



УДК 811.111'342  
ББК 81.432.1-1

## РЕАЛИЗАЦИЯ АСИММЕТРИИ ЯЗЫКОВОГО ЗНАКА ПРИ СОЗДАНИИ ИГРОВЫХ МИНИ-ТЕКСТОВ: ФОНЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

*Е.А. Храмова*

В статье проанализированы фонетически релевантные языковые средства, которые обеспечивают создание мини-текстов с раздвоенным планом содержания. Полисемантические лексемы, омонимы, омофоны и паронимы, предполагающие идентичность или близость акустического образа при устном воспроизведении, рассматриваются в качестве тематического ядра малоформатных текстовых образований. Эксплуатация асимметричности вышеупомянутых языковых единиц признается эффективным средством реализации игровой функции языка на фонетическом уровне.

*Ключевые слова:* языковая игра, игровая функция языка, игровой мини-текст, асимметрия языкового знака, полисемантическая лексема, омоним, омофон, пароним.

Игра и язык представляют собой универсальные категории человеческого бытия. Историк культуры Й. Хёйзинга характеризует игру как «заданную» величину, неизменно сопровождающую все стадии развития общества [9, с. 13]. Философ Л. Витгенштейн понимает под языком динамическую комбинацию «форм жизни», коммуникативных действий, непрерывно реализуемых человеком в разных социолингвистических контекстах [3, с. 88]. Соответственно, возникает вопрос об особенностях проявления взаимосвязи между данными универсалиями. В работе Й. Хёйзинга игра фактически отождествляется со словесным творчеством: «Поэзия в своей первоначальной функции как фактор ранней культуры рождается в игре и как игра» [9, с. 141]. Лингвист М. Ягелло отмечает, что именно в области игры особенно отчетливо проявляется бессознательная металингвистическая деятельность, присущая всем говорящим [10, с. 10]. Согласно концепции Л. Витгенштейна, «языковой игрой» признается любое речевое действие [3, с. 82]. Ссылаясь на господство

антропоцентрической парадигмы и дискурсивного подхода в современных лингвистических исследованиях, некоторые авторы называют языкознание наукой об «игре» [2, с. 29]. Следовательно, представляется возможным выделение такого объекта изучения как игровой потенциал языка.

Комплексность и многоаспектность языковой игры подтверждается реализацией этого явления на разных уровнях системы языка и в разных видах дискурса. Поэтому неудивительно, что в отечественной лингвистической традиции сложилось множество трактовок данного феномена. Языковая игра рассматривается исследователями как реализация поэтической функции языка (Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова), как особая форма лингвокреативного мышления (Т.А. Гридина), один из видов лингвистического эксперимента – языковая шутка (В.З. Санников), языковая аномалия или анти-норма (Н.Д. Арутюнова, Ю.Д. Апресян), как текстообразующий фактор (А.В. Усолкина), форма выражения эмоций (Е.Ф. Болдарева). Зарубежные лингвисты акцентируют внимание на способах актуализации игрового потенциала языка (Д. Кристал, Д. Чиаро).

В рамках нашего исследования анализируется номенклатура фонетических и лекси-

ко-фонетических средств английского языка, обеспечивающих создание малоформатных текстов с игровым содержательным планом.

Малоформатный текст (текст малого формата, мини-текст) является удобной и распространенной единицей лингвистического анализа. Как подчеркивает Е.С. Кубрякова, мини-текст в компрессивном обозримом виде демонстрирует все важнейшие характеристики текста: отдельность, выделенность, формальную и семантическую самодостаточность, тематическую определенность и завершенность [7]. Если вышеперечисленные текстовые категории соотносимы с признаками классической игры, то репрезентирующий их малоформатный текст можно считать игровым, или людическим<sup>1</sup>. Н.Д. Арутюнова выделяет следующие неотъемлемые свойства игры: локализация в пространстве и времени, исключенность из обыденного течения жизни, наличие контрагента, протекание в форме чередования игровых действий противников, выбор игрового хода в условиях неполного знания игровой ситуации, наличие обязательных правил при выборе игровых действий, воздействие на эмоциональное состояние участников, завершение игры победой или поражением играющих сторон [1, с. 14]. С точки зрения людического потенциала представляют интерес мини-тексты, построенные на таком фонетически релевантном явлении как асимметрия языкового знака, предполагающие одновременное осуществление нескольких интерпретационных «ходов», что порождает игровые отношения между адресантом и адресатом сообщения.

