



## Языковая игра в произведениях современных сатириков (коммуникативно-прагматический аспект)

**Аннотация.** В статье рассмотрены коммуникативно-прагматические особенности языковой игры. В основу положена модель коммуникативной ситуации Д. Хаймса. Языковая игра может быть построена на нарушениях каждого из аспектов этой ситуации. Роли адресанта и адресата; категория «предмет речи» (топик); обстоятельства, т. е. место, время и другие значимые параметры; канал общения; код, т. е. язык, диалект, стиль, форма сообщения или речевой жанр; коммуникативное событие; ключ – оценка эффективности речевого события; цель – категория, отражающая намерения участников речевой ситуации.

**Ключевые слова:** языковая игра, коммуникативная ситуация, хронотоп, коммуниканты, лингвопрагматика.

**Раздел:** (05) филология; искусствоведение; культурология.

Цель статьи – показать возможности коммуникативной ситуации для возникновения ЯИ, которая понимается нами как намеренная аномалия, творческое использование средств языка в ходе переосмысления реальностей окружающего мира. Нас интересуют прагматические аномалии, впервые описанные в известной работе Е. В. Падучевой «Высказывание и его соотносительность с действительностью» [1], которые являются результатом нарушений непосредственно в сфере речевого поведения, в области принципов организации коммуникативного акта. В произведениях сатириков они создают комический эффект.

Коммуникативная ситуация воспринимается как комическая тогда, когда с людьми внезапно «происходит нечто неприятное, чего они не ждали и что нарушает мирное течение их жизни». Такое человеческое состояние В. Пропп называет «некоторым неожиданным посрамлением человеческой воли» [2]. Не всякое «посрамление воли» комично, а только «неудача в мелких, житейских человеческих делах, вызванная столь же мелкими обстоятельствами». М. Рюмина определяет комическую ситуацию как «разрушение иллюзий субъекта-наблюдателя по отношению к объекту» [3]. Обязательным же признаком комической ситуации является аспект неожиданности, на который указывали еще Аристотель, Кант, Шопенгауэр и другие. Комизм усиливается, если внезапность такого «посрамления» происходит одновременно и для «объекта комического», и для читателя.

В научной литературе понятие «коммуникативная ситуация» употребляется в значении, синонимичном коммуникативному акту (КА). И. П. Сусов описывает его компоненты следующим образом: «Я – сообщаю – тебе – в данном месте – в данное время – посредством данного высказывания – о данном предмете – в силу такого-то мотива или причины – с такой-то целью или намерением – при наличии таких-то предположений или условий – таким-то способом» [4]. Все компоненты КА являются взаимозависимыми, и изменение одного из них с необходимостью влечет изменение других.

Исследователи называют разные категории вербализованной коммуникативной ситуации (дискурса). Л. П. Крысин, например, рассматривает восемь ситуативных пе-



ременных: говорящий и слушающий и их социальные роли, их отношения, тональность общения (официальная, нейтральная, дружеская), цель, средство общения (подсистема или стиль языка, параязыковые средства), способ общения (устный или письменный, контактный или дистантный), место общения [5]. В. И. Карасик считает релевантными следующие прагмалингвистические категории: участники-общения (статусно-ролевые и ситуативно-коммуникативные характеристики), условия общения (пресуппозиции, сфера, хронотоп, коммуникативная среда), организация общения (мотивы, цели, стратегии, контроль), способы общения (канал, режим, тональность, стиль, жанр) [6].

Наиболее полной нам представляется модель ситуации Д. Хаймса: 1) роли адресанта и адресата; 2) категория «предмет речи» (топик); 3) обстоятельства (setting), т.е. место, время и другие значимые параметры; 4) канал общения; 5) код, т.е. язык, диалект, стиль общения; 6) форма сообщения (message form) определяет речевой жанр – беседа, спор, сказка и пр.; 7) событие (event) – природа коммуникативного события, в одном из жанров которого реализуется данная ситуация, например, любовное письмо – жанр письма; 8) ключ (key) – оценка эффективности речевого события; 9) цель (purpose) – категория, отражающая намерения участников речевой ситуации – то, что, по их мнению, должно было бы стать результатом данного речевого события [7]. Именно эта модель легла в основу исследования коммуникативно-прагматических особенностей ЯИ в произведениях современных писателей-сатириков.

