

С.Г. ВОРКАЧЕВ
(Краснодар)

ПРЕЦЕДЕНТНОСТЬ В СОЗДАНИИ ИГРОВОЙ ТОНАЛЬНОСТИ ДИСКУРСА (НА МАТЕРИАЛЕ ВЕРБАЛИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ СПОСОБНОСТИ)

На материале использования показателей ума и глупости в афористике и анекдотах рассматривается роль прецедентности в формировании игровой тональности дискурса. Устанавливается, что в этой тональности функционально выделяются два основных подвида: тональность «увеселительная» и тональность «восхитительная», в создании которых регулярно используются ассоциативные связи имен, наполняющих афористические высказывания и анекдоты, с прецедентными явлениями.

Ключевые слова: *игровой дискурс, тональность, познавательная способность, прецедентность.*

«Игровой дискурс», как и сама «игра» (см.: [1, с. 110–113]), – родовое понятие с достаточно расплывчатыми, неопределенными границами, включающее видовые объекты, объединяемые на основании «семейного сходства» – транзитивного, частичного подобия, когда один объект связывается с другим через свойства, присутствующие в той или иной мере в третьем объекте.

Естественно, наиболее значимой и объемной разновидностью игрового дискурса с прагматингвистической точки зрения выступает дискурс юмористический (комический) как «текст, погруженный в ситуацию смехового общения» [7, с. 304–332]. Игровой дискурс в «чистом виде» реализуется в таких литературных и речевых жанрах, как анекдот, эпиграмма, частушка, эстрадная шутка, пародия, юмористический и сатирический рассказ, роман и пр. Помимо этого игровое начало может присутствовать в виде «коммуникативной тональности» [8, с. 304] практически в любом виде неигрового дискурса, за исключением, конечно, судебных приговоров, технических инструкций и прочих текстов, не допускающих разночтения.

Игровая тональность дискурса создается при помощи самых разнообразных языковых средств и риторических приемов, формальных и семантических (см. подробнее: [4, с. 173–177]). Ее целевая установка реализуется в таких частных социокультурных функциях, как стремление развлечь и развлечься, привлечь к себе внимание, самовыразиться, снять напряжение, поднять свой дух и дух окружающих, поднять свой социальный статус, замаскировать назидательность сентенции и пр. В то же самое время в качестве более общей, можно сказать, глобальной содержательной функции игровой тональности, может быть функция карнавализации, направленная на временное «обращение» культурных ценностей (см.: [3, с. 239–240; 4, с. 174]).

В игровой тональности дискурса функционально выделяются два основных подвида: тональность «увеселительная» (шутливая, юмористическая), направленная на то, чтобы развеселить себя или получателя речи, и тональность, которую *à faute de mieux* можно назвать «восхитительной», направленная на то, чтобы вызвать у получателей речи удивление и восхищение, что можно с той или иной степенью приближения сопоставить со «стремлением развлечь себя и собеседника» и «стремлением к самоутверждению» (см.: [10, с. 27]).

Обильнее всего, по наблюдениям, игровое начало представлено в таких контрастных и, можно сказать, полярных жанрах, как афористика и бытовой анекдот. Предварительно, в тенденции можно принять, что «увеселительная» функция игровой тональности афоризма ориентирована скорее на его языковую форму в самом широком понимании, в то время как его «восхитительная» функция ориентирована преимущественно на его содержание – «игру смыслов».

«Увеселительная» тональность афористических высказываний создается, главным образом, за счет обыгрывания системно-языковых (синонимии, омонимии, полисемии, пресуппозиций, сочетаемости и др.) и лингвокультурных (прецедентности) связей присутствующих в них лексических единиц.

Здесь регулярно используются ассоциативные связи лексем, наполняющих афористические высказывания, с прецедентными явлениями – прецедентными текстами, прецедентными высказываниями.

ми и прецедентными ситуациями (см.: [6, с. 26–29; 9, с. 72–173]): «*Голиаф* не был умен. Ему это было не нужно» – Лауб; «*Дуракам везет?* Не такие уж они дураки» (Ягодзиньский); «Так сильно хочется выглядеть *умным*, что все чаще предпочитаю *молчать*» (Калинин); «*Ахиллесова пята* нередко укрыта в *голове*» (Кумор).

