

УДК 811.161.1:398

## РУССКАЯ ПАРЕМИКА В ЗЕРКАЛЕ ИНТЕРНЕТ-ИГРЫ

*Бочина Татьяна*

*Казанский (Приволжский) федеральный университет,*

*Казань, Россия*

Статья посвящена загадкам-перевёртышам, созданным на основе прецедентных единиц путем замены слов. В результате сопоставления интернет-игр «Антифразы» и «Бред профессора» выявлены их общие и различные характеристики. Сделан вывод о значимости корпуса данных загадок для формирования паремиологического минимума современного носителя русского языка.

**Ключевые слова:** языковая игра, интернет, загадка, антифраза, бред профессора, прецедентная единица, контраст.

Актуальность исследования русских пословиц и поговорок через призму популярных интернет-игр мотивируется как возросшим интересом лингвистов к феномену языковой игры [3, с. 3], так и высокой активностью процессов трансформирования прецедентных текстов в интернет-пространстве. Популярность в интернет-дискурсе «пословичного стёба» отражает широкомасштабную распространённость оспаривания прецедентных текстов не только в России, но и во многих странах Европы и в США [9; 10]. На многих развлекательных сайтах «человек играющий» реализует свои потребности в речетворческой семиотической деятельности путем аллюзивной переработки образцов народной мудрости, эпонимов, других прецедентных феноменов.

Целью статьи является выявление общих и специфических характеристик интернет-загадок, созданных путем трансформации пословиц и поговорок, других прецедентных единиц. Достижению данной цели способствует решение следующих задач: сопоставить правила и условия реализации изучаемых игр; классифицировать исходные для аллюзий прототипы; показать преемственность традиций смеховой культуры в современных трансформах.

Объектом наблюдений в данной статье послужили две интернет-игры, основанные на «зашифровывании» – «расшифровывании» известных изречений, которые получили названия «Антифразы» и «Бред профессора». Суть первой заключается в том, что одни пользователи заменяют все слова в прецедентном тексте на противоположные (контрастные) для того, чтобы другие участники игры отгадали исходную фразу: *Медленнее идёшь – ближе подойдёшь (Тише едешь – дальше будешь); Обжорство не дядька (Голод не тётка); В шумных горах умерли ангелы (В тихом омуте черти водятся); Безделье бесконечно, грусть мгновенна (Делу время, потехе час); Познав глубины, кидайся в пламя (Не зная броду, не суйся в воду)*. Правила второй головоломки предусматривают замену всех слов в пословице или поговорке на научнообразные определения, в результате чего

получается псевдонаучный «бред профессора», который нужно разгадать, т. е. восстановить изначальный вид высказывания: *Неполное соответствие окружающей среды празднику Солнца у языческих народов Древней Руси для самца млекопитающего семейства кошачьих (Не все коту масленица); Способность живого организма переносить болевые ощущения и прочие раздражители в совокупности с процессом производства товаров и услуг позволяют привести окружающее пространство в порошкообразное состояние (Терпенье и труд все перетрут); Некоторые последствия остеохондроза успешно компенсируются в процессе ритуального погребения пациента (Горбатого могила исправит).*

Данные игры, по признанию портала Грамота.ру, относятся к числу наиболее популярных застольных языковых игр и, как другие игры со словами, выполняют ряд важных функций: «повышают словарный запас игроков, расширяют их эрудицию и кругозор, повышают грамотность, тренируют память и сообразительность, развивают логику и ассоциативность мышления, учат правильно выбирать стратегию и тактику общения» [11].

Как известно, любые игры характеризует набор таких признаков, как наличие участников игры, игрового материала, правил игры, известных всем участникам, а также поведение игроков, соответствующее условиям игры. Сопоставим перечисленные компоненты у изучаемых игр. Во-первых, благодаря всемирной сети и игра в антифразы, и «бред профессора» имеют массовый характер и огромное число участников. Об их масштабах красноречиво свидетельствуют результаты поиска на ключевые слова в Yandex, Rambler, Google и других системах, измеряемые десятками тысяч.

