

**Т. Ф. Фильчук**

*Харьковский национальный университет имени В. Н. Каразина*

### **Виды языковой игры в современных анекдотах**

**Фильчук Т. Ф. Види мовної гри в сучасних анекдотах.** У статті розглядається поняття «мовна гра», наголошується на основних підходах до її класифікації, з'ясовуються головні її функції; визначається жанрова специфіка анекдоту, його характерні ознаки та функції; виявляються прийоми створення мовної гри в сучасному російському анекдоті на різних мовних рівнях (фонетичному, графічному, словотвірному, лексичному і синтаксичному), аналізується гра з прецедентними феноменами; виявляються особливості використання мовної гри в сучасних анекдотах.

**Ключові слова:** мовна гра, види мовної гри, анекдот, лінгвістичні прийоми мовної гри, комічний ефект.

**Фильчук Т. Ф. Виды языковой игры в современных анекдотах.** В статье рассматривается понятие «языковая игра», отмечаются существующие подходы к классификации языковой игры, ее основные функции; определяется жанровая специфика анекдота, его признаки и функции; описываются приемы создания языковой игры в современном русском анекдоте на разных языковых уровнях (фонетическом, графическом, словообразовательном, лексическом и синтаксическом), анализируется игра с прецедентными феноменами; выявляются особенности использования языковой игры в современных анекдотах.

**Ключевые слова:** языковая игра, виды языковой игры, анекдот, лингвистические приемы языковой игры, комический эффект.

**Filchuk T. F. Types of language game in modern anecdotes.** The article discusses the concept of “language game”, marks the existing approaches to the classification of the language game, its main functions; determines the genre specificity of the anecdote, its features and functions; describes modes of creating the language game in modern Russian anecdote at different linguistic levels (phonetic, graphic, word-formative, lexical and syntactic), analyzes the game with precedent phenomena; exposes peculiarities of using the language game in modern anecdotes.

**Keywords:** language game, types of language game, anecdote, linguistic modes of language game, comic effect.

В последние десятилетия феномен языковой игры активно исследуется в зарубежной и отечественной лингвистике (работы Ю. Апресяна, Н. Арутюновой, Т. Бульгиной, А. Шмелева, Е. Земской, Е. Падучевой, Б. Нормана, В. Санникова, Т. Гридиной, О. Аксеновой, С. Ильясовой, Л. Амири). С помощью понятия «языковая игра» можно прояснить, с одной стороны, многие аспекты в функционировании языка, а с другой, проникнуть в сознание носителя языка, постичь механизмы его ментальности, выходящие за рамки собственно языковой деятельности. Современные исследования языковой игры направлены, главным образом, на выявление ее структурных и стилистических особенностей в различных функциональных контекстах, в том числе и в анекдотах.

Самым продуктивным жанром современного русского фольклора является анекдот. Современный анекдот представляет собой сложноорганизованный текст. Анекдот – это малое целостное текстовое пространство, в пределах которого реализуется игровое начало, выражающееся в языковой игре. Это делает текст анекдота предельно напряженным для языковой личности, воспринимающей и осмысляющей его.

Актуальность исследования языковой игры в анекдоте заключается в том, что анализ языковой игры позволяет расшифровать скрытый смысл текста, ассоциативно связанный с буквальным и

порождающий комический эффект. Эти имплицитные смыслы и способы их экспликации составляют актуальную проблему современной науки о языке.

Объектом исследования являются тексты современных русских анекдотов. Цель статьи состоит в выявлении и описании видов языковой игры в современном русском анекдоте.

Исследование проведено на материале анекдотов, которые публикуются в региональной прессе и в специальных сборниках, размещаются на интернет-сайтах, в том числе форумах, блогах, социальных сетях.

Языковая игра – это многогранный, сложный, не имеющий однозначной интерпретации феномен. Термин «языковая игра» принадлежит Л. Витгенштейну («Философские исследования» (1945) и введен им для описания языка как системы конвенциональных правил, в которых участвует говорящий. Философ считает, что человеческая жизнь – это совокупность языковых игр. Язык в целом и конкретный знак языка представляют собой расплывчатую массу, границы которой неопределимы, так как каждый знак включает в себя весь реальный и воображаемый мир. Особую роль в процессе вхождения объекта в событие, по мнению Л. Витгенштейна, играет форма. Для языка такой формой, соединяющей знак и действие, является языковая игра.

