

АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

На правах рукописи

ДОРОНИНА СВЕТЛАНА ВАЛЕРЬЕВНА

СОДЕРЖАНИЕ И ВНУТРЕННЯЯ ФОРМА

РУССКИХ ИГРОВЫХ ТЕКСТОВ:

КОГНИТИВНО – ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ АСПЕКТ

(на материале анекдотов и речевых шуток)

10.02.01 – русский язык

Диссертация на соискание ученой степени

кандидата филологических наук

Научный руководитель
д.ф.н., профессор Н.Д.Голев

Барнаул 2000

ОГЛАВЛЕНИЕ.

Введение	4
Глава 1. Принципы определения языковой игры. Игровой текст как воплощение когнитивной игровой стратегии.....	21
1.1. Проблема определения феномена языковой игры в отечественной лингвистике.....	21
1.2. Когнитивная игровая стратегия и ее реализация в игровом тексте.....	31
1.2.1. Когнитивное определение игры.....	31
1.2.2. Реализация игрового когнитивного механизма в языке.....	37
1.2.3. Речевая шутка как игровой текст.....	39
1.2.3.1. Коммуникативные характеристики игрового текста.....	44
1.2.3.2. Глубинное содержание и поверхностно – синтаксическая структура игрового текста.....	47
Выводы.....	49
Глава 2. Содержание игровых текстов как реализация игровой когнитивной стратегии.....	51
2.1. Проблема описания содержания игрового текста. Содержание как параметр реализации игровой стратегии.....	51
2.2. Методика описания содержательной структуры игрового текста...	54
2.3. Общая характеристика тактических реализаций игровой стратегии на содержательном срезе игрового текста.....	57
2.4. Тактика игрового «переворачивания».....	58
2.5. Тактика метонимического переноса.....	76
2.6. Тактика метафорического переноса.....	84
2.7. Языковая форма как параметр игрового взаимодействия сценариев (тактика сближения по форме).....	89
2.8. Анализ регулярности тактик.....	93
Выводы.....	97

Глава 3. Поверхностно – синтаксическая структура игровых текстов как реализация игровой стратегии.....	100
3.1. Проблема описания поверхностных (композиционных) структур игровых текстов.....	100
3.2. Принципы описания поверхностной организации игровых текстов.....	105
3.3. Средства реализации имплицативной тактики на формальном уровне организации текста.....	105
3.4. Средства реализации имплицативной тактики на логико-информативном уровне организации текста.....	109
3.5. Средства реализации имплицативной тактики на коммуникативном уровне организации текста.....	119
3.6. Анализ регулярности приемов, организующих поверхностный уровень игрового текста.....	128
Выводы.....	130
Заключение.....	132
Литература.....	136
Приложение 1.....	153
Приложение 2.....	155

ВВЕДЕНИЕ

Целью диссертационного сочинения является описание глубинной семантики и поверхностной (синтактико-композиционной) структуры игрового текста, который рассматривается в работе как воплощение игровой принципа речевой деятельности.

Объект предпринятого нами исследования - содержательный (информативный) и синтаксический пласт игрового текста, предмет – когнитивная игровая стратегия как источник их порождения.

Актуальность обращения к проблемам игрового функционирования языка объясняется несколькими причинами:

1. Сменой научной парадигмы системно – статического описания устройства языка функционально – динамическим и рассмотрением всех традиционных феноменов языка в новом аспекте.

Вторая половина девятнадцатого века в лингвистике развивалась согласно тезису Ф. де Соссюра о том, что «единственным и истинным объектом лингвистики является язык, рассматриваемый в самом себе и для себя» [Соссюр 1977: 269]. Но уже в недрах чистого языкознания зарождались иные направления, поскольку имманентная характеристика языка во многих случаях противоречила сама себе.

Новый этап в развитии лингвистики ознаменовался возвратом к идеям В.фон Гумбольдта, который отмечал, что изучение языка «...не включает в себе конечной цели, а вместе со всеми прочими областями служит высшей и общей цели совместных устремлений человеческого духа, - цели познания человечеством самого себя и своего отношения ко всему видимому и скрытому вокруг себя» [Гумбольдт 1985: 383]. Таким образом, в современной лингвистике оказались актуальными идеи И.А. Бодуэна де Куртене (1963) об интеграции лингвистической мысли и мысли философской, психологической, математической, исторической и проч.

В данной работе предпринимается попытка функционального описания феномена языковой игры, выдвигается гипотеза о существовании игровой функции языка, имеющей варианты речевой реализации. При этом функциональное определение феномена языковой игры дается с опорой на общие философские и культурологические исследования игры как деятельности сознания.

2. Недостаточностью системно – структурного описания феномена языковой игры.

Данный аспект рассмотрения, на наш взгляд, не позволяет четко выделить исследуемое явление из сферы экспрессивных и поэтических средств языка. С

помощью понятия «нарушение норм», лежащего в основе такого подхода, удастся определить лишь область языка, являющуюся субстратом игровой речевой деятельности, а сама языковая игра рассматривается как периферийный и весьма специфический способ реализации системы (см. главу 1). Нам представляется, что новый, когнитивно – деятельностный подход даст четкую характеристику игровой речевой сфере. Сама же эта сфера предстанет не как периферийное и незначимое явление, а как один из ведущих принципов речевой деятельности индивида, эксплуатирующий главный онтологический принцип языка - принцип условности. Понятие «нарушение», используемое системно – структурным направлением, при этом расширяется от нарушений в языке (метаязыковая игра) до нарушений в речи, построения условного речевого мира, противопоставленного объективной действительности.

3. Преимущественным вниманием к тексту как самостоятельной языко-речевой субстанции.

Сущность текста традиционно определяется как в функциональное единство всех уровней, на которых текст находит свое воплощение. Однако при анализе конкретного речевого материала исследовательское внимание, как правило, сосредоточивается на каком - либо отдельном параметре, а цельный лингвистический портрет тех или иных текстов, предполагающий комплексный анализ по различным характеристикам, остается далекой перспективой исследования. Ср. исследование способов воплощения целеустановки на различных уровнях текста: логико-информативном (Новиков 1983; Матвеева 1990), структурно-композиционном (Гальперин 1981; Тураева 1986), лексическом (Болотнова 1992), прагматическом («Функциональные типы русской речи» 1982) и т.д.

Безусловно, решение задачи комплексного анализа текста непосильно для одного исследования, тем более что сам набор текстообразующих категорий не поддается ограничению. (См. высказывание Т.В. Матвеевой (1990) о том, что их количество велико и, возможно, даже неопределимо: любая ментальная категория может получить статус текстообразующей, если это задается коммуникативной

интенцией автора). Поэтому в работе предлагается анализ двух уровней текста: глубинного (содержательного) и поверхностно – синтаксического, что соответствует основным этапам порождения высказывания при его движении от замысла к формальному воплощению.

4. Принципом динамизма, актуальным для современной науки.

В 60 – 70 годы в исследованиях доминировала статическая модель текста, продиктованная идеей аналогии текста с предложением. Основной операциональной единицей при этом выступал абзац (сверхфразовое единство). Влияние идей филологической герменевтики, обращение к интерпретации, то есть к пониманию смысла, заставило искать принципиально новое представление структуры текста, отражающей мыслесозидательную и коммуникативную функцию языка. «Понимание – это динамический процесс, в процессе чтения новые образы не прикладываются к старым, а как-то их модифицируют. Представление структуры текста, чтобы быть сколько-нибудь адекватным, должно отражать эту динамику» [Падучева 1996: 196]. Идее динамизма отвечают модели класса «мысль – сообщение», где мысль предстает как интеллектуальный стимул акта речи, а сообщение представляет собой двуединую сущность, компонентами которой являются содержание и форма.

Выбор общей методологии исследования осложнен тем обстоятельством, что структурные свойства и функциональные особенности текстов интересуют сегодня различные лингвистические направления (лингвистику текста, теорию речевых актов, теорию речевых жанров, уже упомянутую когнитивную лингвистику). При этом исследователи, как правило, апеллируют к одним и тем же языковым феноменам, а результаты исследований весьма сходны между собой.

Так, *лингвистика текста*, провозглашая своей целью анализ текста как языковой единицы наивысшего уровня, в качестве основного тезиса, доказывающего его самостоятельный лингвистический статус, выдвигает авторскую установку, скрепляющую все текстовые уровни. Ср.: «Определяющим

условием выделения текста и определением типологии текстов выступает не форма и не структура текста, а нечто дотекстовое – функциональная целеустановка» [Матвеева 1990: 12]; «Связный текст понимается обычно как некоторая законченная последовательность предложений, связанных по смыслу друг с другом в рамках общего замысла автора» [Николаева 1978: 6]; «Текст есть функционально завершенное речевое целое» [Леонтьев 1979: 28].

Реализация целеустановки осуществляется через систему текстовых категорий, выделяемых на функционально – семантических основаниях и представляющих «глубинные смыслы текста» [Николаева 1990: 268]. Каждой из категорий свойственно единое содержание и определенная лингвистическая манифестация, не связанная жестко с уровнями языковой системы. Текст при этом предстает как некоторая совокупность категорий. Кроме того, выдвигается еще один сущностный параметр организации текстовой структуры – коммуникативная детерминированность. Характер адресованности текста и совокупность экстралингвистических факторов речевого акта являются корректирующими условиями формирования текстовой структуры (см. Гаузенблаз 1978; Демьянков 1998).

Таким образом, объект лингвистики текста предстает как результат действия двух взаимонаправленных тенденций: внутренней (авторской интенции) и внешней (интеракциональной).

Аналогичным образом рассматривается текст и в *теории речевых жанров*. Можно даже утверждать, что основные положения речеганровых теорий дублируют положения лингвистики текста в аспекте исследования текстовых категорий.

В описании жанров лингвистическая теория придерживается принципов функционализма. Коммуникативный аспект речи, «образ автора» (см. «Стилистика газетных жанров» 1978) является главным при выделении жанровых типов. Ср.: «Важно выделять функциональное и структурное в понимании жанра. ... Функциональные особенности должны определять и структуру жанра.» [Котляр 1989: 27]; «Целевая установка заставляет не только отбирать

определенные факты, но и ... обуславливает композицию и характер языковых средств. Так вырисовывается понятие о коммуникативной стратегии речи.» [Кожин 1982: 160]. Огромное влияние на формирование теории речевых жанров оказали идеи М.М. Бахтина, называвшего в числе факторов, создающих целостное единство высказывания как речевого жанра, предметно – смысловую исчерпанность, речевой замысел или речевую волю говорящего и типические композиционно – жанровые формы завершения. Причем «речевая воля говорящего ... определяет и выбор жанровой формы, и выбор предмета сообщения» [Бахтин 1979: 268].

Лингвистическая теория жанра является также прямой наследницей Теории речевых актов, занимающейся, главным образом, «инвентаризацией» арсенала иллокутивных сил высказываний (см. Остин 1986; Серль 1986; Вандервекен 1990; Апресян 1986; Падучева 1985 и др.). Однако главным преимуществом исследований речевых жанров перед указанной теорией является повышенное внимание к формальной стороне речи (см. Земская 1979; Вежбицка 1997; Шмелева 1997; Дементьев 1997 и др.). Параметры характеристики речевых жанров были предложены самим М.М.Бахтиным. Он полагал, что человеческая речь в типичных ситуациях отливается в готовые формы, которые даны нам почти так же, как родной язык. Типическими для речевых жанров являются: коммуникативная ситуация, экспрессия и экспрессивная интонация, объем (приблизительная длина речевого целого), концепция адресата и «нададресата» [Бахтин 1979: 267 – 305]. Помимо этого Т.В.Шмелева (1997) считает необходимым определять тип диктумного содержания и параметры языкового воплощения речевых жанров, куда включается весь спектр языковых возможностей, лексических и грамматических ресурсов жанра.

Как видим, постулаты, выдвигаемые теорией речевых жанров, во многом повторяют основные положения лингвистики текста: речь и текст, как ее продукт, формируются под влиянием двух факторов – авторской интенции и коммуникативной ситуации, параметры описания речевых жанровых форм повторяют набор традиционно выделяемых текстовых категорий. В этом смысле

показательным является тот факт, что в обзорных статьях по проблемам речевых жанров упоминаются работы, выполненные в другой исследовательской парадигме (см. Дементьев 1997).

Вместе с тем, существующая практика научных исследований позволяет разграничить сферы интересов этих двух направлений. В лингвистике текста, называющей в числе основных текстообразующих параметров коммуникативную ситуацию, сформировалась тенденция рассмотрения текста как результата коммуникативных установок автора. Теория речевых жанров складывается как направление, интересующееся в большей степени условиями и способами осуществления коммуникации и их влиянием на текст (см. Вежбицка 1997; Дементьев 1998; Гольдин 1997 и др.). Сфера лингвистики текста – текст как воплощение авторской интенции, предмет интереса теории речевых жанров – сама ситуация общения, типовые модели коммуникативного взаимодействия. При этом текст исследуется не в своей когнитивной целостности, а как носитель маркеров определенной речевой ситуации.

Таким образом, в современных исследованиях наметилось два направления. Первое находится в русле филологической герменевтики и исследует глубинные ментальные категории, организующие текст. Второе, ориентируясь на нормы речевого поведения, сближается со стилистикой, социолингвистикой, этнографией.

Безусловно, феномен языковой игры обнаруживает свою специфику и, следовательно, может быть рассмотрен как в том, так и в другом аспекте. Но нашим целям – рассмотрение фактов игры в речи сквозь призму общих игровых механизмов – более соответствует методология лингвистики текста. В этом случае игровая целевая установка выступает как некая лингво– ментальная категория, подчиняющая своему влиянию разные текстовые уровни. Однако при таком подходе релевантность отождествления речевых тенденций и неречевых ментальных механизмов не кажется столь очевидной. Лингвистика текста, провозглашая главным организующим началом речевой деятельности внеречевые установки, не выходит, тем не менее, за рамки традиционных лингвистических

парадигм. Рассмотрение языковой игры (языкового феномена) в рамках более широкой парадигмы игровой деятельности сознания требует обращения к такой методологии, которая не проводит принципиальных различий между речевой и неречевой деятельностью, но рассматривает первую как частное проявление второй.

Когнитивный подход наиболее полно соответствует поставленным – задачам, поскольку главной особенностью этого подхода является неразличение языкового и неязыкового знания: в основании речевых структур лежат соответствующие ментальные структуры. (Ван Дейк, Кинч 1988; Филлмор 1988; Демьянков 1994; Петрова 1990 и др.)

В названном аспекте стирается проведенная А.А.Потебней граница между языковым и неязыковым значением, а речевой процесс предстает как их (значений) непрерывное стремление быть воплощенными в форме (языковленными). Современное понимание функциональных границ языкознания сформулировано А.Е.Кибриком в виде постулата: «Все, что имеет отношение к существованию и функционированию языка, входит в компетенцию лингвистики» [Кибрик 1994: 128]. Таким образом, данное направление, продолжая основные положения теории речевой деятельности (Леонтьев 1969), требует расширения сферы исследовательского внимания.

Таким образом, общетеоретическую и методологическую основу исследования составляют идеи и методы когнитивной лингвистики. Для нашей работы особенно актуальным является постулат о примате когнитивного, позволяющий провести параллель между речевой и неречевой игровой деятельностью, постулат о нерелевантности противопоставления лингвистического и экстралингвистического значения, позволяющий проводить глубинный фреймовый анализ семантики текста, а также постулат о неоднородности плана выражения языкового содержания, позволяющий выделить и дать функциональное объяснение ассертивным компонентам текста. (Баранов, Добровольский 1997). Актуальным в работе является также принцип

стратегичности, комплексно организующий и регулирующий речевую деятельность индивида.

Общетеоретическую основу исследования составляют также работы, формирующие в своей совокупности общую теорию игровой деятельности (Кант 1966, 1986; Хейзинге 1992; Гадамер 1988 и др.), а также примыкающая к ним концепция искусства как игрового приема, принадлежащая Л.С. Выготскому (1998). Для объяснения некоторых положений в работе также используется теория диалогизма М.М. Бахтина (1975, 1979).

Общеметодологические установки были воплощены в комплексной методике, включающей ряд традиционных и специальных методов:

- логико - лингвистический анализ научной литературы;
- индуктивный метод (от текстовых факторов, то есть непосредственного наблюдения над объектом исследования, к выведению определенных закономерностей в языке);
- методика системно – иерархического описания стереотипных структур (сценариев, фреймов), изложенная в работах Т.В.Шмелевой (1988), Н.Б.Лебедевой (1999), Т.А.Демешкиной (2000).
- метод описания и типология модальных значений высказывания Н.Д. Арутюновой (1988);
- метод определения коммуникативного статуса пропозиций (Звегинцев 1976; Падучева 1985 и др.)
- методика формально – синтаксического описания структуры предложения;
- методика логико-информативного анализа синтаксических структур;
- классификационный метод;
- метод формально-статистического анализа.

Материалом для анализа послужило более 1000 произведений в жанре анекдота и речевых шуток. Речевая шутка – речевое произведение, имеющее форму отдельной реплики (изолированное или встроенное в неигровой текст), выполняющее игровую функцию. Анекдот - сюжетно организованное речевое произведение (рассказ) малого объема с игровой иллокутивной функцией.

Выбор материала обусловлен несколькими причинами, первая из которых - малая изученность произведений данной жанрово – стилевой направленности.

В последние годы в лингвистике наблюдается актуализация внимания к произведениям указанных речевых жанров (см. Шмелева, Шмелев 1999; Богомолова 2000). Семантика анекдота исследуется в общесемиотическом (Карасик 1997) и культурологическом (Пермяков 1988) аспектах. Однако наиболее часто актуализируются прикладные аспекты функционирования анекдота. Данный вид текстов, будучи удачным иллюстративным материалом, используется при исследовании самого широкого спектра языковых явлений (Седов 2000; Санников 1999; Голев 1995; Осипов 1995; Шульга 1995; Почепцов 1974).

Второй причиной, обусловившей выбор материала, послужила выдвинутая в работе гипотеза о преимущественной игровой нацеленности текстов с комическим содержанием (см. параграф 1.2.3.). Мы полагаем, что каждый комический текст является воплощением когнитивной игровой стратегии. Более того, игровая направленность текстов данного типа проявлена наиболее ярко, так как не смешивается с другими речевыми установками и функциями.

В-третьих, малый объем позволяет расширить сферу анализа и, тем самым, объективировать результаты исследования.

В процессе отбора текстов для анализа понятие «русский игровой текст» определялось нами как текст на русском языке. При этом мы отвлекались от генетического аспекта и определяемых им национальных особенностей текстов: присутствующих в ткани повествования артефактов, тем, героев, сюжетных схем. Ограничение сферы внимания исследования проводилось на функциональном основании: то, что носитель русского языка находит смешным, может быть использовано при исследовании ментальных парадигм, присущих русскому языковому сознанию.

Источником материала явилось приложение к журналу «Студенческий меридиан» «Анекдоты наших читателей» (№ 19-29), а также электронные версии

сборников современного русского фольклора (общим объемом 1.8 Мб). Отбор был произведен методом сплошной выборки.

Задачи исследования:

1. Рассмотрение становления принципов описания игрового среза языка, представленных в научной литературе, и выявление на этой основе необходимости когнитивно-деятельностного подхода к определению феномена языковой игры.
2. Выделение общих принципов игровой деятельности сознания, проекция этих принципов на речевую деятельность с целью четкого ограничения сферы языковой игры.
3. Определение места анекдота и речевой шутки в игровой сфере языка и параметров его структуры, определяющихся игровой функцией данного текста.
4. Анализ глубинного (содержательного) слоя игровых текстов в аспекте реализации когнитивной игровой стратегии и классификация реализующих ее приемов.
5. Анализ и классификация приемов, реализующих игровую стратегию на поверхностном (синтактико-композиционном) уровне.
6. Анализ частотности проявления тактик глубинного и поверхностного текстовых уровней.

Основные определения, используемые в работе, и их краткое обоснование.

Избранный подход к проблеме языковой игры требует смены операциональной единицы исследования. Слово как носитель норм его употребления, до сих пор являвшееся предметом внимания, должно быть заменено более крупной единицей – текстом как материальным воплощением авторских интенций.

Игровой текст – функционально завершенное речевое целое, структура которого определяется действием игровой когнитивной стратегии. Понятие игрового текста в данной работе соотносится с узким толкованием языковой игры и включает только тексты комического содержания (речевые шутки и анекдоты).

Поскольку понятие «стратегия» имеет в современной лингвистике вариативную интерпретацию, следует особо оговорить параметры, которые определяются этим понятием в данной работе.

Принципиальное отличие в определении стратегии разными авторами кроется в той роли, которую призвана выполнять стратегия в процессе коммуникации. Особую группу составляют исследования, в которых это понятие используется применительно лишь к конфликтному общению. Говорящий (слушающий) избирает какую-либо стратегию, когда нет возможности осуществить первоначальный план высказывания и необходимо избрать иные средства выражения задуманного (Михальская 1996). Сходную концепцию стратегии предлагает О.С.Иссерс (1999), говоря о гибкости (приспособляемости к конкретной коммуникативной ситуации) как ее конституирующем принципе. Данные трактовки основаны на том, что только в ситуации выбора говорящий осознанно манипулирует концептуальной системой партнера.

Существует и более широкий подход к определению стратегии. С этой точки зрения, любая коммуникация стратегична, поскольку не бывает общения без цели. В работах Т.А. Ван Дейка (1989), А.А.Залевской (1999), Э.А.Лазаревой (2000), Н.В. Любимовой (2000) и др. стратегия понимается как некий общий замысел, имеющий вариативную речевую реализацию. Однако выбор варианта оказывается достаточно свободным, не связывается напрямую с ситуацией общения и может быть обусловлен другими причинами (например, характером сообщаемой информации, субъективными характеристиками говорящего и т.д.).

Мы считаем более верным второй подход: бесконфликтная коммуникация вполне может иметь стратегический характер. Стратегичность речи определяется действием механизма антиципации, предвидения результатов деятельности (Анохин 1968; Брунер 1977; Залевская 1999). Таким образом, говоря об игровой когнитивной стратегии, мы имеем в виду некоторый набор операций, необходимый для достижения запрограммированного результата.

При определении стратегии мы пользовались следующим базовым определением: «Стратегию следует охарактеризовать прежде всего как свойство

когнитивных планов. Такие планы представляют собой общую организацию некоторой последовательности действий и включают цель или цели взаимодействия. Существует несколько способов достижения таких целей, и стратегии имеют отношение к выбору, позволяющему человеку достичь этих целей» [Дейк Ван 1989: 272].

Игровая когнитивная стратегия – модель ментальной деятельности, имеющая целью создание рекурсивной копии какого – либо фрагмента действительности и установление между игровой и неигровой моделями мира двойственных ассоциативно – диссоциативных отношений.

Тактика – частная задача, решение которой способствует реализации стратегии. На речевом уровне игровая стратегия реализуется в тактических приемах, способствующих установлению оппозитивных отношений между содержательным и поверхностно – синтаксическим уровнями текста. В частности, уровень содержания организуют тактики моделирования противоречия. Поверхностный уровень моделирует тактика незамечания контрастов.

В главе 2, посвященной описанию тактик построения содержательного плана, используется термин «сценарий», с помощью которого анализируется глубинная структура текста.

Согласно основному положению когнитивизма, человеческое мышление – это механизм обработки знания, который характеризуется особыми способами представления знаний. Но проблема определения этих способов на сегодняшний день далека от своего разрешения. Вследствие чего разные исследователи выделяют различные когнитивные модели: модули (Филлмор 1983), ситуации (Ван Дейк 1989), сцены, скрипты, фреймы и т.д. Все эти модели характеризует общность структуры – пропозициональная форма компонентов и иерархичность их организации. Ср.: “ Фрейм – это множество вопросов, которые следует задать в гипотетической ситуации; он определяет темы, которые следует рассмотреть и методы, которыми с ними следует работать”[Минский 1978: 271] “Обратимость фреймовых и пропозициональных структур является решающим аргументом в

пользу универсальности пропозициональной структуры как элемента всех ментальных процессов” [Караулов 1976: 263]; “Мозговое отражение мира строится по типу моделей. Мозг не запечатлевает поэлементно и пассивно вещественный инвентарь внешнего мира, ... но налагает на него те операторы, которые моделируют этот мир, отливая модель в последовательно уточняемые и углубляемые формы” [Бернштейн 1990: 421]; см. также Арутюнова Н.Д.(1988); Демьянков В.З. (1983); Падучева Е.В.(1985,1996); Долинин К.А. (1983); Арнольд И.В. (1982); Тарасов Е.Ф. (1979).

Различие между выделяемыми единицами заключается лишь в объеме информации, включаемой в сферу внимания исследователя (см. “Краткий словарь когнитивных терминов” 1996; Филлмор 1988). Однако практическое применение этого параметра затруднительно, что является косвенным свидетельством его несущественности.

С другой стороны, наиболее часто используемый термин “фрейм”, по свидетельству словаря, насчитывает четыре группы определений, и число этих определений постоянно растет. Поэтому мы предпочитаем пользоваться в дальнейшем термином “сценарий”, понимая последний как концептуальную структуру, иерархически организующую отражаемые сознанием фрагменты мира. Существенным преимуществом данного термина является, на наш взгляд, и внутренняя форма слова, прямо отсылающая к пропозициональной структуре сценария.

Сценарий - ментальная структура, иерархически организующая отражаемые сознанием фрагменты мира. В структурном аспекте сценарий представляет собой сложное системное образование полипропозиционального характера. Вслед за Н.Б.Лебедевой считаем, что такое образование имеет полевою структуру, “... ядро которой составляет лексикализованная ситуация, периферия делится на ближнюю, дальнюю и сверхдальнюю и состоит из смежных пропозиций – ретроспективных, проспективных, параллельных”. [Лебедева 1998: 146].

Соотношение понятий «сценарий» и «стратегия» определяется традиционным для когнитивной лингвистики представлением о разделении стереотипных структур по предметным областям и функциям. Ср. знания декларативные и процедурные (Баранов 1997); структуры, ответственные за использование языка в реальном времени, и структуры, связанные с хранением информации. (Кибрик 1994). Различие используемых нами понятий описывается дихотомией «статическое – динамическое». Ментальные структуры, регулирующие речевые процессы, относятся к операциональным и имеют стратегический характер, иерархически организованные знания о мире представляют собой субстрат, выступающий основой для речевых действий.

Научную новизну исследования определяет избранный метод: впервые дается когнитивное объяснение феномена языковой игры, выделяется единица описания – игровой текст, осуществлена не только регистрация и классификация языковых явлений, но выявление такого взаимоотношения семантики и структуры коммуникативных единиц, которое направлено на достижение конечной цели коммуникации.

Работа написана в соответствии с требованием экспланаторности, что обуславливает выходы в экстралингвистическую сферу, поскольку свойства языка объясняются в свете выполняемых ими задач коммуникации.

Исследование является первым опытом описания анекдота как текста, направленного на реализацию игровых потенциалов языка.

Теоретическая значимость работы заключается в построении универсальной модели языковых игр, выявлении когнитивно – деятельностных параметров, охватывающих все виды игровых текстов и дающих основания для их типологии.

Практическая значимость работы заключается в использовании данной модели для описания и классификации малоизученного речевого материала (анекдот и речевая шутка). Кроме того, результаты, полученные в работе, могут быть полезны во всех областях языкознания, изучающих экспрессивную сторону языка, в теории и практике перевода. Игровой принцип может быть основанием

обучения практическому владению языком, и применим в рамках курсов «Риторика», «Практическая стилистика» в качестве методики и объекта анализа экспрессивных средств речи.

На защиту выносятся следующие положения:

Языковая игра - особый вид речевой деятельности, имеющий в своей основе игровую когнитивную стратегию.

Когнитивная игровая стратегия моделирует речевую условность, понимаемую как преднамеренная разделенность реального мира и мира речи в акте коммуникации.

Речевая шутка, анекдот предстает как вид игровых текстов, в котором расчленение реальности и речи о ней максимальна и составляет антиномию реального (произносимого) и должного.

Когнитивный игровой механизм обнаруживает себя в конкретных тактиках, действующих на разных уровнях организации текста. Основу игрового процесса составляют оппозиционные отношения содержательной стороны речевого произведения и способа ее воплощения (структурно – композиционной части).

Тактики, организующие уровень *содержания* игровых текстов, направлены на моделирование отношений контраста между объединяемыми сценариями. Тактика, организующая *поверхностный (композиционно-синтаксический) уровень* игрового текста, маскирует контрастные смысловые отношения под какие – либо другие.

Апробация работы:

Основные положения и результаты исследования были опубликованы в сборниках научных статей и представлены на конференциях «Человек – коммуникация – текст» (Барнаул, 1998), «Лингвистика и школа» (Барнаул, 1999), «Языковая картина мира: лингвистический и культурологический аспекты» (Бийск, 1998), а также неоднократно обсуждались на заседаниях кафедры современного русского языка АГУ и на заседаниях семинара молодых ученых и аспирантов кафедры современного русского языка АГУ (1998 – 2000 г.).

ГЛАВА 1.

ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ. ИГРОВОЙ ТЕКСТ КАК ВОПЛОЩЕНИЕ КОГНИТИВНОЙ ИГРОВОЙ СТРАТЕГИИ.

В главе анализируются работы, посвященные выяснению существенных параметров языковой игры. Выявляется общая тенденция в изучении данного феномена. В соответствии с формирующейся функциональной направленностью исследований избирается когнитивно-деятельностный аспект рассмотрения интересующего нас явления. В целях проведения аналогии речевой и неречевой игровой деятельности проводится анализ философских концепций, рассматривающих игру как деятельность сознания, выявляются ее общие принципы. В соответствии с этими принципами определяется игровая сфера языка и характеризуется ее составляющие – речевая шутка и анекдот.

1.1. ПРОБЛЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ФЕНОМЕНА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ЛИНГВИСТИКЕ.

Феномен языковой игры уже несколько десятилетий привлекает пристальное внимание лингвистов. Активное изучение поэтической речи, основоположником которого был В.В.Виноградов, с одной стороны, и пик системно – структурных исследований, пришедшийся на вторую половину 20 века, с другой стороны, привели к активной разработке проблем, связанных с явлением ненормативного употребления языка в эстетических целях.

