

Е.В. Калачинская

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
Владивосток. Россия

Языковая игра в русских и китайских анекдотах

Статья посвящена исследованию языковой игры на примере русских и китайских анекдотов. Автор определил речевые особенности анекдота как комического фольклорного жанра, сформулировал цели и функции языковой игры в речи, принципы анализа языковой игры в анекдотах на основе классификации используемых приёмов. Проанализированы, классифицированы и сопоставлены приёмы создания языковой игры в русских и китайских анекдотах. По результатам сравнения текстов сделан вывод о сходстве и различии приёмов создания языковой игры анекдотов в русском и китайском языках.

Ключевые слова и словосочетания: языковая игра, анекдот, русский язык, китайский язык, комический жанр, фольклор.

E.V. Kalachinskaya

Vladivostok State University of Economics and Service
Vladivostok. Russia

Language game in the Russian and Chinese jokes

Article is devoted to research of language game on an example of Russian and Chinese jokes. The author has defined speech features of a joke as comic folklore genre, has stated objectives and functions of language game in speeches, principles of the analysis of language game in jokes on the basis of classification of used receptions. In article receptions of creation of language game in Russian and Chinese jokes are analysed, classified and compared. By results of comparison of texts it is drawn a conclusion on similarity and distinction of receptions of creation of language game of jokes in Russian and Chinese languages.

Keywords: language game, joke, Russian language, Chinese language, comic genre, folklore.

В современном обществе происходит быстрое развитие межкультурной коммуникации. Занимаясь профессиональной деятельностью, люди часто используют юмор для создания более непринужденной обстановки. В то же время проблемой межкультурного общения часто становится непонимание определенных культурных особенностей, в частности юмора. Культурные и религиозные различия приводят к тому, что над одной и той же шуткой смеются не все. Знание этих различий существенно повысит эффективность применения юмора и снизит риск коммуникативных ошибок.

Лингвистические и лингвокультурные исследования анекдота представляют интерес в силу того, что этот жанр фольклора является наиболее продуктивным и

Калачинская Елена Викторовна – канд. филол. наук, доцент кафедры русского языка; e-mail: elena.kalachinskaya@vvsu.ru.

отражающим особенности лингвокультурной среды. Изучение природы комического и его языковых проявлений также привлекает лингвистов, которые занимаются сопоставительными исследованиями.

Цель данной статьи – выявить и сопоставить особенности использования языковой игры в русских и китайских анекдотах.

Мы не ставили перед собой задачу составить полный каталог всех языковых приемов, с помощью которых в анекдотах достигается комический эффект. Для нас представляло интерес выявить на небольшом количестве материала наиболее важные и частотные приемы языковой игры и сопоставить их на примере русского и китайского языков. Новизна работы заключается в том, что впервые исследуются и сравниваются приемы создания языковой игры в русских и китайских анекдотах.

Известный русский филолог Владимир Пропп отмечал, что «разгадка очень многих разнообразных явлений духовной культуры кроется в фольклоре» [9. С. 17]. Фольклор реализуется в различных жанрах. Некоторые фольклорные произведения, передаваясь из уст в уста, впоследствии записываются, превращаясь из словесных жанров в жанры письменной речи. Иногда из письменной формы фольклорные произведения могут снова стать произведением устного творчества. Этой особенностью обладает такой фольклорный жанр, как анекдот.

В Большом толковом словаре русского языка [3] анекдот определяется так: «Один из жанров фольклора: короткий юмористический рассказ, обычно высмеивающий кого-либо, что-либо». В современном Большом энциклопедическом словаре особо подчёркивается, что это «жанр городского фольклора, злободневный комический рассказ-миниатюра с неожиданной концовкой» [4]. В китайском словаре дается следующее определение: «Литературный жанр, небольшой по объёму, с простым сюжетом, с неожиданным и веселым концом. Часто показывает абсурдное явление» [11].

Анекдот, как и всякий текст, принадлежащий к отдельному жанру, обладает особой структурой, содержанием и формой. Е.Я. Шмелева, А.Д. Шмелев определяли жанровые особенности анекдота следующим образом: «Это короткий связный текст, произносимый говорящим намеренно, со специальной целью рассмешить слушающего, произносимый в определенной ситуации, в которой уместно рассказывание анекдота [13]». В.В. Химик подчеркивает, что важным жанровым признаком анекдота является стереотипность формы, содержания и функционирования. Развязка анекдота всегда должна быть краткой, неожиданной, парадоксальной. Именно в конце текста и содержится то, что делает анекдот смешным [12].