Одной из наиболее авторитетных работ, посвященных языковой игре, считается монография В. З. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры». Автор рассматривает языковую игру как вид лингвистического эксперимента. Согласно В. З. Санникову, «языковая игра, как и комическое в целом, – это отступление от нормы, нечто необычное» [5:13]. По мнению автора, отступление от нормы должно четко осознаваться и намеренно допускаться говорящим (пишущим); слушающий (читающий), в свою очередь, должен понимать, что это сказано нарочно, чтобы не оценить соответствующее выражение как ошибку, тем самым он принимает эту игру и пытается вскрыть глубинное намерение автора.

Исследователь А. П. Сковородников определяет языковую игру как творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой / стилистической / речеповеденческой / логической нормы) использование любых языковых единиц и / или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе – комического характера [6:796–803].

Языковая игра выполняет множество функций. В научной литературе представлены различные типологии функций языковой игры. Так, например, Т. П. Куранова выделяет следующие функции языковой игры: комическую, развлекательную; смыслообразующую; языкотворческую; компрессивную, маскировочную (эвфемистическую), парольную, изобразительную, контактоустанавливающую, характерологическую (социокультурную), экспрессивную (воздействующую), защитную, релаксационную, смягчающую [3:174].

Виды языковой игры, как правило, выделяются в соответствии с уровнями языка, нормы которого обыгрываются. Исследователи выявляют языковую игру на уровне фонетики, фонологии, графики, орфографии; морфологии; синтаксиса; словообразования; лексики; семантики; прагматики; стилистики, структуры текста. Особо отмечают игру с прецедентными феноменами [2; 5]. Жанрами, основанными на языковой игре, являются нонсенсы, пародии, парадоксы, анекдоты, шутки, речемы и др.

Как уже было отмечено, объектом исследования является текст анекдота. Современные анекдоты представляют собой многоплановое явление, которое стало предметом лингвистического, литературоведческого, культурологического, семиотического, социологического, психологического и историко-политического анализа (Н. Белова, Ю. Борев, Б. Дземидок, М. Кронгауз, М. Минский, З. Фрейд, О. Чиркова, Ю. Щеглов, А. Щербина и др.).

В «Словаре русского языка» (МАС) лексема «анекдот» определяется как «короткий устный рассказ с неожиданной остроумной концовкой. [Туркин] знал много анекдотов, шарад, поговорок, любил шутить и острить. Чехов, Ионыч» [7].

Интерес к изучению анекдота возник еще в конце XIX века. Известный филолог А. А. Потебня исследовал соотношение анекдота и притчи и

впервые подошел к проблеме происхождения и последующего развития анекдота как самостоятельного жанра [4]. Изучением анекдота занимались также А. Пельтцер, Н. Сумцов, А. Веселовский, В. Карасик, Е. Курганов, К. Седов, Е. Шмелева, А. Шмелев и др. В последние десятилетия возрос исследовательский интерес к изучению данного жанра: работа проводится в лингвистическом, психолингвистическом, литературоведческом, философском аспектах.

Большинство лингвистов считают, что анекдот является самостоятельным речевым жанром и, следовательно, представляет собой устойчивую форму повествования и характеризуется определенными признаками, отличающими этот тип текста от любых других. Речевой жанр как базовая единица речевой коммуникации сочетает в себе ряд коммуникативных и прагматических параметров типовой ситуации социального взаимодействия людей с ее языковым оформлением. Анекдот как речевой жанр характеризуется такими специфическими признаками, как стереотипность модели построения и содержания текста, воспроизводимость, вариативность, принципиальное отсутствие авторства, изобразительность при рассказывании, интертекстуальность, ситуативность и уместность. Главная цель анекдота – достижение комического эффекта. Комический эффект достигается по-разному – с помощью различных приемов: психологических, эстетических, лингвистических.

Возвращаясь к предмету нашего исследования, отметим, что в основе лингвистической характеристики анекдота лежит такое понятие, как языковая игра – вид языковой деятельности, при которой говорящий «играет» с формой речи, нарушая языковую норму с целью, с одной стороны, создания комического эффекта, с другой – получения эстетического удовольствия [8].

