

## «ЯЗЫКОВАЯ ИГРА» В ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКОМ И НАУЧНОМ ОСВЕЩЕНИИ: КОНЦЕПТУАЛЬНО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

*В статье рассматривается возможность новых подходов к типу речевой деятельности, условно называемому «языковой игрой», и об уточнении самого этого понятия. Лингвистические определения «языковой игры» обычно не соотносят ее с родовым термином – «игрой» per se и таким образом лишают ее антропологического измерения. В результате объект исследования описывается либо в поэтико-технических, либо в эстетических терминах, т. е. трактуется слишком узко. Восстановление сущностной связи с родовым термином и смежными понятиями возвращает «языковой игре» ее исходный антропологический и драматургический смыслы и открывает возможность ее описания в категориях внешней лингвистики, т. е. как вида языковой компетенции, коммуникации и социокультурного поведения. Возвращению «забытых» значений термина способствует его широкий лексикографический анализ, который показывает, что естественно-языковые номинации объекта, их системные и ассоциативные связи, воплощающие «логику здравого смысла», в целом точнее отражают онтологический статус «языковой игры», чем большинство ее научных определений.*

I. Kargapolova

## “SPEECH PLAY” IN LEXICOGRAPHIC AND SCIENTIFIC INTERPRETATION: CONCEPTUAL AND METHODOLOGICAL ANALYSIS

*The article considers the possibility of new interdisciplinary approaches to the definition and study of speech play. In linguistics it is commonly defined in terms of stylistic, aesthetic or technical poetic devices. No reference is usually made to the generic concept – “play” per se, and the anthropological domain it inherently belongs to. Restoring the original (anthropological and “dramatic”) meaning of speech play and thus bringing it back to its natural (interdisciplinary) domain opens the perspective of seeing it as a complex sociolinguistic phenomenon to be studied as a competence, a kind of communication (way of speaking) and a type of social and culture-specific behavior. The ontology of speech play seems to be more adequately manifested in its natural linguistic (pre-analytical) conceptualizations, i. e. in lexical entries of the semantically related terms (“play” and “humor”), lexical collocations and association clusters. This is the case when lexical data can help a linguist work out the methodology of speech play studies.*

Художественная речевая деятельность в разных ее проявлениях была и остается наиболее «посещаемой», но так до конца и не освоенной территорией лингвистики, хотя попытки ее «освоения» многократно предпринимались с разной степенью успешности. Это выражалось в поисках «формул литературности», в стремлении определить сущность и границы «поэтического языка» или заложить теоретические основы общей риторики, выводы которой были бы релевантны для гетерогенных, не сводимых друг к другу видов коммуникации. К таковым причислялись «по-

этический язык и коммерческая реклама, политическая пропаганда и кинематограф, драматический спектакль и комикс»<sup>1</sup>. Этот список можно продолжить, включив в него фольклор, некоторые виды экспрессивно-разговорной речи, языковой юмор, «наивные» лингвистические эксперименты. К концу XX в. идея создания «общей риторики» не только не потеряла своей актуальности, но возродилась с новой силой, хотя сам вынашиваемый проект стал условно называться «теорией языковой игры», а художественная речевая деятельность была переименована в «лудическую». Смена тер-

минологии, с одной стороны, означала новый этап в осмыслении названного феномена и, с другой — косвенно указывала на необходимость пересмотра некоторых дефиниций и постулатов, сформулированных в рамках известных поэтических теорий (дихотомических, функциональных, контекстуально-диалогических)<sup>2</sup>. Но связанной «лудологической» теории, принципиально отличной от упомянутых, так и не возникло, и появление ее в ближайшее время вряд ли предвидится. Этому препятствуют, по крайней мере, три фактора:

1. Традиция описания объекта (художественной речевой деятельности) либо в технико-поэтических, либо в эстетических категориях, что практически исключает из рассмотрения самого говорящего и познающего субъекта и противоречит принципам современной лингвистической науки (антропоцентризм, экспансионизм, неофункционализм, экспланаторность)<sup>3</sup>.

2. Десемантизация понятия «языковая игра», отсутствие у него точного лингвистического смысла и попыток его восстановления, а также отсутствие широкой дискуссии по этому поводу. В большинстве лудологических исследований за аксиому принимаются характеристические дефиниции языковой игры, т. е. дефиниции, с помощью которых «делается попытка выявить сущность понятия в отрыве от определения слова, именующего эту категорию»<sup>4</sup>. Парадоксально, но «оторванным», пропущенным термином в этих дефинициях оказывается именно «игра» (ср.: «вид словесного творчества», «реализация поэтической функции языка», «род комического», «использование языка особым образом», «эстетически значимая импровизация» и т. п.). Таким образом, игнорируются логические связи понятия (в частности, родо-видовое отношение между «игрой» *per se* и «языковой игрой») и его онтологический статус (не подлежит сомнению, что «феномен «игры» является объектом всех наук, входящих в поле антропологии»<sup>5</sup>, а не в рамки какой-либо узкоспециальной дисциплины).

