

РУССКАЯ РАЗГОВОРНАЯ ЯЗЫКОВАЯ ИГРА: ДОМАШНЯЯ И В ОТКРЫТОМ СОЦИУМЕ

S.Yu. Semyonova

RUSSIAN SPOKEN LANGUAGE GAME AT HOME AND OUTDOORS

Интерес к русской разговорной языковой игре возник у автора благодаря мемориальной работе, начавшейся после потери мамы, Елизаветы Григорьевны Семёновой (1926–2004), по профессии – инженера авиаприборостроения, человека глубокого и творческого.

Мемориальная работа сложилась в двух формах: во-первых, подробное описание (по годам) маминого жизненного пути и, во-вторых, восстановление по памяти высказываний, составлявших семейный дискурс при ее жизни.

Первая форма воплотилась в нескольких семейных хрониках. Было задумано описание последней трети жизни ушедшего человека, с 1978 г. (года смерти ее матери, бабушки автора) и до ее собственного последнего утра 6.03.2004 – отрезка жизни, обрамленного двумя уходами в вечность. Ныне завершен ряд хроник первых и последних лет (с 1978 по 1982 и с 1998 по 2004); их объем варьируется от 50 до 300 страниц. При составлении текстов автор ставит перед собой задачи осмысления конкретной судьбы, «вправленной» в контекст позднесоветской и ранней постсоветской эпох, раскрытия определенного семейного опыта [1].

Вторая форма привела к образованию коллекции домашних высказываний (более 9 тыс. записей) разных речевых жанров. В их числе памятные высказывания на серьезные темы, задушевные диалоги, звучавший дома фольклор, песенная цитация, броские реплики знакомых, домашняя номинация. Основная часть высказываний принадлежит ушедшему человеку, но немало и воспринимавшихся им реплик других членов семьи, составлявших общий семейный дискурс.

Обе формы мемориальной работы отражены в [2–6] и др.

Значительное место в коллекции заняли примеры языковой игры; их обилие, как и сама былая потребность в игре, видятся подтверждением душевного комфорта, подаренного ушедшим человеком.

Назовем некоторые типы звучавших игр, опираясь, в основном, на классификацию приемов, предложенную в [7].

Примеры относятся, главным образом, к периоду, охватываемому хрониками, хотя есть несколько памятных реплик-реликвий, произнесенных более старшими родными в 1920-е – 1970-е гг.

Итак, в коллекции есть фонетические игры, с просторечными и диалектными речевыми масками, шутливым утрированием звуков (искаженные звуки показаны с помощью прописных букв): *бЯзумное количество дел*; *старожилы не помнЮт*; *сЯлОда* (селёдка); *кОбак* (овощ кабачок); колбасный *чУмодан* (палатка Черкизовского мясокомбината); *институт языкИзнания*; *иду к вОрОчу* (к врачу – пародия на полногласие).

Есть морфологические игры, связанные с искажением коренных и грамматических морфем слова, с пародийным словоизменением: *Не плякай!* (не плачь); *толстобобик* (толстолобик); *энциклопудия*; *заниматься псями и ксями* (о формулах с греческими буквами); *Щи таковские!* (т.е. подкисшие).

Обыгрывались фонетические и морфологические элементы других языков: *Рваниссима!* (о капусте); *Закипелло* (о чайнике); *Что творидзе!* (ср. игру с грузинскими мотивами в [7]); *Что твори-Цзедун!*; *the-фир* (зефир); *сель-а-визор* (телевизор).

Просодические игры, свойственные ушедшему человеку, судя по интонации, выступали,

¹ Кандидат филологических наук, доцент РГГУ, Москва.

© Семёнова С.Ю., 2014.

скорее, как маркеры грусти, осознания непреодолимой рутины, неумолимости законов бытия: *где мои чУлки?*; *где моя ложЕчка?*; *укрАдут!* (последнее – про атмосферу 1990-х гг.).

