

УДК 811.111'1:82-225

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АНГЛИЙСКИХ ЗАГАДКАХ-ШУТКАХ***Г. И. Лушникова, Н. В. Потанова***LINGUISTIC PLAY IN ENGLISH HUMOROUS RIDDLES***G. I. Lushnikova, N. V. Potapova*

В статье загадка-шутка представлена как малоформатный игровой текст, обладающий текстовыми категориями специфического характера. Рассматриваются две группы загадок-шуток: загадки, основанные на парадоксе, и абсурдные загадки.

In the article a humorous riddle is considered as a minor form of a play text with textual categories of a specific character. Two kinds of riddle-jokes are being analyzed: paradox riddles and nonsense riddles.

**Ключевые слова:** загадка-шутка, игровой текст, языковая игра, парадокс, абсурд.

**Keywords:** riddle-joke, play text, linguistic play, paradox, nonsense.

Традиционно под загадкой понимают «жанр народнопоэтического творчества у всех народов мира» [1]. Часто загадка – это метафорическое выражение, «в котором один предмет изображается через посредство другого, имеющего с ним какое-нибудь, хотя бы отдаленное, сходство; на основании последнего вопрошаемый и должен отгадать задуманный предмет» [2]. В нашем представлении загадка – это всегда игра, игра с формой, игра со смыслом.

Существует три основных вида игры: 1) детская игра, забава; 2) игра-соревнование, подразумевающая цель и правила; 3) игра-представление, истоками которой являются карнавальные формы культуры.

На основе игры-представления получили развитие так называемые игровые тексты, к которым можно отнести риторические диалоги древних мыслителей, афоризмы, анекдоты, языковые шутки, басни, поэзию, пародию, эпиграмму, а также и загадки.

Игровые элементы встречаются практически в любом художественном тексте неигрового жанра. Игровая стратегия широко используется в языке прессы (например в заголовках, текстах объявлений), в рекламных текстах, в текстах радиопередач, в названиях магазинов и пр. Подобное проникновение игровых текстов в различные сферы жизни человека можно объяснить следующим: во-первых, сам язык располагает богатым арсеналом игровых ресурсов, который обусловлен прежде всего асимметрией формы и значения языковых единиц. Во-вторых, исходя из коммуникативно-деятельностной природы языка, предполагающей активное взаимодействие участников коммуникативного акта, можно говорить о том, что речевая деятельность индивида базируется на языковой игре, мотивированной эмоциями языковой личности. От коммуникантов требуются эмоциональный интеллект, изобретательность, остроумие при создании игровой упаковки для эмоциональных идей [14, с. 7 – 18]. Одни жанры не предполагают использование автором игровой стратегии (жанры научного стиля, официально-делового и пр.), для других она является имманентным свойством их жанровой принадлежности и реализуется в наибольшей степени (загадка, афоризм, каламбур, сказка, пародия и др.).

Анализируя игровые тексты, Л. Г. Ким выделяет коммуникативно и системно обусловленные признаки. К первым относятся: а) соответствующее коммуникативное намерение автора, б) реализация игровой стратегии, предполагающей преднамеренное противопоставление реального и условного; в) адресованность текста «чувствительному» читателю [5, с. 208].

Коммуникативное намерение говорящего, прибегающего к использованию игровой загадки, ориентировано на достижение комического или гедонистического (развлекательного) эффекта. Часто говорящий имеет своей целью испытать сообразительность и остроумие собеседника, поставить его в тупик, «подловить», задав тот или иной каверзный вопрос.

Существуя речетворческую деятельность, говорящий реализует ту или иную речевую стратегию. В случае с игровыми загадками стратегия будет игровой, которая состоит в «преднамеренной разделенности реального мира и мира речи в акте коммуникации» [3, с. 8]. Мир речи осознается как мир условный, подчиняющийся определенным правилам. С целью реализовать свое коммуникативное намерение автор прибегает к игровой стратегии путем актуализации формы речи, привлечения к ней внимания. При игровой стратегии языковая форма из средства отображения действительности становится предметом такого изображения. Примером могут послужить следующие загадки, построенные на обыгрывании языковой формы, смысл здесь вторичен:

*Отчего утки плавают? – От берега!*

*Что стоит между стеной и дверью? – Буква И.*

По замечанию Г. Ф. Рахимкуловой, «формальные свойства игрового текста в целом существеннее содержательных, так как именно его игровые ресурсы обуславливают эстетическое наслаждение читателя» [10, с. 4].