3. Тенденция к смешению понятий «языковая игра» и «юмор», усилившаяся с развитием когнитивистики<sup>6</sup>, признающей необходимость апелляции к «дотеоретической интуиции» (Дж. Катц)<sup>7</sup>, к обыденному языковому сознанию, которое якобы тоже не склонно разделять эти понятия и обозначаемые ими виды человеческого опыта. Но имеются и объективные основания для полного или частичного отождествления «юмора» и «игры» теоретическим сознанием. Оба понятия относятся к категории открытых, т. е. не поддающихся определению в терминах рода и вида или необходимых и достаточных признаков и потому допускающих множество альтернативных (разрешающих) дефиниций. Но это не может быть оправданием терминологической небрежности и не дает права исследователю «избирать решение согласно своим вкусам и интуиции»<sup>8</sup>.

Какую же исследовательскую программу должен избрать лингвист, осознающий исчерпанность старых и необходимость новых (более «гуманистических») подходов к объекту и желающий если не изменить, то расширить «метаязык игры»? Начальным пунктом этой программы, несомненно, будет уточнение ключевого понятия «языковая игра» посредством анализа его естественно-языковых (лексикографических), логических и ассоциативных связей, включая отношение к «юмору». Изучение этих связей, по существу, означает изучение «дотеоретической интуиции» как языковой реальности, с которой нельзя не считаться. Можно ли, например, игнорировать тот факт, что в естественном лексиконе говорящих отсутствует эквивалент понятия «языковая игра» в том смысле, который вкладывают в него лингвисты? Обыденное («неосведомленное») сознание наверняка свяжет его (понятие) с родовым термином, т. е. прибегнет к аналитической процедуре, почему-то избегаемой теоретиками. Исследование дотеоретической интуиции или свидетельств «языкового здравого смысла» должно также сопровождаться

выводами методологического характера, которые, возможно, помогут сформировать некоторые представления о будущей теории и сформулировать связанные с ней ожидания. Краткое обоснование пунктов гипотетической программы составляет содержание данной статьи.

По логике «языкового здравого смысла», уточнение понятия «языковая игра» следует начать с элементарного анализа его гипо-гиперонимических и ассоциативных связей, что прежде всего предполагает обращение к понятиям «игра» и «юмор».

Как известно, о психологической значимости понятия можно судить по трем формам его существования в языковом коллективе, а именно формам «обозначения, описания и выражения»<sup>9</sup>. Иначе говоря, косвенные свидетельства этой значимости обнаруживаются:

- в самом языке, т. е. в словесных знаках, концептуализирующих данные понятия и представляющих соответствующие фрагменты языковой картины мира;
- в том, что говорится (пишется) об исследуемых объектах в рамках научного и повседневного дискурсов, т. е. в корпусе словарных (толковых и энциклопедических), специальных и общенаучных дефиниций, а также в данных социо- и психолингвистических экспериментов;
- в художественной речевой деятельности, т. е. в фольклорных и литературных формах, в которых эти понятия воплощаются, в способах их (художественного) осмысления.

Оставляя за рамками статьи фольклорные и литературные формы, рассмотрим первые два типа свидетельств, подтверждающих (?) психологическую и аксиологическую значимость «юмора» и «игры», а также их сходство или различие.

При всей эмпирической близости и взаимосвязанности названных видов человеческой деятельности, сознание (и научное, и обыденное) все же не отождествляет их и отмечает в них больше различий, чем сходств. Это обнаруживается уже на уров-

не лексикографического анализа. Сравнение лексико-тематических групп «юмор» и «игра» выявляет между ними меньше точек соприкосновения, чем это можно было ожидать. Ср.: *play*: drama, piece, show, performance, comedy, tragedy, farce, melodrama, recreation, amusement, entertainment, diversion, pastime, game, sport, fun, jest (antonym: *work*) и *humour*: comedy, wit, drollery, facetiousness, amusement, fun, funniness, jocularly, pleasantry, jokes, farce (antonym: *seriousness*)<sup>10</sup>.

