

Глава 3. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СОЦИОЛИНГВИСТИЧЕСКОМ И ПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКОМ АСПЕКТАХ

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

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.

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 разработанной процедурой» [Грумадене 1989, 58]. Поскольку у всех социолингвистических методов есть недостатки, то для наиболее объективных результатов работы необходимо комплексное применение методик 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.

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 (см. Приложение, 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» [Красильникова 1975, 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:

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 следующей таблице представлены характеристики реальных 36 информантов, языковая игра которых проанализирована в диссертации (в скобках указано количество человек, соответствующих каждому параметру).

Возраст	Пол	Уровень образования	Профессия
До 19 лет (10)	Женщины (17)	Высшее (18), из них	Филологи (14)
20-39 лет (19)	Мужчины (19)	кандидаты наук (2)	Биологи (3)
Старше 40 (7)		Н/высшее (9), из них	Инженеры (4)

		студенты вузов (8) Среднее специальное (3) Н/среднее (6)	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 [Седов 1999, 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» [Горелов, Седов 2001, 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, профессия, 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.

Информант	Возраст	Пол	Тип темперамента	Отношение к жизни	Уровень образования	Профессия	Социальный статус (работа, семья, материальные блага)	Доминанта языковой личности	Склонность к языковой игре
А	59	М	Холерик	Пессимист	Высшее, аспирантура	Инженер	Стабильная работа, семья, средний достаток	Кооперативный (актуализатор)	ЯИ частотна
Б(жена А)	50	Ж	Меланхолик	Пессимист	Ср.-спец.	Учитель	Стабильная работа, семья, средний достаток	Кооперативный (актуализатор)	ЯИ частотна
В(дочь А и Б)	28	Ж	Холерик	Оптимист	Высшее	Врач	Нет работы, разведена, воспитывает дочь, живет с родителями	Кооперативный (актуализатор)	ЯИ частотна
Г(брат А)	48	М	Флегматик	Оптимист	Высшее, кандидат наук	Программист	Стабильная работа, семья, достаток выше среднего	Центрированный (активный эгоцентрик)	ЯИ практически отсутствует
Д(жена Г)	38	Ж	Холерик	Пессимист	2 высших образования	Юрист, журналист	Стабильная работа, семья, достаток выше среднего	Конфликтный (манипулятор)	ЯИ практически отсутствует
Е (соседка А,Б,В)	60	Ж	Холерик	пессимист	Ср.-спец.	Оператор связи	Стабильная работа, вдова, живет со взрослым сыном, средний достаток	Конфликтный (манипулятор)	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 копчѐдка* вместо *копченая селедка*, *брюль-креме* вместо *крем-брюле*. Характерная черта языковой игры – «лингвистические» вопросы: *Как правильно говорить/ луннее или лунявей?; Почему есть слово слабовольная/ но нет сильновольная?; Вот слово год и кот// Почему 'годом/ но ко'том/ а не 'котом или го'дом?; 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'), *стряпнуть* ('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'), *давление* ('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: *Серезжа 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! Бара'ны сидят//*; (о работе строителей в новой квартире) *Ты заедь ещё к этим в 7 часов/ отдай им рисунок/ а то ведь тоже еще бара'ны/ не понимают ничего//*

Информант Е: не в полной мере владеет нормами литературного языка. В разговорной бытовой речи встречаются типичные просторечные черты (ложить, покласть, око'рочки) 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 [Гридина 1996; Нухов 1997].

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 людей. 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).

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 (См. Приложение, 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 наибольшее 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.

2. Отражение социальных факторов в языковой игре

Во втором разделе 3 главы диссертации 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»).

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 приколота//. Во всех случаях каламбуры 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 70-80е годы 20 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 надену 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 филолог// Я всё по дойчам специализируюсь//* - высказывание содержит указание на возраст А: человек, имеющий взрослых дочерей, относится к среднему либо старшему поколениям; *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.