Во-вторых, в качестве игрового материала, т. е. языковых средств, используемых адресантом и воспринимаемых адресатом речи, в обеих играх выступают прецедентные единицы, на которые распространяется закон карнализации ценностей (по М. М. Бахтину), «состоящий в том, что сакральное переворачивается в профанное через осмеяние» [5, с. 310]. Признано, что «профанизация сакрального есть подтверждение его значимости. Иначе говоря, если некоторая идея не переживается, то она становится малозначимой, не актуальной для общества. <...> осмеяние является наиболее естественной формой проверки жизненности той или иной официальной идеи или ценности» [Там же]. Таким образом, трансформирование общеизвестных речений с целью образования загадок актуализирует в языковом сознании новых поколений старую мудрость; антифразы-перевертыши и научнообразные шифровки не просто искажают известные фразы, а играют с их формой и пытаются по-новому осмыслить традиционное авторитетное знание. Тем самым прецедентная единица развивается, обогащается новой семантикой, иначе говоря, продолжает жить и выполнять социальную функцию, сохраняя единый фонд знаний лингвокультурного сообщества.

В то же время, репертуар прецедентных единиц, используемых для перифразирования в «Антифразах» и «Бреде профессора», имеет существенные отличия. Научнообразные переделки создаются преимущественно на основе законченных высказываний, имеющих форму предложения: *Освобождение*

субъектом транспортного средства является фактором, снижающим нагрузку на тягловое животное (Баба с возу – кобыле легче); Утверждение о неизмеримости временного континуума с точки зрения субъектов, находящихся на высшей фазе эмоционального подъема (Счастливые часов не наблюдают); Особь женского пола с популярным греческим именем является направленным потоком фотонов в государстве с монопольным управлением, передающимся в порядке наследования с пониженной среднегодовой освещенностью (Катерина – луч света в темном царстве). Значительно реже прототипами для «брета» выступают прецедентные единицы, имеющие форму словосочетания: Некоторые аспекты поведения человека, напоминающие таковые у определенных домашних животных в условиях нахождения последних на стеблях злаковых растений, высушенных естественным образом (Собака на сене); Склеенные между собой листы луценого шпона, вторгающиеся в воздушное пространство одного из крупнейших мегаполисов мира (Как фанера над Парижем).

Антифразы весьма разнообразны по объему и структуре исходного прототипа – от однословных перевертышей до сложно-синтаксических целых и текстов. С одной стороны, однословные имена собственные Гулливер (Дюймовочка), марки автомобилей Запорожец (Мерседес), названия музыкальных коллективов Ростки (Корни) и т. п., обилие переделанных словосочетаний (в основном, названий песен, литературных произведений, фильмов, торговых марок и т. п.): Материк удачи (Остров невезения), Ржавый замочек (Золотой ключик), Развод около Рябиновки (Свадьба в Малиновке). С другой стороны, переделке подвергаются куплеты, и целые поэтические тексты. К примеру, есть сайты, посетители которых специализируются на анти-трансформации произведений русской поэзии XX века, эстрадных, авторских либо рок-песен.

Однако основным материалом для языковой игры и в антифразах, и в «бреде профессора» являются пословицы и поговорки – ядро общенародного фонда мудрости.

Наличие фонда общих знаний производителя и получателя речи – пресуппозиции – является важнейшим условием языковой игры, определяющим поведение игроков. Другие условия изучаемых игр определяются особенностями форума как специфического формата интернет-общения: пошаговым режимом и асинхронностью сообщений; он-лайн-коммуникацией большого количества пользователей, географически удаленных друг от друга; возможностью как длительного обдумывания сообщений (в том числе более суток), так и быстрого реагирования на реплики собеседников; сохранением заданных пользователями тем в течение продолжительного времени и при этом вероятностью постоянного подключения к игре новых участников со своими темами и загадками. Все это обеспечивает накал соревновательного духа интернет-игр, которые могут продолжаться с перерывами длительное время, их высокий креативный потенциал. При этом пользователи свободно меняют игровые амплуа, поочередно выступая в роли авторов загадок и отгадчиков.

Современная форма игр «Антифразы» и «Бред профессора», использующая новые информационные технологии, сочетается с древнейшими традициями,

приемами и механизмами комической эстетики. Уже в древнерусском юморе – балагурстве – значительную долю составлял смех «лингвистический» [6, с. 21], языковая игра, разрушающая значение слов. Другой линией неканонического употребления языковых единиц являлось так называемое женское говорение клюками (загадками, обиняками) [4, с. 100]. В русском смеховом антимире, мире «наничном», вывернутом наизнанку [6], основным принципом народной комики являлась перверсия (от латинского *perversio* «извращение») [термин в: 8, с. 88–89]: *Готово: кони на козлах и хомуты на кучерах*. Перверсивный принцип фольклора, когда все перевернуто, поставлено с ног на голову, был развит в иронических паремиях, в которых положительное выдается за отрицательное: *Не найдет свинья грязь! Вот горе, что горевать не по чем*, а отрицательное – за положительное: *Верь волчьим слезам! Овсянке на радость кукушка яичко снесла*.