При постоянном развитии языка трансформация формальной и содержательной структуры составляющих его единиц становится неизбежной. Еще Ф. де Соссюр говорил о сдвиге отношения между означаемым (понятием) и означающим (акустическом образом) как об изменчивости, присущей языковому знаку [8, с. 77]. С.О. Карцевский рассматривает постоянное отсутствие равновесия между планом выражения и планом содержания в качестве необходимого условия эволюции естественного языка, а для обозначения подобного дисбаланса внутри билатерального знакового единства вводит в употребление термин «асимметричный дуализм»

[6, с. 90]. Таким образом, сущность явления асимметрии языкового знака заключается в том, что форма стремится к расширению или приобретению новых семантических функций, а содержание поддерживает тенденцию быть выраженным другими средствами.

В качестве тематического ядра мини-текстов, построенных на асимметрии языкового знака, выступают полисемантические лексемы, разные виды омонимов и паронимы. Данные лексические единицы нарушают семантическую когерентность текстового пространства посредством одновременной реализации нескольких значений, выражаемых идентичной или близкой фонетической формой. Однако статус текста сохраняется при наличии определенной авторской интенции, которая часто подразумевает произведение комического эффекта. Подобные игровые мини-тексты можно классифицировать как с позиции семантики, так и с точки зрения структуры.

В структурном отношении малоформатные тексты, основанные на приемах полисемантического, омонимического и паронимического ассоциирования, часто представляют собой либо диалогические единства, либо высказывания, напоминающие сентенции. Под диалогическим единством понимается минимальная единица диалога, посредством которой обслуживается коммуникативно-релевантное общение собеседников, включающее в себя реплику-стимул и реплику-реакцию [5, с. 14]. И.Р. Гальперин определяет сентенцию как стилистический прием, сущность которого заключается в воспроизведении характерных, типических черт народной пословицы [4, с. 47]. С другой стороны, содержащиеся в мини-текстах источники игровых смыслов могут быть связаны как синтагматическими, так и парадигматическими отношениями.

В данной статье отражены результаты исследования, выполненного на материале 300 англоязычных малоформатных текстов юмористического содержания, которые выделены методом сплошной выборки из специализированного словаря «The Penguin Dictionary of Jokes, Wisecracks, Quips and Quotes» под редакцией Ф. Меткалфа (F. Metcalf). Рассмотрим типовые случаи использования свойства асимметрии языкового знака при создании игровых мини-текстов.

(1) *How much is that parrot?*

One hundred pounds.

Fine. Send me the **bill**.

*I'm sorry but you have to take the whole bird*  
(PD, p. 30).

Данное диалогическое единство демонстрирует коммуникативную неудачу, неадекватную ситуации реакцию на стимул-императив. Один коммуникант произносит словоформу *bill*, подразумевая «a written statement showing how much money you owe someone for goods or services you have received» (счет), а партнер по общению воспринимает ее в значении «a bird's beak» (клюв) (MED, p. 123–124; БАРС, с. 74). Генерация игрового смысла осуществляется посредством омонимов, которые абсолютно идентичны по фонетической и графической форме, парадигмам и грамматическому значению. В силу того что осознание факта языковой игры активизирует операцию ассоциативного поиска противопоставляемых единиц языка, рассматриваемый мини-текст является парадигматическим. Малый формат текста обусловлен нарушением хода коммуникации: неподобающая реакция на стимул исключает возможность продолжения диалога и обращает внимание реципиента на асимметричную лексическую единицу. Кроме того, малоформатный текст (1) обладает определенной интенцией, а именно ориентацией на реализацию комического эффекта обманутого ожидания.

