

**УДК 811.161.1'33:801.81**

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА И ДИСКУРСИВНАЯ ИНТЕНЦИЯ  
(НА МАТЕРИАЛЕ РУССКИХ ПОСЛОВИЦ И ПОГОВОРОК)**

***Семененко Наталия***

***Старооскольский филиал Национального исследовательского университета***

***«Белгородский государственный университет»***

***Старый Оскол, Россия***

Языковая игра применительно к паремическим единицам рассматривается и как внутритекстовый механизм выражения умозаключения, и как форма дискурсивного бытования народных афоризмов. Дискурсивная интенция – один из важнейших факторов реализации в семантической структуре паремии исходной когнитивной модели, создающий предпосылки для воплощения приёма языковой игры.

**Ключевые слова:** паремическая семантика, дискурсивная интенция, парадоксальность умозаключения, когнитивная модель.

Языковая игра – один из самых «востребованных» приёмов в современном паремическом дискурсе, что обусловлено целым рядом факторов этнокультурных, дискурсивно-риторических и собственно языковых:

1) общее усиление тенденции к трансформации прецедентных единиц и текстов с выраженной этнокультурной функцией, приводящее к доминированию в публицистическом дискурсе смеховых «форм» с выраженным «игровым началом»;

2) статус «народной мудрости», располагающий к разного рода речевым «экспериментам» с паремией как с исходным авторитетным мнением национального сообщества относительно типичных жизненных ситуаций;

3) когнитивно-прагматический потенциал паремических единиц, репрезентирующих сложные интегрированные когнитивные пространства с учётом смыслового вектора дискурсивной интенции;

4) уникальные свойства языковой формы паремии, тяготеющей к лаконичному и максимально «визуализируемому» выражению культурно значимых образов;

5) сосредоточенность паремической семантики на стержневом для умозаключения смысле, выражение которого зачастую осуществляется по принципу «от противного» и т. д.

Проблема языковой игры в паремиях тесно связана с вопросами национальной смеховой культуры, которая регулярно претерпевает определённые изменения, но, вместе с тем, базируется на традиционных принципах, транслируемых, в том числе, и паремиями. В частности, такая «национальная русская форма смеха» как балагурство, которое «разрушает значение слов и коверкает их внешнюю форму» [2, с. 256], весьма продуктивно для паремий. Например: *Купить-то б купила, да купило притупила* [1, с. 139]. Разрушение значения слов может происходить и без

искажения его формы, за счет алогичного сочетания личных местоимений. Например, в поговорках: *Выпьём за мой счет, за твои деньги; Сперва ты меня повезешь, а потом я на тебе поеду; Сперва ты меня в гости пригласишь, а потом я к тебе приду* [1, с. 44].

Вообще, в отдельных случаях сам механизм создания комического эффекта с помощью приёма языковой игры может рассматриваться как совокупность семантических и стилистических особенностей, заложенных в структуре и содержании паремий и в самых общих чертах сводимых к алогизму ее семантической структуры. Причем, если экспрессивность как средство создания комического эффекта ярче проявляется в поговорках, то парадокс, на наш взгляд, чаще встречается в пословицах, поскольку он является одним из средств формирования в высказывании выраженного подтекста.

Комический эффект, реализующийся через различные парадоксальные конструкции, далеко не всегда связан с языковой игрой, чаще он связан с разного рода фактическими противоречиями, заложенными в когнитивном основании паремии: *Кому я должен, всем прощаю* [1, с. 44] или *Одни заплатки, хозяина не видать* [1, с. 78]. Вообще, природа возникновения основанных на парадоксах паремий сугубо речевая. Поскольку пословица всегда стремится занять центральное место в коммуникативном акте, вбирая в себя и обобщая смысл контекста высказывания, она оказывается способной охватить описываемую жизненную ситуацию как бы «со всех сторон» и одновременно передать суть заключенных в ней внутренних противоречий. Поэтому в паремиях с парадоксальным эффектом зачастую ироничный смысл, заключенный в первой части, может быть понятен лишь по прочтении второй части. Например: *Деньги девать некуда: кошелек купить не на что; Время, которое мы имеем, это деньги, которых мы не имеем* [1, с. 145].

Для паремии, имеющей четкое коммуникативное предназначение, парадоксальность – важнейший принцип ее структурной организации, и достигается она различными приемами. Например, это может быть оформление общеизвестных истин как итога «глубоких» размышлений говорящего с использованием перифразы и союзных средств в нетипичной для них функции: *Лучше быть богатому, но здоровому, чем бедному, но больному* [1, с. 45].