Анекдот – один из самых ярких примеров жанра, в котором языковая игра является средством для достижения комического эффекта. Комический эффект может создаваться различными языковыми средствами: за счет всевозможных отклонений в области фонетики, лексики, морфологии, синтаксиса, а также языковой игры с прецедентными феноменами.

Так, в современном анекдоте языковая игра на фонетическом уровне может реализоваться за счет приема звукоподражания. Например:

*Вопрос блондинке:*

– Как работает двигатель внутреннего сгорания?

– А можно своими словами?

– Да

– Брррррррррррррр...

Следующий анекдот может функционировать только в письменной форме, так как в нем используется приемы графической игры.

*На химии:*

– Какова конечная формула сжатого кислорода?

– O2.zip

Графическая игра в данном анекдоте реализуется на двух уровнях:

1. по аналогии с оформлением химических элементов: кислород – это O<sub>2</sub>;

2. по аналогии с тем, как именуется заархивированный файл в операционной системе компьютера: zip.

Особый интерес вызывает нестандартное использование математических знаков. Пример их обыгрывания представлен в следующем анекдоте:

1: Привет, как дела?

2: +

1: В институт пойдешь сегодня?

2: –

1: Тебя же отчислят!

2: =

1: Блин, ты с калькулятором в аське сидишь, что ли???

Знаки, используемые в анекдоте, выполняют смыслообразующую функцию: «+» употребляется в значении ‘хорошо’, «–» – в значении ‘нет’, а знак «=» – в значении ‘всё равно’.

Резюмируя, можем отметить, что если в устной речи языковую игру в анекдотах сопровождают жест, мимика, интонация, то письменное бытование анекдота обусловило развитие языковой игры на графическом уровне.

Для создания комического эффекта в языковых анекдотах активно используется игра на лексическом уровне: обыгрывается многозначность слова, омонимия, синонимия, антонимия, паронимия, заимствования, лексика ограниченной сферы употребления, стилистическая окраска слов, фразеология и т. д. Например: *Сидел мальчик на дереве и плакал:*

– Снимите меня, снимите меня... И ему очень повезло, потому что в парке, где стояло дерево, гуляло много добрых людей с фотоаппаратами. Комический эффект в данном анекдоте достигается за счет многозначности глагола *снять*. В «Словаре русского языка» приводятся следующие значения данного слова: *снять* – 1. Достать, взять сверху или с поверхности чего-л. *Снять книгу с полки*; убрать, удалить то, что находится на поверхности чего-л. *Снять паутину со стен*; убрать, удалить что-л. построенное, установленное где-л. *Снять строительные леса*; 12. Запечатлеть на фото- или киноплёнке. *Снять кинокартину* [7]. В настоящее время психологи говорят о синдроме «фотографа», при котором современный человек, становясь свидетелем каких-то катастроф или критических ситуаций, не спасает себя и окружающих, а пытается запечатлеть реальную картину на фотокамеру телефона и выложить материал в сеть Интернет. Анекдот пародирует официальную культуру во всех её проявлениях, имитируя разнообразные реалии жизни. В данном случае психологическая функция анализируемого нами анекдота состоит в высмеивании поведения современного человека.

В следующем анекдоте комический эффект достигается уже за счет противопоставления двух многозначных слов *вдохнуть* – *надуть*: *Шарик думал, что в него вдохнули жизнь, а его,*

*оказывается, надули.* Устойчивое выражение «*вдохнуть жизнь*» со значением ‘пробудить к деятельности, оживить’ противопоставляется переносному значению глагола *надуть* ‘прост., обмануть, провести’, который имеет также прямое значение: ‘наполнить воздухом или другим газом, сделав упругим. *Надуть футбольный мяч*’ [7].

Лингвист Т. А. Гридина утверждает, что многозначное слово создает потенциальную базу для языковой игры.