Весьма значимым коммуникативно обусловленным признаком игрового текста является его адресованность соответствующему типу читателя, «читателя-эрудита», «посвященного читателя», «способного улавливать отстроженные на игру аспекты текста» [там же, с. 4]. Языковая игра требует творчества реципиента; это речевое поведение как

взаимодействие, где оба участника бессознательно чувствуют правила своих языковых сообществ и осознают стратегии, которые они могут использовать. Если текст воспринимает «непосвященный» читатель, то его игровые признаки нейтрализуются. Текст в восприятии такого читателя приобретает иной смысл, передает иную информацию, отличающуюся от авторского замысла [5, с. 209].

Кроме коммуникативно обусловленных признаков, игровой текст характеризуется и системно обусловленными признаками, т. е. признаками, отражающими реализованность в тексте игровых ресурсов языка. К числу таких признаков относят каламбуры и игровые манипуляции со словами; редкие, архаичные, малоизвестные слова, провоцирующие истинную или ложную семантизацию; иноязычные вкрапления, иногда сознательно не проясняемые или вступающие в игровые отношения друг с другом; словесные загадки, лингвистические ребусы; окказионализмы; фонетические игры, аллитерация, ассонанс; игровое использование графики, сознательные нарушения в орфографии и пунктуации; игровое использование цитации; аллюзийность; специфическое использование синтаксических конструкций и др. [Ким, 2006: 209 – 210].

Загадка обладает основными категориями, присутствующими лингвистическому тексту:

1) поверхностные компоненты текста загадки связаны грамматически как на синтаксическом, так и на семантическом уровне. Значит, он отвечает критерию *связанности*, или *когезии*;

2) в тексте загадки легко прослеживается *когерентность*, то есть связность на содержательном уровне, иными словами, когнитивное содержание текста подчеркивает его поверхностное выражение;

3) загадка обладает также категорией *модальности*. *Модальность* – выражение в тексте отношения автора к сообщаемому, его концепции, точки зрения, позиции, его ценностных ориентаций. Важно заметить, что нет таких текстов, которые не фиксировали бы какой-либо фрагмент человеческого опыта и его осмысления;

4) загадке присуща предикативность. Понятие *предикативности* входит в состав синтаксических понятий «предикативная связь», «предикативные отношения», которыми обозначают отношения, связывающие подлежащее и сказуемое, а также отношения логического субъекта и предиката. Предикативная единица представляет собою синтаксическое построение, образованное словоформой или соединением словоформ;

5) *закодированность* заключается в принципе существования загадки – сознательной зашифрованности отношения означающего загадки (текста загадки) к означаемому загадки (отгадке);

6) *информативность* загадки рассматривается как своеобразный уровень, на котором явления, представленные в тексте, вводятся посредством бинарной оппозиции «ожидаемое vs. неожиданное». Таким образом, информативность непосредственно связана с *неконгруэнтностью*, лежащей в основе большинства вербальных комических текстов;

7) членение текста загадки на вопросную и ответную части отвечает требованию *членности* текста;

8) загадка является *завершенным* текстом, т. к. замысел автора получает исчерпывающее выражение, и достигается желаемый результат;

9) *интертекстуальность* загадки проявляется не только в ее связи с другими загадками и стереотипами загадочного пространства, но и в связи с текстами других типов.

Помимо собственно текстовых характеристик загадка обладает рядом черт, присущих игровому типу текстов. К ним относятся следующие:

1) *игровая интенция автора* загадки касается целей и задач говорящего, в нашем случае – вызвать чувство эстетического удовлетворения и/или смех со стороны слушающего;

2) коммуникативная направленность игровой загадки проявляется в ее *адресованности* «чувствительному» собеседнику, способному на творческое осознание действительности;

3) для загадки характерен весь набор *системно обусловленных признаков* (о них речь пойдет ниже).

