

RU

## Приемы реализации языковой игры в лингвистическом анекдоте: лексический уровень

Дохова З. Р., Урусов Р. Х., Хашхожева З. Т.

**Аннотация.** Цель исследования заключается в определении специфики лексических приемов, используемых в такой разновидности анекдота, как лингвистический анекдот, для достижения юмористического эффекта. В статье анализируются виды лексических средств, посредством которых выражается комизм как основополагающая составляющая анекдота. Новизна исследования состоит в детальном анализе лексических способов достижения игрового комизма, которые основаны на трансформации семантики, коннотативного и эмотивного значения слова/выражения. В результате исследования выделяется 23 вида лексических приемов реализации языковой игры в лингвистическом анекдоте, изначально базирующемся на разноуровневом обыгрывании языковых знаков.

EN

## Techniques for Implementing Language Game in a Linguistic Joke: Lexical Level

Dokhova Z. R., Urusov R. K., Khashkhozheva Z. T.

**Abstract.** The purpose of the study is to determine the specificity of lexical techniques used in such a variety of jokes as a linguistic joke to achieve a humorous effect. The paper analyses the types of lexical means by way of which comicality is expressed as a fundamental component of a joke. Novelty of the study lies in a detailed analysis of lexical ways to achieve game comicality, which are based on the transformation of the semantics, connotative and emotive meaning of a word/expression. As a result of the study, the researchers have identified 23 types of lexical techniques for implementing language game in a linguistic joke, which initially rests on a different-level play on language signs.

### Введение

Анекдот представляет собой многоаспектное лингвокультурное явление, аккумулирующее в себе особенности различных отраслей человеческого бытия. Гуманитарное знание, характеризующееся собирательностью и полипарадигмальностью идей, положений и методологий, на современном этапе развития научного познания имеет все существенные предпосылки для исследования анекдота, в частности лингвистического анекдота, базирующегося исключительно на обыгрывании особенностей русского языка. Возможным представляется системное разностороннее рассмотрение анекдота как реализации языковой игры. Именно исследование языковой игры позволяет выявить значимость функционирования языка в анекдоте.

Актуальность данного исследования определяется, с одной стороны, всесторонней изученностью анекдотического дискурса в философии, психологии, культурологии, социологии, лингвистике (когнитивная лингвистика [1], прагматическая лингвистика [7], жанроведение [4]), с другой – отсутствием на сегодняшний день при разнообразии подходов и концепций попытки комплексного описания лингвистического анекдота в системе действующего понятийно-категориального аппарата.

В соответствии с поставленной целью статья ориентирована на решение ряда задач, к числу которых можно отнести, во-первых, рассмотрение степени изученности анекдота в разных аспектах; во-вторых, определение существенных отличительных признаков лингвистического анекдота; в-третьих, описание случаев языковой игры на лексическом уровне в лингвистических анекдотах и выявление видов лексических приемов достижения комического эффекта.

Материалом исследования послужили русские лингвистические анекдоты, отобранные на интернет-сайтах [12-15].

Для решения поставленных в статье задач использовались следующие методы: общенаучные методы исследования (анализ, сравнение, обобщение, систематизация, классификация, аналогия, синтез); лингвистические

методы исследования: описательно-аналитический и сравнительно-сопоставительный методы, метод семантического анализа.

Теоретической базой исследования послужили труды В. Карасика [4], Д. Б. Келаревой [5], Е. Курганова [6], В. З. Санникова [9], Е. Я. Шмелевой и А. Д. Шмелева [11], в которых анекдот рассматривается как предмет лингвистического изучения, как жанр, как разновидность языковой игры; описываются лингвистические принципы создания комического смысла в анекдотическом дискурсе.

Практическая значимость исследования определяется тем, что его результаты могут быть использованы при дальнейшей разработке проблем лингвистики юмористических текстов, а также при реализации вузовских спецкурсов: «Юмористическая лингвистика», «Лингвистика языковых анекдотов», «Языковая игра. Приёмы её достижения» и др.

## Основная часть

В настоящем исследовании рассматриваются и анализируются лингвистические (языковые) анекдоты – анекдоты, которые основываются на языковой игре: в них обыгрываются особенности языка. Для понимания лингвистического анекдота необходимо хорошо владеть языком, поэтому подобные анекдоты в большинстве своем не переводимы на другие языки, поскольку нередко они отражают лингвокультурные лакуны. Функциональная ориентация лингвоанекдотов определяется созданием комизма, для достижения которого часто используются такие приёмы, как *обыгрывание созвучия слов, обыгрывание полисемии, омонимии, синонимии, буквализация паремий и фразеологизмов, отступление от различных норм русского языка*. Это позволяет говорить о разноразностной реализации языковой игры в лингвистических анекдотах. Так, можно отметить следующие приемы воплощения языковой игры: фонетические, лексические, грамматические, орфографические и пунктуационные.

