

Александрова Елена Михайловна

### **СТРУКТУРА И ФУНКЦИИ КОНТЕКСТА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ**

Статья посвящена изучению структуры языковой игры как лингвистического феномена. Исследование проводится на материале текстов жанра анекдота. Определяется содержание понятий "ядро", "среда" как компонентов языковой игры. Выявляются основные особенности семантического и синтаксического типов ядра. Уточняются понятия "контекста", "микрконтекста", "макрконтекста", "интерконтекста" и "метатекста" как окружения языковой игры. Определяются основные функции компонентов и окружения языковой игры.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2015/6-2/3.html](http://www.gramota.net/materials/2/2015/6-2/3.html)

Источник

#### **Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2015. № 6 (48): в 2-х ч. Ч. II. С. 21-24. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2015/6-2/](http://www.gramota.net/materials/2/2015/6-2/)

#### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

УДК 811.1/.8

**Филологические науки**

*Статья посвящена изучению структуры языковой игры как лингвистического феномена. Исследование проводится на материале текстов жанра анекдота. Определяется содержание понятий «ядро», «среда» как компонентов языковой игры. Выявляются основные особенности семантического и синтаксического типов ядра. Уточняются понятия «контекста», «микрконтекста», «макрконтекста», «интерконтекста» и «метатекста» как окружения языковой игры. Определяются основные функции компонентов и окружения языковой игры.*

*Ключевые слова и фразы:* языковая игра; ядро; среда; контекст; механизмы создания языковой игры; анекдот; знак; семантика; синтактика; прагматика.

**Александрова Елена Михайловна, к. филол. н., доцент**

*Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации  
elena\_751@mail.ru*

**СТРУКТУРА И ФУНКЦИИ КОНТЕКСТА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ<sup>©</sup>**

Структурные особенности языковой игры все чаще становятся объектом лингвистических исследований. Уточнение данных категорий необходимо для более глубокого и полного понимания языковой игры как лингвистического и культурного феномена.

В структуре языковой игры могут быть выделены ядро и среда. **Ядро** языковой игры определяется нами как системная связь взаимозависимых и взаимоопределяемых знаков, связанных между собой семантически и/или синтаксически, **среда** – как минимальная, единая в смысловом отношении часть текста, позволяющая реализовать языковую игру и установить ее смысл.

Структура ядра зависит от особенностей языковой игры. В соответствии с классификацией механизмов создания языковой игры, основанной на специфике природы взаимодействия знаков, могут быть выделены **семантический** и **синтаксический** типы ядра.

Для обозначения знаков, используемых в языковой игре на семантической основе, предлагается использовать термин **семантемы**; для обозначения знаков, используемых при создании языковой игры на синтаксической основе, – **синтаксемы**.

В качестве знаков, составляющих ядро, могут быть использованы слова, сегменты слов и сочетания слов (свободные и устойчивые). Наиболее распространенным вариантом знака как компонента ядра языковой игры является слово.

Рассмотрим пример языковой игры на семантической основе, где комический эффект основывается на полисемии:

*Идет директор по институту. В коридоре у стенки сидит один студент.*

*Директор: Какой курс?!*

*Студент: 5660 [17]...*

Ядро языковой игры в данном случае представлено многозначным существительным **курс**, среда, как минимальное количество единиц, необходимых для подготовки игры значений данного существительного, представлена кульминацией анекдота: *Директор: «Какой курс?»* и развязкой: *Студент: «5660...»*. Ядро в данном случае содержит семантемы: 1) **курс** – год, ступень обучения; 2) **курс** – цена, по которой продаются ценные бумаги.

Языковая игра, включающая ядро и среду, сама, как правило, вовлекается в какой-либо контекст.

Разумеется, влияние всего речевого отрезка и условий его использования на специфику языковой игры не является линейным. Именно поэтому можно найти огромное количество типологий и классификаций контекста, возникающих в зависимости от целей исследования. Проблема контекста каламбура разрабатывается в работах А. А. Терещенковой [8, с. 205], В. В. Елисеевой [3, с. 34], М. Захаровой [4], И. Г. Торсуевой [9, с. 238] и др.