Принимая во внимание все вышесказанное, можно заключить, что загадка представляет собой не только типичный образец лингвистического текста, но также является игровым типом текста.

Исследуемые в работе загадки относятся к разряду малоформатных текстов. Определить с количественной стороны понятие «малоформатный текст» в жестких границах невозможно из-за неопределенности (в количественном аспекте) значения прилагательного «малоформатный» – «имеющий небольшой формат» [СТСРЯ]. Неопределенным является верхний предел формата такого текста, т. к. нижний предел – это элементарный речевой акт. Можно сказать, что максимальный объем текста малоформатного речевого жанра (далее МРЖ) – несколько элементарных речевых актов, то есть несколько предложений-высказываний в случае МРЖ монологического типа и несколько высказываний-реплик в случае МРЖ диалогического типа.

К основным признакам малоформатных текстов относятся краткость, емкость, разговорная направленность, использование простых синтаксических конструкций. Структура малоформатного текста загадки двучастная и определяется повторением вопросно-ответных актов.

В эксплицированной форме (Что, Кто, Какой, Который, Когда... и т. п. в начале загадки) вопрос характеризует большую часть загадок, составляет их основу. В отдельных случаях вопрос не выражен формально, но он по сути дела жестко детерминирует появление «ответной» части структуры, принудительно вызывает ее, и последняя как бы верифицирует тот факт, что формально нейтральная «повествовательная» структура в основе своей образует вопрос. При этом для такого класса загадок как загадки-шутки характерна несимметричность загадки и отгадки (одна загадка может иметь несколько отгадок и наоборот несколько загадок могут иметь одну

и ту же отгадку), наличие подтекста, двойной смысл и т. д.

С течением времени загадки видоизменяются и наполняются новыми смысловыми оттенками, которые в свою очередь определяются реалиями современной им эпохи и «живым» употреблением. В современной коммуникации традиционные загадки воспроизводятся не столь часто, как паремии игрового характера, распространенные на специализированных сайтах в Интернете, на форумах и в специализированной развлекательной литературе.

Любое собрание загадок наряду с произведениями, легко укладываемыми в рамки жанра *загадка*, содержит и такие, правомерность отнесения которых к загадкам вызывает сомнение. Это: 1) загадки-вопросы о свойствах, качествах объектов; 2) вопросы-шутки; 3) вопросы о буквах алфавита; 4) загадки-задачи.

Загадки-вопросы о свойствах, качествах объектов при всех сомнениях и оговорках являются загадками: они не называют прямо предмет; требуют отгадки; дают ключ к отгадыванию, указывая свойства предмета. Подобные вопросы включаются в тематические рубрики, например, «Животные», «Профессии», «Времена года», «Медицина» и др.:

*What has a head like a cat, feet like a cat, a tail like a cat, but isn't a cat?*

*A kitten.*

Вопросы-шутки (riddle-jokes) не обладают существенными жанровыми признаками загадок: они не заключают в себе иносказания, замены-уподобления; не могут превратиться в метафорическую загадку; не содержат признаков, помогающих отгадыванию; их смысл в том, чтобы «посмеяться над несообразительным человеком, не понявшим шутки, подвоха в вопросе» [9, с. 134].

Вопросы-шутки, по мнению В. В. Митрофановой, образуют довольно большую околожанровую группу, прочная связь которой с загадками, однако, очевидна. Подобные вопросы, во-первых, отвечают основному требованию жанра загадки – коммуникативной направленности на собеседника, задача которого найти отгадку; во-вторых, данные вопросы обладают двучастной структурой; и, в-третьих, они содержат предикат или предикативную группу в кодирующей части.