Л.В. Косинова отмечает, что китайский анекдот по своим базовым характеристикам сходен с анекдотами других стран. В то же время он обладает такими национально-специфическими особенностями, как объем (тексты могут быть краткими и относительно длинными, достигающими более 500 иероглифов); в случае письменной фиксации – наличие названия; использование специфических языковых средств создания комического эффекта [6].

Таким образом, к анекдотам можно отнести те тексты, которые обладают следующими *характерными чертами*:

- комизм, наиболее четко отражающийся в финале;
- краткость, лаконичность и доступность.

Наличие комического эффекта – главное условие анекдота. В монографии известного исследователя анекдотов В.З. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры» есть следующее определение комического: «Комическое – это такое отклонение от нормы, которое удовлетворяет двум следующим условиям: 1) приводит к возникновению двух содержательных планов (от исходной точки совершается внезапный переход к конечному результату, резко отличающемуся от этой исходной точки); 2) ни для кого в данный момент не опасно, а для воспринимающих шутку даже приятно, поскольку это отклонение вызывает в них, лишенных этого недостатка, чувство превосходства или же (в случае «интеллектуальных» шуток) довольство по поводу исправности их интеллекта» [10. С. 54].

Одним из важных способов создания комического эффекта является языковая игра. Е.М. Александрова в своей работе [1] приводит результаты исследования более 500 анекдотов, комический эффект которых строится на языковой игре. В том числе, она утверждает, что в русском анекдоте языковая игра является достаточно распространенным средством создания комического эффекта: она составляет более 20% от общего числа примеров.

Лингвистическая трактовка понятия «языковая игра» представлена в монографии Ю.О. Коноваловой «Языковая игра в современной русской разговорной речи»: «Языковая игра – это творческое, свободное отношение к форме речи, ... деканонизированная форма употребления и порождения языковых единиц» [5. С. 6].

Использование языковой игры в речи преследует несколько целей: заинтриговать, заставить слушать; развивать язык и мышление; развлечь себя и собеседника; самоутвердиться. В соответствии с этими целями В.З. Санников выделяет 4 функции языковой игры [10. С. 511]: тренировочная (языкотворческая); развлекательная; психотерапевтическая; маскировочная.

В задачи нашего исследования входит изучение приёмов создания языковой игры в анекдотах и сопоставление их в китайском и русском языках. Чтобы корректно произвести исследование и сравнение текстов анекдотов, необходима определенная классификация приемов языковой игры. Самый обширный опыт такой классификации принадлежит В.З. Санникову. В своей монографии [10] в основу классификации он положил взгляд на комическое как отклонение от нормы. В языке отклонения могут происходить на разных уровнях нормы: фонетическом, лексическом, морфологическом, синтаксическом и т.д.

Ю.О. Коновалова также рассматривает языковую игру как нарушение нормы, используя при этом термин «деформация». Автор выделяет две группы приемов языковой игры: производство игрового языкового элемента и придание игрового статуса существующему языковому элементу, относя к последнему только контраст [5. С. 51]. Применительно к первой группе Ю.О. Коновалова предлагает следующую классификацию:

1. Рифмовка. Прием заключается в повторении созвучных слов или их частей, в присоединении к части высказываний похожих по звуковому облику элементов.
2. Фонетические деформации, т.е. нарушения норм произношения. Этот прием основан на видоизменении привычного для говорящих и слушающих облика слова.
3. Морфологические деформации, т.е. нарушения форм слова. Под морфологическими деформациями автор понимает изменение грамматических признаков

слов и образование ненормативных (оказиональных, диалектных и просторечных) словоформ.

4. Непрямые номинации (нарушения в семантике). К этим приемам автор относит тропы – метафоры, метонимии, сравнения, перифразы.

5. Нарушение лексической сочетаемости (нарушения лексических норм).

6. Оказионализмы (нарушения норм словообразования). Данный прием построен на использовании оказиональных слов – лексических единиц, вновь созданных говорящим или пишущим.

7. Каламбуры. Каламбур – это шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова (полисемия), либо разных слов и словосочетаний, тождественных или сходных по звучанию (омонимия, паронимия) [10. С. 427].

8. Прецедентные высказывания. При использовании этого приема говорящий произносит готовые цитаты из книг, песен, фильмов, анекдотов и т.д., при этом он может трансформировать прецедентное высказывание.