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 ковшик 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 щекочет//; 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. Наслажденье 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) Оля/ 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'//.*

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 дёшево/ надёжно 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 наверное 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 (20 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 телерекламы, определяется с точностью до 2-3 лет. Рекламные ролики коротки, 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 основой для шутки служат названия рекламируемых и потому хорошо известных в какой-то период

времени товаров народного потребления: *санлайн-траляляйн* (о лаке для волос Sunline); *пшёнка-гри* (по аналогии с названием корма для собак «педигри»); *Видал? Сосун вошь гонит*// (о шампуне Vidall Sasson Wash & Go); *А. Надо ему дать аспирин 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 являются 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 Монсору» 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 1996-97 гг.).

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 свариишь 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»//.

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 1990х 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/ «Сибирский сирюльник»//.*

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 бориша//; А.(в машине) Сейчас будем скакать по дирочкам//; А.(вешает бельё) Пришшепки//; А. Все равно света нет/ пойдём мы сейчас в магазинчик сходим/ прогульнемся//; А. Пойду погреюсь/ а то всё болит тут наскрозь//; А. (о ребёнке) 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 обчаюсь я/ энзэ/ юхэ/ огэнэ/ группа//; А. Чаю попить/ чи шо//; А. (в машине) Ну что/ ты отъезжаешь// чи шо?; А.(считает пельмени) Так/ сикоко их получилось? Пятьдесят один штук//.*

3.1. Эффективная языковая игра.

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

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 шутовой 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 породах собак) У ротвейлера такая шея/ большие головы// Б. И еще складки кожи// (берет кошку) А это у нас муртерьер// Породы 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 роет!; 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. Остряки!; А. (с иронией о людях, увлекающихся магией) Потом она той мадаме 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 же// Пиёнкойгри их кормят// На

педигри никаких денег не хватит//; А (смотря на ковш 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 «Карпузовых» 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 близкозость//; А. Так/ где мой спинжак? Б. С карма'нами? А. С карма'нами//.

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 камбалятина// 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 'жених позвонит? Б. Нет/ 'жоних// А. Нет/ 'жених// Позвонит так позвонит/ я же не могу дома сидеть только потому/ что он может позвонить// 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]ньги 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 лучше скрецивать не с сиаемским/ 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 викторить будете? Б. Экологию// 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.

3.1.2. 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 выщендривается// 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. Сообразать 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).

3.1.3. 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 нарасила// 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 прощевайте// Б. Ага// В. Пока//; А.(придя домой с покупками) Вот вам мяся// Б. У-у//; А. Сколько там времён? Б. Полпятого//; 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.

3.2. 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.

3.2.1. 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» [Мартынова 2000, 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 [Ермакова, Земская 1993].

Коммуникативный дискомфорт – ситуация, в которой затруднена (но возможна) реализация намерений и/или ожиданий коммуникантов [Семененко 1996].

Коммуникативный конфликт – сознательное столкновение мнений [Мартынова 2000].

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

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 серьёзно.

В реальности адресат может не ожидать комического текста или высказывания, содержащего языковую шутку, и поэтому интерпретирует текст по правилам серьёзной 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 [Месропова 1999, 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 собеседник 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 вступить 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 повезло// 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 одну вещь// Б. Ну давай/ говори//; А. Что там входит в первый блок? Б. Все эти школы/ потом Аристотель// А. «По[је]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. Гусявль// 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.*

3.2.3. Языковая игра в коммуникативно дискомфортных ситуациях.

В коммуникативно дискомфортных ситуациях общение затруднено в силу внешних или внутренних причин, но отнюдь не невозможно [Мартынова 2000]. 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 рассказывает 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.

3.2.4. Языковая игра в ситуациях коммуникативного конфликта.

3.2.4.1. Стратегии поведения личности в конфликте.

Коммуникативным конфликтом называется такая ситуация общения, в которой происходит сознательное столкновение интересов и мнений [Мартынова 2000]. К.Ф.Седов под коммуникативным конфликтом понимает «речевое столкновение, которое основано на агрессии, выраженной языковыми средствами» [Горелов, Седов 2001, 148]. Возникновение конфликта – это отклонение от идеальной линии поведения, 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 [Седов 1999, 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. [Горелов, Седов 2001, 151; Седов 1999].

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 иницирующей реплике, провоцирующей конфликт, либо в ответной реплике как реакция на конфликтогенное (термин К.Ф.Седова) высказывание.

3.2.4.2. Языковая игра в иницирующей 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 воняет! 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, затевая 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?* – «уровнировка 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 семьи (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.

