального (в том числе речевого) поведения. Правила социаль-

ного поведения не являются явными предписаниями, а носят рекомендательный имплицитный характер, овладение ими происходит в процессе деятельности [66].

Попытку сформулировать правила социального поведения предприняли зарубежные психолингвисты: Дж. Лич (описал Принцип Вежливости, характеризующий человеческое поведение в любой сфере), и Г.П. Грайс (объединивший ряд правил речевого поведения в Принцип Кооперации) [16; 62].

Принцип Вежливости Лича складывается из 6 частных максимумов:

1. Такта («Соблюдай интересы другого! Не нарушай границ его личной сферы!»).
2. Великодушия («Не затрудняй других!»).
3. Одобрения («Не хули других!»).
4. Скромности («Отстраняй от себя похвалы!»).
5. Согласия («Избегай возражений!»).
6. Симпатии («Выказывай благожелательность») [16].

Принцип Кооперации Г.П. Грайса сводится к формуле «Твой коммуникативный вклад на данном шаге диалога должен быть таким, какого требует совместно принятая цель (направление) этого диалога» и состоит из 4 постулатов, подразделяющихся на частные максимумы:

1. Постулат количества («Твоё высказывание должно содержать не меньше информации, чем требуется для выполнения текущих целей диалога», «Твоё высказывание не должно содержать больше информации, чем требуется»).
2. Постулат качества «Старайся, чтобы твоё высказывание было истинным» («Не говори того, что ты считаешь ложным», «Не говори того, для чего у тебя нет достаточных оснований»).
3. Постулат отношения («Не отклоняйся от темы»).
4. Постулат способа «Выражайся ясно» («Избегай непонятных выражений», «Избегай неоднозначности», «Будь краток – избегай ненужного многословия», «Будь организован»). [62. С. 222].

Соблюдение Принципа Вежливости и Принципа Кооперации должно присутствовать в идеальной коммуникации. Если говорящему необходимо выразить определённый смысл, но при этом может быть нарушен один из постулатов, то человек нередко порождает импликатуры – коммуникативные или конвенциональ-

ные. Импликатура – не выраженный внешне смысл. Вычленение импликатуры – обнаружение «тех компонентов смысла, существование которых следует предположить, чтобы сохранить презумпцию соблюдения Принципа Кооперации» [Там же. С. 236–237].

При нарушении правил общения возникают осечки. Роль нарушенных правил общения – осечек – значительна, так как собственно существование постулатов общения заметно только при их нарушении. Смысл нарушений правил общения в том, что скрытые нарушения могут стать «стимулом мыслительного процесса», поскольку способы отхода от постулатов постоянно эволюционируют [47. С. 97].

Коммуникативные осечки возникают не только при нарушении Принципа Вежливости и Принципа Кооперации, но и в случае с неадекватным социально-ролевым поведением. Л.П. Крысин считает, что каждая личность полигlossна – т.е. владеет (или должна владеть) разными коммуникативными кодами, соответствующими разным социальным ролям. Поскольку человек одновременно является носителем нескольких социальных ролей, то успешность его коммуникации с окружающими зависит от умения переключаться на правильный речевой код [132].

Социолингвистика опирается на данные экспериментов (опросов, анкетирования, тестирований). Результаты, полученные экспериментальным путём, в комплексе с данными лингвистического анализа материала позволяют представить более или менее объективную картину взаимного воздействия общества и языка.

1.3.6. Языковая игра как объект лингвопрагматического исследования

Выполняя исследование в соответствии с проблемами лингвистической прагматики, мы опирались на следующие положения лингвистической прагматики:

1. В ходе коммуникации говорящий, порождая речевой акт, осуществляет некоторые действия и оказывает определённый эффект на слушающих.

2. Говорящий осуществляет речевое поведение в соответствии с коммуникативным намерением.

3. На процесс коммуникации оказывают влияние различные психологические факторы (эмоциональное состояние коммуни-

кантов, настроение, темперамент, характер, отношение к окружающим, тип личности).

4. Говорящий порождает высказывания в соответствии с коммуникативными потребностями (фатической, информативной, воздейственной).

5. Одна из наиболее распространённых потребностей личности – оценка происходящего.

6. Социальная коммуникация строится в соответствии с Принципом Вежливости и Принципом Кооперации.

7. Социальные факторы влияют на функционирование языка и отражаются на речевом поведении индивида.

1.3.7. Основные термины и понятия, используемые для лингвопрагматического описания языковой игры

Коммуникативное намерение говорящего (Дж. Аллен, Р. Перро), или иллокутивная цель (Дж. Серль; Д. Франк) – желание говорящего, порождающего речевое высказывание, например, желание передать или получить информацию, выразить отношение к сообщаемому и т.п.; план действий говорящего, подразумеваемый оптимальный выбор языковых средств для осуществления задуманного действия и оказания воздействия на слушающего.

Значение говорящего (Г.П. Грайс, Дж.С. Брунер) – контекстно обусловленные и косвенные смыслы высказываний, складывающиеся из естественных значений входящих в высказывание слов и желания говорящего выразить определённый смысл.

Имплицатура (Г.П. Грайс) – подразумеваемый смысл высказывания, который может быть выявлен при анализе речевого и неречевого контекста.

Прагматический контекст (Г.П. Грайс, В.З. Демьянков, Н.Д. Арутюнова и Е.В. Падучева) – речевой и неречевой контекст; совокупность факторов, влияющих на формирование смысла высказывания.

Пресуппозиции (Г. Фреге) – имплицитные компоненты значения, не зависящие от контекста, сохраняющиеся при отрицании и истинные независимо от истинности или ложности суждения.

Социальный фактор (Л.П. Крысин) – социальный компонент в семантике языковой единицы.

Социальная роль (Л.П. Крысин) – одобренный обществом образ поведения, обязательный для каждого, занимающего данную социальную позицию.

ВЫВОДЫ

1. Языковая игра – особое, неканоническое употребление языка, свидетельствующее о творческом отношении говорящего к речи и позволяющее ему выявить индивидуальность своей языковой личности. Истоки языковой игры лежат в древнерусской смеховой культуре.

2. Важное место в человеческой деятельности занимает игра. Игра как деятельность характеризуется свободным характером, самоценностью, склонностью быть красивой, пространственной и временной ограниченностью, обособленностью от остального мира, таинственностью для непосвящённых, наличием правил и внеутилитарностью. В повседневном общении игра выполняет ряд функций, наиболее значимы из которых – удвоение мира, развитие творческих способностей, представление себя как личности.

3. Языковая игра характеризуется теми же признаками и выполняет те же функции, что человеческая игра вообще. Социальное значение языковой игры заключается в регулировании поведения окружающих, в доставлении радости творцу и реципиенту и в избавлении мира от единообразия.

4. Комическое – отклонение от нормы, неожиданность, осознаваемая человеком. Языковая игра – реакция на комические свойства объекта и собственно комическое (с точки зрения своего выражения игровой компонент – всегда неожиданное отклонение от узуса).

5. Частая причина смеха – осознание человеком своего умственного превосходства. Смех, появившийся в ответ на языковую игру, вызван радостью от осознания человеком своего умственного превосходства.

6. Использование языковой игры – результат работы остроумия, а успешное восприятие языковых шуток – знак наличия

чувства юмора у слушателя. Языковая игра доставляет радость говорящему и, как правило, слушающему.

7. Лингвопрагматический аспект изучения материала связан с пониманием речи как целенаправленной деятельности. Решающий фактор формирования смысла высказывания – значение говорящего. На формирование смысла высказывания оказывают влияние психологические и социальные факторы. Смысл высказывания выводится при анализе пресуппозиций.

8. Повседневная коммуникация строится по правилам гармоничного общения – в соответствии с Принципом Вежливости Лича и Принципом Кооперации Грайса.

9. В данной работе языковая игра рассматривается как осуществление определённых действий, способ для достижения цели при формировании значения говорящего. Смысл игрового компонента высказывания может быть раскрыт с учётом пресуппозиций.

10. Описание языковой игры осуществляется с учётом социальных и психологических факторов. В работе проанализировано функционирование языковой игры при соблюдении или нарушении правил гармоничного общения.

Глава 2. ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОЙ РУССКОЙ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ

Вторая глава нашего исследования посвящена описанию языковой игры в функциональном аспекте. Задача – описать приёмы языковой игры, лингвистическую специфику приёмов языковой игры и особенности функционирования игровых элементов высказывания через цели, с которыми говорящие обращаются к языковой игре в повседневном общении.

Для того чтобы проанализировать и описать цели употребления игровых языковых элементов, необходимо установить 1) на каких принципах основан функциональный подход в лингвистике, 2) что представляет собой функция языка, функция речи, функция языкового элемента, 3) каков набор представленных в специальной литературе функций языковых элементов, подвергшихся обыгрыванию, 4) как связано понятие функции языкового элемента с понятием цели его использования.

2.1. Функциональный подход к изучению языковой игры

2.1.1. История функционального подхода в науке

Функциональная лингвистика возникла как одно из направлений структурной лингвистики. Функциональная лингвистика

изучает функционирование языка как средства общения. Основным принципом лингвистического функционализма является понимание языка как целенаправленной системы средств выражения [140. С. 566].

Функциональный подход в лингвистике имеет давнюю традицию и связан с различением языка и речи: *язык* как нечто социальное по существу и независимое от индивида и *речь* как деятельность, включающая процесс говорения [212].

Основным для лингвистического функционализма является тезис о том, что «формы естественных языков создаются, регулируются, подчиняются требованиям, усваиваются и используются ради их коммуникативных функций» [73. С. 27].

Корни лингвистического функционализма лежат в общенаучном функционализме. Функциональный подход присутствует в философии, антропологии, физиологии, психологии, социологии. Функционалисты изучают *систему*, состоящую из *элементов*, и роль данной системы в какой-либо деятельности.

Функционализм в лингвистике оперирует множеством положений, часть из которых используется в нашем исследовании:

1. Функции речевого поведения универсальны для всех языков, так как универсальны некоторые потребности человека и общества.

2. Язык – *целенаправленная* деятельность, активное «творчество», а не готовый статичный продукт. Языковое творчество осуществляется ради социального взаимодействия.

3. Экстралингвистические факторы отражаются в языке и речи.

4. Цели речи более важны, чем методы их достижения. Задача функционального анализа состоит в том, чтобы «выявить множество функций, важных для общения» и «исследовать, как различные функции кодируются и воплощаются в речевых действиях» [73. С. 36]. Существуют языковые и неязыковые критерии выделения функций.

5. Социопсихологическое исследование коммуникации учитывает существование не только общих, но и индивидуальных, неповторимых целей и средств при реализации намерений носителя языка.

Функционалистами изучается язык с точки зрения его значения в процессе коммуникации. В рамках лингвистического функционализма существует лингвистическая прагматика (с Теорией

речевых актов), семантика. Часто эксплуатируемыми понятиями функциональной лингвистики являются понятия иллокутивной силы, перлокуции, пресуппозиции, а также Принципы Кооперации и Вежливости – т.е. кодекс социальных норм, в соответствии с которыми индивид осуществляет речевую деятельность.

2.1.2. Понятие функции языка и функции речи

Пражские лингвисты употребляют термин *функция*, когда речь идет о значении (функция слова, предложения) или о структуре смысловых единиц (функция фонемы) [208. С. 97].

Языковая функция – частный случай функции *вообще*. Языковая функция (от лат. *Functio* – исполнение, осуществление) – «назначение, роль (иногда и значение) языковой единицы или элемента языковой структуры» [211. С. 1430].

Инвариант различных определений функции: это «целевое назначение определенного элемента» [53. С. 180]. Объективная необходимость изучать использование языковых структур в практике речевого общения привела к возникновению функциональной грамматики, исследованиям дискурса, речевого поведения человека и поведения языковых элементов в процессе коммуникации.

Функциональная грамматика изучает функции *языковых средств* и понимает их (функции) как «свойственную им (языковым средствам) в языковой системе способность к выполнению определенного назначения и к соответствующему функционированию в речи» [140. С. 565]. Функции языка – роль языка в человеческом обществе. Функции языка изучаются преимущественно социолингвистикой [140. С. 564].

Как В.Г., признавая многозначность термина *функциональное*, справедливо обращает внимание на то, что для большинства современных лингвистов функциональный подход – это коммуникативный подход, исследующий «объекты в их отношении к среде, отношение между объектом... и средой» [53. С. 180]. Функция языкового элемента определяется его ролью в системе языка.

Мы понимаем функцию языка как использование языковых средств с разными целями. Функцией языкового элемента мы считаем его роль в процессе общения.

Общее количество языковых функций установить не представляется возможным. В.З. Демьянков приводит 73 функции, наиболее часто упоминаемые в лингвистической литературе, при этом не претендует на исчерпанность [73]. В работах исследователей встречается двухчастные – четырнадцатичастные группировки функций. Наибольшее распространение получило шестичастное деление Р. Якобсона: *коммуникативная* (референтивная, денотативная, когнитивная) – связана с передачей информации слушающим; *экспрессивная* – выражение отношения говорящего к предмету речи; *апеллятивная* – оказание воздействия на адресата; *метаязыковая* – проверка «кода», на котором происходит общение; *метаязыковая* функция обеспечивает взаимопонимание участников ситуации; *поэтическая* – направленность высказывания на сообщение как таковое, сообщение ценно само по себе [257].

Для того чтобы анализировать языковой материал в рамках функционального подхода, необходимо определить объем языковых единиц-носителей функции и объем среды (субстрата), в которой функционируют единицы, находящиеся «в иерархически-последовательных взаимоотношениях с точки зрения организации речевой деятельности» [94. С. 49].

Мы [вслед за Гак, 53] понимаем под элементом любую единицу языка, но преимущественно высказывание, под средой – предметную внеязыковую ситуацию, охватывающую все аспекты речевого акта, включая характер отношений между говорящими, социальные роли и статус говорящих, обстановку речевого акта, коммуникативную задачу в акте речи, порядок актов речи, синтаксический контекст и предмет речи [53. С. 186].

Задачи данной главы нашей работы – выявление и описание целей употребления говорящими языковой игры, что соответствует функциональному подходу к изучению языковых явлений. Исследуя цели употребления говорящими языковой игры, мы под основным изучаемым элементом понимаем любую языковую единицу, но преимущественно слово или высказывание, в котором проявилась языковая игра – *игровой компонент высказывания*. Описание целей использования языковой игры мы производим в прагматическом контексте.

2.2. Изучение языковой игры как явления современной русской разговорной речи

Для специалистов, изучающих современную русскую разговорную речь, очевидна её специфика и отличие от кодифицированного языка. Имеет свою специфику и языковая игра как явление разговорной речи.

Теория разговорной речи развивалась и развивается, главным образом, учёными из Москвы и Саратова: Е.А. Земской, Е.В. Красильниковой, Н.Н. Розановой, М.В. Китайгородской, Е.Н. Ширяева, О.Б. Сиротининой, Г.Г. Инфантовой и др.

В теории разговорной речи объектом изучения является непринуждённая речь носителей литературного языка (в противовес пониманию разговорной речи как любой устной речи, устной речи жителей города или бытовой речи городского и сельского населения) [189; 87; 88; 190]. Согласно концепции московских и саратовских исследователей, разговорная речь – разновидность литературного языка (наряду с кодифицированным литературным языком), единая система, обслуживающая сферу неофициального общения и отличающаяся спонтанностью, неподготовленностью, непринуждённостью и непосредственным личным общением коммуникантов [89; 207]. Отличие разговорной речи от разговорного стиля Сиротинина видит в обязательности устной формы.

Для разговорной речи важное значение имеют не только собственно языковые, но и экстралингвистические факторы. Наиболее значимыми компонентами ситуации, влияющими на строение высказывания, являются следующие: (форма речи – устная / письменная), число говорящих (1–2–более двух), условия протекания речевого акта, ситуация (место, время), общность апперцепционной базы говорящих (более или менее сходный набор знаний о мире), наличие или отсутствие предмета речи, коммуникативная установка говорящего на тип коммуникации, характер отношений между партнёрами коммуникации, наличие/отсутствие жестов и мимики.

Важный признак системности разговорной речи – специфический набор единиц и специфические законы их функционирования [89].

Задачами изучения разговорной речи является выявление её системных отличий от кодифицированного литературного языка и описание специфики функционирования единиц разговорной речи [Там же].

В настоящее время актуальны исследования разговорной речи в социокультурном аспекте, позволяющие обнаружить хранящийся в языковом материале социально-исторический опыт поколений, носителей языка [110].

Проводя исследование языковой игры как явления современной русской разговорной речи, мы придерживались основных направлений изучения разговорной речи в целом: 1) в работе описана специфика функционирования языковой игры в разговорном общении; 2) предпринята попытка выявить элементы социальной и социокультурной информации, хранящейся и отражённой в языковой игре.

2.2.1. Функции языковой игры, описанные в лингвистической литературе

Функциональный подход позволяет исследователю точно определить положение объекта в системе, внутреннее устройство его и всей системы, в которую он входит [53]. В ряде работ, посвященных языковой игре, сделан акцент на структурном рассмотрении объекта, а вопросу функционирования языковой игры уделяется недостаточное внимание.

Замечания авторов коллективной работы [88] о функциях языковой игры носят общий характер, не выделены критерии для установления функций, не различаются собственно функции обыгранных языковых элементов, цели их употребления и возможный эффект. Исследователи косвенным образом указывают на функциональную сторону языковой игры:

1. «Игровая» функция языка как «один из частных видов поэтической функции».

2. Языковая игра – средство, в котором реализуется «установка на комический эффект». Для Земской, Китайгородской, Розановой [Там же] комизм – наиболее частая, но не единственная функция языковой игры.

3. Языковая игра – «реализация эмотивной (экспрессивной) функции языка», имеющая цель выразить отношение говорящего к сообщаемому.

4. Языковая игра – средство «смягчения» речи, «она устраняет серьезность тона, ослабляя тем самым содержание сообщения» [Там же. С. 173–174].

Кроме того, Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова называют некоторые цели использования говорящим языковой игры: не быть скучным, подчеркнуть непринужденность общения, развлечь себя и собеседников, точно и тонко передать мысль, выразительно оформить сообщение, симитировать какого-либо человека.

В.З. Санников выделяет специфические цели употребления языковой игры, частично пересекающиеся с названными выше: заинтриговать, заставить слушать; развивать язык и мышление; развлечь себя и собеседника; самоутвердиться. На основе целей использования языковой игры, Санников выделяет 4 функции языковой игры: 1) тренировочную (языкотворческую), 2) развлекательную, 3) психотерапевтическую, 4) маскировочную [200. С. 511].

Каждой функции языковой игры соответствует определенная цель ее употребления. Тренировочная функция связана со стремлением развивать язык и мышление. Развлекательная – с желанием говорящего развлечь себя и собеседника. Психотерапевтическая функция следует из намерения человека самоутвердиться. С целью говорящего заинтриговать собеседника, заставить его слушать, В.З. Санников не связывает никакой функции.

Из общего списка В.З. Санников выделил маскировочную функцию на основе её *прагматического* характера: она «касается не содержания описываемого, а отношений между говорящим и адресатом (адресатами), принятых ими соглашений: языковая шутка позволяет обойти *цензуру культуры*» [199. С. 27]. Маскировочная функция выделена Санниковым на основе тезиса З. Фрейда о том, что каждому человеку свойственны агрессивные и «неприличные» мысли, которые он «прячет» в двусмысленные шутки. Маскировочная функция выделена на основе таких целей говорящего: 1) скрыть запретные мысли, 2) придать новое звучание афоризмам, 3) выразить тривиальное, 4) скрыть абсурдные мысли, 5) скрыть или сгладить невежливость.

На наш взгляд, все названные исследователем функции носят *прагматический* характер, так как все они формулируются на основе цели употребления, то есть прагматического значения вы-

сказывания. Кроме того, развлекательная функция также касается отношений между говорящим и адресатом (Каким образом говорящий может развлечь слушающего?).

В.З. Санников выделяет еще одну функцию языковой игры – *невольный комизм* как специфическую функцию каламбуров («функционально неоправданное использование»). Так как функция определяется назначением элемента в системе и связана с целью употребления, а в случае невольного комизма говорящий не преследует цели использовать языковую игру, то нельзя считать невольный комизм функцией. Невольный комизм – окказиональный эффект, вызванный особым соотношением языковых единиц.

Т.А. Гридина выделяет эвристическую функцию как всеобщую для языковой игры и признаёт, что «рассмотрение конкретных прагматических функций языковой игры (фатической, экспрессивной, метаязыковой, релаксационной, ритуальной и т.п.)» является перспективой научных исследований [64. С. 457].

В данном исследовании мы, описывая функционирование языковой игры, определяем: 1) лингвистические свойства приёмов языковой игры, позволяющие использовать их с определёнными целями; 2) цель создания и употребления говорящими игровых компонентов высказывания (*функции игровых компонентов*).

2.2.2. Поэтическая функция языка в разговорных высказываниях

Отдельного рассмотрения заслуживает вопрос о поэтической функции языка в разговорных высказываниях и, следовательно, о признании или непризнании поэтической функции у языковой игры.

Поэтическая функция языка проявляется в художественных произведениях. Это не вызывает сомнений. Вопрос о наличии поэтической функции в разговорных высказываниях является спорным.

Поэтическая функция присуща высказываниям, направленным на сообщение как таковое [257]. Внимание сосредоточено на том, что сообщение существует ради себя самого, оно ценно само по себе. Поэтическая функция проявляется при использовании или создании необычных форм выражения содержания.

Одной из форм проявления поэтической функции в речи Красильникова называет языковую игру [122]. Языковая игра для Е.В. Красильниковой – особая форма жизни языка, форма языкового творчества, доступного для каждого носителя языка [122]. Тем самым автор статьи признает возможность реализации поэтической функции языка в разговорных высказываниях. Однако по этому поводу в лингвистике существуют разногласия.

А.А. Потебня считал, что поэтичным может быть любое словесное произведение, в том числе и разговорное, важно только, чтобы в нем реализовывалась мысль автора «посредством конкретного образа, выраженного в слове» [233. С. 75; 180].

Поэтичность любого произведения, художественного или разговорного, создаётся функционально-коммуникативной направленностью специальных языковых средств [244. С. 81]. В разговорной речи возможны эстетические установки, при этом арсенал тропов, действующих в разговорной и в художественной речи, является общим [127].

Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова; Е.В. Красильникова; К.Ф. Седов называют разговорную языковую игру знаком эстетического, проявлением поэтической функции языка. Т.А. Гридина утверждает, что эстетическая функция проявляется в языковой игре только в сфере художественного творчества [64].

Нухов признаёт наличие эстетической (поэтической) функции речи, построенной с помощью языковой игры, и видит социальную направленность в творческом отношении к речи [172. С. 62].

Мы считаем использование языковой игры в разговорной речи отражением поэтической функции языка только в широком, наиболее общем смысле – вслед за Р.О. Якобсоном – как направленность сообщения на свою форму). Нельзя утверждать, что разговорные произведения имеют такую же эстетическую ценность, как произведения художественные. В то же время нельзя отрицать значимость для разговорной речи языковой игры – она является знаком лингвокреативности мышления индивида. Что касается достоинств и эстетической ценности разного рода языковых новообразований и преобразований, то все они не делают разговорную речь носителей языка красивой, образцовой. Более того, привычка некоторых людей к фонетическим и морфологическим деформациям настолько укоренилась, что люди пользу-

ются этими приёмами даже в условиях, не вполне подходящих для языковой игры: в присутствии незнакомых, в официальных ситуациях, тогда, когда человек должен переключаться с разговорной речи на устную форму кодифицированного языка.

Итак, для нас поэтическая функция и эстетическая не являются синонимами: поэтическая функция связана с направленностью сообщения на знак, форму, а эстетическая функция – на грузка, связанная с художественными достоинствами высказывания (эстетика оперирует категорией прекрасного). В соответствии с нашим пониманием языковой игры, каждый случай включения игрового компонента в высказывание является знаком направленности сообщения на себя самого – т.е. знаком поэтической функции (по Р. Якобсону), но не несёт эстетической ценности – т.е. мы отказываем разговорной языковой игре в эстетической функции.

2.2.3. Приёмы создания языковой игры

Отдельные способы создания языковой игры рассмотрены во многих работах. Главным образом, исследования касаются каламбуров, окказионализмов и метафор [250; 232; 236; 82; 107; 198; 172 и др.]. Ряд современных работ посвящён окказиональным преобразованиям фразеологизмов, прецедентных текстов и использованию иностилевой лексики в комических целях [260; 261; 178; 223; 177; 106 и др.].

В большинстве работ рассматривается языковая игра в художественной литературе, в частности как идиолект писателя или поэта [95; 246; 182; 31]. Существуют исследования языковой игры в периодике [255; 197].

Наиболее значимых работ последних лет о языковой игре – 3: раздел монографии, написанный коллективом московских лингвистов Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой, посвященный структурному описанию языковой игры [88]; докторская диссертация Т.А. Гридиной, где языковая игра рассмотрена с семантической точки зрения – как реализация ассоциативного потенциала слова [64]; комплексное исследование феномена языковой игры, представленное в работе В.З. Санникова [199].

Гридина описывает механизмы образования языковой игры с точки зрения семантической. Все случаи языковой игры Гридина

делит на 3 группы: 1) лингвистические приёмы создания игрового парадокса (отступление от орфоэпических, акцентологических и других норм кодифицированного литературного языка и вариативность норм); 2) механизмы языковой игры с использованием смысло-различительного потенциала звуковой формы слова; 3) морфодеривационные и семантические модели (образование окказионализмов разных типов, преобразования и варьирование содержательной структуры слов) [64. С. 81–199].

В.З. Санников представляет языковую игру как вид лингвистического эксперимента и последовательно рассматривает языковые шутки на всех языковых уровнях – от фонетики до синтаксиса, семантики и прагматики. В поле зрения исследователя попали, по большей части, каламбуры литературного или фольклорного (из народных анекдотов) происхождения. Задача исследователя – показать механизм и логику образования языковых шуток. Собственная классификация языковой игры В.З. Санникова сводится к классификации каламбуров. Среди проанализированных В.З. Санниковым языковых фактов почти не встречаются примеры из разговорной речи, поскольку «сбор текстового материала» – длительный процесс, который «даёт не так уж много» [200. С. 33]. Мы считаем, что языковая игра в художественной литературе и языковая игра разговорного общения в структурном плане идентичны, поэтому выводы, полученные при исследовании литературного материала, могут быть приложены к материалу разговорному. Функционирование языковой игре в литературе и в бытовой сфере различается, поэтому исследование языковой игры как явления разговорной речи должно осуществляться только на записях разговорной речи.

Авторами названных работ о языковой игре сделано немало: названы наиболее распространённые приёмы языковой игры (Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова), описаны их языковые особенности, представленность игры на всех языковых уровнях (В.З. Санников), выявлено важное свойство языковой игры – ассоциативность – и предпринято экспериментальной исследование игры как реализации способности человека, в том числе ребёнка, к творчеству (Т.А. Гридина). Результаты исследований Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой, В.З. Санникова и Т.А. Гридиной мы учитываем в своей работе (конкретные положения, взятые в качестве исходных для нашей

работы, приводятся в разных разделах данной диссертации). В то же время функциональный и психосоциолингвистический аспекты исследования языковой игры в научной литературе не представлены.

Языковая игра как явление разговорной речи представлена фактически только в работе [88]. Авторы наиболее полно, по сравнению с другими исследованиями, описали способы создания языковой игры, не претендуя при этом на исчерпанность, хотя за прошедшие 18 лет ничего принципиально нового не было добавлено в их классификацию приёмов языковой игры.

Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова делят языковую игру на две группы: 1) языковую игру, связанную с формой речи и не связанную с содержанием – так называемое балагурство, которое «призвано смешить, веселить»; 2) языковую игру, при которой «необычная форма связана с более глубоким выражением мысли говорящего и с более образной, экспрессивной передачей содержания» [Там же. С. 175–176].

К балагурству авторы относят разные виды преобразований внешней формы языковых единиц: приём рифмовки, фонетические деформации, «Весёлую грамматику», приём речевой маски. К острословию отнесены приём стиливого контраста, словообразовательная игра, нарушение законов сочетаемости слов, непрямые номинации (метафоры, ироническое возвеличивание и принижение, метонимическая конкретизация и генерализация, перифразы, сравнения, развёртывание общезыкового образа), приём цитации, каламбуры и паронимические аттракции.

Авторы признают, что деление приёмов языковой игры на балагурство и острословие условно, поскольку одни и те же приёмы «могут использоваться и без всякой содержательной нагрузки, и как средство, связанное с содержанием речи» [Там же. С. 186].

Мы считаем, что существование балагурства и острословия не вызывает сомнений, но определение их сущности и разработка критериев для отнесения приёма к балагурству или острословию – предмет отдельного серьёзного, в большей степени психологического, а не лингвистического изучения. Мы не преследуем цели анализировать категории балагурства и острословия, поэтому в рамках нашего исследования такое деление приёмов языковой игры нам представляется несущественным.

Описывая языковую игру, мы пользуемся своей классификацией приёмов, в основе которой – классификация Е.А. Земской,

М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой. Проведённые нами уточнения были необходимы по нескольким причинам:

1. Нет достаточных оснований для деления языковой игры на балагурство и остроловие, и мы от такого разграничения отказываемся.

2. Классификация указанных авторов строится на нескольких основаниях, поэтому возможно неоднозначное отнесение ряда приёмов к тем или иным рубрикам.

3. Есть различия в нашем фактическом материале и материале, представленном в анализируемой коллективной работе.

Для нашей классификации важно различение приёма и способа языковой игры.

Приём – общий принцип преобразования формы или значения слова. К приёмам мы относим рифмовку, фонетические деформации, морфологические деформации, стилевой контраст, нарушение лексической сочетаемости слов, окказионализмы, каламбуры, прецедентные тексты, непрямые номинации.

Способ – частный случай, разновидность приёма. Это конкретный путь преобразования формы или значения языковой единицы. Совокупность способов составляет приём.

Основанием для объединения различных способов языковой игры в один приём является прежде всего принадлежность единицы к языковому уровню.

Некоторые явления языковой игры мы распределяем по приёмам иначе, чем Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова:

1. Считаю уместным отказаться от названия приёма *речевая маска*. Структурная классификация приёмов языковой игры должна учитывать механизмы образования единиц. Каждый выделяемый приём должен иметь специфическую черту в плане построения элементов. Основание для выделения приёма речевой маски – желание говорящего сказать «как кто-нибудь – приезжий из деревни, сюсюкающая дамочка, бюрократ, ребёнок, иностранец» [88. С. 180]. Данное основание представляет собой цель, прагматическое намерение говорящего, но не затрагивает языковой сути явлений. Черты диалектной и просторечной фонетики мы включаем в приём фонетических деформаций (как частный способ), поскольку искажается внешний облик слов путём замены одних звуков другими.

2. Диалектные и просторечные слова, представленные в современной русской разговорной речи ограниченным списком, отнесём к приёму контраста, так как они воспринимаются в качестве средства языковой игры только на фоне нормативных единиц.

3. Черты диалектной и просторечной морфологии как частный случай приёма речевой маски (склонение несклоняемых слов, использование неправильных с точки зрения норм литературного языка падежных форм существительных, употребление характерных для просторечия глагольных форм) имеют ту же основу, что и названная группой авторов «Весёлая грамматика» (создание морфологических форм, не существующих в литературном языке). Языковая игра затрагивает морфологическую форму слов, превращая их в единицы, не соответствующие литературным нормам, и нет принципиальной разницы, встречается ли *игровая* форма за пределами литературного языка или не встречается. Мы называем всевозможные преобразования морфологической формы языковых единиц морфологическими деформациями.

4. В речи наших информантов не встречается использование особенностей редких фонетических подсистем, зафиксированное Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой. Мы считаем, что использование особенностей редких фонетических подсистем может быть включено в приём фонетических деформаций.

5. Оказиональное словотворчество наших информантов представлено несколько уже, чем описанное в анализируемой работе: нам не встретилось псевдовосстановление производящей основы (*тарела – тарелка*).

6. Явление развёртывания общеязыкового образа, на наш взгляд, не может быть названо самостоятельным приёмом, так как оно происходит на основе метафор, сравнений, каламбуров (т.е. отдельных приёмов).

7. Авторы классификации выделяют приём цитации и его разновидность – псевдоцитацию (риписывание какого-либо выражения определённому лицу). В речи наших информантов псевдоцитация отсутствует. Цитация представлена шире: частотны намёки на цитаты в виде отдельных слов-стимулов. Поэтому мы говорим о приёме использования прецедентных текстов, включающем разные способы, в том числе цитирование.

8. Ниже изложена структурная классификация приёмов и способов языковой игры, которая лежит в основе анализа мате-

риала в нашем исследовании. Большинство приёмов мы выделяем вслед за Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой. Каламбуры мы рассматриваем в соответствии с классификацией В.З. Санникова. О приёмах, выделенных или сгруппированных нами, сказано особо.

Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова делят все приёмы языковой игры на две группы, связанные: 1) с *выбором* чужеродных для современной русской разговорной речи средств выражения; 2) с *построением* единиц необычных по форме, по значению, по форме и по значению. При описании языковой игры авторы не придерживаются последовательно указанного деления. Мы в процессе работы используем несколько иную структурную классификацию приёмов языковой игры, в основе которой лежат по-другому сгруппированные приёмы. Критерий Земской и др. – выбор или построение единиц – для нашей классификации приёмов основной. В случае использования говорящим в качестве языковой шутки готовой единицы мы говорим *о придании игрового статуса существующему готовому виде (в любой языковой системе или подсистеме) языковому элементу*. Если говорящий самостоятельно создаёт игровую единицу, мы говорим *о производстве игрового языкового элемента*.

Различия между классификацией приёмов языковой игры Земской, Китайгородской, Розановой и нашей классификацией представим в виде рис. 2.1 и 2.2.

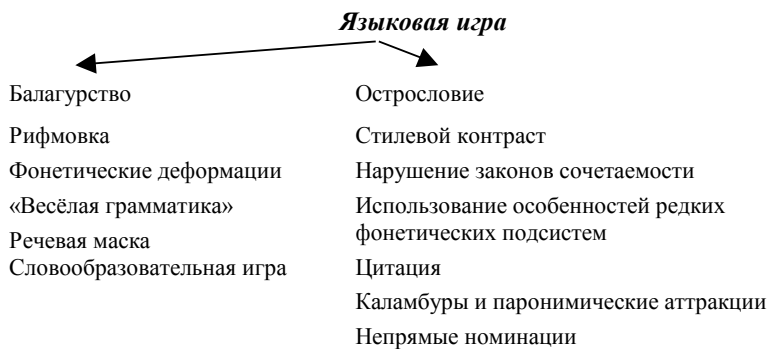


Рис. 2.1. Классификация Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой

Отнесённость каждого приёма к *выбору* необычных единиц или к их *построению* в работе не прослеживается.

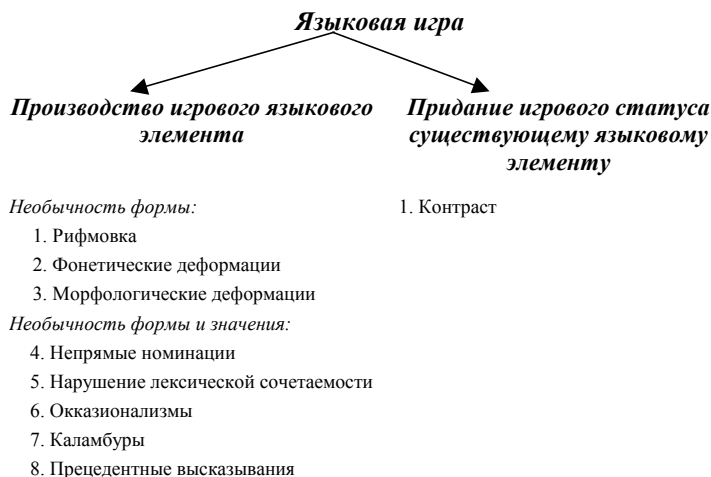


Рис. 2.2. Наша классификация

Придание игрового статуса существующему в готовом виде языковому элементу

К реально существующим элементам, используемым в качестве материала для шутки, относятся единицы языка, которые противоречат нормам литературного языка в целом или принципам построения разговорных высказываний (неподготовленных и спонтанных).

Приём контраста.

Использование иностилевой (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.) лексики в современной русской разговорной речи как средства шутки основано на том, что слово, попадая в неузвальную для своего употребления сферу, «порождает резкий диссонанс» [88. С. 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 ежечасно в дождь и снег я должна выслушивать эти стоны! 3) диалектные и просторечные слова, отчётливо осознаваемые носителями литературного языка как отступление от канона: А. А что свет горит тута? Б. А тамма 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 // Жёлто-блохитный //

Производство игрового языкового элемента.

С точки зрения Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой, говорящие строят игровые языковые элементы, необычные только по форме или по значению, или по форме и значению. Для нас необычность построенных языковых элементов связана или только с формой (рифмовка, фонетические и морфологические деформации), или со значением и формой одновременно. Мы не выделяем единиц, необычных только по значению, поскольку всякая необычность значения осознаётся в связи со средством своего выражения.

Необычные единицы по форме: рифмовка, фонетические деформации и морфологические деформации (в том числе нарушение грамматической сочетаемости слов).