*Стоит Вовочка на балконе и громко плачет.*

*Мама его спрашивает:*

– *Что случилось, Вовочка?*

– *Шарик улетел!*

– *Ничего, купим другой!*

– *Нет, такой собаки у меня больше не будет...*

Комический эффект данного анекдота основан на игре с такими лексическими омонимами: *шарик* – нарицательное, ‘уменьш., детская игрушка, представляющая собой шарообразную оболочку, наполненную газом легче воздуха’ [7] и *Шарик* – собственное, ‘разг., дворовая непородистая собака (первоначально – распространённая кличка)’ [1]. Таким образом, в анекдоте реализуется языковая игра, основанная на омонимии имени собственного и нарицательного.

В следующем анекдоте высмеивается невысокая речевая культура и необразованность участников разговора, ср.:

– *Ты слышала, Машка выходит замуж?*

– *Да. Какой кошмар. Такая молодая девушка и за старика.*

– *Дура, ты опять все перепутала! Он не ветеран, а ветеринар. Это из тех, кто не кушают мяса.* Здесь используется прием смешения паронимов. Паронимический эффект создается посредством противопоставления паронимов *ветеран* – *ветеринар*. Возникает так называемая паронимазия, или смысловое сближение слов за счет подобного их звучания.

Наличие в русском языке слов из других языков и их употребление в речи является объективной реальностью. Отношение к заимствованным словам в русском языке отражается в следующих анекдотах:

– *Кем в колхозе работать будешь, Степан?*

– *Мерчендайзером.*

– *Не хочешь говорить – не надо. Мерчендайзер (от английского merchandiser) – товаровед или помощник товароведа, т. е. человек, представляющий торговую компанию в торговых сетях (чаще всего в супермаркетах). Это заимствованное слово вошло в русскую речь не так давно, особенность его звукового оформления настораживает русскоговорящего человека, так как сочетания звуков, свойственных английскому языку, отличаются от русского. Значение такого слова не ясно, оценочность неумовима, но зато все ощущают его современность по сравнению с привычными русскими словами.*

Часто в анекдотах обыгрывается фразеология русского языка. Так, например, в следующем тексте:

*Пришел студент в столовую, а все столики заняты. Подсаживается к профессору, а тот говорит:*

*– Гусь свиные не товарищи.*

*Студент:*

*– Ну ладно, я полетел.* Языковая игра профессора направлена на то, чтобы указать студенту на различия социальных ролей преподавателя и студента. Языковая игра студента имеет целью «переиграть» профессора. Употребив глагол *полетел*, студент соотнес себя с птицей, оставив, таким образом, преподавателю роль свины.

Игровой потенциал морфологии русского языка используется в анекдотах не так активно, как, например, лексический. Языковая игра на морфологическом уровне является одной из самых сложных и тонких видов игры в анекдоте. В анекдотах могут обыгрываться формальные способы выражения тех или иных морфологических значений, намеренные отступления от норм литературного языка в разговорной речи, категории рода, лица, числа, залога, вида, времени и т. д. Например:

*– Папа, а в сочинении про зиму как написать: «Зимой в магазине продается много пальтов или пальтей?»*

*– Пиши лучше про лето!* Языковая игра в этом анекдоте построена на нарушении норм склонения имени существительного. Лексема *пальто* – иноязычное слово, которое не изменяется по падежам и числам; парадигма такого существительного состоит из омонимичных форм с нулевой флексией. В данном тексте неграмотными представлены оба участника диалога – и отец, и ребенок, которые пытаются образовать форму родительного падежа множественного числа слова *пальто* с помощью флексий *-ов* и *-ей*, свойственных субстантивному склонению.

В современных анекдотах языковая игра на словообразовательном уровне используется редко. Как правило, в анекдотах или переосмыслиется словообразовательная структура существующих слов, или создаются окказионализмы. Например: *Хлебозавод предлагает булбы, ватрухи, прянища, батонища и кренделищи. Надоело заниматься мелочёвкой.* В данном анекдоте приемом реализации языковой игры является суффиксальный способ образования слов. В словах *прянища, батонища и кренделищи* используется суффикс *-ищ-* с увеличительным оттенком значения. Существительные *булбы, ватрухи, прянища, батонища и кренделищи* приобретают экспрессивную окраску. Не случайно в конце анекдота употребляется разговорное слово *мелочёвка*. Иронический эффект достигается за счет повтора сходных словообразовательных аффиксов.