В основе некоторых афоризмов интеллектуально-игровой тональности лежат достаточно отдаленные и тонкие реминисценции с когда-то кем-то уже изреченными мыслями: «Бывает, что усердие превозмогает и *рассудок*» (Козьма Прутков) – *Labor omnia vincit improbus* – «Все побеждает упорный труд» Вергилия; «Недостаточно быть *умным*. Необходимо быть достаточно *умным*, чтобы не позволить себе стать *умным* сверх меры» (Моруа); «В избытке даже *разум* не всегда желателен, и люди почти всегда лучше приспосабливаются к середине, чем к крайностям» (Монтескье) – *Aurea mediocritas* – «золотая середина» – добродетель как среднее между двумя крайностями Аристотеля; «Действительно возвышенные *умы* равнодушны к счастью, особенно к счастью других людей» (Рассел) – *Nous avons tous assez de forces pour supporter les maux d'autrui* – «У нас у всех хватает сил, чтобы пережить несчастья ближнего» Ларошфуко; «*Дураков* плодят *умные* профессии» (Круглов); «Нельзя стать узким специалистом, не став, в строгом смысле, *болваном*» (Б. Шоу) – «Специалист подобен флюсу: полнота его односторонняя» Козьмы Пруткова; «Другие не *дураки*, просто они не ты» (Таранов); «Дурак – это просто инакомыслящий» (А. и Б. Стругацкие) – *Imbéciles: ceux qui ne pensent pas comme vous* – «Дураки: те, которые думают не так, как Вы» из «Словаря прописных истин» (*Dictionnaire des idées reçues*) Гюстава Флобера.

Главенствующая коммуникативная цель народного анекдота – создание комической ситуации, вызывание смеха, поэтому неудивительно, что в произведениях этого речевого жанра практически полностью доминирует «увеселительная» дискурсивная тональность при практически полном отсутствии тональности «восхитительной», интеллектуальной, тем более, что отличительной чертой анекдота оказывается заимствованность юмора, которую подметил Михаил Светлов: «Многие считают, что юмор – это анекдоты. А ведь что такое анекдот? Анекдот – это одолженный юмор. Сам не можешь, вот и одалживаешь». Анекдот в настоящее время – явление массовой культуры: на телевидении устраиваются конкурсы анекдотов, издаются сборники анекдотов, анекдотами заполнен Интернет. А массовая культура *par excellence* основана на пошлости в этимологическом смысле этого слова как эксплуатации, повторении чего-то уже кем-то созданного (ср.: «Пошлый – др.русск. *пошьль* – “старинный, исконный, прежний, обычный”. От *по-* и *ходить, шел*» – [11, с. 349]). Тем самым анекдот как часть этой культуры по большей части паразитирует на прецедентности, присущей текстам, именам, ситуациям, которые в этом анекдоте обыгрываются. Так, например, одним из признаков доминантности национального прецедентного имени (см.: [5, с. 61–62]) выступает тенденция к включению его в юмористический дискурс – оно, как правило, фигурирует в бытовых анекдотах, образуя целые циклы (анекдоты о Чапаеве, о Штирлице и пр.).

Из «прецедентных» анекдотических персонажей в текстах с показателями познавательной способности чаще всего встречаются Чапаев и Иван-дурак: «Петька забегает к Василию Ивановичу и кричит: – Я колобка зарубил. – *Дурак* ты, Петька, это Котовский траншею копал»; «Сидят Петька и Василий Иванович на дереве. Вдруг к дереву подходит слон и начинает его трясти. – Василий Иванович, может здесь у него гнездо? – *Дурак* ты, Петька, они в норах живут!»; «Пришел Иван-царевич в французский ресторан, а там: лягушки жареные, лягушки вареные, лягушки под соусом: – Вот они с ними как... А я-то, *дурак*, женился!»; «Сел Иван-*Дурак* на Коня-*Идиота*...».

Комический эффект здесь может создаваться обыгрыванием прецедентных имен, ситуаций и высказываний: «Ленин показал, как можно управлять. Сталин показал, как нужно управлять. Хрущев показал, что *всякий дурак* может управлять. Брежнев показал, что не *всякий дурак* может управлять».

«Лингвокультурным типажом» придурка, тупым, наивным и невежественным, в анекдотах о глупости выступает чукча, появившийся там, очевидно после фильма «Начальник Чукотки»: «Два чукчи ловят рыбу на лодке – один на носу, а другой на корме. Тот, что на носу, слышит громкий всплеск по-

зади, оборачивается – друга нет. Он туда-сюда – нет второго нигде. Вдруг через 5 минут – ух – выныривает он из-под воды. Тот, что в лодке спрашивает: – Ты где был?! Я за тебя так испугался!! – Че ж ты пугаешься-то, *дурак?* Червяка я менял!»; «Геолог едет на тракторе вместе с чукчей и его женой. Ну и тут ему так бабу захотелось, что говорит он чукче: – Я с твоей женой в лес схожу на часик, а ты посиди, только дверьми не хлопай и не бибидай. Возвращаются они из леса, геолог и говорит: – *Дурак* ты чукча, поимел я твою жену. – А я, зато, дверями хлопал и бибикал».

