О НЕКОТОРЫХ ОСОБЕННОСТЯХ АЛЛЮЗИВНОЙ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)

А.Б. Цыренова

Аннотация. Рассматриваются понятия «игра», «языковая игра» и феномен аллюзивной языковой игры. Даются определения понятий «языковая игра» и «аллюзия». Указывается, что аллюзивная игра строится на трансформации и кодировании какого-либо прецедентного факта для передачи юмористического, иронического или другого отношения к объекту речи. Приводятся примеры художественных текстов английской литературы.

Ключевые слова: языковая игра; аллюзия; аллюзивная языковая игра; комический эффект; авторская интенция.

Люди издревле воспринимали жизнь и действительность как игру. Игра выступает как функция человеческого бытия, и сама человеческая культура неотделима от игры. Она представляется неким всеобщим принципом, духом, законом, приводящим в движение механизм всего мироздания.

Исторически сложилось величайшее многообразие смысловых значений, которые вкладываются в слова *игра, играть, игрок, играющий, игрушка*. Не следует заблуждаться относительно значения слова «игра». Игра совсем необязательно предполагает удовольствие или веселье. Многие игры весьма серьезны. То же самое относится и к словам «играть» и «игрок».

В общей теории игр помимо понятий *любовные, детские, спортивные, компьютерные, общественные игры* также выделяется *языковая игра*. Она является одной из составляющих этой теории. В отличие от других видов игры ее содержанием является закодированная, вербально выраженная информация. Сфера умственной деятельности человека принадлежит ирреальному, условному пространству и времени. Классические же примеры игры разворачиваются в реальном пространстве и времени, они перцептуально воспринимаемы – наблюдаемы, осязаемы, т.е. проживаемы изнутри каждым участником игры [1. С. 223].

Впервые термин «языковая игра» упомянул Людвиг Витгенштейн как особый способ манипулирования языком, состоящего «из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетён» (цит. по: [2. С. 23]).

В отечественном языкознании термин вошел в широкий научный обиход после публикации одноимённой работы Е.А. Земской, М.В. Китайгородской и Н.Н. Розановой [3]. Под «языковой игрой» авторы понимают явления, когда говорящий «играет» с формой речи. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острога, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы, аллюзии и т.д.).

Стилистический прием «аллюзия» возник как фигура риторическая. Этимологически термин «аллюзия» восходит к латинскому «alludere» (от «ludere» – «играть, шутить», а также «намекать»). Непосредственным этимологом слова послужило позднелатинское «allusio, -onis» – «игрушка». В настоящее время внимание к аллюзии возросло в связи с интересом к неявным способам передачи информации в тексте. Аллюзия рассматривается как средство создания добавочного имплицитного смысла.

Считается, что аллюзивная языковая игра относится к речетворческой деятельности автора, ограниченной во времени, имеющей определенный смысл, и строится на трансформации и кодировании какого-либо прецедентного факта с целью вызвать улыбку, смех или ироническое отношение к объекту речи.

Как и всякая игра, аллюзивная языковая игра имеет определенный замысел, условия и правила, устанавливаемые адресантом и принимаемые адресатом. *Замысел* аллюзивной языковой игры заключается в намерении автора передать информацию сжато в некой зашифрованной форме, оболочке.

К *условиям* осуществления аллюзивной языковой игры относятся:

1. Наличие участников игры – производителя информации (автора) и получателя информации (читателя). И.А. Морозов [4. С. 48] полагает, что игроками в ряде случаев также могут являться игровые предметы, вещи, которыми манипулируют игроки или которые спонтанно взаимодействуют друг с другом, порождая игру.

2. Наличие одинакового тезауруса (фоновых знаний) у участников игры – знаний прецедентных текстов.

3. Наличие игрового материала. В качестве игрового материала в аллюзивной языковой игре выступают элементы элитарной и массовой культуры – прецедентные тексты, составляющие фоновые знания.

Обращение к прецедентному тексту осуществляется посредством аллюзии, которая является вербализованным намеком, отсылкой, признаком. Тем самым в процесс коммуникации включается либо весь текст, либо отдельные его фрагменты, большие или малые, соотносимые с ситуацией общения.