Так, под **контекстом** языковой игры вслед за И. Г. Торсуевой, которая определяет контекст как «фрагмент текста минус определяемая единица» [Там же], мы понимаем фрагмент текста, в котором используется языковая игра минус определяемая единица (языковая игра).

В структуре контекста языковой игры могут быть выделены микроконтекст, макроконтекст и метатекст.

**Микроконтекст** языковой игры представляет собой ближайшее фразовое окружение языковой игры, как правило, это малая жанровая форма, например, анекдот (текст).

Следует отличать анекдот как текст и анекдот как речевой жанр (слова рассказчика + текст анекдота), который включает в себя метатекстовые вводы (представляющие собой импровизацию говорящего), данное разграничение предлагается в работе Е. Я. и А. Д. Шмелевых [10, с. 19].

**Макроконтекст** языковой игры включает в себя микроконтекст и метатекст, окружение языковой игры, позволяющее установить ее функцию **в тексте как в целом (речевая ситуация, в которой рассказывается анекдот)**. Таким образом, макроконтекст представляет собой анекдот как речевой жанр.

В макроконтексте, так же как и в микроконтексте, могут быть выделены **аванконтекст** – расположенная до языковой игры часть текста; **постконтекст** – расположенная после языковой игры часть текста.

Для иллюстрации данных положений приведем пример языковой игры на синтаксической основе:

*Пессимисты считают, что коньяк пахнет клопами, а оптимисты считают, что клопы пахнут коньяком* [14].

В данном случае ядро языковой игры представлено простым хиазмом (**коньяк пахнет клопами, клопы пахнут коньяком**), осложненным антитезой (**пессимист/оптимист**).

Среда, определяемая как минимальная в смысловом отношении часть текста, позволяющая реализовать языковую игру и установить ее смысл, совпадает по объему с микроконтекстом (текстом анекдота).

Основу ядра составляет взаимодействие знаков *клопы/коньяк*, находящихся в отношениях перекрещивания в простом хиазме. Антитеза *пессимист/оптимист* является составляющей среды языковой игры, так как без нее реализация и установление смысла языковой игры невозможны.

В данном случае микроконтекст (текст анекдота) и языковая игра (ядро и среда) совпадают. Следует отметить, что такое совпадение имеет место далеко не всегда; как правило, языковая игра является лишь частью анекдота.

Вслед за А. П. Сковородниковым, мы определяем языковую игру как «стилистическую основу или одну из стилистических основ малоформатных речевых жанров: афоризмов, эпиграмм, анекдотов, пословиц, скороговорок, загадок и пр.» [7, с. 235]. Языковая игра, таким образом, выполняет стилистическую функцию по отношению к тексту анекдота, тогда как анекдот, в свою очередь, выполняет текстообразующую функцию по отношению к языковой игре.

Текст анекдота может иметь сходство композиционной структуры с различными фольклорными и литературными жанрами, в соответствии с чем могут быть выделены различные структурные типы анекдотов: *анекдоты-афоризмы, анекдоты-загадки, анекдоты-шарady, информационные анекдоты, анекдоты-велелизмы, анекдоты-драмы, анекдоты-сказки, анекдоты-сплетни, анекдоты-покупки, анекдоты-тосты* и т.д. [1, с. 87]. Так, вышеприведенный пример представляет собой анекдот-афоризм.

Следует отметить, что в настоящее время в связи с развитием информационных технологий и интернета все чаще появляются новые формы бытования анекдота, сопровождаемые визуальным рядом: *анекдот-смс, анекдот-рекламный слоган* и т.д.

Основанием для выделения последних послужили случаи использования уже имевших место в анекдотической традиции выделений, получивших новое оформление (например, текст, ранее существовавший в форме анекдота-загадки, представлен в форме анекдота-смс).

Таким образом, структура микроконтекста языковой игры определяется структурным типом анекдота. Один и тот же сюжет может быть представлен различными типами анекдота.

Рассмотрим пример анекдота-загадки, в основе которого используется аналогичный случай языковой игры:

– *Чем отличается пессимист от оптимиста?*

– *Пессимист пьет армянский коньяк и говорит: «Клопами пахнет». Оптимист давит клопа и говорит: «Армянским коньяком пахнет»* [13].