Названные понятия различаются и по характеру энциклопедических дефиниций: юмор чаще всего определяется в эстетических категориях, игра — в антропологических. Игра — это прежде всего символическая, симулятивная деятельность, сопоставимая с другими событиями символического характера, такими как обряд, ритуал, представление, празднество, карнавал и т. д. Юмор же характеризуется как «особый вид комического» и соответственно помещается в один ряд с другими его видами: иронией, сатирой, сарказмом (ср.: *humour*, wit, satire, sarcasm, invective, irony, cynicism, the sardonic<sup>11</sup>). Иными словами, юмор имеет психологическую, ментальную, мировоззренческую природу. Это особое умонастроение, «переживание противоречивости явлений»<sup>12</sup>. В отличие от юмора, игра акциональна и зрелищна (под зрелищностью в широком смысле понимается способность игры непосредственно воздействовать на каналы чувственного восприятия). Действие же юмора интеллектуально, а механизмы его скрыты. По логике данных определений, юмор является внутренней предпосылкой игры, установкой на смешное, а игра (в том числе языковая) есть выражение этого умонастроения, хотя обыденный опыт показывает, что это не всегда так. При сходстве вывода («не всякая игра ассоциирована с юмором») высказывается и противоположная точка зрения: «Юмор есть логический результат распространения игровых форм поведения на более абстрактную сферу идей»<sup>13</sup>. Нетождествен-

ность анализируемых понятий отражается и в «универсальных формулах»<sup>14</sup> игры и юмора. Под когнитивной «формулой юмора» или «механизмом смешного» понимается мыслительная операция, состоящая в быстрой и неожиданной смене фреймов<sup>15</sup>. Этнотеатроведческая формула игры представлена в виде слагаемых «перевоплощение + действие»<sup>16</sup> и отражает факт наличия у нее двух планов: трансформационного или психологического («создание из Я не-Я») и акционального или исполнительского. Перевоплощение в игре не предполагает метаморфозы играющего или «вживания в роль» по системе К. С. Станиславского. Оно условно, поверхностно и сигнализируется с помощью каких-то элементарных знаков (вербальных и невербальных). В антропологической литературе все игры характеризуются как трансформации «реальных» действий, т. е. как действия метафорические. Подражая действиям «буквальным» («практическим»), они обозначают нечто другое (причем этого другого, по словам Г. Бейтсона, в точном смысле не существует: «Play is ... an activity which calls for another activity which is playfully executed»)<sup>17</sup>. Иначе говоря, игра строится по образцу какой-то «серьезной» («буквальной») деятельности, содержание которой становится лишь формой игры, что позволяет отнести последнюю к разряду метадеятельности. Не имея собственных, присущих только ей поведенческих форм, игра заимствует их из неигровой сферы, и (слегка) видоизменяя их, придает им другой смысл. По наблюдениям этологов, эти изменения могут состоять в нарушении привычной (естественной) последовательности действий, в многократном их повторении или утрировании, в нехарактерной их синхронизации, в убыстрении или замедлении темпа, в незавершенности, укороченности, прерывистости. Для «трансформированных» (символических) видов деятельности характерны и всевозможные инверсии: быстрая смена ролей, перестановка участников и т. д. Все эти

трансформации первоначально идентифицировались как типичные для игрового поведения «бессловесных». Но эти же лудические приемы обнаруживаются и в речевом поведении *homo ludens*. Это и есть экспромптные, «заемные» знаки игры, необходимые для интерпретации события небуквальным образом. Что касается речевых сигналов перевоплощения, они никогда не были объектом лингвистического исследования (возможно, не столько из-за отсутствия интереса к ним, сколько из-за распространенного на этот счет «научного пессимизма»).

Судя по многочисленным юморологическим исследованиям, юмор, в отличие от игры, никогда не трактуется в терминах перевоплощения, подражания и даже метафоры (или метафорического действия), хотя, на первый взгляд, когнитивные механизмы юмора и метафоры в чем-то сходны. И юмор, и метафора считаются особыми способами видения мира и не переводятся (без ущерба для смысла) на буквальный, «эксплицитный» язык. Они эвристичны и парадоксальны, так как порождают когнитивное затруднение у адресата (путем создания и разрешения двусмысленности) и объясняются в терминах фреймового взаимодействия<sup>18</sup>. Но характер этого взаимодействия в обоих случаях различен. Как известно, метафора возникает там, где одно видится в терминах другого. Суть юмористической операции в том, что одно неожиданно (случайно) оказывается вместо другого. В переводе на язык когнитивных терминов это означает, что в первом случае имеет место совмещение (взаимодействие) фреймов, а во втором — замещение или вытеснение одного фрейма (ожидаемого, приоритетного) другим (неожиданным, вторичным). На языке традиционных лингвистических понятий «совмещение фреймов» означает, что для осмысления одной семантической области (концептосферы) в терминах другой необходимо основание сравнения, т. е. набор признаков, совместимых (реально или мнимо) с обеими вза-