Правила языковой игры предполагают определённое поведение участников, соответствующее замыслу и условиям игры. Адресант намеренно и осознанно кодирует информацию с помощью языковых и стилистических средств для выражения своей идеи, замысла. Главная задача адресата – почувствовать, распознать в тексте моменты, содержащие зашифрованную информацию в форме аллюзии, раскрыть зашифрованные в них смыслы и разгадать интенцию адресанта [5. С. 26].

Аллюзивная языковая игра может считаться состоявшейся только при наличии всех перечисленных нами компонентов: замысла, условий и правил игры.

Игра выступает как инструмент метафорического описания межличностных отношений [6. С. 123]. Мы полагаем, что аллюзивная игра

является частью творчества автора, имеющей определенный смысл, интенцию, и строится на трансформации и кодировании какого-либо прецедентного факта для передачи юмористического, иронического, драматического или другого отношения к объекту речи.

Одним из основных условий полного раскрытия аллюзии является её узнаваемость. Использование аллюзий предполагает, что объект известен и говорящему, и реципиенту и не может затруднить процесс общения. Если аллюзия не несёт никакой информации для реципиента, её употребление теряет смысл. По определению ряда исследователей, аллюзия также может функционировать как средство расширенного переноса свойств и качеств мифологических, библейских, литературных, исторических персонажей и событий на свойства и качества объектов, о которых идет речь в данном высказывании. В таком случае аллюзия не только восстанавливает хорошо известный образ, но и извлекает из него дополнительную информацию [7. С. 192]. Например:

«Well, Aunt Augusta, I said at the gates of the crematorium (I was preparing to leave, for my garden called), 'it's been many years since we saw each other... I hope...' I had left the lawn-mower outside, uncovered, and there was a hint of rain in the quick grey clouds overhead. I would like it very much if one day you would take a cup of tea with me in Southwood.»

*«At the moment I would prefer something stronger and more tranquillizing. It is not every day one sees a sister consigned to the flames. Like **the Pucelle.**»*

«I don't quite...»

«Joan of Arc» (Greene. Travels With My Aunt).

Жанна д'Арк (**English:** Joan of Arc or the Maid of Orleans; **French:** La Pucelle d'Orleans) – национальная героиня Франции, прославившаяся своими подвигами в Столетней войне. Она была сожжена на костре как еретичка.

В романе Грэма Грина «Путешествия с тётушкой» главный герой впервые встречается со своей тетей на похоронах матери. Процесс кремации сестры вызывает у тетушки Августы смешанные чувства, и у нее невольно возникают ассоциации с актом сожжения Жанны д'Арк. Сравнение персонажа с французской героиней основано исключительно на соответствии совершаемых действий. В данном случае оно привносит не драматический эффект, как следовало бы ожидать, а скорее комический. Следует отметить, что в данном примере встречается двойная аллюзия. *La Pucelle* – это слово, которое в Средние века во Франции было обычным эпитетом Жанны д'Арк. В первый раз тетушка Августа называет сестру *La Pucelle*, однако ее племянник не совсем понимает, что она имеет в виду, и поэтому тетя употребляет аллюзию *Joan of Arc*.

С.Ж. Нухов [2] полагает, что языковая игра – это такая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность реализует способность к проявлению в речи остроумия. Получатель речи проявляет креативность при восприятии благодаря «способности оценить игру, уме-

нию отгадать неразрешимую, на первый взгляд, лингвистическую загадку» [2. С. 36–37]. Например:

«Have you ever read Herodotus?»

I was surprised. «Yes, a long time ago.»

«Do you recall the story of Gyges and Candaules?»

I thought a moment and said, «Yes, I think so. Candaules was proud of the beauty of his wife and he wanted his friend Gyges to see her naked. He concealed Gyges in the bedroom – but Candaules' wife realized that he was there. Then later, because he had seen her, she approached him and forced him to kill Candaules and become king himself.»

«Well,' said Honor. She was watching me closely.

After a moment or two I said, 'I see» (Murdoch. A Severed Head).

В вышеприведенном примере героиня романа Айрис Мердок Гонория интересуется, знаком ли ее собеседник с историей о Гигесе и Кандавле. Пересказав ее, он вдруг понимает, для чего его попросили вспомнить эту историю. Таким образом, посредством обращения к аллюзии «*Gyges and Candaules*» Гонория хотела показать, что она знает о том, что ее видели обнаженной.