В своей монографии Ю. Коновалова исследовала использование языковой игры в разговорной речи, и предложенная ею классификация относится именно к разговорной речи. Тем не менее, мы посчитали возможным использовать эту классификацию для анализа языковой игры в анекдотах. При этом мы исходили из того, что анекдот – это жанр фольклора. Почти все жанры фольклора сначала были устными. Как уже говорилось выше, основная форма анекдота – устная. Кроме того, в анекдотах очень много разговорных элементов, в них используется разговорная речь.

В китайском исследовании [14] выделяется несколько основных приемов языковой игры, используемой в анекдотах. Все они соотносятся с приведенной выше классификацией. Так, самым распространенным приемом являются такие виды каламбура, как омонимия и полисемия. Автор статьи пишет: «Всю историю использования китайского языка невозможно отделить от искусного использования омонимии» [там же]. Объясняется это тем, что в китайском языке ограниченное количество слогов, а знаков намного больше. Иногда слова с одинаковым тоном произносятся по-разному на путунхуа и на диалектах. Это явление автор статьи называет омонимией диалекта. Еще одной важной особенностью китайского языка является полисемия. Односложные слова чаще всего, за исключением специальной терминологии, полисемантичны. Поэтому определить значение, в котором слово употреблено, бывает сложно. В устной речи это приводит к комическому эффекту.

Языковая игра в китайских анекдотах также часто строится на использовании прецедентных высказываний – идиом, представляющих из себя общепринятое выражение. Часто можно встретить и нарушения грамматических, пунктуационных и стилистических норм как способы создания языковой игры.

При проведении исследования анекдоты выбирались на русских и китайских сайтах анекдотов [2, 8, 15]. Поиск и перевод на русский язык китайских анекдотов проводил студент 4 курса ВГУЭС направления подготовки бакалавриата «Лингвистика» Сюе Кан. Мы проанализировали около 200 анекдотов и выбрали по 25 анекдотов, где используется языковая игра. Мы проанализировали эти анекдоты с точки зрения использованных приемов языковой игры.

Анализ языковой игры в китайских анекдотах

1). Каламбур

Как уже говорилось выше, каламбур как прием языковой игры строится на использовании полисемии или омонимии. Здесь и далее мы будем приводить только по одному примеру из найденных нами анекдотов. Общее количество найденных анекдотов с использованием того или иного приема языковой игры будет приведено ниже.

Полисемия, или многозначность, – это понятие, обозначающее наличие у языковой единицы двух или нескольких значений [7].

4个人在屋子里打麻将,警察来了为什么带走5个人==>因为他们打的人叫»麻将»

Четыре человека в комнате играют в маджонг. Почему полиция их арестовала? – Потому что человека, которого они били, зовут Маджонг.

Языковая игра возникает в результате того, что иероглиф “打” имеет два значения: «играть» и «бить».

Омонимия – это звуковое совпадение разных языковых единиц, которые семантически не связаны друг с другом [7].

小逗号八点钟才起床,脸也顾不得洗,背着书包就往外跑。

他上气不接下气地跑进教室,喊了声“报告”,就坐在自己座位上,听地理老师讲课。

“小逗号,你站起来回答我的问题,”老师用教鞭指着地图,“什么叫赤道?”

小逗号红着脸答道:“八点钟上课,八点过了才进教室,就叫迟到!”

«Маленькая запятая» проснулся в 8, не успел умыться, взял портфель с книгами, быстро вышел и побежал. Задыхаясь, он вошёл в аудиторию, сказал «Извините за опоздание», сел на своё место и стал слушать учителя по географии.

Учитель спросил: «'Маленькая запятая», что такое «экватор»?

Тот покраснел и сказал: «Уроки начинаются в 8, я пришёл после 8, это называется «опаздывать».

Игра слов состоит в том, что у слов *赤道 (экватор)* и *迟到 (опаздывать)* одинаковое произношение.

2). Прецедентное высказывание

提问:怎样使麻雀安静下来? 回答:压它一下。 原因:鸦雀无声(压雀无声)。

Вопрос: Что делать, чтобы воробей стал спокойным? Ответ: Давить его. Причина: не слышно ни вороны (после того как раздавить воробья, звука не будет)

鸦雀无声 – это фразеологизм «не слышно ни вороны», он имеет значение «очень тихий». Слова *鸦雀 (ворона)* и *压雀 (давить воробья)* имеют одинаковое произношение. Следовательно, в этом анекдоте языковая игра построена на прецедентном высказывании (фразеологизм) и омонимии.