имодельствующими областями. Это необходимое для метафоры пересечение смыслов нежелательно или даже неприемлемо для «юмористической» мыслительной деятельности. Искусство метафоры — в нахождении неожиданного, но объяснимого сходства в двух принципиально разных семантических областях. «Юмористическое» искусство заключается в неожиданном соединении двух взаимоисключающих или несопоставимых областей. Метафора, при всей ее неожиданности и парадоксальности, рациональна, так как подчиняется законам если не классической логики с ее методами индукции, дедукции, аналогии, то логики здравого смысла. «Метафора основана скорее на соответствиях в нашем опыте, чем на сходствах»<sup>19</sup>. Механизмы же юмора устроены вопреки этой логике. В метафоре действуют семантические фильтры, делающие невозможным «сравнение чернильницы и свободы воли» или «ненависти с уличным фонарем»<sup>20</sup>. Для юмора же такие сравнения вполне приемлемы: можно легко представить, что в некотором языке между этими понятиями существует случайное звуковое сходство, которое позволяет их зарифмовать или обыграть в каламбуре. Механизмы юмора и метафоры связаны между собой так же, как явления омонимии и полисемии, о которых К. Ажеж сказал: «Случайный характер омонимии и поддающийся строгому анализу процесс возникновения полисемии — вот две картины, которые невозможно совместить»<sup>21</sup>.

Генетические определения «игры» и «юмора» встречаются довольно редко. Одно из них, восходящее к известной работе М. М. Бахтина, предельно широкое и метафоричное, как и большинство бахтинских дефиниций, представляет юмор как «редуцированную форму» архаического (карнавального) смеха<sup>22</sup>. Игра с генетической точки зрения определяется более точно и унифицированно — как «десемантизированный обряд»<sup>23</sup>, как явление, возникшее из подражания ритуалу. Знакомство с работами М. М. Бахтина и его «карнаваль-

ной» концепцией все же не позволяет достаточно точно сказать, *что* «в мире фактического» стоит за понятием «карнавальный смех». Особый миропорядок? Жизненная философия? Народная (низовая) культура? Судя по косвенным определениям и комментариям, «карнавальный смех», в переводе на язык современных, но не менее сложных терминов, скорее всего, означает философию санкционированного и управляемого хаоса. Ритуал же, хотя и лишен утилитарного значения, воплощает идею порядка: это «форма символического действия, выражающая связь субъекта с системой социальных отношений и ценностей»<sup>24</sup>. Соответственно можно предположить, что юмор и игра как трансформы архаических карнавала и ритуала также различаются своим отношением к идее порядка и хаоса.

С помощью аналитических процедур и обращения к опыту повседневности можно объяснить и другие существенные (феноменологические) свойства юмора и игры, унаследованные от их архаических предшественников. Ритуальным происхождением, очевидно, объясняются такие свойства игры, как воспроизводимость, организованность, конвенциональность. Они присущи прежде всего институциональным играм. Игра консервативна: каждый раз она начинается заново и ведется по установленным правилам, изменения в которые вносятся относительно редко. Но от этого игра не теряет привлекательности для ее участников и зрителей (за исключением чрезмерно формализованных игр, превратившихся в разновидность церемониала). Как сказал Д. Юм, «повторение ничего не меняет в повторяющемся объекте, но оно что-то меняет в созерцающем его сознании»<sup>25</sup>. Но то, что естественно для игры, губительно для юмора, необходимые условия которого — новизна и состояние «озарения» у присутствующих. Воспроизводимость, повторяемость юмора (в конкретной его разновидности) убивает его и дает повод для нелестных обозначений: «натуж-