Необычные элементы по форме и значению: непрямые номинации, случаи нарушения лексической сочетаемости слов, окказионализмы, каламбуры, прецедентные тексты.

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 ваши змеюшник не пойду // Б. Почему змеюшник? А. Потому что де-вюшник //; 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 сва'рим! Б. Нет / не ценят меня в этом доме!; А. (на занятии) А где это опять Надежда Петровна? Б. Надежда Петровна / поехала по брёвна //.

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 способы: 1) появление дополнительных звуков в составе слова – протез, эпентез: *экология, океян, поетика; радио, пес[т]ня*; 2) перестановка отдельных звуков и слогов в составе слов: *рилический, кареготический, тевелизор, мсяо, полапопамимся (съедем напополам)*; 3) межслоговая ассимиляция гласных: *пивиан, тибуреточка*; 4) 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]*; 5) перенос ударения: *библи'отека, 'очки; 'протокол; паль'цом*; 6) использование диалектных и территориальных фонетических особенностей – оканья, яканья, московского аканья, замены [ф] на [хв], долгого [ш'] на долгий [ш] или [ч], [в] на [у] неслоговое: *гали[хв]е, о[хв]ищер, ко[хв]е, [хв]артук; и[ши]о, [ши]ука, пооб[ч]аться; де[у]ки; [дъ на-ад'ом мы тудъ на-ад'ом]; [мла'ка ку'и-иль?]; ж[а]них; в[з'а]ла*; 7) создание искусственного дефекта речи: *[У]усский; ва[ф]а Па[ф]кофская (о фамилии человека 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; красивше, глыбже; смотрям, покласть, покладенный. поемший, полома-тая, 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 семантике – непрямые номинации – тропы (метафоры, метонимии, сравнения, перифразы). Употребление тропов в разговорной речи основано на создании контраста между означающим и означаемым.

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; А. (предлагает другу выпить) *Ко мне пойдём? Б. Что / опять бриться? А. А что? Обмоем // Б. Ладн о/ только за бритвой схожу // – основание для данного метафорического переноса, на наш взгляд, невербальное – традиционный жест «любителей» выпить и ассоциация с процессом бритья.***

Разговорные сравнения реже, чем метафоры, встречаются в качестве средства шутки: *А. (о необходимости купить новую вещь) Пойдём на Школьную // А то я как Золушка //; А. Ты куда? Б. Как Ленин / на чердак // (т.е. учиться). Нередко происходят взаимозамены метафор и сравнений: они превращаются друг в друга (обратимость тропов) [88; 29; 11].*

Метонимия – перенос наименования на основе смежности признаков сопоставляемых явлений. Разговорная метонимия может вызывать комический эффект благодаря контрасту между денотатом и наименованием (Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова). В языковой игре метонимия – довольно редкий способ не прямой номинации: *Она и раньше-то была заполошная/*

а теперь вообще один большой переполох // – перенос по смежности явлений (признак, черта характера – носитель признака).

Перифрастические номинации – замена узуального (чаще однословного) обозначения объекта описательным выражением: *А (о дорогом магазине) У мамы аллергия какая-то появилась / на цифирки* // *Б. В смысле? А. Да мы в новый магазин зашли* // *Мама как увидела цены на косметику* // *Её шокировала кисточка за 95 тысяч* // *Б. Ужас!* – перифрастическая номинация замещает слово «удивиться». Перифразы могут быть основаны на метафорических значениях слов, литературных ассоциациях [190].

5. Нарушение лексической сочетаемости слов

Один из распространенных приемов языковой игры в современной русской разговорной речи – нарушение законов лексической сочетаемости слов – представлен 3 способами.

1. 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 абсолютный глагол приобретает возможность сочетаться с одушевленными существительными; *А (о ребенке, который не хочет спать) Ну вы посмотрите / глаза сном изобилуют* // – глагол «изобиловать» окказионально 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).

2. Приобретать окказиональную сочетаемость может слово с фразеологически связанным значением: *А. (читает о фразеологически связанных значениях) Оль / как тебе словосочетание закадычный враг?* // *Б. Ага* // (указывая на мяукающую кошку) *Вон идёт закадычный враг* // *А. (показывая на шею) Это потому что она у всех уже вот здесь / потому и закадычный* // *Б. Точно* // –

нарушение типичного сочетания прилагательного «закадычный» (ср. закадычный друг и заклятый враг).

3. Абсолютное употребление глаголов, требующих обязательного распространения (в противоположность случаю, когда абсолютные глаголы приобретают сочетаемость): *А. (уходя на занятие к студентам) Ну что / пошел сеять // Б. Да / мне тоже надо //*; *А. (обращаясь к коллегам после звонка на урок) Вы сеять идёте?* – глагол «сеять», употребленный самостоятельно, входит в устойчивое сочетание – цитату «сеять разумное, доброе, вечное».

6. Окказионализмы

В качестве игровых могут использоваться потенциально возможные и собственно окказиональные слова. Мы, вслед за А.Г. Лыковым, считаем нецелесообразным отличать потенциальные слова от окказиональных («у них больше общего, чем различного» [150. С. 36]), поэтому любые лексические единицы, вновь созданные говорящим, мы называем окказионализмами.

Частотность окказионализмов в речи объясняется отсутствием нормативного литературного однословного обозначения явления или предмета [194].

У Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой приём окказионального словотворчества представлен в речи несколькими способами [88]: 1) контраст между частями слова (двумя основами сложного слова; основой и аффиксом: высокая основа – низкий аффикс, низкая основа – высокий аффикс, исконная основа – заимствованный аффикс, заимствованная основа – исконный аффикс; заимствованная основа + русский аффикс; 2) контраст модели и её наполнения (например, книжная, высокая модель + бытовое, сниженное содержание; 3) порождение одноструктурных производных; 4) слова на основе собственных имён; 5) «рифмованное эхо» – повторы-отзвучия (рифмованный фрагмент высказывания может содержать экспрессию; 6) псевдовосстановление производящей основы.

Данное шестичастное деление отличается неодинаковыми принципами выделения видов окказионализмов: по формальному соотношению морфем, по соотношению морфемного состава слова и значения, по типу производящего слова, по способу словообразования. Мы классифицируем окказионализмы по частеречной принадлежности производящего и производного слов. В

результате все игровые окказиональные образования мы делим на 3 группы:

1. Глагольные окказионализмы – самая многочисленная группа новообразований. Глагольные окказионализмы бывают отымённые (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. *Он всё ещё бурсячит?* – «учится в «бурсе» – военном вузе») и реже – отглагольные: А. *Пойдём прогульнёмся* // – окказиональная форма со значением однократного действия от глагола «прогуляться».

2. Субстантивные окказионализмы в нашем материале представлены отымёнными образованиями: А. *Там твоя внучерь платье новое надела* // Б. *Если она твоя внучерь / то моя племянничерь* // – от «внучка», «племянница»; А. *У неё точный глаз / всё что угодно пришить может* // Б. *(несерьёзно) Да? А как она вышивает? Крестиком! А. (раздражаясь) Гладью! Б. Глазью* // – глаз от «гладь»; А. *С помощью суффикса ист образуются существительные / портретист / коммунист* // Б. *Патриотист* // – окказионализм равнозначен нормативному «патриот»; А. *Пойду балдуленцию помюю* // – от просторечного «балда»; отглагольными: *задыхание, задыхновение* – от «задыхаться» и адвербиальными: А. *Спать нужно ложиться на голодный тощак* – от наречия «натошак».

3. Адъективные окказионализмы образуются от имён, глаголов, наречий и словосочетаний. Отымённые окказиональные прилагательные: А. *А ты не боишься этого кориозного тела?* – кориозный – «больной корью»; А. *(умывшись холодной водой, поёт) Я водяной / я водяной* // Б. *Водянушный* // – окказионализм по значению равен узуальному слову «водяной». Отглагольные окказионализмы: А. *Где у нас бумага писучая?* – от «писать»; отадвербиальные: А. *Чохом всё складываешь! Б. Это потому что я «чохнутая»* // . Встречаются адъективные окказионализмы, образованные от словосочетаний: А. *Дети распустились* // *Вас в ежовых рукавицах держат нужно* // Б. *А у нас противоежово-рукавичная вакцина* // А. *Надо же / какие умные* // – окказионализм образован от словосочетания *ежовые рукавицы* и обозначает «действующий против строгих мер – ежовых рукавиц, направленный на борьбу с этими мерами»; А. *А где там моя блузка?*

Б.Какая? А.Последнезвоночная // Б. Ну там наверное висит// – словосочетание *последний звонок* послужило основой для образования окказионального слова со значением «относящийся к Последнему звонку (школьному празднику)».

В отдельных случаях встречаются *адвербиальные* окказионализмы: *А. Возьми меня замуж! Б. А ты меня / «зажен»//.*

7. Каламбуры

Каламбур – «фигура речи, состоящая в юмористическом (пародийном) использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов» [17].

В обиходе каламбур принято называть игрой слов. Для специалистов игра слов – частный случай, разновидность каламбуров. В настоящее время имеется большое количество исследований каламбуров [250; 236; 198; 76; 182 и др.].

В исследованиях литературных каламбуров главным признаком приёма названа двухчастная структура и семантико-звуковая природа сближений [250; 236]. Важно присутствие в сознании слушающего двух ассоциативно связанных значений различных языковых единиц [182].

Современные классификации способов создания каламбуров (А.А. Щербина, Е.А. Земская и др., В.З. Санников) имеют много общего и восходят к «приёмам остроумия» З. Фрейда. З. Фрейд различал каламбуры и игру слов и считал каламбуры *неудачной* игрой слов: различия в приёмах связаны не с техникой создания шуток, а с их ценностью [230]. В современной науке выделение приёма связано только со способом образования единицы.

В большинстве работ, в том числе в [201], описаны каламбуры, возникшие 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 носились? Халатность вы проявили в этом деле //; А. У тебя ведь там много коллег [кАл'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 той же лексико-семантической группы; *А. А вы камаринскую сплясать не хотите? Б. Нет // Мушанскую тоже //*. Отдельную группу составляют каламбуры, возникшие вследствие ложного этимологизирования слов, псевдовосстановления внутренней формы слов или переосмысления слов в результате частичного совпадения в звучании: *А. Я хочу минералки // Б. И мне / 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. Значишь / 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!*

Необходимый эффект при использовании каламбуров бывает достигнут только тогда, когда слушающие понимают несоответствие смыслов сопоставляемых сходно звучащих слов. Таким образом, главным для каламбуров является не *внешнее сходство*, а *смысловое несходство* сталкиваемых слов.

Со свойством каламбуров, не прямых номинаций заключать в себе неожиданный поворот мысли связано намерение говорящего своей шуткой вызвать смех, доставить удовольствие слушателям. Языковая игра доставляет удовольствие адресату благодаря новизне формы и нестандартности мысли. Смех обычно связан с резкой подменой смыслов. Реципиент, уясняя для себя смысл шутки, получает удовольствие от осознания своей «лингвистической состоятельности». Удовольствие не всегда проявляется в виде смеха: адресат может улыбнуться, ухмыльнуться, согласиться с говорящим («поддакнуть» ему) или даже никак не выразить своего состояния.

8. Прецедентные высказывания

В классификации приёмов языковой игры Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой есть приём цитации. В качестве языковой шутки говорящий использует готовые цитаты из книг, песен, фильмов, анекдотов и т.д. говорящий может трансформировать цитату или только намекать на неё. Мы считаем, что в этом случае логично говорить об обыгрывании *прецедентных феноменов* – текстов, имён, ситуаций [128; 61].

Речевые высказывания, за которым стоит какой-либо прецедентный феномен, называются прецедентными высказываниями [128]. Таким образом, вместо приёма цитирования мы вводим в классификацию приём использования прецедентных высказываний, подразумевающий использование цитат в готовом, неизменённом виде, усечённых цитат и ссылок на цитаты.

И.Н. Горелов и К.Ф. Седов считают прецедентные тексты (в широком смысле) составляющей речевой субкультуры. Речевая субкультура для исследователей – область народного коллективного творчества, являющаяся разновидностью языковой игры [61].

Прецедентные тексты несут не только предметное, но и экспрессивное значение, поскольку вызывают в сознании получателя цепь ассоциаций и «несут эмоциональную память о речевом акте, их породившем» [там же]. Апелляции к *прецедентным феноменам* (текстам, именам, ситуациям, высказываниям) коннотативно окрашены [128].

Прецедентные высказывания, используемые как средство шуток, создаются несколькими способами:

1. Цитация в чистом виде: *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.

2. Употребление трансформированных или усечённых цитат: *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».

3. Употребление клише и паремий как разновидности прецедентных высказываний (в стандартном или изменённом виде): *А. (о лекторе) Он отвернулся к стене и говорит что-то себе под нос // Б. Ну / и у стен есть уши //*; *А. Да / в прошлый раз ты меня*

сушила // Б. Всё течёт / всё изменяется //; А. Любовь зла / полюбишь и филолога // Б. Любовь зла/ полюбишь и курсанта //.

4. Подразумеваемые (невербализованные) прецедентные тексты и высказывания. В случае с подразумеваемым цитированием в речь вкраплены слова-экспликаторы цитат, вызывающие ассоциации и содержащие ссылку на прецедентный текст. В качестве экспликаторов могут использоваться заглавия произведений, имена персонажей, описание ситуации с которой связан тот или иной прецедентный текст: *А. (о предстоящем экзамене) Перифразирую известную поговорку насчёт дорог и Рима // Все мысли вертятся вокруг гэка //; 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.*

Необходимо заметить, что на основе прецедентных текстов и высказываний говорящие могут создавать каламбуры, окказионализмы, непрямые номинации.

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» [47. С. 125].

2.2.4. Лингвистические свойства приёмов языковой игры

Говорящий может использовать различные приёмы языковой игры с определёнными целями в силу лингвистических особенностей приёмов. Обобщив имеющиеся работы о языковой игре и проанализировав фактический материал, мы описали лингвистические свойства приёмов языковой игры.

Общие для всех приёмов языковой игры лингвистические свойства

1. Условность

Каждый игровой компонент высказывания характеризуется тем, что не может быть использован в серьёзной обстановке: в официальной ситуации, в производственных переговорах, в деловой переписке и т.д. Помня о том, что всякая человеческая дея-

тельность протекает либо в серьёзном, либо в игровом регистре, причём игровая деятельность – условно-реальная деятельность, дублирующая деятельность серьёзную в пародийном, «ненастоящем» свете, мы можем заключить, что языковая игра является дублетом серьёзного, канонического использования языка опять же в пародийном, «ненастоящем» ключе. Таким образом, игровые компоненты высказываний содержат указание на *условность*, в противоположность *реальности*, использования данного языкового знака. *Условность* – лингвистическое свойство, поскольку, во-первых, сигнализирует о наличии в языке параллельной канонической единицы, во-вторых, является компонентом семантики игрового компонента в связи с противопоставлением *истинное/ложное, реальное/ирреальное*.

2. Искусственность

Канонические языковые средства естественно возникают в процессе общественной коммуникации в силу объективных причин (эволюция языка, общественные изменения). Игровые компоненты высказывания не рождаются произвольно в общественном сознании. Для появления игрового компонента всегда необходимо приложить некоторые умственные усилия. Так, игровой компонент не рождается сам собою в процессе языковых изменений, а создаётся говорящим намеренно, *искусственно*.

3. Вторичность

По сравнению с каноническими языковыми элементами, игровые компоненты высказываний *всегда* производны, причём в качестве производящих для них используются именно узуальные единицы. Таким образом, узуальные единицы мы называем первичными, а игровые – вторичными по отношению к каноническим.

4. Ассоциативность

Т.А. Гридина рассматривает языковую игру как реализацию ассоциативного потенциала слова. Ассоциативным потенциалом слова исследователь считает возможность знака иметь речевое варьирование в плане выражения и, как следствие, быть различно интерпретированным [64. С. 49]. Ассоциативность слова определяется наличием у него множественных ассоциативных связей (фонетических, лексических, словообразовательных, синтаксических).

Благодаря ассоциативности любой элемент высказывания может быть обыгран и в своём новом, игровом облике узнан получателем речи.

Все приёмы языковой игры основаны на свойстве ассоциативности. В связи с наличием ассоциативных связей между объектами и между наименованиями в сознании говорящего и слушающего возникает двойной уровень восприятия единицы – внешний буквальный и ассоциативный канонический: рифмовка соотносится в сознании говорящего с возможным традиционным употреблением языковых единиц и с любыми поэтическими текстами; фонетически деформированные слова в плане звучания ассоциативно напоминают обыгранные элементы; морфологические деформации адекватно воспринимаются слушающими, поскольку ассоциируются с узуальными единицами (словоформами); приём контраста возможен благодаря параллелям в сознании говорящего и слушающего между окказиональным и традиционным контекстом для данной единицы. В случае с нарушением лексической сочетаемости в сознании говорящего и адресата возникают аналогии с канонической сочетаемостью слов.

Непрямые номинации совмещают значения прямые и переносные и содержат в качестве ассоциативного компонента значения основания переноса наименования: *А. (об учениках) Эти дети такие живые / с ними интересно // А в том году у меня были дохлые вообще // Медузы // Медузы самые настоящие //* – метафора *медузы* по отношению к пассивным ученикам несёт комплекс значений «не имеющие собственного лица, характера, не оригинальные, поддающиеся давлению», «неактивные», «неприятные». Признак, положенный в основу номинации, – ‘нечто аморфное, медлительное’.

В каламбурах сосуществует смысл сталкиваемых слов, что создаёт двухплановое содержание – значение одного слова + значение другого слова + общее контаминированное значение: *А. (ищет блокнот с деловыми записями) Так / где моя талмудь? [тАлмут’]* – объединение частичных омофонов *талмуд* в переносном значении «толстая книга» и *мутъ* – разговорное – «что-то неинтересное».

Прецедентные высказывания выражают буквальный смысл фразы и передают оценочное, эмоциональное содержание, которое сопровождало цитату в оригинальном контексте, при этом

ассоциативное эмоциональное восприятие слушающим прецедентных текстов оказывается более значимым, чем понимание их внешнего значения. Контекстное значение прецедентного текста может выводиться по аналогии с буквальным смыслом: *А. (передвигая стул, случайно ударила Б по ноге) Б. Тише ты / железная лапа!* – цитата из м/ф «Маугли» – косвенные речевой акт, просьба быть осторожной, контекстный смысл цитаты выводится из её буквального значения: «будь аккуратней, не делай другим больно».

Используя игровое наименование явления или объекта, говорящий основывается на способности обыгранных компонентов обозначать развёрнутый фрагмент действительности максимально экономными средствами. Окказиональные слова отражают не отдельные понятия, а целые ситуации, сближаясь по количеству информации с высказываниями.

Семантическая двойственность (прямое буквальное значение высказывания и ассоциативный, эмоциональный, рационалистический, дидактический подтекст) даёт возможность говорящему прибегать к использованию языковой игры для передачи двусмысленной информации оптимальным способом.

Таким образом, игровой компонент высказывания аккумулирует в себе несколько значений одновременно, актуализируя работу эмоциональной и ассоциативной сфер сознания слушающего.

5. Способность являться заместителем важной информации (заместительность)

Интерес слушателя в высказывании вызывает обычно новая или важная информация («непорядок, не сливающийся с фоном»). В фатических высказываниях игровые компоненты не несут событийной информации. При отсутствии «непорядка» в роли актуальной информации выступают шутки, остроты, анекдоты, языковая игра [12]. Игровые языковые элементы замещают новую информацию благодаря неожиданному повороту мысли, который «эквивалентен неожиданному повороту событий» [Там же. С. 9] или благодаря внешней языковой аномалии, не совпадающей с фоном узуальных компонентов высказывания. Способностью замещать актуальную информацию обладают не прямые номинации, каламбуры, окказионализмы и прецедентные высказывания вследствие неожиданного выражения смысла, отличающего игровые единицы от канонического способа выражения значения с помощью канонических же языковых средств.

6. Акцентуальность

Акцентуальность проявляется в способности игровых компонентов высказываний привлекать внимание слушающих. Языковой элемент, в котором проявилась языковая игра, акцентирует на себе внимание воспринимающего субъекта в связи с неканонической формой выражения на фоне узуальных компонентов высказывания или с необычной формой выражения определённого содержания.

Свойство обыгранных элементов высказывания привлекать к себе внимание адресата позволяет говорящему использовать языковую игру в разных целях.

Говорящий употребляет языковую игру, чтобы отвлечь внимание собеседника от нарушения правил социального поведения, сгладить неловкость, смягчить просьбу, доставить удовольствие слушающему. Речевая аномалия на каноническом фоне поглощает внимание адресата. Психическая энергия реципиента уходит на то, чтобы осознать и адекватно воспринять игру говорящего, поэтому нарушение кодекса поведения оказывается вне поля зрения слушающего.

Если цель говорящего – оценить явление или объект, то обыгранный компонент высказывания привлекает к себе внимание слушающего, с тем чтобы сделать очевидной заложенную в нём оценочность.

Аномальный фрагмент текста позволяет слушающему заметить творческие способности говорящего, если намерение говорящего – демонстрация лингвокреативных возможностей. Если цель говорящего – доставить удовольствие слушающему, то языковая аномалия обращает на себя внимание собеседника, с тем чтобы слушающий осознал обращённую к нему игровую единицу.

При речевых ошибках говорящего языковая неправильность в речи собеседника призвана спровоцировать работу языкового сознания говорящего, для того чтобы скорректировать его речь, обратить внимание на ошибку.

7. Рематичность (актуальность)

Со свойством акцентуальности связано свойство игровых компонентов высказывания находиться в позиции ремы. Именно в игровом компоненте заключается наиболее важная (не обязательно новая) информация, причём высказывание может содержать две ремы: *А. Ну и где их надо брать? Б. У секретаря //;*

А. (об аудиокассетах) Дай мне что-нибудь послушать // Б. Ничего нетути //; А. (слышит, как Б зовёт к телефону В) Да / его докрикивайся / если он музыку включит на полную громкость // – рема1 – докрикивайся, рема2 – на полную громкость; А.(за обедом) Заморскую икру есть будешь? – рема1 – икру заморскую, рема2 – будешь?; А. Пойдём / вкусняшки купим //

8. Индивидуальность

Всякий игровой компонент высказывания несёт на себе след авторской принадлежности. В противоположность узуальным языковым элементам, обслуживающим общение всех носителей языка, игровые компоненты всегда имеют своего творца. Семантика игрового компонента высказывания содержит социальную характеристику – указание на авторство или принадлежность речи определённого человека. Даже если игровой компонент повторяется в речи разных людей, и в этом случае он не может считаться всеобщим, известным и, как правило, цитируется говорящим вслед за собой или за другими говорящими.

Лингвистические свойства, характерные не для всех приёмов языковой игры

Алогичность и семантическая опустошённость

Алогичность и семантическая опустошённость характерна для каламбуров и прецедентных высказываний, если их появление не связано с желанием выразить определённый смысл. Говорящий, каламбурно обыгрывая слова или «прикрепляя» к высказыванию не связанное с предшествующим содержанием прецедентное высказывание, нередко создаёт алогизмы и бессмыслицы. Так, цитата из мультфильма *Покатай меня, большая черепаха* в контексте гипотетически может иметь различные смыслы – ассоциативно связанные с реальным значением: *А. (увидев, что кто-нибудь, например, друг, катается на велосипеде) Покатай меня/ большая черепаха //* – т.е. «Прокати меня на велосипеде», в этом случае можно говорить о способности прецедентных текстов выражать определённый смысл. В действительности в нашем материале есть другая иллюстрация использования данного прецедентного высказывания: *А. (поёт песню о пони) Б. (услышав песню) Покатай меня / большая черепаха //* – здесь прецедентное высказывание не несёт важного смысла, не является косвенным речевым актом, а появляется как ассоциативная реакция на сти-

мул-раздражитель – строку из песни *Я везу свою повозку*. Реплика говорящего *Б* асемантическая и нелогична, поскольку не связана по смыслу с предыдущей репликой.

В каламбурах сталкиваются значения обыгрываемых слов. Замена одного значения абсурдным смыслом омонимичного слова делает всё высказывание с каламбуром бессмысленным и нелогичным: *А. (об аварийной посадке самолёта) Писали / в семьдесят каком-то году / самолёт тоже совершал аварийную посадку / так там в переговорах одни маты // Командир отдавал приказания матом / и ему отвечали матом // Сел на брюхо // После расшифровки командиру объявили благодарность / в экстремальной ситуации все живы остались // Б. Ну так на матах / мяско // А. Ну да // Мат себе под брюхо подстелил //* – в высказывании сталкиваются и существуют значения омонимов мат – «нецензурная лексика» и мат – «мягкий коврик для спортивных упражнений».

Семантически пустые и нелогичные игровые высказывания функционируют по-разному: 1) переводят неприятный, пустой или запретный разговор в абсурдную плоскость и, таким образом, не дают коммуникации развиваться в прежнем русле; 2) эксплицируют процесс мышления говорящего, при этом говорящий не заботится о связности диалога.

Таким образом, мы выделяем 9 лингвистических свойств приёмов языковой игры (8 – универсальных, отличающих все приёмы, 1 – только для каламбуров и прецедентных высказываний).

2.3. Функционирование языковой игры в разговорных высказываниях

В данном разделе диссертации игровые компоненты высказываний проанализированы с функциональной точки зрения: как способ выразить определённый смысл и осуществить определённое намерение говорящего. Подробно рассмотрены игровые компоненты высказываний, имеющие оценочные значения.

2.3.1. Методика описания значения говорящего при использовании языковой игры

При изучении *функционирования* языковых единиц необходимо опираться на предшествующие и последующие реплики

диалога. Основным материалом анализа служит не отдельное высказывание, а *контекст*, потому что только в контексте очевидна логика развития диалога, осуществляемое коммуникативное намерение говорящего и эффективность или неэффективность речевого поведения коммуникантов. Привлекая к анализу контекст, мы также используем одно из положений теории речевых актов: теория речевых актов выходит за рамки семантического анализа высказываний, «она изучает, какие действия совершаются с помощью этих форм в процессе общения» [229. С. 258]. В связи с этим языковая игра описывается не статично (как проявление в одном из компонентов высказывания), а в динамике – как средство для выражения меняющихся потребностей говорящего.

Исследуя функционирование языковой игры в разговорных высказываниях, мы 1) анализируем, какие действия, или *намерения* осуществляет говорящий при использовании языковой игры; 2) формулируем смысл высказывания через описание *значения говорящего* (Грайс, Брунер).

Цель употребления языковой игры, или намерение говорящего обычно не имеет эксплицитного выражения. *Значение говорящего* включает контекстно обусловленные и косвенные смыслы. Контекстно обусловленные смыслы складываются из естественных значений входящих в высказывания слов. Косвенные, или условные смыслы высказывания формируются в связи с говорящим субъектом – желанием говорящего выразить определённый смысл.

При одинаковой формальной структуре высказываний достаточно несовпадения коммуникативных целей, чтобы различать высказывания по значению (Например, высказывание *Сегодня тебе звонил Иван* имеет контекстно обусловленное значение «Сообщение о некотором событии, а именно о телефонном звонке Ивана». Прагматические значения этого высказывания могут быть различными: «Сегодня заработал телефон», «Иван вернулся из поездки», «Иван закончил работу и сообщил об этом» и др. Так, в диалоге *А. Ну как борщ? Б. Москва! Как много в этом звуке! А. Что / невкусный? Б. Ненаваристый //* прецедентное высказывание формально противоречит принципам логики, но в контексте имеет субъективно обусловленное значение, известное обоим участникам коммуникации: «*борщ такой, как готовят родственники в Москве – т.е. без мяса*»; помня о том,

что А и Б не нравится, как готовят родственники в Москве, слушающий из прецедентного текста выводит ситуативное оценочное значение «невкусный». В то же время человек, не владеющий общими с А и Б знаниями, может интерпретировать смысл высказывания и намерение говорящего по-другому, например «*Борщ приготовлен по московскому рецепту*», «*Этот борщ приготовил московский повар*», «*Такой борщ подают в московских ресторанах*», «*Я не буду отвечать на твой вопрос и переведу разговор на другую тему*» и т.д.).

Значение говорящего выводится по правилам коммуникативных импликатур. Коммуникативные импликатуры выводятся с учётом факторов прагматического контекста. К факторам прагматического контекста мы, опираясь на работы [70; 16; 62] и на проанализированный фактический материал, относим:

1. Лингвистический контекст (естественные значения слов), место высказывания в диалоге, количество коммуникантов.

2. Коммуникативную установку (цель речевого акта) говорящего.

3. Признаки ситуации (место – дома, на работе, в магазине и т.д.; в процессе работы, на уроке, на прогулке и т.д.; официальная / неофициальная ситуация).

4. Характеристики говорящего субъекта: социальные (пол, возраст, профессия, род занятий, уровень образования, благополучие), психологические (настроение, эмоциональное состояние, тип темперамента, отношение к жизни, вкусы и пристрастия) и физические (болезнь), занятость делом.

5. Характеристики слушающего: социальные (пол, возраст, профессия, род занятий, уровень образования, благополучие), психологические (настроение, эмоциональное состояние, тип темперамента, отношение к жизни, вкусы и пристрастия) и физическое (занятость делом, болезнь). Следует заметить, что в данном описании мы не учитываем фактор эффективности языковой игры, поскольку при осуществлении намерения говорящий не задумывается об эффективности или неэффективности своего речевого поведения.

6. Отношения между говорящим и слушающим (близкие / далёкие, тёплые / холодные / враждебные, родственники / друзья / знакомые / незнакомые), социальные роли говорящего и слушающего.

7. Фонд знаний и убеждений субъекта речи и получателя (насколько знания и мнения совпадают или пересекаются).

8. Пресуппозиции – имплицитные компоненты значения, не зависящие от контекста, сохраняющиеся при отрицании и истинные независимо от истинности или ложности суждения.

Собственно описание значения говорящего мы осуществляем по принципу «Естественного семантического языка» А. Вежбицкой [37]. Значения всех слов естественных языков складываются из элементарных смыслов. Значение любой языковой структуры может быть представлено в виде семантических примитивов (элементарных концептов). Ю.Д. Апресян в качестве основного принципа семантического языка (или *lingua mentalis*), используемого для толкований, назвал сводимость к небольшому набору слов, позволяющих «избежать тавтологического круга в толкованиях» [7. С. 95].

Для вербализации значений говорящего мы создали элементарные концепты, состоящие из ограниченного числа слов: *я, ты, не, мочь, хотеть, говорить, действовать, нечто, что, что-либо, объект, правильно, обычно, нравится, можно, нельзя, прямо, косвенно, чувства, мысли, выразить, лучше, хуже*. Отрицание *не*, упомянутое нами как одна из составляющих, может быть использовано как в качестве отрицательной частицы при глаголах (*не хотеть, не говорить*), так и в качестве отрицательного префикса наречий (*неправильно, необычно*). Глаголы, представленные в форме инфинитива, при формулировании значения говорящего используются в разных личных и временных формах (*хочу, хотел, говорю, говоришь*). Местоимения *я, ты, нечего, что, что-либо* употребляются в различных падежных формах (*меня, тебя, не о чем, что, о чём-либо*). При необходимости исследователь, описывающий значения говорящего, использует предлоги и союзы. Данного набора слов достаточно для описания значения говорящего, пользующегося языковой игрой. Основными понятиями в ситуации коммуникации при использовании языковой игры являются понятия говорящего (*я*), слушающего (*ты*), речемыслительных действий (*говорить, выразить, знать*), речи как деятельности и деятельности вообще (*действовать*), объекта речи (*объект, нечто, что-либо, чувства, мысли*), модальных слов (*можно, нельзя, мочь, хотеть*) и ряда характеристик речи и объекта речи (*правильно, обычно, прямо, косвенно, лучше, хуже*).

Мы считаем, что путём комбинации слов могут быть сформулированы практически любые имплицитные смыслы высказывания – значения говорящего. В центре элементарных концептов – личность говорящего субъекта и его отношение к действительности:

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

Из данных элементов мы формулируем общие значения говорящего при употреблении им языковой игры. *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.

2.3.2. Цели говорящего при использовании языковой игры и значение говорящего

Прибегая в повседневной речевой практике к языковой игре, говорящий вкладывает в высказывание и в игровой компонент высказывания собственной прагматическое значение – значение говорящего. Выявить значение говорящего, пользующегося языковой игрой и цель употребления игрового компонента – значит описать особенности функционирования языковой игры в процессе коммуникации.

Всё человеческое общение происходит в двух сферах, таким образом, выделяется фатическая коммуникация и информативная [42]. Для человека естественна фатическая потребность – потребность в общении. Нередко разговоры, возникающие в результате реализации фатической потребности, представляют собой «беседы ни о чём»: для коммуникантов важно, чтобы общение состоялось, при этом тема диалога не релевантна.

Осуществляя фатическую потребность, говорящий использует языковую игру с целью начать речевое общение, вступить в существующий диалог, продлить коммуникацию, прекратить коммуникацию (если потребность в общении исчерпана).

1. Цель – начать речевое общение

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью начать речевое общение:

- Высказывание не содержит новой или актуальной информации и связано с увиденным или услышанным; коммуникантов – двое или более двух; высказывание – первая реплика диалога, до реплики с игровым элементом разговор отсутствовал;

- Намерение говорящего: коммуникант хочет начать разговор;

- Ситуация общения: общение происходит в неофициальной обстановке (дома, в кругу семьи, в дружеской компании, на прогулке или в условиях вынужденного совместного пребывания – например, в городском транспорте, в очереди);

- Характеристики говорящего: говорящий – человек любого возраста, пола, профессии, рода занятий, преимущественно с высшим образованием, не испытывающий серьёзных социальных затруднений или несчастий, в хорошем настроении, не находящийся в состоянии психологического стресса или депрессии, любого темперамента, с любым отношением к жизни (оптимисты и пессимисты), не занятый серьёзным делом, склонный к языковым шуткам;

- Характеристики слушающего не влияют на выбор говорящим цели употребления языковой игры;

- Отношения между говорящим и слушающим: люди близкие или хорошо знакомые – родственники или друзья, не испытывающие враждебных чувств по отношению друг к другу; говорящий не находится в зависимом положении от слушающего (в паре социальных ролей *начальник – подчинённый* говорящий не

может быть подчинённым, а несимметричные отношения внутри семьи допустимы: в паре *родитель – ребёнок* говорящим может быть ребёнок);

- Фонд знаний и убеждений говорящего и слушающего в достаточно высокой степени общий;

- Пресуппозиции: следует предположить, что: 1) присутствуют как минимум два человека, 2) по крайней мере один из присутствующих испытывает желание общаться.

При соблюдении данных условий употреблённое с целью начать речевое общение высказывание с игровым компонентом сохраняет значение говорящего: «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 пойдёшь побегай //; (семья смотрит телевизор, речевое общение отсутствует) А. (услышав имя волшебника Лукомора) Лукомор / это от слова морить луком? Кормил всех 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 / замыслишь новый переворот? Октябрьский или мартовский? Б. Пу[т]ч //; А. (услышав по телевизору рекламу магазина «Сомы») Слова сом / дом / ком // Сомы / дома / комья // Почему? Б. (скандируя) Потому что эти слова раньше были разных типов склонения // А. Типов чего? Б. Склонения // А. А почему нельзя сказать домья / сомья? Б. Кто тебе не даёт? Хочешь / говори //; А. (прикоснулась холодными руками к шее Б) Прощевайся с жизнью! Б. Ну не надо!; А. (отрываясь от книги) Ответь мне на серьёзный вопрос // Вот говорят / душа в пятки ушла // Как одна душа может уйти в две пятки одновременно? Б. Я не анатом // А. Ну ты филолог // Б. Это к филологии не имеет отношения // А. Ну тогда Оля / как одна душа может уйти в две пятки одновременно? В. Раздваивается // А. Раздвоение личности? В. (нервничая) Да! А. Это у психов / что ли?

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

Цель – вступить в существующий диалог

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью вступить в существующий диалог:

- Высказывание не содержит актуальной информации, материал для шутки – услышанное в диалоге; коммуникантов не менее трёх; высказывание, содержащее игровой компонент, – первая реплика данного говорящего в диалоге;

- Намерение говорящего: один из присутствующих хочет присоединиться к разговору, протекающему без его участия;

- Ситуация общения – неофициальная (в семье, в компании друзей или знакомых);

- Говорящий – человек любого пола, возраста, профессии, рода занятий, обычно с высшим образованием (но не обязательно), не испытывающий серьёзных материальных и психологических трудностей, в хорошем настроении, спокойном состоянии, не занятый серьёзным делом, не страдающий тяжёлой болезнью, любого типа темперамента отношения к жизни, отличающийся способностью к языковому творчеству;

- Для осуществления намерения говорящего характеристики слушающих не важны;

- Отношения между говорящим и слушающими: близкие родственные или дружеские отношения, коммуниканты не испытывают неприязни друг к другу; социальная роль говорящего не ниже социальных ролей слушающих;

- Фонд знаний и убеждений: говорящий и слушающий обладают некоторым общим фондом знаний о мире;

- Пресуппозиции: следует предположить, что: 1) имеет место разговор некоторых людей, 2) как минимум один из присутствующих не принимает участие в разговоре, 3) не принимающий участия в разговоре испытывает желание общаться.