3). Синтаксическая деформация

В ходе анализа русских и китайских анекдотов мы обнаружили, что в некоторых из них языковая игра основана на нарушении синтаксических норм. Поэтому мы дополнили классификацию Ю.О. Коноваловой пунктом «синтаксические деформации». Обратим внимание, что В.З. Санников [10] подробно пишет об использовании синтаксиса для создания комического эффекта. Он подчеркивает, что очень многие синтаксические явления подвергаются обыгрыванию.

在一次语文课上,老师给同学出了一道题:如果世界上女人没有了男人就不活了。要同学们在中间加标点符号,结果所有的女生都是:如果世界上女人没有了,男人就不活了。而男生的一律是:如果世界上女人没有了男人,就不活了。

Во время урока китайского языка учитель дал школьникам такое предложение: «Если в мире женщина без мужчины тогда жить не хочется». Он попросил школьников поставить знаки препинания. В итоге ответ у девушек был такой: «Если в мире нет женщины, тогда мужчине жить не хочется», а ответ у всех мальчиков – такой: «Если в мире женщина без мужчины, тогда ей жить не хочется».

В предложении «如果世界上女人没有了男人就不活了» меняется смысл в зависимости от знака препинания и определения субъекта и объекта действия.

Анализ языковой игры в русских анекдотах

1). Каламбур

Полисемия

Правительство отметило резкое падение доходов населения. Отмечали в узком кругу, скромно. К столу подавали только Dom Perignon и нормандских устриц.

Языковая игра в анекдоте построена на многозначности слова «отмечать», которое имеет (среди прочих) следующие значения: 1. Обратить внимание, указать на кого-, что-либо; заметить. 2. Устроить празднество, торжество в честь чего-либо, в ознаменование чего-либо [3].

В первом предложении глагол использован в значении 1, во втором предложении – в значении 2, что подтверждается контекстом третьего предложения.

Омонимия

Жена говорит мужу:

– Водку, сок, мясо поджаришь на сковородке.

Муж обалдев спрашивает:

– Водку-то зачем?!

– Ты со своей водкой уже все мозги пропил! Я же говорю: вот кусок мяса, поджаришь на сковородке!

В этом анекдоте языковая игра создается за счет омофонов – одинаково звучащих сочетаний «водку, сок, мясо» и «вот кусок мяса».

2). Непрямые номинации

– Вот орут из телевизора: «Шампунь «Лошадиная сила» – волосы растут просто на глазах!». Наверное, класная штука, но не понимаю: а зачем мне волосы на глазах?

В первом предложении этого анекдота использован оборот «на глазах» в переносном (метафорическом) значении, то есть *очень быстро*. А во втором предложении фраза *растут на глазах* использована в прямом значении - места: растут где, в каком месте? на глазах.

3). Прецедентные высказывания

Батюшка выбирает пистолет в оружейном магазине. Продавец говорит ему:

– Батюшка, а ведь в Писании написано «Не убий»...

Батюшка:

– Да я только по коленям!

Здесь использован приём прецедентного высказывания слов из Библии «Не убий».

Комический эффект заключается в том, что пистолет покупает священник. Продавец напоминает ему, что убивать нельзя, а священник говорит: «Да я только по коленям» - это значит, что он обещает не убивать человека и будет стрелять

ему в ноги. В этом анекдоте прецедентное высказывание «Не убий» священник понимает в прямом смысле – не убивать насмерть.

4). **Нарушение лексической сочетаемости**

В магазине:

– *У вас есть сыр «рокфор»?*

– *А что это такое?*

– *Сыр с плесенью.*

– *Сыра нет. Но есть колбаса «рокфор», хлеб «рокфор», селедка «рокфор».*

Прием языковой игры построен на нарушении лексической сочетаемости. Сначала используется лексически правильное словосочетание сыр «рокфор» и дается его значение – «сыр с плесенью». Далее в анекдоте после введения семантического элемента «с плесенью» в другие сочетания происходит нарушение лексической сочетаемости в оборотах колбаса «рокфор», хлеб «рокфор», селедка «рокфор».

5). **Окказионализмы**

Стандартный комплекс косметических услуг, оказываемых женой мужу, включает пилинг, скандалинг, плакинг.