Практиковались домашние рифмовки: *почерк – прочерк*; *братики – рефератики*; *диагноз – анамнез*; *играть с листа – есть с куста*; *защититься с блеском – провалиться с треском*.

Бывали ритмические повторы: *роша-роша-кордароша* (препарат кордарон); характерным было псевдовосстановление основ: *картоша, се-леда, подуша, таблета*.

Излюбленным приемом были пародии, в том числе на клише-«однодневки»: *ножки Клинтона* (куриные окорочка, ср. с журналистским клише *ножки Буша*); *крутится как Белка Куркова в «Пятом колесе»*; *в одном флаконе/по совместительству* (одновременно); *я при насморке* (ср. *при галстукЕ*). Пародийно именовались ситуации: *Пьер Безухов* (распухло ухо); *Мне Дурново!* (мне дурно из-за всех событий).

Практиковались шуточные метонимические сдвиги: *Поиграй на музыке!* (позанимайся музыкой); *Все пишешь свои каляки?* (о занятиях математикой); *И где только сидят твои каляки?!* (как тебе удается помнить столько формул?!). Метонимичны домашние прозвища телеперсонажей: *Батяня* (Н. Расторгуев); *Косичка* (Э. Памфилова и Я. Арафат); *Вкусная тетя* (ведущая кулинарной рубрики передачи «Наш сад»).

Метафора была более редкой: *колбаса из полихлорвинила*; *неандерталец и питекантроп* (о необразованном человеке).

Радовались приходившим на ум каламбурам, хотя бытийные поводы, чаще, были нерадостными: *все посредственности стали посредниками* (об эпохе 1990-х); *полное отсутствие всякого присутствия* (о невнимательности домочадцев).

Были случаи контаминации, причем в игре, весьма невеселой: *болят (а не бегут) ножки по дорожке*; *болят (а не держи) ушки на макушке*.

Как видно из этих примеров, в домашних играх реализовывались известные, стандартные игровые приемы и их комбинации. В то же время эти игры передают индивидуальный домашний колорит, который субъективно, в силу ностальгии, представляется мерилем домашнего восприятия мира.

Недавно работа по фиксации игровых высказываний получила продолжение. Возникла потребность сравнить ушедшую игру с играми новейшего периода. В 2013 г. выпускница РГГУ Д.Н. Ваулина в рамках выполнения дипломного проекта под руководством автора [8], путем полевого исследования (опроса информантов в

«Живом журнале» и устного опроса знакомых) собрала мини-корпус новых примеров (более 200 единиц). Информантов (вообще говоря, не владеющих термином «языковая игра») просили вспомнить недавно услышанные оригинальные или комичные слова и реплики. При этом не затрагивались такие источники примеров, как тексты СМИ, блогосферы, беллетристика; преследовалась задача найти «живую» игру, которая могла бы служить аналогом домашней, но уже в открытом социуме.

После завершения руководства дипломным проектом автор продолжил фиксацию новейших игровых форм; собрано еще несколько десятков примеров (гл. обр., путем наблюдения над повседневной речью носителей).

При том что языковая игра относится к ряду трудно определяемых понятий, мы руководствуемся следующим рабочим определением этой реалии: под языковой игрой мы понимаем намеренное нарушение говорящим узуса на разных уровнях языковой системы – фонетическом, морфологическом, синтаксическом, семантическом, а также в сфере просодии, стилистики, прагматики – с целью достижения каких-либо специфических эффектов, чаще всего комических.