В данной статье обстоятельно остановимся на описании наиболее распространенных лексических случаев языковой игры в лингвистических анекдотах, таких как: *обыгрывание лексической полисемии, омонимии, синонимии, антонимии, паронимии, метафоризация паремиологических выражений*, то есть способах достижения комизма в лингвоанекдоте, базирующихся на семантической трактовке. Создающийся в результате этого юмористический эффект детерминирован, как правило, оппозиционной вариативностью потенциальных значений.

Проведенный анализ лингвистических анекдотов позволил выделить **23 вида** лексических приемов достижения комического эффекта.

**1 вид – обыгрывание омонимов:** *Штирлиц склонился над картой СССР. Его неукротимо рвало на родину* [14]. Комизм данного анекдота вызван использованием омонимов *рвать* – ‘стремиться попасть куда-то’, *рвать* – ‘о рвоте’ [8, с. 670]. Употребление данного слова делает этот контекст двусмысленным: не то Штирлиц стремился на родину, не то Штирлица тошнило на карту СССР (родину).

**2 вид – обыгрывание омографов:** *Русский язык не только велик и могуч, он ещё и коварен. Запоминаем: Писать на заборе – ст. 214 УК. Писать на забор – ст. 20.1 КоАП* [15].

В данном анекдотическом дискурсе встречаются омографы: *писАть* (где? на чем? – *на заборе*) – ‘изображать на чем-н. графические знаки, их сочетания’ [8, с. 518]; *пИСать* (куда? на что? – *на забор*) – ‘разг. то же, что мочиться’ [Там же].

**3 вид – обыгрывание омофонов:** *Кролик ловит такси. Открывает дверь, таксист спрашивает: – Куда вам? Кролик в ужасе шарахается: – Нет!!! Только не к удавам* [14]!!!

В данном анекдоте комический эффект достигается благодаря намеренной, удачной реализации омофонии фрагментов речи *куда вам* и *к удавам*.

**4 вид – обыгрывание омоформ:** *Пьяный мужик возвращается поздно вечером и в потемках налетает во дворе на сучок яблоны. Решает отпилить опасный сучок. Ищет пилу: – Жена, где пила?*

- *Да не пила я, это ты сам где-то нализался!*
- *Не говори ерунды! Где пила?*
- *Ну, у соседа пила* [Там же].

В данном анекдоте комический эффект достигается использованием омоформ (слов, совпадающих по звучанию и написанию в отдельных формах) *пила* (имя существительное ж.р., ед.ч., И.п.) и *пила* (глагол прошедшего времени, ж.р., ед.ч.).

**5 вид – обыгрывание лексической полисемии:** *Счастье – это когда все, кто тебе не подходит, к тебе не подходят* [14]. Комический эффект в данном анекдоте достигается путем языковой игры лексико-семантическими вариантами многозначного слова *подойти*: ‘1) идя, приблизиться; 2) оказаться годным, удобным, приемлемым для кого-чего-н., соответствовать чему-н.’ [8, 540]. Следовательно, игра слов: кто тебе не подходит, не соответствует – к тебе не подходит, не приближается.

**6 вид – буквализация**, под которой понимается средство выразительности, заключающееся в разрушении образного значения и актуализации значения прямого, которое у слова в данном сочетании не реализуется. Прямое «порождающее» значение таких слов в определенных сочетаниях «существует лишь потенциально» [3, с. 130]. Так, в анекдоте *Штирлиц шел по улице и поднял глаза. Это были голубые глаза пастора Шлага* [14] обыгрывается именно буквализация фразеологизма *поднять глаза* – ‘посмотреть вверх’, и *поднять голубые глаза пастора*, допустим, лежащие где-то. Для понимания данного анекдота нужны и знание культурологических особенностей, пресуппозиций: Штирлиц и пастор Шлаг – это герои советского двенадцатисерийного фильма, снятого по одноименному роману Ю. Семенова.

**7 вид – дебуквализация**, под которой понимается замена прямого, буквального значения переносным, оформленным в виде фразеологизма: – *Рядовой Иванов, выйти из строя! Иванов падает без сознания. Грохот... Командир: – Что с ним? – Вышел из строя...* [12].

