

### **K. M. Shilikhina (Voronezh) IRONY AS AN EFFECT OF LANGUAGE PLAY**

A large part of our everyday language usage is creative. Language play is by far the most obvious way of creativity in communication. Though linguists often treat language play as a mode of communication which is not very pragmatically important except for bringing joy and entertainment, speakers playfully modify linguistic signs to make a message about social relations in discourse. The paper discusses one of the possible pragmatic effects of language play, namely, verbal expression of irony.

How do linguistic signs engaged in playful communication behave? What allows for ironic interpretation of language play? The paper offers a semantic analysis of language play based on examples from newspaper articles. In the case of irony among the three semiotic dimensions (semantic, syntactic, pragmatic) semantic aspect is the most important because it is the signified of ironic sign that is modified as a result of language play. Irony created as a result of intentional language play shows how unstable and dynamic the connection between the signifier and signified in a linguistic sign is.

---

К. М. Шилихина (Воронеж)

### ИРОНИЯ КАК ЭФФЕКТ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

Ключевые слова: *вербальная ирония, языковая игра, языковой знак, значение, семиотический парадокс*

Key words: *verbal irony, language play, linguistic sign, meaning, semiotic paradox*

Творческое использование языка составляет значительную часть нашего повседневного общения. Наиболее ярко творческий аспект коммуникации проявляется в языковой игре. И хотя зачастую лингвисты относятся к языковой игре как к развлекательному элементу общения, не имеющему никакой другой прагматической ценности, носители языка используют различные игровые способы преобразования языковых знаков для выражения социальных отношений в дискурсе. В статье рассматривается один из возможных эффектов языковой игры – ироническое отношение между участниками коммуникации.

Как функционируют языковые знаки, вовлеченные в игру? Что именно позволяет участникам дискурса интерпретировать языковую игру как сигнал иронического отношения? На примере фрагментов газетных публикаций в статье рассматриваются особенности семантической организации языковой игры. Из трёх типов отношений (семантических, синтаксических и прагматических) для иронии наиболее важными оказываются отношения семантические, поскольку преобразования в большей степени касаются означаемого языковых знаков. Возможность создания иронии через языковую игру показывает, насколько гибкими, динамичными являются связи между означаемым и означающим в знаке.

Каждый из нас постоянно участвует в разнообразных семиотических процессах. Целью любого акта коммуникации является создание смыслов; человек как биологический вид – не просто *homo loquens*, но *homo significans*. Любое высказывание, от простого «ага» до многочасового выступления, является результатом сложного, хотя и не всегда осознаваемого процесса отбора и комбинирования языковых знаков.

Принято считать, что язык как основное средство общения служит для передачи информации, и только художественное слово может служить примером «настоящего» творческого использования языка. Однако это мнение верно лишь отчасти: и в повседневном общении мы манипулируем языковыми единицами – звукосочетаниями, морфемами, словами, фразами, текстами – и «заставляем» их означивать то, что в принципе они означать не могут (Crystal 2001).

Мы «проверяем на прочность» правила языка, и оказывается, что соотношение двух сторон языкового знака – означающего и означаемого – отличается высокой степенью нестабильности, зависит от непосредственного контекста общения и более общих культурных сценариев.

Языковое творчество сопряжено с риском не(до)понимания, однако, подобно тому, как в экономике более рискованные инвестиции в случае удачи приносят больше прибыли, так и в дискурсе творческое использование языка позволяет говорящему достигать большего эффекта. Часто творческое использование языка не только удерживает внимание собеседника и развлекает его, но и является сигналом, показывающим, какое место занимает высказывание в социальной структуре дискурса.

Границы творческого использования языка весьма размыты. В лингвистических исследованиях, посвященных этой проблеме, рассматривается весьма широкий спектр языковых явлений: от риторических тропов и фигур до газетных заголовков и шуток (см., например, Carter 2004). Нетрудно заметить, что при всём разнообразии их общим свойством является специфический с точки зрения семиотики процесс – языковая игра. По своей сути игра является намеренным нарушением конвенций, связанных с использованием языковых знаков. Точнее, как и любой другой вид игры, языковая игра имеет свои собственные правила (без них невозможно было бы понимание сказанного). Это свойство – обязательное наличие правил – отмечено, например, Анной Вежбицкой: в её определении понятия *игра* правила описываются двумя компонентами:

- “... (h) they (people) know what they can do
- (i) they know what they cannot do (Wierzbicka 1996: 159).

Правила языковой игры – это «правила нарушения правил» языковой системы.