ный», «заемный», «бородатый» юмор («old hat humour», «stale/ deadpan/ canned humour», «humour smelling of the lamp»). В отличие от большинства игр, юмор спонтанен, стихичен и свободен (эти свойства приписываются и смеху, причем не только «карнавальному»). В панегириках игре суть (назначение) последней определяется как «парение над действительностью»<sup>26</sup>. В точном смысле эту способность следовало бы приписать юмору, так как «парить» над необходимостью можно только мысленно. Юмор и игра различаются и по их отношению к реальности. Игра создает свой условный мир, но, будучи симулятивной деятельностью, она создает его по образу и подобию чего-то уже существующего и отсылает к нему, подобно тому, как «игрушечный пистолет, не являясь оружием, отсылает к последнему»<sup>27</sup>. Реальность, которую создает юмор, нельзя назвать условной. Это, скорее всего, невозможная, алогичная, неприемлемая для человека реальность. Юмор моделирует не фрагменты объективной действительности, а ошибки мышления, «минимальную логику», «логический фасад» (ср.: «local, paralogical, playful logic» «irrational, prerational, hyporational logic»)<sup>28</sup>. Следование этой логике могло бы превратить мир (физический и социальный) в хаос, непригодный для жизни, в мир случайных совпадений (достаточно представить себе языковую систему, где нет асимметрии знаков и, соответственно, нет омонимов и полисемантов, где лишь в силу звукового сближения паронимы превращаются в синонимы и т. д.). По сравнению с юмором, искусственный мир игры («игровое пространство») по-своему логичен и прост, хотя в ней тоже «присутствует определенное дистанцирование от норм реального»<sup>29</sup>.

Юмор, по определению Л. Е. Пинского, имеет «текущую, протеическую природу»<sup>30</sup>, т. е. может принимать любые формы и тональности и потому плохо поддается исчислению и категоризации. По своей тональности он может быть «добродуш-

ным», «агрессивным», «мрачным», «черным», «дружеским», «тонким», «грубым», «печальным», «грустным», «трогательным» и т. д. Большинство этих эпитетов не применимы к игре. В точном смысле у нее должна быть одна тональность — «несерьезная». Нельзя отрицать, что юмор обнаруживает «досадное отсутствие единства в многообразных его проявлениях»<sup>31</sup>. Но традиции таксономизма (и в особенности биаризма) сильны и в юморологии. Отсюда постоянные попытки деления видов юмора по разным основаниям: тональности (агрессивный, тенденциозный / безобидный, добродушный), «качеству» или степени интеллектуальности (балагурство / острословие), типу аудитории (инклюзивный, эзотерический / эксклюзивный, экзотерический), содержанию (концептуальный, референциальный / языковой, металингвистический). Общим местом стали и утверждения об амбивалентности всех разновидностей юмора и смеха.

«Досадное отсутствие единства» наблюдается и в многообразии игровых форм. Большинство неинституционализованных («уличных») игр также имеют балансирующий, двойственный характер, т. е. сопровождаются нечеткими сигналами, которые можно интерпретировать и как «Это игра», и как «Игра ли это?»<sup>32</sup>. Но конвенциональность игр, их видимый, акциональный план, «прозрачность» их правил все же позволяют сгруппировать их более «объективно» — по их онтологическим характеристикам, т. е. по целям, средствам, типам игроков и т. д. В результате все многообразие игр может быть сведено к четырем универсальным категориям: агонистические (соревновательные), алеатические (игры со случаем), экстатические (игры «головокружения»), мимикрические (подражательные)<sup>33</sup>. Но в «чистом» виде они встречаются довольно редко. В игре средней сложности, как правило, присутствуют все названные элементы, но в разном соотношении. Известно, что без элемента соревновательности и фактора случайности игра лишается

«экстатичности» (самозабвения) и потому вырождается в церемониал. По определению, не может быть игры и без разных форм подражания.

На первый взгляд, большинство разновидностей юмора имеют в языке нейтральные, чисто дескриптивные обозначения (*sick, black, gallows humour, slapstick, caustic, dry, straight, subtle, etc.*) и почти не оцениваются в моральных категориях. Оценке, как правило, подвергаются не содержание или тональность юмора, а его уместность или неуместность — последняя недвусмысленно осуждается. Под «неуместностью» понимается не только несоответствие произносимых слов (шутки, остроты, каламбура) какой-то типовой ситуации, но и их несоответствие общепринятым нормам: социокультурным, мыслительным и поведенческим, из чего следует, что юмор все же не лишен этической составляющей. При том, что всякий юмор основан на символическом нарушении норм, не всякое нарушение воспринимается должным образом, т. е. «с игровой легкостью». По данным социолингвистического тестирования, «вменяемая» (законопослушная) аудитория адекватно реагирует на символическое ниспровержение норм, если последние:

а) не входят в разряд неприкосновенных, т. е. утверждающих общечеловеческие ценности (право на жизнь, сострадание, уважение к личности и т. д.);

б) если нарушение нормы «случайно», а не преднамеренно, единично, а не регулярно: «хороший» юмор не утверждает (и не пропагандирует) иной порядок вещей, а лишь намекает на него, используя «отрицательный материал»;

в) если нарушитель влиятелен и престижен (с точки зрения аудитории);

г) если нарушение нормы достаточно вопиюще, что лишает его (в глазах аудитории) правдоподобия и уводит от реальности<sup>34</sup>.