Чаще всего нарушается параметр «участники общения». Персонаж юмористических рассказов играет несвойственную ему социальную или психологическую роль, что противоречит ожиданиям либо партнера по общению, либо читателя (слушателя), а чаще того и другого: *Накануне моего ухода на пенсию у нас дома состоялся семейный совет. Мать, ты слышала? недовольно спросил отец. – Наш мальчик собирается уходить на пенсию! Ну и что? Ему скоро 60 лет... И, по-моему, он уже достаточно взрослый, чтобы самому себе выбирать дорогу в жизни, - ответила мама. А по-моему, надо немного повременить, вмешался в разговор дедушка, подожждать, пока он встанет на ноги, окрепнет, обретет самостоятельность... На что он будет жить, если уйдет на пенсию? К тому же у него того и гляди правнуки пойдут... Няньку и ту не на что взять будет!* (М. Задорнов. Семейный совет). Комический эффект построен на несоответствии речевого поведения персонажей социальной (позиционной) и психологической (Дитя, по Э. Берну, в 60 лет) роли.

Любой диалог – это, прежде всего, сложное взаимодействие интенций коммуникантов. Языковая игра может возникнуть в результате несоответствия иллюкутивной силы речевого акта и перлокутивного эффекта: адресат по-своему истолковывает намерения говорящего и реагирует на них: *Газеты надо читать, – говорю я дворнику. Мерзавец, отвечает он мне. Домоуправ кричит мне снизу: Отойди от флага, дай погляжу, ровно ли висит. А я ему отвечаю: Может, ко мне подниметесь? Заодно и чайку попьете? Мерзавец, - отвечает он мне* (Л. Измайлов. Хорошее настроение). Комический эффект определяется игнорирующей реакцией адресата, «когда партнер не принимает вклада другого и не реагирует на него» [8]. В следующем примере адресат откликается не на упрек, а на асертивный компонент предыдущего речевого акта: *Почему у вас семечки по двадцать копеек, а у всех десять? – Потому что в двадцать больше* (М. Жванецкий. Одесса).

Комическая ситуация может создаваться в случае, если в коммуникативном акте происходит неправильная идентификация референта участником общения: *Разговор двух девушек в кафе: У тебя какое IQ? - У меня нет IQ, я пользуюсь скайпом!*



(М. Задорнов). В фокусе внимания одного из собеседников коэффициент интеллекта (IQ – intelligence quotient), в фокусе внимания другого – компьютерная программа.

В другом примере один и тот же объект действительности обозначен в узком контексте средствами выражения разных сфер референции: и нарицательным существительным (муж), и личным местоимением 1 лица (я): – *Вот так в одной квартире и живете? Это же, наверное, очень неудобно? – Конечно, неудобно. Она, муж ее тут же рядом... Между нами говоря, муж-то ее и зарабатывает мало... Слабо зарабатывает. – Кто он, муж-то ее? – Да я, кто же еще-то!* (Л. Измайлов. Фиктивный брак). Коммуникация в данном речевом отрезке происходит в режиме on-line, и дейктический указатель «я» был бы уместен в начале коммуникативного события, так как лишь местоимения 1-го и 2-го лица ед. и мн. числа указывают на участников диалога – говорящего и собеседника. В то же время нарицательное существительное муж в данной ситуации указательную функцию не выполняет вообще. Кстати, подобный (катафорический) способ выражения antecedenta не нов. Мы встречаем его у Козьмы Пруtkова и Даниила Хармса: *Когда в толпе ты / Встретишь человека, / Знай: это я!* (Д. Хармс).

Источником создания комического эффекта может стать нарушение параметра «коммуникативное событие», которое воспринимается лингвистами как «ограниченный в пространстве и времени, мотивированный, целостный, социально обусловленный процесс речевого взаимодействия коммуникантов» [9], оно соотносится со сценариями Р. Шенка, Р. Абельсона и ситуационными моделями Т. ван Дейка: *Мне недавно аппендицит вырезать надо было. Привезли меня в операционную, положили на столик. Врач подходит к столику и говорит: – Этот столик заказан! Я возмущаюсь: – Как это заказан? – Так, – отвечает, – на нем вечером интуристов оперировать будем. Я еле сдерживаюсь: – Мне всего лишь аппендицит вырезать... – С аппендицитом вообще можешь дома сидеть. Мы сегодня по разнарядке только почки и грыжу вырезаем!* (М. Задорнов. Свои люди). Здесь смешиваются сценарии «медицинская операция» и «заказ столика в ресторане». Объектом языковой игры становится слово *столик*, имеющий два значения: 1. *уменьш. от стол*. 2. Небольшой стол для посетителей в ресторане, столовой, для служебных надобностей. *Заказать столик в кафе. Столик на двоих. Столик консультанта, кассира* [10].

