

СЕМАНТИЧЕСКИЙ ТИП ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ (на материале немецкого языкового бытового анекдота *Wortwitz*)

В функции создания комической пуанты в немецком *Wortwitz* зафиксирована языковая игра семантического типа. Она реализуется как обыгрывание на фоне друг друга в том числе и семантических различий одинаково или подобно звучащих опорных лексем; инициирует реципиента анекдота к их бисоциации, доставляя при этом удовольствие семиотической природы.

Ключевые слова: языковой бытовой анекдот, языковая игра семантического типа, бисоциация, удовольствие семиотической природы.

В обществе всегда существуют некие ценности, подвергаемые карикатурному осмыслению. При этом «...чем более значимой для общества является та или иная ценность, тем более вероятна вариативная детализация норм, связанных с этой ценностью, и соответственно, появление различных карикатурных изображений этих норм» [1, с. 145]. В анекдотах карикатурному изображению подвергаемых осмеянию ценностей служат различные типы языковой игры, поскольку именно «языковая игра позволяет четче ...отметить многие особенности явления, которые могли бы остаться незамеченными» [2, с. 174].

Язык представляет собой замысловатую, искусно и сложно устроенную систему, предоставляющую в распоряжение говорящего субъекта любые языковые единицы и языковые категории для создания удачных, остроумных, смешных или язвительных, метких или хлестких выражений. Исходя из этого убеждения есть все основания интерпретировать языковую игру как «творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой, стилистической, речеповеденческой, логической нормы) использование любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе комического характера» [3, с. 86].

Языковая игра, будучи очень объемным феноменом, отражающим систему понятий игровой деятельности говорящего субъекта, представлена в немецких языковых бытовых анекдотах (*Wortwitz*) несколькими основными типами, среди которых ведущая роль принадлежит семантическому типу языковой игры (игре слов / словесной игре).

Семантический тип языковой игры (игру слов / словесную игру) нередко отождествляют с языковой игрой в целом, тем самым значительно расширяя объем первого понятия [4, с. 232; 5, с. 10]. Тем не менее в академических

* © Миловская Н.Д., 2010

Миловская Наталья Дмитриевна (milnatdm@jandex.ru), кафедра немецкой филологии Ивановского государственного университета, 153025, Россия, г. Иваново, ул. Ермака, 37/7.

словарях современного русского литературного языка игра слов / словесная игра интерпретируется как «остроумное пользование разными свойствами слова; острословие» [6, с. 24] и как «остроумная шутка, основанная на употреблении одного слова вместо другого или на подмене одного значения другим значением того же слова; каламбур» [7, с. 628]. Такой же точки зрения придерживаются ученые [8, с. 232].

Феномен игры слов имеет достаточно широкую известность и в немецкоязычной науке о стилях речи, где ученые, скорее обращая внимание на формы ее экспликации в современном немецком языке и в меньшей степени концентрируя свое внимание на ее речедетельностном и лингвокреативном характере, пишут о том, что словесная игра *Wortspiel* характеризуется обыгрыванием одинаково звучащих слов в целях привлечения внимания к какому-либо элементу высказывания или в целях создания словесной остроты [9, s. 170]. Отечественные стилисты-германисты также считают возможным говорить об игре слов в случае акцентуации контакта по схожести звучания между двумя различными словами в результате какого-либо их фонетического изменения, словообразовательного варьирования, контаминации, а также в результате игры лексическими элементами в устойчивых выражениях [10, s. 256].

Поддерживая новейшие исследования, в которых игра слов интерпретируется как «разновидность языковой игры, в которой эффект остроты достигается неканоническим использованием слов и фразеологизмов (трансформациями их семантики и / или состава)» [3, с. 86], о семантическом типе игры слов (об игре слов / словесной игре) будем вести речь исключительно в случаях, когда для создания остроумных и, прежде всего, комических высказываний используется исключительно семантический потенциал слова и / или ФЕ.

Ценность этого определения для нашего исследования определяется рядом обстоятельств. Прежде всего, толкование словесной игры по аналогии с языковой игрой как творческой, нестандартной речевой деятельностью «человека играющего» по использованию ресурсов родного языка соответствует теоретическим основам нашего исследования. Кроме того, обозначенная корреляция и соотносительность понятий игры слов и языковой игры в пределах одной терминологической системы с акцентуацией включенности первого во второе отвечает нашему стремлению дифференцировать эти понятия. Наконец, существенно то, что приведенная дефиниция с максимальной точностью очерчивает сферу распространения игры слов по сравнению со сферой действия языковой игры: из определения однозначно следует, что реализация игры слов ограничена трансформациями семантики и состава слов и фразеологизмов.