У парадоксальных поговорок встречается использование градационной структуры с нарастающими по смысловой значимости компонентами, представленными в структуре в качестве аргументов: *Дай напиться, а то я три дня не ел, и ночевать негде; Дай закурить твоего табачку, а то спички дома забыл на рояле, а рояль через форточку украли* [1, с. 45].

В парадоксальных конструкциях также возможно привлечение в структуру компонентов, смысл которых осознается как исключающие друг друга ситуации: *А что у меня, детей что ли мало или мало кому должен* (рассуждение «от обратного») [1, с. 57].

В пословицах парадоксальность достигается и за счет обоснования поступка или состояния персонажа пословицы через денотаты, не соответствующие или

прямо противопоставленные общей семантике: *Теперь к нему и на кривой кобыле не подъедешь* [3, с. 36]; *С печали шея сравнялась с плечами* [1, с. 80].

Парадоксальная конструкция зачастую останавливает на себе внимание участников коммуникативного акта за счет неожиданного для слушателей сочетание фактов: *Живем без кручины: нет ни дров, ни дучины* [1, с. 153]; *Пока толстый похудеет, тонкий с голоду помрет* [1, с. 136].

Паремия, имеющая парадоксальную семантическую структуру, базируется на определенном семантическом «допущении», задающем правила «игры». Вообще языковая игра, словесная игра, игра со смыслом, затеваемая паремией, имеет своей целью не столько демонстрацию легкости бытия, сколько доказательство его сложности, многогранности и неоднозначности в его оценке. И если юмор поговорки – это сугубо коммуникативное свойство, обеспечивающее ей регулярную воспроизводимость, то юмор пословицы – это свойство, которое не только обеспечивает ей коммуникативную востребованность, но и способствует реализации ряда важнейших языковых функций. Ведущую «культурологическую» функцию при этом выполняет все тот же подтекст как определенный ментальный «посыл» к культурному «фону» языка.

Таким образом, выделяемые нами частные способы создания парадоксального эффекта в паремиях весьма разнообразны, но, как показывает предметный анализ, они не имеют общего основания с созданием парадоксальных по форме и сути современных антипословиц. В современной речевой культуре достаточно чётко прослеживается тенденция к образованию специфических единиц, совмещающих в себе свойства прецедентного текста-источника и прецедентной ссылки как определенной трансформации исходного текста, характеризующейся наличием образной основы и смещением денотативного плана. При этом, экспрессивно-художественные способности паремий служат основанием для различного рода трансформаций, появление которых – результат авторской реконструкции текста пословицы с юмористической целью. Юмористический эффект, достигаемый с помощью подобных новообразований, есть не что иное, как эффект несовпадения ожидаемого смысла, выражаемого производящей базой, с тем или иным смыслом, который возникает при её реконструкции. Эта «производная» парадоксальность способствует значительным изменениям не только на денотативном, но и на концептуальном и прагматическом уровнях семантической структуры подобных новообразований.

Так, в тезаурусах антипословиц, широко распространённых в сети Интернет, мы обнаруживаем множество реконструированных пословиц с самыми различными изменениями значения на уровне отдельных частей высказываний. Например, в перифразе *А шило в мешке ногам покоя не дает* часть, взятая от пословицы *Шило в мешке не утаишь*, обозначающая в контексте пословицы ‘неудобный, неприятный факт’, при трансформации приобретает значение, близкое к прямому – происходит своеобразная дефразеологизация значения. Вторая часть, взятая от пословицы *Дурная голова ногам покоя не дает*, также дефразеологизируется, в результате чего высказывание теряет метафоричность, а вместе с ней и прагматическую значимость. Аналогичный процесс наблюдается и в высказываниях, в которых сохраняется лишь

часть исходного «материала», функционирующая как фразеологизм, конденсирующий в себе весь смысловой план пословицы. Например, *Не рой яму другому, пусть роет ее сам; Без рубашки ближе к телу; В тихом омуте черви водятся; Под лежачий камень мы всегда успеем.*

Изменение структуры пословицы может производиться почти «в русле» парадигмы вариантов, без существенных изменений в семантике «исходной» пословицы, но с дополнительной коннотацией: *Большому кораблю – большая торпеда; Кто раньше встал, того и тапки; Лучшие синица в руке, чем утка под кроватью.* Иногда возможно и образование «самостоятельных» вариантных парадигм: *Тише едешь – дальше кукиш; Тише едешь – дешевле обойдется; Тише едешь – шире морда.* Интересно, что такой тип трансформации практически не сказывается на референтных свойствах исходных текстов, и полученные единицы характеризуются тем же феноменом обобщенного значения, что и классические паремии.