При всем стремлении к разделению игровых примеров по времени (конец XX в. vs вступившего в права XXI в.) – это удастся не всегда. Новизна примеров очевидна, когда известно время появления (или вхождения в широкий обиход) мотивирующей реалии; например, имя *блогиня* (девушка, пишущая в блогах) или глагол *фанить* (о деятельности ФАНО), несомненно, относятся к новейшему периоду. В других случаях датировка бывает неочевидной; даже если экспромт только что возник у говорящего, на глазах наблюдателя, не факт, что эпизод нов, ведь говорящий мог «переоткрыть» уже звучавшую, но не знакомую ему (или забытую им) игровую единицу. При хронологическом разграничении, в основном, приходится опираться на интуицию; некоторые «бородатые» примеры удастся отсеивать благодаря эрудиции коллег и благодаря Интернету.

С точки зрения приемов – в целом можно констатировать жизнеспособность классификации [7]. Так, встретились морфологические игры с паронимической аттракцией: *вишэвость* (принадлежность к ВШЭ), *грубенфюрер* (грубый чиновник). Любопытно обилие глагольных образований: *дerrидировать* (спорить), *саркозировать* (говорить с сарказмом), *оксолиниться*, *арбидолить* (использовать средства профилактики

гриппа), *отарелочить* (гостей), *сонить* (обладать снотворным эффектом, о лекарстве), *седучить* (давать наркоз).

Заметна роль контаминации, которая проявляется и на уровне слов *памама* (родители), *ночером* (вечером и ночью), и на уровне фразеологии – склейкой прецедентных элементов: *волосы дыбом шевелятся; большая и волосатая рука берущего; Желаю тебе счастья личного; наличного и безличного!*; *своими глазами (руками) слышать; собственноручно слышать (видеть); русским по белому; сыпать соль на сахар; сапоги-внедорожники; для упокоения души и тела* (уходя, проверить выключатели); *зарплата меньше любого наперед заданного числа; зарплата, несовместимая с жизнью; Санкт-Ленинград*. К контаминации близка модификация паремических единиц: *на вкус и цвет все фломастеры разные; филькина справка (филькин диплом, паспорт, диагноз)*. Контаминация, «жонглирование» штампами, видится одним из основных механизмов новейшей игры (ср. с едва наметившейся практикой контаминации в игре домашней). Контаминацию можно интерпретировать двояко. С одной стороны, таким путем возможно получение единиц весьма остроумных, с другой стороны, она говорит о клишированности сознания, которую носитель как бы не может преодолеть, и о размывании паремии, представляющей собой консервативный пласт языка и выражающей устойчивое знание о мире.

Отмечаются «римейки» более старых игровых единиц: *амазонско-языческая страна* (ср. *бананово-лимонный Сингапур*); *Дюка не увидеть!* (быть в Одессе и Дюка не увидеть; ср. *Вишел мошек, таракашек, а слона-то я и не приметил!*).

Заметным приемом новой игры предстает метафора: *достичь совершеннолетия* (пенсионного возраста); *при смерти* (о продукте; который вот-вот испортится); *филиал Хабаровского края* (о лужах в Москве летом 2013 года); *знать[имя] наизусть!* (знать с детства); *мы с [имя] не виделись живьем!* (не знакомы лично); [пациентку] *изучают* (пациентка проходит обследование); *катапультироваться/эвакуироваться/эмигрировать* (тайком уйти пораньше с работы).

Представлена и метонимия: *Это из тебя!* (это цитата из твоей статьи). Используются пародии: *будущий подвиг нашего батальона* (тема будущего семинара), *Подленинградье, голодное Потемзье* (об английских завтраках).

Традиционно используются «народные» речевые маски: *Нам дорют!* (о библиотечных дарах); *весчи/вешии* (вещи); *поить чаём-кофеём*;

Взглянёшь? (просьба к коллеге проверить документ); *Дай Бог тебе здоровья! И жениха хорошего!* (выражение благодарности подруге – молодой замужней женщине).

Любопытна маска наивного читателя английского текста:

Maде ии Чина (Made in China); *Унитед стаетес оф Америца* (USA).

Клише обыгрываются путем подстановки в сниженный контекст: *Спасибо за политическое убежище!* (спасибо за посиделки с коллегами в соседнем кабинете); *Я торжественно обещаю/клянусь* (прочитать вашу книжку)!

