

**Т.Н. КОЛОКОЛЬЦЕВА, О.Д. ТУРОВСКАЯ**  
(Волгоград)

## **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРЕЦЕДЕНТНЫХ ФЕНОМЕНОВ В РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ\***

*Рассматриваются недостаточно изученные на материале разговорной речи способы создания языковой игры, связанные с трансформацией прецедентных феноменов. Предлагается классификация приемов языковой игры, основанной на использовании прецедентных имен, прецедентных высказываний и прецедентных текстов в разговорной речи.*

*Ключевые слова: языковая игра, разговорная речь, прецедентный феномен, прецедентное имя, прецедентное высказывание, прецедентный текст, интертекстуальность, фигура интертекста, аллюзия, парафраз.*

Явление языковой игры существует со времен античности и имеет длительную историю изучения. Еще Аристотель в «Риторике» упоминал «забавные словесные обороты», которые использовались для того, чтобы развеселить собеседника или ввести его в заблуждение.

В наше время языковая игра не теряет своей актуальности: в XXI в. она пользуется неизменным успехом у писателей, юмористов и рядовых носителей языка. В разговорной речи мы достаточно часто сталкиваемся с этим явлением и сами нередко используем его. Однако специфика языковой игры в непринужденном неофициальном общении изучена далеко не в полной мере, что и обусловило актуальность настоящей статьи.

Языковой игре посвящено значительное количество исследований. Данный феномен рассматривается в работах Е.А. Агеевой, Л. Витгенштейна, Т.А. Гридиной, Е.А. Земской, С.В. Ильясовой, О.Ю. Коноваловой, Ю.Б. Нормана, В.З. Санникова, А.Д. Шмелёва и других ученых.

Под языковой игрой мы, вслед за Н. В. Данилевской, понимаем определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т. е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя / читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект [5, с. 651].

Существует множество приемов создания языковой игры таких, например, как фонетические и морфологические деформации, игровое использование окказионализмов, каламбуров, рифмовки, а также прецедентных феноменов. О последнем из перечисленных приемов и пойдет речь в нашей статье.

Вслед за Д.Б. Гудковым, В. В. Красных, С.Г. Воркачевым мы будем понимать прецедентные феномены как социально и культурно значимые общеизвестные представления о чем-либо, выполняющие в социуме роль эталона культуры, метафоризированного и символичного [4, с. 23-24; 8, с. 170-171; 3, с. 55]. По сложившейся в лингвокультурологии традиции будем делить данные феномены на прецедентные имена, прецедентные высказывания, прецедентные тексты и прецедентные ситуации.

Категория прецедентности (на выражение которой ориентированы названные явления) тесно связана с категорией интертекстуальности. Последнюю определим, вслед за Ю. Кристевой, как общее свойство текстов, выражающееся в наличии между ними связей, благодаря которым они могут многими разнообразными способами явно или неявно ссылаться друг на друга: «любой текст строится как мозаика цитаций <...> и трансформация какого-нибудь другого текста» [9, с. 167]. Согласимся с С.Г. Воркачевым в том, что «в лингвистическом понимании прецедентные феномены шире интертекста, поскольку включают в себя помимо вербальных единиц (имени и высказывания) единицы, могущие быть вербализованными (текст и ситуацию). Общим моментом интертекстуальности и прецедентности является, безусловно, их принадлежность к свойствам «культурных предметов» [3, с. 55].

В понимании разговорной речи мы солидарны с О.Б. Сиротининой, определяющей данную функциональную разновидность общения как речь, которая используется в тех случаях, когда существует неподготовленность речевого акта, непринужденность речевого акта и непосредственное участие говорящих в речевом акте. Непосредственность общения исключает письменную форму речи, а непринужденность типична лишь для неофициального общения, поэтому разговорная речь – это устная неофициальная речь [14, с. 3].

\*Статья подготовлена в рамках проекта РГНФ № 13-04-00381 «Интертекстуальность и фигуры интертекста в дискурсах разных типов».

Языковой материал, привлеченный для анализа в данной статье, представлял собой непринужденные диалоги, которые записывались нами в различных ситуациях: дома, в университете, на работе. Можно утверждать, что языковая игра используется в разговорной речи многими людьми, независимо от их уровня образования, хотя среди филологов она все же встречается чаще. В общей сложности было проанализировано 150 контекстов непринужденной диалогической речи.

Анализ фактического материала позволяет утверждать, что использование прецедентных феноменов (прецедентных имен, высказываний и текстов) является типичным для разговорной речи приемом языковой игры. Способы создания игровых контекстов, включающих прецедентные феномены, можно классифицировать следующим образом:

- 1) игровые модификации пословиц, поговорок, фразеологизмов и различных словесных штампов;
- 2) трансформации названий книг, фильмов;
- 3) употребление в измененном виде имен литературных героев, исторических личностей, актеров, певцов, художников и других известных лиц;
- 4) трансформации цитат из книг, фильмов, реминисценции на известные фрагменты стихотворных и прозаических произведений.