Языковая игра – популярный объект исследования в лингвистике. Исследования, посвящённые типам игры с языковыми знаками, в основном, сосредоточены на формальной организации этого явления: как игровые приёмы часто описываются фонетические или графические изменения в облике знака (Санников 2003).

Основная цель языковой игры, по мнению многих исследователей – развлечение: «Философы и психологи считают игру одним из фундаментальных свойств человеческой природы. Это вид деятельности, который не преследует каких-то конкретных практических целей. Цель игры – доставить удовольствие людям, которые принимают в ней участие...» (Горелов 1997: 138). Однако так ли непрактична языковая игра, как принято считать? Анализируя игру как тип человеческого поведения, Й. Хейзинга писал: «Игра – это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем играет нечто выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит» (Хейзинга 1992: 3).

Что может значить языковая игра, особенно если учесть, что с творческим, игровым использованием языка мы сталкиваемся практически ежедневно? Языковая игра – не только развлечение, вносящее разнообразие в повседневную коммуникативную практику. Это ещё и пример того, как носители языка используют знаки на метауровне. Сознательное изменение соотношения формы и содержания языковых знаков в контексте – это, с одной стороны, показатель значимости этого соотношения для участников общения. С другой стороны, языковая игра – это сигнал усложнения смысловой структуры сказанного.

Если в результате языковой игры создаются, например, иронические отношения, то такую игру уже нельзя назвать только развлекательной. Здесь речь идёт уже об организации социально-властных отношений между участниками дискурса. Характерным примером такого обозначения собственной позиции являются газетные заголовки. Называя статьи «*Владимир Путин отчитался как отчитал*», «*Нас так не стояло*», «*Нас будут кошмарить свиным гриппом до 2016 года*», их авторы стремятся не только развлечь читателей, но и показать, какое место занимает текст в общей социальной структуре дискурса.

Если ирония создаётся через языковую игру, она часто бывает смешной, и это качество находит отражение во многих определениях: «Ирония понимается нами как языковая мистификация, преднамеренное несоответствие буквального и подразумеваемого смысла слов или высказывания в целом для выражения насмешки, издевательства или шутки» (Ермакова 2002: 403). Л. Хатчеон указывает на то, что людическая функция – одна из многих, реализуемых иронией в дискурсе (Hutcheon 1995).

Применительно к вербальной иронии понятие игры означает, что ироническая коммуникация противопоставлена общению, в котором участники ведут себя в полном соответствии с Принципом Кооперации. Ирония не укладывается в рамки традиционной модели коммуникации, поскольку эта модель ориентирована в первую очередь на «добросовестное» общение, в котором, с точки зрения семиотики, каждый знак реализует одно значение.

Языковая игра подвергает сомнению идею о том, что знак реализует только одно значение (*one meaning at a time*). Эта идея – наследие традиции «жёсткой» категоризации объектов, когда некоторое свойство либо присуще объекту, либо нет. С точки зрения семиотики языковая игра – это любое смещение означаемого или означающего в языковом знаке.

Если в результате языковой игры возникает ирония, то семиозис затрагивает в большей степени содержание, нежели форму языковых знаков. Не случайно исследователи говорят не столько о понимании, сколько об интерпретации иронии в дискурсе. Если понимание – это переход от знака к значению (Никитина 2006), то интерпретация – это процесс выбора одного значения из ряда потенциально возможных.

Классический семиотический анализ знаковых единиц сводится к рассмотрению трёх типов отношений: семантических, синтаксических и прагматических. Поскольку для создания иронии используются средства всех языковых уровней, анализ с точки зрения синтактики становится пространством перечислением многообразных конструкций, способных в различных контекстах выражать ироническое отношение. Подобным образом ирония анализируется, например, в работе (Походня 1989). Что касается прагматики, то функции, которые способна выполнять ирония в дискурсе, также достаточно многочисленны, однако в принципе они могут быть сведены к созданию асимметричных отношений

между участниками дискурса. Таким образом, из трёх типов отношений – семантических, синтаксических и прагматических, – для «играющего в иронию» наиболее значимыми являются отношения семантические. Двойное «семантическое» дно – возможность приписать не одно, а, по меньшей мере, два значения – главное условие иронической интерпретации высказывания.

Анализ семантических свойств иронии может вестись различными способами. Например, К. Годдард предлагает использовать язык культурных сценариев А. Вежбицкой для объяснения, как именно происходит понимание иронии на уровне высказывания в австралийской культуре. По мнению исследователя, эти сценарии выражают культурные ценности, основная функция которых – регулирование коммуникативного поведения. Иными словами, в основе создания и понимания иронии лежат культурные сценарии, которые регулируют языковое поведение участников дискурса, и в том числе, позволяют прибегнуть к языковой игре (Годдард 2007).