Н.Г. Брагина [6] выделяет набор типичных игровых стратегий, которые описывают межличностные отношения. К ним относятся: игра-интрига; игра-демонстрация власти; игра на выигрыш, интерес; игра-притворство, спектакль; игра на публику; игра по чужим правилам [6. С. 127]. Так, вышеуказанная ситуация может быть определена как аллюзивная игра-интрига. Структура этой ситуации по Н.Г. Брагиной следующая: X (Гонория), преследуя свои цели, затевает с Y-м (Мartiном) игру. Y догадывается о скрытой игре и по данному ему намеку или наводке (по автору и названию истории) понимает ее замысел.

Игра определяется также как действие, которое приводит к радости и нередко вызывает смех. Говорящий, играя, ставит перед собой прежде всего задачу «развлечь себя и собеседника, а для того выразиться необычно» [3. С. 174]. Например:

«I'm suffering», she admitted. «Cheer me up.»

«How about this: I drop by around noonish and we drive down the coast. It's a super day and it would be a shame to waste it. We'll have lunch outside at the Ocean Grand and talk of many things.»

«Of shoes – and ships – and sealing wax» – she said.

«Of cabbages – and kings» – I said.

«And why the sea is boiling hot» – she said.

«And whether pigs have wings», I finished, and she laughed delightfully.»

«The only poetry I know», she said. «Thank you, Archy; I feel better already. Yes, I accept your kind invitation» (Sanders. McNally's Risk).

Цитируемое четверостишие является отрывком из стихотворения, взятого из повести-сказки Л. Кэрролла «Алиса в Стране Чудес». Герои

романа Л. Сандерса начинают по очереди рассказывать строки из стихотворения, желая тем самым развлечь друг друга.

Порой незнание какого-либо факта, и вследствие этого его искажение, может показаться смешным и позабавить того, кто знает, о чем идет речь. Например:

«I don't blame him for that. Do you know the Ambassador travels with an icebox full of Coca-Cola? I wouldn't have drunk so much of that bloody wine if he hadn't watched me with those New England eyes of his. I felt like that girl in the book who had a scarlet letter A on her dress. A for Alcoholism.»

«I think it was Adultery, dear.»

«I daresay. I only saw the film. Years ago. They didn't make it clear» (Greene. The Honorary Consul).

В этом примере речь идет о героине романа «Алая буква» Натаниеля Готорна. Этот был первый американский роман, вызвавший широкий резонанс в Европе. Н. Готорн воскрешает образ жизни и нравственный облик пуритан середины XVII в. Главная героиня обречена носить платье с вышитой алыми нитками буквой «А» (сокращение от «адюльтер») в знак позора.

В романе Грэма Грина «Почетный консул» один из героев рассказывает жене о своей поездке с консулом за город. Посредством аллюзии *that girl in the book who had a scarlet letter A on her dress* в сознании реципиента, на основе ассоциативной связи с имеющимися знаниями о данном образе, возникает ментальная зарисовка девушки в платье с вышитой буквой «А», означающей, по его мнению, «алкоголизм». Обращение к данной аллюзии объясняется тем, что, выпив слишком много алкоголя, герой почувствовал на себе клеймо позора.

Как уже отмечалось выше, целью аллюзивной языковой игры может быть достижение не только комического или драматического эффекта, но и иронического отношения к собеседнику. Например:

Then who was this now coming through the passage, – now entering the room? Caroline, looking round, met a new Robert – the real Robert, as she felt at once.

«Well», said he, smiling at her questioning, astonished face, which is which?

«Ah! this is you!» was the answer.

He laughed. 'I believe it is me: and do you know who he is? You never saw him before; but you have heard of him.»

She had gathered her senses now.

«It can be only one person: your brother, since it is so like you: my other cousin, Louis.»

«Clever little Oedipus! – you would have baffled the Sphynx! – but now, see us together. Change places. Change again, to confuse her, Louis. Which is the old love now, Lina?» (Bronte. Shirley).

В представленном примере употребляются аллюзивные имена *Oedipus* и *the Sphynx*. Согласно древнегреческой мифологии, Сфинкс,

крылатое чудовище с львиным телом и женской головой, опустошал город Фивы и загадывал одну и ту же загадку всем прохожим. И того, кто не давал правильный ответ, он убивал. Эдип разгадал загадку, и Сфинкс бросился со скалы в море.