Обратимся к анализу фактического материала. Пример игрового использования фразеологизма представлен в следующем диалоге:

- А. *Эх, замучила меня уже рубашка эта. Вечно я рукава заворачиваю, а они обратно сползают!*  
Б. *Ну, значит, сегодня работать спустя рукава будешь...*

В ответной реплике коммуниканта Б. представлено употребление фразеологизма в буквальном значении. Устойчивый оборот «работать спустя рукава» обычно означает ‘плохо выполнять свой труд, лениться’. В «Учебном фразеологическом словаре русского языка» содержится информация, что «в Древней Руси носили верхнюю одежду с очень длинными рукавами, которые нужно было засучить перед работой. Со спущенными длинными рукавами работать было неудобно, так как они очень мешали. Отсюда и возник фразеологизм «работать спустя рукава» [1, с. 225]. В приведенном диалоге «работать спустя рукава» говорится о рубашке, у которой эти рукава опускаются. Происходит возврат к прямому, буквальному значению фразеологизма.

В непринужденной диалогической речи встречаются и игровые модификации пословиц. Например:

- А. *Надоело мне каждый свой вечер проводить в компании кота и книжек.*  
Б. *А ты как хотела? Любишь сарказм, люби и в одиночестве жить.*

Очевидно, что говорящий в игровых целях трансформирует пословицу «Любишь кататься – люби и саночки возить». Использованная модифицированная конструкция частично сохраняет компонентный состав и синтаксическую структуру исходного прецедентного высказывания (*Любишь ... – люби и ... Inf*). Под влиянием конкретной ситуации пословица преобразуется в злободневное выражение и отражает шутливое отношение говорящего к проблеме одиночества.

Игровые модификации могут затрагивать поговорки и различные словесные штампы. Обратимся к конкретным примерам.

- А. *Мне как-то моя учительница по русскому языку сказала гениальную фразу. На всю жизнь запомнила!*  
Б. *Какую?*  
А. *Опыт приходит с годами!*

Разумеется, мы привыкли в обычной жизни слышать фразу «опыт приходит с годами», а такой вариант нам кажется как минимум необычным. Однако, если учесть контекст, именно такое высказывание лучше всего выражает мнение учительницы, которая за долгие годы работы в школе устала от проблемных учеников.

Даже фраза «ты будешь любить меня вечно», которую мы часто слышим в кинофильмах или читаем в книгах, может подвергнуться игровой трансформации:

А. *А ты бы ко мне переехала?*

Б. *Неприменно, если **обещаешь кормить меня вечно!***

Языковая игра может затрагивать различные клише, употребляемые в официальной речи.

А. *Света умучила меня своими разговорами про замужество. Ну сколько можно!*

Б. *И не говори! побыстрей бы она уже услышала фразу: **Обвиняю вас мужем и женой.***

А. ***Объявляю вас мужем – и не ной!***

В данном диалоге фраза «Объявляю вас мужем и женой», которую, наверное, мечтают услышать многие девушки, подвергается деформации дважды. Таким образом, собеседники поиронизировали над общей знакомой, страстно мечтающей о замужестве, и смогли избавиться от негативных эмоций.

Достаточно часто в разговорной речи наблюдается игровая трансформация названий фильмов и книг, поскольку данный способ создания языковой игры отличается простотой и не требует особых языковых усилий. Названия фильмов и книг чаще на слуху, в отличие, скажем, от цитат из стихотворений или имен исторических лиц. Обратимся к анализу соответствующих диалогов:

А. *Конец мая уже. Страшно становится!*

Б. *Скоро нас ждут **пятьдесят оттенков сессии.***

А. *Да там максимум один оттенок: цвет зачетки.*

В реплике коммуниканта Б. содержится аллюзивная отсылка к названию книги Э.Л. Джеймс «Пятьдесят оттенков серого», которая сейчас находится на пике своей популярности и активно читается по всему миру.

Рассмотрим следующий диалогический контекст:

А. *Сейчас сколько времени?*

Б. *Два часа ночи.*

А. *И приходит **ночной дождор!***

Б. *Кефир и яблоко?*

А. *Нет! **Пицца с тортником!***

Реплика А. (*И приходит **ночной дождор!***) содержит игровую отсылку к названию популярного фильма «Ночной дозор».

Третья группа приемов языковой игры связана с трансформацией различных прецедентных имен. Например:

(Студенты несут в руках ватманы)

А. *Опять нам кучу заданий дали для редколлегии.*

Б. *Ага, мы с тобой прям как **Шерлок Холмс и доктор Ватман.***

В реплике коммуниканта Б. обыгрываются имена героев известного произведения Артура Конан Дойла, а именно *Шерлок Холмс* и *доктор Ватсон*. Происходит намеренное искажение звуковой оболочки слов в соответствии с актуальной в данный момент ситуацией.