Высказывание с игровым компонентом, использованное с целью вступить в существующий диалог и соответствующее данным признакам, несёт значение говорящего, 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. (к внучке) Саша / как твою лошадку

зовут? Б. Лошадка // А. Нет / лошадка / это не имя // У кошек есть имя / у собак // И лошадь должны как-то звать // В. (смеясь) Воронок // А. Какой же это Воронок / если она белая?! В. (продолжая шутить) Гнедко // Г. От слова гнида // В. (смех) Такая же белая? А. Белка //; 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 //; А. (взяла конфету) Что это за конфета такая / «Метелица»? Б. Мне не понравилась // А. (читает надпись на обёртке) Приморский кондитер // В. К[о]нди'тер // А. Зачем в таких красивых бумажках делать такие невкусные конфеты? Надо песню нарисовать // Вдоль по улице метелица метёт // Как ты мыслишь? В. (отрицательно качает головой) А. Никак? Ну и не мысли //; А. (о витаминах) Слушай / у нас уже этот заканчивается // Б. Да / надо ещё заказать // Быстро кончается / мы же вдвоём их пьём // В. Соображают обычно на троих / а вы вдвоём что-то пьёте // А. Да / а мы вдвоём пьём //.

3. Цель – продлить речевой контакт

Условия, при которых возможно использование языковой игры с целью продлить речевой контакт:

- Высказывание с игровым компонентом – не первая реплика данного говорящего в диалоге; высказывание не содержит новой информации; материал для игры – услышанное в диалоге или увиденное; говорящих – 2 или более двух; до высказывания с игровым компонентом речевое общение происходило;
- Намерение говорящего: говорящий желает продолжать разговор;
- Ситуация: неофициальное непринуждённое общение в кругу семьи, среди друзей или знакомых;
- Характеристики говорящего: человек любого пола, возраста, профессии, уровня образования (по преимуществу – высшее), относительно благополучный, в хорошем настроении, не подверженный депрессии, любого темперамента, отношения к жизни, не занятый делом, не находящийся в состоянии тяжёлой болезни, склонный к языковым шуткам;
- Характеристики слушающего для осуществления намерения говорящего нерелевантны;

- Отношения между говорящим и слушающим: близкие или дружеские; коммуниканты не находятся в состоянии вражды, не испытывают негативных эмоций по отношению друг к другу; иерархия социальных ролей не имеет решающего значения;

- Фонд знаний и убеждений: говорящий и слушающий обладают некоторым общим фондом знаний о мире;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) имеет место разговор по крайней мере двух человек, 2) разговор прекращается, 3) по крайней мере один участник коммуникации не желает прекращения разговора.

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 подружкой) 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. (за ужином) Что ты мясо в ложку положил и не ешь? Б. Почему? Ем // Просто оно туда упало // В. Как оно могло в ложку упасть? Откуда? Б. С неба // А. Бог послал // Б. Кусочек мяса // Кому что / вороне сыр / мне мясо // А. Ворона она и есть ворона / проворонила всё //; А. Ты уже всё замесила? Б. Да // Теперь будем ждать / пока испечётся / чаю попьём с хлебом // А. Служил Гаврила хлебопёком // Гаврила булку выпекал // В. Да / сейчас уже отключится //; А. Что это за чай? Б. Слон // Индийский слон // А. А мамонта там нет ещё? Б. Нет //; А. (встретив знакомую) Ну как / кавээнница / всё шутить? 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

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью прекратить коммуникацию:

- До реплики с языковой игрой речевое общение происходило; тема диалога – что-то страшное, неприличное, абсурдное,

неприятное; после реплики с игровым компонентом общение угасает, прекращается или продолжается на другую тему; участников коммуникации – 2 или более двух; используемые приёмы языковой игры – каламбуры или прецедентные тексты;

- Намерение говорящего – закончить пустой, неприятный или неприличный разговор;

- Признаки ситуации: неофициальное общение в кругу семьи, в компании друзей или знакомых;

- Говорящий – человек любого пола, возраста, профессии, рода занятий, уровня образования, относительно благополучный, в спокойном состоянии, настроение значения ее имеет, человек не испытывает стресса и не страдающий тяжёлой болезнью; заботится о гармоничном общении;

- Характеристики слушающего на процесс осуществления намерения говорящего не оказывают существенного влияния;

- Отношения между коммуникантами: близкие или нейтральные, тёплые, прохладные или враждебные; партнёры по коммуникации – родственники, друзья или знакомые; один из коммуникантов может быть неприятен говорящему; говорящий по социальной роли равен слушающему или выше него;

- Фонд знаний и убеждений: коммуниканты владеют некоторым общим набором знаний о мире;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) имеет место разговор по крайней мере двух человек, 2) по крайней мере один из говорящих не испытывает желания общаться.

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!

Таким образом, говорящий – творец языковой игры для реализации потребности в коммуникации прибегает к использованию языковой игры как способу начать или продолжить речевое общение. Языковая шутка в этом случае «привязана» к ситуации

и представляет собой обыгрывание увиденного, услышанного или прочитанного. Если фатическая потребность человека удовлетворена (в данный момент или на данную тему), то он стремится прервать коммуникацию разными способами, в том числе с помощью языковой игры.

Осуществляя общение в информативной сфере, говорящий реализует разные потребности: передать или получить информацию, выразить отношение, оценить объект, изменить речь или поведение партнёра, получить или доставить удовольствие, обидеть собеседника.

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

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью сделать сообщение непонятым для кого-то из присутствующих:

- Буквальное значение высказывания не соотносится с ситуацией, противоречит требованиям логики; подразумеваемый смысл высказывания не вычленяется или с трудом вычленяется из компонентов; положение высказывания в диалоге (первая реплика – не первая реплика) не имеет значения; присутствующих при разговоре более двух;

- Намерение говорящего – скрыть часть информации от посторонних;

- Ситуация неофициальная, общение дома, в компании, на работе;

- Характеристики говорящего: любой пол, возраст, профессия, род занятий, спокойное или несколько напряжённое состояние (незначительный психологический дискомфорт), любой тип темперамента и отношение к жизни;

- Характеристики слушающего не имеют значения для осуществления намерения говорящего;

- Отношения между говорящим и слушающим: равные или близкие родственные или дружеские; по крайней мере с одним из присутствующих могут быть отношения прохладные или враждебные; ролевая иерархия не имеет значения или говорящий по социальной роли выше по крайней мере одного из присутствующих (разговоры взрослых в присутствии детей, знакомых в присутствии незнакомых, друзей в присутствии недругов, знакомых в присутствии других знакомых, от которых говорящий хочет утаить часть информации);

- Фонд знаний и убеждений: представления о мире говорящего должны быть общими с теми слушающими, для которых предназначается высказывание, и различными с теми слушающими, от которых говорящий намерен скрыть содержание своей речи;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) имеет место коммуникация, 2) по крайней мере один из говорящих считает, что по крайней мере один из присутствующих не должен получить весь объём передаваемой информации, 3) говорящий уверен, что его фонд знаний о мире имеет много общего с фондом знаний о мире слушающего и что его фонд знаний о мире отличается от фонда знаний о мире по крайней мере одного из присутствующих, кроме слушающего; 4) высказывание опирается на тот фрагмент знаний и мнений, который является общим с говорящим, но различным по крайней мере с одним присутствующим

Значение говорящего: «Мне нельзя прямо выразить мысли, поэтому я говорю необычно» или «Я не хочу прямо выразить 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); А. (об ученице, не явившейся на дополнительное занятие) Ну что / она не приходила? Б. Приходила / я её отправила к тебе // Что / так и не пришла? А. Нет! В. Это вы про 4 WD? А. Ну // – (из этических соображений учитель в присутствии посторонних не хочет называть имя девочки, поэтому каламбурно обыгрывает его: Карина – женское имя и Карина 4 WD – марка автомобиля).

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

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью назвать явление или объект:

- Положение высказывания в диалоге (первая – не первая реплика) не значимо; диалог информативный (в противополож-

ность фатическому); языковая игра представлена 4 приёмами (окказионализмами, каламбурами, непрямыми номинациями, прецедентными текстами), неканоничность которых связана с необычным содержанием; количество участников – двое или более двух; в структуре высказывания могут содержаться маркеры, свидетельствующие о процессе подбора слова – паузы, вопросы к себе и собеседнику (*Как это называется? Как сказать? Как правильно?*);

- Намерение говорящего: говорящий преследует цель выразить мысль, но не может подобрать нужное слово в силу причин объективных (отсутствие однословного обозначения в языке) или субъективных (человек не может вспомнить подходящее по смыслу слово);

- Ситуация неофициальная – дома, в кругу друзей, знакомых и т.д. – ограничения минимальны: не в условиях вынужденного совместного пребывания, где разговор *необходим* в силу разных причин;

- Характеристики говорящего субъекта: любой пол, возраст, профессия, род занятий, уровень образования и уровень социального благополучия; настроения и эмоциональное состояние также не имеют решающего значения; любой тип темперамента, отношение к жизни; человек, не страдающий тяжёлой болезнью, но может быть занят делом;

- Характеристики слушающего не релевантны;

- Отношения между говорящим и слушающим: тёплые или ровные отношения родственников, друзей, знакомых, не обязательно находящихся на одном уровне социальных ролей;

- Фонд знаний и убеждений коммуникантов: говорящий должен быть уверен в том, что слушающий имеет представление об уровне его языковой компетенции и поэтому не упрекнёт в незнании языка;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) имеет место коммуникация, 2) по крайней мере один из участников коммуникации испытывает затруднения в подборе слов.

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*) по-

фисташить маленько // («поесть фисташек»); А. Ну что (пауза) *подельфиним*? Б. *Подельфиним* // (предложение поплавать «дельфином»).

7. Цель – передать двусмысленную информацию

Условия, при которых языковая игра используется с целью передать двусмысленную информацию:

- Высказывание содержит информацию (в противоположность фатическим высказываниям); языковая игра делает высказывание менее экономным, более развёрнутым, чем если бы оно было построено с помощью канонических средств; приём языковой игры – каламбур, окказионализм или (чаще) прецедентный текст; подразумеваемый смысл прецедентных текстов сводится к согласию или несогласию или одобрению/неодобрению;

- Намерение говорящего: говорящий хочет соединить буквальный смысл с подразумеваемым, чтобы воздействовать на эмоциональную сферу адресата;

- Ситуация: неофициальная (дома, в кругу семьи, в кругу друзей и т.д.);

- Говорящий – человек любого пола, возраста, профессии, рода занятий, уровня образования, чаще благополучный, в хорошем настроении, спокойном состоянии – не испытывающий меланхолии, депрессии, не занятый делом и не страдающий серьёзной болезнью; склонный к языковой игре;

- Характеристики слушающего для осуществления намерения говорящего не значимы;

- Отношения между говорящим и слушающим: близкие или нейтральные; коммуниканты – родственники, друзья или знакомые; обычно говорящий по социальной роли не ниже слушающего;

- Фонд знаний и мнений: говорящий и слушающий обладают высокой степенью общности апперцепционной базы;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) имеет место коммуникация, 2) по крайней мере часть информации может быть передана в неканонической форме, 3) говорящий уверен в том, что слушающий воспринимает его речь адекватно.

Значение говорящего: *«Я говорю необычно, потому что я не хочу прямо выразить мысли»*: А. Я уже наполовину *обидитилась* // Б. Да? Молодец // – («Я прочитала половину романа *«Идитот»* и постепенно теряю рассудок»); А. Я не буду носить эту юбку / я в ней как беременная // Б. *Розарио Агро ещё никто не*

называл беременным // («Ты неправа. Ты говоришь очевидные глупости»); А. Ленка / это ты съела виноград? Б. Я не ел морковь! («Ты неправа. Не упрекай меня напрасно»); А. Марина / а ты когда замуж выйдешь? Б. Никогда // А. Правильно / хочу халву ем / хочу пряники // («Ты неправа. Ты дорожишь своей свободой ради ерунды»); А. Мама / не хочу идти в школу! Б. Учиться / учиться / и ещё раз учиться // («Ты неправа. Ходить в школу необходимо каждому человеку»).

8. Цель – отвлечь внимание слушающего от нарушенных правил поведения

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью отвлечь внимание слушающего от нарушения правил поведения:

- Положение высказывания в диалоге не имеет значения; в высказывании используются любые приёмы языковой игры; в процессе коммуникации неизбежны нарушения правил поведения (постулатов Дж. Лича и Г.П. Грайса). Нередки случаи конфликта максим – когда соблюдение одного из постулатов неизбежно влечёт нарушение другого постулата. Например, характеризуя неблаговидный поступок адресата, говорящий соблюдает максиму качества («Говори правду!»), но нарушает максиму одобрения («Не хули других!»). Приёмы языковой игры создают языковой «беспорядок» в высказывании, к которому обращается внимание адресата, в связи с чем отлекается внимание воспринимающего субъекта от содержания высказывания. Таким образом, говорящий употребляет приёмы языковой игры, чтобы избежать коммуникативного конфликта, сгладить неловкость;

- Намерение говорящего – отвлечь внимание слушающего от ненормативного речевого поведения;

- Ситуация: неофициальное общение в семье, кругу друзей или хорошо знакомых людей;

- Говорящий субъект – человек любого пола, возраста, профессии, рода занятий, уровня образования, уровня социального благополучия (но чаще – благополучный); не находящийся в состоянии кризиса, депрессии или изнурительной болезни; любого типа темперамента, отношения к жизни; человек может быть занят делом;

- Характеристики слушающего для реализации намерения говорящего не играют роли;

- Отношения между говорящим и слушающим: близкие, обязательно хорошие отношения родственников, друзей, знакомых; социологический статус говорящих не релевантен, говорящий может быть выше или ниже слушающего или равен ему;

- Фонд знаний и убеждений: высокая степень общности представлений о мире говорящего и слушающего не обязательна;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) имеет место коммуникация, 2) в коммуникации имеет место нарушение Принципа Кооперации или Принципа Вежливости, 3) нарушитель осознаёт своё нарушение.

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 максимум одобрения, когда недоброжелательно 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 //; А. (варит компот, к дочери) Машенька / ты найди сама узюм // Б. Чего? А. Узюм // Б. А-а / ладно // – говорящий А нарушает максимум симпатии («Выказывай благожелательность»), одобрения («Не хули других!»), великодушия («Не затрудняй других»), осознаёт это и пытается смягчить нарушение: акцентирует внимание слушающего на неканонических словоформах, тем самым отвлекая внимание собеседника от нарушения правил.

9. Цель – оценить явление или объект

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью оценить явление или объект с помощью средств языковой игры:

- Положение высказывания в диалоге не имеет значения; в лексических значениях компонентов высказывания содержатся оценочные семы; высказывание может быть интерпретировано

так: «Имеет место определённое положение вещей, и это хорошо/плохо» [Арутюнова]; в качестве приёмов языковой игры используются прецедентные тексты, не прямые номинации и окказионализмы;

- Намерение говорящего – квалифицировать явление или объект по признаку *хорошо – плохо*; говорящий избирает косвенный путь выражения отношения или оценки, чтобы не нарушать максимы симпатии *Выказывай благожелательность!* или одобрения *Не хули других!*;

- Ситуация неофициальная – в кругу семьи, друзей, знакомых;

- Говорящий субъект – человек любого пола, возраста, профессии, рода занятий; находящийся преимущественно в хорошем настроении, не испытывающий депрессии, не страдающий тяжёлой неизлечимой болезнью; любого темперамента, с любым отношением к жизни, может быть занят делом;

- Характеристики слушающего для осуществления намерения слушающего не имеют значения;

- Отношения между говорящим и слушающим: близкие или ровные отношения родственников, друзей, знакомых;

- Фонд знаний и убеждений говорящего и слушающего отличается высокой степенью общности;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) в реальной действительности имеется объект, обладающий какими-либо качествами, 2) по крайней мере один из участников коммуникации стремится охарактеризовать качества объекта в соответствии с собственной ценностной шкалой.

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 говорящий выражает насмешку по отношению к объекту речи, так как срабатывают ассоциации («осенью считается свежим торт, изготовленный весной»); *А. Ир-*

ка вчера была на защитах // Говорит / такой змеёвник // Б. Не змеёвник / а серпентарий // А. Хм // Ага // – негативная оценочность, выраженная в метафоре *серпентарий* сочетается с указанием на кажущуюся интеллигентность людей, о которых идёт речь.

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

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью демонстрации (в том числе себе) творческих способностей:

- Позиция в диалоге высказывания с языковой игрой не имеет значения; коммуникантов может быть 2, больше двух или меньше двух: человек может употреблять в речи приёмы языковой игры, даже если он ни к кому не обращается или никто больше не присутствует при разговоре говорящего «с самим собой»; с целью демонстрации способностей к творчеству используются фонетические, морфологические деформации, рифмовка, контраст – в виде отдельных, часто повторяемых слов и выражений, реже – другие приёмы: каламбуры, прецедентные тексты и т.д. – как неожиданные лингвистические «открытия», сопровождающиеся эксплицитными речевыми и неречевыми маркерами – восклицаниями, поправками речи, перебивками и самоперебивками, сообщениями о собственной новации; при разговоре «с самим собой» обычно используются фонетические, морфологические деформации, контраст, рифмовка; употребление окказионализмов, каламбуров и других приёмов требует наличия слушающих;

- Намерение говорящего: проверка своего умения пользоваться языковой игрой; проверка собственных творческих способностей, не обязательно рассчитанная на слушающих;

- Ситуация неофициальная, обычно – дома или в другом месте, где нет посторонних;

- Характеристики говорящего субъекта: человек любого пола, возраста, профессии, рода занятий, уровня образования, социально благополучный – не испытывающий серьёзных материальных, психологических трудностей и проблем со здоровьем, любого темперамента, отношения к жизни; для человека языковая игра привычна; говорящий интересуется языком; говорящий в момент речи может быть занят кропотливым делом и, разговаривая сам с собой в процессе работы, может использовать простейшие приёмы языковой игры;

- Характеристики слушающего для реализации намерения говорящего не важны ни в какой мере (языковая игра, не направленная на слушающего или лишь формально адресованная кому-либо не оценивается с точки зрения эффективности);

- Отношения между говорящим и слушающим серьёзной роли не играют, важно, чтобы при разговоре не присутствовали посторонние – «чужие» или неприятные люди;

- Общность фонда знаний и убеждений субъекта речи и адресата (при его наличии) не всегда имеет значение, для интерпретации высказывания обычно достаточно минимального эксплицитного контекста;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) имеет место по крайней мере один говорящий, склонный к языковым новациям, 2) в высказывании присутствует по крайней мере один компонент, который может быть подвержен преобразованиям.

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. *(сидится 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 чиколладка вкусный! А. *(руководитель хора)* *Сейчас я вам спою* пес[т]ню //; А. *И где их надо брать?* Б. *У секретаря* //; А. *Мне срочно нужно позвонить* // *Слава / ты где? Можно взять телефон?* Б. *Аз есмь* // *Возьми* //; А. *Мам / папа звонил?* Б. *Звонил* // *Очень хотел с тобой пообщ[ч]аться* //; А. *Хочешь яблоко?* Б. *Не хочу* // А. *Может / полапопамимся?*

2. Говорящий внезапно осознал возможность как-либо пошутить, сострить (показатели этого уяснения и неподготовленности шуток 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)* По-весьма польщён //; А. *(читает телепрограмму)* *Тебе «Муму» на-*

до 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 //; А. (замерз в холодной воде) Я водяной / я водяной // Б. Нет / водянушный //; А. (ведёт Б по глубокому снегу) Ты как первопроходец // Б. Ага / первопроходимец //; А. (внучка нарисовала А ногти) Ах ты мой маленький парикмахер! Маникюрша // (пауза) Миникюрша // Оля / ты слышала / у нас есть миникюрша // Б. Маленькая кюрша? А. Да / мини //; А. Чем-то пахнет / странным таким // Б. Хлоркой и ещё чем-то печёным // А. Ага / (смеётся) печёной хлоркой //; А. (об алкоголиках) Спиться / что ли // У них жизнь как сказка / выпил и никаких забот // Б. Не забывайте / что кроме красивых сказок / бывают ещё и страшные // А. Нет / нам пожалуйста красивую // В. (смеётся) Это будет страшно красивая сказка //; А. (играет с кошкой) Кто крадётся? Б. В дверь ко мне //.

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 соблюсти Принцип Вежливости и при этом исправить речь собеседника, говорящий использует языковую игру. Языковая игра с целью регламентации речи собеседника – довольно редкое явление.

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью регламентировать речь собеседника:

- Высказывание с игровым компонентом следует за высказыванием, в котором присутствует какая-либо непреднамеренная языковая неправильность; обыгрыванию подвергается неправильная языковая единица; говорящих – двое или более двух;
- Намерение говорящего – исправить, нормировать речь собеседника;

- Ситуация – неофициальная, только в кругу семьи или друзей;
- Характеристики говорящего: человек любого пола, возраста, профессии, рода занятий, уровня благополучия, с высоким уровнем образования, владеющий нормами литературного языка; любого темперамента, отношения к жизни, в любом настроении, не занятый делом, не страдающий серьёзной болезнью, не испытывающий глубокого психологического дискомфорта, склонный к поучениям и имеющий установку на корректировку поведения окружающих;
- Характеристики слушающего не имеют значения для говорящего;
- Отношения между говорящим и слушающим: близкие отношения родственников или друзей; говорящий не может быть по социальной роли намного ниже слушающего;
- Фонд знаний и убеждений говорящего и слушающего имеет нечто общее в силу того, что говорящий и слушающий хорошо знают друг друга, но для интерпретации высказывания достаточно собственно языкового контекста;
- Пресуппозиции: следует предположить, что: 1) в языке существуют определённые нормы, 2) по крайней мере один из коммуникантов нарушил эти нормы, 3) по крайней мере один коммуникант владеет литературными нормами и стремится к тому, чтобы нормами овладели и окружающие, 4) говорящий уверен в том, что слушающий поймёт исправление, т.е. он знаком с нормами языка, даже если не придерживается их в повседневной речевой практике и что слушающий не обидится на замечание.

Значение говорящего: *«Ты неправильно говоришь. Мне не нравится, как ты говоришь, поэтому я говорю необычно»*: А. Ну мы тебе позвоним // Б. Сейчас как позвоню!; А. Мне как её спать ложить / так никаких нервов не хватает // Б. Что с ней делать? Спать ложить? А. Спать ложить // 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].

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью доставить и получить удовольствие:

- За высказыванием, содержащим игровой компонент, следует смех; используются преимущественно каламбуры, окказионализмы и прецедентные тексты; говорящих – двое или более двух;
- Намерение говорящего – рассмешить слушающих и самому посмеяться вместе с ними;
- Ситуация: ограничений немного (единственно значимый признак – неофициальность ситуации – тоже не обязателен: встречаются шутки, цель которых рассмешить, и в официальных условиях, например, на уроке, на лекции);
- Говорящий субъект – человек любого пола, возраста, профессии, рода занятий, уровня образования; отличающийся относительным благополучием, не страдающий депрессией и тяжёлыми болезнями; обязательно в хорошем настроении; любого темперамента, с любым отношением к жизни, не занятый серьёзным делом; способный пошутить остроумно;
- Характеристики слушающего: для процесса реализации намерения говорящего признаки слушающего не играют роли; значимый признак для эффективности шутки – наличие у слушающего чувства юмора;
- Отношения между коммуникантами: не холодные, не враждебные (остальные характеристики, в том числе асимметрия социальных ролей, не значимы);
- Фонд знаний и убеждений: общий в той мере, в какой он необходим для понимания шутки (если коммуникация происходит между хорошо знакомыми людьми, то при интерпретации высказывания могут использоваться имплицитные смыслы; если шутят в присутствии незнакомых, то для адекватного восприятия языковой игры достаточно эксплицитного контекста);

- Пресуппозиции: следует предположить, что: 1) в некотором фрагменте действительности есть нечто комическое или смехотворное, 2) по крайней мере один из присутствующих способен заметить комическое или смехотворное и создать на этой основе языковую шутку, 3) кроме говорящего есть по крайней мере один слушающий, обладающий чувством юмора и тоже способный увидеть комическую или смехотворную сторону во фрагменте действительности и оценить языковую шутку.

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 подругой в общежитие) В гостях хорошо / а дома / (пауза) ещё хуже // Б. (смеётся) Ага / есть нечего //; А. (в парке, о фонтанах) Это Адам? Б. Адам // (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» [61]. 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, подвергшегося нападкам со стороны партнёра по коммуникации (ответ упрёком на упрёк, сарказмом на сарказм и т.д.).

Условия, при которых языковая игра употребляется с целью досадить слушающему:

- В игровом компоненте высказывания присутствуют семы с отрицательной оценкой (оценка обращена к слушающему), двусмысленные или неприличные намёки, сообщения о чём-либо

неприятном для собеседника; использующиеся приёмы языковой игры – обычно каламбуры; коммуникантов – 2 или более двух;

- Намерение говорящего – в шутку или всерьёз досадить слушающему, причинить боль, унизить или оскорбить;

- Ситуация: официальная и неофициальная – ограничений не имеет (существуют ограничения этического характера, в соответствии с которыми вообще запрещена подобная языковая игра или запрещены подобные шутки в присутствии посторонних или людей, чьё мнение о себе значимо для объекта шутки);

- Характеристики говорящего: человек любого пола, возраста, профессии, уровня образования; нередко заносчивый или высокомерный, поэтому окружающие кажутся ему людьми со множеством недостатков; склонный к конфликтам и поучениям; обычно эгоцентричен и «желчен»; человек благополучный или неблагополучный (в этом случае он «зол на весь мир»), в хорошем или плохом настроении, чаще – холерик или меланхолик; может страдать болезнью или быть занятым делом;

- Характеристики слушающего: для говорящего не значимы;

- Отношения между говорящим и слушающим: колкость «в шутку» может иметь место в общении хорошо знакомых и близких людей, особенно если говорящий обижен на объекта насмешки; серьёзная колкость обычно направлена на неприятного говорящему человека, даже незнакомого; говорящий, отпускающий колкость, обычно по социальной роли равен собеседнику или выше его;

- Фонд знаний и убеждений говорящего и слушающего не обязательно отличается высокой степенью общности;

- Пресуппозиции: следует предположить, что 1) присутствуют как минимум два коммуниканта, 2) имеется повод для насмешки над одним из коммуникантов.

Значение говорящего: *«Я лучше тебя. Я хочу чтобы ты знал, что ты хуже меня. Я косвенно выражаю мысли»: А. А ты почему не пьёшь? Б. Я не люблю // Я трезвая хуже некоторых пьяных // В. Да не хочет / и не заставляйте // Таких как ты не было / нет / (пауза) и не надо // (смех слушающих); 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 / ирку метала // Б. А какую икру / эту*

что ли? (смеётся вместе с А) Ирка / это твоя икра? В. (обижается); А. (о съёмке на видеокамеру) Все вечно в кадр попадают / и я в зеркале // А я в таком виде, что только снимать // Б. (о другом значении слова «снимать») А ты думаешь / что у всех / кого снимают / вид хороший? А. Ха-ха / смейся / смейся //; А. У тебя есть порог чувствительности кожи? Б. Есть // А. Какая ты порочная! Б. Ц!

В табл. 2.1 обобщены цели употребления языковой игры и условия, оказывающие или не оказывающие влияния на возможность использования игрового компонента с определённой целью. Номера 1–8 обозначают факторы прагматического контекста. Плюс свидетельствует о значимости фактора для целеупотребления игрового компонента, минус означает нерелевантность данного условия для целеупотребления игрового компонента высказывания.

Таблица 2.1

Цели употребления языковой игры

Цель употребления языковой игры говорящим	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Начать речевое общение	+	+	+	+	-	+	+	+
2. Вступить в существующий диалог	+	+	+	+	-	+	+	+
3. Продлить речевой контакт	+	+	+	+	-	+	+	+
4. Прекратить коммуникацию	+	+	+	+	-	+	+	+
5. Сделать сообщение непонятым для кого-то из присутствующих	+	+	+	+	-	+	+	+
6. Назвать явление или объект при отсутствии однословного обозначения в языке или в сознании говорящего	+	+	+	+	-	+	+	+
7. Передать двусмысленную информацию (буквальное значение и подтекст)	+	+	+	+	-	+	+	+

1	2	3	4	5	6	7	8	9
8. Отвлечь внимание слушающего от нарушенных правил поведения	-	+	+	+	-	+	-	+
9. Оценить явление или объект	+	+	+	+	-	+	+	+
10. Продемонстрировать (проверить) способности к языковому творчеству	+	+	+	+	-	-	-	+
11. Регламентировать речь собеседника	+	+	+	+	-	+	+	+
12. Доставить и получить удовольствие	+	+	-	+	-	+	+	+
13. Досадить слушающему	+	+	-	+	-	+	-	+

Проанализировав 13 целей употребления приёмов языковой игры говорящим, сделаем вывод о наиболее значимых факторах прагматического контекста для интерпретации смысла высказывания и значения говорящего: 1) намерение говорящего, 2) характеристики говорящего, 3) пресуппозиции. В меньшей мере важны признаки лингвистического контекста, ситуации, отношения между говорящим и слушающим и фонд их знаний и мнений. Наименьшая значимость остаётся за характеристиками слушающего: говорящий осуществляет своё намерение, независимо от черт слушающих. От характеристик слушающего зависит степень эффективности или неэффективности языковой игры.

Выделенные нами цели употребления языковой игры соотносятся с описанными в литературе функциями языковой игры и целями её использования, но не вполне соответствуют им.

Тренировочная (языкотворческая) [199] – эвристическая [64] функция соотносится со случаями использования приёмов языковой игры с целью демонстрации творческих способностей и, в некоторой степени, с целью назвать явление или объект при отсутствии однословного обозначения в языке.

Цель доставить и получить удовольствие названа Санниковым развлекательной функцией.

Цель говорящего – оценить явление или объект, в некоторых своих проявлениях соотносится с психотерапевтической функцией (Санников), связанной с желанием говорящего высмеять окружающее зло.

Определённые нами цели передать двусмысленную информацию, сделать сообщение непонятым для кого-то из присутствующих близки к маскировочной функции (по В.З. Санникову).

В целом в нашем исследовании выделено больше целей употребления языковой игры, чем описано в литературе. Так, мы описали употребление игровых компонентов высказывания с целью начать или продлить речевое общение, вступить в существующий диалог, прекратить коммуникацию, отвлечь внимание слушающего от нарушенных правил поведения, регламентировать речь собеседника, досадить слушающему. Данные цели употребления игровых компонентов высказываний мы считаем регулярными и соотносимыми с понятием функции языковых элементов.

2.3.3. Типы оценок, выражаемых говорящим с помощью языковой игры

В данном разделе работы мы анализируем оценочное значение игровых компонентов высказываний. В центре внимания игровые высказывания, в которых оценка – непосредственная цель сообщения, и высказывания, цель которых иная, но игровой компонент содержит оценочность.

2.3.3.1. Об оценочных значениях в разговорных высказываниях

Элементы высказывания с эмоционально-оценочным компонентом придают всему высказыванию дополнительный имплицитный смысл. Дополнительное оценочное значение высказывания следует отличать от оценки как основного назначения высказывания [49].

Оценочное значение присутствует в игровых компонентах высказывания, употреблённых с разными прагматическими целями.

Оценка может быть выражена эксплицитно (в лексических значениях слов, в аффиксах) или имплицитно [13; 49].

Имплицитное оценочное значение выявляется при анализе прагматического (речевого и неречевого) контекста.

Объект оценки обычно эксплицитен, а оценочная шкала и стереотипы находятся в сознании говорящего [49].

2.3.3.2. Оценочность в высказываниях, содержащих языковую игру

Игровые компоненты высказываний, главным образом, каламбуры, окказионализмы и цитаты, выражают оценки всех типов: общие (негативные и позитивные) и частные (по классификации Н.Д. Арутюновой).

Общие негативные и позитивные оценки легко вычлняются при анализе компонента высказывания и ситуации.

Частные оценки (сенсорные, сублимированные и рационалистические) сосуществуют с оценками общего характера. Любой объект характеризуется положительно или отрицательно на каком-либо основании (вкусовые ощущения, настроение, нравственный кодекс, желания индивида и т.д.).

Сенсорные оценки

Сенсорно-вкусовые (гедонистические) оценки – характеристика объекта на основе противопоставления *приятный-неприятный, нравится-не нравится*. Сенсорно-вкусовые оценки возникают у говорящего на основе вкусового, зрительного, слухового, обонятельного и осязательного восприятия: А. Что за гадость эта пицца! А. (об удачных пирогах) Пирожки такие ужасные получились / лучше не пробуй / чёрствые / зубы сломаешь // – астеизм (похвала через снижение); А. (предлагает неудачное блюдо) Андрюшка/ это тебе достанется // Б. Етого я не ем//; А. (о старой, надоевшей песне) Надо же / песня какая заиграла // Б. Риллическая //. Фонетические деформации снижают объект, что позволяет судить об отрицательной оценке: А. (о пришедших с улицы сыновьях) Ой / какие красные! Серёжа змэрз? Б. Змэрз // А. А кто ещё змэрз? Алёша змэрз // – с помощью украинизма говорящий характеризует физическое состояние объектов оценки; А. (услышав, что громко заработало радио) Ой / вот это радиво! Б. Да / выключи пожалуйста //..

Сенсорные психологические оценки – описание или характеристика эмоций, состояния человека, осмысления поступков, мотивов оценки. Обыгранный компонент высказывания содержит

описание эмоций субъекта и эмоций, которые говорящий хочет внушить собеседнику [49]: А. (о кошке) *Чихать она на всех хотела* // Б. (зевая) *А я зевать на всех хотела* // – с помощью каламбура говорящий описывает своё состояние – усталость, желание спать и равнодушие к окружающим; А. (перед экзаменом) *Так / нет Эдика и Надежды* // Б. *Нет / надежда как раз-таки есть* //; А. *Говорят / у тебя что-то с родственниками нехорошо было?* Б. *Да / ты знаешь / Юра-то ничего / а вот евойная жена / что ни слово/ то колкость* // – фонетически деформированное слово снижает объект оценки и служит для выражения негативного отношения говорящего к объекту; А. (о выставке в музее) *Сходи теперь с Таней на «Эротический каламбур»* // Б. (о знакомой, находящейся в хронической депрессии) *Да/ на больную мозоль давит ь// Она мне и так / сейчас такой каламбур устроит* // – каламбур содержит указание на отрицательные эмоции, которые Б испытывает по отношению к объекту речи.

Сенсорные оценки не мотивируются нормами, идеалами. Интерпретация сенсорных оценок не представляет трудности.

Сублимированные оценки

Эстетические оценки – синтез гедонистических и психологических оценок: говорящий воспринимает объект, испытывает какие-то ощущения, осмысливает свои чувства и сопоставляет их с общими представлениями о красивом, прекрасном, безобразном: А. (выбирая кофту для Б) *Смотри / вот ещё одна* // Б. *Это не кофта/ это какой-то мохэр* // – фонетическая деформация снижает объект оценки, игровой компонент высказывания несёт отрицательную характеристику объекта («некрасиво»); А. *Там есть по телевизору что-нибудь? Хочу мелодраму // Милую драму* // Б. *Милая драма будет в восемь часов* А. *Нет // Сейчас хочу* // – каламбурная семантизация слова содержит положительную оценку; А. (об известной певице) *Да она старая уже!* Б. *Да / но она так выглядит / на лицо ей больше тридцати пяти не дашь* // А. *Чего / тридцати пяти долларов?* – каламбур способствует снижению образа и несёт негативную оценку («некрасиво»). Эстетические оценки субъективны, так как представления людей о прекрасном и безобразном хотя и мотивируются общепринятыми стереотипами, тем не менее всегда индивидуальны.

Этические оценки наиболее сложны для интерпретации. Мотив этических оценок редко эксплицируется. Каждый слушаю-

щий интерпретирует высказывание по-своему, так как опирается на собственное понимание добра и зла, правды и лжи, чести, достоинстве, морали: *А. Вчера Наталья опять на нервы действовала // Б. А что? А. Да я никогда не поверю / что она считает себя посредственностью/ как утверждала // В. Посредственность / это те / кто живёт по средствам / а Наталья живёт не по средствам // Значит / она не посредственность //* – каламбурная семантизация позволяет говорящему В выразить своё критически-осуждающее отношение к объекту; *А. (о шубе) У неё мех какой-то искристый // Б. (отрываясь от газеты) Тут пишут / мужик искристый // Полез провода снимать с ЛЭП / его 10 тысяч вольт долбануло / а он живой // Улыбается здесь / прославился на всю страну //* – говорящий характеризует поведение объекта как этически недопустимое.

Этические оценки имплицитно содержатся в высказываниях, в которых языковая игра возникла как реакция на нарушение постулатов Дж. Лича и Г.П. Грайса. Имплицитная этическая оценка может быть выявлена при анализе игрового компонента высказывания и факторов прагматического контекста. Говорящий оценивает поведение адресата как неверное: *А. (к Б, отвлекающей А от работы) Ты заслуживаешь наказания // Даю указание / устроить истязание //* – трансформированная цитата из мультфильма содержит негативную оценку поведения объекта; *А. (увидев, что Б без разрешения взяла вещи А) Цас как дам больно!* – цитата из художественного фильма содержит указание на недопустимое поведение объекта; *А. (о жевательной резинке) А что / её хубба-бубба нравится? Б. Да ей что взбрёт в голову / то и нравится // Сегодня хубба-бубба / завтра хубба-бабба //* *А. Послезавтра / хубба-дедда //* – речь Б указывает на неправильное поведение объекта.