Процесс изучения аномальных явлений речи в отечественной лингвистике с достаточной отчетливостью разбивается на два этапа, соответствующие общей направленности ее развития от системоцентризма к функционализму. На первом этапе явления языковой игры изучаются, главным образом, на материале поэтической речи – художественной литературы и фольклора. Особенно привлекательным для исследований этого периода оказался тот факт, что неправильное, нарушающее законы и нормы употребление языка может, тем не менее, оцениваться положительно: как красивое или, по крайней мере, смешное. Языковая игра рассматривается как особая форма поэтической речи, а ее сущность обнаруживается в нарушении норм и законов языка, получающем в тексте эстетическое задание. При этом основной акцент исследований приходился на вторую часть определения, поэтому подробному описанию подвергался

арсенал игровых средств языка, области и способы нарушения языковых норм. Конкретным объектом рассмотрения, как правило, становились явления какого-либо одного языкового уровня.

Особенно пристальное внимание было уделено лексическому уровню языка. Окаzionaleму словообразованию посвящены работы В.В.Тимофеевой (1962), В.В.Лопатина (1973), Б.А. Ларина (1974), М.А. Бакиной (1973, 1975, 1977), Е.А. Земской (1979), В.Н. Виноградовой (1984), Т.В. Стрельцовой (1991) и др. Механизмы функционирования паронимов в поэтической речи исследуются в работах А.И. Аникина (1965), Н.П. Колесникова (1973), В.П. Григорьева (1977, 1979) , Н.Я. Янко – Триницкой (1975, 1979). К.С. Горбачевич (1972) описывает факты варьирования ударения в словах с фиксированной акцентологией, нарушения фонетической оболочки слова, несущие эстетическую нагрузку, исследует В.Л.Воронцова (1971).

Итогом первого этапа исследований языковой игры стала развернутая классификация ненормативных явлений речи в системно – структурном аспекте (Ковалев 1981; Земская 1983; Зубова 1989). Важным шагом в исследовании феномена языковой игры стало придание языковым аномалиям высокого аксиологического статуса, их включение в сферу традиционно выделяемых поэтических приемов. Так, Е.А. Земская (1983), описывая игровой срез русской разговорной речи, наряду с фонетическими и грамматическими деформациями слов, словообразовательными окказионализмами, приемом речевой маски, выделяет метафору, сравнение, перифрастические номинации и т.д.

С другой стороны, обнаружение аналогичных игровых приемов в текстах, различных по функциональной и стилевой окрашенности (художественных, разговорных, публицистических), заявило о необходимости расширения поэтической сферы языка. Это еще раз подтвердило мысль Р.Якобсона о том, что «... поэтика в более широком смысле слова занимается поэтической функцией не только в поэзии, где поэтическая функция выдвигается на первый план по сравнению с другими функциями, но и вне поэзии, где на первый план могут выдвигаться другие функции». [Якобсон 1975: 206]; «... Поэтичность присуща

всем текстам, а поэзия это вид речи, в котором поэтическая функция наиболее интенсивна и преобладает над другими» [Славинский 1975: 259].

Однако подобная ситуация с неизбежностью поднимает вопрос о специфических чертах языковой игры в сравнении с другими формами поэтической речи. Очевидно, что такое определение, как «...феномен речевого общения, содержанием которого выступает *установка на форму речи* /разрядка моя – С.Д./» [Горелов, Седов 1998: 158], ставит под сомнение правомерность выделения языковой игры в самостоятельное языковое явление, так как фактически дублирует многочисленные определения более широкого понятия «поэтическая речь». Ср.: «В отличие от других функций текста, поэтическая функция направлена на само словесное общение ..., отличается центростремительной направленностью на саму систему знаков и значений» [Славинский 1975: 261].

Понятие «нарушение норм» в решении данного вопроса также является малоэффективным, поскольку в ряде исследований по проблемам поэтической речи и риторики все приемы создания экспрессивности трактуются как то или иное отклонение от речевого стандарта. Так, Ю.Д. Апресян (1995) рассматривает модель «Смысл – Текст» как систему различных запретов и фильтров, функцией которых является блокирование производства неправильных высказываний. Однако в процессе творческого использования языка эти запреты постоянно нарушаются в стилистических целях. Поэтому, в принципе, многие стилистические фигуры (метафора, оксюморон) по своей внутренней структуре не отличаются от языковых ошибок (см. также Тодоров 1975; Сапорта 1980).

Системоцентристский подход к анализу языковой игры не решает вопроса о причине эстетического реагирования на аномальное высказывание, так как исследования последних лет показывают, что игра – не единственная речевая функция аномалий. Речевая ошибка может стать причиной коммуникативной неудачи (см. об этом Ермакова, Земская 1993), а может просто остаться незамеченной, будучи оценена как несущественная коммуникативная помеха (см. эксперимент, описанный в Горелов, Седов 1998). Кроме того, Т.В.Булыгина и

А.Д.Шмелев (1997) предлагают отличать языковую игру от языковой демагогии, приема непрямого воздействия на реципиента «... когда идеи, которые необходимо внушить ему, не высказываются прямо, а навязываются исподволь путем использования возможностей языка». [Булыгина, Шмелев 1997: 462].

Таким образом, системно–структурный подход к исследуемому феномену не позволил обнаружить его сущностные характеристики. Понятие нарушения языковой нормы, лежащее в основе описания языковой игры, не дает оснований для выделения ее как отдельной языко– речевой субстанции.

Дальнейшей целью исследований языковой игры стал поиск некоторого общего механизма, в равной степени характеризующего ненормативные явления различных языковых уровней. Этот механизм был определен как двуплановость – осознанное нарушение норм речи при учете полного знания о законах употребления той или иной языковой единицы. Ср.: «Контраст говоримого и фона порождает полифоническое звучание текста. Именно эта полифония, многоголосица и есть тот источник, который придает эстетическое звучание речи.» [Земская 1983: 204]. «Языковая игра есть своего рода словесное озорство – мол, нельзя так говорить, неправильно, а я возьму да и скажу» [Норман 1987: 170]. «Творческое начало языковой игры заключается в поиске возможных приемов выведения знака из типового (системно обусловленного) контекста его конструирования, употребления, восприятия. При этом говорящий преследует цель достичь запрограммированного прагматического эффекта, ориентируясь на системные стереотипы, закрепленные в сознании носителей языка как «догматы» узуса и нормы.» [Гридина 1996: 4].

При таком подходе материальной (собственно языковой) основой возникновения двуплановости становится языковой знак и его основное свойство – асимметричная структура. Актуализация многозначности слова (предложения), несвойственная обычной речи, по мнению большинства исследователей, и создает игровой эффект.

Основываясь на этих позициях, Б.Ю. Норман (1987) обнаруживает три возможных типа асимметрии. К первому относятся случаи сознательного

смешения категорий языка и внеязыковой действительности, «игра на противопоставлении языка и мира» [Норман 1987: 171]. (Часовой стоит на посту. Кто – то идет. – Скажи пароль! – Пароль. – Проходи!)

Две другие группы игр выделяются на основе внутрисистемных нарушений, которые Б.Ю. Норман интерпретирует как нарушение структуры знака и нарушение системных отношений между знаками.

Нарушение структуры языкового знака – это изменение отношений между двумя его сторонами – планом содержания и планом выражения. В частности, у старого содержания может появиться новая форма выражения или, наоборот, у «старой» формы – новое, переносное значение. (Защищант – «защищающийся», по аналогии с «аспирант», «диссертант»).

Наконец, третий тип языковых игр основан на нарушении системных отношений между знаками, в частности, формальное сходство знаков провоцирует их смысловое сближение, и наоборот, семантическая близость ведет к формальному уподоблению. (- Что это у тебя в портфеле, небось, докторская? – Нет, ливерная.)

Вторым рычагом, управляющим игровой коммуникацией, являются специфические особенности контекста. Если задачу симметризации знака в процессе порождения высказывания выполняет его окружение (контекст), то в процессе игровой речевой деятельности текст этих функций не выполняет. При этом для понимания необходимо восстановление симметрии для каждого возможного варианта употребления знака. Таким образом, языковая игра возникает в результате тенденции к симметризации знака в речи. Ср.: «Актуализатором асимметричности знака выступает контекст. Если контекст подавляет множество потенциальных значений и реализует только одно, ... то он выступает в качестве симметризирующего окружения. ... При такой организации контекста, которая не устраняет многозначности, ... текст становится амбивалентным или поливалентным, а сам контекст выступает в роли десемантизирующего окружения». [Уварова 1989: 122].

Квинтэссенцией названного подхода можно назвать работу Т.А.Гридиной (1996), которая пытается охарактеризовать универсальный лингвистический механизм деавтоматизации знаков в речи. При этом языковая игра интерпретируется как языко–речевая субстанция, зависящая в равной мере как от онтологических свойств языковых единиц (слов), так и от эффекта, производимого специально смоделированным контекстом. Принципиальным моментом представляемой работы является также новый подход к понятию ненормативности. Характерно, что сам термин «нарушение» заменяется в работе термином «деавтоматизация», а область игрового использования языка расширяется и охватывает все пласты языкового сознания, включая узурально закрепленные реализации языковых знаков.

Разработанное операциональное объяснение феномена двуплановости, безусловно, имеющее свою ценность, тем не менее, не исчерпывает всего содержания понятия. Поиск универсальных механизмов языковой игры с неизбежностью влечет смену исследовательской парадигмы с системоцентрической на антропоцентрическую, поскольку появление (непоявление) игрового эффекта в большой степени зависит от субъективного отношения к речи.

В антропоморфном ключе механизм двуплановости предстает как ассоциативное взаимодействие ненормативности и нормы. Оказиональное использование языкового знака всегда рождает в сознании реципиента нормативный вариант, выступающий в качестве второго компонента игровой оппозиции. С одной стороны, эффект языковой игры обусловлен включением знака в новый ассоциативный контекст, ломающий стереотипы его восприятия и порождающий новые оригинальные значения, а с другой стороны, внеконтекстуальный фон слова как единицы языка не элиминируется, а выступает базой для восприятия новых значений. Ср.: «Ассоциативный контекст слова как продукта языковой игры виртуально–актуален одновременно» [Гридина 1996: 15].

Таким образом, возникновение двуплановости является следствием действия общего механизма, регулирующего нормативность речевого поведения.

Этот механизм определяется психологами как «чувство языка» - вторичная эмоция, производная от деятельности языкового сознания. Ср.: «Чувство языка – интеллектуальная эмоция, эмоция новизны, внутренней согласованности и несогласованности, которые являются продуктами речевого опыта и сопровождают акт порождения и восприятия речи». [Гохлернер, Ейгер 1983: 68].

Ассоциативная природа языковой игры проявляется также и в способе формирования самого ненормативного компонента механизма двуплановости. Нестандартный контекст употребления знака строится так же, как и нормативный, то есть с опорой на реальные законы языка. В этом аспекте языковая игра предстает как осознание возможностей преобразования самой системы языка, своего рода эксперимент, « ... имеющий своей целью проникнуть в природу самого канона, а через него и в природу вещей» [Арутюнова 1987: 6]. Ср.: « То, что называется языковой игрой, - отнюдь не «отступление от закономерностей существования языка ... языковой механизм заставляет носителя языка обнаружить модельную аналогию неконвенционального характера» [Пищальникова 2000: 111].

Таким образом, на втором этапе исследования интересующего нас феномена был определен и описан универсальный языковой механизм, формирующий игровой эффект – механизм создания двупланового восприятия текста.

Вместе с тем, подобное определение так же, как и все предыдущие, существенно расширяет границы описываемого явления. Первоначально к сфере языковой игры относились высказывания, строившиеся на нарушении языковых норм (в системном аспекте) и имеющие комический перлокутивный эффект (в аспекте прагматики). Понятие двуплановости, как и понятие ненормативности, вновь поднимает вопрос о разграничении феномена языковой игры и поэтической речи, поскольку двуплановость, убедительно доказывая принадлежность языковой игры к сфере художественного, тем не менее, не выделяет ее как «особую разновидность поэтической речи». А.А. Потебня, М.М. Бахтин, В.В. Виноградов развивали теорию художественной речи прежде всего как речи

образной, понимая под образностью монгозначность, которую получает слово в художественном произведении. В каждом поэтическом тексте сталкиваются реальная и сконструированная действительность, и это столкновение происходит за счет того, что слово, *не утрачивая своих обыденных значений*, в художественном произведении получает *одновременно* и дополнительное значение, продиктованное той или иной эстетической задачей. Ср.: «Действительный смысл художественного слова никогда не замыкается в его буквальном смысле» [Винокур 1959: 390]; «Эстетическая деятельность не создает сплошь новой действительности... Искусство создает новую форму как новое ценностное отношение к тому, что уже действительностью для познания и поступка» [Бахтин 1975: 30 – 31]; «Поэтическая функция языка опирается на коммуникативную, исходит из нее, но воздвигает над ней подчиненный эстетическим, а также социально–историческим закономерностям искусства новый мир речевых смыслов и отношений» [Виноградов 1981: 147].

Двуплановость, понимаемая как нарушение норм на фоне полного знания о правилах коммуникации, интегрирует языковую игру в обширную сферу экспрессивной речи, характерной чертой которой также является деавтоматизированность. Ср.: «...под экспрессивностью речи обычно понимается ее ненейтральность, отстранение, деавтоматизация, придающие речи необычность, а тем самым и выразительность, связанную с тем, что сигнал, передаваемый языковым выражением ... усилен и тем самым выделен из общего потока». [Телия 1991: 7]; «Экспрессивный механизм действует, главным образом, за счет нарушения регулярности ... путем столкновения того, что никогда не соседствовало, путем мобилизации связей, которые ранее не реализовывались» [Девкин 1986: 69]. Кроме того, традиционно выделяемые приемы создания экспрессивных высказываний (необычное стилистическое использование языковых средств, интенсификация количественных или качественных аспектов обозначаемого, создание высказывания, возбуждающего ассоциативно – образные представления) пересекаются с приемами языковой игры (так, как их понимает Е.А.Земская (1983)).

Таким образом, можно с большой долей уверенности сказать, что, несмотря на активное изучение феномена языковой игры в последние десятилетия, сущностные параметры этого явления до сих пор не определены. Ни ненормативность, ни деавтоматизированность восприятия сообщения - черты, безусловно, присущие игре - не выделяют ее ни из сферы художественной речи, ни из сферы экспрессивной разговорной речи. Тем не менее, специфическое прагматическое задание - установка на комический эффект, позволяет предполагать, что языковая игра все же имеет свою специфику, которая может быть обнаружена с учетом прагматических характеристик речи. Языковая игра – это, прежде всего, тип речевого поведения, характеризующегося настроением на создание комического эффекта или, по крайней мере, демонстрацию *несерьезности речевых намерений* говорящего. И лингвистическое описание этого феномена предполагает не только выделение и всесторонний анализ игровых приемов, но также анализ функциональный.

Основное положение функционализма о том, что язык есть «...инструмент для выполнения своих функций, а форма инструмента отражает эти функции, подчиняясь их императивам» [Демьянков 1995: 263], позволяет в дальнейшем избрать метод проведения аналогии игровой речевой деятельности и игровой деятельности сознания. Такой подход позволит более четко ограничить предмет исследования, а анализ сущностных параметров игры как ментальной деятельности позволит обнаружить такие лингвистические категории, которые имеют принципиальное значение для игрового речевого акта.

Правда, подобный подход имеет и своих противников. Так, Д.Э.Эльконин, автор одного из самых авторитетных психологических исследований детской игры пишет: «Может быть, именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом «игра», мы и не имеем до настоящего времени удовлетворительного разграничения этих действительностей и удовлетворительного объяснения различных форм игры» [Эльконин 1978: 14].

Обнаруженное Л.Витгенштейном «фамильное сходство» денотатов, объединенных общим термином «игра», также может быть расценено как препятствие в подобной постановке вопроса. Тот факт, что члены данной категории не составляют единого нечленимого понятия, а «...связаны между собой без того, чтобы разделять все ее обязательные, достаточные и необходимые свойства» [«Краткий словарь когнитивных терминов» 1996: 171 – 172], не позволяет произвольно переносить характеристики одного вида деятельности на другой. Тем не менее, в нашем случае проведение аналогий является вполне обоснованным, поскольку из большого числа явлений, обозначаемых словом «игра», мы избираем два наиболее близких друг к другу: один из видов речевой деятельности и деятельность сознания, лежащую в ее основании.

Таким образом, поскольку в основе речевой и неречевой деятельности лежат одни и те же принципы, то для выяснения языковых механизмов действия когнитивной игровой стратегии мы пользуемся приемом аналогии.

1.2. КОГНИТИВНАЯ ИГРОВАЯ СТРАТЕГИЯ И ЕЕ РЕАЛИЗАЦИЯ В ИГРОВОМ ТЕКСТЕ.

1.2.1. Когнитивное определение игры.

Все игровые концепции, существующие в науке на сегодняшний день, условно разделяются на два типа. Первые ищут объяснение феномена игры во внешних по отношению к ней фактах (ср. теорию игры – отдыха Штейнталя, теорию избытка сил Спенсера, теорию игры как упражнения в будущей серьезной деятельности Грооса). Подробное освещение эти подходы получили в психологических исследованиях игры Д.Э.Эльконина (1978), И.Е.Берлянд (1992) и Л.Н. Столовича (1987). С лингвистической же точки зрения они мало информативны, поскольку исходят из предположения, что игра служит некой биологической целесообразности, рассматривают игру как феномен, обусловленный внешними по отношению к ней целями.

Вторая группа исследований, заслуживающая, с лингвистической точки зрения, более пристального внимания, рассматривает игру вне сферы утилитарной деятельности, как ментальную надстройку над миром «действительное». Эти концепции раскрывают суть игры как деятельности сознания, отвечая на вопрос «...что есть игра в себе и для себя и что она значит для самих играющих» [Хейзинге 1992: 11].

Основателем такого подхода к рассмотрению игры по праву считается И.Кант. Несмотря на то, что игра анализируется им в аспекте педагогического воздействия на ребенка (Кант 1986), он, тем не менее, дает определение игры с точки зрения сознания играющего. При этом интересующий нас предмет характеризуется, прежде всего, как деятельность, лишенная каких-либо внешних по отношению к ней целей. Ср.: «При работе приятно не само занятие, а цель, которая им достигается. В игре, наоборот, приятно само занятие, которое производится без всякой внешней цели. Когда мы гуляем, то сама прогулка является целью, и в таком случае, чем она дольше продолжается, тем для нас приятнее. Но если мы идем куда–нибудь, то целью нашего пути является общество, собравшееся в известном месте, или что–нибудь иное, и в этом случае мы охотнее выбираем кратчайшую дорогу» [Цит. по Берлянд 1992: 7]. Сама же структура игрового действия представляется как создание «видимости» действия, что сближает игру и эстетическую деятельность.

Ф.Шиллер, положив в основу своих работ философскую систему Канта, не просто сближает, но отождествляет эти два понятия, прямо выводя эстетическую деятельность из игры. В свою очередь, ценность игры для человека Шиллер видит в освобождении от необходимости, навязываемой ему, с одной стороны, физической реальностью, а с другой, моральным законом. Ср.: «Игра есть освобождение: стремление к игре понуждает дух одновременно физически и морально, и потому дает свободу как в физическом, так и в моральном отношении» [Шиллер 1957: 298].

Следует отметить, что идея освобождения от реальности в игре, впервые высказанная Шиллером, по–разному была истолкована в дальнейших

исследованиях. В некоторых из них взаимоотношение игровой и обыденной реальности представляется как пассивное противостояние двух замкнутых и невзаимодействующих систем (см., например, Левада 1984). Однако более плодотворной оказалась идея игры как остранения, рождающего активное взаимодействие виртуальной и актуальной реальности.

Наиболее последовательное и полное отражение эта идея нашла в культурологической концепции игры, выдвинутой Й.Хейзинге, который не только связывает игру с эстетической деятельностью, но называет ее универсальной формой культуры. Ср.: «Человеческая культура возникает и развивается в игре, как игра» [Хейзинге 1992: 7].

Первым и главным признаком игры Хейзинге, вслед за Кантом и Шиллером, называет подчеркнутую «несерьезность», понимаемую как противостояние обыденному. Ср.: «Шкала значений любого слова в языке определяется и его антонимом... Игре, с нашей точки зрения противостоит «серьезное», а также, в более специальном аспекте, труд» [Указ. соч.: 58]. Игра свободна от естественных природных и социальных процессов, она есть некое излишество, существующее ради удовольствия играющего.

Обособленность от обыденной жизни делает игру действием, замкнутым на себя, что выражается в жесткой временной и пространственной локализации, а также в строгих ограничениях, налагаемых правилами игровой деятельности. Ср.: «Игра есть временный мир внутри обычного, созданный для выполнения замкнутого в себе действия... Правила игры не подлежат сомнению, стоит нарушить их, как здание игры тот час же рушится» [Указ. соч.: 20, 22].

Однако свобода от реальности, позволяющая строить миры с иной системой координат, тем не менее, никогда не бывает абсолютной. Играющий субъект всегда осознает, что он играет. Даже в священнодействии, также причисляемом Хейзинге к игре, обнаруживается определенная *двуплановость* – *и вера, и в то же время неверие, осознание того, что все происходящее окрашено модусом «как будто бы»*. Именно это ощущение нереальности происходящего является главным определяющим принципом игровых действий. Игру делает игрой

внезаходимость по отношению к миру «действительное». Как феномен сознания она осуществляется только на границе условного, выдуманного и объективного. Ср.: «Ребенок играет совершенно серьезно, можно с полным правом сказать – в священной серьезности. Но он играет, и он знает, что играет. Спортсмен играет с преувеличенной, рьяной серьезностью и с отвагой фанатика. Он играет и он знает, что играет. Актер отдается без остатка своей игре. Тем не менее он играет и осознает, что играет... В самом понятии игры как нельзя лучше сочетается это единство и неразрывность веры и неверия, связь священной серьезности с притворством и дурачеством» [Указ. соч.: 30, 37].

Называя в числе основных принципов игры строгое соблюдение правил, Хейзинге не дает общую характеристику этим правилам. Работа Х.Г.Гадамера, развивающая теорию Хейзинге в русле филологической герменевтики, напротив, предлагает ответ на этот вопрос.

Главная идея игровой теории Гадамера заключается в стремлении освободить игру от субъективности действующего лица. Он отмечает, что структура игры порой упорядочена настолько жестко, что даже «... дает игроку возможность как бы раствориться в ней и тем самым лишает его задачи быть инициативным, каким он должен быть при напряжениях, свойственных бытию» [Гадамер 1988: 150]. Таким образом, сдерживающие силы, которые определяют и структурируют игровую деятельность, следует искать вне субъекта. Ср.: «Всякая игра – это становление игры... Собственно субъект игры – и это очевидно в тех случаях, когда играющий только один, – это не игрок, а сама игра. Игра привлекает игрока, вовлекает его и держит» [Указ. соч.: 152]. Следовательно, игра не зависит от игрока, более того, игрок зависит от игры, поскольку игра может «пойти», может «не пойти», а может даже «переиграть» играющего.

Что же, в таком случае, является движущей силой игры? Гадамер отвечает: встречный ход, состязательность, нацеленность на диалог. Игр «в одиночку» не бывает, всегда должен быть кто-то, или что-то, с чем игрок ведет игру. Сама же игра предстает как серия взаимно-возвратных действий, как движение «туда» и «обратно». Ср.: «Движение, которое и есть игра, лишено конечной цели; оно

обновляется в бесконечных повторениях» [Указ. соч.: 149]. При этом понятие движения взад и вперед настолько важно для сущностного определения игры, что для Гадамера безразлично, кто или что выполняет это движение.

По своей внутренней структуре все игры делятся на целевые (направленные на достижение какой-либо цели) и ролевые (изображающие деятельность) (Левада, 1984). При этом ход целевой игры составляют действия игрока, направленные на достижение цели и действия кого-либо (чего-либо), являющегося препятствием на пути к цели.

Ход изображающей игры менее прозрачен и может быть описан лишь с учетом ментального механизма игровой деятельности. Целью любой изображающей игровой деятельности является моделируемый *образ* действия. При этом игровой образ не подменяет, но дублирует с тем или иным процентом погрешности типовой образ изображаемого. Так что сознание в процессе игры раздваивается и замыкается на себя. Ср.: «В игровом действии должны быть представлены оба действия одновременно – то, которое изображается (настоящее действие), и то, которым это действие изображают; сознание направлено на оба этих действия, в зазор между ними» [Берлянд 1992: 42-43]. Следовательно, изображающая игра есть процесс взаимодействия (сравнения) типического и игрового (как правило, в чем-то искаженного) образов в сознании игрока. Иными словами, ответный ход в изображающей игре принадлежит той действительности, которая является предметом изображения.

Как видно, все изложенные выше теории игровой деятельности дополняют друг друга таким образом, что существует возможность построения общей концепции игры. Перечислим основные признаки игровой деятельности как феномена сознания.

1. Игра это явление, противостоящее обыденности, надстройка над миром «действительное». Однако «свобода от реальности» в игре не является абсолютной. Всякое действие в сознании игрока существует в оппозиции «игровое – реальное», причем именно этой оппозицией и определяется игра, она

как бы существует на границе объективной действительности и условного, виртуального мира.

2. Противопоставленность действительности (условность, двуплановость игры) в разной степени актуализирована в различных типах игровой деятельности. С одной стороны, существуют игры подчеркнуто несерьезные (к таким можно отнести карнавал, шутовство, некоторые виды детской игры), а с другой стороны - игры, где несерьезность отодвинута на второй план, именно эти игры приобретают, по выражению Й.Хейзинге, «свою священную серьезность» (спорт, религиозный обряд).

3. Игра, будучи противопоставлена реальности, имеет жесткую внутреннюю детерминацию. Она строго ограничена во времени и пространстве, и играется по установленным правилам.

4. Игра есть действие, лишенное внешней по отношению к нему цели. Она нацелена на сам процесс деятельности, а не на достижение результата.

5. Процесс игровой деятельности (ход игры) может быть описан как диалог, совокупность взаимно-возвратных движений игрока и того, с чем (с кем) он играет.

1.2.2. Реализация игрового когнитивного механизма в языке.

Определив общие механизмы когнитивной игровой стратегии, зададимся вопросом, какие речевые действия моделируются в соответствии с ней.

В лингвистике метафора «язык есть игра» активно используется со времен Ф.де Соссюра (1977), определяющего основные категории языка по аналогии с шахматной игрой (системность, значимость, правило и др.). Л.Витгенштейн (1985), выстраивая деятельностьную модель, также сравнивает язык с игрой. В этом случае основанием для сравнения выступает система правил ведения игры, отличных от законов реального мира.

«Игровая» метафора продуктивно функционирует в лингвистике по сей день. Например, М.А. Кронгауз (1992) описывает спор как игру по определенным

правилам, В.Г. Борботько (1996) выделяет шесть типов языковой игры, в зависимости от того, образы каких уровней рефлексии сопрягаются в дискурсе, А.Л.Семенов (1994) обнаруживает игровой компонент языка в значении, интерпретируемом как результат, достигнутый при осуществлении замысла.

На наш взгляд, главный и наиболее очевидный параметр, по которому могут быть отождествлены игра и язык, – *условность*. Природное свойство языкового знака – его свободная ассоциативная связь с объектом обозначения – сродни игровой свободе над миром объективной реальности. Всякая языковая единица, будучи носителем образа - внешней по отношению к ней информации, может быть интерпретирована как проявление игрового механизма языка. Ср.: «Дух, формирующий язык, всякий раз перепрыгивает играючи с уровня материального на уровень мысли. *За каждым выражением* абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов. Так человечество все снова и снова творит свое выражение бытия, рядом с миром природы свой второй, измышленный мир». [Хейзинге 1992: 14].

Вместе с тем, последовательная проекция категории «условность» на речевую материю обнаруживает значительные расхождения характеристик текстов по этому признаку. В языке различаются два типа игр. Первый тип составляет деловой дискурс, где противопоставленность речи и объективной действительности снята, так как высказывания призваны «объективно» отражать реальный мир и даже влиять на него (ср. понятия иллокуции и перлокуции в лингвистической прагматике). Второй тип игр – игры подчеркнуто «несерьезные». К этому типу относятся все случаи, где разделены и противопоставлены объект речи и сама речь. Сюда следует отнести все тексты, где продуцент / реципиент обращают внимание не только на то, о чем, но и на то, как сказано. Конечно, такой подход не сужает сферу языковой игры (именно такой вид деятельности мы будем иметь в виду в дальнейшем), но он достаточно четко очерчивает ее границы и обосновывает причины отождествления внутри одной лингво – ментальной категории достаточно разнородных явлений.

Область распространения игровой категории в сфере языка достаточно широка. В нее следует включать художественную речь с ее противопоставленностью объекта и способа изображения, все факты проявления экспрессии в речи, тропеическая речь и, конечно, шутка. (Ср. предложение В.З.Санникова (1999) различать два типа языковых явлений: языковую игру в широком смысле (игра как ненейтральность, особая выразительность речи) и в

узком смысле (игра как шутка). Впрочем, включение комических текстов в этот ряд, на наш взгляд, требует дополнительной аргументации.

1.3.3. Речевая шутка как игровой текст.

Предлагаемый в работе когнитивный подход предполагает возможность решения вопроса о соотношении языковой игры и шутки путем аналогии речевых явлений и ментальных категорий. Таким образом, выдвигаемая проблема предполагает решение двух вопросов: соотношение категорий игрового и комического, а также проекция этого соотношения на речевую деятельность.

Ответ на первый вопрос требует возвращения к культурологической концепции игры Й.Хейзинге, различающего понятия «несерьезное» и «смешное». По Хейзинге, верно, что «игра есть несерьезное», однако неверно, что «игра несерьезна», поскольку игра это не всегда шутка. «Несерьезное» в его концепции означает нереальное, ненастоящее, делаемое понарошку, а подобные действия не всегда вызывают смех.