В языковую игру могут вовлекаться имена известных исторических личностей:

А. *Я тут решила спортом начать заниматься. На занятия уже записалась.*

Б. *Молодец! Будешь как **Понтий Пилатес!*** (ср.: Понтий Пилат)

Или:

А. *У меня друг философией стал интересоваться...*

Б. *Отлично, будет теперь **офисный Платон!***

В обоих диалогах представлены игровые контаминации, включающие прецедентные собственные имена, не несущие в данных контекстах особой смысловой нагрузки. *Понтий Пилат* – римский префект Иудеи с 26 по 36 гг. н. э., историческая личность, имя которой получило широкую известность благодаря роману М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита». В приведенном примере для создания комического эффекта используется контаминация прецедентного имени собственного с названием системы физических упражнений. *Платон* – древнегреческий философ, ученик Сократа, учитель Аристотеля. Словосочетание *офисный Платон* представляет собой игровую контаминацию прецедентного имени и актуальной в наши дни зооморфной метафоры *офисный планктон*, используемой для иронического обозначения широкой категории офисных служащих нижнего звена. Рассматриваемые каламбуры возникают благодаря созвучности имен собственных и нарицательных (ср.: *Пилат* и *пилатес* и *Платон* и *планктон*).

К четвертой группе относится языковая игра с использованием цитат из прецедентных текстов – известных литературных произведений:

А. *Привет, очей моих разочарование* (по аналогии со стихотворением А.С. Пушкина «Унылая пора! Очей очарованье! «)

Б. *Это ты опять с курсачом своим общаешься?*

В реплике А. представлен парафраз цитаты из стихотворения А.С. Пушкина. Данная фигура интертекста используется здесь для усиления выразительности высказывания, а именно – с целью подчеркнуть отрицательные эмоции говорящего. Приведем еще один пример:

А. *Кошмар, вчера сидела под двумя пледами, в шерстяных носках и в свитере.*

Б. *О-да, люблю январь в начале марта!*

В реплике коммуниканта Б. содержится парафраз на начало стихотворения Ф. И. Тютчева «Весенняя гроза» («Люблю грозу в начале мая...»). Собеседники говорят о погоде, и один из них вспоминает известную всем строку из стихотворения. Говорящий перестраивает ее в соответствии с ситуацией, и она превосходно отражает его отношение к мартовским морозам.

Итак, языковая игра как явление разговорной речи встречается повсеместно – дома, на улице, на работе, в университете. Она всегда предполагает ориентацию на определенную коммуникативную ситуацию и на собеседника. Удачная языковая игра в непринужденной речи характеризует человека как квалифицированного носителя языка и как творческую личность. Разнообразные приемы языковой игры обычно используются с целью рассмешить собеседника, усилить эмоциональность высказывания, подчеркнуть ироническое отношение к тому, о чем идет речь.

Языковая игра в разговорной речи нередко бывает связана с использованием прецедентных феноменов: фразеологизмов, пословиц, клише и штампов, имен литературных героев и исторических личностей, цитат из литературных произведений. Излюбленным приемом многих носителей литературного языка является обыгрывание названий фильмов и книг.

### Литература

1. Быстрова Е.А. Учебный фразеологический словарь русского языка: пособие для учащихся нац. школ / Е.А. Быстрова, А.П. Окунева, Н.М. Шанский. Л.: Просвещение, 1984.
2. Витгенштейн Л. Философские размышления. М.: Астрель, 2011.
3. Воркачев С.Г. Интертекстуальность, прецедентность и лингвокультурный концепт // Интертекстуальность и фигуры интертекста в дискурсах разных типов: кол. монография / науч. ред. Т. Н. Колокольцева, В. П. Москвин. М.: Флинта–Наука, 2014.
4. Гудков Д. Б. Прецедентное имя и проблемы прецедентности. М.: МГУ, 1999.
5. Данилевская Н.В. Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М.Н. Кожин. М.: Флинта Наука, 2003.
6. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука, 1983.

7. Коновалова О.Ю. Языковая игра в современной русской разговорной речи. URL: [www.vvsu.ru/files/DA5B530E-DAD5-44B6-955D-964ED1E8E3DC.pdf](http://www.vvsu.ru/files/DA5B530E-DAD5-44B6-955D-964ED1E8E3DC.pdf).
8. Красных В. В. «Свой» среди «чужих»: миф или реальность? М.: Гнозис, 2003.
9. Кристева Ю. Избранные труды: разрушение поэтики. М.: РОССПЭН, 2004.
10. Москвин В. П. Интертекстуальность: Понятийный аппарат. Фигуры, жанры, стили. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2011.
11. Москвин В. П. Теория интертекстуальности: категориальный аппарат // Интертекстуальность и фигуры интертекста в дискурсах разных типов: кол. монография / науч. ред. Т. Н. Колокольцева, В. П. Москвин. М.: Флинта Наука, 2014.
12. Норман Ю. Б. Игра на гранях языка. М.: Флинта–Наука, 2006.
13. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002.
14. Сиротинина О. Б. Русская разговорная речь. М.: Просвещение, 1983.
15. Слышкин Г. Г. От текста к символу: лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе. М.: Academia, 2000.



### ***Language pun with the use of precedent phenomena in colloquial speech***

*There are considered the ways of language pun creating in connection with the transformation of precedent phenomena. There is given the classification of language pun methods based on precedent names, precedent expressions and precedent texts in colloquial speech.*

*Key words: language pun, colloquial speech, precedent phenomenon, precedent name, precedent expression, precedent text, intertextuality, figure of intertext, allusion, paraphrase.*