Рационалистические оценки

Утилитарная оценка – характеристика объекта как полезного или вредного, бесполезного. Объект может быть материальным или нематериальным. Польза понимается как всеобщая или индивидуальная: *А. (иронично о тефтелях с рисом) У нас сегодня на ужин рисовые шарики? Б. Да / это китайское национальное блюдо // И у японцев такое есть // Для суши //* *А. Их будем сушить? Или с сырым минтаем есть? Б. Да / если ты сырого минтая поешь / то потом будешь на Эгершельде в больнице су-*

шиться // – негативная утилитарная оценка, заключающаяся в словах Б, выражается с помощью каламбура и характеризует возможный поступок А как вредный для здоровья.

Говорящий выражает нормативную рационалистическую оценку, если квалифицирует положение вещей как соответствующее или несоответствующее норме. Оценка касается всех сфер жизни. Норму мы понимаем как социальный, в том числе языковой, порядок. Объект оценивается на основе противопоставления «правильный-неправильный»: А. (к дочке) *Клади свою куклу на место* // Б. (иронично) *Вот видишь / раньше бы ты сказала ложу / а теперь клади* // Грамотнеешь с каждым днём // – с помощью окказионального глагола Б характеризует речь А, намекая на встречающиеся ошибки; А. *Ну что ты это сюда ложишь?! Б. Я ничего сюда не ложу* //; А. (ужинает, подкармливает кошку) *Она у мамы уже получила / теперь ко мне пришла / сейчас к тебе пойдёт* // Б. *У меня подучит!* – каламбурная подмена значения слова содержит негативное отношение Б к происходящему (с точки зрения Б, кормить животных нужно отдельно от людей); А. *Знаешь / какая у него фамилия? Коновалов* // Б. *Да / обнакновенная* // – игровой компонент содержит указание на «обычность» объекта, т.е. его соответствие норме; А. (на семинаре) *Там уподобление / подобное тому уподоблению* // Б. *Я оглянулся посмотреть / не оглянулась ли она / чтоб посмотреть / не оглянулся ли я* // – строчка из песни акцентирует внимание А на неправомерности в речи.

Телеологические рационалистические оценки связаны с характеристикой объекта как целесообразного или нецелесообразного (нужно – не нужно). Как в случае с утилитарными оценками, целесообразность может расцениваться как всеобщая или индивидуальная: А. (видит, что дочь играет с кошкой) *Опять кошке резинку надевают* // Б. *Это не резинка* // В. *Это фенечка* // А. *До фени ей ваша фенечка* //; А. (сидит с подругами в ожидании преподавателя) *Давайте устроим посиделки* // Б. *У нас и так посиделки* // А. *Тогда давайте встанем / и устроим постоялки* // В. *Нафигалки нам постоялки?* Б. *Действительно / глупо сидеть / когда можно лежать* //; А. (не сделав уроки, долго просит отпустить её гулять) *Мам / ну можно?* Б. *Муля / не нервируй меня* // – говорящий Б сообщает, что дальнейшие уговоры нецелесообразны; А. (вместе с Б в морозный день долго ждет автобус) Я

домой хочу! Б. Хочу дальше //; А. (услышав, что преподаватель на лекции несколько раз привел один и тот же пример, соседке) И днём и ночью / всё ходит по цепи кругом // В смысле / по кругу одно и то же // Б. Да / папа у Васи силен в математике //; А. (вместе с Б опаздывает на лекцию) И что же теперь делать? Б. Что делать / что делать // Крыльями махать надо! – Б характеризует вопрос А как бессмысленный.

Свойство всех частных оценок – привязанность к субъективному мнению говорящего. Опираясь на общественные стереотипы, человек не отказывается от собственного осмысления происходящего.

Преобладание отрицательных оценок тем, что для языковой игры не характерна похвала [200], и тем, что в языке вообще более распространена негативная оценка. Порядок неинформативен, а отклонения от нормы разнообразны и частотны. [13. С. 82].

ВЫВОДЫ

1. Современная русская разговорная речь – особая сфера внутри современного русского литературного языка. Языковая игра как явление разговорной речи отличается специфическим функционированием. Языковая игра – знак поэтической функции языка, но не проявление эстетического в разговорной речи.

2. При анализе фактического материала мы пользуемся классификацией приёмов языковой игры, созданной нами на основе классификации Е.А. Земской, М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой.

3. Обобщив имеющиеся работы о языковой игре и проведя исследование, мы описали 9 специфических лингвистических свойств приёмов языковой игры: условность, искусственность, вторичность, ассоциативность, способность являться заместителем важной информации (заместительность), акцентуальность, рематичность (актуальность), ассоциативность, индивидуальность. Каламбуры и обыгранные прецедентные тексты могут характеризоваться алогичностью и семантической опустошённостью.

4. С помощью разработанной нами методики (анализ факторов прагматического контекста) мы выявили 13 целей употребления языковой игры: начать речевое общение, вступить в существующий диалог, продлить речевой контакт, сделать сообщение

непонятным для кого-то из присутствующих, назвать явление или объект при отсутствии однословного обозначения в языке, передать двусмысленную информацию, прекратить коммуникацию, отвлечь внимание слушающего от нарушения правил поведения, оценить явление или объект, продемонстрировать способности к языковому творчеству, регламентировать речь собеседника, доставить удовольствие слушающему, досадить слушающему.

5. Для описания *значения говорящего* мы сформулировали комплекс элементарных концептов (по образцу Естественного семантического метаязыка А. Вежбицкой).

6. Анализ фактического материала показал, что языковая игра участвует в выражении различных видов оценок явлений и объектов: общих (отрицательных и положительных) и частных: сенсорных (сенсорно-вкусовых и психологических), сублимированных (этических и эстетических) и рационалистических (утилитарных, нормативных, телеологических).

Глава 3. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СОЦИОЛИНГВИСТИЧЕСКОМ И ПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКОМ АСПЕКТАХ

В третьей главе монографии языковая игра проанализирована в социолингвистическом и психолингвистическом аспектах изучено мнение респондентов об основных вопросах функционирования языковой игры в современной русской разговорной речи.

3.1. Социолингвистические исследования как способ описания языковой игры

В данном разделе работы на основе анализа фактического материала и экспериментальных данных описан образ человека – творца языковой игры и наиболее распространённые темы диалогов и ситуации, в которых используется языковая игра.

3.1.1. О социолингвистических экспериментах

Изучение языкового материала в социолингвистическом аспекте предполагает использование специфических, в первую очередь экспериментальных, методов исследования.

По признанию Л. Грумадене, «сбор и анализ социолингвистической информации является сложной и недостаточно разра-

ботанной процедурой» [65. С. 58]. Поскольку у всех социолингвистических методов есть недостатки, то для наиболее объективных результатов работы необходимо комплексное применение методов и способов исследования. Мы использовали метод анкетирования, позволяющий привлечь к исследованию ответы большого количества информантов, и метод «включённого наблюдения», когда исследователь не вмешивается в ход речевой коммуникации, а фиксирует естественно происходящие события.

Для проведения полевого экспериментального исследования (в данном случае – анкетирования) мы разработали вопросники, позволяющие выяснить мнение информантов о языковой игре как о явлении современной русской разговорной речи. Полученные в результате анкетирования данные подверглись количественному и социолингвистическому анализу.

3.1.2. Анкета 1. Образ творца языковой игры

Известно, что не все носители русского языка используют в своей речи языковую игру. Люди, склонные к языковому творчеству, не в любой ситуации употребляют языковую игру. Перед исследователем языковой игры стоит вопрос: зависит ли способность к языковым шуткам от социальных, психологических и интеллектуальных черт личности и от особенностей ситуации? Для ответа на этот вопрос мы разработали анкету (Прил., анкета 1).

В анкете указаны параметры, которые могут потенциально влиять на характер речи говорящего. Цель эксперимента – выяснить мнение людей о значимости указанных параметров и описать стереотипный образ человека-творца языковой игры.

По мнению опрошенных, шутят люди любого возраста, пола, темперамента, профессии, независимо от отношения к жизни, уровня социального благополучия, уровня образования и настроения. Результаты эксперимента («шутить может каждый») подтверждают мысль Красильниковой Е.В. о том, что языковая игра – «форма эстетически направленного языкового творчества, приближенная к возможностям каждого» [122. С. 227]. В то же время ответы респондентов позволили описать стереотипный образ человека-автора языковых шуток.

По мнению большинства испытуемых, ряд факторов – возраст, пол, отношение к жизни, уровень образования, профессия,

социальное благополучие – не оказывают существенного влияния на использования шуток, хотя многие информанты признают, что шутят чаще люди благополучные (имеющие работу, семью, материальные блага); мужчины; молодые (до 30 лет); с высшим образованием; оптимисты.

Профессию с употреблением шуток связывают лишь 5 человек (5%), причем 3 человека затруднились ответить, какая профессия должна быть у говорящего – творца языковой игры. 2 участника эксперимента привели свои варианты: «шутят клоуны»; «не математики, а люди творческих профессий».

Другие указанные в анкете факторы (тип темперамента, настроение), с точки зрения информантов, оказывают влияние на употребление говорящим шуток. Большинство респондентов считает, что автор шуток – сангвиник или холерик, пребывающий в хорошем настроении.

По данным проведенного исследования, образ творца языковых шуток таков:

Таблица 3.1

Возраст	Любой	Чаще – молодые люди
Пол	Любой	Чаще – мужчины
Тип темперамента	Любой	Чаще – сангвиники и холерики
Отношение к жизни	Любой	Чаще – оптимисты
Уровень образования	Любой	Чаще – люди с высшим образованием
Профессия	Любая	Любая
Социальное благополучие	Любое	Любое, чаще – люди благополучные
Настроение	Любое	Чаще – хорошее

В табл. 3.2 представлены характеристики реальных 36 информантов, языковая игра которых проанализирована в монографии (в скобках указано количество человек, соответствующих каждому параметру).

Таблица 3.2

Возраст	Пол	Уровень образования	Профессия
До 19 лет (10) 20–39 лет (19) Старше 40 (7)	Женщины (17) Мужчины (19)	Высшее (18), из них кандидаты наук (2) Н/высшее (9), из них студенты вузов (8) Среднее специальное (3) Н/среднее (6)	Филологи (14) Биологи (3) Инженеры (4) Врачи (2) Физики (2) Учитель (1) Математик (1) Повар (1) Картограф (1) Историк (1) Школьники (6)

Объективные сведения об информантах соответствуют общепринятым, отраженным в эксперименте представлениям о творце языковой игры. Языковая игра характерна в равной степени для мужчин и женщин, людей разного возраста, разного уровня образования и разных профессий. Обязательный общий признак всех информантов – владение нормами литературного языка. В то же время не каждый носитель литературного языка пользуется языковой игрой.

Чтобы уточнить, какие из социальных факторов имеют наибольшее влияние на использование говорящими языковой игры, мы составили краткое описание 6 языковых личностей, за которыми велось постоянное непосредственное наблюдение. Объектом описания явились 2 мужчины и 4 женщины. Информанты подбирались по схожести социальных характеристик, составлены пары по возрасту (В28-Д38 лет, Б48-Г50 лет, А59-В60 лет), по образованию (высшее техническое и аспирантура, высшее естественное и гуманитарное, среднее специальное). Характеристики людей представлены в таблице. Расхождения в параметрах описания, по сравнению с использованной в эксперименте анкетой, вызваны объективными причинами: 1) отсутствует параметр «настроение», так как это временная характеристика личности, которая не может относиться к конкретному человеку вне ситуации; 2) добавлен параметр «тип языковой личности». Данный параметр не представлен в анкете, так как испытуемые в проведенном эксперименте не знакомы с классификацией типов языковых личностей К.Ф. Седова.

К.Ф. Седов выделяет 3 типа языковых личностей по способности человека к «коммуникативной координации» в повседневном общении: 1) конфликтный тип, реализующий установку одновременно на себя и против партнера, стремящийся самоутвердиться за счёт собеседника; 2) центрированный тип, ориентированный на себя и игнорирующий партнера; 3) кооперативный тип, в центре коммуникативных стратегий которого – он сам и партнер коммуникации. Каждый тип личности представлен двумя разновидностями: конфликтный тип – агрессор и манипулятор, в их речи присутствуют конфликтогены, провоцирующие к столкновению; центрированный тип – активный и пассивный эгоцентрики, кооперативный тип – конформист и актуализатор [201. С. 322–323]. Вербальная агрессия людей конфликтного типа, в зависимости от избранной стратегии, выражается в форме оскорблений, колкостей или коммуникативного саботажа, когда на вопрос отвечают вопросом. Манипуляторы стремятся принизить собеседника и навязать им своё мнение. Активные эгоцентрики похожи на конфликтных манипуляторов: они перебивают собеседника, по своему желанию меняют тему разговора, не позволяют партнёру высказывать свои суждения. Пассивные эгоцентрики не интересуются собеседником, с трудом выходят из своего внутреннего мира. Кооперативный конформист боится конфликта, во всём соглашается с другим участником диалога, даже если внутренне не разделяет его точки зрения, поэтому конформиста часто упрекают в хитрости и неискренности. Кооперативный актуализатор – идеальная, высшая форма коммуникативной компетенции человека, который стремится поставить себя на точку зрения партнёра, «возбудить в себе неформальный интерес к собеседнику» [61. С. 159]. Трудность определения уровня коммуникативной компетенции языковой личности состоит в том, что каждый человек в разных ситуациях может выступать агрессором, манипулятором, эгоцентриком, конформистом или актуализатором. Таким образом, у языковой личности выделяется доминанта, проявляющаяся чаще, обычно, в большинстве ситуаций.

Комментарий к таблице

При относительно равных условиях языковая игра характеризует речь не всех носителей русского языка. Возраст, пол, тип темперамента, отношение к жизни, уровень образования, профес-

сия, социальный статус не оказывают решающего влияния на склонность человека к языковому творчеству, что и подтверждает экспериментальное исследование. Предполагаем, что насыщенность речи языковой игрой зависит от типа языковой личности. Преимущественно склонны к языковой игре представители кооперативного типа личности. Для того чтобы подтвердить эту гипотезу, необходимо выработать методику тестирования для определения типа языковой личности и провести массовое психолингвистическое обследование людей-авторов языковых шуток. Изучение этого вопроса не было целью нашей работы и является перспективой для дальнейших исследований.

Таблица 3.3

Социальные характеристики	Информант А	Информант Б (жена А)	Информант В (дочь А и Б)	Информант Г (брат А)	Информант Д (жена Г)	Информант Е (соседка А, Б, В)
1	2	3	4	5	6	7
Возраст	59	50	28	48	38	60
Пол	М	Ж	Ж	М	Ж	Ж
Тип темперамента	Холерик	Меланхолик	Холерик	Флегматик	Холерик	Холерик
Отношение к жизни	Пессимист	Пессимист	Оптимист	Оптимист	Пессимист	Пессимист
Уровень образования	Высшее, аспирантура	Ср.-спец.	Высшее образование	Высшее, канд. техн. наук	Высшее образование	Ср.-спец.
Профессия	Инженер	Учитель	Врач	Программист	Журналист, юрист	Оператор связи
Социальный портрет (работа, семья, материальные блага)	Стабильная работа, семья, средний достаток	Стабильная работа, семья, средний достаток	Не работает, разведена, воспитывает дочь, живет с родителями	Стабильная работа, семья, достаток выше среднего	Стабильная работа, семья, достаток выше среднего	Стабильная работа, вдова, живет со взрослым сыном, средний достаток

Окончание табл. 3.3

1	2	3	4	5	6	7
Доминанта языковой личности	Кооперативный (актуализатор)	Кооперативный (актуализатор)	Кооперативный (актуализатор)	Центрированный (активный эгоцентрик)	Конфликтный (манипулятор)	Конфликтный (манипулятор)
Склонность к языковой игре	ЯИ частотна	ЯИ частотна	ЯИ частотна	ЯИ практически отсутствует	ЯИ практически отсутствует	ЯИ отсутствует полностью

Дополнительные сведения об информантах:

Информанты А, Б, В: владеют нормами литературного языка и подсистемой разговорной речи, в ситуациях бытового общения речь носит характер разговорной, обиходной. Записи языковой игры А, Б, В велись на протяжении 6 лет (1995–2001 гг.).

Информант А: обнаруживает склонность к языковой игре. Излюбленные приемы – каламбур, фонетические и морфологические деформации слов. Типична для А мена начальных звуков в компонентах словосочетаний: синдер-кюрприз вместо киндер-сюрприз, селёная копчѣдка вместо копченая селедка, брюль-креме вместо крем-брюле. Характерная черта языковой игры – «лингвистические» вопросы: Как правильно говорить / дуннее или дунявей?; Почему есть слово слабовольная / но нет сильновольная?; Вот слово год и кот // Почему гóдом / но котóм / а не кóтом или гóдом?; Корейский и еврейский // Почему кореец / но не евреец? Если еврей / то тогда корей //; Говорят / душа в пятки ушла // Как одна душа может уйти в две пятки одновременно? Подобные вопросы в речи других наших информантов не встретились.

Информант А регулярно высказывает оценочные замечания относительно собственной языковой игры: Тебе понравилось/ как я метко выразился?; Ну что/ звучит?

Информант Б: языковая игра в виде морфологических деформаций, черт просторечной и диалектной морфологии и фонетики: прощевайте, на трюме, пожуваю (т.е. пожую). Типичный

способ фонетических деформаций – замена долгого мягкого [щ] долгим твердым [шш]: Так / картошка для бор[шш]а //; Где при[шш]епки? А / вот и[шш]о один //; Пойду вареники [шш]итать //. Каламбуры и окказионализмы относительно редки. В период с 1995 по 1996 гг. встречались единичные случаи языковой игры. Данный период совпадает с болезнью Б. С 1997 года языковая игра частотна.

Информант В: языковая игра регулярна, наиболее распространенный прием – окказиональное словотворчество. Главное отличие языковой игры В от языковой игры других информантов – склонность к созданию отыменных глаголов: бутербродничать («есть бутерброд»), зашубить (сделать из селедки салат «селедка под шубой»), надублёниться («надеть дубленку»), стряпать («лопнуть воздушный шар, т.е. превратить его в «тряпочку»), взбуйнуться («стать буйным»), похэндить («посетить магазин second-hand»), мандариниться («есть мандарины»), запоходить («спрятать «походный» шоколад»), обананить («украсить торт бананами»), стакаться («быть съеденным» – о конфетах, которые были «такие» вкусные), вызёбриваться («надеть свитер с полосатым рисунком»), давленить («измерять артериальное давление»), нашоколадиться («съесть много шоколада»). Личные семейные неудачи не изменили речевого поведения В.

Информант Г: владеет нормами литературного языка и подсистемой разговорной речи. В бытовом диалоге встречаются элементы книжного стиля. Языковая игра встречается редко, преимущественно цитирование детских книг и фильмов. (Г. (уходит с сыном на прогулку) Д. Юрочка/ вы поехали? Г. Да/ мы едем/ едем/ едем/ в далекие края//). В течение года Г. находится в состоянии стресса в связи с личными обстоятельствами.

Информант Д: владеет нормами литературного языка, не владеет подсистемой разговорной речи. Речь внутри семьи имеет черты книжности и калькированного перевода английской речи. (В ответ на жалобу ребенка: Мне очень жаль, что ты укусил свой язычок //; делая замечание трехлетнему сыну: Папа очень рассержен // Я огорчена тем, что должна ругать тебя //; об играх детей: Сережа с Колей у нас очень любят валяние на полу устраивать //). Речь отличается резкостью и категоричностью суждений. Отдельные факты языковой игры носят характер устойчивых, повторяемых слов и выражений. Типично употребление слова

«неизвестно» с произносимым [т] – неизвес[т]но: (убирая с плиты еду) А кто картошку будет есть / неизвес[т]но //; (об отпуске) Когда теперь ехать / неизвес[т]но //. Регулярно информант использует в качестве ругательства слово «бараны» с перенесенным на последний гласный ударением: (редактируя текст для печати и находя ошибку) Ведь это уже читал корректор / читал редактор! Ба́раны сидят //; (о работе строителей в новой квартире) Ты заедь ещё к этим в 7 часов / отдай им рисунок / а то ведь тоже еще ба́раны / не понимают ничего //

Информант Е: не в полной мере владеет нормами литературного языка. В разговорной бытовой речи встречаются типичные просторечные черты (ложить, покласть, окóрочки) и множественные канцеляризмы и книжные слова (Я приняла решение сварить на ужин макароны //; Мы все-таки приняли решение подарить пылесос //; Меня начальник уполномочила позвонить пожарникам //; Благодаря тебе я значительно удешевила стоимость моей картошки //). Языковая игра в речи Е не встречается.

При сравнении характеристик языковых личностей информантов становится очевидным, что такие социальные и психосоциальные параметры, как пол, возраст, уровень образования, профессия, тип темперамента, отношение к жизни, хотя и сказываются на языковой игре, все же не оказывают существенного влияния. В большей мере склонность к языковому творчеству определяют физическое и психологическое состояние человека, его характер, настроение. Решающее значение отводится типу языковой личности, которая включает такое понятие, как лингвокреативность мышления [64; 173].

3.1.3. Тематическая и ситуативная классификации языковой игры

Тематика диалогов и полилогов, содержащих языковую игру

Собранный материал позволил представить развернутый перечень тем диалогов и полилогов, в которых встречается языковая игра. В ряде случаев языковая игра является «шуткой на данную тему», в ряде случаев не имеет непосредственного отношения к теме диалога. Объединение разнородных примеров в одну группу обусловлено тематикой разговора в целом, а не конкретного факта использования языковой игры. Темы представлены по мере убывания частотности.

1. Еда, продукты, приготовление пищи.
2. Характер, способности, возможности кого-либо.
3. Предметы (мебель, техника, музыкальные инструменты, косметика и т. д.).
4. Учеба и преподаватели.
5. Бытовые просьбы (сделать, дать, принести что-либо), вопросы.
6. Поведение, образ жизни кого-либо
7. Язык и речь
8. Члены семьи, семейный уклад.
9. Животные.
10. «Мелочи жизни» (бытовые эпизоды – уборка, поломка или починка чего-либо и т. д.).
11. Физическое и психологическое состояние кого-либо.
12. Увиденное, услышанное, прочитанное.
13. Развлечения, искусство, спорт.
14. «Ни о чем».
15. Работа.
16. Одежда, обувь.
17. Комментирование действий.
18. Планы, намерения.
19. Болезни, лечение.
20. Прическа, уход за волосами.
21. Философские рассуждения о жизни (ее основах, смысле, трудностях).
22. Человеческие взаимоотношения (дружба, любовь, предательство и т. д.).
23. Природа.
24. Деньги.
25. Внешность кого-либо.
26. Друзья и знакомые.
27. Книги.
28. Покупки.
29. Межполовые отношения и секс.
30. Политика, война, власть.
31. Сны.
32. Известные люди (актеры театра и кино, эстрадные артисты, политики и т. д.).
33. Впечатления о прожитом.

34. Погода.
35. Игрушки.
36. Части тела.
37. Экстрасенсы, НЛО, привидения.

Наиболее частотные темы разговоров, в которых встречается языковая игра – №№ 1–12 – связаны с семьей, бытом, окружающими предметами, животными и людьми, поступающей информацией. Языковая игра в разговорах о спорте, искусстве, книгах, природе используется информантами не часто. Возможно, это связано с достаточно высоким общим уровнем образования и культуры информантов, осознающих снижающий характер смеха: по мысли Д.С. Лихачева, языковая игра чаще проявляется там, где говорят о низком, повседневном, бытовом.

Ситуации, в которых говорящие используют языковую игру

Проанализировав материал, мы выделили 15 наиболее распространенных ситуаций, в которых говорящие используют языковую игру. В порядке убывания частотности ситуации представлены так:

1. Дома, в кругу семьи.
2. Дома, с друзьями.
3. Прогулки с друзьями и близкими
4. В школе, университете, институте в процессе общения или совместной деятельности.
5. За столом (в семье, компании; в кафе, буфете, ресторане и т.д.).
6. На уроках, занятиях, лекциях.
7. Общение мужчины и женщины.
8. Игра с ребенком.
9. У телевизора или в кино.
10. На работе, с коллегами.
11. В гостях.
12. В автомобиле.
13. В библиотеке.
14. В магазине, поезде, больнице и т.д. (вынужденное совместное пребывание).
15. Телефонные разговоры.

Анализ материала подтверждает общепринятое мнение о том, что языковая игра характеризует в большей степени непосредственное неофициальное общение близких и знакомых лю-

дей. Определенное количество фактов противоречит этому мнению: говорящие используют языковую игру также в официальной ситуации (шутки преподавателей, студентов, учеников на уроке, лекции), при дистантном расположении собеседников (телефонные разговоры), между незнакомыми или мало знакомыми людьми (в магазине, общественном транспорте).

3.1.4. Анкета 2. Наиболее распространенные темы разговоров и ситуации, в которых употребляется языковая игра

Изучая общественное мнение о языковой игре как распространенном явлении современной русской разговорной речи, нам представлялось интересным выяснить, что думают окружающие о темах разговоров, в которых встречается языковая игра, и о ситуациях, в которых языковое творчество возможно. Для проведения эксперимента мы разработали анкету: перечень тем и перечень ситуаций. Темы и ситуации расположены в произвольном порядке. Каждому информанту предлагалось выбрать из списка 10 наиболее распространенных на его взгляд тем диалогов и 5 наиболее распространенных ситуаций, в которых может встречаться языковая игра (Прил., анкета 2).

Распределение фактического материала по частотности тем частично совпадает с представлениями респондентов о распространенности тем для шуток. Различия мы связываем с социальными факторами: значительная часть исследованного материала – речь членов одной семьи, а для внутрисемейного общения характерно преобладание бытовых тем; респонденты, среди которых проводился эксперимент, – студенты, для которых актуальны разговоры об учебе, преподавателях, межличностных взаимоотношениях, известных личностях, друзьях, увлечениях.

Представления опрашиваемых о ситуациях, в которых наиболее распространены шутки, в том числе языковая игра, близки результатам, полученным при анализе фактического материала. 4 из 5 наиболее распространенных ситуаций (дома, с друзьями; прогулки с друзьями и близкими; телефонные разговоры; в школе, университете. Институты в процессе общения или совместной деятельности) входят в пятерку ситуаций, получивших наиболь-

шее число выборов при анкетировании. Наиболее распространенная в нашем материале ситуация «Дома, в кругу семьи» не вошла в 5 самых популярных для испытуемых, возможно, потому, что молодые люди в возрасте 17–25 лет (студенческая аудитория) большую часть времени проводят не в семье, а с друзьями и сверстниками, роль семьи для них менее значима.

3.2. Отражение социальных факторов в языковой игре

В данном разделе рассмотрен вопрос об отражении социальных факторов в языковой игре.

Связь социальных факторов с языковым творчеством двоякого рода: 1) конкретный фактор обуславливает выбор приема, способа языковой игры или конкретное наполнение моделей языковых шуток; 2) обыгранный компонент высказывания содержит указание на какой-либо социальный фактор. Наиболее значимы для языковой игры возраст участников коммуникации, профессия и рода занятий коммуникантов, фактор времени, территории и региональный хронотоп (единство «время-пространство»).

3.2.1. Возраст участников коммуникации

Возрастные признаки говорящих отражаются в используемой ими языковой игре. Материал составляет 2 группы: 1) факты языковой игры, в которых возраст информантов влияет на выбор языкового элемента, подвергающегося обыгрыванию; 2) случаи языковой игры, в которых содержится элемент, указывающий на возраст говорящих.

1. Возраст информантов влияет на выбор языкового элемента, подвергающегося обыгрыванию.

Речь представителей разных поколений включает в себя одинаковые приемы языковой игры, различия касаются конкретного наполнения моделей. В речи молодых людей встречается языковая игра, связанная с переосмыслением слов и выражений из молодежного жаргона: *(А учит Б водить машину, Б не может вовремя нажать на тормоз) А. Тормози! Ну что ты не тормозишь? Б. (показывая на голову) Я уже затормозила / Вот здесь //;*

А (рассказывает о прошедшем в институте дне) Ой / мы сегодня так угорали // Б. А я смотрю / ты вся закопченная / вся в гари / в копоту //; А (об отношениях с молодым человеком) У него свои приколы / у меня свои приколы // Б. То-то ты такая приколотая //. Во всех случаях каламбурь основаны на столкновении прямых значений слов и жаргонных (*тормозить* – «долго думать», *угорать* – «смеяться», *прикол* – «шутка»).

Возраст говорящих проявляется в выборе прецедентных текстов для цитирования и обыгрывания. В речи людей младшего поколения чаще, чем у представителей старшего поколения, встречаются цитаты из мультфильмов и детских художественных фильмов, выпущенных в 70–80-е годы XX века – то есть в то время, когда молодые люди были детьми. Наиболее распространенные источники прецедентных текстов – серии мультфильмов о Простоквашино, Винни-Пухе, «Маугли»: *(по телефону) А. Что ты сейчас делаешь? Б. Ничего // До пятницы я совершенно свободен //; А (прощаясь с молодым человеком) Когда мы встретимся? Б. До пятницы я совершенно свободен // А. Ну до пятницы мы ждать не будем / я в четверг уезжаю // Б. Да это я так сказал // Давай завтра //; А. (чихнула) Б. Будь здорова! А. Спасибо // Б. Надо говорить: «Я не чихала!»; А. (открывает дверь ключом, заходит в квартиру) Кто дома? Б. Никого нету дома!; А (поздравляет с прошедшим днем рождения Б) Поздравляю с днем рожденья/ желаю счастья в личной жизни / Пух // Б. А где мой шнурок? А. Ну я же лучше шнурка // – [«Винни-Пух»]; А. Наташа/ иди помой посуду! Б. Фигвам – изба индейцев // А. Вигвам тогда мороженое //; (вечер, нет света, кто-то стучит в дверь) А. Кто там? Б. Почтальон Печкин //; А. (встретив на улице Б) Ты как-то изменилась // Б. (поет) А я всё чаще замечаю/ что меня как будто кто-то / подменил // – [«Простоквашино»]; А. А ты что не ешь? Б. Мы слишком сыты сегодня // А. А-а / понятно //; А. (уходя на экзамен) Пожелай мне удачи // Б. Доброй охоты / Каа // – [«Маугли»].*

Люди старшего возраста могут цитировать художественные фильмы, выпущенные в середине века (период молодости информантов), в том числе кинокартины, которые в настоящее время редко демонстрируются и поэтому мало знакомы представителям младшего поколения. *А. (собираясь уходить) А если я наде-*

ну шляпу? Б. И возьму «Идиота» // А. А при чем тут «Идиот»? Б. Да это Раневская так говорила // [«Весна»].

2. Языковая игра содержит элемент (элементы) с указанием на возраст говорящего или слушающего.

Содержащееся в обыгранном элементе указание на возраст может быть прямым (А. Сколько тебе лет? Б. Сорок и съем!) или косвенным. Под косвенным указанием на возраст коммуниканта понимается использование в качестве материала для шутки названий социальных ролей, обусловленных возрастом или намеков на социальные роли (прародители, родители, дети, внуки, супруги и т.д.). А. Там твоя внучерь платье чистое надела // Б. Да? Сейчас посмотрю // – окказионализм внучерь позволяет судить о возрасте Б – человеку, имеющем внучку, следовательно, принадлежащем среднему или старшему поколению; А. (не дала племяннице свою книгу) Б. Нет / ты не тётя // Есть мачеха / а ты тётеха// – А, имеющая племянницу, характеризуется не только как человек строгий, но и как человек «взрослый», участвующий в воспитании ребенка; А. О / а мне нельзя в Германию? Я бы им сказала / что я их предок // Б. Предок? Потомок! Ты бы ещё сказала/ я вам шпрехен зи дойч могу // А. Да / одна дойчь врач / другая дойчь филоло // Я всё по дойчам специализируюсь // – высказывание содержит указание на возраст А: человек, имеющий взрослых дочерей, относится к среднему либо старшему поколению; А. Я тоже хочу в декрет // Б. Так тебе же все время некогда // В. А ты в каком замуже хочешь / в старом или уже в новом? – высказывание с окказиональным существительным замуж (= брак) характеризуют А как женщину среднего возраста, имеющую не первый брак.

3.2.2. Профессия и род занятий коммуникантов

Профессия и род занятий говорящих сказываются в языковой игре, во-первых, в выборе приемов и способов языковой игры, а во-вторых, в обыгрывании профессионализмов.

Языковая игра филологов отличается от речетворчества представителей других профессий. В речи филологов широко представлено цитирование художественной литературы, в то время как цитируемые и обыгрываемые прецедентные художественные тексты и высказывания нефилологов – хорошо известные,

традиционно употребляемы строки. Нефилологи цитируют А.Пушкина («К Чаадаеву», «Борис Годунов», «Сказка о царе Салтане...», «Руслан и Людмила», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Пиковая дама»): *А. У меня кашель какой-то не такой // Откуда-то из глубины / сибирских руд //; А. Я уже забыла / что хотела написать // Б. Вспоминай мой друг / память заменяет отсутствующие конспекты //; А. Сними там коврик с травой / морскойю //; А. Уже половина / а его нет // Б. А Германа всё нет //;* басни И. Крылова: *А. (вернувшейся с занятий танцами дочери) Ну что / попрыгунья // Б. Стрекоза лето красное пропела / оглянуться не успела / как зима катит в глаза //;* сказки С. Маршака и К. Чуковского: *А. Непонятно / чего она хочет // Б. И хочет / и хохочет/ будто кто её щечочет //; А. (реагируя на плач ребенка) Нет / твой голос нехорош / очень громко ты поешь //* И. Ильфа и Е. Петрова («12 стульев», «Золотой теленок». Возможно, цитирование произведений Ильфа и Петрова – влияние не книг, а художественных фильмов, снятых по произведениям): *А. (откусывая яблоко у Б) Не делайте из еды культа! А. (режет хлеб) Б. Пилите Шура // Пилите //; А. (распарывает шов на одежде) Б. Порите Юля // Порите //; А. Это делается не так // Берёшь / на губку выдавливаешь и мажешь // Б. Не учите меня жить! А. Ладно //.*

Филологи, кроме перечисленных произведений, обыгрывают строки из произведений А. Грибоедова («Горе от ума»): *А. Ну на деревню-то мы денег тебе насобирали // Б. В деревню / в глушь / в Саратов //;* М. Лермонтова (лирика): *А. (ушла из шумной комнаты) Б. Не вынесла душа поэта?; А. Островского («Гроза»): А. Нет / ну как можно было потерять? Б. Не приставай ко мне! Точишь / как ржа железо // А. Сейчас как заржу тебя!;* Л.Петрушевской («Пуськи бятые») *А. Дай пройти! Б. Не дам! Сейчас возьму и стрямкаю // А. Меня не трямкают / я некузявая //;* М. Горького («Песня о буревестнике»): *А. Это кто? Утки? Б. Не-е / гагары какие-то // А. И гагары тоже стонут / им / гагарам/ недоступно / Б. Наслаждение битвой жизни // А. Гром ударов их пугает //;* Ф.Искандера («Кролики и удавы»): *А. Он задумался и сидит // Б. Задумавшийся некто/ на холмике сидит // А. Видны оттуда пампа / и лялялячий брод // Б. Но буря все равно грядет //; А. (купила чай с ягодами бузины) Оль / посмотри / от чего бузина // Б. Сейчас // В. Бузиновка // Чернила //.*

Профессия говорящего проявляется в обыгрывании профессиональных терминов: *А. (учитель русского языка о темах школьных сочинений) Любимое стихотворение есть у каждого/ но его проанализировать / Там же все эти метафоры-анафоры-траляляфоры //; А.(говорит с сестрой-врачом) Аспирация / это когда задыхаются? Б. Нет / это когда что-нибудь вдыхают // А задыхание / задыхновение / это асфиксия //.*

Языковая игра студентов также имеет специфические черты. Студенты шутят об экзаменах, о занятиях, о преподавателях. Принадлежность говорящего к студенческой аудитории определяется по обыгранному компоненту высказывания: *А. Так у вас в пятницу уже Шоу будет? Б. У нас каждый день шоу / как семинар / так шоу //; А. Скажите / как Иванову сдавать? Б. Ха / сдавать! Давайте её куда-нибудь сдадим?; А. У меня голова как сито / учу-учу / всё высыпается // Б. А у меня как дурилаг // А. Почему? Б. Там дырочки больше //; А. О господи! Сейчас опять этих «Кратьев Барамазовых» читать!; А. (на занятии по функциональной лексикологии) Вот у Зализняка / Б. (перебив) Выделим главную сему «лизать»//.*

3.2.3. Временной компонент в языковой игре

Особенности общественной жизни эпохи находят отражение в языковой игре.