Возможности синтаксиса широко используются для создания комического эффекта. Обыгрыванию подвергается намеренное нарушение принципа сочетаемости слов, порядка слов, интонации; обыгрывается темо-рематическая структура предложения, создаются двусмысленные синтаксические конструкции.

В анекдотах часто используется прием обыгрывания синтаксической компрессии. Синтаксическая компрессия (или стяжение, конденсация, универбация) предусматривает сжатие знаковой структуры путем эллиптирования грамматической неполноты, бессоюзия, синтаксической асимметрии (пропуска логических звеньев высказывания). Например:

*– Алло! Алло! Помогите, я руку сломал!*

*– Я доктор, но юридических наук – адвокат. Вы ошиблись, Вам врач нужен.*

*– Я не ошибся. Я не себе сломал.* В данном анекдоте словосочетание «*руку сломал*» воспринимается читателем как эллиптированное, в котором пропущено дополнение *себе*. Умышленное умолчание, недоговоренность приводит к комическому эффекту. Кроме синтаксической игры, в этом тексте используется языковая игра на лексическом уровне – обыгрывается многозначность слова *доктор*: '1. разг. = Врач; 2. Высшая ученая степень; лицо, которому присуждена эта степень' [1].

В русском языке порядок слов в предложении считается свободным, но любая перестановка слов связана с изменением значения или стилистического оттенка. Порядок слов в предложении обыгрывается в следующем анекдоте:

*Объявление во дворе дома:*

*Сниму квартиру на длительный срок.*

*Объявление во дворе тюрьмы:*

*Сниму длительный срок за квартиру.* В первом предложении в трех синтаксемах создается семантическая модель такой ситуации: имплицитному субъекту-деятелю приписывается действие (*сниму*); семантика действия предполагает объект (*квартиру*) и количественную характеристику действия (*на длительный срок*). Во втором предложении объектом действия становится синтаксема *длительный срок*, а синтаксема *за квартиру* выполняет логическую роль каузатора ситуации *сниму длительный срок*. Таким образом, изменение порядка слов в предложении меняет его смысловое наполнение. В этом анекдоте также обыгрывается многозначность слов *снять* и *срок*. В выражении «*сниму квартиру на длительный срок*» лексема *снять* имеет значение 'взять внаем' [7], слово *срок* – 'определенный промежуток времени', а в предложении *Сниму длительный срок за квартиру* глагол и существительное употребляются в другом значении: *снять* – 'отменить, объявить недействительным, прекратить действие чего-л.', *срок* – 'разг., тюремное заключение определенной продолжительности' [7;1].

Синтаксический повтор используется в следующем анекдоте:

*Подходит глухой человек к глухому рыбаку:*

*– Я смотрю, ты рыбу ловишь?*

*– Нет, я рыбу ловлю.*

*– Ааа...а я думал, ты рыбу ловишь.* В этом анекдоте три повторяющиеся синтаксические конструкции выражают разное отношение к ситуации. Первая реплика представляет собой вопросительную конструкцию, вторая – отрицательную, а третья имеет утвердительное

значение. Таким образом, в данном тексте языковая игра реализуется посредством синтаксического повтора и интонации.

Игра с прецедентными феноменами в анекдоте создает некую «интригу», разгадывание которой приносит реципиенту определенное удовольствие. Ср.: *Настоящая женщина должна сделать в своей жизни три вещи: срубить дерево, разрушить дом и вырастить дочь*. В этом анекдоте используется трансформированное известное выражение: *«Настоящий мужчина должен сделать в своей жизни три вещи: посадить дерево, построить дом и вырастить сына»*. Комизм достигается за счет создания антитезы. В данном тексте обнаруживается игра с устоявшимися в обществе гендерными стереотипами: женщины все делают наоборот. Здесь представлена сложная антитеза, в которую входит несколько антонимических пар: *мужчина – женщина; посадить – срубить; построить – разрушить; сын – дочь*.