(2) *Success is relative – the more success, the more relatives* (PD, p. 278).

Приведенное высказывание эпиграмматично, поскольку в сжатой форме выражает обобщенную мысль, что позволяет квалифицировать его как сентенцию. Прилагательное *relative* и существительное *relative* обладают сходными лексическими значениями: «having a particular quality when compared to something else» (относительный) и «a member of your family» (родственник) (MED, p. 1192; БАРС, с. 585). Данные омонимичные единицы идентичны в произнесении и написании, однако различаются парадигмами и частеречной принадлежностью. Источники игровых смыслов представлены линейно и эксплицитно контрастируют друг с другом, что указывает на синтагматический характер мини-текста (2). Малая форма соответствует требованиям, предъяв-

ляемым к объему высказываний-сентенций, которые должны быть краткими и афористичными. Интенциональность данного текста заключается в остроумном определении явления с помощью привлечения двух содержательных планов, реализуемых единицами с одинаковым материальным воплощением.

(3) Teacher: *You **can't** sleep in my class!*

Student: *If you didn't talk so much I **could!*** (PD, p. 255).

В диалогическом единстве (3) источником интерпретационного многоголосья является полисемантический модальный глагол *can*. Обращение учителя к ученику содержит запрет на совершение действия («not be allowed to do something») (MED, p. 196; БАРС, с. 107). В реплике-реакции актуализирован иной смысл: способность что-либо сделать («having the ability or means to do something») (MED, p. 196; БАРС, с. 107). Данный мини-текст также можно считать синтагматическим, поскольку осознание многозначности отрицания *can't* обеспечивается посредством повторного употребления соответствующего модального глагола, хотя и в утвердительной форме прошедшего времени, обладающей другим планом выражения.

(4) *A man takes his sick dog to the vet's. The vet examines the dog and declares that it is terminally ill. So the man asks if he can have a second opinion, and the vet goes away and comes back with a **kitten** and the kitten examines the dog, then sadly shakes his head.*

*The man asks for a third opinion. So the vet brings in his **Labrador** retriever, who jumps up onto the table, sniffs the sick dog and also shakes his head.*

*The pet owner, now convinced, asks the vet how much he owes him.*

– *Five hundred pounds, – says the vet.*

– *How on earth can it come to five hundred pounds?*

– *Well, – says the vet, – my exam costs just one hundred pounds. The other four hundred was for the **cat scan** and the **lab** test* (PD, p. 299).

Игровой малоформатный текст может представлять собой напоминающее короткий рассказ комплексное образование, включающее авторское повествование и диалогическую речь персонажей. В мини-тексте (4) продемонстрирована игра с использованием сокращений. Лек-

семы *cat* и *lab* интерпретируются двояко. С одной стороны, придерживаясь контекста, данные слова следует соотносить с животными: «an animal with soft fur, a long thin tail, and whiskers, that people keep as a pet or for catching mice» (кошка) и «a large dog with short fur that is very popular as a family pet» (лабрадор) (MED, p. 211; БАРС, с. 116, 406). С другой стороны, более уместными с точки зрения здравого смысла представляются значения, соотносимые с методами медицинской диагностики: CAT = «computerized axial tomography» (компьютерная аксиальная томография) и «a building or large room where people do scientific and medical experiments or research» (лаборатория) (MED, p. 793; БАРС, с. 405, 810). Подвергаясь усечению, существительные *Labrador* и *laboratory* образуют полные омонимы. Существительное *cat* и акроним *CAT* также формируют омонимическую пару. Содержательный план данного мини-текста интересен реализацией эффекта комического шока, когда описываемая ситуация первоначально кажется абсурдной, а затем преподносится как крайне обыденная.

(5) *You throttled your wife? I must go! My mother told me never to speak to stranglers* (PD, p. 204).