Для современного человека важное значение имеет телевидение. Нередко коммуниканты прибегают к языковой игре, смотря телевизор: *А.(реагируя на звучащую фразу «Была рыбка простая, стала золотая, была картошечка простая, стала золотая...») Доллар что ли опять подскочил?; А. И по этой программе ток-шоу / и по той // Как они надоели! Б. По всем программам сплошное токование //.*

В современной русской разговорной речи широко распространено цитирование и обыгрывание прецедентных текстов из телевизионных фильмов. Чаще других цитируются кинокомедии «Бриллиантовая рука», «Джентельмены удачи», «Полосатый рейс», «Ирония судьбы, или С лёгким паром», «Операция Ы», «Служебный роман»: *А. (по возвращении из длительного рейса собирается починить табурет, обычно А не занимается ремонтом мебели) Куда вы дели молоток и плоскогубцы? Б.(обращаясь*

к В.) После возвращения оттуда ваш муж стал другим // Игрушки идиотские/ а эта странная фраза/ «собака- друг человека»!
 В. Плоскогубчики лежат на полке в правом углу //; А. (о некрасивой открытке) Можешь такую подписать // Простенько / и без вкуса//; А. Погладь там две пелёнки // Б. Там не две пеленки / там три пеленки! А. Там не открытый перелом / там закрытый перелом! Б. Вот именно! А. Мне неудобно мусор в пакете выносить/ он без ручек // Б. Зато дешево / надежно и практично // – [«Бриллиантовая рука»]; А (за завтраком хочет сесть рядом с Б, где мало места) Б. Ты сюда не садись / туда садись // Ветчина башка попадет / совсемдохлый будешь // (ср. Ты сюда не ходи, туда ходи, снег башка попадет, совсем мертвый будешь); А. Смотри/ солнце уже село // Б. Во люди / даже солнце посадили // За что? А. Кто ж его посадит / он же памятник! – [«Джентельмены удачи»]; А. Ну как вам борщ? Б. Вкусный // В. Борщ сегодня несъедобен!; А. Ты на балконе окурки ронять начнешь // Б. Не приучен бросать на палубу //; А.(играет с кошкой, обращается к Б) Давай изучать строение кошки / кострец / огузок / вымя / когти //; А.(за обедом) У меня как-то в ж/д столовой вот такой ноготь в супе плавал // Б. Ага / болты / гайки/ и прочие скобяные изделия // – [«Полосатый рейс»]; А.(за обедом) Мне не понравились помидоры // Б.(попробовав) Да / что за гадость эта ваша заливная рыба!; А. Хорошо / что мы пошли гулять / заодно и мусор вынесли // Б. Хорошо/ что мы его помыли // – [«Ирония судьбы...»]; А.(уходит) Б. Ты куда? А. В библиотеку // Б. Какая библиотека в 3 часа ночи? А. Не 3 часа ночи/ а пять часов дня //; А. Пойдем на балкон подышим / на звезды посмотрим // Б. Как космические корабли бороздят Большой театр // – [«Операция Ы»]; А. Я не могу сделать это упражнение / у меня нет способностей к английскому! Б. В принципе нет ничего невозможного для человека с интеллектом //; А. А какие грибы в сосновом лесу растут? Б. По-подосиновики / по-подберезовики // – [«Служебный роман»].

Среди подвергшихся обыгрыванию прецедентных текстов встречаются цитаты из телевизионных рекламных роликов: А.(недовольна своей прической) Ну вот / что это такое? Ни одна машина не остановится // Б. Помой голову // А. Я вчера мыла // Б. Ну ты же не в водопаде мыла // – отсылка к рекламе шампуня Vidall Sasson, ролик демонстрировался в 1997–1999 годах; А. Там

написано / что все болезни от неправильного питания // Б. Это наверно кто-нибудь из «Гербалайфа» написал // В. Вот я и говорю // Чем полезней / тем вкусней // – цитата из ролика 1998–2000 годов о кетчупе Uncle Ben's; *А. (о героях легенды Ю. Рытхэу «Когда киты уходят») Я уже забыла как их звать // Нау / жена Рэу / и сын их / Дэу / Электроникс //* – в качестве рифмовки используется название корпорации, товары которой рекламировались в 1997–1998 гг. по телевидению; *А. (надевая новые колготки) От Парижа до Находки / Омса – лучшие колготки // Б. Ничего себе / как растянули!* – ролик 1999–2001 годов.

Языковая игра, материал для которой – телевизионные фильмы и рекламные ролики, несет в себе значение не только относительного времени (XX век – век телевидения), но и более конкретные временные указатели. При анализе обыгранных прецедентных текстов из художественных фильмов необходимо знать год выхода киноленты на экран. Временной отрезок от года издания фильма до настоящего момента – время возможного появления языковой шутки. Время порождения высказывания с языковой игрой, основанной на прецедентных текстах из теле-рекламы, определяется с точностью до 2–3 лет. Рекламные ролики короткие, повторяются ежедневно много раз и поэтому хорошо запоминаются. Вместе с тем телезрители помнят ролик только до тех пор, пока он демонстрируется – это ограничивает временные рамки, в которые факт языковой игры может быть порожден, и это же вызывает непонимание языковой шутки, если ролик уже перестал быть популярным.

Временной компонент выявляется, если в основной для шутки служат названия рекламируемых и потому хорошо известных в какой-то период времени товаров народного потребления: *санлайн-траляляйн* (о лаке для волос Sunline); *пиёнка-гри* (по аналогии с названием корма для собак «педигри»); *Видал? Сосун вошь гонит //* (о шампуне Vidall Sasson Wash & Go); *А. Надо ему дать аспири́н Упса // Б. Почему у пса / а не у кошки?*; *А. Эти кружки как люди / семейная пара прямо-таки // Б. Ага / а зовут их Нескаф и Нескафинка //* (о кофейных кружках Nescafe). Данные языковые шутки возникли после середины 1990х годов, когда в продаже появились указанные товары.

Временной указатель содержат обыгранные публицистические прецедентные тексты. Основой для языковой шутки являют-

ся названия газет и журналов: *А. (отвлекает Б от работы) Б. Что ты тут сидишь? А. Да я жду / может еще какие факты услышу Б. Иди-иди / а то будут тебе и аргументы и факты //* – в качестве материала для каламбура используется название еженедельника «Аргументы и факты», образованного в 1981 году, следовательно, время создания шутки – отрезок в 20 лет; *А. Я в «Оне» рекламу часов видела // В курсе / журнал есть такой / «Она»? Б. Ну // А. Так вот как сказать / в оне? В ей? Б. Ага / в ей //* – обыгрывается название журнала, зарегистрированного в 1996 году.

Употребление в качестве базы для языковой шутки названий телесериалов, строк из современных песен также вносит в обыгранный элемент значение времени: *А. Я сейчас днем ещё смотрю «Монсору» //* (телесериал «Графиня де Монсоро» снят в 1998 году); *А. (о кошке) Кукла Саша моя // Эта кукла не спит // Б. (о кошке) А кукла Даша ходит и вопит //* (отсылка к песне 1998 года «Куклы», исполнявшейся группой «Иванушки-International»); *А. (прощаясь с гостями) Ну всё / вам надо идти // Б. Позови меня в ночи / приду //* (строка из песни, исполнявшейся В. Сташевским в 1996–1997 гг.).

3.2.4. Территориальный компонент

Приметы территории в языковой игре отражаются реже, чем приметы эпохи. Наши информанты – жители городов Владивосток и Находка Приморского края. В основе языковых шуток – памятники, названия улиц, остановок общественного транспорта, кинотеатров:

А. (о водителях, получивших права в автошколе «Аник») Эти аникнутые так ездят / чему их за две недели научить могут?; А. Тебе ещё суп варить // Б. Ничего подобного / мне ещё на Ивановскую идти // А. Вот сварить суп / и иди во всю Ивановскую // – один из владивостокских магазинов расположен на улице Ивановской; *А. А у нас улица Демьяна Бедного // Одни бедные демьяны / все в коттеджах таких живут //; А. (диктует адрес) Улица Челюскинцев / дом 28 // Б. Так / улица Челюскинцев-молюскинцев //; А. У тебя бабушка на «Цирке» живет? Б. Ага / в цирке // Она нам вчера*

всем такой цирк устроила / а я главный клоун //; А. Так где ты говоришь та поликлиника? Б. Сразу за памятником // А. За каким? Б. Ну / мужик в пиджаке // А. И дерево? Б. И дерево // Ленину памятник // А. А-а / поняла //; А. (о походе в кино) А куда вы ходили? Б. В «Океан» // Он сейчас такой же / как «Иллюзион» и «Нью-Вэйв» //.

3.2.5. Дальневосточный хронотоп

Не всегда социальный фактор, проявляющийся в языковом творчестве говорящих, можно расчленить на временной и территориальный. Материалом для языковой игры являются события политической и общественной жизни, происходящие в настоящее время в г. Владивостоке, в Приморском крае, в Дальневосточном регионе. В этом случае мы говорим о территориальном хронотопе – единстве времени и пространства, отраженном в языковой игре. Поводом для шуток стали такие события:

– Массовые отключения электроэнергии 1990-х годов – А. (по телефону) А у нас сейчас дома / каменный век // Ни света / ни воды //;

– Строительство многочисленных подземных переходов – А. Ну что у вас в городе нового? Б. Да мы теперь все дети подземелья //;

– «Двоевластие» в городе – А. Плюрализм в одной голове / это шизофрения //;

– Регулярно проводимые, признающиеся недействительными выборы – А. (уходит) Б. Ты далеко? А. (поет) Мы выбираем / нас выбирают / как это часто не совпадает //;

– Демонстрируемые в кинотеатрах фильмы – А. В «Иллюзионе» опять идет «Сибирский цирюльник» // Б. Ага / «Цибирский сирюльник» //.

3.3. Степени эффективности языковой игры

В данном разделе проанализированы различные реакции слушающих, воспринимающих языковую игру.

Фактический материал показал разнообразие реакций людей, услышавших языковые шутки: от ответного творчества и смеха

до откровенного неприятия и раздражения. Мы выявили 6 степеней эффективности языковой игры:

1. Языковая игра говорящего А вызывает ответную языковую игру говорящего Б.

2. Языковая игра вызывает смех собеседника при отсутствии ответного языкового творчества.

3. Языковая игра говорящего А вызывает этикетную символическую реакцию говорящего Б.

4. Языковая игра говорящего А не вызывает никакой реакции слушающего.

5. Языковая игра говорящего А инициирует серьезный ответ говорящего Б.

6. Языковая игра говорящего А вызывает негативные эмоции говорящего Б.

Критерий для отнесения языкового факта к той или иной степени эффективности языковой шутки – реакция слушающего, ответная реплика.

С точки зрения эффективности мы не оцениваем языковую игру, которая возникает в силу привычки говорящего комментировать свои действия. Языковое творчество, проявляющееся в эксплицирующем поведении высказываниях, обычно не служит для осуществления прагматических целей говорящего, для оказания воздействия на поведение адресата. При комментировании действий говорящий использует стереотипные преобразования формы слов, простейшие приёмы языковой игры (фонетические, морфологические деформации, рифмовку), часто используются повторяющиеся слова. Мы располагаем рядом фактов, когда такое творчество осуществлялось при отсутствии адресата, точнее говорящий не знал, что его речь слышит кто-то кроме него. В таких случаях следует говорить о квазиадресате, которым является сам говорящий. Поскольку языковая игра не направлена в полной мере на слушающего, то отсутствие реакции или символическая реакция на комментирующие действия игровые высказывания не могут быть признаны ни эффективными, ни неэффективными: А. Ну что / надо и мне зубья идтить чистить //; А. (перед зеркалом) Так / где мои бигудя / бигудья // Сейчас набигужусь //; А. (на кухне) Так / сейчас надо картошку для борища //; А. (в машине) Сейчас будем скакать по дирочкам //; А. (вешает бельё) Пришешки //; А. Все равно света нет / пойдём мы сейчас в магазинчик

сходим / прогульнемся //; А. Пойду погреюсь / а то всё болит тут наскрозь //; А. (о ребенке) Всё / Саику заклизмили позором //; А. (готовит ужин, закипела вода) Пойду бросать вызов / пельменям //; А. Да / невкусная груша // Зря съела // Как бы брусничная вода мне не наделала вреда //; А. (читает записи в тетради – инициалы знакомых) Так / с кем общаюсь я / энзэ / юхэ / огэнэ / грюппа //; А. Чаю попить / чи шо //; А. (в машине) Ну что / ты отъезжаешь // чи шо?; А. (считает пельмени) Так / сикоко их получилось? Пятьдесят один штук //

3.3.1. Эффективная языковая игра

Эффективной мы признаем языковую игру, если она вызывает ответное речетворчество, смех или этикетную вежливую реплику.

3.3.1.1. Языковая игра, вызывающая ответное языковое творчество

О максимально эффективной языковой игре следует говорить тогда, когда в ответ на языковую шутку слушающий обращается к языковому творчеству. Одним из намерений коммуниканта, обратившегося к языковой игре, является ведение диалога в сфере шуточной тональности. Если слушающий осознает данное намерение говорящего и осуществляет общение в рамках принятой говорящим цели, то цель говорящего оказывается выполненной и, следовательно, языковая игра признается эффективной.

Обычно эффективной бывает языковая игры в ситуации фатического общения, когда по крайней мере двое из присутствующих расположены к шутивому разговору: А. (за праздничным столом о недопитом ликере «Клюковка») О / вы уже так наклюкались / что аж недоклюкали // Б. (смеется) В. Наклюквились // Г. Клюквы наклюкались //; А (наливает в тарелку суп) Приправки себе насыпать / Притравки // Б. Вот-вот / отравки //; А. (о порогах собак) У ротвейлера такая шея / больше головы // Б. И еще складки кожи // (берет кошку) А это у нас муртерьер // Порода такая / охотничья // Как бросится! А. Это мурксёр // В. Нет/ это муркса // Б. В смысле такса? В. Ну // Б. Такса норная / а она у нас бойцовская // В. Почему? А какие она норы под одеялом ро-

ет!; А (утро, все проснулись, кроме В) Вон там хитрая птица на диване лежит // Она вечером жаворонок / а утром сова // Жова // Б. Она саворонок // А. Нет / жова // В. Острижки!; А. (с иронией о людях, увлекающихся магией) Потом она той мадамe дала адрес каких-то целителей / которые в целях конспирации куда-то переехали // Б. Ну понятно/ какой контингент // Снимают не только порчу/ но и ценные украшения // А. Да / сглаз / с ушей // Б. (смеется); А. (о работе в милиции) В общем / собачья работа // Б. Собаки работают? А. Да / собак там хоть кормят // На них же идет финансирование // Б. Пойти туда собакой поработать? А. Можно подумать / тебя здесь не кормят // Б. А я буду деньгами брать // А. А / скажи // Я сама себе педигрю куплю // Б. Да / кормят их там педигри / как ж е// Пиёнокгри их кормят // На педигри никаких денег не хватит //; А (смотря на ковши Большой Медведицы) Представляешь / какие на Большой Медведице медведи большие // Б. И все с ковшами // А. (смеется) И все с ковшами//; А.(входя в комнату Б, о романе Ф.М.Достоевского «Братья Карамазовы») Ты всё своих «Карапузовых» читаешь? Б. Ага/ «Бармалеевых» //; А.(смотря в окно) А как правильно говорить/ луннее или лунявей? Б. Луньше //; А,(на кухне) Ой / а где кастрюля? А / вот она // Б. Сл[э]пость // А. Это не сл[э]пость / а политическая близорукость // Б. Дальнорукость и близозлазость //; А. Так / где мой спинжак? Б. С карманáми? А. С кармáнами //

В информативном общении языковая игра также признается эффективной, если речетворчество одного говорящего порождает речетворчество другого говорящего: А.(выкладывая в холодильник купленные продукты) Всего накупил // Вон там телятина / курятина / свинятина / селедятина и камбалатина // Б. Молодец // В. (заглядывая в холодильник) А мороженятины там нет? Я думала / ты мороженое купишь // А. Да / мороженое я утром не брал //; А. Я после обеда к Наташке поеду // Б. А если 'жоних позвонит? А.(молодого человека зовут Женя) Если 'женых позвонит? Б. Нет / 'жоних // А. Нет/ 'женых // Позвонит так позвонит / я же не могу дома сидеть только потому/ что он может позвонит ь// Б. А / ну да //; А. (на практическом занятии) Когда напишешь/ дадишь потом словарь? А. Дадишь //; иногда превращая информативный диалог в фатический: А. (уходящей в банк Б) Ты куда? Б. Д[э]нги заныкивать // А. Куда? Б. В банк //

Б. Давай / я тебе банку дам / ты их туда заныкай / больше никогда не разныкаешь обратно // А. Ага //; А.(о кошке) Где вот только Лизке жениха искать? Б. У соседей спросите // В. Только её лучшие скрещивать не с сиамским / а с персидским // Г. Ковром // (смех) А. Да / и будут коврята // В. А что / представляешь / вот так будут на стене висеть // Б. В ряд шесть штук /; А. А когда эта викторина будет? Б. В пятницу // А. Что викторит будете? Б. Екологию // А. Юкологию // От слова юкола / вяленая рыба // Б. Якобылогию //.

Причина успешного функционирования языковых инноваций – соответствующий психологический настрой слушающего: адресат не занят важным делом, не испытывает отрицательных эмоций, готов подключиться к языковому творчеству.

3.3.1.2. Языковая игра, вызывающая смех при отсутствии ответной игры

Языковая игра является эффективной, т.е. осуществлено намерение говорящего создать диалог в шуточной тональности, если языковая шутка говорящего вызывает смех слушающего, но при этом ответного языкового творчества не следует. Адресат настроен на шуточное общение, он смеется, потому что признает шутку удачной, но не шутит в ответ, так как его лингвокреативный потенциал оказывается слабее, чем у адресанта: А.(рассматривает обертку от конфеты) А мне нравится этот / ну как его / короче снежный баб //; А (Б часто ходит в кино одна) А ты с кем? Б. Ну с кем с кем // А. А / понятно / с билетом // Б. (смеется); А.(в ожидании бесплатного троллейбуса) Да поехали на автобусе // Б. Нет / так мы сэкономим килограмм яблок // А. Да / но сколько ещё этот килограмм там стоять будет? Б.(смеется); А. Надо же / какая у тебя талия // Б. Что / осиная? А. Да / как у осины // Б.(смеется); А.(о спящей кошке) Посмотрите / лежит как Сфинкс // Б. Это не Сфинкс / а свинкс // А. Да / точно // (смеется); А. А как по-немецки / шпрехен зи дойч? Б. Да // Шпрехен дзю-дойч // А. (смеется); А. (записывает примеры) Ей весело // Лицо её весело // Б. Сколько весило? А. Что? Б. Лицо сколько весило? А.(смеется); А.(об исчезнувшем Славе) Интересно / куда Слава тогда делся? Б. Обесславился // А, В (смеются); А. Щендриков / что ты выпендриваешься? Б. Он не

выпендривается / он выщепдривается // А,В (смеются); А. (3 года, примеряет новое платье) Деда / смотри / какая я красивая // Б. Да / дашь поносить? А. Тебе маленькое / у тебя голова большая // В. Соображать же надо! Б. На троих? Б, В (смеются); А. (обращается к подруге) А ты где на Новый год будешь? Б. В гости иду // А. А куда? А то возьми меня с собой/ буду я тебе женой // Б. (смеется); А. Сейчас «Наполеон» буду печь/ а завтра планы писать // Б. Наполеоновские // А, В (смеются).

3.3.1.3. Языковая игра, вызывающая символическую ответную реакцию

Менее эффективными являются случаи использования говорящим языковой игры, когда языковая шутка не вызывает ответной шутки и смеха. Реплика адресата представляет собой символическое ответное согласие (*ага, точно, ну, вот-вот*, повтор обыгранного языкового элемента), даже если высказывание говорящего не является вопросом, но обращено к слушающему. Ответная реплика адресата – формальное поддержание контакта в сфере шуточной коммуникации. Такая реакция слушающего на шутку возможна, если адресат понимает намерение говорящего, но шутка не кажется ему удачной и шутить в данный момент коммуникант не хочет или не может в силу занятости важным делом или своего состояния (физического и психологического): А. (взяв жевательную резинку) Пожую / пожеваю // Б. Пожевай //; А. Пойду заварю траву / а то как же я завтра неотравленная буду // Б. А-а-а //; А. (увидев что-то записывающую Б) Записует // Б. Угу //; А. А что ты тут пишешь / а не там / где никого нет? Б. Кино смотрю // А. Юлий Цезарь // Юлия Цезарь // Б. Угу //; А. (в дождливую погоду) Пойти письмо отправить / что ли // Б. И охота тебе мокнуть? В. А она как гусь // Б. С неё всё как с гуся вода? А. Да / с меня как с гуся вода //; А. (Б фиксирует прическу лаком) Лакируешь действительность? Нечего / уже забыли / что такое реализм // Б. Ага / ага //; А. (смотрит в окно на появившиеся тучи) Там затянуло // Бурой тиной // Б. (напевает песню «Затянуло бурой тиной гладь старинного пруда»); А. Я сегодня уже третью пожарку встречаю // У кого-то наверное трубы горят //; А. Я вот ногти себе нарисовала // Б. А я думаю / грибок что ли // А. Ага / грибок //; А. Что это у тебя чёлка такая

жесткая? Б. Это наверное от соленого воздуха // А. Да ну-у // Это от мусса // Б. Не-е / я муссом не это / А. Не муссишься? Не муслишься? Б. Ага / не муслюсь //; А. (приготовила для себя бутерброды) Ничего себе // Бутербродничает тут // Б. Ага //; А. (услышав импровизацию Б – соединенные строки Чуковского и Маршака) Бабушка изображает поэта Маршаковского? А. Да / Маршаковского //; А. Это у нас не кот / а цапля / потому что всех цапает // Б. Ага //.

Формальный ответ – признак вежливого, уважительного отношения к собеседнику, необходим, чтобы сохранить гармонию в отношениях (согласно русскому речевому этикету, нельзя игнорировать обращенное к тебе высказывание, молчание расценивается как негативный настрой по отношению к собеседнику).

Этикетная символическая реакция на языковую игру возможна, если шутка является стандартной, регулярной в данной семье (семейные слова, клише): А. (зовет семью ужинать) Кони сыты / хлопцы запряжённы // Б, В. Г (идут на кухню); А. (уходя) Ну прощайте // Б. Ага // В. Пока //; А. (придя домой с покупками) Вот вам мяся // Б. У-у //; А. Сколько там времён? Б. Полятаго //; А. Тевелизор выключили? Б. Да //.

В этом случае также не следует говорить об эффективности или неэффективности языковой игры, потому что обыгранные элементы выполняют роль привычных семейных номинаций, не претендующих на необычность и остроту. В случае с использованием привычных для семьи слов и выражений речь идёт не о собственно языковой игре, а об элементах семейного (дружеского) идиолекта.

3.3.2. Неэффективная языковая игра

Неэффективной является языковая игра, творец которой не достигает намеченной прагматической цели и адресат которой не воспринимает игру как шутку. Если языковая игра оказывается неэффективной, то имеют место коммуникативные аномалии.

3.3.2.1. О понятии коммуникативных аномалий

Повседневная коммуникация не всегда бывает успешной. «Если коммуникант выбирает ошибочную стратегию или тактику, приводящую к возникновению коммуникативных аномалий,

то коммуникация отклоняется от идеальной схемы» [156. С. 53], то есть намерения или ожидания говорящих реализуются не в полном объеме.

Коммуникативные аномалии (неуспешное или не вполне успешное общение) имеют место в ситуациях коммуникативной неудачи, коммуникативного дискомфорта, коммуникативного конфликта.

Коммуникативная неудача – «осечка», недостижение цели коммуникации по Остину; полное или частичное непонимание высказывания партнером по коммуникации [84].

Коммуникативный дискомфорт – ситуация, в которой затруднена (но возможна) реализация намерений и/или ожиданий коммуникантов [203].

Коммуникативный конфликт – сознательное столкновение мнений [156].

Коммуникативные аномалии обусловлены языковыми и психологическими факторами. В данном разделе диссертации нас интересуют психологические факторы неуспешного или квазиуспешного использования языковой игры.

3.3.2.2. Коммуникативные неудачи при использовании языковой игры

Языковая игра в ситуациях коммуникативных неудач – случаи, когда коммуникант не обращает внимания на шутку, не понимает или делает вид, что не понимает того, что партнер шутит. Таким образом, говорящий не достигает цели коммуникации. Высказывание определяется как коммуникативно неудачное на основании реакции слушающих.

Материал использования языковой игры в ситуациях коммуникативных неудач представлен тремя группами случаев.

1. Языковая игра воспринимается собеседником серьезно.

В реальности адресат может не ожидать комического текста или высказывания, содержащего языковую шутку, и поэтому интерпретирует текст по правилам серьезной коммуникации. Далее, понимая противоречие в тексте, слушающий или переключается на несерьезное общение (в этом случае коммуникативной неудачи не происходит), или воспринимает текст как ложный/абсурдный [158. С. 52]. Такое восприятие текста вызвано

разными причинами. К основным причинам коммуникативных неудач при использовании языковой игры мы относим неспособность адресата понять шутку вследствие отсутствия во внутреннем лексиконе личности конкретных прецедентных текстов, подвергшихся обыгрыванию, незнание источников цитирования, непонимание механизма образования шутки или намерения говорящего:

А (пересаживает цветок в новый горшок) Мам / ты знаешь / у кого цветы плохо растут? Б. У кого? А. Цветы обычно в тех домах плохо растут / где атмосфера слишком строгая // Б. Да? А вот у меня рука тяжелая/ плохо цветы растут // А. Да ты что / не поняла откуда это? Б. Нет // А. Вы с дядей Федором и в пинг-понг / и в шахматы по вечерам играете / и «Запорожец» купили старый / разваленный // Б. А-а-а // – непонимание намерения говорящего вследствие невладения прецедентным текстом; А (подходя к машине) Может мне машину в красный цвет перекрасить? Будет спортивная машина // Б. Уж лучше в зеленый // А. Почему? Б. Если вы ляжете на газоне / вас не будет видно // А. Да? А в высоту не будет выделяться? Б. А может это кусты? Это же в «Чебурашке» Шапокляк так говорила // – высказывание квалифицируется как ложное из-за невладения прецедентным текстом; А.(увидев на экране Э. Гарина после недавнего просмотра х/ф «Джентельмены удачи») Это тот / кто в чан с дерьмом нырял вместе с янычаром? Б. Тот кто рассказывал / Гарин // – высказывание воспринято как ошибочное по причине непонимания намерения говорящего; А.(ужинает в семье Б и В) Да / вкусно очень // Б. Видишь / мне есть у кого поучиться // Гены // А. Крокодилы // Б.(удивленно) Я же сказала не Гена / а гены // А. Вот я и говорю / не крокодил / а крокодилы // Б. Хм // – неспособность Б понять механизм образования каламбура вызывает непонимание шутки; А. А после обеда тебя потянет соснуть часок Б. Я днем не сосыпаю // А. Что ты делаешь? Нет такого слова // Есть ссыпать / засыпать / высыпать // Б. Ну если я сказала/ значит есть// – не понята установка на шутку; А. Не знаешь/ где моя зубилка? Б. Зачем тебе зубило? А. Зубы чистить // – адресат не понял механизма образования окказионализма.

2. Случаи псевдонепонимания намерения говорящего.

От случаев истинного непонимания языковой игры нужно отграничивать факты псевдонепонимания: адресат знает, что со-

беседник шутит, но не поддерживает разговор в шутливой тональности.

Человек не переключается на шутливое общение, если партнер пытается навязать свою стратегию поведения, изменить тон коммуникации, перебивая серьезную реплику, а в намерения говорящего входит продолжение серьезной линии разговора: *А (о собираемом материале для работы) Надо мне девиз изобрести девиз / «Ни дня без языкового факта» // Тогда / Б (перебив) У тебя будут одни жареные факты // А. Да? Нет / я хотела сказать / что за год у меня будет 365 фактов //; А (рассказывает о походе) Это в лесу / Б (перебив) Родилась ёлочка // А. Нет / были мы в лесу / а там уже подснежники появились //.* Желая договорить серьезное высказывание, коммуникант делает вид, что не понимает намерения собеседника и продолжает вести разговор в прежнем русле.

Другой случай квазинепонимания языковой игры связан с неспособностью или нежеланием адресата вступать в шутливый разговор:

А. А почему есть слово слабовольная / но нет слова сильновольная? Б. Есть // А. Нет / есть слабовольная / а сильновольная нет // Б. Ну ты же сказал / значит есть //; А. Ну купи сходи её суфле // Б. Суфле? Суфлёром будешь? А суфлёр / это кто делает суфле или ест? В. Это же не суфлёр / а суфле // При чем тут суфлер? А. Ну подумаешь! Коммуникант не поддерживает шутку, хотя не занят делом, не испытывает психологического дискомфорта. Причину нежелания поддерживать игру мы видим в том, что человек не может шутнику ответить остроумно. Люди предпочитают изобразить непонимание намерения собеседника, чем показаться менее остроумными, чем задающие шуточный вопрос.

3. Языковая игра не меняет хода коммуникации

Автор языковой игры может вклиниваться в серьезный разговор, но при этом не имеет цели менять тон коммуникации. Цель говорящего – признание его творческих способностей. Языковая игра может не обратить на себя внимания слушающих, коммуникация при этом развивается, как если бы вместо обыгранного элемента высказывания присутствовал нормативный: *А. А если я уйду / ты не хочешь старшим педагогом работать? Б. Мне уже один раз посчастливилось // А. Где? Б. В «Чайке» / в первой смене // А. Ну / все мы люди / я не сахар/ ты не сахар //*

Б. Не-е / хватит //; А. Лена/ мне надо тебе сказать одна вещь //
 Б. Ну давай / говори //; А. Что там входит в первый блок? Б. Все эти школы/ потом Аристотель // А. «По[je]тика»? Б. Да // Платон/ Чернышевский //; А. А во сколько фильм тот? Б. Какой? «Вечный зёв»? А. Ага // В. В полдевятого //; А. У меня сегодня третий класс журавля с натуры рисовал / статуэтку // Так вместо журавля у них гусь получился // Б. Гусявель // А. Ага / жирненький такой //; А. Она в потоке речи любые категории существительного называет родом / хоть падеж / хоть число / всё род-род / род-род // Б. Род-урод // А. Мы уже все так на неё смотрим!; А. Там чайник гретый? Б. Гретый / только уже остытый // А. Да? Ну мне пойдет //.

Игровые высказывания могут быть заменены синонимичными без языковой игры (ср. Я уже один раз работала; Лена, мне надо тебе сказать одну вещь; «Поэтика»; «Вечный зов»; Гусь, похожий на журавля), реакция слушающих при этом останется прежней. Коммуникативную неудачу мы видим в том, что шутка не вызывает никакой реакции слушающего (например, смех или оценку творческих способностей). Коммуникативная неудача вызвана интенцией адресата вести диалог в серьёзной тональности.

3.3.2.3. Языковая игра в коммуникативно дискомфортных ситуациях

В коммуникативно дискомфортных ситуациях общение затруднено в силу внешних или внутренних причин, но отнюдь не невозможно [156]. Языковая игра в ситуациях коммуникативного дискомфорта понимается адресатом, но не вызывает никакой реакции.

Молчание адресата может быть истолковано так: «Я молчу, потому что не хочу говорить». Нежелание коммуниканта поддерживать игру объясняется внешними (занятость адресата делом) и внутренними (психологическое состояние, настроение, здоровье/нездоровье) факторами.

1. Занятость адресата, обуславливающая нежелание поддерживать игру.

А. (заходя в комнату, где по ТВ идет фильм «Золушка») До сих пор бал? Она ещё в тыкву не превратилась? Б, В (заняты общим делом, не отвечают); (на лекции преподаватель расска-

зывает о цикле П.И. Чайковского «Времена года») А.(обращаясь к соседке по парте) Времена года / дерево зеленое / дерево желтое / дерево с листьями / дерево с почками / дерево с печенью // Б.(пишет лекцию, не отвечает); А (обращаясь к собирающей мозаику Б) Сколько сидишь / а дыры так и есть // Кто амбразуры прикрывать будет? Б.(не отвечает) В. Александр Матросов// Б. Он по цвету не подходит // В. Ничего / покрасим //; А (пишет дипломную работу) Б.(входя в комнату А) А кто у тебя антинаучный руководитель? Б. М-м-м // (продолжила писать). Тематическим и ситуативным единообразием данные языковые шутки не обладают. Во всех случаях языковая игра тематически привязана к ситуации: обыгрывание увиденного и услышанного, вопросы о выполняемых действиях. Условия коммуникации – в семье, на лекции. Сходны реакции слушающих – молчание. Нулевая реплика слушающего имплицитно означает: «Я понимаю шутку, но не шучу в ответ, потому что занят».

2. *Физическое и психологическое состояние адресата как причина неподдержания языковой игры.*

Если человек испытывает нездоровье, усталость, печаль, отрицательные эмоции, то его молчание в ответ на шутку может быть истолковано так: «Я понимаю шутку, но молчу, потому что мне плохо»: А (из-за головной боли ушла из шумной комнаты) Б. Что / не вынесла душа поэта? А. (молча легла на диван).

Итак, факторами, предопределяющими неэффективность языковой игры, т.е. возникновение коммуникативного дискомфорта в условиях неофициального общения знакомых людей, являются занятость адресата и его физическое и психологическое состояние.

3.3.2.4. Языковая игра в ситуациях коммуникативного конфликта

3.3.2.4.1. Стратегии поведения личности в конфликте

Коммуникативным конфликтом называется такая ситуация общения, в которой происходит сознательное столкновение интересов и мнений [156]. К.Ф. Седов под коммуникативным конфликтом понимает «речевое столкновение, которое основано на агрессии, выраженной языковыми средствами» [61. С. 148]. Возникновение конфликта – это отклонение от идеальной линии по-

ведения, которое встречается в любом коллективе. Поведение личности в ситуации конфликта зависит от выбранной стратегии. Все варианты поведения личности в ситуации конфликта в конечном счете сводятся к трем типам [201. С. 313]:

1. Инвективная стратегия – отражение эмоционально-биологических реакций, обычно проявляющееся в виде оскорблений. Аффективная разрядка напряжения – в форме брани.

2. Рационально-эвристическая стратегия – негативные эмоции выражаются косвенным способом. Человек в своем поведении опирается на рассудочность. Неправоту или неразумность партнера по коммуникации часто говорящий акцентирует с помощью иронии, едких саркастических замечаний, острот. Аффективная реакция – смех.

3. Куртуазная стратегия – подчеркнуто вежливое, холодное, этикетное общение. Крайняя форма аффекта – плач. [61. С. 151; 202].

Выбор конкретной стратегии зависит от многих факторов: характера, воспитания, настроения говорящего, его отношений с партнерами коммуникации. В повседневном общении говорящий, используя языковую игру в конфликтной ситуации, реализует рационально-эвристическую стратегию поведения. Языковая игра в ситуации конфликта может функционировать либо в иницилирующей реплике, провоцирующей конфликт, либо в ответной реплике как реакция на конфликтогенное (термин К.Ф.Седова) высказывание.

3.3.2.4.2. Языковая игра в иницилирующей конфликтогенной реплике

Если коммуниканта не устраивает положение дел и он создает конфликтную ситуацию (делает замечание слушающему, упрекает его в чем-то, сердится, проявляет раздражение, недовольство), то языковая игра в реплике инициатора конфликта сигнализирует слушающему: «Не относись очень серьезно к моим словам, я шучу, значит не слишком сержусь». Языковая игра – знак готовности к примирению:

А. (о привязанном к оконной раме поясе) Это что? Б. (эмоционально о старшей сестре) Это Оля привязала / чтобы не сильно открывалось // Это пояс от моего халата // Больше нечем было привязать / как только моим поясом // Она тут вообще мне

всю эстетику ломает! А. (почувствовав запах лака для ногтей, обращается к матери) Фу / как воняют! Б. И ладно / а когда ты красишь?; А. (после экзамена Б) Ну что? Б. Светка и Ольга пятерки / у всех остальных четверки // А. (о необъективности преподавателей) Что / коммунизм? Б. Ну //; А. (в присутствии ребенка, которому после лечения зубов нельзя есть) Тут у вас яблоки лежат/ груши // Б. (назидательно мужу) Может / не будем про еду? Ты у нас что-то к старости / слаба глазами стала // Но от людей она слыхала // А. Да? (к В) А ты чего смеешься?; А. (маленькой сестре) Что за дети! Ничего не едят! Ростишь их ростишь //; А. (с упреком, о кастрюле) Мам / я сегодня твои художества еле оттёрла // Б. Ага / я вчера попыталась и не смогла // А вообще это не мои художества / это папины художества // Я ему говорила воды долить / а он сказал / что там ещё много //; А. (хотел сесть на диван, где оказались разложены тетради и книги дочери) Ленин в Разливе! Б. Ну а что делать? А. Возьми сядь за столик // Б. Неудобно каждый раз туда-сюда всё убирать // Вот такая я разлитая //

Говорящий, затеяв конфликт и пользуясь при этом языковой игрой, реализует рационально-эвристическую стратегию поведения: косвенный способ выражения отрицательных эмоций. Истинный смысл обыгранных элементов высказывания таков: *Она тут вообще мне всю эстетику ломает* // – «Мне не нравится, что она устраивает беспорядок в моей комнате»; *Что / коммунизм?* – «уравниловка несправедлива»; *Ты у нас что-то к старости / слаба глазами стала* // – «ты ничего не понимаешь»; *Не надо материться в моем доме* // – «мне не нравится, когда меня об этом спрашивают»; *Ростишь их ростишь* // – «ты не ценишь моей заботы по отношению к тебе»; *Я сегодня твои художества еле оттёрла* // – «я не обязана мыть испорченную тобой кастрюлю»; *Ленин в Разливе* // – «разбросав книги, ты заняла все место на диване, как будто тебе негде писать»; *Руки значит умыла* // – «не перекладывай на других свои обязанности». Слушающий легко угадывает подтекст, что следует из реплик-реакций на языковую игру.