Заявляя, что не всякая игра комична, указанный автор не отвечает на вопрос, в какой степени категория комического включается в категорию игрового. Продолжая логику излагаемой теории, зададимся вопросом, в каком отношении находится шутка с другими типами игр.

Согласно Хейзинге, всем играм присуща условность. Именно этот параметр, на наш взгляд, является также обязательным компонентом шутки. Приподнятость над миром «реальное» свойственна всякому акту, имеющему комический эффект. Любой тип юмора, даже самый «примитивный» - падение героя в лужу или попадание торта в лицо - предполагает построение второго мира, в котором событие воспринимается иначе, чем в реальности: игнорируются такие детали, как порча дорогостоящей одежды, неловкость, которую испытывает герой, физические страдания и т.д. В принципе, социальный запрет на высмеивание некоторых тем (смерть, боль, насилие) также происходит из запрета к игнорированию сем, имеющих негативную модальную окраску.

Параметр условности, присущий комичной ситуации, был обнаружен еще в античную эпоху. Марк Тулий Цицерон (1994) основным принципом создания комического называет принцип отчуждения, позволяющий взглянуть на вещи со стороны. Более того, классическое определение комического, данное Аристотелем (2000), в принципе, тоже может быть интерпретировано как описание механизма отчуждения, создающего условный мир, особую систему координат, внутри которой воспринимается комическое содержание.

При этом построение условного мира шутки, так же как и в других игровых ситуациях, не игнорирует мир реальный. Ср.: «Смешное рождается смешанным душевным чувством, сочетающем в себе боль и удовольствие» [Платон 1999: 38].

Таким образом, есть все основания утверждать, что комическое имеет общую игровую структуру. Вследствие чего возникает вопрос, какими отличительными особенностями обладает шутка, в сравнении с другими типами игр.

Й.Хейзинге полагает, что всякая игра двупланова, однако в различных типах игр эта двуплановость по-разному осознается. Ср.: «Человек играет, подобно ребенку, для удовольствия и развлечения, ниже уровня серьезной жизни. Он может играть и выше этого уровня, играть с красотой и святыей.» [Указ. соч.: 31]. Таким образом, различные типы игр (шутка, спортивное состязание, религиозный обряд) в первую очередь различаются именно степенью осознания несерьезности данного действия.

Процесс игры может стать столь захватывающим для игрока, что он практически полностью вытеснит реальную жизнь из сознания играющего. Именно это явление, на наш взгляд, Хейзинге и называет «священной серьезностью игры». Так, сравнивая праздник как понятие культуры с игрой, он пишет: «Кроме формальных признаков и атмосферы душевного подъема, с подлинной игрой неразрывно связана еще одна существенная черта: Сознание – хоть и *вытесненное на задний план* /разрядка моя, С.Д./– того, что это все делается «как будто», «невзаправду» [Указ соч.: 34].

В шутке же, напротив, противопоставленность игровой и реальной действительности в максимальной степени актуализирована, поскольку создание искаженного образа мира и есть главная цель игры – шутки. Ср.: «Существо смеха связано с раздвоением. Смех открывает в одном другое – не соответствующее, в высоком – низкое, в духовном – материальное...» [Лихачев 1997: 370]; «Комедия не выговаривает идеал прямо и положительно, а подразумевает его как нечто, противоположное тому, что изображается» [Борев 1964: 396].

Таким образом, речевая шутка также предстает как деятельность, в которой асимметрия игры и реальности осознается в наибольшей степени, так как ради осознания этой асимметрии она и создается. Все поэтические речевые жанры составляют некую среднюю область между шуткой и деловым дискурсом. В сфере экспрессивной речи противопоставленность мира речи и мира объективной действительности осознается, но в меньшей степени, нежели в комических игровых текстах. Этот вид игр обладает «своей священной серьезностью», так как нацелен на решение внешних по отношению к тексту задач. Д.С.Лихачев справедливо отмечает, что измененное удвоение мира свойственно в равной степени и поэзии, и смеховой культуре. Но поэзия решает эту задачу в высоком ключе: ее цель – «возвышение мира, вскрытие в мире его «вечных» основ, его духовной сущности, освобождение мира от материальности, от всего временного, единичного, конкретного.... Смеховой мир – это мир «низовой», мир, ...разрушающий всю знаковую систему, созданную традицией» [Лихачев 1984: 39].

Механизм игрового действия, формулируемый в общем виде как серия взаимно–возвратных действий, имеет свою специфику на лингво–ментальном уровне. Шутку как вид речевой деятельности, безусловно, следует отнести к изображающим играм. Предметом изображения при этом выступает сама речевая деятельность, понимаемая как процесс смыслопорождения и заключающаяся в постоянном сопряжении образов с целью образования новых смыслов. Однако соединение образов в процессе языковой игры происходит одновременно с двух рекурсивных позиций: назовем их «позицией игрока», ищущего окказиональное тождество несмежных в языковом сознании образов, и «позицией цензора», анализирующего подобное соединение с точки зрения стереотипов обыденного языкового сознания и ищущего огрехи в таком «союзе». Следовательно, ход игры, характеризуемый как серия взаимно – возвратных действий, составляет процесс *одновременного* сопряжения – расподобления образов в процессе речепроизводства. Ни одна из точек зрения в таком процессе не получает каких–то преимуществ, поэтому изображаемый процесс мыследеятельности не достигает финальной черты – создания искомого окказионального смысла (как это происходит, например, в метафоре), а колеблется в неустойчивом равновесии между осознанием подобия и различия образов, объединяемых в дискурсе.

Наша гипотеза состоит в том, что взаимодействие стереотипов в игровом процессе представляет собой не просто актуализацию контрастных черт, и не просто сближение на основе оригинальной ассоциативной связи, но сочетание взаимно-направленных ассоциативно – диссоциативных процессов. Результат игры проявляется в осознании и *противоречия*, и в какой-то степени *закономерности подобного соединения*. На наш взгляд, только одновременное действие названных ментальных механизмов отличает игровую коммуникативную ситуацию от других ситуаций, в которых также актуализируется противоречие (например, ситуации непонимания), которое само по себе не может быть источником комического эффекта. Этот механизм отличает языковую игру и от поэтической, образной, афористической речи, главным признаком которой является оригинальность проводимых ассоциативных связей.

Действие игрового механизма соединения – расподобления создает отмечаемую многими западными исследователями (Attardo 1997; Raskin 1985; Suls 1972) ситуацию сосуществования двух интерпретаций текста в сознании говорящего (слушающего), тогда как в ситуации непонимания происходит смещение восприятия в ту или иную сторону.

Подобный подход Ю.К.Щеглов небезуспешно применил к описанию семантики остроты “описание А в терминах Б”. Соединение стереотипов в шутке он рассматривает как комбинацию приемов контраста и согласования. При этом “...к заданной архиситуации подбирается архимотив, находящийся с нею в контрастных отношениях по одному из признаков.... Причем из числа контрастных архимотивов по признаку X выбирается такой, который совместим с нею в каком – то достаточно заметном элементе У” [Щеглов 1975: 181]. Ср. также: “Создатели каламбуров отмечают и обыгрывают “хрупкость” языковых единиц, их неприменимость для описания той или иной ситуации – хотя значение этих единиц, *казалось бы, полностью соответствует данной ситуации* /курсив мой – С.Д./” [Санников 1995: 68].

Стоит также подчеркнуть, что роль конструктивных процессов в акте смыслопорождения игрового текста не следует преувеличивать (как это делается в некоторых литературоведческих работах, занимающихся отысканием сатирической “морали” в каждом комическом тексте). Игра осуществляется только как совокупность процессов отождествления и различения в их диалектическом единстве. Ср.: “В отличие от пословиц или близких им нравоучительных побасенок, анекдот нельзя свести к морализующей сентенции, а если даже и можно сделать нравоучительный вывод “от противного”, то все равно акцент будет не на этом выводе, а на *самом парадоксе* /курсив мой – С.Д./, на выворачивании наизнанку логики и обыденной реальности.” [Мелетинский 1990: 28].

Описанный механизм реализуется на всех речевых уровнях: прагматическом, содержательном, поверхностно-синтаксическом. Охарактеризуем подробнее каждый из них.

1.2.3.1. Коммуникативные характеристики игрового текста.

Всякий текст является носителем коммуникативных интенций его автора. Характеристика иллокутивных целей комических текстов представлен двумя противоречащими друг другу концепциями, одна из которых признает наличие у них специфического прагматического задания, а другая отказывает им в этом. Ср.: «Языковая игра существует только для собственных целей» [Kirshenblatt 1973: 10]; «Анекдот – форма реагирования на некое сообщение, ... аналогия, ассоциация, заключающая в себе определенную концепцию события» [Курганов 1997: 17].

Существуют также концепции, решающие проблему диалектически - путем признания неоднородности иллокутивного компонента комических текстов. В частности, Е.А.Земская выделяет в сфере шутовой речи две различных стихии: балагурство, «...не связанное с передачей содержания речи, уходящее корнями в явления народной смеховой культуры, когда смешно все ...«изнаночное» [Земская 1983: 175], и острословие, «...когда необычная форма выражения связана с более глубоким выражением мысли говорящего и с более образной, экспрессивной подачей содержания» /там же/. В этом же ключе рассуждает и Т.А.Гридина: «Наиболее распространенным видом эффекта языковой игры является комический, хотя его достижениями цели языковой игры ... не исчерпываются» [Гридина 1996: 12].

В контексте общей теории игровой деятельности шутка предстает как замкнутое на себя действие, *иллокутивной целью* которого является не достижение внешнего по отношению к речи результата, а сам процесс деятельности. На наш взгляд, данное положение не вполне адекватно сущности объекта данного исследования, трудно представить себе какой-либо речевой акт, в котором речь произносилась бы ради самой себя. У речевой игры всегда есть внешняя цель. По крайней мере, то удовольствие, которое получают общающиеся стороны, вполне может выступать в качестве этой цели. Другое дело, что в игровом процессе огромное значение приобретает способ достижения цели, формальная сторона речи. Феномен языковой игры может быть объяснен как нарушение принципа «отвода глаз» (Бибихин 1978) с языка на объекты, указываемые им. Однако повышенное внимание к процессу общения может выступать лишь дополнительной иллокутивной характеристикой.

Таким образом, в определении иллокутивного показателя речевой шутки мы следуем за теми исследователями, которые признают за игровыми текстами их особую, специфическую нацеленность. Очевидно, что данное утверждение вступает в некоторое противоречие с постулированным Е.А.Земской делением иллокутивных типов языковой игры на балагурство и острословие и находится в полном противоречии с работой Е.Курганова, совершенно отказывающего шутке в самостоятельной иллокутивной функции.

Однако это противоречие снимается, если, вслед за представителями теории речевых актов, предположить возможность существования высказываний со

сложным иллокутивным показателем, разложимым на элементарные составляющие (см. Вежбицка 1997; Падучева 1996). Иллокутивную функцию шутки мы предлагаем считать одной из таких составляющих. Анекдот, афоризм могут нести любую дополнительную семантическую нагрузку в акте речи, сохраняя при этом свою исходную, первичную функцию: в любом контексте они, прежде всего, остаются шуткой.

Определяемая речевая функция не имеет перформативного представителя (нельзя сказать «я пошутил» и при этом совершить действие «шутка»). Цель подобных высказываний заключается в том, чтобы «завести» когнитивный механизм игры, объяснить слушающему истинный смысл фразы, однако, как показывают наблюдения, к подобной тактике говорящий прибегает лишь в ситуациях реального или потенциального непонимания (то есть когда он сомневается, что его правильно поймут). При этом эффект шутки значительно снижается. Таким образом, высказывание «Шутка!», «Шучу!» появляется в речи не независимо от свободной воли говорящего, а лишь в определенных коммуникативных ситуациях. Во-вторых, оно не замещает речевое действие, а дополняет его до полноценного речевого акта (как бы «спасает ситуацию»). В-третьих, перлокутивный эффект такого высказывания не равен полноценной шутке. Все это требует говорить о шутке как функции, не имеющей перформативного аналога. Впрочем, подобные случаи в языке столь частотны, что многие исследователи вообще предлагают отказаться от критерия перформативной представленности при определении иллокутивного показателя высказывания.

Функция шутки имеет еще одну важную особенность – она может сочетаться с иллокутивными функциями противоположной модальности (угрозой, обвинением, оскорблением), маскируя (Санников 1999) или смягчая их.

Игровая когнитивная стратегия накладывает отпечаток и на *отношения говорящий – слушающий*, также проявленную в тексте. На наш взгляд, их следует определять не столько как конкуренцию двух игроков (Kirshenblatt 1973), сколько как отношения играющего и зрителя.

Способ изложения игрового содержания, избираемый говорящим, налагает на него маску плутующего игрока, желающего скрыть свои намерения. Однако это не отдаляет (как в деловом регистре речи), а наоборот, сближает коммуникантов, одновременно противопоставляя их третьим лицам по принципу способности – неспособности понимать смысл высказывания (см. Дементьев 1998; Чуич 1995). Таким образом, отношения говорящий – слушающий создают закрытый мир, противопоставленный всему остальному миру.

1.2.3.2. Глубинное содержание и поверхностно – синтаксическая структура игрового текста.

Игровая когнитивная стратегия реализуется на разных уровнях текста, причем действие ассоциативно – диссоциативного когнитивного механизма игры происходит путем столкновения различных планов текста. Основой для создания игровых отношений служит план содержания. Этому плану противопоставляются

собственно речевые параметры (модальный, композиционный и т.д.). На наш взгляд, формально – структурный пласт текста (избираемый способ изложения) является основным оператором, влияющим на формирование игрового (искажающего объективную действительность) смысла. Игровое взаимодействие формы и содержания текста – шутки происходит по модели «маскировка противоречия». Содержанием шутки при этом выступают два смысловых блока, контрастных между собой. Но соединение этих блоков в тексте происходит таким образом, что противоречие нарочито игнорируется.

Подтверждением данной гипотезы может служить концепция Л.С.Выготского (1998), объясняющая механизм эстетической реакции при восприятии художественного произведения. Он, в частности, считает, что психологический механизм катарсиса заключается в действии противоположных тенденций, формирующих художественный текст. Во всяком произведении различаются эмоции, вызываемые материалом, и эмоции, вызываемые формой. Причем эти два эмоциональных плана находятся в оппозитивных отношениях друг с другом. Ср.: «Мы едва ли ошибемся, если скажем, что они /эмоции – С.Д./ находятся в постоянном антагонизме, что они направлены в противоположные стороны и что от басни и до трагедии закон эстетической реакции один: она заключает в себе аффект, развивающийся в двух противоположных направлениях, который в завершительной точке, как бы в коротком замыкании, находит свое уничтожение» [Выготский 1998: 238]. Нетрудно заметить, что Л.С. Выготский описывает механизм катарсиса как игровой механизм, что еще раз подтверждает мысль об игровой природе художественного творчества, высказанную Й. Хейзинге. Причем действие этого механизма, на наш взгляд, осуществляется посредством использования чисто лингвистических категорий: содержания и формы (способа изложения) текста.

Наблюдения показывают, что возможны различные модели смыслового контраста, которые, в свою очередь, маскируются под тождество различного типа. Способы отождествления также поддаются классификационному описанию. Создание типологии контрастных отношений и классификации приемов маскировки является целью дальнейшего исследования.

ВЫВОДЫ.

1. Определение сущностных параметров языковой игры, в соответствии с общими тенденциями лингвистических исследований, претерпело в последние годы ряд изменений. От игры как нарушения языковых законов и норм (системоцентристский подход) оно эволюционировало в сторону функционализма и антропоцентризма, где языковая игра определялась двуплановостью восприятия речевого произведения. Языковой механизм возникновения двуплановости, в свою очередь, объяснялся многозначностью языковой единицы, не уничтоженной контекстом.
2. Последовательное рассмотрение феномена языковой игры в функциональном аспекте требует интерпретировать ее как особый вид речевой деятельности, имеющий в своей основе определенную когнитивную стратегию.
3. Изоморфизм (тождество) когнитивных стратегий, управляющих речевой и соответствующими видами неречевой деятельности, позволяет определить специфику игровой речевой деятельности путем проекции на речь механизмов игровой деятельности сознания.
 - 3.1. Главным параметром отождествления речевой и неречевой игровой деятельности является параметр условности игрового мира по отношению к миру объективной действительности. Таким образом, языковая игра может быть определена как разделенность реального мира и мира речи, осознанно создаваемого говорящим в акте коммуникации.
 - 3.1.1. Анекдот и речевая шутка являются одной из разновидностей языковой игры (наряду с экспрессивной разговорной и художественной речью), в которой расчленение реальности и речи о ней максимальна и составляет антиномию реального и должного. В двух других игровых сферах разделенность речи и ее объекта достигается за счет новизны способа репрезентации содержания.
 - 3.2. Соединение образов в процессе языковой игры происходит одновременно с двух рекурсивных позиций: назовем их «позицией игрока», ищущего окказиональное тождество несмежных в языковом сознании образов, и «позицией цензора», анализирующий подобное соединение с точки зрения стереотипов обыденного языкового сознания и ищущий огрехи в таком «союзе». Следовательно, ход игры, характеризуемый как серия взаимно – возвратных действий, составляет процесс *одновременного* сопряжения – расподобления образов в процессе речепроизводства. Ни одна из точек зрения в таком процессе не получает каких – то преимуществ, поэтому изображаемый процесс речевой деятельности не достигает финальной черты – создания искомого окказионального смысла (как это происходит, например, в метафоре), а колеблется в неустойчивом равновесии между осознанием подобия и различия образов, объединяемых в дискурсе.
- 3.3. Когнитивный игровой механизм обнаруживает себя на разных уровнях организации текста. Однако основу игрового процесса составляют оппозиционные отношения содержательной стороны речевого произведения и способа ее воплощения (структурно – композиционной части).

3.3.1. *Денотативное содержание* игровых текстов есть взаимодействие двух различных видов стереотипной информации (фреймов), оцениваемое как контрастное в каком – либо отношении.

3.3.2. Поверхностно – синтаксическая структура игрового текста маскирует контрастные смысловые отношения под какие – либо другие. Игнорирование контраста, его маскировка под тождество вызывает действие игрового механизма соединения – расподобления.

ГЛАВА 2.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕКСТОВ КАК РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ КОГНИТИВНОЙ СТРАТЕГИИ.

Глава посвящена выяснению роли содержательной стороны текста в процессе реализации игровой когнитивной стратегии, которая сводится к моделированию (актуализации) отношений контраста между стереотипными структурами, объединяемыми в тексте. Выделяется универсальный механизм актуализации контрастных отношений. В зависимости от типа ассоциативной связи между сценариями обнаруживается три способа моделирования игрового парадокса.

2.1. ПРОБЛЕМА ОПИСАНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ИГРОВОГО ТЕКСТА, СОДЕРЖАНИЕ КАК ПАРАМЕТР РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВОЙ СТРАТЕГИИ.

Содержательная сторона игровых (юмористических) текстов стала объектом самых разнородных исследований. Причиной этому является вполне очевидная идея о возможности типизации, отыскания общих принципов построения комических текстов.

В частности, Г.Л.Пермяков (1988) составляет содержательную классификацию паремий (в число которых входят и анекдоты), основываясь на главной идее, являющейся стержнем произведения. Однако, по общему мнению, подобный подход является малоинформативным для анализа семантики шутки, так как мораль не является главной целью юмористического текста. Ср.: «...анекдот нельзя свести к морализующей сентенции, а если даже и можно сделать нравоучительный вывод, «от противного», то все равно акцент будет не на этом выводе, а на самом парадоксе, на выворачивании наизнанку логики и обыденной реальности» [Мелетинский 1990: 28].

Оригинальную типологию строит В.Г.Раскин (1985). Он выделяет восемь групп юмористических высказываний: 1. Намеренное высмеивание, 2. Мягкое, любящее высмеивание в стиле Марка Твена, 3. Смех над самим собой, 4. Пренебрежительный смех над собой, 5. Загадка, 6. Головоломка с каламбуром, 7. Чистый каламбур, 8. Юмор как сублимация протеста.

Как видим, в основу приведенной классификации положены различные основания: степень эмоционального переживания (ср. 3 и 4), коммуникативная форма высказывания (ср. 5, 6), психологическая мотивировка действия (ср. 1), в то время как собственно семантика уходит на второй план.

В противовес ему В.И.Карасик (1997) предлагает классификацию на основании единой концептуальной схемы, в качестве которой выступает семиотическая модель языкового знака (его отношение к миру, к интерпретатору и к другим знакам). Причем различные стороны знака не являются взаимоисключающими, это не компоненты целого, а разные аспекты его рассмотрения.

Несмотря на то, что данная модель достаточно полно и последовательно описывает речевой материал, она все-таки остается экстенсивной по природе и, в принципе, является развернутым вариантом многочисленных операциональных классификаций игровых средств языка.

Гораздо глубже в сущность семантики шутки проникают исследования, рассматривающие юмористический текст как результат взаимодействия стереотипных информационных структур.

Все работы, посвященные этой цели, начинаются с осознания семантической амбивалентности текста – обнаружении в нем двух противоположных значений, смысловое отношение между которыми определяется оппозицией «высокое – низкое», «реальное – нереальное», «внешнее – сущностное» и т.п. Концепция шутки как несоответствия имеет давнюю историю, уходя своими корнями в теории Канта и Шопенгауэра, и далее в эпоху античности и Ренессанса. Все современные концепции так или иначе повторяют эти положения. Ср.: «Текст, содержащий шутку, сориентирован на два различных скрипта, которые находятся в оппозитивных отношениях» [Раскин, цит. по Карасик 1997: 147]; «Смех делит мир, создает бесчисленные пары, дублирует явления и тем самым механизмирует и оглушает мир» [Лихачев 1997: 372].

Вместе с тем, вопрос об универсальных механизмах соединения стереотипных информационных блоков в игровом тексте нельзя назвать до конца решенным. Так, например, В.З.Санников (1999), анализируя технику каламбура, делает оригинальное наблюдение о существовании трех типов взаимоотношений между обыгрываемыми значениями. Первый из них получил условное название «соседи». В каламбурах этого типа нет богатого добавочного смысла, обыгрываемые слова «мирно сосуществуют», а мера удачности каламбура связана с его технической сложностью. (Ср.: На пир в ауле отцы нам дали напареули и цинандали). Второй тип семантических отношений - «маска» - предполагает резкое столкновение обыгрываемых смыслов, при котором одно значение языковой единицы резко сменяется другим. (Ср.: Я хорошо усвоил чувство локтя, который мне совали под ребро.) Однако четкого разграничения по этому принципу провести нельзя, именно поэтому сам автор выделяет третью группу текстов (причем весьма значительную по объему), сочетающую признаки первых двух, – каламбуры типа «семья» - где смыслы резко сталкиваются друг с другом, но в этом столкновении нет победителя, второе значение не отменяет первое. Кроме того, нам кажется, что тот или иной тип каламбура (соседи, маска, семья) зависит не от самих объединяемых смыслов, а от типа логической (и, следовательно, синтаксической) конструкции, в рамках которой они соединяются. Таким образом, семантический механизм возникновения шутки остается вне поля зрения исследователя.

Иной принцип описания семантического механизма юмора был предложен Г.Г.Почепцовым (1974). Он выделял два типа «юмора ситуаций». Первый из них возникает в результате несоответствия внешних характеристик объекта и его сущностных качеств и является результатом искусственного (нарочного) искажения объекта. Критерием комичности в этом случае является аналогичный, но недеформированный объект (ср. обезьяна, копирующая человеческие действия). Вторая модель создания комического основывается на ситуативной двусмысленности. Он возникает тогда, когда различные ситуации объединяются на основе общего, но не главного компонента, и таким образом, один и тот же факт получает различные интерпретации.

Изложенный Г.Г.Почепцовым подход более других близок нашим целям, поскольку он направлен на раскрытие универсальных когнитивных механизмов взаимодействия стереотипов в тексте. Именно такой аспект рассмотрения смысловой структуры игрового текста будет определять дальнейшее исследование.

2.2. МЕТОДИКА ОПИСАНИЯ СОДЕРЖАТЕЛЬНОЙ СТРУКТУРЫ ИГРОВОГО ТЕКСТА.

Задача исследования базовых стереотипов, конструирующих игровой текст, достаточно однозначно решается в свете избранного нами когнитивного подхода, провозглашающего равную степень значимости поверхностного и глубинного уровней значения в процессе восприятия. Ср.: “Осознание функционирования естественного языка невозможно без знаний о реальной действительности – продукта взаимодействия индивидов с окружающей средой и друг с другом» [Baranov, Dobrovolskij 1996: 410]; “Лингвистическая деятельность опирается на структуры, большие, чем те, которые удается описать на языке грамматики предложений” [Минский 1978: 254]; “Взаимодействие семантики текста с набором взаимосвязанных сведений, касающихся содержания текста, является необходимым условием его восприятия и понимания” [Брудный 1975; 112].

Однако избранная нами единица описания содержательной структуры текста – сценарий – нуждается в дополнительном определении, поскольку традиция фреймового описания высказывания соотносит ситуацию с различными элементами смысловой структуры высказывания.

При узком подходе сценарий рассматривается как референт высказывания, подчеркивается его объективное экстралингвистическое основание. При этом он соотносится лишь с частью смысловой структуры высказывания, а именно с его денотативным (Гак 1972) или номинативным (Москальская 1974) аспектом.

Основанием широкого подхода является понимание сценария как образа, психической модели в сознании человека. Это позволяет отразить в сценарии всю полноту смыслового содержания высказывания. В первую очередь, такой подход к стереотипным структурам представлен в разработке психолингвистического понятия «концепт». Как поясняет Ю.С.Степанов, концепт существует в ментальном мире человека не в виде четких понятий, а как «пучок» представлений, понятий, знаний, ассоциаций: «... концепты не только мыслятся, они переживаются. Они – предмет эмоций, симпатий и антипатий» [Степанов 1997: 41]. Отношение психического образа и фрагмента внешней действительности отразил Ю.К.Лекомцев (1973) в терминологическом противопоставлении ситуации и прото–ситуации. О необходимости разграничения внешнего события и содержания высказывания в коммуникативной деятельности говорит В.Г.Адмони (1994).

Мы будем придерживаться широкого подхода к понятию сценария, поскольку в коммуникативно законченном высказывании субъективность составляет не дополнительную окраску, а основное содержание высказывания: в реальных текстах объективное содержание неотделимо от субъективного. Более того, как будет показано далее, именно субъективный компонент сценария зачастую становится предметом речевой игры, что является прямым доказательством его включенности в ментальные и коммуникативные процессы.

План выражения сценария может соотноситься с различными языковыми структурами. Первоначально в качестве такой структуры рассматривалось предложение, так как им ограничивался объем высказывания. (См. Гак 1972; Сильницкий 1972; Москальская 1974). При широком понимании высказывания как текста любого объема, характеризующегося смысловой законченностью, сценарий предстает как иерархически организованная система пропозиций, которые могут быть выражены различными языковыми средствами. (См. Ван Дейк 1989; Филлмор 1988; Баранов, Добровольский 1996; Соколов 1993; и др.)

Вместе с тем, мы учитываем тот факт, что в процессе игровой деятельности актуализируются не все составляющие сценарий пропозиции, а лишь те, которые входят в игровую оппозицию. Это положение соотносится с представлением о гибком, стратегическом использовании стереотипных структур в процессе понимания / порождения текста. Модель ситуации создается не из полного, законченного пакета информации, а из необходимого ее объема, изменяясь и корректируясь в процессе коммуникации. (См. Ван Дейк, Кинч 1989). Эту же мысль высказывает А.А.Залевская, отмечая, что актуализация значения предполагает «... высвечивание на «табло сознания» самого актуального для текущего момента аспекта значения, в то время как все остальное учитывается без его осознания или игнорируется» [Залевская 1999: 100]. Таким образом, в дальнейшем нас будут интересовать только пропозиции, составляющие «игровое ядро» сценарного взаимодействия.

Терминологический аппарат описания пропозициональной структуры сценария заимствован нами из работ Т.В.Шмелевой (1988), Н.Б.Лебедевой (1999) и Т.А.Демешкиной (2000).

2.3. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ТАКТИЧЕСКИХ РЕАЛИЗАЦИЙ ИГРОВОЙ СТРАТЕГИИ НА СОДЕРЖАТЕЛЬНОМ СРЕЗЕ ИГРОВОГО ТЕКСТА

Анализ семантики игровых текстов нацелен на определение способа установления отношений контраста между блоками стереотипной информации.

Согласно положениям естествознания, контраст является одним из вариантов отношений тождества (см. понятия антисимметрии и диссимметрии как типов симметричных отношений в работах П. Кюри (1966); И. Шафрановского (1968); Г. Вейля (1968)). Таким образом, установление семантических отношений контраста осуществляется в два этапа: обнаружение параметра, *отождествляющего* сравниваемые структуры, и нахождение черты, смежной с первой, но *разотождествляющей* стереотипную информацию.

При наблюдении над игровыми текстами выделяется два способа создания контрастных отношений. Первый формируется на основе взаимодействия самого сценария, фиксированного в сознании говорящего/ слушающего и его рефлексийного игрового аналога. Ср.: «Рефлексия – это отражение сознанием самого себя, которое происходит как *удвоение некоторого фрагмента в пространстве образов сознания /курсив мой – С.Д./*» [Борботько 1996: 42]. (См. об этом также Анисимов 1988). При этом игровая копия ситуации является искаженной, одна или несколько ее сем меняют свое значение на противоположное. Подобная модель игры - шутки описывается как главный механизм функционирования народной смеховой культуры (см. Лихачев 1997; Бахтин 1990; Мелетинский 1963; 1990).

Второй тип контраста возникает в результате взаимодействия двух различных сценариев. В таких текстах стереотипы, соединяясь по какому – либо общему компоненту, подменяют друг друга. Однако, поскольку отношения тождества не распространяются на остальные компоненты сопоставляемых информационных блоков, их подмена оказывается незакономерной, а сами сценарии осознаются как контрастные. Ср.: «Подобные уровни организуют неподобные, устанавливая и в них отношения подобия» [Лотман 1969: 104].