Игровые мини-тексты, включающие в себя асимметричные языковые единицы, иногда являются репликами-обращениями, предполагающими прономинальную референтную соотнесенность со вторым коммуникантом. Данный пример иллюстрирует сближение лексических единиц по акустическому образу. В приведенном контексте лексема 'stranglers' ['stræŋgləz] ассоциируется со словом 'strangers' ['streɪndʒəz], что позволяет отнести лексемы – источники игровых смыслов к разряду паронимов. В мини-тексте (5) адресант привлекает внимание адресата к нестандартной форме выражения своей мысли при помощи непосредственного обращения через личное местоимение *you*.

(6) *For years he waited for Dame Fortune to come knocking on his door. Finally, someone did knock, but when he opened the door it was Dame Fortune's daughter, Miss Fortune* (PD, p. 188).

Мини-текст может иметь форму более или менее развернутого монологического повествования, смысловая законченность кото-

рого также обеспечивается наличием асимметричного языкового элемента, требующего двойного декодирования. Подвижность границ между лексическими единицами в устном речевом потоке создает почву для языковой игры, основанной на нарушении дистинктивной функции ударения. Слово сочетание *Miss Fortune* ['mis'fɔ:tʃən] (Мисс Удача) при изменении акцентуации приобретает новый актуальный смысл: *misfortune* [mis'fɔ:tʃən] (неудача), придающий мини-тексту (6) людическое звучание.

(7) *I say, can you lend me a fiver for a week, old man?*

*It depends which weak old man it's for* (PD, p. 36).

Графический образ языковых единиц тематического ядра игровых мини-текстов часто различен, в то время как их фонемный состав полностью совпадает, не подвергаясь модификациям в устной речи. В синтагматическом диалогическом единстве (7) обыгрывается омофоническая ослышка. Существительное *week* [wi:k] и прилагательное *weak* [wi:k] становятся взаимозаменяемыми при устной реализации реплики-стимула: использование нисходяще-восходящего тона (Fall-Rise) возможно и в случае представления словосочетания *old man* как неофициального обращения, и при рассмотрении группы *weak old man* в качестве предложного дополнения в умоляющей просьбе (ср.: *I, say* } 'can you 'lend me a . fiver for a , week } . old , man? и *I, say* } 'can you 'lend me a . fiver for a weak old , man?).

Итак, анализ научной литературы позволяет констатировать, что язык как постоянно эволюционирующее явление демонстрирует систематическое расшатывание формальных и семантических структур, зафиксированных носителями языка в речевой практике. Антропоцентрическая парадигма лингвистических исследований требует учитывать развивающее влияние человеческого фактора, которое проявляется в бесконечном поиске возможностей творческой реализации языкового потенциала. Следовательно, можно утверждать, что такой феномен, как языковая игра, носит универсальный характер и обеспечивает динамику функционирования языка.

Свойство языкового знака материально воплощать (в частности, посредством идентичной фонетической формы) несколько смыс-

лов, характеризуемое как его асимметричность, активно используется для формирования малоформатных текстов с раздвоенным содержательным планом, который порождается полисемантическими лексемами, омонимами и паронимами. При отсутствии равновесия между означаемым и означающим функционально значимым представляется фонетический аспект. Так, явления омофонии и переразложения границ слов получают эксплицитное выражение только в письменном тексте, а в случае устной реализации создают игровую ситуацию интерпретационного многообразия, предоставляя реципиенту право на осуществление того или иного «хода». Авторская установка на способность реципиента декодировать сообщение проявляется посредством использования полисемантических лексем, омонимов и паронимов. Данные языковые единицы также являются фонетически релевантными источниками игрового смысла, поскольку операции ассоциативного поиска (в парадигматических мини-текстах) и сопоставления (в синтагматических мини-текстах), которые вынужден осуществлять адресат, обусловлены идентичностью или близостью акустического образа. Мини-тексты, основанные на эксплуатации асимметрии языкового знака, варьируются по объему от одного высказывания до краткого повествования, обладают всеми признаками текстuality и представляют собой один из примеров реализации игрового потенциала фонетических средств английского языка.