Трансформированные прецедентные единицы, являющиеся следствием языковой игры, как правило, характеризуются заметными сдвигами на прагматическом уровне значения, но при этом они могут сохранять метафорические свойства, позволяющие усмотреть в их смысловой структуре определённую глубину. Например, *На чужой каравай семеро одного не ждут; Не все то золото, что плохо лежит; Чем дальше в лес, тем третий лишний; Голод не тетка – в лес не убежит.* Трансформация пословицы может сопровождаться заменой метафорического образа на условно «синонимичный»: *Сытый конному не пеший; Пеший конному не товарищ* и т. д.

В аспекте выявления связи дискурсивных условий и механизма приёма языковой игры актуален тот момент, что отмеченные трансформации не зависят от дискурсивного окружения и являются самостоятельными микротекстами, способными к формированию вокруг себя микродискурса. Иная ситуация наблюдается в тех случаях, когда общеупотребительная паремия в условиях конкретного дискурса, по сути, «вынуждена» прибегать к означенному приёму, чтобы выступить в роли прецедентного для определённой ситуации текста. Чаще всего это – трансформация пословицы с заменой одного лексического компонента.

Например, художественно-публицистический текст, посвящённый технологии выполнения фокусов, озаглавлен следующим образом: *Без труда не вытащишь и чудо из пруда*; а итальянский художественный фильм с элементами эротики (режиссер Франко Мартинелли), посвящённый сомнительным способам расследования частного детектива и его помощника, называется *Без греха не вытащишь и рыбку из пруда*. Подробные лексические замены создают эффект «раздвоения» внутренней формы, поскольку в высказываниях сохраняется исходная мотивация наряду с переосмыслением образной основы текста пословицы с учётом нового компонента. Если в первом случае замена лексического компонента *рыбка* на компонент *чудо* существенно не влияет на обобщённое значение пословицы (компонент *рыбка* характеризуется сниженной денотативной референцией, что и способствует обобщению значения и стереотипизации образа), то во втором случае замене подвергается концептуально значимый компонент пословицы, что и ведёт к

перестройке когнитивной структуры высказывания. В центре когнитивной основы паремии оказывается концепт «Грех», а прагматическое прочтение значения выглядит как утверждение о том, что ‘Усилия по достижению результата могут быть и не праведны, главное – цель’. Соответственно, дискурсивная обусловленность смысла (дискурсивная интенция), возникающая под влиянием собственно контекста, представляет собой по сути прагматическую установку коммуникантов и когнитивного фона событийной основы дискурса, создающую предпосылку к использованию приёма языковой игры

Таким образом, можно отметить, что приём языковой игры, несмотря на всю очевидность произвольности его применения, существенно зависит от условий, диктуемых формой и прагматической сущностью языковой единицы, а также условиями дискурса, определяющего параметры языковой игры как способа выражения нового значения.

#### Список литературы

1. Зимин В. И., Спириин А. С. Пословицы и поговорки русского народа. Объяснительный словарь / В. И. Зимин, А. С. Спириин. – М. : Сюита, 1996. – 544 с.
2. Лихачёв Д. С. Историческая поэтика русской литературы. Смех как мировоззрение / Д. С. Лихачёв. – Санкт-Петербург, Изд-во «Алтейя» (СПб) – 1997. – 341 с.

**Семененко Наталія. Мовна гра і дискурсивна інтенція (на матеріалі російських прислів'їв і приказок) / Наталія Семененко // Учені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. – 2012. – Т. 25 (64), №2 (1). – С. 336–340.**

Мовна гра стосовно паремійних одиниць розглядається і як внутрішньотекстовий механізм вираження розумового висновку, і як форма дискурсивного побутування народних афоризмів. Дискурсивна інтенція – один із найважливіших чинників реалізації в семантичній структурі паремії вихідної когнітивної моделі, що створює передумови для втілення прийому мовної гри.

**Ключові слова:** паремійна семантика, дискурсивна інтенція, парадоксальність розумового висновку, когнітивна модель.

**Semenenko Natalya. Language Game and Discursive Intention (on the Basis of Russian Proverbs and Sayings) / Natalya Semenenko // Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. – Series: Philology. Social Communications. – 2012. – V. 25 (64), №2 (1). – P. 336–340.**

Russian Language game in relation to paremicheskim units is considered as a mechanism for the expression of intra-reasoning, and as a form of discursive existence of popular aphorisms. Discursive intention - one of the most important factors in the implementation of the semantic structure of the Old Testament of the original cognitive model, which creates prerequisites for the realization of the reception of language games.

**Key words:** paremia semantics, discourse intention, paradoxical reasoning, cognitive models.

**Стаття надійшла до редакції 3 травня 2012 року**