В данной работе семантический тип языковой игры (словесная игра / игра слов) ограничивается функцией создания комической пуанты в немецком языковом бытовом анекдоте (*Wortwitz*). В соответствии с данными ограничениями семантический тип языковой игры (далее сокращенно: игра слов / словесная игра) интерпретируется как языкотворческий и лингвокреативный эксперимент, обыгрывающий в бисоциации (на фоне друг друга) семантический потенциал опорных лексем (или более крупных опорных фрагментов) немецкого языкового бытового анекдота, осуществляемый с целью со-

здания остроты, вызывающий смеховую реакцию реципиента и требующий лингвокреативных усилий по его декодированию.

Напомним, что А. Кестлер в убедительных рассуждениях по поводу творческой активности мышления человека доказывает, что сознательные и бессознательные процессы в комической изобретательности протекают по следующей модели: соединение ранее отдельных областей знания, моментов восприятия и универсумов речи. Он определяет комическое как «взаимодействие между двумя взаимно исключающими ассоциативными контекстами», которое «вынуждает нас воспринимать ситуацию в то же самое время в двух самостоятельных, но обычно несовместимых рамках отношений», что приводит к возникновению своеобразного «эмоционального разряда» – бисоциативного шока, эффекту изумления. «Бисоциативный акт означает комбинацию двух различных кодов, остающихся в то же время в нескольких плоскостях», это – «комбинация двух несвязанных познавательных матриц таким образом, что новый уровень добавляется к иерархии, которая содержит первоначально разделенные структуры в качестве своих членов» [11, с. 100–101].

Изучение фактического материала позволяет утверждать, что словесная игра реализуется в немецком языковом бытовом анекдоте (ЯзБА) в нескольких разновидностях. Однако ограниченные рамки статьи позволяют рассказать только об одной из них, реализуемой в формате бисоциирования (обыгрывания на фоне друг друга) разных значений одинаково или подобно звучащих опорных лексем. Обратимся к примерам.

В большинстве случаев реципиент немецкого ЯзБА сталкивается с феноменом обыгрывания различий в семантике при сходстве звучания лексико-семантических вариантов полисемантических лексем. Так в следующем случае реципиент ЯзБА поставлен перед необходимостью декодирования опорного фрагмента *ich kann nicht klagen*, семантически двуплановым элементом которого является лексема *klagen* (1). Ein junger Anwalt trifft einen ebenfalls noch jungen Arzt. „Wie geht es Ihnen?“ „Gut“, sagt der Arzt, „*ich kann nicht klagen*. Und Ihnen?“ „Schlecht. *Ich kann nicht klagen*“.

На вопрос знакомого молодого юриста „*Wie geht es Ihnen?*“ столь же молодой врач, опираясь в высказывании „*ich kann nicht klagen*“ на часто используемое им в своей врачебной практике слово *klagen* в значении «*sich über sein Leiden an etw. дийет*», простодушно отвечает *gut*, что равнозначно более пространному *ich habe keinen Grund, mich zu beschwerden*. Не столь успешный в своей карьере адвокат реагирует на встречный вопрос врача „*Und [wie geht es] Ihnen?*“ не напрямую. Он стремится скрыть под одним и тем же означающим совершенно другое означаемое, а именно значение «*bei Gericht Klage führen*» глагола *klagen*, с каким ему в его юридической практике чаще всего приходится сталкиваться. Тот факт, что адвокат предваряет контрастирующим *schlecht* уже знакомое „*ich kann nicht klagen*“, ориентирует реципиента анекдота на поиск в его высказывании совершенно иного содержания, подтверждающего его неуспешность в карьере.

В данном ЯзБА реализуемая персонажем словесная игра представляет собой поддерживаемое контрастом оценки «хорошо» / «плохо» (врачу – хорошо, а юристу – плохо) обыгрывание на фоне друг друга различных значений полисемантической лексемы *klagen* в опорном фрагменте „*ich kann nicht klagen*“. Этот лингвокреативный ребус разгадает лишь лингвистически чуткий реци-

пиент, способный к соединению таких ассоциативных контекстов, как *sich ьber sein Leiden an etw. DuЯern* и *bei Gericht Klage fьhren*. При этом в случае обнаружения обоих смыслов его ожидает удовольствие «семиотической природы» [12, с. 25].