Данный массив текстов разбивается на две подгруппы, в зависимости от того, какой тип связи возникает между соединяемыми сценариями. Двумя основными типами ассоциативной связи являются ассоциация по сходству и ассоциация по смежности, реализующиеся на уровне языкового значения в виде парадигматических и синтагматических отношений. Указанные языковые универсалии без особых затруднений проецируются на область игровой текстовой семантики.

2.4. ТАКТИКА ИГРОВОГО «ПЕРЕВОРАЧИВАНИЯ».

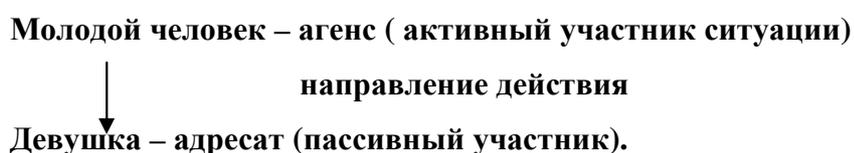
Подобный вид игровых отношений можно назвать односторонней деформацией сценария (неполная мена).

Внутри ситуации возможна и двусторонняя мена ролями.

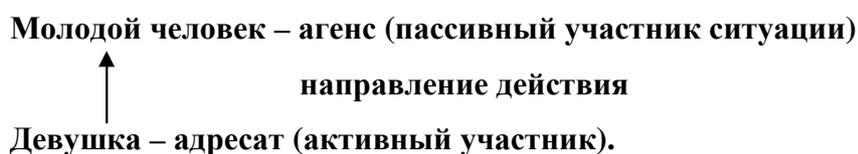
Ср.: Робкий молодой человек, не смея объясниться устно, пытается под столом выразить ногами любовь к соседке.

- Если вы меня любите, - сказала она, - то так и говорите, а не давите мне на ноги, тем более, что у меня на пальцах мозоли.

В приведенном тексте используется сценарий “признание в любви”, в котором актуализированы следующие пропозиции: “молодой человек говорит нечто девушке (каузируя ее знать о его состоянии)”; “девушка реагирует смущением”. Данный сценарий не задает жестко набор остальных пропозиций, но они, тем не менее, должны соответствовать избранной модели: активность агенса – инициатора ситуации, пассивность адресата.



Игровой вариант ситуации построен как раз на нарушении принципа направления активности. В игровой ситуации роли участников не меняются (агентс - инициатор / адресат), однако меняется способ их “исполнения”: инициатор становится пассивным, а адресат активным участником события.



1.2. Следующая группа текстов построена по принципу смены предиката, организующего какую – либо периферическую пропозицию сценария. При этом функции актантов пропозиции также меняются.

Ср.: Учитель родителям:

- От вашего сына дурно пахнет...

- А Вы не нюхайте, Вы учите.

Игровой эффект данного текста строится на подмене предикатов «пахнуть» и «нюхать», первый из которых выражает ненаправленное действие, производимое пассивным субъектом – посессором. Второй глагол передает активное направленное действие. Пропозиция, организуемая этим предикатом, имеет субъекта в агентивной функции. Таким образом, игровое переворачивание осуществляется за счет семы

«активность произведения действия», выражаемой предикатом, и оказывающей влияние на состав и коммуникативную роль актантов.

1.3. Данный тип игровых текстов эксплуатирует свойство иерархической организации пропозиций в составе сценария. Переворачивание в этой группе текстов осуществляется за счет подмены периферической событийной пропозиции при сохранении центральных пропозиций, общей логической схемы развертывания события и его модальных оттенков.

Ср.: - *Сколько поляков требуется, чтобы вернуть лампочку в люстру?*

- *Пятеро. Один, чтобы, стоя на столе, держать лампу в патроне. И четверо, чтобы вращать стол, на котором он стоит –*

где цель (ввернуть лампочку), выступающая в функции главной пропозиции одноименного сценария, достигается абсолютно неадекватным способом.

1.4. Структурообразующий принцип игровых текстов, составляющих данную группу, определяется нами как смена функций актанта внутри сценария. Сам сценарий при этом деформируется за счет перестройки периферических пропозиций, но эти деформации, в отличие от предыдущего случая, производятся за счет «внутренних ресурсов».

Ср.: - *Я всю жизнь боялся грабителей, - рассказывает один коммерсант другому, - и поэтому соответствующим образом оборудовал свою квартиру.*

- *Но, в конце концов, они все же добрались до тебя?*

- *Да, прошлой ночью.*

- *И что же они украли?*

- *Самую новую охранную систему, которая мне обоилась в 10 000 франков.*

Игровой текст построен с использованием сценария “ограбление”, составленного следующими пропозициями: событийными - “X тайно проникает в чужой дом”, “X забирает из дома ценные вещи” и каузально-логической с целевым содержанием. При этом каждая событийная пропозиция разложима на ряд более мелких пропозиций («субслотов»/ Ваганов, Dobrovolsky, 1996, p.423/), которые могут быть избирательно актуализированы текстом. В частности, одним из действий, “втягиваемых” в первую пропозицию, является действие “грабитель взламывает охранную систему”, при этом между ними также возникает причинно – следственная логическая пропозиция.

1. X проникает

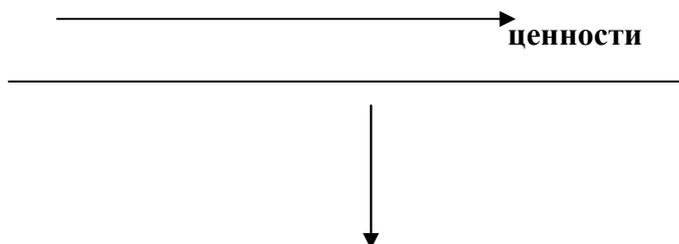
2. X

в дом

ЧТОБЫ

забирает

ценности



ДЛЯ ЭТОГО

3. X взламывает охранную систему

Игровая деформация сценария основана на изменении функций компонентов ситуации. «Охранная система» - компонент пропозиции - 3, актант объектного типа, занимает в иерархии представленных участников события низшую ступень [Лебедева 1999: 96], выполняя функцию препятствия в достижении главной цели. Тем не менее, в игровом тексте он входит в главную, целевую, пропозицию и начинает функционировать как актант первого плана, подменяя значение «способ достижения цели» значением «цель деятельности».

2. Деформация логических пропозиций сценария.

2.1. Наиболее простой принцип создания игровых текстов данного типа заключается в изменении порядка следования событий, входящих в сценарий в качестве его основных компонентов. При этом следует заметить, что в подобные отношения могут вступать лишь однородные компоненты сценария.

Ср.: В одном из городов Америки идет суд по делу негра, который на улице поцеловал белую женщину.

- Все свидетели на месте, а где обвиняемый? – спрашивает судья.

- Все в порядке, он повешен, осталось только вынести приговор.

Основой данного текста служит сценарий “судебное разбирательство”, составленный следующими пропозициями: слушание дела (выступление свидетелей, прокурора, процедура адвокатской защиты, вынесение приговора, исполнение приговора). При этом пропозиции, составляющие событие, следуют друг за другом в строго установленном порядке. Композиция игрового текста нарушает этот порядок посредством перестановки главных компонентов (доказательство вины и исполнение приговора), что приводит ситуацию к абсурду.

2.2. Смена логических отношений между пропозициями с различным семантическим статусом происходит, в основном, в парах, связанных отношениями «причина – следствие» и «цель – средство».

Ср.: Люблю чеснок – он пахнет колбасой.

3. Деформация модальных (прагматических) значений, ассоциированных с данным событием.

Прежде чем приступить к описанию данной группы текстов, следует уточнить объем понятия, которое могло бы быть положено в основу дальнейшего описания материала, поскольку, по справедливому утверждению авторов «Теории функциональной грамматики» (1990), «... трудно найти двух авторов, которые бы понимали модальность одинаково» [Бирюлин, Корди 1990: 67].

Объект нашего исследования, содержательная сторона текста, требует рассматривать категорию модальности расширенно - как всякое не денотативное содержание высказывания (см. Арутюнова 1976, 1988; Шмелева 1984). Однако такой подход ставит вопрос об основаниях внутренней классификации модальных значений высказывания.

Выделение категорий объективной и субъективной модальности внутри грамматического подхода (см., например, Шведова 1960; Панфилов 1971; Золотова 1973, 1982), на наш взгляд, являются малэффективными для заявленных целей, поскольку при таком подходе более или менее законченное описание имеет лишь грамматически выражаемые категории объективной модальности, а субъективно-модальные значения, являющиеся наиболее значимыми для игровой сферы, не получают четкого определения. Так, например, в рамках этого подхода до сего дня открытым остается вопрос, включать или не включать в сферу субъективно-модальных значений эмоциональную оценку пропозиционального содержания (Шведова 1960 / Распопов 1973). Вне сферы внимания остается и коммуникативная установка высказывания (Распопов 1973; Панфилов 1971).

Возможно, категория модальности не приобретает четких очертаний в сфере грамматики в силу того, что ее нечему противопоставить: любая языковая форма является результатом выбора говорящего и таким образом связана с выражением его субъективности. Ср.: В сущности, любое высказывание и есть выражение некоторого отношения человека к какому-либо объекту..., поскольку высказывание всегда есть продукт мышления субъекта, оно изначально детерминировано как субъективный акт и по форме, и по содержанию. [Колшанский 1975: 142]. Поэтому, более полное определение модальных категорий требует не таксономического, а текстоцентрического подхода внутри функционально-прагматической парадигмы. (См. Баранов 1993; Шмелева 1984, 1988; Арутюнова 1988, Санников 1999 и др.) При таком подходе понятие «модальность» включается в сферу прагматических значений высказывания. Ср. разделение В.З.Санниковым (1999) сферы прагматики на прагматику «высшего уровня» - теорию речевых актов, и прагматику «низшего уровня» – прагматические элементы значения языковых единиц, а также выделение авторами монографии «Человеческий фактор в языке...» (1992) коммуникативной и эпистемической модальности. Наиболее

последовательно и полно такой подход к определению модальных категорий реализован в работе Н.Д.Арутюновой (1988), которая и положена в основу дальнейших рассуждений.

Из шести выделенных типов модальных значений - перцептивного (сенсорного), эмотивного, волеизъявительного, ментального (когнитивного, эпистемического) и перформативного – игровым деформациям наиболее часто подвергаются последние два.

3.1. Игровые деформации модуса ментального плана.

3.1.1. Нарушение модуса полагания. Преподнесение события, не имевшего места, как реально случившегося.

Известно, что модус полагания свойственен любому высказыванию. Невыраженность этого модуса свидетельствует о том, что говорящий предполагает реальность существования объектов речи. Игровой текст эксплуатирует эту особенность устройства языка, внедряя в ткань повествования элементы, отрицающие реальность случившегося события.

Ср.: Объявление на пляже:

- Дама в черном купальнике с красными полосками, лайкра, размер 46, срочно вернитесь в раздевалку. Вы забыли купальник.

Игровой текст эксплуатирует сценарий «объявление», имеющий в своей структуре пропозицию «опознавательные признаки лица» (если объявление обращено к ограниченному кругу лиц). В общественных местах, где собирается большое число людей, не знакомых друг с другом, единственным опознавательным признаком часто служит внешность. Таким образом, в качестве периферийного компонента сценария (субслота), в нем выступает пропозиция «дама одета в купальник...», которой по умолчанию приписывается истинностная модальная оценка. Финальная же часть игрового текста является косвенным отрицанием событийной, а следовательно, и модальной пропозиций.

3.1.2. Эксплуатация модуса истинностной оценки.

Сюжетный стержень текстов данного типа формируется за счет того, что один из героев говорит ложь, очевидную для реципиента шутки (но, как правило, неочевидную для остальных героев).

Ср.: Муж неожиданно возвращается из командировки. Ночью его внимание привлекает подозрительный шорох под кроватью. Он опускает руку, шарит:

- Полкан, это ты?

Полкан лизнул руку хозяина и ответил:

- Да, это я.

Данный игровой текст также строится по принципу умолчания. Отсутствие какого-либо комментария у финального высказывания предполагает ее истинностную оценку. В

то время, как содержание реплики противоречит фактам объективной реальности и требует оценки прямо противоположной.

3.1.3. Использование в игровых целях модуса сомнения и допущения.

Ср.: Разговаривают две соседки:

- *Ты знаешь, мне кажется, что мой муж меня больше не любит.*
- *С чего ты это взяла?*
- *Вот уже второй год, как он не приходит домой.*

Описываемый в тексте факт не дает возможности многозначной интерпретации. Таким образом, введение в текст модального предиката «кажется», выражающего неуверенность, является абсурдным.

Возможна и обратная ситуация, когда вместо наиболее вероятного модуса неуверенности используется противоположный.

Ср.: - Скажите, а эти туфли долго носятся?

- *Разумеется. Ведь до сих пор еще никто не приходил за второй парой.*

Модус неуверенности/ сомнения, обусловленный неполным владением информацией, в данном случае более вероятен, чем модус уверенности, используемый в игровом тексте.

3.1.4. Игровое использование модуса знания.

Сюжетная схема этой достаточно распространенной группы текстов может быть обозначена как «исправление неправильного на неправильное». Герой произведения неадекватно оценивает степень своей компетенции в каком-либо вопросе. Реципиент в этом случае находится в «более сильной» коммуникативной позиции, так как понимает ошибку героя.

Ср.: Хохол в Грузии заходит в продуктовый магазин:

- *Силь е?*
- *Не силь, а сол. Балбес нерусская.*

3.1.5. Эксплуатация модуса незнания, сокрытия, безразличия.

Внутри этой группы игровых текстов выделяется два типа сюжетов. Первый тип определяется схемой «знание, скрывающееся за незнанием».

Ср.: Медведь, волк и лиса уселись играть в карты. Медведь–банкомет – предупреждает:

- *А кто будет мухлевать, тот получит по морде. По наглой рыжей морде...*

Игровой текст использует сценарий «игра», включающий пропозицию «несоблюдение правил игроками». Указанная пропозиция имеет факультативный статус внутри сценария, и произнесение фразы «а кто будет...» полностью этому соответствует,

так как предполагает неизвестность относительно того, кто будет нарушать правила игры и будут ли они вообще нарушены. Финальная же фраза текста фактически называет нарушителя, выдавая знание говорящего, и даже его уверенность в том, как будут развиваться дальнейшие события. В этом случае неопределенная модальность высказывания аномальна. (Нормальной в этом случае была бы фраза типа : «А ты, лиса, будешь мухлевать – по морде получишь»).

Довольно распространенным вариантом этой схемы является схема «неверие под видом веры». Отличительная особенность этих текстов состоит в выражении согласия между собеседниками при наличии таких смысловых элементов, которые не позволяют им достичь этого согласия.

Ср.: Главный редактор журнала беседует с молодым автором:

- Так Вы утверждаете, что эти стихи Ваши?

- Совершенно верно.

- В таком случае, очень рад с Вами познакомиться, господин Шекспир.

Пресуппозиция финального высказывания («Молодой автор – Шекспир») конфликтует с фоновыми знаниями, актуализированными высказыванием. Этот конфликт делает аномальным модус доверия, которым окрашена пресуппозиционная установка.

3.1.6. Смена модуса общей оценки ситуации.

Суть приема состоит в том, что событие, обычно оцениваемое как плохое, в игровом тексте получает положительную оценку, или, по крайней мере, оценивается как «нормальное».

Ср.: В суде мужчина обосновывает свое желание развестись с женой тем, что она его «не устраивает как женщина». Возмущенный выкрик с места: «Ишь, какой! Всех устраивает, а его не устраивает!» (пример взят из Санников 1999)

Игровой текст имеет имплицитно представленную пропозицию (логическое следствие) «жена изменяет своему мужу». Внутри сценария «семейные отношения» она может сочетаться только с отрицательной модусной пропозицией. Тем не менее, в тексте констатация аномального факта получает коммуникативное задание «упрек в адрес обвинителя», что требует оценки ситуации измены как нормальной, то есть «хорошей».

Несколько реже встречается обратная модель, когда оценка «хорошее» меняется на «плохое».

Ср.: - Говорят, ты женился, Виталик? Поздравляю! И как живете?

- Нет слов! Представь себе, прихожу домой усталый, голодный, а ванна уже приготовлена, ужин на столе, жена не отходит от меня ни на шаг, все старается услужить. И все щебечет, щебечет, щебечет... Идиотка!

Весьма частотным является также модель, где в какую-либо событийную (логическую) схему подставляются факты, имеющие противоположный аксиологический статус.

Ср.: Разговаривают два еврея:

- Мойша, у тебя есть машина?

- Есть.

- И у меня есть. Давай Абраму поможем машину купить.

Двое русских:

- Вань, ты сидел?

- Сидел.

- И я сидел. Давай Ваську посадим.

3.2. Игровые деформации перформативного модуса.

Перформативный модус значительно уступает ментальному в плане изученности. Несмотря на многочисленные попытки классификации иллокутивных функций высказывания, законченного перечня перформативных значений в лингвистике нет. Впрочем, мы вполне разделяем мнение тех исследователей, которые заявляют о принципиальной невозможности составить полный перечень целей высказывания в коммуникативном акте. Вместе с тем, наблюдения над игровыми текстами позволяют выделить три способа деформации перформативного модуса высказывания..

3.2.1. К первой группе мы относим тексты, в которых иллокутивная цель не достигается, так как в текст внедряются элементы, вступающие в противоречие с заявленной установкой. Тем самым, способность (или желание) достижения поставленных коммуникативных задач ставится под сомнение. (ср. «иллокутивное самоубийство» в Вендлер 1985)

Ср.: Рядовой Джонсон, это правда, что Вы назвали капрала дураком?

- Так точно, господин капитан.

- А также сказали, что он грубиян?

- И это было.

- И что он бабник, прощелыга и доносчик?

- Никак нет, сэр. Это я забыл сказать.

Данный текст строится на основе сценария «судебное расследование», где цель обвиняемого состоит либо в признании вины и раскаянии, либо в отрицании своей причастности ко всему произошедшему. Модель поведения героя развивается по линии «раскаяние». Тем не менее, финальная реплика диалога выбивается из стереотипной модели речевого поведения. Фраза «я забыл сказать ...» являлась бы допустимой в данном случае, если бы произнесение речи имело положительные последствия, а произнесение – отрицательные. В данной ситуации факт произнесения речи является предосудительным, и, таким образом, финальная реплика делает поведение героя аномальным, усугубляя его вину. Нормальной в данном контексте является позиция оправдания, стремление к смягчению вины («этого я не говорил» или под.). Преодолеть аномальность текста возможно, лишь предположив, что раскаяние героя неискренне, что на самом деле он нисколько не стремится достичь заявленной вначале цели.

Достаточно распространенной моделью текстов этого типа является недостижение цели «скрыть истинные намерения» («обмануть»), в которых герой нечаянно выдает то, что намеревался скрывать.

Ср.: - Дорогой, где ты был вчера вечером?

- Это ложь, кто тебе сказал? – где герой оценивает информацию как ложную на том этапе коммуникации, когда сам предмет оценки еще не должен быть ему известен. Поэтому, отрицая событие, он добивается прямо противоположного результата: доказывает, что поступок, в котором нельзя сознаваться, действительно имел место.

Еще одну разновидность этой группы составляют тексты, в которых отказ от коммуникации является, по сути, ее продолжением (ответом на вопрос, реакцией на утверждение).

Ср.: Море. Лодка. В лодке сидит одинокий рыбак, ловит рыбу. Вдруг вблизи него всплывает американская субмарина. На мостике появляется штурман и спрашивает:

- Сэр, подскажите, пожалуйста, где мы находимся?

- Да пошел ты...

- Парни, мы в российских водах... – где поведение героя в данной коммуникативной ситуации выдает его национальность.

Сразу оговоримся, что к данному типу игр мы относим лишь те тексты, в которых иллюкутивная цель может быть однозначно истолкована. Обыгрывание косвенных речевых актов или же конситуативных высказываний мы склонны интерпретировать как метафорическое взаимодействие сценариев на основе тождества форм их репрезентации (см. далее).

3.2.2. Известно, что речевой акт может иметь не одну, а сразу несколько иллокутивных целей (см. Вежбицка 1980; Падучева 1985, 1996). Эта речевая особенность часто становится предметом внимания в игровом тексте: герой, стремясь к достижению одной из целей, нарушает ограничения, налагаемые другими коммуникативными установками. К данному типу можно отнести тексты, которые В.З.Санников (1999) интерпретирует как нарушение постулата вежливости. (Ср.: Дама, шутя, спросила молодого человека, будет ли тот на ее похоронах. – «Без сомнения, сударыня, с величайшим удовольствием».) Отметим еще несколько случаев.

Ср.: Встречаются две соседки. Одна другой говорит:

- Слушай, вчера мне твой муж анекдот рассказал, я так хохотала, что чуть с кровати не свалилась... – где коммуникативный акт имеет две противоположные цели: сообщить о некотором событии и утаить сопутствующие ему обстоятельства. Однако, стремясь к достижению первой цели, героиня забывает о второй.

Ср.: Шахден впервые привел молодого человека в дом его невесты.

- Куда вы меня привели,- в ужасе шепчет жених, - она же стара, горбата и к тому же хромает на правую ногу.

- Можете говорить громко, она еще и глуха, – отвечает шахден.

Речевое поведение шахдена в данной коммуникативной ситуации должно быть подчинено «рекламной» цели – представлять достоинства невесты. В то же время, замешательство жениха в первые минуты знакомства вызывает в нем желание ободрить, поддержать молодого человека (что влечет за собой финальную фразу). Однако, реализуя это устремление, герой вступает в противоречие с главной целевой установкой своего речевого поведения.

4. Гипербола как вид игрового переворачивания.

Если факты обратной интерпретации можно назвать качественными деформациями сценария, то механизм следующей модели базируется на количественных деформациях денотативного содержания. В проанализированном массиве обнаружилась значительная группа текстов, игровой эффект которой возникает в результате разного рода преувеличений.

Гипербола как риторический прием активно исследуется в сфере художественной и разговорной речи (Крысин 1988; Девкин 1973; Земская 1979; Лаптева 1976). При этом она определяется как прием выразительности, нацеленный на «создание у слушающего преувеличенного представления о ситуации или ее свойствах». [Крысин 1988: 97]. Об

игровых функциях гиперболы упоминает Е.А.Земская (1983). Сценарный аспект рассмотрения текстов, содержащих гиперболу, позволяет выделить две игровые модели.

4.1. В первой группе текстов игровой процесс формируется на базе одного сценария. В этом случае, как правило, производятся количественные деформации его обязательных компонентов.

Ср.: Две одинокие подруги решили устроить вечеринку: - Я сосчитала, - говорит одна из них, - мы должны пригласить к себе 16 одиноких мужчин.

- Почему так много?

- Как почему?! Половина приглашенных все равно испугается и не придет. Половина пришедших сопьется и будет ночевать под столом. Половина оставшихся обязательно окажется импотентами. Остаются двое. Один – тебе, второй – мне.

Данный текст, используя сценарий «неудачное свидание», гиперболизирует один из его компонентов – причину события.

4.2. Следует отметить, что современный анекдот и речевая шутка достаточно редко использует описанную выше игровую модель. Гораздо чаще встречается гиперболизация, представляемая в виде намека. Особенность этой группы текстов в том, что они строятся на основе аномального метонимического соединения двух фреймов. Выделяется два типа аномалий.

4.2.1. Нарушение правил сочетаемости сценариев.

В этом случае пропозиция из одного сценария внедряется в другой, вступая в несвойственные ей смысловые отношения. Необходимость мотивации незакономерного сочетания приводит к гиперболизации одной из пропозиций базового сценария.

Ср.: Владелица пансиона встречает нового жильца:

- Надеюсь, у Вас нет вредных привычек: храпеть, громко петь по утрам, вы не играете на музыкальных инструментах?

- О, нет, мадам.

- Дети, кошки, собаки? Все это беспокоит жильцов.

- Нет, не имею. Но должен Вас предупредить, что я писатель, иногда пишу, а перо мое немного скрипит.

Выстраиваемый в тексте ряд однородных пропозиций требует интерпретировать сему «скрип писательского пера» как «источник шума», что противоречит фактам объективной реальности и создает смысловую аномалию. Эта аномалия разрешается посредством предположения о преувеличенной чуткости хозяйки к посторонним звукам. Таким образом, используемые в тексте сценарии «придирчивый домоуправитель» и

«писательский труд» в своем сочетании создают фигуру намека на чрезмерную строгость хозяйки пансиона к своим постояльцам.

4.2.2. Мутации сценария.

Особенность этого механизма гиперболизации в том, что в одном из объединенных метонимическими отношениями сценариев происходят деформации, которые, в свою очередь, можно объяснить лишь гипертрофическими изменениями другого сценария.

Ср.: Молодой человек заявляет в милицию о пропаже своей жены.

- Как выглядела Ваша супруга? – спрашивает дежурный опер.

- Не знаю, перед исчезновением она как раз должна была посетить салон красоты.

Игровой текст использует два сценария: «поиски пропавшего родственника» и «посещение салона красоты». Первый сценарий включает пропозицию «описание внешности разыскиваемого». Вместе с тем, внедрение в первый сценарий компонентов второго (а именно, пропозиции «женщины меняют внешность») приводит к деформации первого сценария – отказ героя описать внешность супруги. Причем аномалия объясняется гиперболизацией внедряемого смыслового компонента: внешность меняется столь кардинально, что даже супруг не может опознать свою жену.

5. Комбинированные игровые деформации.

Выше были приведены примеры игрового «переворачивания» каких – либо отдельных компонентов структуры сценария. Однако следует оговориться, что подобное разделение проведено в классификационных целях и является искусственным. В абсолютном большинстве случаев имеет место сочетание выделенных приемов: деформация модального, денотативного и логического планов происходит одновременно.

Ср.: - Что ни говори, а обезьяны гораздо умнее людей. Они не начали говорить, чтобы их не заставили работать.

В основу данного текста положен сценарий, организующий информацию о происхождении человека. Он включает следующие событийные пропозиции: главную («человек произошел от обезьяны») и вспомогательные («человек начал трудиться», «человек начал говорить»). Пропозиции 2 и 3 соединены причинно – следственной логической пропозицией, и вся ситуация имеет позитивную модальную оценку.

ЧЕЛОВЕК ПРОИЗОШЕЛ ОТ ОБЕЗЬЯНЫ

Человек начал работать

↓ ПОЭТОМУ

Человек научился говорить

ХОРОШО

В игровом варианте сценария обнаруживаются три типа деформаций, один из которых затрагивает логическую пропозицию, а два других – модальные компоненты значения.

Первый тип деформаций не является собственно игровым, поскольку не вступает в противоречие с общей логической структурой сценария. Этот тип деформации можно назвать «оценка эволюции обезьяны с точки зрения человеческой эволюции», он требует смены модуса реальности-ирреальности с «положительного» на «отрицательный»: «обезьяны не начали работать, поэтому они не начали и говорить».

Перефразирование приведенного выше утверждения должно производиться с помощью союза «так как», поскольку он, выражая причинно – следственные отношения, является синонимичным союзу «поэтому». Ср.: «Обезьяны не начали говорить, *так как* они не начали работать».

Однако на втором шаге деформации происходит подмена логической пропозиции: союз «так как» замещается союзным словом «чтобы». Основной игровой подмены выступает сема «логическое следование одного факта из другого». Однако союзное слово «чтобы» имеет более узкое значение: оно выражает не просто причину, но причину осознаваемую и вызывающую активность со стороны действующего лица. Поэтому такая подмена делает текст аномальным.

Наконец, третий тип деформаций – деформация модальности общей оценки. Если факт эволюции человека оценивается как нечто хорошее, следовательно, факты, являющиеся в той или иной степени противоположными эволюции, должны быть оценены негативно. Однако игровой текст не следует этому правилу, о чем свидетельствует сравнительная пропозиция «обезьяны умнее людей».

2.5.ТАКТИКА МЕТОНИМИЧЕСКОГО ПЕРЕНОСА.

В данный раздел классификации включены тексты, в которых игровой контраст моделируется посредством метонимического взаимодействия двух сценариев. Оппозитивные отношения между ними создаются путем незаконномерного переноса компонентов одного сценария в другой.

Эффект метонимического соединения объясняется тем, что описываемые события происходят одновременно. Общими компонентами связываемых в тексте событий являются, в первую очередь, их участники, сама же структура сценариев имеет малое количество тождественных элементов. Между объединяемыми фреймами возможны два

СТЕКОЛЬЩИК

/Мяч и рогатку каждый год/



Стекольщики вставляют стекла

Стекла разбивают мальчишки

Так как

Мальчишки играют в мяч

и

Мальчишки стреляют из рогатки

Ср. также: *Почтальон, разносящий телеграммы, стучит в дверь одной из квартир.*

На стук открывает мальчик лет семи с сигарой во рту. Ребенок спокойно смотрит на посетителя, курит и стряхивает пепел прямо на ковер. Ошалевший от такого зрелища почтальон неуверенно спрашивает:

- Родители дома?

- А сам-то как думаешь?...

Игровой текст строится на основе сочетания двух стереотипных структур. Первая из них - «визит почтальона», куда входит пропозиция «почту отдают только взрослым» (соответственно, реплика посетителя полностью соответствует логике развития сценария). Второй используемый сценарий – «поведение ребенка в отсутствие взрослых», куда входит мета - пропозиция «ребенок нарушает запреты», имеющая обширный набор конкретных реализаций (в данном случае, курение мальчика полностью вписывается в структуру данного сценария). В структуре данных стереотипов отсутствуют компоненты, препятствующие их соединению. В принципе, почтальон вполне может застать ребенка в неподходящий для того момент. Но в неигровом тексте развитие сюжета должно происходить либо по одному, либо по другому пути. Скажем, на вопрос почтальона мальчик мог бы ответить отрицательно и закрыть дверь (развитие сюжета по первому сценарию). Либо почтальон мог бы сделать ребенку замечание о недостойном поведении, занимая в сценарии «непослушание» позицию «взрослый», не актуализированную в данном тексте. В данном же случае происходит перенос части одного сценария в другой: поведение ребенка служит косвенным ответом на вопрос посетителя, то есть сценарий «непослушание» внедряется в сценарий «визит почтальона» и получает, таким образом, дополнительную семантическую нагрузку.