*Which dog tastes better when eaten?*

*A hot dog.*

Подобную связь с собственно загадками имеют и вопросы о буквах алфавита. Как и вопросы-шутки, вопросы о буквах алфавита опираются на игру слов, рассчитанных на комический эффект. Но они ближе собственно загадкам, так как предметны и могут быть включены в раздел «Грамота», например:

*What always ends everything?*

*The letter "g."*

Загадки-задачи, так же как и вопросы-шутки, не обладают всеми жанровыми особенностями загадки, но связаны с ней краткостью и необходимостью (прежде чем сосчитать), угадать подвох, шутку:

*Some months have thirty days and some months have thirty-one days. How many months have twenty-eight days?*

*All twelve months have 28 days. Some have more as well.*

Рассмотренные выше типы загадок в большей степени ориентированы на языковую игру, ироническое отношение к действительности. Такого рода загадки часто называют «анекдоты загадки», «юмористические загадки» или «загадкоанекдот». Зарубежные исследователи относят подобные единицы к «загадкам-шуткам», т. к. им присущи характеристики как загадок, так и шуток [15]. Я. Хамнет в своей работе «Ambiguity, classification and change: the function of riddles» также указывает на сходство загадок и шуток в современной английской культуре. По словам исследователя, подобная конгруэнтность возможна в силу того, что в основе как шуток, так и загадок лежит двусмысленность и неоднозначность [17]. Этой же точки зрения придерживается и З. Фрейд, определивший загадку как двойник шутки («the counterpart of jokes») [16, с. 215]. При этом зарубежные исследователи не отождествляют шутку и загадку, указывая на принципиальные различия в способах отражения действительности.

Подобные загадки разрушают такие жанровые стереотипы как предметность загадок, однозначная интерпретация вопроса, наличие подсказок в кодирующей части. Основное отличие данного вида загадок от традиционных состоит в том, что они не предполагают определенный конкретный ответ, а лишь моделируют *игровое языковое пространство* («...the riddling is focused on the answer not just as a solution through mental combinations of common elements between incompatible riddle images and response, but as an ambiguous word which provokes parody and makes the participants laugh» [15, с. 114]). Если «классические» загадки ориентированы на формирование нормативного взгляда на мир, то загадки-шутки направлены на ломку стереотипов и норм восприятия мира.

Можно выделить особые группы загадок-шуток: загадки, основанные на парадоксе и абсурдные загадки.

**Загадки, основанные на парадоксе.** По определению, парадокс – неожиданный, резко противоречащий здравому смыслу, расходящийся с общепринятым мнением [11, с. 258]. Парадокс есть утверждение или изречение, противоречащее общепринятым понятиям или (часто только внешне) здравому смыслу. Термин «парадокс» возник в древнегреческой философии для характеристики нового, оригинального мнения. Иногда парадоксы содержат в себе кажущееся внутреннее противоречие, логическую несовместимость. Парадоксы выворачивают наизнанку известную сентенцию или заповедь с целью её дискредитации, высмеивания. При этом парадокс может скрывать глубокую мысль, разоблачительную иронию. Он используется для борьбы с устаревшими канонами. Хороший словесный парадокс краток, четко сформулирован, логически завершен, эффектен и афористичен. Часто парадокс свидетель-

ствует о самобытности, независимости суждений [см. 6, с. 592].

Парадокс традиционно рассматривается в аспекте комического. Комический эффект связан с нарушением стереотипов восприятия действительности. Такие нарушения носят поверхностный, «несерьёзный» характер, так как комическое как бы снимает весомость последствий нарушения семантического согласования. Однако парадокс, тем не менее, выражает стратегически важные мысли. Кроме того, парадокс связан с игровой ситуацией. Узуальные и окказиональные парадоксы являются, прежде всего, манифестациями игровых контекстов культуры и языка. Поскольку говорящий/пишущий осознаёт, что парадокс, точнее, его социокультурный прототип, связан с игровой ситуацией, он вправе требовать от слушающего «внешней» игровой интерпретации парадокса [см. 13, с. 18 – 19].

В. И. Карасик определяет парадокс как суждение, внешне противоречащее здравому смыслу, и также указывает на то, что коммуникативная стратегия парадокса заключается в разрушении стереотипных взглядов, бытующих в обществе [4, с. 298].