Языковая игра может создаваться из-за несоответствия речевого жанра (параметр модели Д. Хаймса «форма речи») коммуникативному событию: *Святое дело для нас, православных, отпраздновать Рождество католическое. Тем более что половина из нас – некрещенные, половина – свежeverующие. Но поздравляют друг друга все. Кто как умеет. – Алло! Вера Осиповна? С Рождеством вас! Как говорится, Христос воскрес! – Да бог с вами, Аллочка! Это же Рождество! А вы – воскрес. Он что у вас, мертвым родился? Пасхальное приветствие Христос воскрес! используется персонажем эссе М. Задорнова как поздравление с Рождеством Христовым.*

Время и пространство (в модели Д. Хаймса – обстоятельства общения) являются центральными категориями картины мира человека, создавая наряду с другими категориями «сетку координат», при посредстве которых люди, принадлежащие к данной культуре, воспринимают и осознают мир и строят его образ. Михаил Задорнов высмеивает авторов современных песен, слабо ориентирующихся в отечественной истории: *...ко мне на улице подошли две девчонки-тинейджерки с «задоринками» в глазах, и, хихикая, спросили, слышал ли я песню, которую пела Аллегрова про императрицу Екатерину: – Да, слышал. – А вы, дядя Миша, ничего не заметили? – Нет. – Как вам не стыдно! Ведь в песне Екатерину ежевечерне экипаж уно-*



сил на окраину **Москвы**. – Ну и что? – **Дядя Миша...** Вы что, совсем мышей не ловите? **Екатерина жила в Петербурге!** – Да, – согласился я, – не слабо её уносил экипаж! Ну, что ж! Вот и молодое поколение начало радоваться миру, который перевернулся! («Задоринки»).

Одним из важнейших аспектов коммуникативной ситуации является канал коммуникации. Термином «канал» обозначают маршрут, используемый для передачи сообщения, и средства связи коммуникантов при общении. При этом каналы можно разделить на: 1) естественные, возникающие в сфере взаимодействия человека с другими людьми или с внешним миром при участии разных органов чувств (визуальные, аудиальные и др.), и 2) искусственные (технические) – линии телефонной, телеграфной, радиосвязи, транспортные и пр.

В одном из произведений М. М. Жванецкого утверждается парадоксальная, на первый взгляд, мысль: *Чтоб нас услышали, мы говорим не громче, а хуже!* (М. Жванецкий. Там хорошо, где нас нет). Писатель иллюстрирует ее фонетизмами (прием создания комического эффекта, построенный на использовании дефектов речи собеседников: плохой дикции, искаженного грамматического строя высказываний, интонационной невыразительности речи, речи-скороговорки, наличия звуков-паразитов в речи персонажей и т. д.), которые присущи речи многих его персонажей:

*Капитан. Эй, на камбузе, вы уже пиняли п'едовольствие?*

*Из кухни (чавкая и напевая). Эх тоцем, перевертоцем, румба-тумба буду я...*

*Это хто, хто это?*

*Капитан. Это я, Юхман.*

*Камбуз. Хто-хто? Хто это?*

*Капитан. Капитан говоит. Вы п'иняли снабжение?*

*Камбуз. Это хто?*

*Капитан. Капитан.*

*Камбуз. Какой капитан?*

*Капитан. Ваш ёдной капитан. Вы п'иняли п'одукты?*

*Камбуз (неразборчиво). Какие продукты? Что он хочет? Кто такой? (повесили трубку)* (М. Жванецкий. Одесский пароход).