В следующем анекдоте используется прецедентное имя («Евгений Онегин») и трансформированный прецедентный текст (цитата из романа в стихах А. С. Пушкина «Евгений Онегин» – «Мой дядя самых честных правил...»). Ср.:

*Идет экзамен в Литературный институт.*

*– Молодой человек, а ну прочтите мне что-нибудь пушкинское, например, из «Евгения Онегина».*

*– Мой дядя – ректор института...*

*– Большое спасибо, хватит, Вы приняты.*

Ср. такой текст: *Вы слыхали, как поют дрозды? А как лают собаки? Орут коты? Прекрасная квартира у птичьего рынка специально для Вас!* В данном анекдоте, во-первых, представлена языковая игра с прецедентным текстом «*Вы слыхали, как поют дрозды?*» (отсылка к известной советской песне В. Шаинского на слова С. Островий); во-вторых, используются синтаксические конструкции, которые характерны для организации рекламного текста.

Ср. следующий текст: *Автоответчик в военкомате:*

*«Здравствуйте! Вы позвонили в военкомат Северо-Западного округа города Москвы. Если Вы хотите служить – нажмите клавишу звездочка, если нет – клавишу решетка»*. Этот анекдот построен по модели речевого штампа, типовое содержание которого известно всем абонентам мобильной и телефонной связи. В данном тексте ключевое место занимает игра на лексическом уровне: обыгрывается полисемия слов «звездочка» и «решетка». В анекдоте слово *звездочка* имеет значение «воинский знак отличия в виде звезды, прикрепляемый на погоны, фуражку и т. п.», слово *решетка* обозначает «разг. О тюрьме. Попасты за решетку. Сидеть за решеткой» [1].

Анализ рассмотренных нами анекдотов показал, что языковая игра – это лингвистический фундамент, конституирующий анекдот как текст. Игра реализуется по-разному – с помощью языковых средств разных уровней.

Языковая игра порождает дополнительные смыслы, которые касаются морально-этических или политико-идеологических ценностей, национально-культурных, бытовых представлений и т. п.; способствует неоднозначному пониманию слов или выражений.

Чаще всего языковая игра проявляется на лексическом уровне: обыгрывается многозначность слова, омонимия, синонимия, антонимия, паронимия, заимствования, лексика ограниченной сферы употребления, стилистическая окраска слов и фразеология. Реже языковая игра встречается на морфологическом и словообразовательном уровнях.

Как правило, в современном анекдоте используется несколько видов языковой игры (фонетическая и синтаксическая, лексическая и словообразовательная, лексическая и синтаксическая и т. д.).

## Литература

1. Большой толковый словарь русского языка [электронный ресурс] / [гл. ред. С. А. Кузнецов] — 1 изд. — СПб : Норинт, 1998. — Режим доступа : <http://www.gramota.ru/slovari/info/bts/>
2. Ильясова С. В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы / С. В. Ильясова, Л. П. Амири. — М. : Флинта, 2009. — 296 с.
3. Куранова Т. П. Функции языковой игры в медиаконтексте / Т. П. Куранова // Ярославский педагогический вестник. — 2010. — № 4. — С. 272—276.
4. Потебня А. А. Теоретическая поэтика [электронный ресурс] / А. А. Потебня — М. : Высш. шк., 1990 — 344 с. — Режим доступа : [http://publ.lib.ru/ARCHIVES/P/POTEBNYA\\_Aleksandr\\_Afanas'evich/\\_Potebnya\\_A.A..html#003](http://publ.lib.ru/ARCHIVES/P/POTEBNYA_Aleksandr_Afanas'evich/_Potebnya_A.A..html#003)
5. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. — М. : «Языки славянской культуры», 2002. — 552 с.
6. Сковородников А. П. Языковая игра / А. П. Сковородников // Культура русской речи : Энциклопедический словарь-справочник [под ред. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева и др.]. — М. : Флинта, 2003. — С. 796—803.
7. Словарь русского языка : в 4 т. [электронный ресурс] / [под ред. А. П. Евгеньевой]; РАН, Ин-т лингвистич. исследований — 4-е изд., стер. — М. : Рус. яз. ; Полиграфресурсы, 1999. — Режим доступа : <http://feb-web.ru/feb/mas/mas-abc/01/ma102810.htm>
8. Хрущева Е. А. Национально-культурная основа анекдота : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филол. наук : спец. 10.02.20 «Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание» / Е. А. Хрущева. — М., 2009. — 177 с.