3.2.4.3. 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/ забудка? 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 носить// 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. Ежовицину 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 пельмени сделаешь// Б. Ну извиняйте! А работать мне когда?; А. (готовящей макароны 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 охвице'рами быть//; А.(перед зеркалом, недовольна прической) Ну вот! Что у меня на голове?! Б. Волосы//; А.(делая прическу, 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. 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 (см. Приложение, 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.

1.4. 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 [Гвазава 2000; Сперанская 1999]. Повседневное бытовое общение строится с учетом неких негласных правил, часть из которых на протяжении веков оформлялась в паремиях (Сперанская), а часть законов, характеризующих современное общение, еще не получила общепризнанного 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, - неперенный 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 (см. Приложение, 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.

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 эксперимента, 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.

4.1. Аспекты работы языкового сознания.

Языковое сознание сопоставляет конкретный языковой факт с определёнными ценностями – «обобщёнными представлениями, выступающими в качестве обобщённых идеалов, стереотипов общественного и индивидуального сознания, функционирующими как идеальные критерии оценки и ориентации личности и общества» [Ейгер 1990, 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.

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 зависимое 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» [Лыков 1976, 11]. Таким образом, ЛЗ окказиональных слов, в отличие от узувальных, 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 таблице

1. В столбце 3 указано, что по 1 человеку верно определили значения слов *коврята*, *зашуришовывать*, *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.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Слово	Реальное контекстное ЛЗ	Сколько о челове к верно опреде лили ЛЗ	Кол-во приведен ных значений слова	Производяще е слово и модель (по мнению респонденто в)	Наиб. распростр. варианты ЛЗ(в т.ч. правильные)	Сколько человек отметил и оценку (+/-)	Сколько человек «употреб ляли» слово	Сколько человек «слыша ли» слово
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 (родственниц а)	6	16	Тётя	Большая, злая или полная женщина	74- 3+	0	11

3.набигуди- ться	Завить волосы на бигуди	62	10	Бигуди, накрутиться	Завить волосы на бигуди, собраться, прихорошиться	60- 5+	27	58
4.пшёнкагри	Пшённая каша для собак	2	17	Пшёнка, педигри	(Горелая) пшённая каша, повар, печенье	33- 13+	0	0
5.обантовать	Завязать бант на волосы	48	23	Бант, окрутить	Завязать бант, обмануть, обдумать	30- 23+	2	17
6.помэрикеить ся	Использоват ь косметику Мэри Кей (зд. помаду)	7	24	Мэри Кей, поменяться	Помериться силой (ростом), веселиться, померещиться	39- 10+	0	0
7.мандаринить ся	Есть мандарины	21	30	Мандарин, душиться	Есть мандарины, отдыхать в н/к «Мандарин»	64- 7+	5	23

8.вибисюк	Работник радио Ви-Би-Си	28	17	Ви-Би-Си, бирюк	Диктор/фанат Ви-Би-Си, плохой человек	32-17+	4	11
9.грибарий	Коллекция грибов	14	22	Гриб, гербарий	Коллекция грибов, грибник, грибной лес	41-20+	4	11
10.коврята	Существа-гибриды кошки и ковра	1	25	Ковёр + котята	Маленькие коврики, младенцы, предметы на ковре	62+1-	0	14
11.гусявль	Журавль, похожий на гуся	7	32	Гусь + журавль	Журавль, гусь, желающий стать журавлем	54-2+	0	0
12.зашуршовывать	Шуршать упаковкой от продуктов и этим	1	26	Шуршать, зашнуровывать	Шуршать, скрывать шорохом другой звук,	52-5+	5	12

	заглушать звук ТВ				запаковывать, прятать			
13.обананить	Украстить торт бананами	1	19	Банан, оболванить	Обмануть, купить банан, обозвать	59- 6+	4	12
14.ежевистка	Строгая девушка, держущая всех в «ежовых рукавицах»	0	29	Ежовые рукавицы, феминистка	Ежевика, феминистка любительница ежевика, злая женщина	49- 0+	0	0
15.меблинка	Один предмет мебели	7	22	Мебель, дубинка	Часть мебели, маленькая мебель, полочка	55+ 0-	0	0
16.лежеспинка	То же, что лежебока	6	22	Лежебока, лежать, спинка	Лежебока, лентяй, кресло- качалка, спинка кресла/стула	65+ 0-	0	0

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), *гусявь* (32), *зашуришывать* (26), *ежевистка* (29). У этих же слов (за исключением глагола *мандариниться*) – минимальное количество верно определенных значений.