Омонимы, эти абсолютно разные по семантике слова, полностью совпадающие в своей звуковой форме, репрезентируют, как известно, не просто различные, но и весьма далекие референциально-предметные области сообщения и ассоциативные контексты. Поэтому их неверное декодирование носителями языка в повседневной речи в редких случаях становится причиной коммуникативных осложнений. В многочисленных же немецких ЯЗБА наблюдается их намеренное соположение с целью создания игровой двусмысленности и нарочитой семантической дуплановости анекдота. В подобных случаях реципиент имеет дело с феноменом *обыгрывания различий в семантике опорных лексем при их однозвучности, обусловленной явлением омонимии*.

Главное действующее лицо следующего ЯЗБА – уважаемый всем обществом немецкий пастор, купивший в сопредельных с Германией Нидерландах два фунта кофе и стоящий перед проблемой без осложнений перевезти свое приобретение через таможенный контроль на границе этих государств (2). Ein Pfarrer kommt aus den Niederlanden zurьck und hat zwei Pfund Kaffe mitgebracht. An der Grenze packt ihn das schlechte Gewissen. Lьgen will und darf er nicht. Kurzerhand klemmt er sich je ein Paket *unter die Arme*. Bei der Kontrolle fragt ihn der Zьllner: «Hochwьrdigen, haben Sie in Holland etwas gekauft?» «Ja, mein Sohn», erwidert er ehrlich, «zwei Pfund Kaffe. Aber ich habe sie *unter den Armen* verteilt».

Пастор не желает врать, да и не имеет права на ложь из-за своего церковного сана. Но он изобретателен в нахождении удачных выражений-формулировок, балансирующих «на грани» двух возможных интерпретаций. В данном случае на помощь пастору приходят омоформы: *der Arm (рука) – die Arme (руки) – unter den Armen (под руками)* и *der Arme (бедняк) – die Armen (бедняки) – unter den Armen (среди бедняков)*. Поэтому он прячет по одному пакету кофе под каждую руку *unter die Arme*, а на вопрос таможенника чистосердечно отвечает, что приобретенный за границей кофе он распределил *unter den Armen*. При этом пастор оставляет за таможенником полное право абсолютно самостоятельно соединить его ответную фразу «*zwei Pfund Kaffe. Aber ich habe sie unter den Armen verteilt*» либо со значением «*под руками*», либо со значением «*среди бедных*», надеясь при этом на то, что таможенник все же интерпретирует ее с учетом ее приоритетной связи с предметно-референциальной областью «Забота пастора о бедных из среды своей паствы».

Реципиенту окажется по силам успешное декодирование данного анекдота лишь в случае «бисоциативного толчка» [11, с. 101] в момент осмысления анекдота, позволяющего пересечение на фоне друг друга семантики таких ресурсов немецкого языка, как омоформы *unter den Armen (под руками)* и *unter den Armen (среди бедняков)*, которые в то же время продолжают отсылать к несовместимым ассоциативным контекстам.

Слова, звучащие подобно, народные острословы чутко акцентируют и акцептируют во всех ситуациях их появления. В дальнейшем они не отказывают себе в удовольствии лоббировать их продвижение в социум в тех или

иных предназначенных для смеха и веселья контекстах, коими в первую очередь являются анекдоты. В подобных случаях реципиент ЯзБА имеет дело с феноменом обыгрывания различий в семантике опорных лексем, обладающих подобным звучанием, обусловленным явлением паронимии.

В предлагаемом далее языковом бытовом анекдоте, транслируемом в социуме в формате шуточного вопроса, в словесную игру оказываются втянуты паронимичные опорные лексемы *Lebensgefаhr* и *Lebensgefаhrtin*. Соположение формально схожих, хотя и разных слов («то же, да не то же!») создает игровой эффект. Насыщение короткого в общем-то текста одинаковыми материальными сущностями обещает читателю «разряд» эстетического удовлетворения (3). *Wie lautet die weibliche Form von Lebensgefаhr? – Lebensgefаhrtin.*

Словесный эксперимент по игровому сближению объединенных минимальной смысловой общностью слов *Lebensgefаhr* и *Lebensgefаhrtin* дополнительно сопровождается в данном случае вольной трансформацией морфологической структуры второго слова-паронима. Подобная намеренно ложная мотивация его морфологической структуры нацелена на выравнивание значений паронимов с целью порождения более сильного эффекта изумления [13, с. 107–108] и бисоциативного шока. Лингвокреативная притягательность подобных игровых сближений в немецких ЯзБА состоит, видимо, прежде всего в том, что «обычный человек как бы берет на себя смелость объяснять происхождение слов: это уже в каком-то смысле нарушение правил (не говоря уже о том, что человек этот чувствует себя при этом вправе слегка «подгонять слово к другому слову – в этом его дополнительная свобода!). Во-вторых, сопоставление сближаемых слов порождает особый эстетический эффект: формальная переключка слов вдруг «освещается» смысловой связью: «Красиво!» В-третьих, при этом нередко получается еще и смешно: сталкивается... ожидаемое и неожиданное...» [5, с. 135].