Сюжетной основой анализируемых текстов может быть как смена событийных пропозиций (как в предыдущем примере), так и смена модуса общей оценки, а также деформация логических отношений внутри сценария.

Ср.: Однажды женщина, имеющая троих зятей, решила проверить, кто из них больше ее любит. Подкараулила, когда первый зять отправится на рыбалку, залезла в реку и притворилась тонущей. Зять, разумеется, бросился в воду и спас ее. А на следующее утро во дворе своего дома он обнаружил новенькие «Жигули» с открыткой на лобовом стекле: «Зятю от тещи».

То же самое случилось через неделю и со вторым зятем. За спасение «утопающей» он был вознагражден мотоциклом.

Когда же настала очередь проверки третьего зятя, он подумал: «Если первому досталась машина, второму мотоцикл, то мне что же, велосипед?» - и не стал вытаскивать из воды любимую маму. На следующее же утро во дворе своего дома он обнаружил шикарный «Мерседес» с открыткой: «Зятю от тещи».

Сюжет игрового текста строится на основе двух сценариев - «взаимоотношения теща – зять» и «взаимоотношения муж – жена». В тексте они вступают в отношения смежности за счет того, что один из участников является носителем одновременно двух социальных ролей (теща / жена). Игровой эффект объясняется подменой оценки события: поступок, который оценивается как «плохой» внутри сценария «теща – зять», получает положительную оценку в координатной сетке сценария «муж – жена», имплицитным компонентом которого выступает пропозиция «супруги ненавидят друг друга».

Сюжетослагающей основой третьей группы игровых текстов являются логические пропозиции объединяемых сценариев. Общий игровой механизм их создания заключается в том, что тождество логических отношений внутри фреймов провоцирует подмену событийных пропозиций, объединяемых этими отношениями.

Ср.: - Почему женщины так много времени уделяют внешности, а не развитию интеллекта?

- Потому что слепых мужчин гораздо меньше, чем глупых.

Данный текст построен на основе стереотипных структур, являющихся негативными характеристиками представительниц слабого пола. Собственно говоря, вопрос в начале текста по своей сути является риторическим и предполагает ответ вроде: «Да потому и уделяют, что они глупы и больше ни на что не способны». Вторая реплика текста переключает внимание на другой стереотип женского поведения: «Женщина хочет нравиться». На основе тождества причинно – следственных отношений происходит смещение внимания с одного стереотипа на другой, так что в новом аспекте рассмотрения женское поведение является скорее негативной характеристикой мужчин.

2. Метонимическое взаимодействие событий разного семантического статуса.

Как уже было сказано, тексты данной группы строятся по принципу включения одного сценария в другой, и установления между ними подчинительных отношений. Такие отношения возникают между событийными сценариями, а также между событийным и статальным (характеризующим участника события) фреймом.

2.1. Метонимическое соединение событийных сценариев.

Первый тип взаимодействия – следование событий одного за другим, так что одно из них каузирует появление другого.

Ср.: Он сделал ей предложение в автомобиле. Она приняла его предложение на следующий день в больнице.

Текст базируется на двух сценариях: «предложение руки и сердца» и «автомобильная авария». Причем одно событие является причиной другого (объяснение в любви отвлекло внимание водителя, что привело к катастрофе). Подобное соединение, никак не нарушая структуру сценариев, тем не менее, актуализирует определенный контраст между ними (ситуации имеют различный модус общей оценки: предложение - «хорошо», авария - «плохо»).

Другой тип подчинительных отношений между сценариями – включенность.

Ср.: Чукча приехал в Москву с семьей. Но на одной из станций метро потерял жену и был вынужден обратиться в милицию.

- Какие у нее приметы? – спрашивает дежурный.

- Однако, не знаю.

- У каждого человека есть особые приметы. Вот если бы с моей женой случилось что-нибудь подобное, я бы описал ее так: среднего роста, стройная, длинноногая шатенка, глаза ореховые в крапинку...

- Знаешь, начальник, чукча передумал, давай лучше твою жену искать.

Игровой текст построен с использованием двух сценариев. Первый содержит информацию о процессе поиска пропавшего без вести и включает пропозицию «описание внешности потерпевшего». Второй, «описание красивой женщины», подчиняется по смыслу первому, выполняя функцию конкретизации. Таким образом, первый сценарий имеет перед вторым логические и аксиологические преимущества: такое событие, как пропажа жены, является более значимым, чем косвенное знакомство с красивой женщиной. Тем не менее, в игровом тексте демонстрируется смещение интересов героя с главного на второстепенное, что является источником комического эффекта.

2.2. Соединение событийных и статальных сценариев.

Игровой эффект данной группы текстов объясняется подменой актанта в одной из пропозиций сценария. Специфика данного приема заключается в том, что актант берется

как – бы извне события и имеет в своей структуре компоненты, как совместимые с данной ситуацией, так и противоречащие ей. Для адекватного соединения необходимо учитывать, в какой мере (в каком контексте) возможно отождествление данных стереотипных структур. Однако этот принцип нарушен в игровом тексте.

Ср.: Пожилая леди, прибыв в Страдфорд– на – Эйвоне, проявляет бурный интерес ко всему, что связано с родиной Шекспира. Очутившись на железнодорожной станции, она, обращаясь к своему спутнику, патетически восклицает:

- И подумать только, с этой самой платформы великий Шекспир совершал свои поездки!

Текст составлен двумя сценариями: «характеристика достопримечательности» и «характеристика современного города». Первый сценарий имеет основную пропозицию «в месте X произошло событие Y» и ряд дополнительных пропозиций, конкретизирующих данное событие (в нашем случае, это отнесение некоторых артефактов города Страдфорда к личности Шекспира, например, «на этой улице жил Шекспир», «этот дом принадлежал Шекспиру»). Второй сценарий составлен пропозициями, называющими артефакты современного города (строения, транспорт, социальные институты), а также систему социальных отношений, развивающуюся на базе этих фактов.

Очевидно, что данные сценарии имеют общий актант - Страдфорд-на-Эйвоне, который в первом сценарии находится в функции локатива, а во втором – субъекта – посессора («город имеет признаки»). Кроме того, сценарии объединяются и общими пропозициями, характеризующими в равной степени город - современный географический объект и город – исторический памятник. Такая тесная близость способствует перенесению пропозиций из одного сценария в другой. Однако фрейм «характеристика достопримечательности» имеет естественные ограничения на включение пропозиций в его структуру. В данном случае, это ограничения временные: не все артефакты, локализованные в одной географической точке, имеют отношение к одному и тому же отрезку времени. Утверждение «Шекспир пользовался железной дорогой» находится в противоречии с известным фактом «первый паровоз был построен во второй половине 19 века». Таким образом, сценарии, составляющие текст, вступая в метонимическое сближение по одному параметру, противопоставляются по другому. Игнорирование ограничений в сближении создает игровую аномалию.

Очевидно, что степень контрастности объединяемых фреймов может быть различной. Так, значительная группа игровых текстов создается посредством метонимического соединения совершенно далеких друг от друга стереотипов.

Ср.: Летят два утюга: один зеленый, а другой на север.

Сценарии, объединяемые в таких текстах, не имеют общих точек, соединение происходит на основе грамматических признаков: предоставления предикатом некоторых актантных позиций и способности имен занимать эти позиции. Вследствие чего игровые тексты, сохраняя свойство связности, тем не менее, лишены общего смысла, абсурдны.

Очевидно, что четкой границы между данными двумя типами текстов провести нельзя, а приведенные примеры иллюстрируют крайние точки некоторой шкалы, тексты на которой распределяются по степени проявления абсурдности их содержания.

2.6. ТАКТИКА МЕТАФОРИЧЕСКОГО ПЕРЕНОСА.

Общей характеристикой всех анализируемых ниже текстов является принцип сближения составляющих стереотипных структур – сближение по сходству. Наиболее общим композиционным принципом таких текстов является маскировка одного типа информации под другой. Внутри данной модели выделяется несколько крупных семантических групп, в зависимости от того, какие смысловые оппозиции задействованы в процессе формирования отношений контраста: структура действия и его цель, структура действия и его условия, структура действия и его оценка.

1. Ход действия и его цель.

Данная группа текстов является самой многочисленной среди текстов, построенных на основе метафорического сближения. Внутри нее возможно выделить две группы. К первой группе относятся произведения на основе стереотипов, имеющих общую цель, но различающихся способом достижения этой цели.

Ср.: Прохожий на улице: - Извините, нет ли у Вас спичечки?

- Пожалуйста...

- А, может быть, заодно и сигаретку?

- Нате.

- О, у вас в портсигаре? Давайте и портсигар.

- Караул!

- Зубы золотые? Вынимайте и зубы!

Данный текст составлен двумя сценариями. Первый из них, «вежливая просьба», куда входят пропозиции «Х хочет С», «Х каузирует У сделать С», «С незатруднительно для У», «У может отказаться сделать С». Второй сценарий – «ограбление». Его пропозициональная структура имеет несколько иной вид: «Х хочет С», «Х говорит У отдать С», «С представляет ценность для У», «У не желает отдавать С», «Х угрожает У» и

т.д. Таким образом, сценарии имеют общие пропозиции («X хочет С» и «X каузирует У сделать С»), характеризующие цель и общий ход действия. Вместе с тем, пропозиция «X угрожает У», характеризующая способ достижения цели, отличает сценарий «ограбление» от сценария «просьба». На этом отличии строится игровой текст.

Во второй группе текстов оппозиция «цель – ход действия» имеет обратное соотношение функций. Игровые тексты строятся на отождествлении хода действий и различии их целей.

Ср.: - Глория, я видела из окна, как ты целовалась с Карлом.

- Ах, бабушка, у Карла несчастье, вчера умер его дядюшка. Он был так расстроен, мне стало жаль его...

- Дорогая, если это будет продолжаться, то вскоре он может потерять всех своих родственников.

Текст строится на основе подмены сценариев «выражение сочувствия» и «любовные отношения», которые, имея одинаковую структуру действия, тем не менее, различаются по целям.

2. Ход действия и его условия.

Данная группа текстов строится на основе подмены параметров контекста того или иного факта. Эта подмена, в свою очередь, базируется на сходстве структуры действий, попадающих в зону языковой игры. В качестве дифференциальных признаков сценариев могут выступать различные их компоненты.

Ср.: - Мари, ты действительно прекратила все отношения с Жаком?

- Конечно, так больше не могло продолжаться. Сегодня он ухаживал за одной, завтра таскался за другой. Потом два месяца прожил у какой-то балерины... Я все терпела. Но когда неделю назад он женился на Луизе, я решила вернуть ему обручальное кольцо.

Основой данного текста является взаимодействие двух сценариев. Первый из них, «ветреный любовник», имеет в своем составе пропозицию «X изменяет У», и два варианта логических следствий: «У бросает X» и «У терпит похождения X», представленного в тексте. Второй сценарий, «неверный муж», также имеет пропозицию «измена», однако она посредством причинно-следственных логических отношений соединена с пропозицией «У разводится с X». Таким образом, ситуация жертвенного терпения, описанная в игровом тексте, более уместна в ситуации, когда X и У – любовники. Таким образом, сходство центральных компонентов структуры сценариев ведет к их игровой подмене.

Наблюдается также и обратное распределение функций – когда центральные пропозиции сценариев составляют дифференциальную часть игровой «пропорции», а периферийные смысловые блоки тождественны.

Ср.: Однажды эмир упомянул при своем посылном имя девушки, на которой собрался жениться.

- Послушай, эмир, - сказал тогда юный слуга, - не будет тебе от нее добра. Я видел, как ее целовал мужчина.

Прошло некоторое время, и эмир узнал, что юноша сам женился на этой девушке.

- Как же так, не ты ли сам говорил мне, что видел, как ее целовал мужчина?

- Ну да. Я видел, как ее целовал отец.

Игровой сюжет организуется вокруг подмены сценариев «родственные отношения» и «любвные отношения», которая становится возможной благодаря общей для этих сценариев пропозиции, характеризующей проявление указанных взаимоотношений.

Следует отметить, что тождество периферийных компонентов сценариев часто искусственно моделируется, создавая параллелизм сюжетных линий. Этот прием используется с целью обнажить абсурдность некоторого стереотипного положения вещей.

Ср.: - Почему Вы берете с нас целых восемьдесят франков?- удивляется молодой супруг, разглядывая счет за гостиничный номер.

- Сюда входит стоимость фруктов, которые вам приносили в номер,- ответил метрдотель.

- Но мы с женой их не ели!

- Это меня не касается.

- Тогда вот Вам сорок франков, а остальное я удерживаю с Вас за то, что Вы поцеловали мою жену.

- Но я ее не целовал!

- Это меня не касается. Когда я уходил по делам, она оставалась в номере одна.

В данном случае сценарий «услуга», включающий пропозиции «Х делает С для У», «У платит Х», нарушается, так как метрдотель требует платы, за несовершенную услугу. Этот тип деформации сценария (который не может быть назван собственно игровым, так как широко распространен в обыденной жизни) переносится в сценарий «супружеская измена», где муж требует ответа у своего мнимого обидчика за несовершенный проступок.

3. Ход действия и его оценка.

Данный тип языковой игры проявляется в текстах, где сценарии соединяются на основе сходства общей оценки, ассоциированной с событиями.

Ср.: Цирк. Затемнение. Тремоло на барабанах. Голос конференсье:

- Смертельный номер! Человек – еврей!

В создании игрового текста участвуют два сценария. Первый из них, «цирковое представление», имеет событийную пропозицию «выступление артиста» и связанный с ним ряд оценочных пропозиций, например, «действие артиста сложно», «... опасно для жизни», «... вызывает восхищение/удивление». Второй сценарий, участвующий в создании игрового смысла, можно условно обозначить как «еврейская тема». В него включается широкий спектр оценок с разных точек зрения, в том числе и негативную оценку с позиции самих представителей еврейской нации («*быть евреем плохо*», «так как», «евреев никто не любит»). Таким образом, оценочный компонент фреймов является основой для их соединения. Вместе с тем, событийный план сценариев, сопротивляясь сближению, создает второй компонент контрастивной модели.

Игровое поле значительной группы текстов моделируется на основе сближения сценариев, имеющих контрастные оценки тождественных (сходных) событийных пропозиций. Зачастую общий смысл игровых текстов данной группы заключается в ироническом утверждении «X есть Y», имеющем строго противоположный подтекст.

Ср.: В деревню к бабушке с дедушкой приезжает на каникулы внук.

- Похудел – то как, бледненький стал, - охает бабушка. - Совсем в этой школе детей не жалеют. Ну, ничего, вот пойдешь в армию, там отдохнешь от этой проклятой учебы.

- Да, да, - вставляет дед, ветеран двух войн, - армия – это такой санаторий, где все процедуры выполняются по команде «бегом».

2.7. ЯЗЫКОВАЯ ФОРМА КАК ПАРАМЕТР ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЕВ (ТАКТИКА СБЛИЖЕНИЯ ПО ФОРМЕ).

Необходимость специального рассмотрения данного вопроса объясняется преимущественным вниманием современных исследователей языковой игры к тем текстам, в которых механизмы переносов и подмен происходят на основе тождества форм выражения содержания.

Значительное количество игровых текстов действительно использует языковую форму в качестве дополнительного (а часто и основного) средства ассоциативных сближений сценариев. На основании этого возможно выделить особую группу метаязыковых анекдотов, в которых язык является не только субстратом передачи информации, но сам, своими средствами участвует в создании игровой коммуникативной ситуации.

Однако при нашем подходе к осмыслению речевой игры формальное тождество играет ту же роль, что и общность значений (сем, пропозиций), объединяющих сценарии в речевом произведении. В метаязыковых текстах форма выражения, являясь полноправным компонентом сценария, выполняет функцию отождествления, в то время как семантическое наполнение форм моделирует игровой контраст. Ср.: «Деление юмора на ситуационный или языковой ... является чисто условным, так как в любом случае имеет место переосмысление первоначальной ситуации, лежащей в основе шутки» [Залевская 1999: 259].

Основой построения метаязыковых анекдотов является разрушение основного принципа языка, понимаемого как игнорирование внутренней структуры языка во имя передачи внешней по отношению к нему информации. В игровом тексте языковая форма получает статус внутренней формы: начинает функционировать в качестве объекта ассоциативных сближений.

В силу всего сказанного, механизм метаязыкового взаимодействия сценариев сочетается со всеми тремя выделенными группами (игрового переворачивания, метафорического и метонимического взаимодействия).

В игровых текстах происходит актуализация языковых единиц разных уровней. По справедливому замечанию Н.Д.Голева (1998), наиболее регулярной является актуализация морфемной структуры слова (причем корневые морфемы по понятным причинам становятся объектом ассоциативных сближений чаще, чем аффиксальные). Тем не менее, широко представлена в текстах и актуализация внутренней формы единиц более высокого ранга, чем слово.

1. Механизм игрового переворачивания на уровне формы.

Чаще всего игровая трансформация сценария происходит на фоне тождества формы выражения «нормального» и искаженного положения вещей. Метаязыковой прием повтора работает на создание эффекта тождества представляемых единиц информации; вместе с тем, содержание сходных по форме фраз различно и осознается как противоречие той или иной степени глубины.

Ср.: До революции на Дерибасовской был большой магазин. На его фасаде красовалась надпись "Рабинович", а внутри продавалось мясо.

Сегодня на Дерибасовской стоит тот же магазин. На его фасаде написано "Мясо", а внутри сидит Рабинович.

Игровой текст эксплуатирует сценарий «до революции – после революции», имеющий логическую структуру сравнения. Согласно сценарию, революция изменила ситуацию в стране с «хорошего» на «плохое». Содержание анекдота строго соответствует структуре сценария. Тем не менее, языковая форма имеет противоположное задание: повтор предполагает и настраивает слушающего на смысловое тождество. Таким образом, отношения контраста моделируются в тексте не посредством искажения смысла, а посредством придания изначально противоречивой стереотипной информации специфической формы выражения.

Ср.: *Надпись на могильной плите: «Не все йогурты одинаково полезны».*

Финальная фраза текста является отсылкой к известному рекламному ролику, который и составляет сценарную основу игры. Деформация сценария происходит по линии общей оценки (подмены оценочного компонента «хорошее» на противоположный ему). Финальное высказывание является не только намеком на стереотипную основу произведения, но и параметром сближения разных типов информации: одно и то же предложение в разных контекстах является выразителем прямо противоположных оценок. Таким образом, мы вновь сталкиваемся с явлением функционирования формы как скрепляющего компонента механизма игрового взаимодействия.

Языковыми средствами, используемыми в текстах данного типа, выступают готовые фразы, прецедентные тексты, подвергаемые деформациям по принципу перестановки слов (см. первый пример) или переосмысления (см. пример 2).

2. Языковая форма как основа метафорических сближений.

В значительной группе игровых текстов отношения смыслового контраста возникают на основе сближения сценариев по сходству форм выражения. Большинство проанализированных выше текстов строятся по принципу формально – семантической ассоциации между сценариями, где тождество форм выражения лишь следствие смысловых аналогий и антиномий. Тем не менее, в проанализированном массиве текстов выделяется группа, в которой формальное сходство доминирует над смысловым. Представим два примера.

Ср.: - *Что такое милиционер?*

- *Один ционер - эталон интеллекта, заключенный в платино - иридиевой трубке, хранящейся в Палате мер и весов в Париже. Один милли - ционер – производная величина (ср. миллиметр, миллиграмм...)*

В основу данного текста положены два сценария: «характеристика милиционеров», куда входит ряд оценочных пропозиций, в том числе и «милиционеры глупы»; а также «единицы измерения», содержащих пропозиции типа «миллиметр – тысячная доля метра». Формальная ассоциация, на которой построен текст поддерживается семантической аналогией «милиционер имеет мало ума, также как миллиметр является малой частью метра». Таким образом, механизм отождествления в тексте представлен формально – семантической ассоциацией. Механизм расподобления сценариев реализуется в осознании окказиональности и ненормативности оснований для проводимых аналогий (нет слова «ционер», не существует меры измерения интеллекта и т.д.). Подобную модель контраста назовем абсурдностью.

Ср.: Мюллер раскрыл явку Штирлица, за что получил по морде и больше не брал чужих сигарет.

В данном игровом тексте игровое отождествление сценариев «провал разведчика» и «курение» происходит, в отличие от предыдущего текста, на основании собственно формальной ассоциации. Контраст между сценариями формируется также по абсурдной модели.

В основу метафорического сближения сценариев чаще всего кладется явление многозначности форм слов и идиоматических выражений (полисемии, омонимии и смежных с ней явлений, паронимии).

3. Языковая форма как основа метонимических сближений.

Механизм данной группы текстов традиционно определяется как смещение логического ударения, когда две соседствующие стереотипные ситуации репрезентируются одними и теми же формами. В этом случае коммуникативный контекст (сюжет произведения) дает возможность их вариативной трактовки. Подмена смыслов в этой ситуации и является основой построения игровых текстов.

Ср.: На маленьком полустанке где-то в английской глубинке путник, чтобы добраться до нужного места, подрядил попутный фургон. Узнав, что фурмана зовут Шекспир, не мог не заметить:

- О, это очень известное имя!

- Еще бы, - согласился возница, - вот уже двадцать лет я развожу по всей округе молоко.

Текст построен на основе взаимодействия следующих сценариев: «деятельность молочника» (куда входит в качестве периферийной и необязательной пропозиция «известный всей округе») и «сходство со знаменитой личностью» (где семантический компонент «известность» является одним из основных). Сценарии при этом скрепляются сразу двумя типами отношений: метонимическими (характеризуют с различных позиций

одно и то же лицо) и метафорическими (имеют в своей структуре пропозицию оценки качества деятельности – известность). Эти отношения делают возможным переключение в развитии сюжета, которое может быть определено как «смена точки зрения».

Поскольку семантический компонент «известность» более силен в сценарии «Творчество Шекспира», то и фраза путешественника должна быть воспринята в этом контексте, тем не менее, реплика фурмана ориентирована на сценарий с более «слабым» семантическим компонентом. Это объясняется тем, что коммуникативные позиции героев не совпадают: каждый из них говорит о своем.

2.8. АНАЛИЗ РЕГУЛЯРНОСТИ ТАКТИК.

Частота проявления выделенных тактик исследовалась методом формально-статистического анализа, результаты которого систематизированы в таблице (см. приложение 1). В частности, был произведен подсчет общего количества текстов каждой тактики проанализированного массива, анализ частотности приемов внутри каждой тактики и частных подгрупп внутри каждого приема (в процентном выражении относительно общей численности той группы, в которую входит данный прием).

Анализ показал, что все выделенные тактики обладают приблизительно равной степенью частотности.

Тактика игрового «переворачивания» осуществляется преимущественно путем деформации модальных значений, ассоциированных с данным событием: 64,5% текстов данной тактики построены с использованием данного приема. Вторым по значимости в данной группе произведений выступает прием гиперболизации (20,3%). Деформация событийных и логических пропозиций сценария менее частотна (соответственно 8,9% и 6,3%).

Деформация модальных значений, в свою очередь, осуществляется преимущественно по модели недостижения заявленной иллюкативной цели (33,3%) и деформации модуса общей оценки (хорошо/плохо) (19,1%). Напротив, наименее частотной является модель деформации модуса сомнения (неуверенность вместо уверенности и наоборот) (4,4%). Такая ситуация, на наш взгляд, обусловлена частотностью эксплицитного проявления данных модальных значений в речи. Кроме того, «мягкость» и некатегоричность модуса сомнения

уменьшает количество потенциальных ситуаций, где бы он был неуместен и составлял игровую антиномию с другими пропозициями.

Статистический анализ данного приема проводился без учета игровой эксплуатации модуса полагания, поскольку, по нашему мнению, указанное модальное значение является компонентом игровой оппозиции каждого игрового текста. По общему правилу, формальная невыраженность модуса полагания свидетельствует о том, что говорящий предполагает реальность существования объектов речи. В то же время, очевидные несоответствия речи и действительности, порожденные игровыми деформациями, заставляют сомневаться в искренности говорящего. Таким образом, в каждом игровом тексте обнаруживается оппозиция, составляемая модальным значением «истинности», по умолчанию приписываемым тексту, и остальными компонентами его содержательной структуры. Причем описанная игровая оппозиция обладает абсолютной частотностью и не нуждается в статистическом анализе.

Прием гиперболы (количественных деформаций сценария) представлен двумя разновидностями: прямой и косвенной гиперболизацией. Причем на современном этапе наиболее продуктивна вторая из них (81,6% от общего количества текстов, использующих данный прием). Мы считаем, что это связано с жанровой спецификой избранного нами материала. Анекдот использует гиперболизацию, представленную через намек (путем незакономерного метонимического сочетания сценариев), прямая количественная деформация компонентов сценария свойственна более древним игровым формам: загадке, пословице, раешнику, лубочным картинкам и т.д.

Тактика метонимического переноса представлена тремя видами приемов, один из которых имеет меньшую частотность по сравнению с двумя другими: прием метонимического взаимодействия равнозначных событий составляет 27,9 % от общего числа текстов, построенных на основе метонимического взаимодействия, в то время, как две другие группы характеризуются, соответственно, отношением в 46,2% и 54,8 %. Объяснением этой ситуации может послужить тот факт, что в основу структуры текста чаще ложатся события

разного семантического статуса, чем равнозначные сценарии. Параллелизм сценариев выступает частным случаем их асимметрии и, вследствие этого, менее частотен.

Приемы, составляющие тактику метафорического переноса, обладают равной частотностью.

Тактика сближения по форме выделена нами как дополнительная, обладающая способностью к сочетанию с любой из перечисленных выше тактик. Статистический анализ показывает, что чаще всего языковая форма становится основой метафорических (43%) и метонимических (39,1%) сближений. Причина заключается в том, что указанные приемы обыгрывают естественные языковые (речевые) ситуации: системную и контекстную омонимию. Фигура «переворачивания» чаще всего строится на искусственно создаваемом каламбуре (перестановке слов), что объясняет ее меньшую частотность (17,8%).

ВЫВОДЫ.

1. Действие игровой когнитивной стратегии проявляется, прежде всего, на смысловом уровне текста. Оно заключается в формировании отношений контраста между сопрягаемыми в тексте сценариями.

2. Анализ текстов позволяет выделить три модели (тактики) взаимодействия стереотипных структур: игровое переворачивание и контраст, возникающий в результате переноса нетождественных элементов на основе метонимического и метафорического сходства сценариев, - каждая из которых обладает равной степенью частотности.

3. Механизм игрового переворачивания представляет собой взаимодействие образа ситуации с ее рекурсивной копией, созданной по принципу обратного значения. В этом процессе могут быть задействованы все пропозиции сценария (событийные, модальные, логические). Среди деформаций событийного компонента сценария выделяются качественные и количественные (гипербола). Количественные деформации выражаются прямо и опосредованно - через незакономерное сочетание с другими сценариями. Наиболее частотными приемами в рамках данной тактики являются приемы модальных деформаций и гипербола.

4. Две другие модели создания контрастных отношений используют механизм остаточной симметризации, когда «подобные уровни организуют неподобные» (Ю.М.Лотман). В таких текстах стереотипы, соединяясь по какому – либо общему компоненту, подменяют друг друга. Однако, поскольку отношения тождества не распространяются на остальные компоненты сопологаемых информационных блоков, их подмена оказывается незакономерной, а сами сценарии осознаются как контрастные. Выделяется два типа отождествляющих сценарии отношений: отношения сходства (парадигматические) и смежности (синтагматические).

5. Эффект метонимического соединения объясняется тем, что описываемые события происходят одновременно. Общими компонентами связываемых в тексте событий являются, в первую очередь, их участники, сама же структура сценариев имеет малое количество тождественных элементов. Между объединяемыми фреймами возможны два типа отношений: неподчиненность, независимость друг от друга и включенность одного события в состав другого (причем вторая модель более частотна). Семантический статус участников при этом может быть равным (и в том, и в другом сценарии участник выполняет примерно одну и ту же функцию), и неравным (семантическая функция актанта в структуре одного события – главная, а в структуре другого – второстепенная). В подчинительных метонимических отношениях также

наблюдается вариативность. Они возникают между событийными сценариями, а также между событийным и статальным (характеризующим участника события) фреймами.

6. В основе метафорических текстов лежит сближение по сходству структур составляющих их сценариев. Наиболее общим композиционным принципом таких текстов является маскировка одного типа информации под другой. При этом структура объединяемых в тексте сценариев разбивается на две симметричные зоны, одна из которых работает на отождествление смысловых единств, а вторая на формирование отношений контраста. Внутри данной модели выделяется несколько крупных семантических групп, в зависимости от того, какие смысловые оппозиции задействованы в процессе формирования отношений контраста: структура действия и его цель, структура действия и его условия, структура действия и его оценка. Все три группы обладают равной степенью регулярности.

7. Значительное количество игровых текстов использует языковую форму в качестве дополнительного (а часто и основного) средства ассоциативных сближений сценариев. На основании этого возможно выделить особую группу метаязыковых анекдотов, в которых язык является не только субстратом передачи информации, но сам, своими средствами участвует в создании игровой коммуникативной ситуации. При этом формальное тождество играет ту же роль, что и общность значений (сем, пропозиций), объединяющих сценарии в речевом произведении. В метаязыковых текстах форма выражения, являясь полноправным компонентом сценария, выполняет функцию отождествления, в то время как семантическое наполнение форм моделирует игровой контраст. Наряду с предыдущими тактиками, данная модель проявляет высокую степень регулярности.

ГЛАВА 3.

ПОВЕРХНОСТНО – СИНТАКСИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА ИГРОВЫХ ТЕКСТОВ КАК РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ КОГНИТИВНОЙ СТРАТЕГИИ.

В главе исследуется значимость структурно-композиционной стороны текста в процессе реализации игровой когнитивной стратегии. Она сводится к маскировке отношений контраста между стереотипными структурами, объединяемыми в тексте. Выделяются различные способы речевой реализации маскировочной тактики на трех уровнях организации текста: формальном, логическом, коммуникативном.