Данный лингвистический анекдот построен на основе сопоставления прямого значения словосочетания *выйти из строя* – ‘покинуть строй /отряд’ и переносного значения во фразеологизме *выйти из строя* – ‘сломаться, упасть в обморок’.

**8 вид – обыгрывание окказиональной интерпретации слова**, при котором слово помещается в несвойственный ему контекст и связывается с необычным для него референтом. В большинстве случаев это обнаруживается в модификации привычного смысла слова и связанных с ним коннотаций. Так, в анекдоте *На родительском собрании: – Мама Пети Иванова, советую вам обратить внимание на то, в каком виде ваш сын ходит в школу. – А в чём дело? У него первоклассная одежда! – Да, но класс, в который он ходит, – одиннадцатый* [13] наблюдается окказиональная интерпретация слова *первоклассный*, имеющего значение ‘лучший по качеству, достоинствам’ [8, с. 499]. Можно отметить, что в отличие от игры значениями полисемного слова, семантика лексемы *первоклассный* в данном случае не переосмысливается, а лишь прилагается к необычному для нее референциальному объекту (к первому классу).

**9 вид – несовместимость контекста**, заключающаяся в том, что слово или выражение используется в дисгармоничном контексте, противоречащем семантике, пресуппозиции или коннотации данного слова/выражения. Несовместимость, возникающее при этом, создает особый эффект сознательного отступления от речевых норм, что приводит к абсурдности: *Учитель биологии рассказывает о насекомых, которые живут только один день. Голос с задней парты: – Вот лафа! Вся жизнь день рождения* [13].

**10 вид – контекстуальная коннотация**, под которой понимается появление у слова новой коннотации, обнаруживаемой только в контексте. Так, в лингвистическом анекдоте *Оксюморон – сочетание слов с противоположным значением, например: живой труп, горячий снег, светлое будущее, отдых с детьми* [12] – у слов *будущее* и *дети* появляется новое, ранее не присущее им коннотативное составляющее: *будущее* – ‘что-то, обязательно связанное с плохим’; *дети* – ‘что-то, обязательно связанное с работой, трудом, усилием’.

**11 вид – обыгрывание синонимов**: – *Алло! Это я в морг попал? – Нет, пока только дозвонились* [14]. В данном контексте комизм достигается сопоставлением многозначного слова *попасть*: ‘1) достигнуть кого-чего-н. чем-н.; 2) оказаться, очутиться в каком-н. месте, положении, обстоятельствах’ [8, с. 562], и лексемы *дозвониться* – ‘дождаться, чтобы кто-н. ответил на звонок’ [Там же, с. 171], выступающих как контекстуальные синонимы.

**12 вид – обыгрывание антонимов**: *Можно ли утюг в руках женщины считать холодным оружием, если он горячий* [14]? Комизм анекдота создает использование в одном предложении антонимов *холодный* – *горячий* без учёта признака прямого/переносного значения: *холодное оружие* – это термин, обозначающий оружие, предназначенное для поражения цели при помощи мускульной силы человека при непосредственном контакте с объектом поражения; это ударное, рубящее, колющее оружие [8, с. 866]; *горячий (утюг)*, т.е. имеющий высокую температуру [Там же, с. 141].

**13 вид – контекстуальные антонимы**: *Выдержит ли испытание медными трубами человек, которому всё по барабану* [14]?

Комический эффект в данном анекдоте достигается, во-первых, путем сопоставления медного духового музыкального инструмента (трубы) и музыкального инструмента из семейства ударных (барабан); во-вторых, противопоставлением значения словосочетания *испытание медными трубами*, восходящего к фразеологизму *пройти огонь, воду и медные трубы* – ‘преодолеть все испытания’, со значением просторечного оборота *по барабану* – ‘все равно, безразлично’. В результате возникает шуточный вопрос: может ли человек, ко всему безразлично относящийся, выдержать испытание медными трубами? Отсюда контекстуальные антонимы: *успешный человек* – *безразличный человек*.

**14 вид – обыгрывание паронимов**: – *Обвиняемый, почему вы избили охранника магазина? – Он не хотел пускать меня без маски! – Надевать маску – законное требование. – Да, но он потребовал ОДЕТЬ маску! – Оправдан* [15]! Комический эффект достигается посредством использования паронимов *надеть* – на себя и *одеть* – кого-то.