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.

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, арго, молодежного сленга.

3. 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*).

4. В столбце 7 указано количество человек, отметивших наличие у окказионализмов положительной или отрицательной оценки. В 3 словах (*меблинка, лежеспинка*) респонденты отметили только позитивную оценку. Оценочность этих слов заключается в суффиксах –ат-, -инк-, -к-.
5. 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 словам относятся окказиональные образования *похэндить, пшёнкагри, помэрикеиться, ковята, гусявль, 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 1.480 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.

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 [Лыков 1976]: принадлежность к речи, ненормативность, функциональная одноразовость, индивидуальная принадлежность.

4.3. Языковая игра как результат работы языкового сознания.

Проявления работы языкового сознания говорящего.

Внутренняя работа языкового сознания индивида в некоторых случаях «требуется» 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 припёрлись//; 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'; *набигуд'даться* – 'завить волосы на бигуди'; *пшёнкагри* – 'пшённая каша для собак'; *обанто'вать* – 'завязать бант'; *помэри'кеиться* – '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'сявь* – 'журавль, похожий на гуся'; *зашур'шывывать* – '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'стинка* – '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.

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, недоволен) Когда он уже придёт в надлежащее состояние? Б. Кто он? Куда придёт? А. Волос// Б. Он у тебя один? А. Да/ остальные ушли//.*

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.

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 зарубежатницей договориться// Слово такое/*

зарубежатница//; 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//.

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 перебарщиваю или недобарщиваю// А. А есть такое слово/ недобарщивать? 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 заляжем? 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/

перемуннишься// Б. Слово какое// Что значит перемуннишься? Переморщишься// В. Всё понятно/ пересмотришь мультиков// Б. Ну да// А кому скажи/ походи 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 эксплицировать 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 больше 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) Ой/ 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? Когда?*), 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 воспринимать 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 серьезный ответ, 6)языковая игра, вызывающая негативные эмоции слушающего.

8. По мнению информантов, причины неуспешности восприятия шутки связаны с характеристиками шутки (*злые, глупые, жестокие, несмешные* и т.д. шутки); ситуацией (уместностью); темой, объектом шутки; 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 диссертации 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 [Красильникова 1999, б]. 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 присутствующих, назвать явление или объект при отсутствии однословного обозначения в языке, передать двусмысленную информацию, отвлечь внимание слушающего от нарушенных правил поведения, оценить явление или объект, продемонстрировать способности к языковому

творчеству, регламентировать речь собеседника, доставить удовольствие слушающему, досадить слушающему.

2. Для работы потребовалось уточнение имеющейся структурной классификации приёмов языковой игры. Разнообразие целей, которые преследует говорящий при использовании языковой игры, обусловлено лингвистическими особенностями приёмов языковой игры: условностью, искусственностью, вторичностью, ассоциативностью, способностью являться заместителем важной информации (замесительностью), акцентуальностью, рематичностью, индивидуальностью и (для каламбуров и прецедентных высказываний) алогичностью и семантической опустошённостью. Данные свойства приёмов языковой игры определяют её использование с разными целями.
3. Цель употребления языковой игры выявляется через анализ 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., официальность/неофициальность обстановки); 4) характеристики говорящего субъекта – социальные (пол, возраст, профессия, род занятий, уровень образования, благополучие/неблагополучие), психологические (настроение, эмоциональное состояние, тип темперамента, отношение к жизни, вкусы и пристрастия) и физические (болезнь), занятость делом; 5) характеристики слушающего – социальные, 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) пресуппозиции.

4. Анализ составляющих прагматического контекста позволяет сформулировать *значение говорящего*, использующего языковую 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 соотнесены 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 требует 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.

В качестве перспективы исследования отметим необходимость 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; исследования языковой игры как знака русской культуры и в сопоставлении с языковой игрой в других национальных языках.