

УДК 81'38

А.В. Волкогонова, С.И. Красса**КАЛАМБУР – ЯЗЫКОВАЯ ИГРА – КАРНАВАЛИЗАЦИЯ**

В статье анализируются понятия каламбура и языковой игры в аспекте соотношения их теоретико-языковой и функциональной составляющей, а также понятие карнавализации, которое встраивается в

этот ряд в качестве специфической черты субстандартной речи.

Ключевые слова: каламбур, языковая игра, карнавализация.

A.I. Volkogonova, S.I. Krassa**PUN – LANGUAGE GAME – CARNIVALIZATION**

The article analyzes the concept of pun and language game in the aspect of correlation of their theoretical linguistic and functional constituents, as well as the concept of carnivalization, which is built into this se-

ries as a specific feature of the nonstandard speech.

Key words: pun, language game, carnivalization.

Т. Г. Хазагеров и Л. С. Ширина определяют каламбур как паронимическую фигуру, «состоящую в сопоставлении слов, сходных или приблизительно сходных только по звучанию и распространении этого сопоставления на их значения в целях создания комического эффекта» [9, с. 234]. В данном случае уместно привести некоторые терминологические пояснения. Как известно, в риторике есть широкое понимание фигуры (фигуры мысли и словесные фигуры) и узкое её понимание – фигуры, состоящие из одного слова, но не тропы. Цитируемые учёные далее проводят деление между тропеическими (недискретными) и нетропеическими (дискретными) фигурами. Дискретные фигуры основаны на сопоставлении материальной формы (фонетики и графики), с одной стороны, и элементов содержания, с другой.

А. П. Сковородников существенно расширяет риторическое (стилистическое) понимание каламбура, представленное в работе Т. Г. Хазагерова и Л. С. Шириной, выводя его далеко за рамки паронимии. Во-первых, каламбур рассматривается им как разновидность языковой игры, что важно для нашего исследовательского ракурса – исследования субстандарта в его людиче-

ской функции. Во-вторых, по мнению учёного, каламбур опирается на парадигматические отношения, что противоречит его отнесению к фигурам, которые рассматриваются как синтагматические структуры [9, с. 237]. В-третьих, это не только формальные смысловые отношения, сколько отношения между элементами содержания. Именно об этом свидетельствуют и виды каламбура, выделяемые А. П. Сковородниковым, – полисемические, омонимические, антонимические, паронимические. «Отличительными признаками каламбура как языковой игры – резюмирует исследователь, – являются: наличие двух контрастирующих элементов <...> и комический эффект [7, с. 151]. Каламбуры употребляются либо как стилистический приём, либо как отдельные высказывания, выступая, таким образом, в качестве стилистической основы соответствующих малоформатных жанров [7].

Анализ словарного и монографического описания языковой игры позволяет А. П. Сковородникову провести следующее разграничение между терминами: «Языковая игра – творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой / стилистической / речеповеденческой /

логической нормы использования любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе комического характера [8, с. 389]. Такое понимание согласуется, в частности, с концепцией, принятой в монографии В. З. Санникова [6].

Для соединения понятий языковой игры и каламбура А. П. Сквородниковым рассматривается промежуточное понятие игры слов в качестве разновидности языковой игры, в которой эффект остроты достигается неканоническим использованием слов и фразеологизмов, тогда как каламбур, его мнению, – разновидность игры слов с использованием средств, указанных выше (полисемии, омонимии и других). Введение игры слов, по нашему мнению, представляется необязательным шагом, усложняющим терминологические построения и не приносящим исследовательских «дивидендов». Скорее, это просто синоним каламбура.

С. В. Ильясова и Л. П. Амири полагают, что «на сегодняшний день в отечественном языкознании можно выделить два подхода к языковой игре (ЯИ): представители первого связывают ЯИ с нарушением нормы, вторые видят в ЯИ отклонения от определённых правил, но в пределах нормы; в обоих определениях подчёркивается деструкция речевой нормы и творческий характер ЯИ» [5, с. 32]. В качестве первого подхода они указывают точку зрения Н.В. Данилевской: «Языковая игра – определённый тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т. е. деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [4, с. 657].

Нам видится использование нормы в качестве ключевого концепта ЯИ далеко не универсальным аргументом: каким образом, например, рассматривать языковую игру в субстандарте, поскольку весь

он выходит, если можно так выразиться в данном случае, за рамки литературной нормы. Именно поэтому мы рассматриваем разные проявления языковой игры. Приведём три примера, иллюстрирующие нашу позицию данному вопросу (примеры ранее использовались нами в [3], однако акценты были расставлены несколько иначе).