Целесообразным представляется дать определение так называемого «традиционного анекдота» и охарактеризовать его композиционную структуру. Композиционная структура является немаловажным фактором при изучении контекста, а также для раскрытия механизма понимания произведений данного жанра. Существуют различные подходы к определению композиционной структуры анекдота (см., например: С. Аттардо. [11, с. 74]; О. В. Пушкарева [6, с. 37]; О. В. Переходюк [5, с. 125]). Как правило, исследователи выделяют такие элементы композиционной структуры, как экспозиция, завязка, кульминация и развязка. К «традиционным анекдотам» предлагается отнести тексты, в которых все четыре компонента композиционной структуры эксплицитны. Рассмотрим пример:

*Пессимист и оптимист (экспозиция). Пессимист выпивает коньяк, морщится и говорит: «Клопами пахнет» (завязка).*

*А оптимист ловит клопа на стене, давит его и говорит (кульминация): «Коньячком попахивает» (развязка)* [16].

Если ядро и среда языковой игры в данном анекдоте остаются без изменений, то микроконтекст (текст анекдота) значительно отличается от ранее приводимых анекдотов-афоризмов и анекдотов-загадок, в которых не все компоненты композиционной структуры являются эксплицитными.

Любой анекдот, в том числе и «традиционный», может быть помещен в более широкий контекст. Как правило, это касается устной формы бытования анекдота, в реальной речевой деятельности рассказывание анекдота обычно предваряется каким-либо «метатекстовым» вводом.

Выделение в тексте, наряду с собственно текстовым, метатекстового уровня осуществлено А. Вежбицкой. Метатекст она рассматривает как высказывание о высказывании, как своеобразное проявление скрытого двухголосья, полифонии в тексте. Структурно метатекстовый уровень представлен замечаниями, комментариями, уточнениями по поводу собственного текста и составлен из метатекстовых образований [2, с. 403].

В анекдоте «метатекстовые» вводы – это всегда импровизация говорящего (такие фразы, как «Хочешь анекдот?», «Знаешь анекдот?», «Слышал анекдот о...?», «Кстати, анекдот...», «Давай(те) расскажу анекдот...», «А вот еще анекдот на эту тему» и т.д. или же «Это как в том анекдоте...», «Ну, ты прямо, как тот мужик из анекдота...» и т.п.). В качестве текстообразующих компонентов здесь выступают цельность, когерентность, логичность, речевое единство, скрепленное авторской модальностью.

Рассмотрим пример выступления, в котором был использован вышеприведенный анекдот:

*«Я уже приводил такую старую нашу, с «бородой», несколько грубоватую шутку. Не могу не воспроизвести ее еще раз. Есть у нас такой анекдот: «Пессимист и оптимист. Пессимист выпивает коньяк,*

морщится и говорит: “Клопами пахнет”. А оптимист ловит клопа на стене, давит его, нюхает и говорит: “Коньячком пахнет”. **И мне бы очень не хотелось, или, так скажем, я бы лучше был пессимистом, который пьет коньяк, чем оптимистом, который нюхает клопов. Хотя, конечно, вроде бы оптимистам живется веселее, но все-таки, наверное, общая наша задача (не злоупотребляя алкоголем) жить на каком-то приличном уровне»** [12].

В данном случае микроконтекст (текст анекдота) вовлечен в макроконтекст (речь политика) при помощи метатекстовых вводов. В речи политика анекдот выполняет стилистическую функцию, тогда как метатекстовые вводы – текстообразующую.

Следует отметить, что использование анекдота в речи – не единственный возможный случай создания макроконтекста. Для анекдота как письменного текста макроконтекстом может послужить сайт, сборник, подборка анекдотов. Печатный или электронный сборник анекдотов также можно назвать своего рода макроконтекстом.

В следующем тексте вышеприведенное высказывание политика, содержащее анекдот, сопровождается комментарием автора статьи:

«Российский лидер подчеркнул, что он не совсем согласен с ранее высказанным тезисом о том, что “украинский кризис стал причиной ухудшения международных отношений”. “Естественно, этот кризис является такой причиной, но не первопричиной. Сам кризис – это производная от разбалансировки международных отношений”, – подчеркнул президент.