Игра, в отличие от юмора, получает больше этических оценок: она может об-

ладать «положительным» и «отрицательным» статусом, быть «честной» (*fair*) и «нечестной» (*foul, rough*), «опасной» и «невинной», «безупречной», «красивой» (*nice*) и «жуткой», «безобразной», «конструктивной» («развивающей») и «деструктивной», «глупой», а также «дурацкой», «детской», «жестоккой», «изматывающей», «вероломной» и т. д. В коллективном представлении игра часто ассоциируется не только с детством, но и с инфантильностью, моральной и интеллектуальной незрелостью, безответственностью, безделием и потому воспринимается как что-то второстепенное, не заслуживающее внимания. Юмор, напротив, не вызывает подобных ассоциаций. Считается, что «чувство юмора» присуще высокому интеллекту, а его (юмора) отсутствие не только порицается, но и высмеивается. Игре можно научить, хотя известно, что потребность в ней (индивидов, групп, сообществ) далеко не одинакова. «Привить» же кому-либо (в том числе и себе) чувство юмора почти (или совсем) невозможно.

Судя по естественно-языковым фактам, «дотеоретическое» сознание регулярно отмечает совместную встречаемость игры и юмора, но при этом признает разность их природы, что совпадает с «косвенными свидетельствами» научно-теоретического характера, подтверждающими нетождественность этих видов человеческого опыта. Это показывает сравнение существующих теорий юмора и игры, которые действительно различаются по характеру, направлению и экстенсивности исследования, т. е. по своему онтологическому статусу. Классические теории юмора в основном относятся к разряду когнитивно-психологических или эстетических, что отражают и их названия (теории «превосходства», «катарсиса», «несоответствия»)<sup>35</sup>. Исследовательское поле игры значительно шире. Помимо лингвистических существуют антропологические, дидактические, этологические, театроведческие, логико-математические, психоаналитические кон-

цепции игры. Это можно считать свидетельством эволюционной первичности игры по отношению к юмору. Игра универсальна, так как обусловлена не только психологическими и социокультурными, но и биологическими факторами: играют не только люди, но и животные, тогда как юмор предполагает наличие у биологического вида высших психических функций. Но, несмотря на то, что механизмы порождения юмора (как и языка) не доступны наблюдению (в отличие от игры) и описываются в основном в эвристических категориях, теории юмора, в конечном итоге, все же образуют некую целостную систему — юморологию. Что касается игры, то сферы ее исследования настолько далеки друг от друга (гуманитарные, естественные, точные, социальные науки), что говорить о существовании какой-то общей дисциплины или метатеории можно лишь условно. Не является исключением и лингвистическая лудология, объектом исследования которой является «языковая игра».

Интерес к речевому поведению игрового характера формировался вместе с развитием теорий речевой деятельности и языковой (коммуникативной) компетенции. Юморология же на всех этапах ее развития изначально уделяла большое внимание языку, что естественно, так как «юмористическое поведение» большей частью вербально. По этой же причине юморология постоянно обращалась к лингвистике, заимствовала ее концепты и методы анализа, хотя не использовала их в полном объеме. С середины XX в. юморологические теории обнаруживают явную и устойчивую тенденцию к лингвоцентризму. Это проявляется в их ориентации на лингвистическую «технику» юмора (*humorwork*) и в радикальном обновлении его метаязыка. В становлении этой тенденции особую роль сыграли семиотические постулаты Ч. Морриса, структурно-семантические методы, некоторые положения генеративной лингвистики, логико-лингвистические теории, оперирующие «крупными структурами»,

экспериментальные методы теоретико-прикладных дисциплин. Так или иначе, почти все магистральные лингвистические направления оказались частично интегрированы в общую теорию юмора, что заметно повысило его экспланаторный потенциал и чего пока нельзя сказать об узколингвистических исследованиях «языковой игры».