**15 вид – обыгрывание плеоназма**: *Встречаются две амёбы и одна другой говорит: «Будь проще!»* [14]. Комический эффект в данном анекдоте достигается путем использования контекстуального плеоназма, речевой избыточности, определяемой по контексту. Так, *амёба* – ‘простейшее одноклеточное животное’ [8, с. 23], никак еще проще быть не может.

**16 вид – мнимая тавтология**: – *У меня есть знакомый – ну до того дотошный! Аж до тошноты! – Дотошный до тошноты – тавтология вообще-то... – Что я и говорю! Этот знакомый – ты* [15].

Комизм этого анекдота строится на мнимой тавтологии: *дотошный до тошноты* – на первый взгляд, повтор однокоренных слов, однако рассмотрение истории возникновения слова *дотошный* показывает, что оно не имеет никакого отношения к сочетанию слов *до тошноты*: «производное от сочетания *до точки*’ (ср. *точь-в-точь*); *дотошный* – *дотошный* в результате изменения *чн* в *шн* (ср. *городошник*) и закрепления его в написании» [10].

**17 вид – обыгрывание речевой недостаточности**: – *У тебя есть шесть яблок, если ты отдашь половину брату, сколько останется? – Пять с половиной* [12]. Этот анекдот построен на обыгрывании речевой недостаточности: не понятно – *половину шести яблок* или *половину одного яблока*, как и понял собеседник.

**18 вид – обыгрывание лексической сочетаемости.** В русском языке встречается использование в одном ряду двух утвердительных частиц для выражения отрицания, что и обыгрывается в следующем анекдоте: *Читает профессор лекцию: – Во многих языках встречается двойное отрицание в качестве утверждения, но ни в одном не встречается двойное утверждение в качестве отрицания. Голос с дальнего ряда: – Ну да, конечно* [14]!

Встречается в русском языке использование в одном ряду частиц, выражающих согласие, отрицание и сомнение, для выражения законченной мысли, что и лежит в основе достижения комизма в анекдоте: *– И могли бы вы вообразить себе язык, в котором одновременное употребление согласия, отрицания и сомнения выражало бы законченную мысль? – Да нет, наверное...* [Там же].

**19 вид – антипословицы:** *В Интернете тебя встречают по аватарке, а провожают по умению обособлять причастные обороты.* Данный лингвистический анекдот строится на основе структурно-семантической трансформации существующей в языке поговорки *По одежке встречают, по уму провожают*, что обусловлено новыми жизненными условиями и новым мировидением, наблюдаемым в современной действительности. Эта устойчивая форма обнаруживается в трансформированной поговорке, которая смоделирована согласно принципу ассоциативной координации, в частности принципу ассоциативной интеграции – «совмещения планов восприятия формы и содержания ассоциантов путем совмещения значения и формы» [2, с. 17].

**20 вид – эвфемизация:** *Штирлиц шел по лесу и увидел голубые ели. Он присмотрелся: голубые не только ели, но и пили* [14] – здесь происходит подмена понятия *голубой* – ‘светло-синий, цвета незабудки’ [8, с. 137] эвфемизмом *голубой* – ‘мужчина нетрадиционной ориентации’, о чём свидетельствует контекст употребления: *голубые ели (есть), пили.*

**21 вид – оксюморон:** *Преподаватель логики сошел с ума, когда не смог вытереть сухое вино влажной салфеткой* [12]. В данном анекдоте как средство достижения комического используется оксюморон – средство выразительности, заключающееся в сочетании несочетаемого *вытереть сухое вино влажной салфеткой*.

**22 вид – сравнение:** *Учитель – ученику на уроке труда: – Ты ударяешь молотком, как молния! – Вы хотите сказать, что я так быстро работаю? – Нет, просто молния тоже никогда не попадает в одно и то же место два раза* [13]. В данном анекдоте обыгрывается лексическое значение сравнительного оборота *как молния* – ‘быстро’ и *как молния*, которая ‘никогда не попадает в одну и ту же точку’, что и приводит к комизму.

**23 вид – использование гиперболы:** *Сын и мама сидят дома. Сын смотрит в окно и говорит: – Мама, мама, смотри какой огромный грузовик едет – с пятиэтажный дом! – Сынок, я же тебе триста миллионов раз говорила – никогда не преувеличивай* [Там же]!