3.1. РОЛЬ ПОВЕРХНОСТНЫХ (КОМПОЗИЦИОННЫХ) СТРУКТУР ВЫСКАЗЫВАНИЯ В РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВОЙ СТРАТЕГИИ.

Обращение к вопросу о специфике формальной организации игрового текста продиктовано устоявшимся мнением о том, что игровой механизм реализуется на различных текстовых уровнях, в том числе, и на композиционном. Ср.: «Острота возникает от причин двоякого рода: или сама по себе мысль, выраженная в предложении, носит черты остроумия, или остроумие кроется в способе выражения, которое мысль нашла в предложении» [Фрейд 1997: 17].

Важность выбора способа выражения мысли в игровом тексте коррелирует с идеей о специальной организации всякой речи, провозглашенной во времена античных риторик. Ср. понятие адгерентной экспрессии текста (Хазагеров, Ширина 1999).

В современной лингвистике эта идея приобрела особую значимость в связи с исследованиями структурных особенностей произведений различных жанров. Причиной этому послужил выдвинутый постулат о знаковой природе текста. Вследствие признания за этой речевой сущностью статуса самостоятельной языковой единицы возникла необходимость характеристики тела текста как знака, обнаружения его универсальной формы. Универсальной формой текста – знака и была объявлена его композиционно – смысловая структура.

Данное направление исследований является продолжением идей формальной школы, представители которой провозглашали главенство формы речи над содержанием в художественном тексте. Само же искусство представлялось им чистой формой, совершенно не зависящей ни от какого содержания, приемом, имеющим только внутреннюю ценность. Ср.: «...Приемом искусства является прием «остранения» вещей и прием затрудненной формы, увеличивающей трудность и долготу восприятия, так как воспринимательный процесс в искусстве самоцелен и должен быть продлен» [Шкловский 1983: 15] .

Попытки описать общую структуру текста привели формалистов к отказу от обычного разграничения формы и содержания в произведении и замене его оппозицией «форма – материал». Все то, что художник находит готовым, будь то слова, звуки, ходячие фабулы, обычные образы и т.п., – все это составляет материал художественного текста, вплоть до тех мыслей, которые в нем заключены. Способ расположения и построения этого материала обозначается как форма произведения, опять-таки независимо от того, прилагается ли это понятие к расположению звуков в стихе или к расположению событий в рассказе. Таким образом, понятие формы текста было расширено, и в таком виде перенесено в лингвистику.

Первое исследование универсальной структуры текста было проведено В.Я. Проппом (1998) Метасюжет европейской волшебной сказки он представил как линейную последовательность функций, повторяющихся в различных текстах (под функцией понимается поступок действующего лица, определенный с точки зрения его значимости для хода действия). Пропп обнаруживает, что число таких функций ограничено, а их последовательность всегда одинакова, следовательно «.. все волшебные сказки однотипны по своей структуре» [Пропп 1998: 21-22]. Аналогичные исследования на материале текстов других типов и жанров проводят Олкер Х. (1987), Сгалл П. (1978), Тодоров Ц. (1978), Гаузенблас К. (1978), Барт Р. (1978), Т.А. Ван Дейк (1989) и др.

Другой причиной усиленного внимания к формальным текстovým структурам явилась смена научной парадигмы в современной лингвистике и, в частности, идеи о коммуникативной природе текста и о подчиненности всех текстových уровней коммуникативному заданию. В рамках многочисленных направлений, исследующих текст в коммуникативном аспекте, его композиционная структура рассматривается как «отражение процесса формирования смысла» [Барт 1980: 397]. Тот факт, что логика рассуждения и логика изложения далеко не всегда совпадают, позволяет исследователям делать вывод о коммуникативной значимости композиционной структуры текста (Солганик 1973; «Смысловое восприятие речевого сообщения» 1976 и др.).

Обращаясь к поверхностной структуре игровых текстов, следует отметить расхождения мнений исследователей именно по этому вопросу. Так, Е.Курганов утверждает, что анекдот –

это жанр – паразит, который существует, «...входя в другие жанры, точнее в тексты, функционирующие по другим жанровым законам, и не имеет своей ... формы построения» [Курганов 1997: 17].

Существует и противоположная точка зрения, состоящая в том, что форма является решающим фактором при восприятии шутки, и, следовательно, существуют особые «правила» построения комического текста. На сегодняшний день выделено две композиционно – смысловых модели комических текстов. Первая из них была описана И. Кантом. Он отмечал, что в шутке всегда возникает контраст между ожиданиями субъекта и результатом. Ср.: «Во всем, что вызывает веселый неудержимый смех, должно заключаться нечто бессмысленное (в чем, следовательно, рассудок сам по себе не может находить удовлетворения). Смех – это аффект, возникающий из внезапного превращения напряженного ожидания в ничто» [Кант 1966: 174]. Ту же модель построения комического текста описывает З. Фрейд: «Комизм основан на контрасте представлений... вытекает из неисполнения наших ожиданий, если это разочарование не мучительно» [Фрейд 1997: 219]. В лингвистике последователями «теории обманутого ожидания» явились В.Я. Пропп (1984), Ю.М. Лотман (1996), Г.Д. Давыдов (1997), В.Е. Гусев (1967), S. Attardo (1997).

Механизм другой композиционной модели построения игрового текста заключается в том, что явление, преподносимое изначально как парадоксальное, оказывается в конечном итоге естественным и понятным. В терминах лингвистики эта модель была описана Г.Г. Почепцовым (1974). В частности, в структуре комического текста выделяется четыре элемента: 1. экспозиция, 2. появление конфликта, скрытое для читателя/ слушателя, 3. открытое проявление противоречия (появление психического напряжения), 4. разрешение двусмысленности и, следовательно, непонимания (спад напряжения). Ср.: (1). Военному задают вопрос его «штатские» друзья: (2). Сколько раз в день тебе приходится бриться(ся) на службе? (Непереводимая игра слов: в английском языке лексемы «брить» и «бриться» омонимичны) (3). 30 или 40 раз. – Ты что, дурак? (4). Нет, парикмахер. [Pochepstov 1974: 18 – 19].

На первый взгляд, две изложенные теории находятся в оппозитивных отношениях, однако, как справедливо отмечает В.З. Санников (1999), этот конфликт должен быть снят, поскольку для описания композиционно–смысловой структуры шуток релевантны обе модели.

Существующий уровень исследованности композиционной структуры игровых текстов кажется нам не вполне удовлетворительным по двум причинам.

Во – первых, представленная классификация имеет в своей основе психолингвистический (если не чисто психологический) подход. Об этом свидетельствуют операторы, налагаемые на текстовую структуру: обман ожидания, нагнетание парадокса, психологическая разрядка и т.д. Однако именно с психолингвистических позиций выделение двух моделей репрезентации содержания является не вполне корректным, поскольку эффект «обманутого ожидания», присущий, по мнению исследователей, одной из групп текстов, на самом деле характеризует в равной степени обе группы. Психологической основой этого эффекта является прием опережающего (прогнозирующего) восприятия, который действует в любой коммуникативной ситуации, в том числе и в ситуации «вопрос – ответ» (ее частном проявлении «парадокс – разрешение парадокса»). Ср.: «Задавая вопрос, мы в большинстве случаев уже знаем исчерпывающий ответ на него и хотим получить некоторые уточнения. Во всяком случае, мы как бы выстраиваем некоторое «меню», выбор в котором делает адресат» [Семенов 1994: 165].

Подтверждением данной мысли может служить психологическая концепция юмора, принадлежащая J.M. Suls (1972). Исследователь описывает шутку как двухступенчатую модель «восприятия несоответствия», первую ступень которой составляет формирование ожидания, «первой интерпретации», а вторую – нахождение когнитивного механизма, позволяющего дать «иную интерпретацию» тексту, соединяющую начало и конец. Универсальность двухступенчатого когнитивного механизма разрешения неоднозначности демонстрируется и в психолингвистическом исследовании процесса восприятия шутки, проведенном И.Ф. Бревдо (1999).

Таким образом, механизм обманутого ожидания является универсальным психолингвистическим механизмом восприятия текста – шутки, который оказывает решающее влияние на формирование композиционной структуры игрового текста. Однако этот факт не является препятствием для описания формальных текстовых моделей, в которых реализуется указанный механизм. Кроме того, с точки зрения проявленности механизма, вся сфера игровых текстов представляет собой неоднородный массив. Причиной тому является разная степень прогнозируемости дальнейшего развития сюжета, различная жесткость структур сценариев, формирующих текст.

Указанные причины позволяют нам выдвинуть иной принцип описания структуры игрового текста. Поскольку выбор способа изложения всегда строго коррелирует с целевыми установками речи, то можно предположить, что структурный компонент текста включен в игровой процесс в равной степени с содержательным компонентом. Наша гипотеза состоит в том, что в процессе установления двойственных ассимилятивно-диссимилятивных отношений, возникающих между фреймами в игровом тексте, поверхностно-синтаксическая структура выполняет маскирующую роль. Функция разнообразных стилистических и композиционных приемов в игровом тексте состоит в том, чтобы деактуализировать отношения контраста, скрыть их за отношениями другого типа. Таким образом, главное проявление игрового механизма в тексте шутки сводится к установлению оппозитивных отношений между содержанием и способом изложения.

3.2. ПРИНЦИПЫ ОПИСАНИЯ ПОВЕРХНОСТНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ТЕКСТА.

Обращаясь к описанию поверхностно-синтаксической организации игрового текста, следует сделать несколько предварительных замечаний.

В рамках избранной нами когнитивной исследовательской парадигмы способ поверхностно-синтаксической реализации когнитивной стратегии предстает в виде тактики импликации контрастных черт объединяемых в тексте сценариев. Наблюдения над текстами позволяют типизировать способы реализации данной тактики по трем параметрам в соответствии с традиционно выделяемыми уровнями организации предложения: формальным, информативно-логическим, коммуникативным. Каждый из этих уровней обладает свойствами, способствующими реализации имплицитивной тактики. Вместе с тем, их относительная самостоятельность объясняет тот факт, что в каждом конкретном тексте представлено вариативное сочетание приемов разных уровней. С другой стороны, наблюдения показывают, что в процессе реализации имплицитивной тактики в реальных текстах приемы одного из уровней могут доминировать над другими.

Выделение приемов имплицитивной тактики было проведено по следующей методике:

1. Обнаружение репрезентантов контрастных сценариев, вступающих в игровое взаимодействие, которое производилось нами по методу, предложенному Г.А. Золотовой (1996). Основу этого метода составляет определение коммуникативно-регистровых функций отрезков текста. При этом неважно, какому языковому уровню принадлежат функционально значимые отрезки.

2. Установление отношений между выделенными отрезками на формально-структурном, информативном и коммуникативном уровне.

3.3. СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ИМПЛИКАТИВНОЙ ТАКТИКИ НА ФОРМАЛЬНОМ УРОВНЕ.

Основным приемом, реализующим тактику импликации на формальном уровне, является прием повтора. Параллелизм синтаксических конструкций, грамматических форм, лексем, морфем может быть основным и вспомогательным средством гармонизации контрастной информации в игровом тексте.

Чаще всего тексты данного типа организуются путем построения синтаксического ряда (периода). Компонентами такого синтаксического ряда могут выступать как отдельные фразы, так и целые предложения.

Ср.: *Париж. 20-е годы. За столиком кафе сидят два эмигранта:*

- *Видишь вон того метрдотеля? В России он был крупным промышленником.*

- *Видишь того швейцара? В России он был генералом.*

- *Видишь вон ту таксу? В России она была сенбернартом.*

В данном игровом тексте сценарии «общественный статус», который может меняться и меняется в результате социальных катаклизмов, и «биологические параметры роста», которые не связаны с социальными преобразованиями, выстраиваются в синонимический ряд, поддерживаемый параллелизмом образующих его синтаксических конструкций. Таким образом, создается игровой контраст содержания и способа его изложения.

Наблюдения позволяют выделить две регулярные модели, в которых формальное тождество форм является главным средством реализации имплицитивной тактики. Одна из них представляет собой период, члены которого скрепляются соединительными отношениями. Такие ряды как минимум трехчленны, что, на наш взгляд, объясняется необходимостью актуализации отношений однородности, которые затем переносятся на контрастную в смысловом отношении конструкцию (см. выше). Вторая модель представляет собой синтаксический повтор внутри конструкции с противительными отношениями.

Ср.: *До революции на Дерибасовской стоял большой гастроном, на витрине которого было написано «Рабинович», а внутри продавалось мясо. Теперь на Дерибасовской стоит тот же гастроном, на его витрине написано «Мясо», а внутри сидит Рабинович.*

В данном тексте функцию игрового отождествления берет на себя синтаксическая конструкция и ее конкретное лексическое наполнение. Следует отметить, что синтаксическое тождество предложений в игровых текстах, как правило, подкрепляется лексическим повтором.

Отсутствие формальной выраженности противительных отношений в тексте (союзом *а, но*) часто компенсируется другими средствами связи: временной, локальной оппозицией (*тогда – теперь; там, у них – здесь, у нас*), сменой действующих лиц, предмета изображения (*настоящий дипломат – настоящая леди; телевизор – женщина*), сюжетными средствами (*действие – противодействие; реплика – возражение*). Наконец, оппозиционные отношения могут быть выражены отдельной конструкцией - специальной формулой зачина («*В чем отличие между... ?*»).

Ср.: В чем сходство и различие между матом и диаматом?

Мат все знают, но притворяются, что не знают. Диамат никто не знает, но все притворяются, что знают. И то, и другое является мощным оружием в руках пролетариата.

Повтор может являться вспомогательным средством реализации имплицитивной тактики. При этом могут быть задействованы различные элементы языковой системы: лексемы, морфемы, грамматические формы, возможен также фонетический повтор (рифмовка).

Ср.: *Лежит бегемот под цветком. Цветок над ним колышется...*

- *Хочу ли я? Нет... Могу ли я? Опять нет... А!!! Магнолия!!* – текст строится на сочетании приемов формального и коммуникативного уровня. Коммуникативная

неполнота составляющих речевое произведение высказываний компенсируется однородностью составляющих его конструкций и рифмовкой наполняющих их лексем.

Ср.: *Ямицк говорит барину:*

- *Ну что, барин, какую песню в дороге петь будем?*

- *Подожди. Нога попала в колесо...*

- *М-мц-у! Нога-а-а попала в колесо-о-о-о...*

Данный текст имеет диалогическое строение и обладает признаками связности, свойственной диалогу (последовательное чередование реплик, вопросно-ответная форма, неполнота синтаксических конструкций, предполагающая актуальность предыдущей информации на последующих этапах общения, конситуативность фраз). Кроме этого текст связан каламбурным типом связи, что позволяет проявиться основному свойству игрового текста – «незаметной» подмене сценариев (просьба - ответ на вопрос).

3.4. СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ИМПЛИКАТИВНОЙ ТАКТИКИ НА ЛОГИКО-ИНФОРМАТИВНОМ УРОВНЕ ОРГАНИЗАЦИИ ТЕКСТА.

В основе описания средств имплицитивной тактики на логическом уровне лежит тезис об игровой деактуализированности отношений контраста между объединяемыми сценариями. В основу игрового текста положена такая логическая схема, которая отодвигает возникающий парадокс на второй план.

Описание средств маскировки контраста производилось с учетом двух параметров: способ представления сценариев в тексте (пропозициональный / непропозициональный) и тип отношений, возникающий между ними. Наблюдения позволяют выделить несколько приемов реализации имплицитивной тактики.

3.4.1. Вкрапление.

Прием основан на непропозициональной репрезентации одного из компонентов взаимодействующих сценариев, который занимает одно из актантных мест в логической структуре первого. Таким образом, сюжет, развертывающийся по типовым (предсказуемым) линиям какого-либо сценария, включает в себя элементы, принадлежащие другому сценарию и разрушающие первый «изнутри». При этом второстепенный семантико-синтаксический статус инородных компонентов текста отвлекает от них внимание, создавая фигуру намека.

Ср.: *В кабинет врача – дерматолога заходит пациент: - Доктор, я чешусь...*

Врач осмотрел больного: - А Вы в бане мыться не пробовали?

- Пробовал, но через месяц опять чешусь...

В данном тексте наиболее важная информация, объясняющая причины описываемого аномального события, отодвинута на второй план. Компонент «через месяц», имеющий обстоятельственную синтаксическую позицию, шифрует информацию «Х редко моется». Кроме того, маскировке игровой информации способствует развертывание сюжетной линии «врач – пациент», предполагающее в перспективе появление в тексте семы «болезнь».

А. В сочетании с описанным приемом нередко используется прием повтора. В результате такого сочетания создаются тексты, где имеется не одно, а несколько аномальных вкраплений.

Ср.: *Фирма КГБ предлагает 15-и летний отдых на Соловках с конфискацией имущества и преследованием близких родственников...*

Зачастую такие тексты строятся на базе речевого штампа, идиомы, известной цитаты (ср. "фирма ... предлагает отдых..." – формула рекламного объявления). Однако место второстепенных компонентов, распространяющих пропозицию, занимают инородные компоненты - маркеры другого фрейма (КГБ, Соловки, конфискация имущества – компоненты сценария «репрессии 30-х годов»).

Этот же композиционный принцип лежит в основе абсурдных текстов, где актантные позиции, задаваемые семантикой предиката, занимают произвольно выбранные лексемы.

Ср.: Летят два утюга: один зеленый, а другой на север...

3.4.2. Замещение.

Данную группу формируют тексты, в которых оба игровых сценария выражены пропозицией. При этом суть имплицативной тактики сводится к тому, что между пропозициями устанавливается логическая связь, маскирующая контрастные отношения между сценариями.

А. Компоненты контрастных сценариев могут быть соединены сочинительными отношениями, когда в основе сюжета лежит перечисление однородных событий.

Ср.: Пьяному в ресторане захотелось подраться, а прицепиться не к кому. Подходит он к официанту: – Мне у вас не нравится. Столик в самом углу... - О, пожалуйста, присядьте возле эстрады. – Скатерть грязная... - Сейчас заменим.

Тогда он к пианисту: - Ты чего тут играешь ?- Извините, я не буду. - А это что ?- Клавииши. - А они из чего ?- Из слоновой кости. - Ах ты, гад! Почто слоника убил?!...

Данный текст представляет собой последовательное развертывание темы «придирчивый клиент» с перечислением основных событий, ее составляющих. При этом отношениями однородности соединяются пропозиции, имеющие разный статус по отношению к истинностной модальности. На определенном этапе развития сюжета в основной сценарий внедряется тема «добыча слоновой кости». Метонимический перенос пропозиций второго сценария в первый рождает аномалию («пианист убил слона»), которая, однако, вступает с остальными пропозициями, составляющими текст, в отношения однородности.

Ср. также: Врач сообщает своему пациенту:

- У меня для Вас три новости. Одна плохая, другая хорошая, а третья просто великолепная. Во-первых, мы вам отрезали не ту ногу. Во-вторых, ту ногу, которую надо, мы Вам все-таки отрежем. И, наконец, великолепная новость! Пациент из соседней палаты уже согласился купить Ваши ботинки...

Пропозиции, составляющие данный игровой текст, также скрепляются сочинительными отношениями. Причем внутренняя структура пропозиций (по крайней мере, первой и третьей) не подверглась значительным игровым деформациям. Аномальным в тексте является именно способ их соединения, устанавливающий отношения однородности между неравноценными событиями.

Б. Тексты с выраженными отношениями контраста (противительными отношениями) репрезентируют базовую модель построения шутки, так как прямо выражают отношения контраста между игровыми пропозициями. Вместе с тем, может возникнуть подозрение, что факт существования игровых текстов с противительными отношениями вступает в противоречие с одним из основных положений работы – гипотезой о маскировочной функции способа изложения, избираемого в тексте.

Мы полагаем, что указанное противоречие может быть снято при учете того факта, что в игровых текстах противительные отношения устанавливаются между конструкциями, обладающими формальным подобием. Иными словами, игровая «деактуализация» синтаксических отношений в тексте компенсируется установлением тождества между сценариями на ином уровне: на уровне способа их репрезентации. В этом случае основную нагрузку в формировании игровой ситуации получает повтор (см. 3.3.)

Кроме того, имплицативная тактика организует коммуникативный уровень игрового текста, мотивируя подбор эксплицитно представленных игровых пропозиций и регулируя их коммуникативные (контекстные) значения.

К этой же группе мы относим тексты, строящиеся на основе отношений частичного замещения. Наиболее распространенная из них – согласие с оговоркой «...да, но только...», определяемую В.З.Санниковым (1999) как демагогическая (см. также Шмелев 1997). В игровом

тексте в речевую формулу со значением «частичное согласие» вкладывается полное опровержение сказанного прежде.

Ср.: *Армянское Радио спрашивают, все ли грибы можно есть? Армянское Радио отвечает:*

- Да, все. Но некоторые только один раз.

Логическая пропозиция уточнение («...да, но только...»), связывающая событийные пропозиции в данном тексте, предполагает незначительную, несущественную коррекцию представляемого информационного блока. Этим объясняется тот факт, что второй компонент игровой пары представлен в косвенной форме: финальное высказывание, нуждаясь в дополнительной информации, актуализирует фоновые знания, которые противоречат эксплицитному содержанию текста.

В рамках данного приема вторая игровая пропозиция может получить прямое выражение. В этом случае количество уточнений нагоняется до тех пор, пока исходное утверждение не превращается в свою противоположность.

Ср.: *- Правда ли, что Розениток поет в Одесском оперном театре и получает по пятьдесят рублей за выступление.*

- Правда. Только, во-первых, это не Розениток, а Гершензон. Во-вторых, он не в Одессе поет, а торгует дровами в Екатеринославе. А в-третьих, речь идет не о 50 рублях, а всего о десятке, которой он недосчитывается каждый день.

В. В большом количестве игровых текстов отношения контраста между сценариями маскируются за композиционными приемами последовательного развертывания повествования. В этом случае между игровыми пропозициями в тексте возникают логические отношения следования, причем формальные признаки связности, сохраняющиеся в тексте, предполагают возможность отыскания у них интегрального семантического компонента. Иными словами, суть данного приема состоит в том, что в тексте, сохраняющем внешние признаки связного последовательного рассказа, происходит подмена темы.

Ср.: *Штирлиц бил наверняка. Наверняка отбивался, как мог. А Мог был крепким парнем.*

Неслучайно поэтому большинство текстов подобного рода эксплуатируют коммуникативную ситуацию непонимания.

Ср.: *Муж возвращается пьяным домой. Жена, как всегда, встречает его у порога со скалкой в руках:*

- Ну что, Витенька, все пьянствуешь?...

- А ты, Валечка, все стряпаешь?...

Тексты данного типа используют все традиционно выделяемые приемы создания связности. При этом довольно часто пропозиции, соединяющие игровые компоненты текста, имеют тождественную формально – синтаксическую структуру. Прием повтора в этом случае выполняет вспомогательную маскировочную функцию.

Наблюдения позволяют выделить внутри данной группы особую фигуру, обладающую признаком последовательного соподчинения составляющих текст пропозиций и являющуюся игровым вариантом риторического приема «кольцо». Суть приема заключается в том, что постепенное логическое развертывание какой-либо информации в тексте приводит в конечном итоге к отрицанию начального тезиса. Игровые пропозиции в таком тексте соединены не непосредственно, как в предыдущих случаях, а опосредованно, через промежуточные логические звенья.

Ср.: *Пейте томатный сок. Томатный сок - это здоровье. Здоровье – это спорт. Спорт – это победы. Победы – это деньги. Деньги – это женщины. Женщины – это СПИД. СПИД – это смерть. Не пейте томатный сок.*

Г. Отношения соподчинения могут возникать не только между пропозициями равного семантического статуса. Последовательное развертывание возможно и в том случае, когда семантическое соотношение между пропозициями определяется как «общее – частное». Механизм имплицитивной тенденции проявляется в том, что в связном тексте, обладающем общей логикой развития сюжета, происходит подмена темы.

Внутри данной группы текстов выделяется два типа отношений, маскирующих игровой контраст. Первый – «от общего к частному» («условия – событие» или «экспозиция – факт»)

Ср.: *В коммерческий киоск вваливается огромный верзила и обращается к продавцу: - Слышь, я, в натуре, Дирил. Гони штуку баксов, и я буду защищать твои зубы с утра до вечера...*

Второй – «от частного – к общему» («посылка – вывод» или «факт – интерпретация факта»).

Ср.: *Ученик выполняет лабораторную работу по биологии: «1. Взяли таракана, оторвали у него одну ногу, отпустили, свистнули. Таракан убежал. 2. Поймали таракана, оторвали у него вторую ногу, свистнули. Таракан убежал...6. Поймали таракана, оторвали у него последнюю ногу, свистнули. Таракан не бежит. Вывод: Таракан без ног не слышит.»*

Часто в основу подчинительных отношений игровых пропозиций ложатся отношения уточнения. В этом случае текст включает пропозицию, называющую основное действие сценария, которая впоследствии распространяется пропозициями, составляющими характерный фон другого сценария.

Ср.: *Америка. Турист ловит такси и с удивлением читает на лобовом стекле имя владельца: Стравинский.*

- *Вы случайно не родственник знаменитого композитора?..*

- *О нет, сэр. Это фамилия хозяина нашей конторы. Я же ни к нему, ни к музыке никакого отношения не имею. Моя фамилия Пуччини...*

В данном случае фоновые знания, ассоциируемые с последней фразой, вступают в игровое взаимодействие с логическим следствием, возникающем в контексте. Отсутствие каких-либо иных выраженных отношений между пропозициями требует понимать умолчание как установление причинно – следственных отношений. Следствием соединяемых посылок является утверждение: «Ни один человек по фамилии Пуччини не имеет отношение к музыке». Что неверно.

Д. Одним из наиболее частотных проявлений отношений включенности компонентов текста является композиционно – сюжетная формула «создание парадокса – разрешение парадокса». Главным принципом построения таких текстов является принцип дозирования информации. Содержание экспозиционной части текста трудно идентифицировать вследствие его неполноты или аномальности. Финальная часть является ключом к разрешению парадокса, поскольку содержит недостающие для адекватного понимания компоненты сценария. Таким образом, содержательная структура игрового текста представляет собой двухчастную конструкцию, компоненты которой находятся в отношениях дополнительности. Это обстоятельство маскирует тот факт, что парадокс экспозиционной части текста формируется путем незакономерного смешения компонентов различных сценариев.

Ср.: *Почтальон принес телеграмму на дом. Звонит. Дверь открывает пацан лет пяти ... с сигарой во рту. Мальчик небрежно курит, смахивая пепел прямо на ковер. Почтальон, сильно удивленный таким зрелищем, спрашивает: - Родители дома? – А ты сам-то как думаешь?...*

Экспозиционная часть данного текста представляет собой описание аномального события (курящий ребенок), финальная часть - ее разрешение. Причем информация, дополняющая аномалию до нормы, подается в виде намека. Финальная фраза, являясь, по сути, отказом от содержательного ответа и отсылкой к конвенциональному стереотипу, требует от спрашивающего поиска обстоятельств, при которых анализируемая ситуация (вольное поведение ребенка) была бы возможной. Вместе с тем, вопрос почтальона продиктован другим сценарием: телеграммы и прочие документы отдаются только в руки взрослых членов семьи. Таким образом, диалог героев, являясь принадлежностью сценария «визит почтальона», включает в себя в качестве значимого компонента «инородную» для данного сценария информацию. А сюжетно-композиционная структура текста ставит эти смысловые блоки в один ряд, задавая вопросно-ответную форму диалога.

В рамках данного приема выделяется две логических схемы развертывания сюжета. Первый строится посредством изображения ненормативного события и его дальнейшей интерпретации (см. предыдущий пример). Аномалия может быть также представлена в форме вопроса, на который, однако, трудно найти однозначный ответ.

Ср.: - *Что означает фраза «ту – ти – ту – ту – ту»?*

- *Это новый русский в лондонском отеле заказывает два чая в комнату двести двадцать два.*

Данный игровой прием эксплуатирует речевую форму загадки. Однако количество информации, представляемое в вопросе, недостаточно для того, чтобы ответить на него.

Прием экспозиции-вопроса часто сочетается с формально– композиционным приемом повтора. При этом формальное тождество вопросов маскирует подмену общей логики в ответе.

Ср.: *Что такое одна черная нога? – Не знаю. – Это один хромой негр. А что такое две черных ноги? – Это нормальный, не хромой негр. – Нет, это два хромых негра. А что такое три черных ноги? – Три хромых негра. - Нет, это роаль.*

Второй тип сюжетной линии «парадокс – разрешение парадокса» состоит в изображении обыденного, ничем не примечательного факта, за которым скрывается аномалия. Характерными признаками этого сюжетно -композиционного приема являются неадекватная оценка заурядного события в экспозиции игрового текста и вопрос-уточнение «Ну и что?», «Что в этом такого?».

Ср.: - *Значит, Вы утверждаете, что Ваших родственников беспокоит Ваша любовь к шерстяным носкам? - Да, доктор. - Но ведь это совершенно нормально, я сам очень люблю шерстяные носки... - Правда?! А как Вы их любите: с маслом, с уксусом или с кетчупом?*

3.3.3. Контаминация.

Особую группу составляют тексты, в которых в игровое взаимодействие вступают событийные и модальные пропозиции. Наблюдения показывают, что в тех случаях, когда модальный компонент значения выражен эксплицитно (модальными словами, частицами с модальным значением и т.д.), в синтактико-композиционной структуре текста не выделяются какие-либо специфические приемы. Поверхностная структура игрового текста формируется посредством механической контаминации его событийных и модальных компонентов.

Ср.: *Дорогой сынок, письмо, в котором ты просишь прислать тебе двести рублей, я не получил...*

Как видно, игровой текст составляют две пропозиции, находящиеся в подчинительных определительных отношениях, что позволяет создать текст с высокой степенью косвенности. Придаточное определительное в тексте имеет логическое следствие: если герою известно содержание письма, следовательно, он его получил. Вместе с тем, пропозиция «получение письма» сочетается с модусом отрицания, выраженным прямо (частицей «не»).

Возможность контаминации обусловлена тем, что в тексте объединяются информационные блоки разного статуса, и таким образом, существенных нарушений связности текста не возникает.