Что дают лексикографические описания «концептуальных полей игры» для научного исследования лудической речевой деятельности? Можно ли судить о свойствах исследуемого объекта только на основании того, что о нем говорят (с чем сравнивают или отождествляют), и делать из этого какие-то методологические выводы? Предпринятый анализ концептуально близких понятий дает скорее положительный, чем отрицательный ответ, смысл которого сводится к следующему:

- Понятия «юмор» и «игра» (в том числе и языковая) обладают разным онтологическим статусом и обозначают разные типы человеческой деятельности, которые, соответственно, не могут исследоваться одинаковым образом, с применением единого «аппарата общих принципов». Юмор всегда предполагает манипуляции смыслами, независимо от того, какие это смыслы и как они возникают. Игра не столь «интеллектуальна», но ее материал богаче и разнообразнее. Нельзя также игнорировать генетические связи игры и ее антропологическую значимость, которая превышает значимость эстетическую. Можно предположить, что разумная экстраполяция культурно-антропологических категорий в лингвистику могла бы придать исследованиям языковой игры большую объяснительную силу, подобно тому, как обращение к лингвистическим категориям кардинально изменило юморологию. Совершенно очевидно, что ни юмор (как вид комического, как мировоззренческая установка и как «протейский» объект), ни языковая игра (как вид симулятивной речевой деятельности) не сводятся к языковой технике, «упако-



вочным элементам» или комическим эффектам и требуют более сложных объяснительных схем и многоуровневых теоретических построений.

- Наличие у игры двух планов (акционального и трансформационного) предопределяет два направления ее исследования: а) исследование «внешней» стороны ludического поведения (т. е. очевидных, «перцептивно прозрачных» сигналов игры); б) исследование сигналов «перевоплощения», которые, возможно, менее очевидны, но распознаваемы, так как тоже

имеют коммуникативную форму выражения. Этот вывод справедлив и для языковой игры, что открывает возможность ее рассмотрения не только в технико-поэтических и эстетических категориях, но в терминах компетенции, коммуникации и речеповеденческих стереотипов. Иначе говоря, исследуемому феномену могут быть даны не только «внутренние», но и «внешние» объяснения, которые исходят не из свойств языка *per se*, а «из обстоятельств его приобретения человеком» и «обстоятельств его использования»<sup>36</sup>.

### ПРИМЕЧАНИЯ

<sup>1</sup> Авеличев А. К. Возвращение риторики // Дюбуа Ж., Мэнге Ф. и др. Общая риторика. — М.: Прогресс, 1986. — С. 19.

<sup>2</sup> О различиях между упомянутыми поэтическими теориями см. Лахман Р. Демонтаж красноречия: Риторическая традиция и понятие поэтического. — СПб.: Академический проект, 2001. — С. 252–273.

<sup>3</sup> О принципах современной лингвистики см. Кубрякова Е. С. Эволюция лингвистических идей во второй половине XX века (опыт парадигматического анализа) // Язык и наука конца 20 века. — М.: РГГУ, 1995. — С. 144–238.

<sup>4</sup> Филлмор Ч. Об организации семантической информации в словаре // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 14. Проблемы и методы лексикографии. — М.: Прогресс, 1983. — С. 50–51.

<sup>5</sup> Арутюнова Н. Д. Виды игровых действий // Логический анализ языка: Концептуальные поля игры. — М.: Индрик, 2006. — С. 5.

<sup>6</sup> Условное отождествление «языковой игры» и «юмора» наблюдается, например, в: Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. — М.: Языки русской культуры, 1999; Карасик А. В. Лингвистические характеристики юмора // Языковая личность: Проблемы лингвокультурологии и функциональной семантики. — Волгоград: Перемена, 1999. — С. 200–209; Карасик А. В. Типы юмористического речевого действия // Языковая личность: Проблемы креативной семантики. — Волгоград: Перемена, 2000. — С. 134–142; Attardo S. Linguistic Theories of Humor. — N. Y.: Mouton de Gruyter, 1994.

<sup>7</sup> Цит. по: Сааринен Э. О метатеории и методологии семантики // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 18. Логический анализ естественного языка. — М.: Прогресс, 1986. — С. 134.

<sup>8</sup> Лабов У. Исследование языка в его социальном контексте // Новое в лингвистике. Вып. 7. Социолингвистика. — М.: Прогресс, 1975. — С. 177.

<sup>9</sup> Карасик. 1999. *Op. cit.* — С. 200–201.

<sup>10</sup> The Penguin Dictionary of English Synonyms and Antonyms / Ed. by R. Fergusson. — L., etc.: Penguin Books, 1992. — P. 220, 313.

<sup>11</sup> Fowler H. W. A Dictionary of Modern English Usage. — Oxford; N. Y.: Oxford University Press, 1986. — P. 253.

<sup>12</sup> Философский энциклопедический словарь / Под ред. С. С. Аверинцева и др. — М.: Советская энциклопедия, 1989. — С. 781.

<sup>13</sup> McGhee 1977. Цит. по: Берген Д. Игра как контекст развития чувства юмора // Игра со всех сторон / Под ред. Е. С. Жорняка. — М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2003. — С. 133.