Говорящий не выражает открыто негативные эмоции в силу разных причин: 1) не имеет права, так как его социальная роль ниже социальной роли слушающего (младшая сестра – старшая сестра; дочь – мать); 2) не хочет провоцировать ссору внутри се-

мы (отец – дочери, старшая сестра – младшей сестре, жена – мужу). Показательно, что косвенный способ выражения эмоций по отношению к носителям более высоких социальных ролей говорящие избирают и в том случае, если объект упрека, раздражения не присутствует при разговоре.

3.3.2.4.3. Языковая игра в ответной реплике

В рамках рационально-эвристической стратегии поведения говорящий обращается к языковому творчеству, реагируя на высказывание, способное породить конфликт:

А. (придя с работы жене, возмущенно) Что у тебя суп открыт? Б. (с сарказмом) Ему жарко // Он стынет //; А. (отцу) Меня завтра в 7 часов разбудишь? Б. Если не забуду // А. (поучительно) Хм / не забуду! Не забудь! Б. Что я тебе / незабудка? А. Незабудка //; А. (мужу) Денег хочется много // Б. Перед праздником принёс / сегодня принёс / тебе всё мало? В. (дочь А и Б) Если бы ты мешками приносил // Б. Я же не мешочник / чтобы мешки носит // В. Хм / мешочник!; А. (родителям, с вызовом) Мы будем есть сегодня? Б. Да / греется // В. (накрывает на стол) Сегодня нет / завтра только //; А. (несколько дней подряд задает один и тот же вопрос подруге) Ты прочитала «Домби»? Б. (раздраженно) Да не прочитала я его! У меня руки до него не доходят // А. (с наставлением) А почему это / Аня / у тебя руки до него не доходят? Б. Потому что руки ходить не умеют / а ходят только ноги //; А. (матери и старшей сестре о беспорядке в комнате) Ну что вы опять натворили? Вас вообще в ежовых рукавицах держать надо // Б. Ишь какая ежевистка нашлась! В. Ежовщину тут устраивает//; А. (занимающейся дочери) Вставай / убирай со стола / я буду уроки делать// Бездельница! Б. Я не бездельница / я дельница //; А. (в тесной комнате случайно толкнувшей и уронившей её вещи Б) Ну ты такая несграбная стала // Б. А как тут будешь сграбная / когда ты тут сидишь? Попробуй что-нибудь сграбни //; А. (лежит на диване, обращается к читающей сестре) Подай мне тапочки // Б. Я тебе что / тапочконосец? А. Ну я же не хочу вставать / а ты там рядом //; А. (мужу, приготовившему ужин) А чай у нас не грелся? Б. Это у вас не грелся / а у нас грелся / и даже заварился // А. А чего это? Тебе плохо?; А. (дочери) Что / котлеты? А я думала / ты пельме-

ни сделаешь // Б. Ну извиняйте! А работать мне когда?; А. (говорящей макаронь сестре, назидательно) Так / встала / взяла / и слила! Б. Не было такого / чтобы я вставала / брала / и сливала // Языковая игра в ответной реплике гасит конфликт, не позволяет ему перерасти в ссору.

Языковая игра способна сгладить конфликт в том случае, если объект негативных эмоций не присутствует при разговоре или если он не существует. Человек злится на обстоятельства или на себя. Присутствующие прерывают поток раздражения, недовольства с помощью рационально-эвристических, обычно едких замечаний, показывающих неразумность поведения говорящего:

А. (смотря телевизионный концерт, осуждающе) Старый / а туда же / солдатом вырядился! Б. Ну не всем же охвицёрами быть //; А. (перед зеркалом, недовольна прической) Ну вот! Что у меня на голове?! Б. Волосы //; А. (делая причёску, о волосах) Ну вот / посмотрите / куда вся накрутка делась?! Б. Вечно у тебя всё пропадает / теперь кто-то накрутку спёр!; А. (о лекторе, возмущенно) Он вечно отвернётся к стене / и бубнит себе под нос // Думает / что нам что-то слышно // Б. Ну / и у стен есть уши //.

Рационально-эвристической стратегии поведения в конфликтной ситуации могут придерживаться оба говорящих, использующих языковую игру:

А. (дразнит внучку) Б. (отцу) Вот что ты её трогаешь?! Сейчас отправлю в ту комнату / и будешь один сидеть! А. Унтер Пришибеев! Б. Да / как пришибет так пришибет // А. Ну-ну / я посмотрю //; А. (не может попасть в ванную, так как младшая сестра долго моет голову) У тебя что / как у Змея Горыныча? Б. Ну // Три головы и все с волосами // А. Кошмар // За это время каждую волосину можно было отдельно снять и помыть //; А. (попросила старшую сестру унести стакан, так как сама не хотела вставать) Б. Ага / я всё унесла / а ты пошла руки мыть?! Руки значит умыла?! А. Да / я руки умыла // Б. А ноги умыть не хочешь? А. Нет / зачем / их же никто не видит //.

Конфликт считается исчерпанным, никто из присутствующих не испытывает обиды, так как шутка смягчает упрек, сглаживает недовольство.

Языковая игра в ситуации конфликта сигнализирует о том, что коммуниканты заботятся об успешности своего общения и сохранении доброжелательных отношений.

3.3.3. Анкета 3. Эффективность языковой игры

Результаты исследования эффективности/неэффективности языковой игры тоже подкреплены экспериментальными данными. Мы провели анкетирование и получили мнение испытуемых о факторах, влияющих на эффективность языковых шуток (Прил., анкета 3).

Большинство опрошенных представляют, что успешность восприятия шутки зависит от нескольких факторов:

- характеристик шутки (*злые, глупые, жестокие, несмешные* и т.д. шутки);
- ситуации (уместности);
- темы, объекта шутки;
- психологического состояния или занятости адресата;
- отношений между говорящим и слушающим;
- общности представлений о мире говорящего и слушающего.

Основная роль отводится психологическому фактору – настроению слушающего. Настроение является также основной причиной того, почему человек шутит или не шутит в конкретной ситуации. Для развитой языковой личности с высоким уровнем культуры, кроме собственного нежелания шутить, «тормозом» на пути порождения шуток является осознание неуместности, некорректности шутки и возможного нежелательного эффекта.

Значимость данных факторов подтверждена в ходе анализа языкового материала.

3.3.4. Анкета 4. Ситуативные и тематические ограничения при использовании языковой игры

Принцип Вежливости Дж. Лича и Принцип Кооперации Г.П. Грайса регламентируют поведение, в том числе речевое, современного человека вообще, без указаний на пол, возраст, профессию, национальность говорящего. Правила русского речевого поведения в настоящее время только начинают исследоваться [56; 214]. Повседневное бытовое общение строится с учетом неких негласных правил, часть из которых на протяжении веков оформлялась в поговорках (Сперанская), а часть законов, характеризующих современное общение, еще не получила общепризнанно-

го вербального выражения и осознается говорящими интуитивно, на подсознательном уровне, усваивается эмпирическим путем в процессе социализации личности. Для современного русского человека шутки, в том числе языковая игра, – неременный элемент общения. Однако искусством шутить обладают не все. Чтобы описать фрагмент русского Кодекса речевого поведения (названный нами «О шутках и языковой игре»), мы провели анкетирование. Цель эксперимента – выявить запреты на использование шуток.

Анкета 3 показала, что при восприятии шутки важное значение имеет ситуация, в которой произносится шутка, и тема, объект шутки. Чтобы выяснить, что значит «неуместная» шутка и «над чем нельзя шутить», мы составили анкету № 4 (Прил., анкета 4).

Согласно мнению респондентов, для шуток существует больше ситуативных ограничений, чем тематических. 25 испытуемых признали, что шутить можно обо всём, даже о смерти («черный» юмор), если только со смертью не связано горе реально существующих людей (1 респондент). 2 человека считают, что «запретных тем нет, но обидеть может любая тема», поэтому важно «знать меру». Отсутствие ситуативных ограничений на шутки отметили 4 человека. Итак, для эффективности шутки в первую очередь важна ситуация, а затем – тема.

Ситуативные и тематические ограничения для шуток составляют один из разделов неписанного Кодекса русского речевого поведения. Соблюдение коммуникантами табу на шутки – необходимое условие эффективного общения. Осознание респондентами (молодыми людьми) правил функционирования шуток способствует повышению общей культуры русского общения.

3.4. Оценочная функция языкового сознания говорящего и слушающего

В психологическом эксперименте исследователя интересует поведение человека, его реакция на какое-либо событие.

Психолингвист изучает реакцию человека на речь собеседника, а также поведение говорящего в момент речи. Для экспериментатора важно установить, как процесс мышления отражается на речи индивида и наоборот, как речь «включает» работу сознания. В данном разделе работы мы анализируем результаты экспе-

римента, позволившего обнаружить разные аспекты работы языкового сознания информантов, и рассматриваем факты использования языковой игры, свидетельствующие о работе языкового сознания говорящего и слушающего.

Мы выделяем 2 типа высказываний: 1) высказывания, в которых языковая игра явилась результатом работы языкового сознания говорящего; 2) высказывания, в которых языковая игра вызывает эксплицитную оценку собственного речевого поведения говорящего или речевого поведения партнёра коммуникации.

3.4.1. Аспекты работы языкового сознания

Языковое сознание сопоставляет конкретный языковой факт с определёнными ценностями – «обобщенными представлениями, выступающими в качестве обобщенных идеалов, стереотипов общественного и индивидуального сознания, функционирующими как идеальные критерии оценки и ориентации личности и общества» [81. С. 30]. Оценочная функция языкового сознания проявляется в следующих аспектах:

1. Нормативный (ортологический) – классификация языковой единицы с точки зрения соответствия/несоответствия норме.

2. Функционально-стилистический – языковые элементы оцениваются по принадлежности к стилю речи.

3. Эстетический – деление единиц языка на *красивые* и *некрасивые*.

4. Этический – единицы определяются как *престижные*, *неприличные*, *грубые* и т.д.

5. Вероятностный – фиксируется частота употребления элементов.

6. Темпоральный – оценивается время создания единицы (*архаизмы*, *неологизмы*).

7. Ксеноразличительный – устанавливается антиномия *своё – чужое*.

8. Социальный – выявляется социальная окраска единиц языка, характеризующих речь разных классов, слоёв.

3.4.2. Анкета 5.

Окказионализмы и языковое сознание испытуемых

Для того чтобы описать уровень языкового сознания рядовых носителей русского языка, мы разработали анкету 5. Цель анкетирования: 1) ответить на вопрос: имеют ли окказионализмы собственное лексическое значение, не зависящее от контекста и ситуации?; 2) описать аспекты работы языкового сознания людей, воспринимающих окказиональные образования.

Анкета состоит из вопросника и таблицы с окказиональными словами. Ответы на вопросы анкеты позволяют судить о разных аспектах работы языкового сознания испытуемых. Ответы на вопросы первой части анкеты (*Создаёте ли вы собственные необычные слова? Для чего люди придумывают свои слова?*) выявляют уровень осознания информантами своих творческих способностей. Вопросы из второй части анкеты (относящиеся к каждому окказиональному образованию) построены в соответствии с аспектами работы языкового сознания (по классификации Ейгера): *Употребляли ли вы сами это слово?* – ксеноразличительный аспект; *Слышали вы когда-нибудь это слово?* – вероятностный аспект; *Кто мог сказать это слово (пол, возраст, профессия)?* – социальный аспект; *Выберите все подходящие для данного слова характеристики: правильное / неправильное* (нормативный аспект); *книжное / официально-деловое / нейтральное / разговорное / просторечное* (функционально-стилевой аспект); *красивое / некрасивое* (эстетический аспект); *престижное / неприличное / грубое* (этический аспект); *часто употребляемое / редко употребляемое* (вероятностный аспект); *новое / архаичное* (темпоральный аспект). Анкета позволила обнаружить проявление работы языкового сознания индивида и выяснить, какие из сторон языкового сознания наиболее развиты у рядовых носителей языка.

Общепризнано мнение, что окказиональные слова контекстно зависимы и ситуативно обусловлены. Лыков А.Г. считает, что окказионализм «выражает в особых языковых формах предельно специфическую конкретность соответствующей ситуации» [151. С. 11]. Таким образом, ЛЗ окказиональных слов, в отличие от узуальных, должно быть понятно только в конситуации.

Все окказионализмы производны. Теоретически, сопоставив семантику производящего слова и значение словообразовательной модели, исследователь может определить ЛЗ окказионализма вне контекста. Чтобы проверить это утверждение, мы предложили информантам анкету.

В анкету включено 16 окказионализмов, образованных разными способами по разным моделям. Результаты исследования представим в виде таблицы.

Комментарий к табл. 3.4.

1. В столбце 3 указано, что по 1 человеку верно определили значения слов *коврята*, *зашуршовать*, *ежевистка* и 7 человек – значение слова *гусявль*. В скобках указаны формулировки значений, близкие к реальным контекстным значениям, но не совпадающие с ними полностью. В строках 1–9, 15, 16 значения окказионализмов респонденты определили точно.

2. В столбце 4 отмечено, сколько всего значений выделено респондентами у каждого окказионализма. Максимальное количество значений приведено для слов *похэндить* (29), *мандариниться* (30), *коврята* (25), *гусявль* (32), *зашуршовать* (26), *ежевистка* (29). У этих же слов (за исключением глагола *мандариниться*) – минимальное количество верно определенных значений.

3. Большое число сформулированных значений глагола *мандариниться* может быть объяснено продуктивностью словообразовательной модели в разговорной речи. Значения остальных слов характеризуются высокой степенью контекстной зависимости и ситуативной обусловленности. Поэтому информанты представили много вариантов (основанных на вычленении внутренней формы слова и интерпретации вероятного значения) при низкой «угадываемости» реального значения.

4. Слово *набигудиться*, наоборот, имеет всего 10 вариантов значений (минимальный показатель) при наличии 65 верных ответов (максимальный показатель). Предполагаем, что данный глагол перестаёт быть окказиональным и входит в разряд разговорных, часто воспроизводимых слов, хотя он не зафиксирован в последних словарях новых слов, жаргонов, аргос, молодежного сленга.

Таблица 3.4

Слово	Реальное контекстное ЛЗ	Количество человек, верно определивших ЛЗ	Количество приведенных значений слова	Производящее слово и модель (по мнению респондентов)	Наиболее распространенные варианты ЛЗ(в т.ч. правильные)	Количество человек, отметивших оценку слова (+/-)	Количество человек, «употреблявших» слово	Количество человек, «слышавших» слово
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Похэндить	Сходить в магазин «сэконд-хэнд» и посмотреть товары	0	29	Hand, походить, похитить	Потрогать руками, поздороваться, испортить, пустить по рукам	56-4+	0	0
2. Тётеха	Злая, строгая тётя (родственница)	6	16	Тётя	Большая, злая или полная женщина	74-3+	0	11
3. Набигудиться	Завить волосы на бигуди	62	10	Бигуди, накрутиться	Завить волосы на бигуди, собраться, прихорошиться	60-5+	27	58

Продолжение табл. 3.4

1	2	3	4	5	6	7	8	9
4. Пшён-ка гри	Пшённая каша для собак	2	17	Пшёнка, педигри	(Горелая) пшённая каша, повар, печенье	33-13+	0	0
5. Обан-товать	Завязать бант на волосы	48	23	Бант, округить	Завязать бант, обмануть, обдумать	30-23+	2	17
6. Помэ-рикеиться	Использовать косметику Мэри Кей (зд. помаду)	7	24	Мэри Кей, поменяться	Помериться силой (ростом), веселиться, померещиться	39-10+	0	0
7. Ман-дари-ниться	Есть мандарины	21	30	Мандарин, душиться	Есть мандарины, отдыхать в н/к «Мандарин»	64-7+	5	23
8. Виби-сюк	Работник радио Ви-Би-Си	28	17	Ви-Би-Си, бирюк	Диктор/фанат Ви-Би-Си, плохой человек	32-17+	4	11
9. Гриба-рий	Коллекция грибов	14	22	Гриб, гербарий	Коллекция грибов, грибник, грибной лес	41-20+	4	11

Продолжение табл. 3.4

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10. Ков- рята	Существа- гибриды кошки и ков- ра	1	25	Ковёр + котя- та	Маленькие коврики, мла- денцы, пред- меты на ковре	62+ 1-	0	14
11. Гу- сявль	Журавль, похожий на гуся	7	32	Гусь + жу- равль	Журавль, гусь, желающий стать журавлем	54- 2+	0	0
12. За- шуршо- вывать	Шуршать упаковкой от продуктов и этим заглу- шать звук ТВ	1	26	Шуршать, зашнуровы- вать	Шуршать, скрывать шоро- хом другой звук, запакowy- вать, прятать	52- 5+	5	12
13. Оба- нанить	Украсить торт бана- нами	1	19	Банан, обол- ванить	Обмануть, купить банан, обозвать	59- 6+	4	12
14. Еже- вистка	Строгая де- вушка, дер- жащая всех в «ежовых рукавицах»	0	29	Ежовые рука- вицы, феми- нистка	Ежевика, фе- министка лю- бительница ежевика, злая женщина	49- 0+	0	0

Окончание табл. 3.4

1	2	3	4	5	6	7	8	9
15. Меб- линка	Один пред- мет мебели	7	22	Мебель, ду- бинка	Часть мебели, маленькая ме- бель, полочка	55+ 0-	0	0
16. Ле- жеспинка	То же, что лежебока	6	22	Лежебока, лежать, спин- ка	Лежебока, лентяй, кресло- качалка, спин- ка кресла/стула	65+ 0-	0	0

5. В 5 столбце приведены производящие слова окказионализмов. Респонденты верно определили все мотивирующие слова. В ряде случаев информанты указали способ образования окказионализмов: ковер+котятa, гусь+журавль, гриб+гербарий, лежать+спинка, ежовые рукавицы+феминистка. Для большинства слов респонденты привели сходно звучащие слова, частично совпадающие или совсем не совпадающие по словообразовательной структуре с окказионализмами и имеющие с ними формальное звуковое сходство. Интересно отметить, что ни один из опрашиваемых не привел слова *мачеха* в качестве близкого по структуре к слову *тётеха* (в контексте окказионализм образовался по аналогии с существительным *мачеха*).

6. В столбце 7 указано количество человек, отметивших наличие у окказионализмов положительной или отрицательной оценки. В 3 словах (*меблинка*, *лежестинка*) респонденты отметили только позитивную оценку. Оценочность этих слов заключается в суффиксах -ат-, -инк-, -к-.

7. В столбцах 8 и 9 содержатся количественные данные об употребительности окказионализмов. Незначительное и среднее (до 10–15 случаев) число положительных ответов свидетельствуют скорее не о действительных фактах использования данных слов, а о квазиупотребительности: прозрачная внутренняя форма слов и распространенная словообразовательная модель создают эффект «знакомых» слов, слышанных или использованных ранее. Большое число утвердительных ответов (более 15) могут свидетельствовать о реальных случаях употребления окказионализмов-омонимов (речь идет об омонимах, так как формально одинаковые слова имеют различные контекстно обусловленные значения).

Итак, некоторые слова, представленные в анкете, являются потенциальными, воспроизводимыми или создаваемыми в разных ситуациях и имеющими сходные значения (*набигудиться*, *обантовать*, *мандариниться*, *обананить*). Предполагаем, что данные слова становятся устойчивыми единицами, которые в дальнейшем могут войти в словарный состав русской разговорной речи. Другие слова являются истинными окказионализмами: они образованы нетипичным способом; их значения в большой степени ситуативно обусловлены и с трудом определяются вне контекста, хотя о полной невозможности определить лексическое

значение слова вне контекста говорить нельзя; респонденты не отмечают фактов их использования. К таким слова относятся окказиональные образования *похэндить, пиёнкагри, помэрикеуться, коврята, гусявьль, ежевистка, меблинка, лежеспинка*.

В целом исследование показало, что окказиональное словотворчество в разговорной речи – широко распространенное явление. Об этом же свидетельствуют ответы на первый вопрос анкеты:

Создаете ли вы собственные необычные слова? Да, часто – 21 человек, *иногда* – 61 человек, *нет* – 11 человек, *затрудняюсь ответить* – 7 человек. Большинство опрошенных (82 человека) осознают, что они являются творцами новых слов. Респонденты, затруднившиеся ответить, тоже могут создавать окказионализмы, их ответ свидетельствует о недостаточно высоком уровне языкового сознания: придумывая новое слово, говорящий не задумывается о том, что данная единица принадлежит его речи, а не общему языку. Установить правомерность гипотезы нам не представляется возможным, так как необходимо наблюдение за речевым поведением людей, а проведенное обследование являлось анонимным.

Вопрос *Для чего люди придумывают свои слова?* позволил выяснить, осознают ли говорящие прагматические цели, с которыми они используют окказионализмы. Ответы распределились так (одновременно участник эксперимента мог указать несколько вариантов): *не могут подобрать существующие в языке слова* – 38 человек, *хотят рассмешить окружающих* – 45 человек, *интересно говорить необычно* – 37 человек, *что-то ещё* – 29 человек, *затрудняюсь ответить* – 4 человек. Вариант ответа *что-то ещё* предполагал расшифровку, но 24 человека только отметили существование иных целей употребления окказиональных слов, а 5 человек представили свои варианты: люди создают собственные слова, чтобы *обогащать язык неологизмами, не придерживаться правил, подражать Маяковскому, покрасоваться, поняли только свои, было проще общаться, слово было эксклюзивным, хотя и образованным по законам грамматики языка*. 2 человека отметили, что *это оговорки, так получается произвольно*.

На вопрос *Употребляли ли вы сами это слово?* из 1600 случаев (16 слов, охарактеризованных 100 информантами) получен 51 утвердительный ответ. То есть 3% слов восприняты как «свои», 97% – как «чужие». Вопрос *Слышали ли вы когда-*

нибудь? это слово вызвал 169 положительных ответов (11% слов). Большой процент, по сравнению с предыдущим вопросом, связан повторяемостью некоторых окказионализмов, они более или менее частотны. Вопрос *Кто мог сказать это слово?* определённой тенденции не показал. Ответы информантов разнородны и нелогичны (*ребёнок, наркоман, мальчик 11 лет, женщина, дети 12–16 лет, дизайнер, парикмахер, новый русский, студент* и т.д.), что свидетельствует о трудности вопроса и отсутствии у слов социальной окрашенности. Вопрос о характеристиках окказионализмов рассчитан на выявление работы языкового сознания испытуемых в нормативном, функционально-стилевом, эстетическом, этическом, вероятностном и темпоральном аспектах. Анализ ответов на вопрос представлен в следующей таблице. В каждом столбце указано количество человек, отметивших конкретную характеристику у каждого слова. В последнем столбце приведено общее количество выборов данной характеристики у всех слов.

В 100 анкетах словам было дано 1480 характеристик (не все испытуемые приписывали окказионализмам определенные характеристики), из них в функционально-стилевом аспекте – 519, ортологическом – 286, вероятностном – 209, эстетическом – 194, темпоральном – 168, этическом – 104. Чаще всего люди оценивают окказионализмы как неправильные (263), разговорные (230), редко употребляемые (192), новые (162), просторечные (172) или некрасивые (120). Реже слова определялись как грубые (79), красивые (74), нейтральные (50), неприличные (24), правильные (23), часто употребляемые (17). Наиболее редкими оказались такие оценки слов: жаргонные (10), официально-деловые (5), книжные (2), престижные (1), архаичные (0). Характеристика окказионализмов как слов книжных или официально-деловых, на наш взгляд, связана с недостаточным пониманием испытуемыми смысла данных стиливых признаков слов. В большинстве случаев испытуемыми окказиональные слова осознаются как новые, не отвечающие нормам языка, не употребляющиеся регулярно и характеризующие просторечное или разговорное общение.

Таблица 3.5

Характеристика слова	похэндить	тётеха	набигудиться	пшён-кагри	обанговать	помэрикиться	мандариниться	вибисюк	грибарий	коврята	гусявьль	зашурицовывать	обананить	ежевистка	меблинка	лежеспинка	Общее количество выборов данной характеристики для всех слов
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19
Правильное				1			6	4	4	2	1			1	1	3	23
Неправильное	30	22	16	12	11	12	13	14	18	18	24	20	16	16	10	11	263
Книжное	1	1															2
Официально-деловое					1	2								1	1		5
Нейтральное	4	2	2	4	4	6	2	6	1	7	6	4			2		50
Разговорное	40	2	12	8	12	9	13	14	15	17	12	12	14	14	17	19	230
Просторечное	24	16	16	9	9	12	8	12	6	16	8	12	4	8	3	9	172

Окончание табл. 3.5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19
Жаргонное	2						2					4	2				10
Красивое			2			4	10	4	8	9	5	2	4	11	9	6	74
Некрасивое	38		10	4	4	6	6	5	5	2	10	14	8	3	3	2	120
Престижное								1									1
Неприличное	6				2	2	1				1	2	4	2		4	24
Грубое	25	9	4	2		1		4	6		4	6	6	9	3		79
Часто употребляемое	4		3			1		5					4				17
Редко употребляемое	40	2	8	8	8	9	7	12	20	10	18	6	12	10	14	8	192
Новое	24	2	6	10	9	15	12	10	4	12	11	5	10	10	15	7	162
Архаичное																	0

Эксперимент показал, что работа языкового сознания рядовых носителей языка чаще проявляется в функционально-стилевом, ортологическом и вероятностном аспектах. Уровень языковой компетенции испытуемых позволяет видеть отступления от языковой нормы и осознавать возможную сферу употребления новых, необычных слов. Большинство опрошенных замечают у себя наличие лингвокреативных способностей и понимают, для чего люди создают свои собственные слова. Подтверждает довольно высокий уровень развития языкового сознания респондентов то, что их мнения об окказиональных словах совпадают с описанными лингвистами признаками окказионализмов [151]: принадлежность к речи, ненормативность, функциональная одноразовость, индивидуальная принадлежность.

3.4.3. Языковая игра как результат работы языкового сознания

1. Проявления работы языкового сознания говорящего.

Внутренняя работа языкового сознания индивида в некоторых случаях «требует» от говорящего употребления языковой игры. Последовательность действий говорящего такова:

1. Человек продуцирует высказывание и сталкивается с трудностью в подборе слов или построении фраз.

2. Языковое сознание (ортологический аспект его работы) контролирует правильность высказывания.

3. Говорящий прибегает к помощи собеседника при подборе слова или построении фразы.

4. В случае невозможности использовать существующую в литературном языке единицу, говорящий употребляет языковую игру. Игровые языковые элементы замещают реально существующие языковые средства или восполняют отсутствующие в литературном языке единицы.

Языковая игра может быть использована как говорящим, первым столкнувшимся с трудностью, так и адресатом, к которому обратились за помощью:

А. (слушая телепередачу об НЛО) Вот если НЛО (самоперебив) А как сказать / НЛО приткнулось / приклеилось / приземлилось? Б. Припёрлось // В. А мы не ждали вас / а вы припёрлися //;

А. Я всё равно побегу // Или победу? Как правильно? Б. Выйду победителем //; А. Мы там служили двадцать четыре / суток / двадцать четверо суток // А как сказать? Б. Двадцать четыре дня и ночи //. Формальный контекстный показатель внутренней работы языкового сознания – вопрос говорящего о форме речи.

Анализ языкового материала позволил сделать вывод о том, что создание и употребление в речевой практике окказиональных слов – это всегда результат работы языкового сознания. Приведём ситуативно и контекстно обусловленные значения окказионализмов, помещённых в анкете 5.

По 'хэндить – 'побывать в магазине бывшей в употреблении одежды second-hand'; *тётеха* – 'строгая тётя'; *набигудиться* – 'завить волосы на бигуди'; *пшёнкагри* – 'пшённая каша для собак'; *обантовать* – 'завязать бант'; *помэрикеиться* – 'воспользоваться косметикой Мэри Кей'; *манда'риниться* – 'есть мандарины'; *виби'сюк* – 'работник радиостанции Ви-Би-Си'; *гри'барий* – 'коллекция грибов'; *ко'врята* – 'вымышленные существа, гибрид кошки и ковра'; *гу'съявь* – 'журавль, похожий на гуся'; *за-шур'шувывать* – 'заглушать шуршанием звук телевизора'; *оба'нанить* – 'украсить торт бананами'; *еже'вистка* – 'сторонница строгих мер, которая «держит всех в ежовых рукавицах»'; *ме'блинка* – 'один предмет мебели'; *леже'спинка* – 'то же, что лежебока'.

Из 16 окказионализмов 1 имеет однословный эквивалент в литературном языке. Языковое сознание контролирует способ выражения мысли. Стремление к экономии языковых средств, в большой степени характерное для разговорной речи, «подталкивает» человека к созданию и использованию окказиональных слов.

Итак, в качестве вербальных показателей работы языкового сознания говорящего при выборе необходимых средств выражения мыслей мы отмечаем вопросы типа «Как правильно сказать?». Вопросы данного типа эксплицируют работу языкового сознания в нормативном аспекте. Употребление окказиональных слов показывает функционально-стилевую сторону деятельности языкового сознания, поскольку говорящий осуществляет выбор единиц, оптимальных для использования в системе разговорной речи.

2. Проявления работы языкового сознания слушающего.

Ортологический (нормативный) аспект языкового сознания слушающего фиксирует отступление от нормы в речи говорящего. Слушающий с помощью языковой игры сообщает собеседнику о неправильности в его речи. Таким образом, языковая игра выполняет регулятивную, нормировочную функцию по отношению к речевому поведению говорящего: *А. (делает причёску, недовольно) Когда он уже придёт в надлежащее состояние? Б. Кто он? Куда придёт? А. Волос // Б. Он у тебя один? А. Да/ остальные уши //*

3.4.4. Внешние проявления работы языкового сознания как реакция на языковую игру

От случаев, когда языковое сознание индивида приводит к использованию им языковой игры, следует отличать факты, когда языковая игра «провоцирует» работу языкового сознания. Обычно языковая игра порождает оценку речевого поведения в нормативном, эстетическом и социальном аспектах.

1. Проявления работы языкового сознания говорящего.

Творец языковой игры оценивает собственные высказывания как правильные или неправильные (нормативный аспект); красивые или некрасивые, которые нравятся или не нравятся (эстетический аспект); принадлежащие только его речи (социальный аспект).

Нормативный аспект: *А. Оказывается / шампунь два в одном уже не моден // Б. Почему? Бальзамом надо после мытья Б. Твои волосы хоть до мытья / хоть после мытья / А. (перебив) Что / бальзамировать бесполезно? Б. Бесполезно // В.(смеётся) А. Что смеёшься? От слова бальзам / глагол бальзамировать / нормально //; А. (ищет жидкость для снятия лака) Сейчас ногти стеру // Правильно так говорить? Б. Ага // А. А где стиралка / стерулка? А / вот она //; А. Дай мне мои очки // Б. А где они? А. Там / на трюме // Правильно так говорить / на трюме? Б. Угу // А. Ну если филолог говорит / я верю //*. В последних двух примерах нужно говорить об окказиональной, игровой норме, поэтому слушающий оценивает единицу как правильную.

Эстетический аспект: А. (о проведённом родительском собрании) Я там как соловей заливалась // Б. Это в литературе есть такая вещь / «Школа злословия» // В. (смеётся) Б. Что / тебе понравилось / как я метко выразился?; А. Нам надо ещё с зарубежжатницей договориться // Слово такое / зарубежжатница //; А. (увидел у внучки шоколадное яйцо Киндер Сюрприз) Синдер Кюприз // Звучит?

Социальный аспект: А. (увидев грибы на дереве) Хочешь сорвать? Б. Зачем? Нет А. Ну как есть гербарий а у тебя будет грибарий Б. Ага А. Это я сам для тебя придумал; А. (придя с работы, увидел Б на кухне) Привет печенегам! Б. Привет // А. Печенег / это тот / кто жарит печень // Б. Долго думал? Наверное ещё в автобусе решил сказать // А. Нет сразу // Я же не знал / что ты печень жарить // А тут зашёл и сходу придумал //.

2. Проявление работы языкового сознания слушающего.

Слушающий, воспринимающий языковую игру, даёт оценку высказыванию говорящего и квалифицирует обыгранные языковые элементы как правильные или неправильные, красивые или некрасивые, индивидуальные или общие, стандартные.

Нормативный аспект (обычно на актуализацию нормативного аспекта языкового сознания указывают переспросы, повторы обыгранных элементов и эксплицитные выражения мнения слушающего о правильности высказывания): А. Ты не умеешь чай заваривать Б. Да / я всё время или перебарациваю или недобарациваю // А. А есть такое слово / недобарацивать? Б. Ну я тебе разрешаю внести изменения //; А. Ну ладно / доёдывай а я пойду // Б. Хм! Доёдывай! Что это за слово такое?; А. Я хочу ещё зверобой заварить // Б. Ну да/ завари // В. И зверей бить // А. Чего? В. И зверей бить //; А. (о кошке, которую дочь А называет Мима и которая ушла из комнаты) Мима умимилась // Б. Она вымимилась отсюда // А. Вымимилась? Б. Ага //; А. (слушая речь маленькой девочки по имени Саша, которую в семье называют Санькой) В переводе с саньскрита / это значит не дам / моё // Б. Саньскрита? А. Ну да / язык такой / собственный // Нет / у неё саньскрип // Б. Да / саньстон //; А. Что / может / диван раздвинем да ляжем? Б. Нет / мне громиться надо // А. Чем? «Разгромом»? Б. Ага // А. «Разгром» читать? Б. Ну //; (ребёнок просит включить мультфильмы, называет их «муни») А. Ну пойдём // Смотри / перемунисься // Б. Слово какое // Что значит перемунисься?

Переморщишься // В. Всё понятно / пересмотришь мультиков // Б. Ну да // А кому скажи / пойди догадайся //. Во всех случаях языковое сознание слушающего работает по одной модели: Говорящий использует языковую игру, слушающий осуществляет внутреннюю проверку услышанного с точки зрения соответствия/несоответствия норме. Услышав аномалию, человек переспрашивает, для того чтобы уточнить, верно ли он понял собеседника и чтобы переключиться на шутовское общение. Таким образом, переспросы возникают не потому, что индивид не расслышал высказывания, а потому, что языковое сознание зафиксировало отступление от нормы.

Эстетический аспект: *А. (утро, смотрит на часы) Ничего себе они спят // Уже почти девять // Б. Да / дрыхули // А. Слово такое некрасивое // Б. Дрыхули? А. Ну //*

В ходе коммуникации нередко при восприятии языковой игры слушающим проявляются одновременно несколько сторон работы языкового сознания, кроме того, один обыгранный элемент может эксплицитировать работу языкового сознания и говорящего, и слушающего: *А. Так это она за полгода как минимум из четырёх мест сама уволилась // Б. Рыба ищет где глубже / а человек / В. (перебив) Где большие рыбы // Б. Ну да // А. Это ты сам придумал? В. Конечно // А. Недавно? В. Да только что // А что / звучит!* (слушающий: социальный аспект – *Это ты сам придумал?*; темпоральный аспект – *Недавно?*; говорящий: эстетический аспект – *А что / звучит!*); *А. Ой / спина болит / прямо мышца // Б. А крысца? А. Крысца? Б. Ну да // Мышца это маленькая / а крысца большая // А ещё есть кошца // это ещё больше // Мышца / крысца / кошца / лошца // А. Это у кого же лошцы? Б. У лошади // А. У всех нормальных людей мышцы / а у изобретателей лошцы // Б. (смеётся)* – (слушающий: нормативный аспект – переспрос *Крысца?*; социальный аспект – *изобретатель* – признание собеседника автором окказионализма); *А. (о кошке бежевого цвета, которая любит спать на постели) Оль / я придумала // Это у нас кошка постельных тонов // Б. Постельных? А. Ага //* – (говорящий: социальный аспект – *Я придумала*; слушающий: нормативный аспект – переспрос).

Итак, в процессе общения языковая игра является сигналом работы языкового сознания.

Представления коммуникантов о норме приводят к употреблению языковой игры. Внешние признаки работы языкового сознания – использование вопросов типа *Как правильно сказать?* Признаки функционально-стилистического аспекта работы языкового сознания – создание и употребление окказионализмов.

Языковая игра эксплицирует работу языкового сознания говорящего и слушающего. Вербальные показатели работы языкового сознания – эксплицитные оценки (*Звучит! Как я метко выразился! Я сам придумал*), вопросы (*Это ты сам придумал? Куда?*), переспросы.

ВЫВОДЫ

1. Согласно мнению информантов, человек-автор языковых шуток таков: молодой мужчина (до 30 лет) – сангвиник или холерик, оптимист, имеющий высшее образование, относительно благополучный (имеющий семью, работу, материальные блага) и пребывающий в хорошем настроении. При этом профессия может быть любой.

2. Стереотип творца языковой игры *частично* совпадает с образами реальных информантов: среди «шутящих» больше мужчин, чем женщин (19 против 17), людей молодого возраста (до 19 лет – 10, 20-39 лет – 19, старше сорока – 7 человек), имеющих высшее образование (27 человек с высшим и незаконченным высшим образованием); профессии информантов различны (представлено 10 профессий).

3. По мнению респондентов, существуют тематические ограничения на использование шуток, в том числе языковой игры: физические недостатки людей, трагические события, несчастья, личная жизнь, интимная сфера, тяжелые, неизлечимые болезни, любая тема, если она неприятна коммуниканту, религиозные убеждения, смерть, умершие люди, внешность или личность участника разговора, война, крушение планов, убеждения человека, уважаемые люди.