В тех случаях, когда модальные значения не имеют самостоятельных средств выражения, игровой текст использует одну из уже описанных синтактико-композиционных фигур.

Ср.: Ср.: *Медведь, волк и лиса сели играть в покер. Медведь – банкомет предупреждает: - А кто будет мухлевать, тот получит по морде. По наглой рыжей морде...*

Данный пример построен на игровом контрасте косвенной информации текста. Фраза «А кто будет..» имеет модально окрашенную пресуппозицию «Кто-то (неизвестно кто) будет мухлевать». Парцеллят, называя отличительные признаки плутующего игрока, дает

семантическое следствие «Мухлевать будет лиса». Вместе с тем, контрастные в смысловом отношении единицы занимают актантные места внутри составляющих текст пропозиций, и таким образом, противительные отношения между взаимодействующими сценариями деактуализируются.

3.5. СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ИМПЛИКАТИВНОЙ ТАКТИКИ НА КОММУНИКАТИВНОМ УРОВНЕ ОРГАНИЗАЦИИ ТЕКСТА.

Сущность имплицитивной тактики при рассмотрении в коммуникативном аспекте состоит в том, чтобы придать второстепенную коммуникативную функцию информации, составляющей центр игровой оппозиции. Структура игрового текста в коммуникативном аспекте предстает как намек, представление содержания в косвенной форме.

Безусловно, реализации данной коммуникативной установки способствуют все описанные выше средства. Однако вследствие известной асимметрии структурного, логического и коммуникативного синтаксических уровней выделяется особая группа текстов, игровая сущность которых наиболее адекватно описывается на коммуникативном срезе.

3.5.1. Значительное количество текстов данной группы смоделировано по принципу «рассказа с конца», когда деформируется не само событие, а его интерпретация рассказчиком, преследующим специальные коммуникативные цели (как правило, скрыть основное событие, делая акцент на событиях второстепенной важности).

Ср.: Джерри прибежал к матери с разбитым коленом и попросил смазать его йодом.

- *Что случилось, Джерри?*
- *Я полез в шкаф на верхнюю полку, она оторвалась, я упал и ударил колено о нижнюю полку.*
- *Боже мой, а что тебе надо было на верхней полке?*
- *Я хотел достать клей, чтобы склеить большую вазу, что в гостиной.*
- *Какой ужас, ты ее разбил?*
- *Понимаешь, мамочка, я играл в гольф, и когда ударил по мячу, он попал в зеркало над камином, разбил его, отскочил к вазе и свалил ее на пол.*
- *Джерри, ты что, играл в гольф дома?*

Нет, мама, я был на улице, и мяч влетел в гостиную, разбив то большое окно, что выходит во двор.

Композиционное развертывание данного текста происходит вследствие неполного представления информации одним из участников диалога и мотивированных этим обстоятельством вопросов. При этом говорящий нарушает количественный коммуникативный постулат (см. Грайс 1986).

3.5.2. Другая группа текстов объединяется по принципу нарушения того же коммуникативного постулата. Однако способом нарушения является преднамеренная недосказанность.

Ср.: - Что случилось? – спросил аптекарь у своего напарника, который хохотал и приплясывал, да так, что даже пузырьки звенели на полках. – Может, ты что-нибудь принял?

- *Помнишь, в прошлом году у нас позамерзли все водопроводные трубы?*
- *Помню, а что?*
- *Так вот, тот водопроводчик, который проложил нам эту халтуру, пришел заказывать лекарство...*

Текст составлен двумя сценариями («деятельность водопроводчика» и «деятельность аптекаря»), соединенными посредством обратного повтора актантов: водопроводчик ремонтирует трубы в аптеке, аптекарь изготавливает лекарство для водопроводчика. Сюжетная смежность а также структурное сходство сценариев способствует перенесению семантических компонентов из одного сценария в другой. В данном случае переносится компонент «некачественно выполненная работа». Вместе с тем, именно эта пропозиция оказывается «за кадром», составляя имплицитную часть высказывания (его семантическое следствие).

В данной группе текстов выделяется модель, где намек на игровую ситуацию дается посредством конситуативного высказывания (Земская 1971), часто имеющего непропозициональную форму выражения, или изображением звукового сопровождения действия.

Ср.: *Летит мужик с десятого этажа. Его на пятом ловит наркоман: - Спички есть? - Нет. Зажига-а-лка-а-а-а...*

Сюжет анекдота выстраивается таким образом, что из двух составляющих текст сценариев («спасение» и «просьба закурить») второй является в данном контексте аномальным. Его семантические компоненты находятся в противоречии с аксиологическими установками первого фрейма. Аномальная информация, в свою очередь, получает непропозициональное выражение (путем звукоподражания) в финале текста.

В рамках данной группы выделяется еще один прием – обрыв повествования. Невербализованная часть информации в таких текстах также составляет семантическое или логическое следствие высказывания.

Ср.: *Секретарша говорит своему начальнику:*

- *Шеф, у меня для Вас две новости. Одна плохая, а другая хорошая.*

- *Давай сначала хорошую.*

- *Вы не страдаете бесплодием...*

3.5.3. Для создания искусственной связности текста может быть также использован прием перефразирования. В этом случае описывается коммуникативная ситуация «гиперпонимания», когда один из участников пытается скрыть информацию, либо намекнуть на нее, а другой разоблачает его и сообщает об этом также намеком, продолжая игру. Тексты данной группы имеют диалоговую форму, причем ответная реплика в них такова, что ее буквальное содержание является реакцией на буквальное содержание реплики-стимула, но кроме того, она имеет также и подтекст, находящийся в корреляции со скрываемым подтекстом первого высказывания.

Ср.: - *Кэти, я видела, как ты вчера во дворе целовалась с Карлом.*

- *Ах, бабушка, у Карла несчастье. Вчера умер его дядюшка. Он был так расстроен. Мне стало так жаль его...*

- *Дорогая, если так будет продолжаться дальше, то в скором времени он может потерять всех своих родственников...*

Логическая структура события представляет собой ряд пропозиций («горе молодого человека», «жалость девушки», «поцелуй»), объединенных отношениями логического следования. При этом данная логическая структура маскирует пропозицию «притворство». Вторая реплика диалога также подразумевает эту информацию, выражая это путем переноса причинно-следственных логических отношений с пропозиций «поцелуй» и «притворство» («если ты и дальше будешь целоваться с ним, то но и дальше будет притворяться») на пропозиции «поцелуй» и «смерть родственников». С другой стороны, экстраязыковые знания слушателя и эксплуатация коммуникативного постулата релевантности помогают расшифровать подтекст, сокрытый в финальном высказывании. Тот факт, что поцелуй связывается тесной логической связью со здоровьем и даже жизнью родственников целующихся, заставляет искать иную, более сильную мотивировку в рамках другого сценария.

Ср. также: *Однажды учитель истории заснул на своем уроке. Чтобы замаять происшествие, он объяснил ученикам, что обсуждал с духом Наполеона причины поражения при Ватерлоо.*

На следующий день то же произошло с одним из учеников. На строгий окрик учителя мальчик ответил: «Я тоже встречался с Наполеоном». – «Да, и что же он тебе рассказал?» – «Он рассказал, что Вас вчера не видел».

В данном контексте фраза учителя («Что он тебе рассказал») имеет сложную иллокутивную функцию: уличение во лжи, маскирующееся под желание получения информации. Ответная реплика ученика («Наполеон не встречал Вас») имеет семантическое следствие: учитель лжет. Таким образом, игровой текст имеет сложный имплицитный

компонент. Косвенное обвинение парируется встречным обвинением, определяющимся речевой тактикой «нападение – лучшая защита».

3.5.4. Выше были отмечены случаи, когда основным способом импликации игровых пропозиций являлось нарушение законов коммуникации. Однако приемы реализации игровой тактики на логическом и формальном уровнях также имеют коммуникативный аспект. Можно сказать, что деформации на формальном и логическом уровнях текста нацелены на то, чтобы основные компоненты игровой оппозиции получили косвенное выражение. Они актуализируются в сознании читателя вследствие действия ассоциативных механизмов и получают статус неассертивных коммуникативных компонентов высказывания: фоновой информации, логических и семантических следствий, пресуппозиций, коммуникативных импликаций. (Здесь и далее пользуемся терминологией Падучевой 1996).

Наблюдения над текстами данной группы не позволяют выделить какие – либо предпочтительные способы импликации игровых пропозиций. Важно то, что хотя бы один из членов игровой пары получает косвенный способ выражения, и это, в свою очередь, позволяет «замаскировать» отношения контраста под другой тип отношений.

В обоих случаях имеются некоторые обстоятельства и две точки зрения на них: позиция автора - рассказчика, совпадающая с нормативной, и позиция персонажа, не владеющего нормой. Первая позиция не актуализируется в тексте ввиду ее известности коммуникантам, а вторая проявляется в физическом или речевом действии.

Логические приемы вкрапления и контаминации чаще всего сочетаются с коммуникативным приемом умолчания, когда демонстрируется аномалия, а контрастная ей норма представляется как фоновое знание, возникающее вследствие нарушения стереотипа (отклонение от нормы является одним из способов ее актуализации).

Ср.: *Он добавил картошки, посолил и поставил аквариум на огонь.*

Член игровой оппозиции может получить коммуникативный статус пресуппозиции. Наиболее часто этот прием встречается в текстах, организованных противительными отношениями.

Ср.: *Женица возвращается с автомобильной прогулки пешком. Машина разбита вдребезги. Муж набрасывается на супругу: - Что ты наделала! Будь проклят тот день, когда я впервые разрешил тебе сесть за руль! – Какой ты эгоистичный, - отвечает жена. - Ты бы хоть спросил, что стало с тем, с кем я столкнулась! – Что с тем автомобилем? – Это был корабль. Он затонул.*

Сюжет данного анекдота, как и всех текстов подобного рода, основан на повторной интерпретации факта. При этом противительные отношения могут быть выраженными (пропозициями типа «Да нет...», «Все было не так...») и невыраженными, восстанавливаемыми из контекста (как в нашем случае).

Что касается представленности взаимодействующих сценариев, то первый из них («столкновение автомобилей, авария») составляет семантическую и прагматическую пресуппозицию фразы «Что с тем автомобилем?» (см. об этом Падучева 1985, 1996; Звегинцев 1976). Второстепенный коммуникативный статус опровергаемой информации объясняется ее очевидностью и, следовательно, неактуальностью для общающихся сторон.

Второй семантический компонент игровой ситуации, «столкновение автомобиля с кораблем», выражен прямо. Таким образом, данный текст построен на замещении нормативной информации аномальной. Причем, параметр, формирующий игровую фигуру в данном тексте, - отсутствие комментариев к аномальной ситуации. Игровой текст лишь называет аномалию, но не объясняет ее, как будто не замечая. Такой способ представления сценариев возможен в том случае, когда подменяющие друг друга информационные блоки в равной степени нормативны для данной ситуации. В противном случае неизбежно возникает непонимание, и соблюдение постулатов информативности и ясности выражения, требует объяснений и дополнений к описываемой ситуации.

Таким образом, параметром, усиливающим игровой эффект в данном тексте, является второстепенный коммуникативный статус первой игровой пропозиции, имитирующий

естественный коммуникативный акт, в котором большая доля информации не получает прямого выражения.

Значительная группа текстов представляют одну из игровых пропозиций в виде логического или семантического следствия высказывания. В громадном большинстве случаев этот прием сочетается с деформациями на информативном уровне.

Ср.: В зал заседаний Государственной Думы приходит человек с большим чемоданом.

- Раздвиньтесь, пожалуйста, - просит он сидящих впереди, - Мне не видно президиум.

- Да Вы перейдите поближе, там много свободных мест.

- Ничего, у меня с оптическим...

Данный текст по смыслу четко разбивается на две части. Первую составляют экспозиция и две начальные реплики, вторую – завершающая реплика. Логический план игрового произведения описывает формула «частное – частное», реплики связаны отношениями следования.

Первая часть игрового текста имеет неассертивные компоненты: фоновое знание («период реформ в России; интерес людей ко всему происходящему в законодательной и исполнительной власти») и семантическое следствие (1) («герой повествования хочет увидеть и узнать побольше»).

Вторая часть игрового текста представляет собой конситуативное высказывание, в котором лексема «оптический» дает стойкую ассоциацию с лексемой «прицел», что в свою очередь формирует семантическое следствие «X имеет оружие». Данная пресуппозиция и фоновое знание о неспособности правительства к рациональному управлению, являющееся регулярно актуализируемым стереотипом, в совокупности дают семантическое следствие (2) «X хочет посчитаться с членами президиума».

Как видно, семантические следствия (1) и (2) находятся в отношениях контраста. Вместе с тем, имплицитный способ их выражения позволяет составить текст, основанный на другом типе отношений между компонентами. Реплики диалога связаны последовательно, составляя логическую схему «просьба об услуге – совет-возражение - благодарность и отказ от рекомендации».

Вторая коммуникативная модель определяется конфликтом эксплицированной информации и фонового знания.

Ср.: В гости к баронессе фон Парнег приехал дядюшка, пожилой джентльмен. Через три дня он вдруг внезапно исчез. После долгих поисков его удалось обнаружить в его собственной спальне под кроватью, но ... мертвым. Баронесса вызывает горничную:

- Матильда, это так Вы подметаете пол?...

В результате сочетания экспозиции и реплики у слушающего возникает ощущение несоответствия, которое объясняется контрастом, возникшим между содержанием финальной реплики и должным развитием сюжета (описанием переполюха, вызванного несчастьем, скорби родственников, подготовки похорон и под.) Поэтому коммуникативную структуру данного текста составляют информация, содержащаяся в финальной реплике высказывания и фоновое знание, актуализированное экспозицией текста.

Аналогичные коммуникативные структуры наблюдаются и в текстах, организованных логическими отношениями «общее – частное». В таких случаях контекст противоречит конвенциональному содержанию высказывания.

Ср.: *Надпись на здании артиллерийской академии: «Наша цель – коммунизм».*

В данном случае содержание прецедентного текста-лозунга (составляющее фоновое знание данного произведения) вступает в противоречие с тем содержанием, которое продиктовано контекстом употребления данной фразы.

Логические отношения «парадокс – решение парадокса», способствующие реализации имплицативной тактики, также порождают специфическую коммуникативную организацию игрового речевого произведения. Она также нацелена на косвенное выражение пропозиций, составляющих центральную оппозицию игрового текста.

Ср.: - *Почему женщины так много времени уделяют внешнему виду, а не развитию интеллекта? – Потому что слепых мужчин гораздо меньше, чем глупых.*

Первая фраза высказывания имеет пресуппозицию «женщины глупы и ветрены». Семантическим следствием второй является пропозиция «В этом виноваты мужчины». Таким образом, конфликтный речевой акт, составленный взаимными обвинениями в адрес обоих полов, не получает эксплицитного выражения, уходит на второй план.

3.6. АНАЛИЗ РЕГУЛЯРНОСТИ ПРИЕМОВ, ОРГАНИЗУЮЩИХ ПОВЕРХНОСТНЫЙ УРОВЕНЬ ИГРОВОГО ТЕКСТА.

Частота проявления приемов реализации имплицативной тактики исследовалась методом формально-статистического анализа, результаты которого систематизированы в таблице (см. приложение 2). Также как и при анализе тактик содержательного уровня, был произведен подсчет общего количества текстов, использующих каждый прием, и анализ продуктивности частных подгрупп внутри каждого приема (в процентном выражении относительно общей численности той группы, в которую входит данный прием).

Статистический анализ продемонстрировал актуальность приема формального повтора для игровой сферы языка. Из тысячи проанализированных текстов прием повтора был использован в 21,4% случаев. Причем для 59 текстов (27,6% от общего количества повторов) данный прием являлся основным композиционным средством.

Приемы логико-информативного уровня используются игровыми текстами в абсолютном большинстве случаев (86,9 %). Причем наиболее продуктивен прием замещения противительных отношений какими-либо другими логическими пропозициями (55,1%). Приемы вкрапления и контаминации менее частотны и составляют соответственно 21,7% и 19,2% от общего числа текстов, построенных с помощью деформаций информативного уровня.

Среди частных моделей, выделяемых внутри приема замещения, наибольшей частотностью обладает модель «парадокс – разрешение парадокса» (47,4% от общего количества текстов, использующих данный прием). Вторым по численности выступает прием последовательного развертывания «частное – частное» (25,2%). Отношения «общее – частное», тождества и контраста менее частотны и составляют соответственно 12,5%; 7,7% и 7,1%.

Как уже было сказано, все приемы имплицации логико-информативного и формального уровней проецируются на коммуникативный уровень. Однако сплошной анализ позволил выявить группу текстов, в которых игровая специфика проявляется только в коммуникативном аспекте их рассмотрения, не задействуя первые два (13,1 %). Частные приемы, выделяемые внутри этой группы, обладают приблизительно равной степенью частотности.

ВЫВОДЫ.

1. Уровень поверхностной (композиционно–синтаксической) организации текста является значимым в процессе игровой речевой деятельности. На поверхностно-синтаксическом уровне текста действие игровой когнитивной стратегии проявляется в маскировке отношений контраста между взаимодействующими сценариями под другие типы отношений. Наблюдения над текстами позволяют типизировать способы реализации данной тактики по трем параметрам в соответствии с традиционно выделяемыми уровнями организации предложения: формальным, информативно-логическим, коммуникативным.
2. Относительная самостоятельность каждого из синтаксических уровней объясняет тот факт, что в каждом конкретном тексте представлено вариативное сочетание приемов разных уровней. Кроме того, в процессе реализации имплицитивной тактики в реальных текстах приемы одного из уровней могут доминировать над другими.
3. Основным приемом, реализующим тактику имплицитивной на формальном уровне, является прием повтора. Параллелизм синтаксических конструкций, грамматических форм, лексем, морфем может быть основным и вспомогательным средством гармонизации контрастной информации в игровом тексте. Прием повтора достаточно регулярен и может быть использован как в качестве основного, так и в качестве вспомогательного средства реализации имплицитивной тактики.
4. Описание средств имплицитивной тактики на логическом уровне производилось с учетом двух параметров: способ представления сценариев в тексте (пропозициональный / непропозициональный) и тип логических отношений, возникающий между ними. В соответствии с этим выделено три приема. Прием вкрапления основан на непропозициональной репрезентации одного из компонентов взаимодействующих сценариев, который занимает одно из актантных мест в логической структуре первого. Второй прием – замещение, суть которого заключается в пропозициональном выражении центра игровой оппозиции и установлении логической связи, маскирующей контрастные отношения между сценариями. Внутри данного приема выделяется несколько композиционных групп, объединенных отношениями однородности, «общее – частное», «частное – частное», «парадокс – разрешение парадокса», последние два из которых наиболее частотны. Суть третьего приема состоит в механической контаминации компонентов текста, имеющих

различный семантический статус (событийных и модальных). Приемы логико-информативного уровня используются игровыми текстами в абсолютном большинстве случаев. Причем наиболее продуктивен прием замещения противительных отношений какими-либо другими логическими пропозициями.

5. Структура игрового текста в коммуникативном аспекте предстает как намек, представление содержания в косвенной форме. Реализации данной коммуникативной установки способствуют средства всех синтаксических уровней. Однако вследствие известной асимметрии структурного, логического и коммуникативного синтаксических уровней выделяется три приема, игровая сущность которых наиболее адекватно описывается на собственно коммуникативном срезе. Первый из них - "рассказ с конца", когда деформируется не само событие, а его интерпретация рассказчиком (порядок изложения фактов). Второй прием состоит в преднамеренной недосказанности. Сущность третьего определяется как перефразирование или «гиперпонимание», когда один из участников пытается скрыть информацию, либо намекнуть на нее, а другой разоблачает его и сообщает об этом также намеком, продолжая игру. Каждый из этих приемов обладает равной степенью частотности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Л. Витгенштейну принадлежит идея об игровой природе человеческого языка. Основой сближения этих двух, казалось бы, несовместимых феноменов послужило свойство обособленности речевого мира говорящего субъекта от реального мира. Причиной такого отделения являются особые правила устройства и функционирования языка, отличные от правил объективной действительности.

Внутренний (структурный) пласт речевого мира подробно изучен, однако при исследовании игровых свойств языка особую значимость приобретает функциональный аспект его рассмотрения, позволяющий определить правила ведения игр разных типов, в том числе и игры-шутки, игры-развлечения, являющихся объектом внимания в данном исследовании.

Новый аспект рассмотрения традиционно выделяемых явлений потребовал разработки новых принципов анализа, которые стали возможными благодаря сочетанию когнитивно-деятельностного и текстового подходов. Нами была предпринята попытка перехода от описаний, имеющих целью представить разнообразие игровых средств в русском языке (число которых в принципе неопределимо, поскольку каждое языковое явление может стать субстратом игровой речевой деятельности), к описанию их лингво-ментальной сущности. В работе в качестве достаточно нового лингвистического объекта представлена когнитивная стратегия и тактики, способствующие ее речевой реализации. Изучение данных явлений потребовало выработки соответствующих принципов языкового описания, заключающихся в выходе за традиционно лингвистические рамки.

Главный результат работы состоит в том, что сформулированы принципы анализа игрового текста, составляющие суть когнитивной стратегии, руководящей данным видом речевой деятельности. Основным способом воплощения игровой когнитивной стратегии в речи является расслоение глубинных и поверхностных структур текста, двуплановость, возникающая вследствие рассогласованности тактических установок в организации различных текстовых уровней.

Уровень содержания характеризует парадокс, создаваемый посредством специфической контаминации стереотипных информационных структур (сценариев). Нами выделено три модели создания парадокса. Первая модель возникает на базе одного сценария и состоит в качественном или количественном «переворачивании» одного или нескольких его компонентов. Две другие модели действуют на базе соединения двух разнородных стереотипов. В процессе такого соединения происходит незакономерный перенос нетождественных компонентов, мотивированный метафорическим или метонимическим подобием стереотипных структур.

Одной из характерных особенностей игрового речевого процесса является специфическая значимость формы речи, актуальность которой обычно минимальна, поскольку информация передается собственно семантическим содержанием языковых единиц. Однако когда речевая деятельность приближается к игровому типу, значение формы приобретает особую роль.

В данной работе произведена попытка доказать маскирующую функцию поверхностных структур в игровом тексте. Маскировка противоречия, сокрытие отношений контраста за какими-либо другими отношениями рождает второй план восприятия содержания, навязываемый спецификой текстовой организации, то есть непосредственно языком.

Таким образом, двуплановость, создаваемая оппозитивными отношениями реальной действительности и ее игровой виртуальной копии, на речевом уровне воссоздается посредством моделирования ситуации, не свойственной реальной жизни, и ее нарочитого «незамечания» в процессе речи.

Реализация имплицативной тенденции осуществляется средствами разных языковых уровней. Мы поставили перед собой задачу описания наиболее частотных речевых «формул» имплицации на ограниченном материале (анекдот, речевая шутка). Поэтому нас интересовала лишь поверхностно-синтаксическая структура текстов и, в частности, три параметра: способ репрезентации игровых пропозиций; тип синтаксических отношений, устанавливаемый между ними; наличие параллелизма, устанавливаемого средствами формального и семантического повтора.

Таким образом, в работе подробно описан лишь центр поля игровых средств языка: речевые фигуры. Периферические игровые средства также поддаются изучению и могут быть типологизированы. В принципе, дальняя периферия очерченной речевой сферы (речевая шутка) пересекается со сферой более широкой (художественная речь) и включает все традиционно выделяемые художественные приемы. Подобная ситуация ничуть не противоречит данному в работе определению языковой игры и игровой когнитивной стратегии, предполагающему существование различных игровых сфер. При таком подходе речевая шутка является частным и более специфическим явлением, включенным в более широкие парадигмы экспрессивной и художественной речи.

Таким образом, действие игровой когнитивной стратегии требует изучения на разнообразном языковом материале, что даст возможность полного описания игровой подсистемы языка, а также выявления особенностей каждого типа текстов. Предложенная модель анализа позволяет рассматривать не только тексты-примитивы, коими являются анекдоты и речевые шутки, но и тексты больших объемов, в том числе и художественные. Особого внимания заслуживает также спонтанные речевые шутки, широко представленные в устной речи. Их специфическая особенность - строгая подчиненность контексту – позволяет предположить наличие особенностей в их структурной организации.

Вне рамок нашего исследования оказались игровые средства звучащей речи (интонирование, тембрирование, расстановка пауз и т.д.), поскольку объектом исследования являлись письменные тексты. Описание указанных средств позволит создать более полную картину исследуемого явления, которое вследствие своей сложности предполагает разноаспектное описание, теоретически обоснованное принципом дополненности.

Таковы некоторые ближайшие перспективы изучения феномена языковой игры, дальнейшее изучение которого связано с широкой сферой лингвистических проблем, таких как природа подтекста, норма восприятия текста, проблема содержательной стороны высказывания, проблема связи языка и мышления и многих других, что указывает на важность и необходимость углубленной разработки намеченной проблематики.

ЛИТЕРАТУРА.

1. Аникин А.И. Употребление однокоренных слов в предложении. – М.: Просвещение, 1965. – 100 с.
2. Анисимов А.В. Информатика. Творчество. Рекурсия. – Киев.: Наука думка, 1988. – 221 с.
3. Анохин П.К. Биология и нейрофизиология условного рефлекса. – М.: Медицина, 1968. – 547 с.
4. Апресян Ю.Д. Перформативы в грамматике и словаре// Изв. АН СССР. Серия Литература и языкознание. – 1986. - №3. – С. 138 – 160.
5. Апресян Ю.Д. Избранные труды. Интегральное описание языка и системная лексикография. Т2. - М.: Школа «Языки русской культуры», 1995. – 776 с.
6. Аристотель. Риторика. Поэтика. – М.: Лабиринт, 2000. – 221 с.
7. Арнольд И.В. Импликация как прием построения текста и предмет филологического изучения // Вопросы языкознания. – 1982. - №4. – С. 83 – 91.
8. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык //Вопросы языкознания. – 1987. - №3. – С. 3 – 20.
9. Арутюнова Н.Д. Предложение и его смысл. - М.: Наука, 1976. - 382 с.
10. Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений. Оценка. Событие. Факт. – М.: Наука, 1988. – 338 с.
11. Бакина М.А. Обеспечить, что означает «печи поломать» // Русская речь.- 1977.- №3.- С. 18 – 22.
12. Бакина М.А. Поэтические новообразования // Русская речь. – 1973. - № 4. – С. 62 – 70.
13. Бакина М.А. О некоторых особенностях современного поэтического словотворчества // Русский язык в школе. – 1975. - № 5. – С. 12 – 18.
14. Баранов А.Г. Функционально-прагматическая концепция текста: Автореф.дисс....докт. филол. наук. - Краснодар: Изд. Кубанского гос. ун-та, 1993. – 50 с.
15. Баранов А.Г. Когниотипичность текста (к проблеме уровней абстракции текстовой деятельности) // Жанры речи. – Саратов: Изд.Сарат.ун-та, 1997. – С. 4 – 12.

16. Баранов А.Н. Добровольский Д.О. Постулаты когнитивной семантики // Изв. АН СССР. Сер. Литературоведение и Языкознание. – 1997. – Т.56. - №1. - С. 11-21.
17. Барт Р. Лингвистика текста // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 8. – М.: Прогресс, 1978. – С. 442 – 450.
18. Барт Р. Текстовый анализ // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 9. – М.: Прогресс, 1980. – С. 307 – 312.
19. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. – М.: Советская Россия, 1979. – 318 с.
20. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная смеховая культура Средневековья и Ренессанса. – М.: Художественная литература, 1990. – 541 с.
21. Бахтин М.М. Проблема речевых жанров // Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 1979. – С. 237 – 281.
22. Бахтин М.М. Проблема содержания, материала и формы в словесном художественном творчестве // Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. - М.: Художественная лит., 1975. – С. 6 – 72.
23. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. – Кемерово: «АЛЕФ», 1992. – 93 с.
24. Бернштейн Н.А. Физиология движений и активность. - М.: Наука, 1990. – 495 с.
25. Бибахин В.В. Принцип внутренней формы и редукционизм в семантических исследованиях // Языковая практика и теория языка. Вып.2.– М.: Изд. МГУ, 1978. - С. 52 – 69.
26. Богомолова О.В. Анекдот как коммуникативный жанр // *Juvenilia*. Вып. 5. – Томск: ТГУ, 2000. – С. 76 – 78.
27. Бодуэн де Куртене И.А. Избранные труды по общему языкознанию. Т.2. – М.: Изд. АН СССР, 1963. - 391с.
28. Болотнова Н.С. Художественный текст в коммуникативном аспекте и комплексный анализ единиц лексического уровня. – Томск: ТГУ, 1992. – 339 с.
29. Борботько В.Г. Игровое начало в деятельности языкового сознания // Этнокультурная специфика языкового сознания. – М.: Наука, 1996. – С.40 – 54

30. Борев Ю. Б. Эстетика. Т.1.– Смоленск: «Русич», 1997. – 575с.
31. Борев Ю.Б. Сатира // Теория литературы. Т.2. – М.: Наука, 1964. – С. 363 – 408.
32. Брайнина Т.Д. Языковая игра в произведениях Саши Соколова // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 276 – 283.
33. Бревдо И.Ф. Механизмы разрешения неоднозначности в шутке: Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Тверь: ТвГУ, 1999. – 28 с.
34. Брудный А.А. Понимание как философско – психологическая проблема // Вопросы философии. - 1975. - №10. - С.109 – 117.
35. Брунер Дж. Психология познания. За пределами непосредственной информации.- М.: Прогресс, 1977. – 411 с.
36. Т.В.Булыгина, А.Д.Шмелев Аномалии в речевой деятельности // Т.В.Булыгина, А.Д.Шмелев Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики). – М.: Языки русской культуры, 1997. – С. 440 – 479.
37. Вакуров В.Н., Кохтев Н.Н., Солганик Г.Я. Стилистика газетных жанров. – М.: Высшая школа, 1978. – 183 с.
38. Ван Дейк Т.А. Кинч В. Стратегии понимания связного текста // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 23. – М.: Прогресс, 1988. – С. 153 – 212.
39. Вандервекен Д. Небуквальные речевые акты // Концептуализация и смысл. – Новосибирск: Наука, 1990. – С. 31 – 60.
40. Вежбицка А. Семантические универсалии и «примитивное мышление» // Вежбицка А. Язык. Культура. Познание. – М.: «Русские словари», 1996. – С. 291 – 325.
41. Вежбицка А. Речевые жанры // Жанры речи. – Саратов: «Колледж», 1997. – С. 99 – 111.
42. Вейль Г. Симметрия. - М.: Наука, 1968.- 190 с.
43. Вендлер З. Иллокутивное самоубийство // Новое в зарубежной лингвистике. Вып 16. – М.: Прогресс, 1985. – С. 238 – 251.
44. Виноградов В.В. Проблемы русской стилистики. – М.: Высшая школа, 1981.- 319 с.