По мнению В. И. Карасика, «дискурсивная организация парадокса состоит в накладке двух несовместимых суждений, одно из которых может быть выражено неявно. Существует типологическая общность между парадоксом и оксюмороном: в первом случае совмещаются несовместимые (часто противоречивые) суждения, во втором – антонимичные понятия. Парадокс содержит определённую норму, опирается на систему ценностей, вступающую в конфликт с иной аксиологической системой, против которой парадокс собственно и используется, и в этом смысле парадоксальное суждение, по определению, является эмоционально насыщенным. Парадокс тяготеет к выражению в виде универсального высказывания – сентенции, афоризма, загадки, поскольку такие высказывания по своему жанру обладают концентрированной силой воздействия. Парадокс смыкается с другими коммуникативными образованиями – с шутливым изречением, остроумной репликой в диалоге, комментарием, с одной стороны, и неясными, непонятными, двусмысленными высказываниями, с другой стороны» [там же, с. 298].

Парадоксы могут быть построены как классификации, дефиниции, иллюстрации (расширенные дефиниции, включающие конкретные характеристики-примечания, уточняющие смысл высказывания, парадокс-иллюстрация может быть выражен как сравнение), вопросы и комментарии [4, с. 302 – 303].

Специфические свойства парадокса коррелируют с основными задачами загадок-шуток – запутать вопрошаемого, сбить его с толку, в то же время убедить в правильности предлагаемого ответа и одновременно рассмешить. Загадки, основанные на парадоксе, только на первый взгляд противоречат устоявшимся представлениям. После оглашения отгадки её правильность не вызывает сомнения, и слушатель поражён неожиданностью и вместе с тем точностью ответа на поставленный в загадке вопрос.

В качестве примера парадоксальных загадок приведем следующие:

*What can be measured, but has no length, width or height?*

*The temperature* [21].

*Why is a crossword puzzle like a quarrel?*

*Because one word leads to another* [19].

**Абсурдные загадки.** Под абсурдом понимается бессмыслица, нелепость [8, с. 6]. «Словарь Английского языка и культуры» даёт следующее определение абсурда: *against reason or common sense; clearly false or foolish; ridiculous* – противоречащий здравому смыслу, общепринятому мнению; ложный или глупый, смехотворный [18, с. 5].

Основная задача приёма абсурда – показать, что каким бы серьёзным, важным, торжественным или патетичным, драматичным или даже трагичным не является тот или иной факт действительности, при незначительной трансформации (смещении ролей участников того или иного события, изменении времени, ситуации или, самое главное, при изменении взгляда, отношения к данному факту) этот факт может превратиться в абсурд. Абсурд в отличие от парадокса есть не кажущаяся, а действительная нелепость, бессмыслица, алогичность. Абсурдные ситуации и высказывания используются в загадках-шутках в качестве приёма, который выполняет комическую функцию и вместе с тем служит индикатором ирреальной картины мира, создаваемой такими загадками. Художественные миры произведений абсурда базируются на аномалии, вторгшейся в реальность, заставляющей осмыслить её с других позиций. Абсурд в загадках выполняет отчасти ту же задачу – способствует переосмыслению каких-то бытовых, социальных фактов. Абсурдные загадки переворачивают с ног на голову и здравый смысл, и правила логики, и саму реальность. Отличительной чертой абсурда в загадках является его комический, шутливый (*ridiculous*) характер – просто смешно и никакой логики.

*How do you know that an elephant has been in the refrigerator?*

*There are footprints in the butter dish* [20].

Подобные загадки получили название *elephant jokes*. Дети, только начинающие познавать мир, находят подобные загадки смешными, забавными. В их сознании сталкиваются два противоречия: 1) как слон, животное, обладающее огромными размерами, может взгромоздиться на тарелочку с маслом? 2) как можно оставить следы на еде, если это то, что всегда хранится в специально отведенных местах, удаленных от пыли и грязи?

Столкновения этих противоречий порождает комический эффект, который усиливается благодаря неожиданному ответу, цель которого вовлечь отгадывающего в игру и продолжить сколь угодно длинную цепочку подобных вопросов-ответов:

*How do you know that two elephants have been in the refrigerator?*

*There are two sets of footprints in the butter dish.*

*How do you know that a herd of elephants has been in the refrigerator?*

*There is a Volkswagen parked in front of your house and there are lots of footprints in the butter dish* [20].