Подведем итоги. Соотнесение таких понятий, как семантический тип языковой игры (словесная игра /игра слов) и языковая игра в пределах одной терминологической системы с акцентуацией включенности первого во второе, позволяет сузить объем первого понятия и ограничить семантический тип языковой игры обыгрыванием на фоне друг друга состава и семантики опорных лексем немецкого языкового бытового анекдота, представленных словами и ФЕ.

Наиболее востребованной разновидностью семантического типа языковой игры в немецком языковом бытовом анекдоте следует признать обыгрывание на фоне друг друга различий в семантике одинаково или подобно звучащих опорных лексем, представленных словом.

В большинстве случаев реципиент немецкого языкового бытового анекдота сталкивается с феноменом обыгрывания различий в семантике при сходстве звучания лексико-семантических вариантов полисемантических опорных лексем и опорных лексем-омонимов. Феномен обыгрывания различий в семантике опорных лексем, обладающих подобным звучанием, обусловленным явлением паронимии, встречается менее часто.

При восприятии немецких языковых бытовых анекдотов, украшенных языковой игрой указанного типа, у реципиента возникает чувство недоумения, связанное с непониманием несовместимых содержаний опорных слов-лексем. Однако их бисоциация (осмысление на фоне друг друга) провоцирует

комбинацию пересечения несовместимых ассоциативных контекстов, продолжающих в то же время сигнализировать их вхождение в некоррелирующие предметно-референциальные области.

Способность реципиента к подобному пересечению / бисоциированию ассоциативных контекстов приносит радость распознавания разных содержаний, скрывающихся за одинаково или подобно звучащими опорными словами-лексемами, что в конечном итоге вселяет уверенность в своей лингвистической креативности и доставляет удовольствие семиотической природы.

Библиографический список

1. Карасик В.И. Анекдот как предмет лингвистического изучения // Жанры речи. Саратов, 1997.
2. Дементьев В.В. Непрямая коммуникация. М.: Гнозис, 2006. 376 с.
3. Сковородников А.П. О понятии и термине «языковая игра» // Филологические науки. № 2.
4. Ефимов А.И. Стилистика русского языка. М., 1969. 262 с.
5. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта; Наука, 2006. 342 с.
6. БАС. Словарь современного русского литературного языка. М; Л.: Изд-во АН СССР, 1956. Т. 5
7. МАС. Словарь русского языка: в 4 т. / под ред. А.П. Евгеньевой. М.: Русский язык, 1982.
8. Современный толковый словарь русского языка / под ред. С.А. Кузнецова. М., 2004.
9. Fleischer W., Michel G. Stilistik der deutschen Gegenwartssprache. Leipzig, 1977. 394 s.
10. Riesel E., Schendels E. Deutsche Stilistik. М., 1975. 316 s.
11. Кестлер А. Дух в машине // Вопросы философии. 1993. № 10.
12. Зализняк А.А. Феномен многозначности и способы его описания // Вопросы языкознания. 2004. № 2.
13. Миловская Н.Д. Семантика комического. Языковой бытовой анекдот (на материале немецкого языка). Иваново: Ивановский государственный университет, 2008. 137 с.

*N.D. Milovskaya**

SEMANTIC TYPE OF LANGUAGE GAME (Based on the material of German linguistic home anecdote *Wortwitz*)

In the function of creating a comic pointes in the German (*Wortwitz*), the language game of the semantic type has been observed. It is realized as a play up against the background of each other including semantic differences of equally or similarly sounding words; it initiates the recipient of anecdote to their bisociation, giving the pleasure of semiotic origin.

Key words: linguistic home anecdote, wordplay of semantic type, pleasure of semiotic origin.

* *Milovskaya Natalia Dmitrievna* (milnatdm@jandex.ru), the Dept. of German Philology, Ivanovo State University, Ivanovo, 153000, Russia.