- 45.Виноградова В.Н. Стилистический аспект русского словообразования. – М.: Наука, 1984. – 184 с.
- 46.Виноградова В.Н. Улуханов И.С. Словотворчество В. Набокова // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 267 – 276.
- 47.Винокур Г.О. Избранные работы по русскому языку. - М.: Учпедгиз,1959. - 429 с.
- 48.Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып 16. – М.: Прогресс, 1985. – С. 8 – 26.
- 49.Воронцова В.Л. Еще раз о произношении «гус*» // Развитие фонетики современного русского языка. Фонетические подсистемы. – М.: Наука, 1971. – С. 101 – 108.
- 50.Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. - №6. – С. 60 – 75.
- 51.Выготский Л.С. Психология искусства. – Минск: «Современное слово», 1998. – 474 с.
- 52.Гадамер Х.-Г. Истина и метод. – М.: Прогресс, 1988. – 700 с.
- 53.Гак В.Г. Высказывание и ситуация // Проблемы структурной лингвистики. 72. – М.: Наука, 1973. – С. 349 – 373.
- 54.Гальперин И.Р. О понятии "текст" // Вопросы языкознания. - 1974. - №6. - С. 68-77.
- 55.Гальперин И.Р. Ретроспекция и проспекция в тексте // НДВШ. Филологические науки. - 1980. - №5. - С. 44-52.
- 56.Гальперин И.Р. К проблеме зависимости предложения от контекста // Вопросы языкознания. - 1977. - №1. - С. 48-55.
- 57.Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. - М.: Наука, 1981. - 139 с.
- 54.Гаузенблас К. О характеристике и классификации речевых произведений // Новое в зарубежной лингвистике 8. – М.: Прогресс, 1978. – С. 57 – 79.
- 55.Гачев Г.Д. Кожин В.В. Содержательность литературных форм // Теория литературы. Т.2. – М.: Наука, 1964. – С. 17 – 39.

- 56.Голев Н.Д. Суггестивное функционирование внутренней формы слова в аспекте ее взаимоотношений с языковым сознанием // Языковые единицы в семантическом и лексикографическом аспектах. – Новосибирск: НГУ, 1998. – С. 9 – 20.
- 57.Голев Н.Д. Динамический аспект лексической мотивации. – Томск: ТГУ, 1989. – 249 с.
- 58.Голев Н.Д. Языковая игра как прием обучения грамотному письму // Преподавание словесности в высшей и средней школе. – Барнаул: АГУ, 1995. – С. 38 – 50.
- 59.Гольдин В.Е. Имена речевых событий, поступков и жанры русской речи // Жанры речи. – Саратов: Изд. Сарат. ун-та, 1997. – С. 23 – 34.
- 60.Горбачевич К.С. Нормы ударения и современная поэзия // Русская речь. – 1972. – №3. – С. 8 – 12.
- 61.Горелов И.Н. Седов К.Ф. Основы психолингвистики. - М.: Лабиринт, 1998. – 221 с.
- 62.Гохлернер М.М. Ейгер Г.В. Психологический механизм чувства языка // Вопросы психологии. – 1983. - №4. – С. 62 – 70.
- 63.Грайс Г.П. Логика и речевое общение // Новое в зарубежной лингвистике. Вып 16. – М.: Прогресс, 1986. – С. 217 – 238.
- 64.Григорьев В.П. Паронимия // Языковые процессы современной русской художественной литературы. Поэзия. – М.: Наука, 1977. – С. 117 – 146.
- 65.Григорьев В.П. Поэтика слова. – М.: Наука, 1979. – 300 с.
- 66.Гридина Т.А. Языковая игра: стереотипы и творчество. – Екатеринбург: Изд. Урал. гос. пед. ун-та, 1996. – 214 с.
- 67.Гумбольдт В. фон. Язык и философия культуры. – М.: Прогресс, 1985. – 451 с.
- 68.Гусев В.Е. Эстетика фольклора. – Л.: Наука, 1967. – 317 с.
- 69.Гуревич П.С. Игра // Культурология XX в. Энциклопедия. Т.1. – Спб.: Алетейя, 1988. – С. 236 – 237.

70. Давыдов Г.Д. Искусство спорить и острить // Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному. – М. – Спб.: “Университетская книга”, 1997. – С. 241 – 284.
71. Девкин В.Д. Немецкая разговорная лексика. – М.: Высшая школа, 1973. – 342 с.
72. Девкин В.Д. Псевдоэкспрессия // Общие и частные проблемы функциональных стилей. – М.: Наука, 1986. – С. 69 – 76.
73. Дементьев В.В. Изучение речевых жанров. Обзор работ в современной русистике // Вопросы языкознания. – 1997. - №1. – С. 109 – 121.
74. Дементьев В.В. Речевые приемы иронии и шутки и типология коммуникативных интенций // Фатическое поле языка. – Пермь: Перм. ГУ, 1998. – С. 33 – 45.
75. Демешкина Т.А. Теория диалектного высказывания. Аспекты семантики. - Томск: ТГУ, 2000. - 186 с.
76. Демьянков В.З. Доминирующие лингвистические теории в конце 20 века // Язык и наука конца 20 века. – М.: Наука, 1995. – С 239 – 320.
77. Демьянков В.З. “Событие” в семантике, прагматике и в координатах интерпретации текста // Изв. АН СССР. Сер. Литературоведение и языкознание. – 1983. - №4. - С. 354 – 372.
78. Демьянков В.З. Когнитивная лингвистика как разновидность интерпретирующего подхода // Вопросы языкознания. - №4. – 1994. – С. 17 – 32.
79. Демьянков В.З., Кубрякова Е.С., Панкрац Ю.Г., Лузина Л.Г. Краткий словарь когнитивных терминов. – М.: МГУ, 1996. – 245 с.
80. Дейк ван Т.А. Анализ новостей как дискурса // Дейк ван Т.А. Язык. Познание. Коммуникация. – М.: Прогресс, 1989. – С. 111 – 160.
81. Дземидок Б. О комическом. – М.: Прогресс, 1974. – 223 с.
82. Долинин К.А. ИмPLICITное содержание высказывания // Вопросы языкознания. - 1983. - №6. – С. 37 – 46.

83. Ермакова О.Н. Земская Е.А. К построению типологии коммуникативных неудач // Русский язык в его функционировании: коммуникативно – прагматический аспект. – М.: Наука, 1993. – С. 30 – 63.
84. Зайковская Т.В. Можно мозжечокнутья? Собо самой! // Русская речь. – 1993. - №6. – С. 40 – 43.
85. Залевская А.А. Введение в психолингвистику. – М.: РГГУ, 1999. – 382 с.
86. Звегинцев В.А. Предложение и его отношение к языку и речи. – М.: Изд. МГУ, 1976. - 362 с.
87. Земская Е.А. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология, Лексика, Жест. – М.: Наука, 1983. – С. 172 – 214.
88. Земская Е.А. Русская разговорная речь: лингвистический анализ и проблемы обучения. – М.: Русский язык, 1979. - 342 с.
89. Земская Е.А. Русская разговорная речь. Общие вопросы, словообразование, синтаксис. – М.: Наука, 1971. – 276 с.
90. Золотова Г.А. Очерк функционального синтаксиса русского языка. – М.: Наука, 1973. – 351 с.
91. Золотова Г.А. Коммуникативные аспекты русского синтаксиса. – М.: Наука, 1982. – 368 с.
92. Золотова Г.А. Композиция и грамматика // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 284 – 296.
93. Иссерс О.С. Коммуникативные стратегии и тактики русской речи. – Омск: ОмГУ, 1999. – 284 с.
94. Кант И. Критика способности суждения // Собрание сочинений. Т. 5. - М.: Мысль, 1966. – С. 5 – 197.
95. Кант И. О педагогике. – М.: Мысль, 1986. – 221 с.
96. Карасик В.И. Анекдот как предмет лингвистического изучения // Жанры речи. – Саратов: “Колледж”, 1997. – С. 144 – 153.
97. Караулов Ю.Н. Общая и русская идеография. – М.: Наука, 1976. – 355 с.
98. Кибрик А.А. Когнитивные исследования по дискурсу // Вопросы языкознания. – 1994. - № 5. – С. 126 – 139.

99. Кожин А.Н., Крылова О.А., Одинцов В.В. Функциональные типы русской речи. – М.: Высшая школа, 1982. – 222 с.
100. Колесников Н.П. Парономазия как стилистическая фигура // Русский язык в школе. – 1973. - №3. – С. 27 – 33.
101. Колшанский Г.В. Соотношение субъективного и объективного факторов в языке. – М.: Наука, 1975. - 230 с.
102. Костомаров В.Г. Бурвинова Н.Д. Прецедентный текст как редуцированный дискурс // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 271 – 303.
103. Котляр Е.Н. Понятие жанра в стилистике // Стилистика как общелингвистическая дисциплина. – Калинин: Калининский гос. Ун-т, 1989. – С.24 – 35.
104. Кронгауз М.А. Игровая модель диалога // Логический анализ языка: модели действия. – М.: Наука, 1992. – С. 55 – 60.
105. Крысин Л.П. Гипербола в русской разговорной речи // Проблемы структурной лингвистики. 1984. – М.: Наука, 1988. – С. 95 – 111.
106. Крысин Л.П. Социолингвистические аспекты изучения современного русского языка. - М.: Наука, 1989. – 186 с.
107. Курганов Е. Анекдот как жанр. – Сп-б.: «Академ. Проект», 1997. – 122 с.
108. Кюри П. Избранные труды. – М. – Л.: Наука, 1966. – 339 с.
109. Лазарева Э.А. Коммуникативно – речевая стратегия оптимизации восприятия телепроизведения // Культурно – речевая ситуация в современной России. – Екатеринбург: Изд. Ур. ГУ, 2000.- С. 113 – 115.
110. Лаптева О.А. Русский разговорный синтаксис. – М.: Наука, 1976. – 399 с.
111. Ларин Б.А. Эстетика слова и язык писателя. – Л.: Художественная литература, 1974. – 285 с.
112. Лебедева Н.Б. Детерминологический аспект денотативно-пропозициональной семантики русского глагола // Очерки по лингвистической детерминологии и дериватологии русского языка. – Барнаул: Изд. АГУ, 1998. – С. 142 – 164.

113. Лебедева Н.Б. Полиситуативность глагольной семантики (на материале префиксальных глаголов). – Томск: ТГУ, 1999. – 260 с.
114. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия // Системные исследования. Методологические проблемы. Ежегодник. 1984. – М.: Наука, 1984. – С. 273 – 294.
115. Левинтова Е.Н. Существующие и возможные герменевтические подходы к вопросу о жанре // Общая стилистика и филологическая герменевтика. – Тверь: ТвГУ, 1991. – С. 21 – 34.
116. Лекомцев Ю.К. Психологические ситуации, предложение и семантические признаки // Труды по знаковым системам. Вып. 6. – Тарту: Тартуский Ун-т, 1973. – С. 43 – 67.
117. Леонтьев А.А. Высказывание как предмет лингвистики, психолингвистики и теории коммуникации // Синтаксис текста. – М.: Наука, 1979. – С. 18 – 36.
118. Леонтьев А.А. Язык. Речь. Речевая деятельность. – М.: Просвещение, 1969. – 214 с.
119. Лихачев Д.С. Смех как мировоззрение // Лихачев Д.С. Историческая поэтика русской литературы. – Спб.: «Алетейя», 1997. – С. 342 – 404.
120. Лихачев Д.С., Панченко А.М., Поньрко Н.В. Смех в древней Руси.- Л.: Наука, 1984. – 295 с.
121. Логический анализ языка: язык речевых действий. – М.: Наука, 1994. – 187 с.
122. Лопатин В.В. Рождение слова. Неологизмы и окказиональные образования. – М.: Наука, 1973. – 152 с.
123. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. - М.: Искусство, 1970. - 384 с.
124. Лотман М.Ю. Анализ поэтического текста В.В.Маяковского «Схема смеха» // Лотман Ю.М. О поэтах и поэзии. – Спб.: «Искусство Спб.», 1996. – С. 233 – 239.
125. Лук А.Н. Юмор. Остроумие. Творчество. – М.: Искусство, 1977. – 183 с.
126. Лукина О.Г. Стилистико–семантический аспект механизма импликации //

Стилистика как общефилологическая дисциплина. – Калинин: Калининский гос. Ун-т, 1989. – С. 130 – 137.

127. Любимова Н.В. Стратегия создания имиджа с позиций стилистической нормы // Культурно – речевая ситуация в современной России. – Екатеринбург: Изд. Ур. ГУ, 2000. - С. 116 – 118..
128. Матвеева Т.В. Функциональные стили в аспекте текстовых категорий. – Свердловск: Изд. Уральского ун-та, 1990. – 168 с.
129. Мелетинский Е.М. Историческая поэтика новеллы. – М.: Наука, 1990. – 273 с.
130. Мелетинский Е.М. Происхождение героического эпоса. – М.: Изд. Вост. Лит-ры, 1963. – 462 с.
131. Минский М. Структура для представления знаний // Психология машинного зрения. – М.: Мир, 1978. – С. 249 – 336.
132. Михальская А.К. Русский Сократ: лекции по сравнительно–исторической риторике. – М.: Академия, 1996. – 192 с.
133. Москальская О. И. Проблема системного описания синтаксиса. – М.: Наука, 1974. – 214 с.
134. Николаева Т.М. О принципе «некооперации» и/ или о категории социолингвистического воздействия // Логический анализ языка: противоречивость и аномальность текста. – М.: Наука, 1990. – С. 225 – 235.
135. Николаева Т.М. Лингвистика текста: современное состояние и перспективы // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 8. - М.: Прогресс, 1978. – С. 5 – 42.
136. Николина Н.А. Скорнение в современной речи // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 309 – 317.
137. Новиков А.И. Семантика текста и ее формализация. - М.: Наука, 1983. - 215 с.
138. Норман Б.Ю. Язык: знакомый незнакомец. – Минск: Вышэйшая школа, 1987. – 220 с.
139. Норман Б.Ю. Грамматика говорящего. – Спб.: Изд. С.-Петербургского ун-та, 1994. – 227 с.

140. Олкер Х.Р. Волшебные сказки, трагедии и способы изложения мировой истории // Язык и моделирование социального взаимодействия. – М.: Прогресс, 1987. – С. 408 – 441.
141. Осипов Б.И. Наказ послу Шатюху. Об одной фонетико – орфографической игре // Преподавание словесности в высшей и средней школе. – Барнаул: АГУ, 1995. – С. 59 – 66.
142. Остин Дж. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. – М.: Прогресс, 1986. – С. 22 – 131.
143. Падучева Е.В. Семантические исследования. М.: «Школа «Языки русской культуры», 1996. – 460 с.
144. Падучева Е.В. Высказывание и его соотнесенность с действительностью. – М.: Наука, 1985. – 271 с.
145. Панкрац Ю.Г. Пропозициональная форма представления знаний // Язык и структура представления знаний. – М.: Изд. АН СССР, 1992. – С. 78-95
146. Панфилов В.З. Взаимоотношение языка и мышления. - М.: Наука, 1971. – 232 с.
147. Пермяков Г.Л. Основы структурной паремиологии. – М.: Наука, 1988. – 235 с.
148. Петрова С.Н. Семантика декодирования. Новые подходы // Знаковые системы в социальных и когнитивных процессах. – Новосибирск: Наука, 1990. – С. 57 – 66.
149. Пищальникова В.А. Языковая игра как лингвосинергетическое явление // Языковое бытие человека и этноса: Психолингвистический и когнитивный аспекты. Вып. 2. – Барнаул: АГУ, 2000. – С. 105 – 117.
150. Платон. Филеб. Государство. Тимей. Критий.– М.: Мысль, 1999.– 656 с.
151. Поспелов Г.Н. Проблемы литературного стиля. - М.: МГУ, 1970. – 330 с.
152. Потехня А.А. Слово и миф. - М.: Правда, 1989. – 622 с.
153. Пропп В.Я. Собрание трудов. Морфология (волшебной) сказки. – М.: Лабиринт, 1998. – 511 с.
154. Психологический словарь. - М.: Педагогика, 1983. – 448 с.

155. Распопов И.П. Очерки по теории синтаксиса. – Воронеж: Изд. Воронежского ун-та, 1973. – 220 с.
156. Ревзина О.Г. Поэтика окказионального слова // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 303 – 308.
157. Ретюнских Л.Т. Игра: слово, понятие, категория // Сознание, мировоззрение, мышление. - Киров: Изд. Кировского пед. Ун-та., 1997. – С. 65 – 73.
158. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1999. – 541 с.
159. Сапорта С. Применение лингвистики в изучении поэтического языка // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 9. – М.: Прогресс, 1980. – С. 98 – 116.
160. Сгалл П. К программе лингвистики текста // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 8. – М.: Прогресс, 1978. – С. 79 – 89.
161. Северская О.И. Паронимическая аттракция в поэтическом языке М.Цветаевой // Проблемы структурной лингвистики. 1984. – М.: Наука, 1988. - С. 212 – 224.
162. Седов К.Ф. Основы психолингвистики в анекдотах. – М.: Лабиринт, 1998. – 64 с.
163. Семенов А.Л. Прагматические аспекты теории языковых игр (к постановке проблемы) // Перевод и лингвистика текста. М.: Наука, 1994. – С. 157 – 168.
164. Серль Дж. Что такое речевой акт // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. – М.: Прогресс, 1986. – С. 151 – 170.
165. Серль Дж. Косвенные речевые акты // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. – М.: Прогресс, 1986. – С. 195 - 223.
166. Сильницкий Г.Г. Семантические типы ситуаций и семантические классы глаголов // Проблемы структурной лингвистики. 72. – М.: Наука, 1973. – С. 373 – 391.
167. Славинский Я. К теории поэтического языка // Структурализм: «за» и «против». – М.: Прогресс, 1975. – С. 256 – 273.

168. Смысловое восприятие речевого сообщения (в условиях массовой коммуникации). – М.: Наука, 1976 - 263 с.
169. Соколов О.М. Лингвистические аспекты теории фреймов // Детерминационный аспект функционирования значимых единиц языка. Языковые и неязыковые факторы. – Барнаул: АГУ, 1993. – С. 3 – 14.
170. Солганик Г.Я. Синтаксическая стилистика. - М.: Высшая школа, 1973. – 213 с.
171. Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф., Шахнарович А.М. Теория и прикладные проблемы речевого общения. – М.: Наука, 1979. – 326 с.
172. Соссюр Ф. де Труды по языкознанию. – М.: Прогресс, 1977. – 695 с.
173. Степанов Ю.С. Константы. Словарь русской культуры. Опыт исследования. – М.: Языки русской культуры, 1997. – 824 с.
174. Стилистика русского языка. Жанрово – коммуникативный аспект стилистики текста. (Под ред. А.Н.Кожина). – М.: Наука, 1987. – 236 с.
175. Столович Л.Н. Искусство и игра. – М.: Знание, 1987. – 63 с.
176. Стрельцова Т.В. Особенности функционирования в поэтической речи членов синонимического ряда // Слово в системных отношениях на разных уровнях языка. – Свердловск: Изд. Гос. Пед. Ин-та, 1991. – С. 10 – 17.
177. Тарасов Е.Ф. Социолингвистические проблемы речевой коммуникации // Основы теории речевой деятельности. – М.: Наука, 1974. – С. 110 - 168.
178. Теория функциональной грамматики. Темпоральность. Модальность. – Л.: Наука, 1990. - 263с.
179. Тимофеева В.В. Язык поэта и время. Поэтический язык Маяковского. – М.-Л.: Изд. АН СССР, 1962. – 318 с.
180. Тодоров Ц. Поэтика // Структурализм: «за» и «против». – М.: Прогресс, 1975. – С.37 – 114.
181. Тодоров Ц. Грамматика повествовательного текста // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 8. – М.: Прогресс, 1978. – С. 450 – 465.
182. Тураева З.Я. Лингвистика текста. – М.: Просвещение, 1986. – 126 с.

183. Уварова Н.Л. Тропонимия в языке и игре // Стилистика как общелиологическая дисциплина. – Калинин: Изд. Калининского гос. ун-та, 1989. – С. 121 – 129.
184. Федотова Л.И. Явление паронимии как понятие общей стилистики // Стилистика как общелиологическая дисциплина. – Калинин: Калининский гос. Ун-т, 1989. – С.36 – 43.
185. Филлмор Ч. Основные проблемы лексической семантики // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 12. – М.: Прогресс, 1983. – С. 82 – 112.
186. Филлмор Ч. Фреймы и семантика понимания // Новое в зарубежной лингвистике. Вып 23. – М.: Прогресс, 1988. – С. 52 – 91.
187. Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному. – М. – Спб.: «Университетская книга», 1997. – 284 с.
188. Фрумкина Р.М. Смысл и сходство // Вопросы языкознания. - 1985. - №2. - С. 22-31.
189. Хазагеров Т.Г. Ширина Л.С. Общая риторика. Курс лекций. Словарь риторических приемов. – Р.-на- Д.: «Феникс», 1999. – 316 с.
190. Хейзинге Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992. – 458 с.
191. Ходакова Е.П. Каламбур // Русский язык. Энциклопедия. – М.: «Большая Российская энциклопедия», 1998. – С. 174 – 175.
192. Цицерон. Об ораторе // Цицерон. Эстетика. Трактаты. Речи. Письма. – М.: Искусство, 1994. – С.162 – 372.
193. Человеческий фактор в языке. Языковые механизмы экспрессивности. – М.: Наука, 1991. – 214 с.
194. Человеческий фактор в языке: коммуникативность, модальность, дейксис. – М.: Наука, 1992. - 280с.
195. Чуич Н.Н. Парадоксы интерпретации иронического текста // Философия языка и семиотика. – Иваново: Изд. Пед. Ин-та, 1995. – С. 123 – 129.
196. Шафрановский И.И. Симметрия в природе.- М.: Недра, 1968. – 184 с.

197. Шведова Н.Ю. Очерки по синтаксису русской разговорной речи. - М.: Изд. АН СССР, 1960. - 377 с.
198. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собрание сочинений Т.6. – М.: Рос. Изд. Худ. Л-ры, 1957. – С. 251 – 359.
199. Шкловский В. Б. О теории прозы. – М.: Сов. Писатель, 1983. – 383 с.
200. Шмелева Е.Я. Шмелев А.Д. Рассказывание анекдота как жанр современной русской речи: проблемы вариативности // Жанры речи 2. – Саратов: «Колледж», 1999. – С. 133 – 149.
201. Шмелева Т.В. Смысловая организация предложения и проблема модальности // Актуальные проблемы русского синтаксиса. – М.: Наука, 1984. – С. 112 – 148.
202. Шмелева Т.В. Семантический синтаксис: Текст лекций. – Красноярск: Изд. Кр.ГУ, 1988. – 54с.
203. Шмелева Т.В. Модель речевого жанра // Жанры речи. – Саратов: Изд. Саратовского ун-та, 1997. – С. 88 – 98.
204. Шульга Т.П. Изучение орфографии в ассоциативных рисунках // Преподавание словесности в высшей и средней школе. – Барнаул: АГУ, 1995. – С. 66 – 70.
205. Щеглов Ю.К. Семиотический анализ одного типа юмора // Семиотика и информатика. Вып. 6: Грамматические и семантические проблемы. – М.: Изд. ВИНТИ, 1975. – С. 165 – 198.
206. Эльконин Д.Э. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 301 с.
207. Якобсон Р. Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». – М.: Прогресс, 1975. – С. 193 – 230.
208. Янко – Триницкая Н.А. Дай мне логу // Развитие современного русского языка. 72. Словообразование. Членимость слова. – М.: Наука, 1975. – С. 150 – 160.
209. Янко – Триницкая Н.А. К изучению паронимов // Русский язык в школе. – 1979. - №5. – С. 109 – 115.

210. Янко – Триницкая Н.А. Продуктивные способы и образцы окказионального словообразования // Актуальные проблемы русского словообразования. – Ташкент: Укитувчи, 1982. – С. 249 – 268.
211. Янко – Триницкая Н.А. Штучки – дрючки устной речи // Русский язык в школе. – 1968. - №4. – С. 17 – 29.
212. Baranov A.N., Dobrovolskij D.O. Cognitive modeling of actual meaning in the field of phraseology // Journal of Pragmatics 25.-1996. – P. 409-429.
213. Kirshenblatt – Gimbett B. Introduction // Speech Play. Research and resources for the study of Linguistic creativity. – New York, 1973. – P. 3 – 28.
214. Pocheptsov G.G. Language and Humor. – Kiev: Vysha skola, 1974. – 318 p.
215. Suls J.M. A two-stage model for the jokes and cartoons // Psychology of humor. Theoretical Perspectives and Empirical Issues. – New York: Academic Press, 1972. – P. 81 – 100.
216. Attardo S. The semantic Foundations of cognitive theories of humor // Humor. - Berlin – New York, 1997. – P. 396 – 420.
217. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. – Dordrecht: Reidel, 1985. – 211 p.

Приложение 1.

В таблице указаны следующие параметры: общее количество текстов каждой тактики проанализированного массива (графа 1, жирный шрифт), общее количество текстов, построенных с использованием данного приема (графа 1, обычный шрифт), процентное отношение этого числа к общему количеству текстов данной тактики (графа 2), общее количество текстов данной подгруппы (графа 3), процентное отношение этого количества к общему числу текстов, сконструированных на основе выделенного приема (графа 4).

Общее количество проанализированных текстов – 1000, из них:

№№		1	2 (%)	3	4 (%)
I.	Тактика игрового «переворачивания»	349			
1	Деформация событийных пропозиций	31	8,9		
1.1.	Мена ролей между участниками сценария			6	19,4
1.2.	Смена предиката, организующего какую –либо периферическую пропозицию сценария			12	38,7
1.3.	Подмена периферической событийной пропозиции при сохранении общей			5	16,1

	схемы события и его модальных оттенков.				
1.4.	Перестройка периферических пропозиций за счет «внутренних ресурсов».			8	25,8
2.	Деформация логических пропозиций сценария.	22	6,3		
2.1.	Изменение порядка следования событий, входящих в сценарий в качестве его основных компонентов.			10	45,5
2.2.	Смена логических отношений между пропозициями с различным семантическим статусом			12	54,5
3.	Деформация модальных (прагматических) значений, ассоциированных с данным событием.	225	64,5		
3.1.	Модусы ментального плана.			(125)	
3.1.1.	Модус истинностной оценки.			23	10,2
3.1.2.	Модус сомнения и допущения			10	4,4
3.1.3.	Модус знания.			22	9,8
3.1.4.	Модус незнания, сокрытия, безразличия.			27	12,0
3.1.5.	Модус общей оценки ситуации.			43	19,1
3.2.	Перформативный модус.			(100)	
3.2.1.	Недостижение иллюкутивной цели			75	33,3
3.2.2.	Достижение одной из целей при нарушении ограничения, налагаемого другими коммуникативными установками.			25	11,1
4.	Гипербола.	71	20,3		
4.1.	Прямое выражение			13	18,3
4.2.	Косвенное выражение			58	81,6
II.	Тактика метонимического переноса.	312			
1.	Отождествление равнозначных событий.	87	27,9		
2.	Метонимическое взаимодействие событий разного семантического статуса	225	72,1		
2.1.	Соединение событийных сценариев.			104	46,2
2.2.	Соединение событийного и статального сценариев.			121	53,8
III.	Тактика метафорического переноса.	339			
1.	Ход действия и его цель.	117	34,5		

2.	Ход действия и его условия.	109	32,2		
3.	Ход действия и его оценка.	113	33,3		
IV.	Тактика сближения по форме	286			
1.	Языковая форма в сочетании с тактикой игрового «переворачивания».	51	17,8		
2.	Языковая форма как основа метонимических сближений.	112	39,1		
3.	Языковая форма как основа метафорических сближений.	123	43		

Приложение 2.

В таблице указаны следующие параметры: общее количество текстов, построенных с использованием данного приема (графа 1, жирный шрифт); общее количество частных разновидностей внутри каждого приема (графа 1, обычный шрифт); процентное отношение количества частных приемов к общему числу текстов, использующих данный прием (графа 2). Графа 3 и 4 демонстрируют общее количество текстов, построенных с применением частных моделей внутри приема «замещение», а также процентное отношение этих чисел к общему количеству текстов, использующих данный прием.

Общее количество проанализированных текстов – 1000, из них:

№№		1	2 (%)	3	4(%)
1.	Формальный повтор	214			
1.1.	Как основное композиционное средство	59	27,6		
1.2.	Как вспомогательное средство	155	72,4		
2.	Средства логико-информативного уровня	869			
2.1.	Вкрапление	189	21,7		
2.1.	Вкрапление с нагнетанием	34	3,9		
A.					
2.2.	Замещение	479	55,1		

2.2. А.	Отношения однородности			37	7,7
2.2. Б.	Отношения контраста			34	7,1
2.2. В.	Отношения «частное-частное»			121	25,2
2.2. Г.	Отношения «общее –частное»			60	12,5
2.2. Д.	Отношения «парадокс- разрешение парадокса»			227	47,4
2.3.	Контаминация	167	19,2		
3.	Средства коммуникативного уровня	1000			
3.1.	Специальные средства	131			
3.1. А.	Рассказывание с конца			21	2,1
3.1. Б.	Недосказанность			49	4,9
3.1. В.	Перефразирование			61	6,1