<sup>14</sup> Заключение данной фразы в кавычки не случайно: в контексте гуманитарного исследования нельзя ожидать математически точного ее употребления.

<sup>15</sup> Подробнее об этом см. *Минский М.* Остроумие и логика когнитивного бессознательного // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 23. Когнитивные аспекты языка. – М.: Прогресс, 1988. – С. 281–309.

<sup>16</sup> *Ивлева Л. И.* Дотеатрально-игровой язык русского фольклора. – СПб.: Дмитрий Буланин, 1998. – С. 163. В этнотеатроведческой концепции Л. И. Ивлевой трансформационный план соответствует тому, что Р. Якобсон назвал «расщепленностью адресанта поэтического сообщения», а М. М. Бахтин – нарушением тождества с самим собой (см. *Якобсон Р.* Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». – М.: Прогресс, 1975. – С. 221; *Бахтин М.М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – М.: Художественная литература, 1990. – С. 48).

<sup>17</sup> Цит. по *Ensink T. (ed.)*. Framing and Perspectivizing in Discourse. Amsterdam – Philadelphia: Benjamins, 2003. – P. 68.

<sup>18</sup> Существует определенная преемственность между интеракционной теорией метафоры М. Блэка и когнитивно-семантическими теориями юмора (script-based semantic theories of humor). Подробнее о них см. *Attardo 1994*. Op. cit.

<sup>19</sup> Современная американская лингвистика: фундаментальные направления / Под ред. А. Е. Кибрика. – М.: Изд-во МГУ, 2002. – С. 355.

<sup>20</sup> Примеры сравнений заимствованы из: *Трубецкой Н. С.* Основы фонологии. – М.: Изд-во иностр. лит-ры, 1960. – С. 75; *Дюбуа Ж. и др.* Общая риторика. Op. cit. – С. 246.

<sup>21</sup> *Ажеж К.* Человек говорящий: Вклад лингвистики в гуманитарные науки. – М.: Эдиториал УРСС, 2003. – С. 239.

<sup>22</sup> *Бахтин М. М.* Op. cit. – С. 50.

<sup>23</sup> *Ивлева Л. И.* Op. cit. – С. 49.

<sup>24</sup> *Философский энциклопедический словарь.* Op. cit. – С. 560.

<sup>25</sup> Цит. по: *Апинян Т. А.* Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб.: Изд-во СПбГУ, 2003. – С. 128.

<sup>26</sup> Игровое пространство культуры: Материалы научного форума / Под ред. В. В. Чубаря. – СПб.: Евразия, 2002. – С. 264.

<sup>27</sup> Там же. С. 65.

<sup>28</sup> Эти и другие определения альтернативной («юмористической») логики см. в: *Ревзина О. Г.* Загадки поэтического текста // Коммуникативно-смысловые параметры грамматики и текста. М.: Эдиториал УРСС, 2002. – С. 418–433; *Фрейд З.* Остроумие и его отношение к бессознательному // Художник и фантазирование. – М.: Республика, 1995. – С. 20–128; *Attardo S.* Op. cit.; *Davis M.* What's So Funny? The Comic Conception of Laughter and Society. Chicago – L.: Un-ty of Chicago Press, 1993.

<sup>29</sup> *Берген Д.* Op. cit. – С. 133.

<sup>30</sup> Литературный энциклопедический словарь / Под ред. В. М. Кожевникова и П. А. Николаева. – М.: Советская энциклопедия, 1987. – С. 521.

<sup>31</sup> *Минский М.* Op. cit. – С. 297.

<sup>32</sup> Об однозначных и двусмысленных сигналах игры см. *Бейтсон Г.* Теория игры и фантазии // Экология разума. – М.: Смысл, 2000. – С. 209.

<sup>33</sup> Данная типология, ставшая хрестоматийной, обычно связывается с именем французского ученого Р. Кайюа, хотя большинство лудологических исследований разных периодов и направлений содержат аналогичные классификации.

<sup>34</sup> О социолингвистических методах в юморологии см. *Humour and Laughter: Theory, Research, and Application / Ed. by A. Chapman, H. Foot.* New Brunswick – L.: Transaction, 1996. – P. 63–91.

<sup>35</sup> На рубеже XX–XXI вв. наряду с «классическими» исследованиями появились работы по философии, социологии, семиотике, антропологии юмора и смеха.

<sup>36</sup> Подробнее о «внутренних» и «внешних» объяснениях см. *Кибрик А. Е.* Очерки по общим и прикладным вопросам языкознания (универсальное, типовое и специфичное в языке). – М.: Изд-во МГУ, 1992. – С. 30–32.