**А вот говоря о нынешних международных отношениях, Путин привел, “старую нашу, с бородой, грубоватую шутку”. “Не могу не воспроизвести ее еще раз. Есть у нас такой анекдот: “Пессимист и оптимист. Пессимист выпивает коньяк, морщится и говорит: “Клопами пахнет”. А оптимист ловит клопа на стене, давит его, нюхает и говорит: “Коньячком пахнет”, – сказал российский лидер.**

**После высказанной шутки Путин добавил свое мнение на этот счет. “Мне бы очень не хотелось, или, так скажем, я бы лучше был пессимистом, который пьет коньяк, чем оптимистом, который нюхает клопов”, – подчеркнул глава государства.**

Однако после анекдота Владимир Путин вновь перешел на серьезный тон, заметив, что “общая наша задача – не злоупотребляя алкоголем, жить на приличном уровне”. “Для этого надо уходить от кризисов, вместе бороться с вызовами и угрозами, конструировать такие условия взаимодействия на международной арене, которые помогали бы нам решать эти задачи”, – отметил он» [15].

В данном случае речь политика является промежуточным или так называемым **интерконтекстом**, тогда как макроконтекстом становится газетная заметка, в которой цитируется данная речь. Интерконтекст выполняет стилистическую функцию по отношению к макроконтексту, тогда как последний выполняет текстообразующую функцию по отношению к интерконтексту.

Данная статья также становится своего рода макроконтекстом языковой игры, представленной в анекдоте, рассказываемым политиком и приводимым в цитируемой газетной заметке. При этом газетная заметка становится интерконтекстом и выполняет стилистическую функцию по отношению к макроконтексту, тогда как научная статья выполняет текстообразующую функцию.

Проведенное исследование позволило сделать некоторые выводы:

1. В структуре языковой игры могут быть выделены ядро, представляющее собой системную связь взаимозависимых и взаимоопределяемых знаков, связанных между собой прагматически, семантически и/или синтаксически, и выполняющее смыслообразующую функцию; и среда – минимальная, единая в смысловом отношении часть текста, позволяющая реализовать языковую игру и установить ее смысл. Она выполняет функцию подготовки игры значений.

2. В структуре контекста языковой игры могут быть выделены микроконтекст, один или несколько интерконтекстов и макроконтекст как сочетание микроконтекста и метатекста.

3. Наличие интерконтекста/интерконтекстов факультативно.

4. В каждом из типов контекста могут быть выделены аванконтекст и/или постконтекст.

5. Меньший по объему контекст выполняет, как правило, стилистическую функцию по отношению к большему, тогда как контекст, больший по объему, выполняет по отношению к меньшему текстообразующую функцию.

#### Список литературы

1. **Александрова Е. М.** Жанр анекдота: проблемы перевода (на материале русских и французских анекдотов): монография. Орехово-Зуево: МГОПИ, 2008. 114 с.
2. **Вежбицкая А.** Метатекст в тексте // Новое в зарубежной лингвистике / сост., общ ред. и вступ. ст. Т. М. Николаевой. М.: Прогресс, 1978. Вып. 8. Лингвистика текста. С. 402-421.
3. **Елисеева В. В.** Лексикология английского языка: учеб. пособие. СПб: Изд-во СПбГУ, 2005. 80 с.
4. **Захарова М.** Языковая игра как факт современного этапа развития русского литературного языка [Электронный ресурс] // Знамя. 2006. № 5. URL: <http://magazines.russ.ru/znamia/2006/5/za12.html> (дата обращения: 18.03.2015).
5. **Переходюк О. В.** Язык современного русского анекдота // Русская речь. 1997. № 5. С. 124-127.
6. **Пушкарёва О. В.** Пародирование как способ сюжетно-композиционной организации анекдота // Филологические науки. 1996. № 2. С. 35-41.
7. **Сковородников А. П.** Каламбур // Культура русской речи. Энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева и др. 3-е изд., стер. М.: Флинта, 2011. С. 233-235.