В иронической паремии экспрессивно-ироническое слово выражает смысл, антонимичный (контрастный) общепринятому значению: *Житьё хорошее: семерых в один кафтан согнали* ('плохое'); *Деревня большая: четыре двора, восемь улиц* ('маленькая'); *Разговорчив, как устрица* ('молчалив'); *Прям, как дуга* ('крив') и т. п. [о лингвокогнитивных особенностях иронической паремии см.: 2, с. 22–77]. Таким образом, для иронического высказывания характерна высокая степень контраста планов выражения и содержания ключевой лексемы. При этом говорящий сначала зашифровывает действительное содержание, используя с этой целью экспрессивно-ироническую единицу (своего рода тайнопись), а затем раскрывает в тексте истинное содержание иронизма. Вместе с тем очевидно, что «комический подтекст эффективен только при наличии соответствующих фоновых знаний у реципиента» [7, с. 47]. Так, для адекватного понимания иронического высказывания *Курыне – те же дворяне, лишь капуста в бороде* требуются знания о том, что борода – характерный атрибут, а капуста – типичная пища крестьян, а не дворян.

Загадка-антифраза также создается путем кодирования – мены всех слов высказывания на контрастные по значению, при этом в полном соответствии с жанром загадки в перевертыше (в отличие от иронической паремии) нет прямых указаний на истинное содержание – отгадку-прототип. Коммуникативную состоятельность антифраз, под которой понимается их принципиальная разгадываемость членами своего социума, обеспечивает известность загаданной фразы всем участникам игры и развитость их ассоциативного мышления.

Безусловно, что «срабатыванию» ассоциативных связей способствует универсальность лингвокогнитивного принципа контраста, на котором базируются и антифразы, и традиционные паремии. Игроки в антифразы, создавая свои загадки, пользуются тем же языковым инвентарем, который был отшлифован в пословицах и поговорках. В интернет-перевертышах, как и в традиционных паремиях, используются не только антонимы: *Глазами старца молчит ложь (Устами младенца глаголет истина)*, но и семантически неоднородные оппозиции: *Бишкек одним махом разгромили (Москва не сразу строилась)*, грамматически неоднородные оппозиции: *Усердно трудясь, загубишь всю рыбу в океане (Без труда не вынешь и рыбку из пруда)*, стилистически неоднородные оппозиции: *Мужик на шаттл - двигателю шаттла тяжелее (Баба с возу – кобыле легче)*,

оппозиции положительного и отрицательного глаголов: *Питер доверяет хохоту (Москва слезам не верит)*, согипонимы: *Муж как перчатка, на ногу не оденешь (Жена не рукавица, с руки не сбросишь)* и другие окказиональные антонимы. Кроме того нередко в антифразах употребляются традиционные для русской лингвокультуры оппозиции типа *мед – деготь, лес – поле, вода – огонь, колыбель – могила, заяц – волк, кошка – собака, лисица – ворона* и др.: *Где из поля, где на углях (Кто в лес – кто по дрова)*; *Отдохнет заяц да из равнины прибежит (Работа – не волк, в лес не убежит)*; *У собаки сплошной пост (Не все коту масленица)*.

Лингвокогнитивный принцип контраста является основным и для языковой игры «Бред профессора», правда, в ней контраст загадки-трансформа и отгадки-прототипа уже не смысловой, как в антифразах, а стилистический. Авторы псевдонаучных загадок, с одной стороны, разрушают общепринятую форму прецедентных единиц, «переводя» ее в научный регистр, а с другой, воспроизводят лингвистические каноны научного стиля речи: обилие терминов, отглагольных существительных, невербальных знаков, цепочек родительных падежей, уточняющих конструкций и т. п.: *Идеальное высшее существо теистских религий осуществляет маркировку дефектной особи (Бог шельму метит)*; *С отсутствием целесообразной деятельности человека или работы, требующей напряжения, считается невозможным заниматься поимкой водного позвоночного животного, дышащего жабрами, в искусственном водоеме с обычной площадью не боле 5 кв. км. (Без труда не вытащишь рыбку из пруда)*.