#### ПРИМЕЧАНИЯ

<sup>1</sup> Й. Хейзинга вводит в употребление термин «*ludiek*», обозначающий «то, что относится к игре или к процессу игры» [9, с. 8]. Д. Кристал использует термин «*the ludic function of language*» [11]. В русскоязычном переводе работы французского лингвиста М. Ягелло употреблен вариант «людическая функция языка» [10, с. 12]. На основании вышеизложенного представляется допустимым упоминание терминов «игровой» и «людический» в качестве синонимов.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арутюнова, Н. Д. Виды игровых действий / Н. Д. Арутюнова // Логический анализ языка. Кон-

цептуальные поля игры / под ред. Н. Д. Арутюновой. – М. : Индрик, 2006. – С. 5–16.

2. Вдовиченко, А. В. Наука об игре. Античные и дискурсивные представления об объекте лингвистики / А. В. Вдовиченко // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / под ред. Н. Д. Арутюновой. – М. : Индрик, 2006. – С. 17–29.

3. Витгенштейн, Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. Лингвистическая прагматика. – М. : Прогресс, 1985. – С. 79–128.

4. Гальперин, И. Р. Очерки по стилистике английского языка / И. Р. Гальперин. – М. : Изд-во лит. на иностр. яз., 1958. – 460 с.

5. Григорьева, В. С. Дискурс как элемент коммуникативного процесса: прагмалингвистический и когнитивный аспекты : монография / В. С. Григорьева. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 288 с.

6. Карцевский, С. О. Об асимметричном дуализме лингвистического знака / С. О. Карцевский // История языкознания XIX–XX веков в очерках и извлечениях. В 2 ч. Ч. 2. / сост. В. А. Звегинцев. – М. : Просвещение, 1965. – С. 85–93.

7. Кубрякова, Е. С. О тексте и критериях его определения / Е. С. Кубрякова. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://www.philology.ru/linguistics1/kubryakova-01.htm> (дата обращения: 30.03.2012). – Загл. с экрана.

8. Соссюр, Ф. де. Курс общей лингвистики / Ф. де Соссюр. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 1999. – 432 с.

9. Хейзинга, Й. *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс, 1992. – 464 с.

10. Ягелло, М. Алиса в стране языка. Тем, кто хочет понять лингвистику : пер. с фр. / М. Ягелло. – М. : Либроком, 2009. – 192 с.

11. Crystal, D. *Carrolludicity* / D. Crystal. – Electronic text data. – Mode of access: [http://www.davidcrystal.com/DC\\_articles/Linguistics11.pdf](http://www.davidcrystal.com/DC_articles/Linguistics11.pdf) (date of access: 15.02.2012). – Title from screen.

#### ИСТОЧНИКИ И СЛОВАРИ

*БАРС* – Мюллер, В. К. Большой англо-русский словарь / В. К. Мюллер. – М. : Цитадель-трейд : РИПОЛКЛАССИК, 2005. – 832 с.

*MED* – Macmillan English Dictionary for Advanced Learners / conceived, comp. and ed. by the Reference and Electronic Media Division of Bloomsbury Publishing Plc. – Oxford : Macmillan Publishers, 2006. – 1692 p.

*PD* – Metcalf, F. The Penguin Dictionary of Jokes, Wisecracks, Quips and Quotes / F. Metcalf. – London : Penguin Books, 2009. – 310 p.

**IMPLEMENTATION OF LINGUISTIC SIGN ASYMMETRY  
IN CREATING LUDIC MINITEXTS: PHONETIC ASPECT**

*E.A. Khramova*

The paper analyses phonetically relevant language means which enable the author to create ludic minitexts with a double plane of content. Polysemantic words, homonyms proper, homophones and paronyms, either identical or similar in their acoustic image, are considered to be the nuclei of those minimal texts. Implementation of language sign asymmetry observed in the given examples proves to be an effective means of performing the ludic language function on the phonetic level.

**Key words:** *language play, ludic language function, ludic minitext, linguistic sign asymmetry, polysemantic word, homonym proper, homophone, paronym.*