4. Языковая игра встречается в различных ситуациях. Ситуативные ограничения на использование языковой игры таковы: похороны, трагические события, несчастья, траур, если человек по социальной роли ниже, чем слушающий; человеку нужна помощь (в том числе психологическая); экстремальные ситуации, опасность, чья-то неудача, конфуз; люди не настроены воспри-

нимать шутки; официальные деловые встречи; на кладбище; тяжёлая болезнь кого-либо; в церкви; общение малознакомых людей; в процессе серьёзной работы; ссора; говорящий виноват в чём-либо.

5. Тематические и ситуативные запреты на употребление языковой игры носят относительный характер, диктуемый говорящими субъектами: важно, чтобы запретная тема не касалась лично говорящих, а запретная ситуация не была реально существующей в данный момент. Тематические и ситуативные запреты на использование языковой игры формируют фрагмент Кодекса русского речевого поведения.

6. Анализ материала показал, что в выборе приёмов и в материальном наполнении моделей языковых шуток отражаются социальные факторы (возраст, профессия, род занятий говорящих; приметы времени и территории).

7. Мы описали 6 степеней эффективности языковой игры: 1) языковая игра, вызывающая ответное языковое творчество, 2) языковая игра, вызывающая смех при отсутствии ответной игры, 3) языковая игра, вызывающая символическую этикетную реакцию, 4) языковая игра, не вызывающая никакой реакции, 5) языковая игра, вызывающая серьёзный ответ, 6) языковая игра, вызывающая негативные эмоции слушающего.

8. По мнению информантов, причины неуспешности восприятия шуток связаны с характеристиками шуток (*злые, глупые, жестокие, несмешные* и т.д. шуток); ситуацией (уместностью); темой, объектом шуток; психологическим состоянием или занятостью адресата; отношениями между говорящим и слушающим; степенью общности представлений о мире говорящего и слушающего.

9. В ситуациях коммуникативных конфликтов языковая игра служит показателем рационально-эвристической стратегии поведения говорящих, которая позволяет сглаживать конфликты и делать общение более гармоничным.

10. Языковая игра связана с работой языкового сознания коммуникантов: 1) использованная говорящим языковая игра свидетельствует о внутренней работе его языкового сознания; 2) у воспринимающего языковую игру человека нередко языковое сознание находит эксплицитное выражение.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной монографии мы представили первый опыт системного функционального психолингвистического и социолингвистического описания феномена языковой игры.

Языковая игра – распространённое явление современной русской разговорной речи. Языковая игра представлена различными приемами: рифмовкой, фонетическими и морфологическими деформациями, непрямыми номинациями (метафорами, метонимиями, сравнениями, перифразами), окказионализмами, каламбурами, нарушением лексической сочетаемости, прецедентными текстами, контрастом.

Несмотря на наличие ряда научных работ о языковой игре, данный феномен исследован недостаточно. В большинстве работ проанализирован разнородный материал.

Описание, «базой которого служат исключительно записи разговорной речи, сосредоточивает внимание на системных связях явлений разговорной речи...», показывает общие механизмы функционирования единиц [126. С. 6]. Наше исследование опирается только на записи современной живой разговорной речи (1995–2001 годы).

В ходе работы перед нами стоял ряд задач. В соответствии с поставленными задачами мы провели комплексное психосоциолингвистическое исследование языковой игры и пришли к следующим выводам:

1. Говорящий, использующий языковую игру, преследует различные цели: начать речевое общение, вступить в существующий диалог, продлить или прервать коммуникацию (изменить её тему), сделать сообщение понятным не для всех присут-

ствующих, назвать явление или объект при отсутствии однослов-ного обозначения в языке, передать двусмысленную информа-цию, отвлечь внимание слушающего от нарушенных правил по-ведения, оценить явление или объект, продемонстрировать спо-собности к языковому творчеству, регламентировать речь собе-седника, доставить удовольствие слушающему, досадить слу-шающему.

2. Для работы потребовалось уточнение имеющейся струк-турной классификации приёмов языковой игры. Разнообразие целей, которые преследует говорящий при использовании языко-вой игры, обусловлено лингвистическими особенностями приё-мов языковой игры: условностью, искусственностью, вторично-стью, ассоциативностью, способностью являться заместителем важной информации (заместительностью), акцентуальностью, ре-матичностью, индивидуальностью и (для каламбуров и преце-дентных высказываний) алогичностью и семантической опусто-щённостью. Данные свойства приёмов языковой игры предопре-деляют её использование с разными целями.

3. Цель употребления языковой игры выявляется через ана-лиз широко понимаемого прагматического контекста. Созданная нами методика описания прагматического контекста включает следующее: 1) лингвистический контекст (естественные значения слов), количество коммуникантов, положение реплики в диалоге; 2) коммуникативная установка говорящего; 3) признаки ситуации (место – дома, на работе, в гостях, в компании и т.д., официаль-ность/неофициальность обстановки); 4) характеристики говоря-щего субъекта – социальные (пол, возраст, профессия, род заня-тий, уровень образования, благополучие / неблагополучие), пси-хологические (настроение, эмоциональное состояние, тип темпе-рамента, отношение к жизни, вкусы и пристрастия) и физические (болезнь), занятость делом; 5) характеристики слушающего – со-циальные, психологические и физические; 6) отношения между говорящим и слушающим (близкие / далёкие, тёплые / холодные / враждебные, родственники / друзья / знакомые / незнакомые); 7) фонд знаний и убеждений субъекта речи и получателя; 8) пре-суппозиции.

4. Анализ составляющих прагматического контекста позво-ляет сформулировать *значение говорящего*, использующего язы-ковую игру, и описать это значение с помощью разработанных

нами элементарных концептов (по образцу Естественного семантического метаязыка А. Вежбицкой). Смысл высказывания вытекает из прагматического контекста и *значения говорящего* и отличается высокой степенью субъективности и ситуативной обусловленности: ситуация и факторы прагматического контекста имеют большее значение для формирования смысла высказывания, чем лексические значения входящих в высказывание компонентов.

5. С помощью языковой игры говорящий выражает различные виды оценок явлений или объектов: общие отрицательные и положительные, частные сенсорные (сенсорно-вкусовые и психологические), сублимированные (этические и эстетические) и рационалистические (утилитарные, нормативные, телеологические).

6. Исследование показало, что взаимодействие социальных и психологических факторов и языковой игры проявляется так: 1) говорящий в соответствии с возрастом, профессией и родом занятий выбирает приёмы языковой игры и по-своему наполняет их; в смысле высказывания интерпретатор может обнаружить приметы говорящего (его социальные характеристики) и приметы общественной жизни (эпоха, территория, общественные события и явления); 2) говорящий, обладающий определенными социальными и психологическими характеристиками, использует языковую игру с той или иной целью; 3) анализ речевого поведения слушающего позволил выявить 6 типов реакций на языковую игру: слушающий также использует языковую игру; смеётся; даёт символическую этикетную реакцию; не реагирует, серьёзно реагирует, не понимает шутки, при этом различается истинное непонимание и псевдонепонимание; негативно реагирует).

7. Социальное значение языковой игры наиболее отчётливо проявляется в ситуациях коммуникативного конфликта: языковая игра может являться средством, которое позволяет погасить или спровоцировать конфликт. Кроме того, языковую игру используют, чтобы указать на случаи нарушения правил общения (Принципа Кооперации Грайса и Принципа Вежливости Лича) или замаскировать такие нарушения.

8. Мнение окружающих (неспециалистов) относительно 1) необходимых социальных и психологических черт человека, использующего языковую игру, 2) наиболее распространённых

тем разговоров и ситуаций, в которых языковая игра возможна, 3) причин эффективности или неэффективности языковой игры, 4) ситуативных и тематических ограничений на использование языковой игры в целом совпадает с результатами анализа материала и позволяет сформулировать правила употребления языковых шуток как фрагмент Кодекса русского речевого поведения.

9. При использовании языковой игры становится очевидной работа языкового сознания носителей языка: 1) языковая игра в речи человека – свидетельство работы его языкового сознания; 2) при продуцировании или восприятии языковой игры человек вербально выражает своё отношение к речи, к шуткам, к игре – т.е. человек демонстрирует осознание неканонического употребления языка. Экспериментально обнаружить различные аспекты языкового сознания окружающих дала возможность анкета, целью которой было выяснить мнение информантов о словотворчестве и окказионализмах.

Результаты исследования позволили определить противоречивую сущность и особенности языковой игры как явления современной русской разговорной речи.

Языковая игра – комическое противоречие в языке; всегда остроумное, но не обязательно смешное.

Языковая игра одновременно обладает признаками системы (существует игровая форма и игровое значение; игровая форма обнаруживается на всех языковых ярусах – фонетическом, лексическом, морфологическом, синтаксическом) и демонстрирует внесистемный (точнее надсистемный) характер, поскольку любые игровые средства не существуют сами по себе, они соотносены с каноническими языковыми элементами и существуют только в связи с канонической формой языка. Таким образом, существует язык в языке – в пределах разговорной речи литературного языка существуют две самостоятельных сферы – «традиционная разговорная речь» и «игровая разговорная речь». Выбор «игровой разговорной речи» происходит в определённых функциональных условиях.

Языковая игра вносит в коммуникацию оттенок условности, ассоциативности, вторичности. Вся человеческая деятельность протекает либо в деловом, либо в игровом регистре, при этом игровая деятельность условно копирует деловую. Если внутри делового регистра существует оппозиция истинное-ложное, то

внутри игрового – серьёзное-смеховое. Специфика использования языковой игры заключается в обозначении ирреальности коммуникации, ирреальности реализации потребностей и в выборе смехового дискурса в противоположность серьёзному.

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 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.

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 – не просто комплекс приёмов. Языковая игра – сущность, живущая в определённом времени и пространстве. В связи с этим языковая игра *изменчива во времени*: в Древней Руси и в современной России смешным оказывается разное. Языковая игра *изменчива в пространстве*: русская языковая игра непонятна иностранцам, даже хорошо владеющим русским языком. Языковая игра – носитель этнокультурной информации и проявление русского коллективного менталитета.

Языковая игра – языковая способность человека, нередкая среди носителей языка, но не обязательная. Языковая игра проявляется *активно*, вербально, или существует лишь как *потенциальная способность* понимать языковые шутки других. Вопрос о способности или неспособности человека к языковой игре требу-

ет специального психологического исследования. Мы связываем отсутствие языковой игры в речи людей с уровнем их лингвистической компетенции. Языковая компетенция проявляется во владении или невладении нормами языка (человек «не играющий» не владеет нормами кодифицированного литературного языка или не владеет кодом разговорной речи) и в умении индивидуально преобразовывать свой языковой опыт. На склонность к употреблению языковой игры влияет тип языковой личности: все наши информанты – представители кооперативного типа (актуализаторы и конформисты) и активные эгоцентрики; среди наших информантов не встретились представители конфликтного типа (агрессоры и манипуляторы) и пассивные эгоцентрики. Кроме того, способность человека к языковой игре может объясняться психофизиологическими особенностями говорящих – особенностями мыслительных процессов – шифровки и дешифровки информации. Игра – это *творчество*. Поэтому главной причиной, почему одни люди склонны играть, а другие – нет, является *способность к языковому творчеству – лингвокреативность мышления*. Лингвокреативность мышления проявляется в способности человека к деавтоматизированному восприятию знака.

Проведённое комплексное исследование позволило сформулировать развёрнутое определение языковой игры, отражающее языковую и социальную специфику феномена:

Языковая игра – комплекс языковых средств, формирующих особую сферу языка; отличается специфическим функционированием в разговорной речи; имеет надсистемный характер; свидетельствует о творческих способностях говорящего; содержит разную долю «зла»; хранит фрагменты социальных и психологических черт говорящего и является знаком особой национальной народной культуры, меняющимся во времени и пространстве.

Учитывая возрастающий интерес к комплексным исследованиям в области психосоциolingвистики, этнопсихolingвистики, межкультурной коммуникации, отметим необходимость дальнейшего детального сравнительного анализа функционирования языковой игры в разговорной речи и в художественных и публицистических текстах; более глубокого изучения лингвистических и прагматических свойств конкретных приёмов языковой игры. Перспективным представляется возможность онтогенетических и

этнопсихолингвистических исследований языковой игры; описание процесса появления и становления языковой игры в речи конкретных языковых личностей; изучение функционирования языковой игры как знака русской культуры в ее сопоставлении с языковой игрой в других языках; сравнительный анализ функционирования языковой игры в разных языках, а также определение места языковой игры в национальных языковых картинах мира, в сознании носителей разных языков и представителей различных культур [115].

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Азнабаева, Л.А. Принципы речевого поведения адресата в конвенциональном общении: автореф. дис. ...д-ра филол. наук / Л.А. Азнабаева. – М., 1999. – 46 с.
2. Акимова, И.И. Средства выражения имплицитной информации в художественном дискурсе (на материале произведений В. Набокова): дис. ...канд. филол. наук. – М., 1997. – 208 с.
3. Александрова, О.И. Окказионализмы в эпистолярном жанре разговорной речи. Опыт функционального анализа / О.И. Александрова // Вопросы стилистики. – Саратов: Изд-во Саратовского ун-та, 1972. Вып. 5. – С. 17–32.
4. Алипулатов, И.С. Окказиональное использование фразеологических единиц в средствах массовой информации: дис. ...канд. филол. наук / И.С. Алипулатов. – Махачкала, 1998. – 169 с.
5. Аллен, Дж., Перро, Р. Выявление коммуникативного намерения, содержащегося в высказывании / Дж. Аллен, Р. Перро // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. Теория речевых актов. – М.: Прогресс, 1986. – С. 322–362.
6. Античные риторики: сб. текстов. – М.: Изд-во МГУ, 1978. – 352 с.
7. Апресян, Ю.Д. Образ человека по данным языка: попытка системного описания / Ю.Д. Апресян // Вопросы языкознания. 1991. № 1. С. 37–67.
8. Апресян, В.Ю., Апресян, Ю.Д. Метафора в семантическом представлении эмоций / В.Ю. Апресян, Ю.Д. Апресян // Вопросы языкознания. 1993. № 3. С. 27–35.
9. Апресян, Ю.Д. Избранные труды: в 2 т. / Ю.Д. Апресян. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1995. – Т. 1. Лексическая семантика. – 472 с.

10. Аристотель. Об искусстве поэзии / Аристотель. – М.: Гослитиздат, 1957.- 531 с.
11. Арутюнова, Н.Д. Языковая метафора. Синтаксис и лексика / Н.Д. Арутюнова // Лингвистика и поэтика. – М.: Наука, 1979. – С. 147–173.
12. Арутюнова, Н.Д. Аномалии и язык: К проблеме языковой картины мира / Н.Д. Арутюнова // Вопросы языкознания. 1987. № 3. С. 3–19.
13. Арутюнова, Н.Д. Типы языковых значений: Оценка. Событие. Факт / Н.Д. Арутюнова. – М.: Наука, 1988. – 341 с.
14. Арутюнова, Н.Д. Метафора и дискурс. Теория метафоры / Н.Д. Арутюнова. – М.: Прогресс, 1990. – С. 5–32.
15. Арутюнова, Н.Д. Коммуникация. Человеческий фактор в языке: коммуникация, модальность, дейксис / Н.Д. Арутюнова. – М.: Наука, 1992. – С. 6–79.
16. Арутюнова, Н.Д., Падучева, Е.В. Истоки, проблемы и категории прагматики. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16: Лингвистическая прагматика / Н.Д. Арутюнова, Е.В. Падучева. – М.: Прогресс, 1985. – С. 3–42.
17. Ахманова, О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. – М.: Советская энциклопедия, 1966. – 608 с.
18. Бахтин, М.М. Рабле и Гоголь. Искусство слова и народная смеховая культура. Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет / Бахтин М.М. – М.: Художественная литература, 1975. – С. 484–495.
19. Бахтин, М.М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. – М.: Искусство, 1979. – 423 с.
20. Бахтин, М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М.М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.
21. Белобородов, А.А. Языковое сознание: сущность и статус. Современная наука и закономерности её развития / А.А. Белобородов. – Томск: Изд-во Томского ун-та, 1987. Вып.4. – С. 131–147.
22. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – М.: Прогресс, 1988. – 400 с.
23. Блинов, А.Л. Семантика и теория игр / А.Л. Блинов. – Новосибирск: Наука, 1983. – 129 с.

24. Бондалетов, В.Д. Социальная лингвистика / В.Д. Бондалетов. – М.: Просвещение, 1987. – 160 с.
25. Борботько, В.Г. Игровое начало в деятельности языкового сознания. Этнокультурная специфика языкового сознания / В.Г. Борботько. – М.: Ин-т языкознания РАН, 2000. – С. 40–54.
26. Боров, Ю. Комическое, или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия / Ю. Боров. – М.: Искусство, 1970. – 269 с.
27. Брайнина, Т.Д. Языковая игра в произведениях Саши Соколова. Язык как творчество / Т.Д. Брайнина. – М.: ИРЯ РАН, 1996. – С. 276–283.
28. Брунер, Дж.С. Онтогенез речевых актов. Психолингвистика / Дж.С. Брунер. – М.: Прогресс, 1984. – С. 21–49.
29. Будагов, Р.А. Наблюдения над языком и стилем И. Ильфа и Е. Петрова / Р.А. Будагов // Уч. зап. ЛГК. Серия филол. наук. Вып. 10. – Л., 1946. – С. 220–248.
30. Будагов, Р.А. Метафора и сравнение в контексте художественного целого. Человек и его язык / Будагов Р.А. – М.: Изд-во Московского ун-та, 1974. – С. 166–170.
31. Букирева, Т.А. Аспекты языковой игры: Аномальность и парадоксальность языковой личности С. Довлатова: дис. ...канд. филол. наук / Т.А. Букирева. – Красноярск, 2000. – 145 с.
32. Булаховский, Л.А. Словесные средства комического у русских писателей первой половины XIX века / Л.А. Булаховский // Русский язык в школе. 1939. № 5–6. С. 44–57.
33. Вайнрих, Х. Лингвистика лжи. Язык и моделирование социального взаимодействия / Х. Вайнрих. – М.: Прогресс, 1987. – С. 44–87.
34. Ваняркин, В.М. Образное значение как средство реализации прагматической установки. Прагматика и типология коммуникативных единиц языка / В.М. Ваняркин. – Днепропетровск: Изд-во Днепропетровского ун-та, 1989. – С. 17–20.
35. Вареник, С.В. Комическая экспрессия в языке советского фельетона (60–80-х гг.): автореф. дис. ...канд. филол. наук / С.В. Вареник. – Киев, 1984. – 16 с.
36. В.Г. Лингвисты тоже шутят. Логический анализ языка: язык речевых действий / В.Г. – М.: Наука, 1994. – С. 178–184.

37. Вежбицкая, А. Семантические универсалии и описание языков / А. Вежбицкая. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1999. – 780 с.
38. Винокур, Г.О. О языке художественной литературы / О.Г. Винокур. – М.: Высшая школа, 1991. – 448 с.
39. Винокур, Т.Г. Закономерности стилистического использования языковых единиц / Т.Г. Винокур. – М.: Наука, 1980. – 240 с.
40. Винокур, Т.Г. К характеристике говорящего. Интенция и реакция. Язык и личность / Т.Г. Винокур. – М.: Наука, 1989. – С. 11–24.
41. Винокур, Т.Г. Говорящий и слушающий. Варианты речевого поведения / Т.Г. Винокур. – М.: Наука, 1993. – 172 с.
42. Винокур, Т.Г. Информативная и фатическая речь как выражение разных коммуникативных намерений говорящего и слушающего. Русский язык в его функционировании. Коммуникативно-прагматический аспект / Т.Г. Винокур. – М.: Наука, 1993. – С. 5–29.
43. Виноградов, В.В. Стилистика. Теория поэтической речи. Поэтика / В.В. Виноградов. – М.: Наука, 1963. – С. 130–131.
44. Виноградов, В.В. О теории художественной речи / В.В. Виноградов. – М.: Высшая школа, 1971. – 240 с.
45. Витгенштейн, Л. О достоверности / Л. Витгенштейн // Вопросы философии. 1984. № 8. С. 142–149.
46. Витгенштейн, Л. Философские исследования. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16: Лингвистическая прагматика / Л. Витгенштейн. – М.: Прогресс, 1985. – С. 79–128.
47. Войскунский, А.Е. Я говорю, мы говорим: очерки о человеческом общении / А.Е. Войскунский. – М.: Знание, 1990. – 240 с.
48. Волкотруб, Г.К. Речевые средства и приёмы экспрессии в публицистике: по материалам фельетонов М. Кольцова: дис. ...канд. филол. наук / Г.К. Волкотруб. – Липецк, 1999. – 153 с.
49. Вольф, Е.М. Функциональная семантика оценки / Е.М. Вольф. – М.: Наука, 1985. – 230 с.
50. Вулис, А.З. В лаборатории смеха / А.З. Вулис. – М.: Художественная литература, 1966. – 144 с.
51. Вулис, А.З. Метаморфозы комического / А.З. Вулис. – М.: Искусство, 1976. – 126 с.

52. Выготский, Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–74.

53. Гак, В.Г. Языковые преобразования / В.Г. Гак. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1998. – 768 с.

54. Гаранина, Е.А. Языковые средства выражения комического в детской литературе: дис. ...канд. филол. наук / Е.А. Гаранина. – Самара, 1998. – 189 с.

55. Гастева, Н.Н. Диалогическое единство в разговорной речи: дис...канд. филол. наук / Н.Н. Гастева. – Саратов, 1990. – 227 с.

56. Гвазава, В.И. Русский речевой этикет: социокультурный аспект: дис. ...канд. филол. наук / В.И. Гвазава. – Краснодар, 2000. – 179 с.

57. Гегель. Сочинения. Т. 14 / Гегель. – М.: Соцэкгиз, 1958. – 440 с.

58. Гоббс, Т. Избранные произведения: в 2 т. / Т. Гоббс. – М.: Мысль, 1964.

59. Голян, Е.Г. Текст разговорной речи. Понятие. Проблемы. Специфика: дис. ...канд. филол. наук / Е.Г. Голян. – Саратов, 1997. – 175 с.

60. Гордиевская, М.Л. Тенденции минимизации структуры высказывания в русской разговорной диалогической речи: дис. ...канд. филол. наук / М.Л. Гордиевская. – М., 1996. – 222 с.

61. Горелов, И.Н., Седов, К.Ф. Основы психолингвистики / И.Н. Горелов, К.Ф. Седов. – М.: Лабиринт, 2001. – 304 с.

62. Грайс, Г.П. Логика и речевое общение. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. Лингвистическая прагматика / Г.П. Грайс. – М.: Прогресс, 1985. – С. 217–237.

63. Гридин, В.Н. Семантика эмоционально-экспрессивных средств языка. Психолингвистические проблемы семантики / В.Н. Гридин. – М.: Наука, 1983. – С.113–119.

64. Гридина, Т.А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи. Явление языковой игры: дис. ...д-ра филол. наук / Т.А. Гридина. – М.: 1996. – 566 с.

65. Грумадене, Л. Принципы и методы комплексного социолингвистического исследования: язык города. Принципы и методы социолингвистических исследований / Л. Грумадене. – М.: Наука, 1989. – С. 45–61.

66. Грязнов, А.Ф. Язык и деятельность. Критический анализ витгенштейнианства / А.Ф. Грязнов. – М.: Изд-во Московского ун-та, 1991. – 142 с.

67. Давыдов, Г.Д. Искусство спорить и острить. Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному / Г.Д. Давыдов. – СПб.-М.: АСТ «Университетская книга», 1998. – С. 241–283.

68. Ван Дейк, Т.А. Язык. Познание. Коммуникация / Т.А. ван Дейк. – М.: Прогресс, 1989. – 312 с.

69. Декарт, Р. Страсти души / Р. Декарт. Сочинения: в 2 т. Т. 1. – М.: Мысль, 1989. – С. 481–572.

70. Демьянков, В.З. Прагматические основы интерпретации высказывани / В.З. Демьянков // Изв. АН СССР. Сер. лит. и яз.-Т. 40. 1981. № 4. С. 368–377.

71. Демьянков, В.З. Личность, индивидуальность и субъективность в языке и речи. Я, субъект и индивид в парадигмах современного языкознания / В.З. Демьянков. – М.: ИНИОН РАН, 1992. – 128 с.

72. Демьянков, В.З. Доминирующие лингвистические теории в конце XX века. Язык и наука конца XX века / В.З. Демьянков. – М.: РГГУ, 1995. – С. 239–320.

73. Демьянков, В.З. Функционализм в зарубежной лингвистике конца XX века: дискурс, речь, речевая деятельность / В.З. Демьянков. – М.: ИНИОН РАН, 2000. – С. 26–136.

74. Дербичева, С.А. Природа социального творчества и его нормативная регуляция: автореф. дис. ...д-ра филол. наук / С.А. Дербичева. – М., 2000. – 55 с.

75. Дешериев, Ю.Д. Социальная лингвистика. К основам общей теории / Ю.Д. Дешериев. – М.: Наука, 1977. – 383 с.

76. Джанумов, А.С. Каламбур и его функционирование в двуязычной ситуации / А.С. Джанумов. – Дис....канд. филол. наук. – М., 1997. – 136 с.

77. 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.

78. Дземидок, Б.О. О комическом. / Б.О. Дземидок. – М.: Прогресс, 1974. – 223 с.

79. Егорова, С.А. Лингвистическая организация текста анекдотов конца XVIII – начала XIX вв. – Дис...канд. филол. наук. – Махачкала, 1997. – 159 с.

80. Егорова, Т.И. Фразеологические единицы городской народно-разговорной речи: Семантика, источники и способы образования. На материале городов Омска и Горно-Алтайска: дис. ...канд. филол. наук / Т.И. Егорова. – Барнаул, 2000. – 169 с.

81. Ейгер, Г.В. Механизмы контроля языковой правильности высказывания / Г.В. Ейгер. – Харьков: Основа, 1990. – 184 с.

82. Елисеева, В.В. Авторский окказионализм как средство создания комического эффекта: дис. ...канд. филол. наук / В.В. Елисеева. – Л., 1984. – 171 с.

83. Елистратов, В.С. Арго и культура. Словарь московского арго: Материалы 1980–1994 гг. / В.С. Елистратов. – М.: Русские словари, 1994. – 700 с.

84. Ермакова, О.Н., Земская, Е.А. К построению типологии коммуникативных неудач (на материале естественного русского диалога). Русский язык в его функционировании. Коммуникативно-прагматический аспект / О.Н. Ермакова, Е.А. Земская. – М.: Наука, 1993. – С. 30–64.

85. Залевская, А.А. Слово в лексиконе человека. Психолингвистическое исследование / А.А. Залевская. – Воронеж: Изд-во ВГУ, 1990. – 208 с.

86. Залевская, А.А. Введение в психолингвистику / А.А. Залевская. – М.: РГГУ, 2000. – 382 с.

87. Земская Е.А. Русская разговорная речь: Общие вопросы. Словообразование. Синтаксис / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Е.Н. Ширяев. – М.: Наука, 1981. – 276 с.

88. Земская, Е.А. Языковая игра. Русская разговорная речь / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова. – М.: Наука, 1983. – С. 172–214.

89. Земская, Е.А. Городская устная речь и задачи её изучения. Разновидности городской устной речи / Е.А. Земская. – М.: Наука, 1988. – С. 5–44.

90. Земская, Е.А. О некоторых видах варьирования в сфере словообразования. Res Philologica / Е.А. Земская. – М.-Л.: Наука, 1990. – С. 159–163.

91. Земская, Е.А. Словообразование как деятельность / Е.А. Земская. – М.: Наука, 1992. – 221 с.

92. Земская, Е.А. Активные процессы современного слово-производства. Русский язык конца XX столетия (1985–1995) / Е.А. Земская. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1996. – С. 90–141.

93. Земская, Е.А., Крысин, Л.П. Московская школа функциональной социолингвистики: Итоги и перспективы исследований / Е.А. Земская, Л.П. Крысин. – М.: ИРЯ РАН, 1998. – 31 с.

94. Золотова, Г.А. Коммуникативная грамматика русского языка / Г.А. Золотова, Н.К. Онипенко, М.Ю. Сидорова. – М.: ИРЯ РАН, 1998. – 528 с.

95. Зубова, Л.В. Категория рода и лингвистический эксперимент в современной поэзии / Л.В. Зубова // http://levin.rinet.ru/ABOUT/zubova_1.htm/

96. Иванчикова, Е.А. В.В. Виноградов о поэтической функции языка. Язык: Система и функционирование / Е.А. Иванчикова. – М.: Наука, 1988. – С. 98–107.

97. Калниязов, М.У. Окказиональные существительные, созданные с нарушением законов словообразования. Актуальные проблемы русского словообразования / М.У. Калниязов. – Ташкент: Изд-во Ташкентского гос. пед. ин-та, 1975. – С. 285–291.

98. Кант, И. Собр. соч. в 6 т. Т. 2 / И. Кант. – М.: Мысль, 1964. – 510 с.

99. Кант, И. Собр. соч. в 6 т. Т. 3 / И. Кант. – М.: Мысль, 1964. – 799 с.

100. Кант, И. Собр. соч. Юбилейное издание. 1794–1994. В 8 т. / И. Кант. – М.: ЧОРО, 1994.

101. Капанадзе, Л.А. Семейный диалог и семейные номинации. Язык и личность / Л.А. Капанадзе. – М.: Наука, 1989. – С. 100–105.

102. Карасёв, Л.В. Философия смеха / Л.В. Карасёв. – М.: РГГУ, 1996. – 224 с.

103. Карасик, В.И. Социальный статус человека в лингвистическом аспекте. Я, субъект, индивид в парадигмах современного языкознания / В.И. Карасик. – М.: ИНИОН РАН, 1992. – С. 47–87.

104. Караулов, Ю.Н. Русский язык и языковая личность / Ю.Н. Караулов. – М.: Наука, 1987. – 264 с.

105. Караулов, Ю.Н. Текстовые преобразования в ассоциативных экспериментах. Язык: Система и функционирование / Ю.Н. Караулов. – М.: Наука, 1988. – С. 108–117.

106. Карачина, О.Е. Актуализация комического эффекта посредством использования книжной лексики и книжного стиля в двуязычной ситуации общения (На материале сравнения русского и английского языков): автореф. дис. ...канд. филол. наук / О.Е. Карачина. – М., 2000. – 23 с.

107. Касьяненко, Н.Е. Отонимные окказионализмы и окказиональные онимы в русском языке: дис. ...канд. филол. наук / Н.Е. Касьяненко. – Днепропетровск, 1991. – 240 с.

108. Китайгородская, М.В., Розанова, Н.Н. Устный текст как источник социокультурной информации. Поэтика. Стилистика. Язык и культура / М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова. – М.: Наука, 1996. – С. 222–231.

109. Китайгородская, М.В., Розанова, Н.Н. Речь москвичей: Коммуникативно-культурологический аспект / М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова. – М.: ИРЯ РАН, 1999. – 396 с.

110. Китайгородская, М.В., Розанова, Н.Н. Современная городская коммуникация: тенденции развития. Русский язык конца XX столетия (1985–1995) / М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова. – М.: Школа «Языки русской культуры», 2000. – С. 345–383.

111. Кларк, Г.Г., Карлсон, Т.Б. Слушающие и речевой акт. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. Теория речевых актов / Г.Г. Кларк, Т.Б. Карсон. – М.: Прогресс, 1986. – С. 270–321.

112. Клименко, Г.В. Лексические новообразования современного русского языка 70-х гг. XX века: дис. ...канд. филол. наук / Г.В. Клименко. – М., 1984. – 255 с.

113. Клюев, Е.В. Речевая коммуникация / Е.В. Клюев. – М.: Изд-во ПРИОР, 1998. – 224 с.

114. Кобозева, И.М. «Теории речевых актов» как один из вариантов теории речевой деятельности. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. Теория речевых актов / И.М. Кобозева. – М.: Прогресс, 1986. – С. 7–21.

115. Коновалова, Ю.О. Смех и смешное в русской и китайской культурах (по материалам социолингвистического исследования). Смысловое пространство текста. Вып. VI. Часть II: материалы межвуз. научно-практич. конференции 2006 г. – Петропавловск-Камчатский: Изд-во КамГУ им. В. Беринга / Ю.О. Коновалова, 2006. – С. 15–20.

116. Коновальцева, Н.В. Словообразовательные средства создания комического эффекта: на материале произведений юмора и

сатиры 80–90-х гг. XX века: дис. ...канд. филол. наук. – М., 1997. – 194 с.

117. Коржова, П.Б. Язык юмора и сатиры / П.Б. Коржова. – Алма-Ата: Мектеп, 1979. – 120 с.

118. Костомаров, В.Г., Бурвикова, Н.Д. Прецедентный текст как редуцированный дискурс. Язык как творчество / В.Г. Костомаров, Н.Д. Бурвикова. – М.: ИРЯ РАН, 1996. – С. 297–302.

119. Костомаров, В.Г. Языковой вкус эпохи / В.Г. Костомаров. – СПб: Златоуст, 1999. – 320 с.

120. Кочетков, В.В. Лексико-стилистические новации и их функционирование в прессе второй половины 90-х годов XX века: дис. ...канд. филол. наук / В.В. Кочетков. – Шуя, 1999. – 172 с.

121. Красик, Ю.В. Алгоритмы порождения речи / Ю.В. Красик. – Орджоникидзе: Ир, 1990. – 239 с.

122. Красильникова, Е.В. «Почему не говорят?». Развитие современного русского языка. Словообразование. Членимость слов / Е.В. Красильникова. – М.: Наука, 1975. – С. 221–227.

123. Красильникова, Е.В. Инфинитив – имя существительное (к соотношению их функций в подсистеме русской разговорной речи). Проблемы структурной лингвистики / Е.В. Красильникова. – М.: Наука, 1988. – С. 112–124.

124. Красильникова, Е.В. Имя существительное в русской разговорной речи: функциональный аспект / Е.В. Красильникова. – М.: Наука, 1990. – 123 с.

125. Красильникова, Е.В. Язык и культура (к изучению языка города). Языковой облик уральского города: сб. науч. тр. / Е.В. Красильникова. – Свердловск: Изд-во УГУ, 1990. – С. 4–8.

126. Красильникова, Е.В. Имя существительное в русской разговорной речи. Функциональный аспект: науч. доклад, представл. в кач. дис.д-ра филол. наук / Е.В. Красильникова. – М., 1999. – 52 с.

127. Красильникова Е.В. Эстетические качества разговорной речи. Фортунаровский сборник: мат-лы научной конференции, посвященной 100-летию Московской лингвистической школы 1897–1997 гг. / Е.В. Красильникова. – М.: Эдиториал УРСС, 2000. – С. 176–180.

128. Красных, В.В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность? Человек. Сознание. Коммуникация / В.В. Красных. – М.: Диалог-МГУ, 1998. – 352 с.

129. Крысин, Л.П. Гипербола в русской разговорной речи. Проблемы структурной лингвистики / Л.П. Крысин. – М.: Наука, 1988. – С. 95–111.

130. Крысин, Л.П. Социальный компонент в семантике языковых единиц. Влияние социальных факторов на функционирование и развитие языка / Л.П. Крысин. – М.: Наука, 1988. – С. 124–143.

131. Крысин, Л.П. Социолингвистические аспекты изучения современного русского языка / Л.П. Крысин. – М.: Наука, 1989. – 188 с.

132. Крысин, Л.П. О социальной дифференциации современного русского языка / Л.П. Крысин // Русистика сегодня. 1998. № 3–4. С. 10–24.

133. Кукушкина, Е.Ю. «Домашний язык» в семье. Язык и личность / Е.Ю. Кукушкина. – М.: Наука, 1989. – С. 96–100.

134. Левин, Ю.И. Истина в дискурсе. Семиотика и информатика. Вып. 34 / Ю.И. Левин. – М., 1994. – С. 124–164.

135. Леонтьев, А.А. Языкознание и психология / А.А. Леонтьев. – М.: Наука, 1966. – 80 с.

136. Леонтьев, А.А. Общественные функции языка и его функциональные эквиваленты. Язык и общество / А.А. Леонтьев. – М.: Наука, 1968. – С. 99–110.

137. Леонтьев, А.А. Психолингвистические единицы и порождение речевого высказывания / А.А. Леонтьев. – М.: Наука, 1969. – 308 с.

138. Леонтьев, А.А. Язык, речь, речевая деятельность / А.А. Леонтьев. – М.: Просвещение, 1969. – 214 с.

139. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев. – М.: Политиздат, 1977. – 304 с.

140. Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: Сов. энциклопедия, 1990. – 685 с.

141. Лисоченко, Л.В. Высказывания с имплицитной семантикой. Логический, языковой и прагматический аспекты / Л.В. Лисоченко. – Ростов-н/Д: Изд-во Ростовского ун-та, 1992. – 160 с.

142. Лихачёв, Д.С. Смех в Древней Руси / Д.С. Лихачев, А.М. Панченко, Н.В. Поньрко. – Л.: Наука, 1984. – 295 с.

143. Логический анализ языка: Проблема интенционального и прагматического контекстов. – М.: Наука, 1989. – 286 с.

144. Логический анализ языка: Противоречивость и аномальность текста. – М.: Наука, 1990. – 278 с.