Встретились гиперболы: *ей 150 лет* (о молодой особе); *1900 лохматого года/1800 затертого года* (об устарелых артефактах или идеях).

У молодежи значительное место в игре занимают окказионализмы, например цитаты из произведений массовой культуры, понятные лишь в своем кругу: *Это Спарта!* (констатация равенства членов сообщества); *Пятьсот долларов!* (ответ на бессмысленный вопрос).

Интересными с точки зрения интеллектуальной эстетики видятся сатирические примеры, в которых есть отклик на злобу дня, узнаваемые аллюзии: *кладут специфику* (добавляют консерванты в пищу); *освоить бюджет* (украсть бюджетные деньги); *увеличить себе индекс цитирования* (стать объектом громкого скандала); *дреминг и зевотинг* (пародия на засилье американизмов).

Редки каламбуры – наиболее интеллектуальная форма языковой игры; примеры лишь единичны: *уголовник* (специалист по уголовному праву); *вытянуть на удочку* (натянуть оценку «удовлетворительно»).

Среди синтаксических игр регулярным показал себя прием образования несуществующих наречий и предикативов: *Торгово-развлекательный центр!* ... *Пущай народ торгово развлекается!*; *Мне индифферентно*; *Мне фиолетово*. Есть примеры превращения непереходного глагола в переходный: *он меня улыбает*; *это меня опасает*.

Существенным моментом оказалась затрудненность распознавания молодежной аудиторией просторечных слов, паремических единиц, цитат из советской классики. Так, не были распознаны прообразы единиц *голодное Потемзье; до основанья, а затем* (игровой аналог наречия *полностью*); *грубенфюрер*. С другой стороны, старшим поколениям трудно воспринимать окказионализмы, пришедшие из массовой культуры. И оба факта свидетельствуют о проблемах с преемственностью в культурной традиции.

В [8] мини-корпус новейших игр представлен в виде экспериментальной базы данных лексикографического типа, включающей поля для толкования игровой единицы, для записи ее вариантов и более традиционных аналогов (прототипов по теме или по форме), для задействованных игровых приемов, обыгрываемого слова (в семантических играх), описания ситуации произнесения, частотных данных. Такого рода лексикографические системы можно развивать далее, использовать их для хранения и систематизации образцов языкового творчества.

Литература

1. Разумова И.А. Потаенное знание современной русской семьи. Быт. Фольклор. История. – М. : Индрик, 2001.
2. Семёнова С.Ю. Об ушедшем языковом творчестве // <http://dialog-21.ru/dialog2006/materials/html/semenova.htm>.
3. Семёнова С.Ю. Об отрицании в контексте счастья и печали // Логический анализ языка. Ассерция и негация. – М. : Индрик, 2009.
4. Семёнова С.Ю. Об интерпретации вспоминаемого // Понимание в коммуникации : сб. статей / сост. и предисловие Е.Г. Борисовой. – М. : МГПУ, 2009. – Т. 1.
5. Семёнова С.Ю. Некоторые языковые черты мемориальной семейной хроники // Вестник РГГУ. – 2011. – № 11 (73). Сер. «Филологические науки. Языкознание». Московский лингвистический журнал. – 2011. – Т. 13.
6. Семёнова С.Ю. Коллекция семейных высказываний // Лексикология. Лексикография (Русско-славянский цикл) / отв. ред. Т.С. Садова; Русская диалектология / отв. ред. О.В. Васильева : материалы секций XLI Международной филологической конференции, 26–30 марта 2012 г., Санкт-Петербург. – СПб., 2012.
7. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. / отв. ред. Е.А. Земская. – М., 1983.
8. Ваулина Д.Н. Лингвистические особенности языковой игры в современной русской разговорной речи : дипломная работа студентки 5-го курса очной формы обучения. – М. : РГГУ, 2013.