Итак, сопоставительный анализ интернет-игр «Антифразы» и «Бред профессора» выявил общее и различное в этих языковых играх. К алломорфным чертам относятся следующие: загадки создаются путем трансформации прецедентных единиц; наиболее активно в качестве игрового материала используются пословицы и поговорки; шифрование исходного текста основывается на принципе контраста; обе игры носят массовый характер, в связи с чем ее результаты представляют репрезентативную базу для научных исследований. Изоморфные характеристики: прототипами для антифраз выступают разножанровые и разноструктурные прецедентные единицы – однословные номинации, словосочетания, высказывания, стихотворные строфы и песенные куплеты, поэтические тексты, в то время как бред профессора составляют переделки прецедентных феноменов, имеющих, как правило, форму предложения, реже – сочетания слов; текстообразующим принципом антифразовых загадок является лексико-семантический контраст, а бреда профессора – контраст стилистический.

Интернет-игры «Антифразы» и «Бред профессора» предоставляют лингвистам богатый материал для изучения новой жизни известных образцов русской лингвокультуры, для подтверждения актуальности для сознания современных носителей языка тех или иных концептов и культурных констант. Наиболее перспективным видится сопоставление корпуса интернет-загадок с их прототипами: показателен сам выбор исходной единицы для перифразирования, который свидетельствует о жизненности того или иного прецедентного высказывания. Особенно доказательна актуальность тех выражений, на основе которых были созданы многочисленные синонимические ряды загадок [1]. Статистический анализ

коллекции Интернет-загадок позволит сформировать паремиологический минимум современного носителя русского языка.

#### Список литературы

1. Бочина Т. Г. Семантическое пространство интернет-игры в антифразы / Т. Г. Бочина // Ученые записки Казанского университета. Серия: гуманитарные науки. – 2011. – Т. 153, кн. 6. – С. 140–149.
2. Бочина Т. Г., Залялова Р. Р. Серьёзное в смешном / Т. Г. Бочина, Р. Р. Залялова. – Казань : ТГГПУ, 2008. – 208 с.
3. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество: Монография / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : УрГПУ, 1996. – 215 с.
4. Демин А. С. О художественности древнерусской литературы / А. С. Демин. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1998. – 848 с.
5. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – М. : Гнозис, 2004. – 390 с.
6. Лихачев Д. С. Смех в Древней Руси / Д. С. Лихачев, А. М. Панченко, Н. В. Поньрко. – Л. : Наука, 1984. – 295 с.
7. Чернобров А. А. Теория имени: язык – философия – культура. Философские и логико-методические основы теории номинации / А. А. Чернобров. – Новосибирск : НГПУ, 1999. – 210 с.
8. Чуковский К. Маленькие дети. Детский язык. Экикики. Лепые нелепицы / К. Чуковский. – Л. : Изд-во «Красная газета», 1928. – 96 с.
9. Mieder W. Verdrehte Weisheiten: Antisredensarten aus Literatur und Medien / W. Mieder. – Weisbaden : Quelle & Meyer, 1998. – 396 s.
10. Walter H., Mokienko V. Wörterbuch russischerr Anti-Sprichwörter: Lehrmaterial für Studenten der Slawistik / H. Walter, V. Mokienko. – Greifswald, 2002. – 153 s.
11. <http://tools.litopt.ru/igra/table/>.

**Бочина Татьяна. Російська пареміка в дзеркалі інтернет-гри / Татьяна Бочина // Учені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. – 2012. – Т. 25 (64), №2 (1). – С. 174–179.**

Стаття присвячена загадкам-перевертням, створеним на основі прецедентних одиниць шляхом заміни слів. У результаті зіставлення інтернет-ігор «Антифразы» та «Бред профессора» виявлені їхні спільні й відмінні характеристики. Зроблено висновок про значимість корпусу аналізованих загадок для формування паремиологічного мінімуму сучасного носія російської мови.

**Ключові слова:** мовна гра, інтернет, загадка, антифраза, «бред профессора», прецедентна одиниця, контраст.

**Bochina Tatiana. Russian Paremiology in the Mirror of the Internet Game / Tatiana Bochina // Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. – Series: Philology. Social Communications. – 2012. – V. 25 (64), №2 (1). – P. 174–179.**

The paper is devoted to the inversion-riddles, based on precedent units, by replacing the constituent words. As a result of comparison of Internet games "Anti-phrases" and «Professor's Nonsense» their universal and differential characteristics are revealed. The conclusion is drawn on the importance of these riddles for the formation of the paremiological minimum of the current native speaker of Russian.

**Key words:** the language game, the Internet, riddle, anti-phrases, professor's nonsense, precedent phenomenon, contrast.

*Стаття надійшла до редакції 5 липня 2012 року*