В данной статье делается попытка проанализировать семантику вербальной иронии с точки зрения семиотических свойств языковых знаков, намеренно использованных в целях языковой игры и создающих иронический эффект.

Ирония – пример семиотического парадокса, когда языковой знак одновременно реализует два значения. Наличие двух значений – буквального и имплицитного – признается практически всеми исследователями вербальной иронии. В то же время семантика иронии может быть описана в рамках одного из двух конкурирующих подходов. В соответствии с первым, адресат последовательно интерпретирует прямое значение, и, обнаружив несоответствие между значением и ситуацией, к которой относится высказывание, «отбрасывает» прямое значение и переходит к переносному. Согласно второму подходу, обработка прямого и переносного значения осуществляется параллельно. Такое понимание семантики иронии хорошо объясняет не только классические случаи иронии, но и случаи, которые интерпретируются не «от противного», но, тем не менее, иронически.

Легче всего проследить «раздвоение» семантики, когда ирония создаётся лексическими средствами (такую иронию О. П. Ермакова называет вербализованной). В случае с прототипической иронией (когда смысл сказанного интерпретируется «от

противного») знак отсылает нас к двум *противоположным* значениям. В тех случаях, когда ирония не является скрытым отрицанием, ситуация становится ещё более запутанной: знак отсылает нас к двум *разным, не противопоставленным друг другу* значениям.

Проиллюстрируем примерами параллельное существование нескольких означаемых у одного означающего. Первый пример – контекст из Национального корпуса русского языка – показывает, как один знак (в данном случае слово *звезда*) одновременно имеет два противоположных означающих (*выдающаяся, известная личность* vs. ироническое *заурядная, ничем не примечательная личность*). Второе высказывание – фрагмент радиопередачи «ПЛАВЛЕННЫЙ СЫРОК» (радиостанция «ЭХО МОСКВЫ», эфир от 24.06.2009) – пример того, как слово *шедевр* в конкретном контексте одновременно означает ‘*нечто исключительное, образцовое*’ и ‘*поступок, вызывающий удивление или негодование*’. При этом данные толкования не являются взаимоисключающими.

*Вот звезда / да / я сказала / с иронией / может быть / но если это оскорбление / то извините* [Телевизионная дискуссия о конфликте между Ф. Киркоровым и И. Ароян, программа «ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ», Первый канал (2004)].

*То, что Киргизия провернула с «Манасом» – подлинный шедевр. Мало кто сможет подписать два контракта, по обоим получить деньги, выполнить лишь один и сделать при этом вид, что выполняют оба.*

Семантическая девиация как результат языковой игры может происходить не только на уровне слова, но и на уровне высказываний и целых текстов. Семиотический анализ вербальной иронии затрудняется «безуровневостью» иронии: поскольку она может создаваться разноуровневыми языковыми средствами, локализация иронии в дискурсе не всегда легка. В качестве примера текста, в котором ирония создаётся разноуровневыми языковыми средствами, воспользуемся фрагментом статьи с названием «*Another БРИК in the wall*», опубликованной в «НОВОЙ ГАЗЕТЕ». Уже в названии содержится отсылка к композиции “*Another Brick in the Wall*” группы PINK FLOYD. Игра основана на фонетическом сходстве аббревиатуры БРИК и английского *brick* – «кирпич». Далее в тексте статьи языковая игра достаточно разнообразна, и это

разнообразие делает иронию свойством всего текста, а не отдельного слова или высказывания:

*В дни саммита БРИК в Екатеринбурге было интересно и душевительно смотреть государственный телеканал «ВЕСТИ-24» и параллельно читать то, что пишет зарубежная пресса. Телеофициоз старательно вырисовывал контуры могучего кулака, готового если не сокрушить однополярный мир, то хотя бы пробить в нем брешь. Контуры пальцев, сложившихся в кукиш Западу. Зарубежные газеты, в свою очередь, изображали крыловский воз, который тянут в разные стороны лебедь, рак и щука и на котором восседает «идеологический провокатор». Этот «провокатор» – Россия.*

Помимо языковой игры на фонетическом уровне автор намеренно нарушает правила, касающиеся лексической сочетаемости (*душевительно смотреть*), создаёт метафоры (*вырисовывал контуры могучего кулака*). Кроме того, в тексте имеются отсылки к другим сложным семиотическим объектам (текстам, высказываниям), и в этом также реализуется метакоммуникативная функция языковой игры. Иногда отсылка к другому тексту имеет достаточно явную форму, и тогда речь идёт об интертекстуальной связи. Например, подпись к фотографии, на которой изображены люди в защитных костюмах, проводящие анализ на наличие вируса гриппа в пассажирском самолете: *Ох, нелёгкая это работа – искать свиной вирус в самолете!* – очевидная отсылка к сказке К. Чуковского «ТЕЛЕФОН».