8. Терещенкова А. А. Типы, структура и функции контекста каламбура // Риторика ↔ Лингвистика: сб. ст. Смоленск: Изд-во СмолГУ, 2012. Вып. 9. С. 203-211.
9. Торсуева И. Г. Контекст // Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева. М.: Советская энциклопедия, 1990. С. 238-239.
10. Шмелева Е. Я., Шмелев А. Д. Русский анекдот. Текст и речевой жанр. М.: Языки славянской культуры, 2002. 144 с.
11. Attardo S. Linguistic Theories of Humor. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 1994. 426 p.
12. <http://www.1tv.ru/news/polit/270434> (дата обращения: 21.01.2015).
13. <http://www.afinka.ru/humor-1-84.html> (дата обращения: 21.01.2015).
14. <http://www.afirsov.narod.ru/another.html> (дата обращения: 21.01.2015).
15. <http://www.dni.ru/polit/2014/10/24/284449.html> (дата обращения: 21.01.2015).
16. <http://www.rg.ru/2014/10/24/anekdots.html> (дата обращения: 21.01.2015).
17. <http://www.tveedo.ru/humor/19/16.html> (дата обращения: 18.03.2015).

## STRUCTURE AND FUNCTIONS OF THE CONTEXT OF LANGUAGE GAME

Aleksandrova Elena Mikhailovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration  
elena\_751@mail.ru

The article aims to examine the structure of language game as a linguistic phenomenon. The research is carried out by the material of the texts of anecdote genre. The author touches on the content of the concepts “nucleus”, “surroundings” as components of language game, identifies the basic peculiarities of the semantic and syntactic types of nucleus, clarifies the concepts “context”, “micro-context”, “macro-context”, “inter-context” and “meta-text” as surroundings of language game, describes the key functions of the components and surroundings of language game.

*Key words and phrases:* language game; nucleus; surroundings; context; mechanisms to create language game; anecdote; sign; semantics; syntactics; pragmatics.

УДК 82.01/.09

### Филологические науки

*В статье рассматривается проблема авторского присутствия в художественном произведении и терминологический аппарат присутствия автора в тексте. Анализируются различные подходы к толкованию понятий, связанных с обозначением категории «автора» в художественном тексте. Представляется, что при чтении художественного произведения читатель имеет дело с авторским сознанием, отраженным в тексте. Читатель, декодируя средства текста, строит аналог авторского сознания, т.е. «модель авторского сознания».*

*Ключевые слова и фразы:* авторское присутствие; авторское сознание; модель авторского сознания; мировоззрение; читатель; познание; моделирование.

**Андросова Фекла Семеновна**

Северо-Восточный федеральный университет им. М.К. Аммосова  
afs.77@mail.ru

## ФОРМЫ АВТОРСКОГО ПРИСУТСТВИЯ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ<sup>©</sup>

Проблема автора и его присутствия в произведении является одним из самых дискуссионных вопросов в дисциплинах, объектом изучения которых является художественный текст. Цель данной работы – обосновать существование понятия «модель авторского сознания». Прежде рассмотрим подходы, связанные с обозначением автора в художественном тексте.

В литературоведении и теории текста отчетливо прослеживаются две оппозиции: отрицание авторского присутствия в созданном им произведении и его признание [17, с. 37-42]. К числу исследователей, отрицающих присутствие автора в тексте, относятся Ролан Барт и его последователи, которые говорят о «смерти автора» [2, с. 387]. Барт считает, что книга и автор располагаются на общей оси, которая ориентирована на «до» и «после»: автор как бы вынашивает свое произведение, т.е. предшествует ему (мыслит, страдает, живет для него), как «отец предшествует сыну» [Там же]. Иначе говоря, автор существует в прошлом по отношению к своей книге.

Большинство исследователей составляет вторую группу, которая считает, что при чтении художественного произведения необходимо выявить организующий центр текста, понять то, что хотел донести автор до читателей, то, что он «заложил» в своем произведении. Так, по мнению И.-А. Тэна, ошибаются те, кто рассматривает литературное произведение в отдельности от своего создателя: «есть только люди, которые создают образы и слова соответственно с потребностями своих органов и особенным складом своего ума» [18, с. 73]. С точки зрения О. А. Мельничук, в мире произведения все подчинено авторскому замыслу, следовательно, он (автор) не может совсем исчезнуть из своего произведения: автор проявляется в тексте «с разной степенью выраженности в зависимости от его замысла» [17, с. 41].