Загадка-шутка представляет собой малоформатный игровой текст, обладающий текстовыми категориями специфического характера. Языковая игра в загадках-шутках реализуется при помощи разных лингвостилистических средств и приёмов, которые определяют разнообразие типы такого уникального жанра, как загадка-шутка.

### Литература

1. Большая Советская Энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gatchina3000.ru/great-soviet-encyclopedia/bse/041/832.htm>.
2. Большой энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://gatchina3000.ru/big/040/40574\\_brockhaus-efron.htm](http://gatchina3000.ru/big/040/40574_brockhaus-efron.htm).
3. Доронина, С. В. Содержание и внутренняя форма русских игровых текстов: когнитивно-деятельностный аспект (на материале анекдотов и речевых шуток) / С. В. Доронина: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Барнаул, 2000. – 24 с.
4. Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – М.: Гнозис, 2004. – 389 с.
5. Ким, Л. Г. Игровой дискурс: признаки и виды / Л. Г. Ким // *Изменяющаяся Россия: новые парадигмы и новые решения в лингвистике: материалы I Междунар. научн. конф. (Кемерово, 29 – 31 августа 2006 г.): в 4 частях.* – Кемерово: Юнити, 2006. – Ч. 2. – 326 с. (Серия «Филологический сборник». Вып. 8). – С. 204 – 211.
6. Краткая литературная энциклопедия [Текст]. – М.: Советская Энциклопедия. – 1968. – Т. 5. – 975 с.
7. Курсы английского языка «Шестое чувство». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.sixthsense.ru/riddles/paradox/39354>.
8. Локшина, С. М. Краткий словарь иностранных слов [Текст] / С. М. Локшина. – М.: Русский язык, 1988. – 632 с.
9. Митрофанова, В. В. Русские народные загадки [Текст] / В. В. Митрофанова. – Ленинград: Наука, 1978. – 180 с.
10. Рахимкулова, Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: к проблеме игрового стиля / Г. Ф. Рахимкулова: автореф. дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.01, 10.02.19. – Ростов-на-Дону, 2004. – 48 с.
11. Словарь литературоведческих терминов [Текст]. – М.: Просвещение, 1974. – 509 с.
12. Современный толковый словарь русского языка / Т. Ф. Ефремова. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/183812/Малоформатный>.
13. Тармаева, В. Д. Когнитивная природа фразеологического парадокса в английском языке [Текст] / В. Д. Тармаева: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. – Иркутск, 1997. – 21 с.
14. Шаховский, В. И. Эмотивный код и его реализация в языковой игре [Текст] / В. И. Шаховский // *Эмотивный код языка и его реализация.* – Волгоград, 2003.
15. Evangelos, Gr. Avdikos. Grecian riddle-jokes: formalistic and functional features of a new minor form [Electronic resource]. – URL: <http://athens.indymedia.org/local/webcast/uploads/minorf.pdf>.
16. Freud, S. Jokes and their relation to the unconscious (trans.) / S. Freud // J. Strachey. – London: Routledge & Kegan Paul, 1960.
17. Hamnett, Ian. Ambiguity, classification and change: the function of riddles / I. Hamnet [Electronic resource]. – URL: [http://anthropology.ac.uk/Era\\_Resources/Era/Riddles/hamnet.html](http://anthropology.ac.uk/Era_Resources/Era/Riddles/hamnet.html).
18. Longman Dictionary of English Language and Culture [Text]. – England: Longman, 1999. – 1568 p.
19. Paradox riddles and answers [Electronic resource]. – URL: <http://paradox.riddles.tel/>.
20. Thomas, C. A Theory of Humor, 1998 / C. Thomas, A. Veatch [Electronic resource]. – URL: <http://www.tomveatch.com/else/humor/paper/node24.html>.
21. Tricky riddles [Electronic resource]. – URL: <http://www.trickyriddles.com/riddle/2811-Measuring>.