Ещё один пример создания интертекстуальной связи, с помощью которой создаётся ирония:

*Да, выступление начальника ГУВД по итогам работы за прошлый год и само по себе получилось информативным, достаточно откровенным и интересным. Но! И другие ораторы от него не отстали. **Жгли глаголом** собравшуюся в драматическом театре публику.*

Возникновение иронии в данном контексте можно объяснить не только наличием явной связи с пушкинскими строками, но и тем, что в новом контексте нарушена модель управления глагола *жечь*: вместо неодушевленного объекта (*жечь что*) в позиции прямого дополнения оказывается одушевленное существитель-

ное. Таким образом, перед нами – пример языковой игры на грамматическом и межтекстовом уровнях.

Наконец, фрагмент статьи, посвящённой проблеме свиного гриппа, где ирония на уровне текста создаётся последовательными отсылками к различным фактам русской лингвокультуры: половицам и поговоркам, тексту песни, названию художественного полотна:

*Кто там сказал, что гусь, пардон, курица свинье не товарищ? Тамифлю накрепко связал их одной цепью, извиняюсь, капсулой. И не надо иронизировать, что новый вирус рыльцем не вышел. Маховик запущен. Первая волна схлынула? Так мы получим вторую волну и третью... Девятый свинячий вал. Или гусиный, крольчичный грипп.*

Такая высокая концентрация готовых выражений внутри одного абзаца, обыгранных, приспособленных к теме текста, создаёт иронический эффект.

Подведём итоги наших рассуждений. Помимо умения создавать и использовать знаки для хранения и передачи информации, человек наделён ещё одной важной способностью: использовать знаки на метауровне. Это умение выражается не только в том, что люди осознают наличие правил комбинирования языковых знаков, но и создают «метаправила», позволяющие без ущерба для коммуникации нарушать правила первого порядка и использовать знаки творчески для игры. Таким образом, языковая игра – на любом уровне, от фонетического до межтекстового – это результат рефлексии носителей языка по поводу существующих правил.

Использование знаков в их прямом, буквальном значении – это собственно семиотический процесс. Вторичное означивание, к которому относится ирония, – это процесс в большей степени семантический. Первый процесс связан с пониманием, второй – не только с пониманием, но и с интерпретацией.

Ирония – это всегда результат творческого использования языка, а языковая игра – один из приёмов создания иронии в дискурсе. Намеренное изменение означающего или усложнение означаемого в знаке не только выполняет людическую функцию, но и показывает, какое место занимает высказывание и сам говорящий в социальной структуре дискурса.

ЛИТЕРАТУРА

1. Годдард, К. «Играй лучше, Мартина!» (ирония «с каменным лицом» и этнопрагматика австралийского варианта английского языка) / К. Годдард // *Жанры речи: Сб. науч. статей.* – Саратов, 2007. – С. 159-183.
2. Горелов, И. Н. Основы психолингвистики / И. Н. Горелов, К. Ф. Седов. – М.: Лабиринт, 1997. – 303 с.
3. Ермакова, О. П. Ирония и словообразование / О. П. Ермакова // *Slavische Wortbildung: Semantik und Kombinatorik.* – London-Hamburg: Münster, 2002. – S. 403-412.
4. Никитина, Е. С. Семиотика / Е. С. Никитина. – М.: Академический проект; Трикста, 2006. – 528 с.
5. Походня, С. И. Языковые виды и средства реализации иронии / С. И. Походня – Киев : Наук. думка, 1989. – 126 с.
6. Санников, В. З. Русская языковая шутка: От Пушкина до наших дней / В. З. Санников. – М.: Аграф, 2003. – 556 с.
7. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерл. – М.: Прогресс, 1992. – 458 с.
8. Carter, R. Language and Creativity: The Art of Common Talk / R. Carter. – Routledge, 2004. – 258 p.
9. Crystal, D. Language Play / D. Crystal. – Chicago: The University of Chicago Press, 2001. – 248 p.
10. Hutcheon, L. Irony's Edge. The Theory and Politics of Irony / L. Hutcheon. – New York: Routledge, 1995. – 248 p.
11. Wierzbicka, A. Semantics: Primes and Universals / A. Wierzbicka. – Oxford University Press, 1996. – 500 p.

Получено 15.09.2010