Пример 1. Юрий Поляков в повести «Замыслил я побег...» обыгрывает отчество героя: Олег Трудович Башмаков время от времени получает в речи жены или друзей фамилию Тапочкин (ср. Башмаков), Тунядыч (ср. Трудович). Естественно, этот факт не переключает фрагменты повести в субстандарт, поскольку лексемы тунядец, тапочки не выходят за рамки литературного языка.

Пример 2. Серия однокоренных слов из молодёжного жаргона ксерачить – делать ксерокопию; ксеревое – то, что отсканировано, ксерокопия; ксерня – ксерокопированные документы представляют собой типичный пример языковой игры в субстандарте (в том числе за счёт сближения формы субстандартных слов с общенными лексемами).

Пример 3. К субстандарту следует отнести и формы среднего рода в сетевом общении типа книжко, собачко, тётко, задачо, проблемо, пятницо, игровую модель которым задал интернет-мем Йа криветко (Йа криведко, Йа креведко). Именно примеры типа ксеревое и криветко, а не Тунядыч, Тапочкин мы имеем в виду, когда говорим о языковой игре в субстандарте.

Признавая ортологический подход к языковой игре слабым эпистемическим ходом, выделим позитивные аспекты в понимании феномена. Прежде всего, оставим за рамками наших рассуждений сверхширокое (любое использование языка) и широкое (любое творческое использование языка) понимание языковой игры. Обратим внимание на креативный, творческий характер использования языка в её определении. Творческий характер использования языка – это игра с языком, когда говорящий (пишущий) переключает акцент на языковую форму. Таким образом, языковая

игра – это креативное, творческое использование языка в речевой деятельности с целью создания людического эффекта. По нашему мнению, комический эффект, создание остроты – это лишь частный случай в проявлении языковой игры. Людический эффект возникает, когда автор речи начинает выступать не просто как пользователь языка, но и как его исследователь, экспериментатор, то есть включаются два вида деятельности – языковая и метаязыковая компетенции говорящего/пишущего, когда демонстрируется не только владение системой языка и её осознание.

Между тем остаётся открытым ещё один вопрос – о цели, телеологии такого подхода к использованию языка. Вводя понятие карнавала, М. М. Бахтин замечал, что «в карнавале сама жизнь играет, а игра на время становится самой жизнью» [1, с. 13]. Полагая, что субстандартная речь является «языковым полем» карнавала. Об этом мы писали ранее: «Под карнавализацией языка мы понимаем такие конститутивные культурные установки, которые позволяют посредством языковой игры строить иной мир, во многом

противоположный официальному» [3, с. 64]. В таком понимании задаются не только собственно языковые, но и лингвокультурные параметры использования языковой игры. Кроме того, следует отметить важность когнитивных механизмов в области языковой игры [2], что представляет собой отдельный аспект в разработке проблемы.

Подводя итоги проведённого сравнения терминов, отметим следующее. Каламбур представляет собой стилистический (риторический) приём, который заключается в сопоставлении двух сущностей на уровне формы и содержания с целью создания комического эффекта. Каламбур – одно из проявлений языковой игры, которая может включать в себя целый набор приёмов, и её целью является творческий характер использования языка, где игра представляет собой способ осуществления эксперимента с языком. Карнавализация – это уже отражение культурных установок, когда сменяются ценностные полюсы, задаваемые говорящим/пишущим средствами языковой игры, что находит своё выражение, в том числе и в каламбуре.

Литература

1. Бахтин М. М. *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса*. – М.: Худож. лит., 1990.
2. Волкогонова А. В. Когнитивные механизмы языковой игры в субстандарте // *Современные проблемы и пути их решения в науке, транспорте, производстве и образовании 2012: сборник научных трудов SWorld по материалам международной научно-практической конференции*. – Одесса: 2012. – Т. 41. – № 4.
3. Волкогонова А. В., Калугина Е. Н., Красса С. И. Карнавализация как телеология языкового субстандарта // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. – 2013. – № 7 (25). – Ч. II.
4. Данилевская Н. В. *Языковая игра* // *Стилистический энциклопедический словарь*. – М.: Флинта: Наука, 2003.
5. Ильясова С. В., Амири Л. П. *Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы*. 3-е изд. – М.: Флинта: Наука, 2013.
6. Санников В. З. *Русский язык в зеркале языковой игры*. 2-е изд. – М.: Языки славянской культуры, 2002.
7. Сковородников А. П. *Каламбур* // *Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочёты* / под ред. А.П. Сковородникова. 2-е изд. – М.: Флинта: Наука, 2003.
8. Сковородников А. П. *Языковая игра* // *Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочёты* / под ред. А.П. Сковородникова. 2-е изд. – М.: Флинта: Наука, 2003.
9. Хазагеров Т. Г., Ширина Л. С. *Общая риторика: курс лекций. Словарь поэтических терминов*. 2-е изд. – Ростов н/Д: Феникс, 1999.