Е. Л. Колесниченко, автор интересной диссертации о парадоксах М. Жванецкого [11], описывает эту ситуацию следующим образом. Задачей капитана является организация работы на судне, руководство всей судовой командой и обслуживающим персоналом подразделений. Эта должность предполагает наличие хорошей дикции, от которой зависит эффективность взаимодействия с подчиненными, особенно в экстремальных ситуациях. Картавый капитан – уже фигура парадоксальная. Это подтверждается действиями нерадивых работников камбуза, игнорирующих требование руководителя. Как пишет Д. Занерв, «высшее достижение раннего периода – «Одесский пароход» – протягивает руку традиции обэриутов. Произведение абсолютно бессмысленное, но оторваться от него невозможно. Между тем этот поток сознания можно было бы документально подтвердить, посетив в то время одесский порт, где подобные мини-комедии дель арте происходили каждый день с перерывом на обед» [12]. Строя языковую игру на коверканье звуковой формы слова, создавая так называемые «фонетические шутки», автор представляет нам несчастного посетителя зубоучебного кабинета: *Но главное в целовеке не прицеска, а дуса; изуродованного тренера: Тденидовка даконтена. Давта доцевнования... Я тебе объятнял; картавого человека: Я бею два ведья по куйсу.*



Талантливый писатель – это власть над языком. Власть над русским языком у современных сатириков выражается в том, что они берут шаблонные формы диалога, которые приняты в том или ином кругу, но подчиняют их своей мысли, в результате чего последние становятся необычными, какими на самом деле никогда не были.

## Ссылки на источники

1. Падучева Е. В. Высказывание и его соотносительность с действительностью / Е. В. Падучева. – М.: УРСС, 2001. – 287 с.
2. Пропп В. Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре / В. Я. Пропп. – М.: Лабиринт, 1999. – 285 с.
3. Рюмина С. Т. Эстетика смеха. Смех как виртуальная реальность / С. Т. Рюмина. М.: УРСС, 2003. – 311 с.
4. Сусов И. П. Семантика и прагматика предложения: учеб. пособие / И. П. Сусов. – Калинин: КГУ, 1980. – 51 с.
5. Крысин Л. П. Социолингвистические аспекты изучения современного русского языка / Л. П. Крысин. – М.: Наука, 1989. – 186 с.
6. Карасик В. И. Языковой круг. Личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – М.: ИТДГК «Гнозис», 2004. – 390 с.
7. Hymes D. Models of the Interaction of Language and Social Life / D. Hymes // Directions in Sociolinguistics: the Ethnography of Communication. – New York: Holt, Rinehart and Winston, 1972. – PP. 35-71.
8. Сухих С. А. Прагматическое моделирование коммуникативного процесса / С. А. Сухих, В. В. Зеленская. – Краснодар: КГУ, 1998. – 160 с.
9. Борисова И. Н. Русский разговорный диалог: структура и динамика / И. Н. Борисова. – Екатеринбург: Изд. Урал. ун-та, 2001. – 408 с.
10. Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wiktionary.org/wiki/столик>.
11. Колесниченко Е. Л. Парадокс в произведениях М. М. Жванецкого: семантико-стилистический и коммуникативно-прагматический аспекты: дисс. на соискание уч. ст. канд. филол. наук: спец. 10.02.02 "Русский язык" / Елена Леонидовна Колесниченко. – Горловка, 2013. – 218 с.
12. Занерв Д. Одесский ледокол ерв // Сайт М. М. Жванецкого. – Режим доступа: [http://www.jvanetsky.ru/data/text/pf/odessky\\_ledokol/](http://www.jvanetsky.ru/data/text/pf/odessky_ledokol/).

## Alla Gabidullina,

doctor of Philological Science, Professor Linguistics and Russian Language  
Subdepartment Horlivka Institute for Foreign Languages The State Higher  
Educational Establishment Donbass State Pedagogical University, Horlivka,  
Ukraine

[ar\\_gabi54@mail.ru](mailto:ar_gabi54@mail.ru)

## A language game is in works of modern satirists (communicative and pragmatic aspect)

**Abstract.** Communicative and pragmatic peculiarities of the language game are distinguished in the article. The model of communicative situation of D. Hymes is put into the bases. A speech game may be built on the violation of each aspects of such situation. The roles of an addresser and an addressee; the category of «subject of speech» (topic); circumstances, it means the place, the date and another important parameters; communicative channel; code, that is language, dialect, style, form of communication or a speech genre; communicative event; a key is the assessment of effectiveness of communicative event; the aim is the category which shows the motivation of the participants of the communicative situation.

**Key words:** language game, communicative situation, chronotop, communicants, linguapragmatics.

## Рекомендовано к публикации:

Некрасовой Г.Н., доктором педагогических наук, профессором, членом редакционной коллегии журнала «Концепт»

ISSN 2304-120X



9 772304 1120142

2 5