## Заключение

Таким образом, изложенное выше дает возможность постулировать следующее:

1) лингвистический анекдот, представляющий собой игровой речевой текст, повествующий о многообразных комических обстоятельствах, выражаемых в своеобразных фреймах и концептах, базируется на языковой игре и является ценным ресурсом для изучения своеобразия языка и особенностей его функционирования. Анекдотический дискурс отличается всесторонней изученностью в философии, психологии, культурологии, социологии, лингвистике, жанроведении;

2) приемы достижения юмористического эффекта в лингвоанекдотах могут реализовываться на всех языковых ярусах;

3) специфика лексических приемов достижения юмористического игрового эффекта в лингвоанекдотах базируется на очевидной асимметрии самого языкового знака и заключается в его переосмыслении, обыгрывании. Наиболее частотными приемами языковой игры в лингвистических анекдотах являются обыгрывание лексической полисемии, омонимов (омографов, омофонов, омоформ), синонимов, антонимов, паронимов, буквализация, дебуквализация.

Перспективы дальнейшего исследования видятся в детальном изучении видов трансформаций паремий на материале лингвистических анекдотов.

## Источники | References

1. Голобородько А. Ю. Когнитивная обусловленность порождения и языкового выражения комического смысла анекдота как единицы диалогического дискурса: дисс. ... к. филол. н. Таганрог, 2002. 171 с.
2. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество: монография. Екатеринбург: Изд-во Уральского гос. педагог. ун-та, 1996. 214 с.
3. Ермакова О. П. Лексические значения производных слов в русском языке. М.: Русский язык, 1984. 150 с.
4. Карасик В. Анекдот как предмет лингвистического изучения [Электронный ресурс] // Жанры речи. Саратов, 1997. Вып. 1. URL: <https://www.sgu.ru/structure/philological/linghist/sbornik-zhanry-rechi/materialy-vyupuskov/vyupusk-1> (дата обращения: 03.09.2021).
5. Келарева Д. Б. Лингвистические принципы выражения комического смысла в анекдотах: автореф. дисс. ... к. филол. н. М., 2013. 25 с.
6. Курганов Е. Анекдот как жанр. СПб.: Академический проект, 1997. 123 с.

7. Норман Б. Ю. Лингвистическая прагматика (на материале русского и других славянских языков): курс лекций. Мн., 2009. 183 с.
8. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. Изд-е 4-е, доп. М.: А ТЕМП, 2007. 944 с.
9. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. Изд-е 2-е, испр. и доп. М.: Языки славянской письменности, 2002. 552 с.
10. Шанский Н. М., Боброва Т. А. Этимологический словарь русского языка. М.: Прозерпина; Школа, 1994. 400 с.
11. Шмелева Е. Я., Шмелев А. Д. Русский анекдот: текст и речевой жанр. М.: Языки славянской культуры, 2002. 143 с.
12. <http://new.gramota.ru/biblio/gostinaya/lingvisticheskie-anekdoty> (дата обращения: 03.09.2021).
13. <http://school-collection.edu.ru> (дата обращения: 03.09.2021).
14. <https://banguerski-alex.livejournal.com/527007.html> (дата обращения: 03.09.2021).
15. <https://humor.exxtro.ru/anekdote/russkiy-yazyk/70506> (дата обращения: 03.09.2021).

#### Информация об авторах | Author information

**RU****Дохова Залина Руслановна**<sup>1</sup>, к. филол. н., доц.**Урусов Руслан Хаталиевич**<sup>2</sup>**Хашхожева Загират Талибовна**<sup>3</sup>, к. филол. н.<sup>1, 2, 3</sup> Кабардино-Балкарский государственный университет имени Х. М. Бербекова, г. Нальчик**EN****Dokhova Zalina Ruslanovna**<sup>1</sup>, PhD**Urusov Ruslan Khataliyevich**<sup>2</sup>**Khashkhozheva Zagirat Talibovna**<sup>3</sup>, PhD<sup>1, 2, 3</sup> Kabardino-Balkar State University named after Kh. M. Berbekov, Nalchik<sup>1</sup> [dohovaz@mail.ru](mailto:dohovaz@mail.ru), <sup>2</sup> [urkbr07@mail.ru](mailto:urkbr07@mail.ru), <sup>3</sup> [zagirat\\_inkaz@mail.ru](mailto:zagirat_inkaz@mail.ru)

#### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 04.08.2021; опубликовано (published): 30.09.2021.

**Ключевые слова (keywords):** лингвистический анекдот; языковая игра; лексические приемы языковой игры; комический эффект; linguistic joke; language game; lexical techniques of language game; comic effect.