Героиня Ш. Бронте была сбита с толку, увидев человека как две капли похожего на ее кузена. Впоследствии он оказывается братом-близнецом кузена, о существовании которого девушка не знала. Молодой человек просит ее назвать, кто из них кто, и девушка без труда узнает кузена по голосу. Аллюзия '*Clever little Oedipus! – you would have baffled the Sphinx!*' передает ироническое замечание говорящего, возможно, он не ожидал, что его кузина так легко и быстро разгадает загадку.

По мнению В.З. Санникова [8. С. 13], языковая игра может рассматриваться как вид лингвистического эксперимента, позволяющего натолкнуть исследователя на серьезные размышления о значении и функционировании языковых единиц разных уровней, точно так же, как философа – на глубокое осмысление бездны человеческих проблем. Автор также обращает внимание на то, что языковая игра в основном направлена на достижение комического эффекта, однако высказывание приобретает комическую окраску только в том случае, если оно не вызывает других, более сильных эмоций, препятствующих созданию комического эффекта. В книге В.З. Санникова есть пример, когда языковая игра используется адвокатом не с целью насмешить, а убедить судей в невиновности человека в убийстве мальчика и тем самым спасти его.

Языковая игра разрушает понятийные и языковые «шаблоны». В художественном тексте она стимулирует динамику создаваемых образов и активизирует процесс восприятия, привлекая внимание к парадоксальности суждений, внешнему алогизму, за которым нередко скрывается подтекст, важный для осознания художественного смысла. Сущность языковой игры состоит в генерировании дополнительных окказиональных смыслов, апеллирующих к языковой выразительности и порождающих комический или реже иронический эффект. Понятие языковой игры следует рассматривать как специфический механизм индивидуального стиля и как жанровый признак. С одной стороны, наличие элементов языковой игры свидетельствует о креативном аспекте речетворчества конкретного автора, а с другой – оно может быть связано с типологическими признаками определенного стилистического жанра [9. С. 170–171].

В устной «живой» речи языковая игра может появиться без осознания у ее создателя определенных правил или выделения четкой стратегии. В лингвистическом исследовании интересно проследить намерение автором при создании языковой игры, а также творческую манипуляцию языком в различных ситуативных условиях.

Литература

1. *Абиева Н.А., Гайшина О.В.* Игровая стратегия построения нарратива в электронном художественном тексте // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. чл.-кор. РАН Н.Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 207–235.
2. *Нухов С.Ж.* Языковая игра в словообразовании: Автореф. дис. ... д-ра филол. наук. М., 1997.
3. *Земская Е.А., Китайгородская М.А., Розанова Н.Н.* Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М., Наука, 1983.
4. *Морозов И.А.* «Физиология» игры (к анализу метафоры «игра как живой организм») // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. чл.-кор. РАН Н.Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 42–60.
5. *Новохачёва Н.Ю.* Стилистический приём литературной аллюзии в газетно-публицистическом дискурсе конца XX – начала XXI века: Дис. ... канд. филол. наук. Ставрополь, 2005.
6. *Брагина Н.Г.* Метафоры игры в описаниях мира человека (Межличностные отношения) // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. чл.-кор. РАН Н.Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 120–144.
7. *Петроченко Л.А.* Об ассоциативных основах формирования аллюзий // Иностранный язык и иноязычная культура в образовании: тенденции, проблемы, решения: Сб. науч. ст. по материалам IV Всерос. науч.-метод. конф. ТГПУ (14–15 апреля 2005 г.). Томск, 2005.
8. *Санников В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 1999.
9. *Цикушева И.В.* Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. СПб., 2009. № 12 (90).

SOME PECULIARITIES OF ALLUSIVE LANGUAGE GAME

Tsyrenova A.B.

Summary. The notions of «game», «language game» and the allusive language game phenomena are considered in the paper. The definitions of the «language game» and «allusion» notions are given. The author notes that allusive game is based on transformation and coding some precedent fact in order to convey comic, ironic or another attitude towards the subject of speech. Examples of allusive language game in literary texts from British literature are given.

Key words: language game; allusion; allusive language game; comic effect; author's intention.