145. Лук, А.Н. О чувстве юмора и остроумии / А.Н. Лук. – М.: Искусство, 1968. – 191 с.

146. Лук, А.Н. Юмор. Остроумие. Творчество / А.Н. Лук. – М.: Искусство, 1977. – 184 с.

147. Лукин, В.А. Художественный текст. Основы лингвистической теории и элементы анализа / В.А. Лукин. – М.: Ось-89, 1999. – 192 с.

148. Лукьянов, С.А. Аппликативный каламбур: дис. ...канд. филол. наук / С.А. Лукьянов. – Краснодар, 1991. – 183 с.

149. Лурия, А.Р. Язык и сознание / А.Р. Лурия. – М.: Изд-во Московского ун-та, 1979. – 319 с.

150. Лыков, А.Г. Целесообразен ли термин «потенциальное слово»? науч. тр. Кубанского ун-та. – Краснодар, 1972. Вып. 152. ч. 2. – С.32-37.

151. Лыков, А.Г. Современная русская лексикология (Русское окказиональное слово) / А.Г. Лыков. – М.: Высшая школа, 1976. – 120 с.

152. Лютикова В.Д. Языковая личность: Идиолект и диалект: автореф. дис. ...д-ра филол. наук / В.Д. Лютикова. – Тверь, 2000. – 43 с.

153. Макарян, А.М. О сатире / А.М. Макарян. – М.: Советский писатель. 1967. – 275 с.

154. Мальцева, О.Н. Описание языковой личности (Конструктивный подход): автореф. дис. ...канд. филол. наук / О.Н. Мальцева. – 19 с.

155. Марочкин, А.И. Лексико-фразеологические особенности молодёжного жаргона: На материале речи молодёжи г. Воронежа: дис. ...канд. филол. наук / А.И. Марочкин. – Воронеж, 1998. – 261 с.

156. Мартынова, Е.М. Типология явлений коммуникативного дискомфорта в ситуациях диалога: дис. ...канд. филол. наук / Е.М. Мартынова. – Орёл, 2000. – 229 с.

157. Менг, К. Семантические проблемы лингвистического исследования коммуникации. Психолингвистические проблемы семантики / К. Менг. – М.: Наука, 1983. – С. 221–241.

158. Месропова, О.М. Структурные, прагматические и содер­жательные аспекты текстотипов «анекдот» и «шутка»: дис. ...канд. филол. наук / О.М. Месропова. – СПб., 1999. – 172 с.
159. Мецлер, А.А. Прагматика коммуникативных единиц / А.А. Мецлер. – Кишинёв: Штиинца, 1990. – 104 с.
160. Мечковская, Н.Б. Социальная лингвистика / Н.Б. Мечковская. – М.: Аспект Пресс, 2000. – 207 с.
161. Минский, М. Остроумие и логика когнитивного бессоз­нательного. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 23: Когни­тивные аспекты языка / М. Минский. – М.: Прогресс, 1988. – С. 281–310.
162. Мустайоки, А.О. О лингвистических экспериментах. Язык – система. Язык – текст. Язык – способность / А.О. Мустайоки. – М.: ИРЯ РАН, 1995. – С. 155–160.
163. Мягкова Е.Ю. Эмоциональная нагрузка слова: Опыт психолингвистического исследования. – Воронеж: Изд-во Воро­нежского ун-та, 1990. – 109 с.
164. Нестерова, Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи. Культура русской речи: мат-лы Второй всерос­сийской конференции. 28–29 сентября 1999 г. / Ю.О. Нестерова. – Армавир: Издатцентр Армавирского гос. пед. ин-та, 1999. – С. 17–18.
165. Нестерова Ю.О. Современная классификация приёмов языковой игры в русской разговорной речи: мат-лы междуна­родной конференции студентов и аспирантов по фундаментальным наукам «Ломоносов». Вып. 4. – М.: Изд-во Московского ун-та, 2000. – С. 386–387.
166. Нестерова, Ю.О. Поэтическая функция языка в разго­ворных высказываниях//Новое видение культуры мира в XXI ве­ке. Материалы международной конференции в рамках дней сла­вянской письменности и культуры. 22–25 мая 2000 / Ю.О. Нестерова. – Владивосток: Изд-во Дальневосточного гос. техн. ун-та, 2000. – С. 329–331.
167. Нестерова, Ю.О. Зарубежные лингвистические концеп­ции как основа многостороннего описания языковой игры. Со­временная и историческая русистика на пороге XXI века: сб. на­уч. ст. по материалам международной научной конференции «За­пад-Восток: образование и наука на пороге XXI века» /

Ю.О. Нестерова. – Хабаровск: Изд-во Хабаровского гос. пед. ун-та, 2001. – С. 79–82.

168. 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 Ю.О. Нестерова. – С. 48–51.

169. Нестерова, Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи: дис. ...канд. филол. наук / Ю.О. Нестерова. – Владивосток, 2001. – 215 с.

170. Нестерова, Ю.О. Языковая игра как форма существования современного русского литературного языка. Актуальные проблемы изучения и преподавания русского языка на рубеже XX–XXI веков / Ю.О. Нестерова. – Воронеж: Изд-во Воронежского гос. пед. ун-та, 2001. – С. 159–160.

171. Николаева, Т.М. О принципе «некооперации» и/или о категориях социолингвистического воздействия. Логический анализ языка: Противоречивость и аномальность текста / Т.М. Николаева. – М.: Наука, 1990. – С. 225–235.

172. Нухов, С.Ж. Языковая игра в словообразовании. На материале лексики английского языка: дис. ...д-ра филол. наук / С.Ж. Нухов. – М., 1997. – 372 с.

173. Ожегов, С.И., Шведова, Н.Ю. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М.: Азъ, 1996. – 928 с.

174. Остин, Дж.Л. Слово как действие. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17: Теория речевых актов / Дж.Л. Остин. – М.: Прогресс, 1986. – С. 22–129.

175. Падучева, Е.В. Высказывание и его соотносённость с действительностью / Е.В. Падучева. – М.: Наука, 1985. – 272 с.

176. Петрищева, Е.Ф. Стилистически окрашенная лексика русского языка / Е.Ф. Петрищева. – М.: Наука, 1984. – 224 с.

177. Петрова, Н.Е. Окказиональное образование имён существительных на базе отсубстантивных наречий: дис. ...канд. филол. наук / Н.Е. Петрова. – Н. Новгород, 1996. – 227 с.

178. Плотникова, Л.И. Окказиональные субстантивы в аспекте речевой деятельности. На материале современного русского языка: дис. ...канд. филол. наук / Л.И. Плотникова. – Алма-Ата, 1991. – 228 с.

179. Потебня, А.А. Эстетика и поэтика / А.А. Потебня. – М.: Искусство, 1976. – 614 с.
180. Походня, С.И. Языковые виды и средства реализации иронии / С.И. Походня. – Киев: Наукова думка, 1989. – 126 с.
181. Принципы и методы социолингвистических исследований. – М.: Наука, 1989. – 200 с.
182. Приходько, В.К. Каламбур и приёмы его создания в произведениях Н.А. Тэффи: дис. ...канд. филол. наук / В.К. Приходько. – М., 1998. – 224 с.
183. Психолингвистическая и лингвистическая природа текста и особенности его восприятия. – Киев: Вища школа, 1979. – 248 с.
184. Ревзина, О.Г. Поэтика окказионального слова. Язык как творчество / О.Г. Ревзина. – М.: ИРЯ РАН, 1996. – С. 303–308.
185. Рейковский, Я. Экспериментальная психология эмоций / Я. Рейковский. – М.: Прогресс, 1979. – 392 с.
186. Розеншток-Хюсси, О. Речь и действительность / О. Розеншток-Хюсси. – М.: Лабиринт, 1994. – 210 с.
187. Руденко, Д.И., Прокопенко, В.В. Философия языка: Путь к новой эпистеме. Язык и наука конца XX века / Д.И. Руденко, В.В. Прокопенко. – М.: РГГУ, 1995. – С. 118–143.
188. Руднев, В.П. Словарь культуры XX века. Ключевые понятия и тексты / В.П. Руднев. – М.: Аграф, 1998. – 382 с.
189. Русская разговорная речь. – М.: Наука, 1973. – 485 с.
190. Русская разговорная речь: Фонетика, морфология, лексика, жест. – М.: Наука, 1983. – 238 с.
191. Русский язык по данным массового обследования: Опыт социолингвистического изучения. – М.: ИРЯ РАН, 1974. – 351 с.
192. Русский язык сегодня. Вып. 1: сб. ст. – М.: Азбуковник, 2000. – 596 с.
193. Рытникова, Я.Т. Семейная беседа: Обоснование и риторическая интерпретация жанра: дис. ...канд. филол. наук / Я.Т. Рытникова. – Екатеринбург, 1996. – 212 с.
194. Русский язык и советское общество. Лексика современного русского литературного языка. – М.: Наука, 1968. – 187 с.
195. Русский язык и советское общество. Фонетика современного русского литературного языка. – М.: Наука, 1968. – 215 с.

196. Савченко, А.Н. Образно-эмоциональная функция речи и поэтическая речь / А.Н. Савченко. – Ростов-н/Д: Изд-во Ростовского ун-та, 1978. – 128 с.
197. Сандалова, Т.А. Интертекстуальные включения как средство реализации языковой игры в тексте современного газетного фельетона: дис. ...канд. филол. наук. – СПб., 1998. – 214 с.
198. Санников, В.З. Каламбур как семантический феномен / В.З. Санников // Вопросы языкознания. 1995. № 3. С. 56–69.
199. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1999. – 544 с.
200. Сахарный, Л.В. Введение в психолингвистику / Л.В. Сахарный. – Л.: Изд-во Ленинградского ун-та, 1989. – 184 с.
201. Седов, К.Ф. Становление структуры устного дискурса как выражение эволюции языковой личности: дис. ...д-ра филол. наук / К.Ф. Седов. – Саратов, 1999. – 436 с.
202. Семенко, Л.П. Аспекты лингвистической теории монолога / Л.П. Семенко. – М.: МГЛУ, 1996. – 326 с.
203. Серебренников, Б.А. Роль человеческого фактора в языке. Язык и мышление / Б.А. Серебренников. – М., 1988. – 242 с.
204. Серль, Дж.Р. Что такое речевой акт? Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. Теория речевых актов / Дж. Р. Серль. – М.: Прогресс, 1986. – С. 151–169.
205. Серль, Дж.Р. Классификация иллокутивных актов. Зарубежная лингвистика. Т. 2 / Дж. Р. Серль. – М.: Прогресс, 1999. – С. 229–253.
206. Сиротинина, О.Б. Устная речь и типы языковых культур / О.Б. Сиротинина // Русистика сегодня. 1995. № 4. С. 3–21.
207. Сиротинина, О.Б. Что и зачем нужно знать учителю о русской разговорной речи / О.Б. Сиротинина. – М.: Просвещение, 1996. – 175 с.
208. Скаличка, В. Копенгагенский структурализм и «Пражская школа» // История языкознания XIX и XX веков в очерках и извлечениях. Ч. 2 / В. Скаличка, В.А. Звегинцев. – М., 1960. – С. 69–86.
209. Слама-Казаку, Т. Методология психолингвистики и некоторые её применения. Психолингвистика за рубежом / Т. Слама-Казаку. – М.: Наука, 1972. – С. 21–30.

210. Словарь литературоведческих терминов. – М.: Просвещение, 1974. – 509 с.
211. Советский энциклопедический словарь. – М.: Сов. энциклопедия, 1984. – 1600 с.
212. Сосюр, Ф. Труды по языкознанию. Курс общей лингвистики / Ф. Сосюр. – М., 1977. – 274 с.
213. Социолингвистические аспекты изучения современного русского языка. – М.: Наука, 1989. – 186 с.
214. Сперанская А.Н. Правила речевого поведения в русских поговорках: дис. ...канд. филол. наук. – Красноярск, 1999. – 210 с.
215. Степанов, В.Н. Прагматические способы номинации речевой интенции говорящего: На материале спонтанной публичной речи: дис. ...канд. филол. наук / В.Н. Степанов. – Ярославль, 1998. – 213 с.
216. Степанов, Ю.С. Альтернативный мир. Дискурс. Факт и принцип причинности. Язык и наука конца XX века / Ю.С. Степанов. – М.: РГГУ, 1995. – С. 35–73.
217. Стивенсон, Ч. Некоторые прагматические аспекты значения. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. Лингвистическая прагматика / Ч. Стивенсон. – М.: Прогресс, 1985. – С. 129–154.
218. Суходольский, Г.В. Основы психологической теории деятельности / Г.В. Суходольский. – Л.: Изд-во Ленинградского ун-та, 1988. – 168 с.
219. Тарасов, Е.Ф. Проблемы анализа речевого общения. Общение. Текст. Высказывание / Е.Ф. Тарасов. – М.: Наука, 1989. – С. 7–40.
220. Текстобразующие потенции языковых единиц и категорий. – Барнаул: Изд-во Барнаульского гос. пед. ин-та, 1990. – 184 с.
221. Теория речевой деятельности: Проблемы психолингвистики. – М.: Наука, 1968. – 272 с.
222. Трескова, С.И. Методика измерения в социолингвистике. Принципы и методы социолингвистических исследований / С.И. Трескова. – М.: Наука, 1989. – С. 7–30.
223. Третьякова, И.Ю. Типы и способы окказионального преобразования фразеологических единиц в поэтических текстах. На материале современной русской поэзии: дис. ...канд. филол. наук / И.Ю. Третьякова. – Кострома, 1993. – 228 с.

224. Тхорик, В.И. Языковая личность (лингвокультурологический аспект): автореф. дис. ...д-ра филол. наук / В.И. Тхорик. – Краснодар, 2000. – 43 с.
225. Усовик, Е.Б. Оказиональные образования в «Сказках» М.Е. Салтыкова-Щедрина: дис. ...канд. филол. наук / Е.Б. Усовик. – Тверь, 1995. – 168 с.
226. Уфимцева, А.А. Мотивация в речевом воздействии: Проблемы и концепции. Оптимизация речевого воздействия / А.А. Уфимцева. – М.: Наука, 1990. – С. 56–68.
227. Ушакова, Т.Н. Речь человека в общении / Т.Н. Ушакова, Н.Д. Павлова, И.А. Зачёсова. – М.: Наука, 1989. – 192 с.
228. Формановская, Н.И. Коммуникативно-прагматические аспекты единиц общения / Н.И. Формановская. – М.: ИКАР, 1998. – 294 с.
229. Франк, Д. Семь грехов прагматики: Тезисы о теории речевых актов, анализе речевого общения. Лингвистике и риторике. Зарубежная лингвистика. Т. 2 / Д. Франк. – М.: Прогресс, 1999. – С. 254–264.
230. Фрейд, З. Остроумие и его отношение к бессознательному / З. Фрейд. – СПб.-М.: АСТ «Университетская книга», 1998. – 320 с.
231. Фрумкина, Р.М. Прагматика: Новый взгляд. Семиотика и информатика / Р.М. Фрумкина. – М., 1995. – С. 98–113.
232. Ханпира, Э. Об окказиональных словах и окказиональном словообразовании. Развитие словообразования современного русского языка / Э. Ханпира. – М.: Наука, 1966. – С. 153–167.
233. Харитонов, А.Н. Аспекты лингвистической концепции А.А. Потебни и некоторые вопросы речевого общения. Психологические исследования общения / А.Н. Харитонов. – М.: Наука, 1985. – С.68–81.
234. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс, 1992. – 458 с.
235. Хоанг, Фэ. Семантика высказывания. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. Лингвистическая прагматика / Фэ Хоанг. – М.: Прогресс, 1985. – С. 399–405.
236. Ходакова, Е.Ф. Из истории русского каламбура (вторая половина XVII – первая треть XIX вв.): автореф. дис. ...канд. филол. наук / Е.Ф. Ходакова. – М., 1969. – 22 с.

237. Человеческий фактор в языке: Языковые механизмы экспрессивности. – М.: Наука, 1991 – 214 с.
238. Человеческий фактор в языке: Коммуникация. Модальность. Дейксис. – М.: Наука, 1992. – 280 с.
239. Черняева, В.М. Приёмы речевого контраста в стихотворной сатире 60-х гг.: уч. зап. Горьковского ун-та. Вып. 44. Серия филол. / В.М. Черняева. – Горький, 1957. – С. 20–46.
240. Швейцер, А.Д. Современная социолингвистика: теория, проблемы, методы / А.Д. Швейцер. – М.: Наука, 1977. – 176 с.
241. Шепелева, С.Н. О формально-семантических типах в русском словотворчестве. Лингвистика и поэтика / С.Н. Шепелева. – М.: Наука, 1979. – С. 248–254.
242. Шмаков, С.А. Игра и дети / С.А. Шмаков. – М.: Знание, 1968. – 64 с.
243. Шмелев, Д.Н. Проблемы семантического анализа лексики / Д.Н. Шмелев. – М.: Наука, 1973. – 280 с.
244. Шмелёв, Д.Н. Русский язык в его функциональных разновидностях / Д.Н. Шмелев. – М.: Наука, 1977. – 168 с.
245. Шмелёв, Д.Н. Функционально-стилевая дифференциация языковых средств. Грамматические исследования: функционально-стилевой аспект / Д.Н. Шмелев. – М.: Наука, 1989. – С. 3–32.
246. Шмелёв, Д.Н. Языковая небрежность и поэтическая вольность. Res philological / Д.Н. Шмелев. – М., Л.: Наука, 1990. – С. 460–464.
247. Шмелёва, Т.В. Речевой жанр. Возможности описания и использования в преподавании языка / Т.В. Шмелева // Русистика. 1990. № 2. С. 20–32.
248. Шопенгауэр, А. Мир как воля и представление. Т. 2 / А. Шопенгауэр. – М.: Наука, 1993. – 669 с.
249. Щерба, Л.В. Языковая система и речевая деятельность / Л.В. Щерба. – Л.: Наука, 1974. – 427 с.
250. Щербина, А.А. Сущность и искусство словесной остроты / А.А. Щербина. – Киев: Изд-во АН УССР, 1958. – 68 с.
251. Щербина, А.А. Заметки о природе и технике иронии в русской литературе / А.А. Щербина // Русская литература. 1971. Вып. 1. С. 40–48.
252. Щурина, Ю.В. Шутка как речевой жанр: дис. ... канд. филол. наук / Ю.В. Щурина. – Красноярск, 1997. – 155 с.

253. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.
254. Эрвин-Трипп, С.М. Язык. Тема. Слушатель. Анализ взаимодействия. НЗЛ / С.М. Эрвин-Трипп. – М.: Прогресс, 1975, Вып. 7. – С. 336–362.
255. Юдина, А.Д. Окказиональные наименования лиц (по материалам периодики 60–80-х гг.): дис. ...канд. филол. наук / А.Д. Юдина. – Л., 1989. – 226 с.
256. Ягубова, М.А. Лексика семантического поля «оценка» в русской разговорной речи: дис. ...канд. филол. наук. – Саратов, 1992. – 265 с.
257. Якобсон, Р. Лингвистика и поэтика. Структурализм: «за» и «против» / Р. Якобсон. – М.: Прогресс, 1975. – С. 193–230.
258. Якубинский, Л.П. Язык и его функционирование / Л.П. Якубинский. – М.: Наука, 1986. – 208 с.
259. Янко-Триницкая, Н.А. «Штучки-дрючки» в устной речи (повторы-отзвучия) / Н.А. Янко-Триницкая // Русская речь. 1968. № 4. С. 48–52.
260. Янко-Триницкая, Н.А. «Дай мне логу!»). Развитие современного русского языка. 1972. Словообразование. Членимость слова / Н.А. Янко-Триницкая. – М.: Наука, 1975. – С. 261.
261. Продуктивные способы и образцы окказионального словообразования. Актуальные проблемы русского словообразования. – Ташкент: Изд-во Ташкентского гос. пед. ин-та, 1975. – С. 413–418.
262. Eastman 1922: Eastman M. The Sense of Humor. – New York, 1922. – 257 p.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Анкета 1. Образ творца языковой игры

Сведения об участниках анкетирования: в эксперименте приняло участие 100 человек (студенты 1–3 курсов филологического и биологического факультетов Дальневосточного государственного университета). Возраст испытуемых – 17–25 лет.

ВОПРОС АНКЕТЫ: *Многие люди любят шутить, острить, придумывать собственные слова. Какими чертами, по вашему мнению, обладают люди-авторы шуток и остроумия?* (Справа от параметра указано количество человек, выбравших данный вариант ответа. Параметр 3 допускает несколько выборов одновременно).

- | | |
|--|----|
| 1. Возраст: | |
| а) только молодые люди (до 30 лет) – | 12 |
| б) только люди среднего возраста (30–50 лет) – | 0 |
| в) только люди старшего возраста (старше 50 лет) – | 0 |
| г) возраст значения не имеет – | 88 |
| 2. Пол: | |
| а) только мужчины – | 8 |
| б) только женщины – | 0 |
| в) пол значения не имеет – | 92 |
| 3. Тип темперамента: | |
| а) сангвиник – | 57 |
| б) флегматик – | 9 |
| в) холерик – | 38 |
| г) меланхолик – | 4 |
| д) тип темперамента значения не имеет – | 13 |

4. Отношение к жизни:	
а) только оптимисты –	45
б) только пессимисты –	2
в) отношение к жизни значения не имеет –	53
5. Уровень образования:	
а) в пределах общеобразовательной школы –	6
б) среднее специальное образование –	0
в) высшее образование –	10
г) уровень образования значения не имеет –	84
6. Профессия:	
а) люди определенных профессий (каких?) –	5;
б) профессия значения не имеет –	95
7. Уровень социального благополучия:	
а) только благополучные люди (имеющие работу, семью, определенные материальные блага) –	22
б) только неблагополучные люди –	2
в) социальный статус значения не имеет –	76
8. Настроение:	
а) Только хорошее –	53
б) Только плохое –	0
в) Настроение значения не имеет –	47

Анкета 2. Наиболее распространённые темы разговоров и ситуации, в которых употребляется языковая игра

Сведения об участниках эксперимента: в анкетировании приняло участие 74 человека в возрасте 17–25 лет. Все испытуемые – студенты 1–4 курсов Дальневосточного государственного университета (факультет русской филологии – 50 человек, юридический факультет – 24 человека). Проанализировано 753 ответа на первый вопрос анкеты (о темах) и 370 ответов на второй вопрос анкеты (о ситуациях). Предполагаемое количество ответов – 740 и 370 соответственно. Больше по сравнению с запланированным число ответов на первый вопрос объясняется тем, что некоторые информанты указали несколько вариантов ответов.

ВОПРОСЫ АНКЕТЫ:

1. Языковая игра (языковые шутки, каламбуры, необычные или исковерканные слова, остроты) возникают в разговорах на различные темы. Выберите из списка 10 наиболее частотных тем (список прилагается).

2. В каких ситуациях, по вашему мнению, люди чаще всего используют языковую игру? (Выберите 5 ситуаций) (список прилагается).

Наиболее распространены 10 тем. Темы расположены в порядке убывания частотности, в скобках указано количество человек, выбравших данную тему; проценты указаны от общего числа испытуемых:

- | | |
|---|-----|
| 1. Учеба и преподаватели (53) – | 72% |
| 2. Межполовые отношения и секс (49) – | 66% |
| 3. Друзья и знакомые (40) – | 54% |
| 4. Внешность кого-либо (39) – | 53% |
| 5. Поведение, образ жизни кого-либо (36) – | 49% |
| 6. Комментирование действий (36) – | 49% |
| 7. Увиденное, услышанное, прочитанное (32) – | 43% |
| 8. «Ни о чём» (31) – | 42% |
| 9. «Мелочи жизни» (бытовые эпизоды – уборка, поломка или починка чего-либо и т.д.) (29) – | 39% |
| 10. Развлечения, искусство, спорт (29) – | 39% |

Остальные 27 тем имеют меньшее или незначительное число выборов:

- | | |
|---|-----|
| 1. Известные люди (актеры театра и кино, эстрадные артисты, политики и т.д.) (27) – | 36% |
| 2. Человеческие взаимоотношения (дружба, любовь, предательство и т. д.) (27) – | 36% |
| 3. Впечатления о прожитом (26) – | 35% |
| 4. Члены семьи, семейный уклад (24) – | 32% |
| 5. Части тела (20) – | 27% |
| 6. Характер, способности, возможности кого-либо (19) – | 26% |
| 7. Физическое и психологическое состояние кого-либо (19) – | 26% |
| 8. Политика, война, власть (17) – | 23% |
| 9. Бытовые просьбы (сделать, дать, принести что-либо, вопросы) (17) – | 23% |
| 10. Деньги (17) – | 23% |
| 11. Язык и речь (16) – | 22% |
| 12. Философские рассуждения о жизни (ее основах, смысле, трудностях) (16) – | 22% |
| 13. Одежда, обувь (15) – | 20% |
| 14. Планы, намерения (14) – | 19% |
| 15. Еда, продукты, приготовление пищи (13) – | 18% |

16. Экстрасенсы, НЛО, привидения (11) –	15%
17. Работа (11) –	15%
18. Предметы (мебель, техника, музыкальные инструменты, косметика и т. д.) (11) –	15%
19. Сны (11) –	15%
20. Болезни, лечение (10) –	14%
21. Животные (8) –	11%
22. Покупки (7) –	9%
23. Прическа, уход за волосами (7) –	9%
24. Погода (4) –	5%
25. Игрушки (4) –	5%
26. Природа (1) –	1%
27. Книги (0) –	0%

Наиболее частотные, по мнению информантов, ситуации, которых употребляется языковая игра, такие (расположены в порядке убывания частотности, в скобках указано количество человек, выбравших данную ситуацию; проценты указаны от общего числа испытуемых):

1. В школе, университете, институте в процессе общения или совместной деятельности (59) –	80%
2. Дома, с друзьями (51) –	69%
3. Прогулки с друзьями и близкими (45) –	60%
4. Телефонные разговоры (40) –	54%
5. За столом (в семье, компании; в кафе, буфете, ресторане и т.д.) (31) –	42%
6. Общение мужчины и женщины (27) –	36%
7. Игра с ребенком (24) –	32%
8. Дома, в кругу семьи (23) –	31%
9. На уроках, занятиях, лекциях (22) –	30%
10. В гостях (16) –	22%
11. У телевизора или в кино (9) –	12%
12. В магазине, поезде, больнице (вынужденное совместное пребывание незнакомых и малознакомых людей) (9) –	12%
13. В автомобиле (8) –	11%
14. На работе, с коллегами (6) –	8%
15. В библиотеке (0) –	0%

Анкета 3. Эффективность языковой игры

Сведения об участниках эксперимента: в эксперименте приняли участие 100 человек, из них 63 женщины и 37 мужчин. Информанты – студенты 1–4 курсов факультета русской филологии, биологического и юридического факультетов Дальневосточного государственного университета. Возраст информантов – 17–25 лет.

ВОПРОСЫ АНКЕТЫ:

1. Почему, на ваш взгляд, языковые шутки не всегда вызывают улыбки и смех?

2. Всегда ли вам нравится, когда другие шутят?

А. Да, всегда.

Б. Нет, не всегда (почему?)

3. Почему человек, склонный к шуткам, шутит не всегда?

Результаты эксперимента представлены в табл. П. 1.

Таблица П.1

Вопрос анкеты	Варианты ответов и количество человек, указавших данный вариант (возможны несколько вариантов ответов)	Количество человек, затруднившихся ответить
1	2	3
Почему, на ваш взгляд, шутки не всегда вызывают улыбки и смех?	Плохое настроение слушающего – 21 Шутки непонятны – 15 Глупые шутки – 14 Неуместные шутки – 12 Обидные шутки – 10 Разное представление о смешном у говорящего и слушающего – 10 Неудачные шутки – 10 Злые шутки – 8 У слушающего нет чувства юмора – 4 «Заумные» шутки – 1 Неактуальные шутки – Нет цели вызвать смех – 1	12
Всегда ли вам нравится, когда другие шутят?	Да – 42 Нет – 58 (из них 56 человек указали причины) Не нравится, когда... ...шутки глупые (плоские) – 14 ...шутки неуместные – 13	0

1	2	3
Всегда ли вам нравится, когда другие шутят?	...шутят неудачно – 6 ...шутки обидные – 6 ...человеку не до шуток – 6 ...шутки злые – 4 ...шутки бестактные – 3 ...люди не умеют шутить – 3 ...шутки грубые – 2 ...шутки жестокие – 2 ...шутки непонятные – 2 ...человек занят делом – 1 ...шутят над тем, над чем нельзя – 1 ...неприятен человек, который шутит – 1	0
Почему человек, склонный к шуткам, шутит не всегда?	Плохое настроение – 54 Неподходящая ситуация – 30 Окружающие не поймут – 8 Не хочет – 6 Нет повода – 6 Не может (иссяк запас остроумия) – 5 Есть проблемы, неприятности – 4 Занят делом – 1 Нельзя шутить (неподходящий объект) – 1	9

Анкета 4. Ситуативные и тематические ограничения при использовании языковой игры

Сведения об участниках эксперимента: 100 информантов 17–25 лет – студентов 1 курса Дальневосточного государственного университета (факультет русской филологии, юридический факультет).

ВОПРОСЫ АНКЕТЫ:

1. Какой должна быть обстановка, в которой произносится шутка?

- а) неофициальное непринужденное общение;
- б) официальное общение;
- в) обстановка значения не имеет.

2. Бывают ли ситуации, когда шутить нельзя?

- а) нет, не бывают;
- б) да, бывают. Какие это могут быть ситуации?

3. Существуют ли запретные для шуток темы?

а) нет, не существуют;

б) да, существуют. Какие это могут быть темы?

Результаты анкетирования представлены в табл. П.2.

Таблица П.2

Вопрос анкеты	Варианты ответов и количество человек, указавших данный вариант	Количество человек, затруднившихся ответить
1	2	3
Какой должна быть обстановка, в которой произносится шутка?	Неофициальное непринужденное общение – 60 Официальное общение – 0 Обстановка значения не имеет – 40	0
Бывают ли ситуации, когда шутить нельзя? Какие это могут быть ситуации?	Нет, не бывают – 4 Да, бывают – 80 (из них назвали ситуации 78 человек) Нельзя шутить в таких ситуациях: – похороны – 21 – трагические события, несчастья – 11 – траур – 7 – если человек по социальной роли ниже, чем слушающий – 7 – человеку нужна помощь (в том числе психологическая) – 5 – экстремальные ситуации, опасность – 4 – чья-то неудача, конфуз – 4 – люди не настроены воспринимать шутки – 4 – официальные деловые встречи – 3 – на кладбище – 3 – тяжёлая болезнь кого-либо – 3 – в церкви – 2 – общение малознакомых людей – 2 – процессе серьёзной работы – 2 – ссора – 1 – говорящий виноват в чем-либо – 1	16
Существуют ли запретные для шуток темы? Какие это могут быть темы?	Нет, не существуют – 25 Да, существуют – 65 Запретные темы: – физические недостатки людей – 15 – трагические события, несчастья – 12	10

1	2	3
Существуют ли запретные для шуток темы? Какие это могут быть темы?	<ul style="list-style-type: none"> – личная жизнь, интимная сфера – 11 – тяжелые, неизлечимые болезни – 6 – любая тема, если она неприятна коммуниканту – 6 – религиозные убеждения – 5 – смерть, умершие люди – 5 – внешность или личность участника разговора – 4 – война – 2 – крушение планов – 2 – убеждения человека – 1 – «очень уважаемые люди» – 1 	10

Анкета 5. Окказионализмы и языковое сознание испытуемых

Сведения об участниках эксперимента: 100 человек в возрасте от 16 до 58 лет (студенты-филологи – 33 человека, студенты-нефилологи – 54 человек, преподаватели-филологи – 3 человека, специалисты-нефилологи – 7 человек, ученики средней школы – 3 человека).

ВОПРОСЫ АНКЕТЫ:

1. *Создаете ли вы собственные необычные слова*
 - а) да, часто
 - б) иногда
 - в) нет
 - г) затрудняюсь ответить.
2. *Для чего, по вашему мнению, люди придумывают свои слова?*
 - а) не могут подобрать существующие в языке слова
 - б) хотят рассмешить окружающих
 - в) интересно говорить необычно
 - г) что-то еще
 - д) затрудняюсь ответить.
3. Заполните табл. П3 (если затрудняетесь ответить, ставьте знак вопроса).

Образец анкеты 5

Слово	Что, на ваш взгляд, значит слово?	Какую оценку оно выражает? (+, -, 0)	Употребляли ли вы сами это слово?	Слышали вы когда-нибудь это слово?	На какое известное слово оно похоже?	Кто мог сказать это слово? (пол, возраст, профессия)	Выберите все подходящие для данного слова характеристики (правильное, неправильное; книжное, официально-деловое, нейтральное, разговорное, просторечное; красивые, некрасивое; престижное, неприличное, грубое; часто употребляемое, редко употребляемое; новое, архаичное).
Похэндить Тётиха Набигудиться Пшёнкагри Обантовать Померикеиться Мандариниться Вибисюк Грибарий Коврята Гусявь Зашуршовывать Обананить Ежевистка Меблинка Лежеспинка							

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	1
Глава 1. СОВРЕМЕННЫЕ НАУЧНЫЕ КОНЦЕПЦИИ КАК ОСНОВА ОПИСАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ.....	5
1.1. Понятие языковой игры	5
1.1.1. Понятие языковой игры	5
1.1.2. Концепции игры как формы человеческой деятельности.....	8
1.1.3. Языковая игра как проявление творческого мышления «человека играющего»	11
1.1.4. Социальное значение языковой игры	12
1.1.5. Языковая игра как явление языка и явление речи	12
1.2. Языковая игра в свете философских категорий комического и смешного	16
1.2.1. Категория комического	16
1.2.2. Смех и смешное	18
1.2.3. Остроумие и чувство юмора	19
1.3. Лингвопрагматические основы описания языковой игры	21
1.3.1. Лингвистическая прагматика.....	21
1.3.2. Речь как деятельность	22
1.3.3. Теория речевых актов.....	23
1.3.4. Некоторые понятия психолингвистики	26
1.3.5. Социолингвистические основы описания языкового материала	29
1.3.6. Языковая игра как объект лингвопрагматического исследования	32
1.3.7. Основные термины и понятия, используемые для лингвопрагматического описания языковой игры	33
Глава 2. ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОЙ РУССКОЙ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ.....	36
2.1. Функциональный подход к изучению языковой игры	36
2.1.1. История функционального подхода в науке	36
2.1.2. Понятие функции языка и функции речи	38
2.2. Изучение языковой игры как явления современной русской разговорной речи.....	40
2.2.1. Функции языковой игры, описанные в лингвистической литературе	41
2.2.2. Поэтическая функция языка в разговорных высказываниях.....	43
2.2.3. Приёмы создания языковой игры.....	45
2.2.4. Лингвистические свойства приёмов языковой игры	61

2.3. Функционирование языковой	
игры в разговорных высказываниях	67
2.3.1. Методика описания значения говорящего	
при использовании языковой игры	67
2.3.2. Цели говорящего при использовании	
языковой игры и <i>значение говорящего</i>	71
2.3.3. Типы оценок, выражаемых говорящим	
с помощью языковой игры	94
Глава 3. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СОЦИОЛИНГВИСТИЧЕСКОМ	
И ПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКОМ АСПЕКТАХ.....	101
3.1. Социолингвистические исследования как способ	
описания языковой игры.....	101
3.1.1. О социолингвистических экспериментах	101
3.1.2. Анкета 1. Образ творца языковой игры.....	102
3.1.3. Тематическая и ситуативная	
классификации языковой игры.....	109
3.1.4. Анкета 2. Наиболее распространенные темы разговоров	
и ситуации, в которых употребляется языковая игра.....	112
3.2. Отражение социальных факторов в языковой игре.....	113
3.2.1. Возраст участников коммуникации	113
3.2.2. Профессия и род занятий коммуникантов.....	115
3.2.3. Временной компонент в языковой игре	117
3.2.4. Территориальный компонент	120
3.2.5. Дальневосточный хронотоп.....	121
3.3. Степени эффективности языковой игры	121
3.3.1. Эффективная языковая игра	123
3.3.2. Неэффективная языковая игра.....	127
3.3.3. Анкета 3. Эффективность языковой игры	137
3.3.4. Анкета 4. Ситуативные и тематические ограничения	
при использовании языковой игры	137
3.4. Оценочная функция языкового сознания	
говорящего и слушающего	138
3.4.1. Аспекты работы языкового сознания	139
3.4.2. Анкета 5. Окказионализмы и языковое	
сознание испытуемых	140
3.4.3. Языковая игра как результат работы	
языкового сознания	151
3.4.4. Внешние проявления работы	
языкового сознания как реакция на языковую игру.....	153
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	158
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	165

Научное издание

Коновалова Юлия Олеговна

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СОВРЕМЕННОЙ
РУССКОЙ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ**

Монография

Отпечатано с макета,
предоставленного автором

Лицензия на издательскую деятельность ИД № 03816 от 22.01.2001

Подписано в печать .05.08. Формат 60×84/16.

Бумага писчая. Печать офсетная. Усл. печ. л..

Уч.-изд. л. Тираж экз. Заказ

Издательство Владивостокский государственный университет
экономики и сервиса

690600, Владивосток, ул. Гоголя, 41

Отпечатано в типографии ВГУЭС

690600, Владивосток, ул. Державина, 57