Своего рода карнавализация ума в циклах анекдотов о Чапаеве и Штирлице осуществляется через выставление интеллектуально ущербными личностями культурных героев – легендарного красного командира и советского разведчика: «Василий Иванович, кто, по-твоему, *дурак?* – Это человек, который выражается так, что другой его понять не может. Понял? – Нет»; «Василий Иванович, ох, и *дуб* же ты! – Да, Петька, крепок я!»; «В дверь постучали. Штирлиц открыл и увидел на пороге маленькую собачонку. – Что тебе, *дуреха?* – с суровой нежностью спросил Штирлиц. – Сам *дурак*. Я из центра, – ответила собачонка».

Иванушка-дурачок в детстве – герой анекдотов Вовочка, как правило, интеллектуально торжествует над туповатыми взрослыми: «Учительница: – Дети! Слушайте условия задачи, решать будем устно: летят четыре гуся – три белых и один серый. Сколько мне лет? Все молчат. Вовочка поднимает руку. – Ой, Вовочка, опять ты какую-нибудь *глупость* скажешь! – Нет, Марья Иванна, я решил. – Ну, говори! – Вам двадцать шесть лет. – Правильно! А как ты решил? – Мама меня *полудурком* называет, а мне тринадцать лет...»; «Вовочка сидит на бордюре – курит, пивко потягивает. Мимо бабулька проходит, смотрит на него и говорит: – Ах ты, безобразник! Почему не в школе?! А он ей: – Да ты чего, *дура* старая, кто ж в пять лет в школу ходит?!»

Итак, наблюдения над ролью прецедентности в создании игровой тональности дискурса при вербализацией глупости и ума позволяют прийти к следующим заключениям. Наиболее значимой и объемной разновидностью игрового дискурса с прагмалингвистической точки зрения выступает юмористический дискурс. Помимо литературных или речевых жанров сугубо комического характера, где игровой дискурс реализуется в «чистом виде», он может присутствовать в виде «коммуникативной тональности» за редким исключением во всех видах неигрового дискурса.

Игровая тональность дискурса создается при помощи самых разнообразных языковых средств и риторических приемов, формальных и семантических, в ней функционально выделяются два основных подвида: тональность «увеселительная», направленная на то, чтобы развеселить себя или получателя речи, и тональность «восхитительная», направленная на то, чтобы вызвать у получателей речи удивление и восхищение.

Игровое начало присутствует практически в любом литературном или речевом жанре, но обильнее всего она представлена в таких «полярных» жанрах, как афористика и бытовой анекдот. Для создания игровой тональности дискурса регулярно используются ассоциативные связи лексем, наполняющих афористические высказывания, с прецедентными явлениями – прецедентными текстами, прецедентными высказываниями и прецедентными ситуациями.

В народном анекдоте практически полностью доминирует «увеселительная» дискурсная тональность при практически полном отсутствии тональности «восхитительной». Анекдот как часть массовой культуры по большей части паразитирует на прецедентности, присущей текстам, именам, ситуациям, которые в этом анекдоте обыгрываются.

«Лингвокультурным типажом» придурка, тупым, наивным и невежественным, в анекдотах о глупости выступает чукча, появившийся там, очевидно после фильма «Начальник Чукотки». Своего рода карнавализация ума в циклах анекдотов о Чапаеве и Штирлице осуществляется через выставление интеллектуально ущербными личностями культурных героев – легендарного красного командира и советского разведчика.

Литература

1. Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. 1. М.: Гнозис, 1994. Воркачев С. Г. Счастье как лингвокультурный концепт. М.: Гнозис, 2004.
2. Воркачев С. Г. Карнавализация лингвокультурного концепта // Воплощение смысла: conceptualia selecta. Волгоград: Парадигма, 2014. С. 238–305.
3. Воркачев С. Г. «Антипафос»: карнавализация в лингвокультуре // Вестник Северо-Осетинского гос. ун-а им. К.Л. Хетагурова. Общественные науки. 2014. № 1. С. 174–178.
4. Воркачев С. Г. Интертекстуальность, прецедентность и лингвокультурный концепт // Интертекстуальность и фигуры интертекста в дискурсах разных типов. М.: ФЛИНТА –Наука, 2014 б. С. 52–70.
5. Гудков Д. Б. Прецедентное имя и проблемы прецедентности. М.: МГУ, 1999.
6. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. М.: Гнозис, 2004.
7. Карасик В. И. Языковые ключи. М.: Гнозис, 2009.
8. Красных В. В. «Свой» среди «чужих»: миф или реальность? М.: Гнозис, 2003.
9. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 1999.
10. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка: в 4 т. М.: Астрель–АСТ, 2003.



Precedence in creation of playing tonality of discourse (based on verbalization of cognitive abilities)

Based on the use of intellect and stupidity in aphoristic and funny stories there is considered the role of precedence in formation of playing tonality of discourse. There are functionally stated two basic subtypes: “entertaining” tonality and “delightful” tonality. There are regularly used the associative references of names that form the aphoristic statements and funny stories with precedent phenomena.

Key words: *playing discourse, tonality, cognitive abilities, precedence.*