В этом анекдоте автор создал 2 новых слова – скандалинг (от слова «скандал») и плакинг (от слова «плакать»). Эти слова образованы так же, как и слово «пилинг» – это название косметической процедуры. Но английское слово «пилинг» в этом анекдоте имеет другое, окказиональное (то есть созданное автором) значение – от русского глагола «пилить» – то есть постоянно и долго ругать. В анекдоте это выражение расширилось: жена пилит мужа, скандалит с ним и плачет.

6). **Синтаксическая деформация**

– *Помнишь, как мы детьми дрались?*

– *Да чем мы только не дрались.*

В этом анекдоте языковая игра создается с помощью синтаксической деформации. В первом предложении глагол «дрались» имеет зависимое слово «детьми», которое является обстоятельством времени (дрались когда?). Во втором предложении «дрались» имеет зависимое слово – дополнение (дрались чем?) и из контекста понятно, что местоимение «чем» заменяет существительное «детьми» в этом же падеже.

Проанализировав использованные в анекдотах приемы языковой игры, мы обобщили их в таблице.

Приемы языковой игры в русских и китайских анекдотах

Приёмы языковой игры	Количество китайских анекдотов	Количество русских анекдотов
Полисемия	6	6
Омонимия	16	2
Прецедентные высказывания	2	7
Непрямые номинации	–	2
Нарушение лексической сочетаемости	–	3
Окказионализмы	–	1
Синтаксические деформации	1	4

В изученных нами китайских анекдотах использованы следующие приемы языковой игры: каламбур (полисемия, омонимия); прецедентные высказывания; синтаксические деформации. Самым распространенным приемом в изученных китайских анекдотах является омонимия (встретилась в 16 анекдотах из 25). При этом в 3 анекдотах омонимия строится на схожести звучания китайских чисел и других слов и в 1 анекдоте – на использовании диалекта. Вторым по частотности употребления в китайских анекдотах является полисемия слов. В некоторых анекдотах одновременно используется и полисемия, и омонимия. Нам также встретились 2 анекдота с использованием прецедентных высказываний и 1 анекдот с использованием синтаксической деформации.

В русских анекдотах нам встретились следующие приемы создания языковой игры: каламбур (полисемия, омонимия); прецедентные высказывания; непрямые номинации; нарушение лексической сочетаемости; окказионализмы; синтаксические деформации. Самыми распространенными приемами являются прецедентные высказывания (28% изученных анекдотов) и полисемия (24% изученных анекдотов).

Наше исследование показывает, что чаще всего комический эффект создается с помощью столкновения разных значений одного слова (полисемия). В прецедентных высказываниях игра строится на буквализации или преобразовании фразеологических оборотов. Таким образом, семантические механизмы оказываются наиболее продуктивными при создании языковой игры в русских анекдотах.

В классификации Ю.О. Коноваловой присутствуют такие приемы языковой игры, как рифмовка, фонетические деформации и морфологические деформации. В исследованных нами китайских и русских анекдотах мы не нашли таких приемов. В то же время и в китайских, и в русских анекдотах мы встретили прием, который не был указан в классификации Ю.О. Коноваловой. Поскольку это прием построен на нарушении синтаксических норм, мы назвали его «синтаксические деформации».

Сопоставление использования приемов языковой игры в русских и китайских анекдотах показало, что в них используются одинаковые приемы языковой игры: каламбур с помощью омонимии и полисемии; синтаксические деформации; прецедентные высказывания. Объяснить эти факты можно тем, что на механизм языковой игры в обоих языках самое сильное влияние оказывают как их фонетические особенности (что позволяет использовать омонимы), так и лексическая специфика (наличие большого количества многозначных слов).

Различия в приемах языковой игры русских и китайских анекдотов состоят в том, что в китайских анекдотах мы не нашли таких приемов, как непрямые номинации, нарушение лексической сочетаемости, использование окказионализмов. В то же время в русских анекдотах мы не нашли омонимии числительных и омонимии, основанной на различиях в диалектах.

Таким образом, проанализировав русские и китайские анекдоты, размещенные в Интернете, мы можем сделать вывод, что в обоих языках используются сходные приемы языковой игры, однако по количеству приемов языковая игра в русских анекдотах является более разнообразной, чем в китайских анекдотах. Для языковой игры используются ресурсы всех уровней русского и китайского языков. Однако степень их участия в языковой игре различна. В китайском языке

задействованы преимущественно фонетический и лексический уровни, в русском языке – лексический и синтаксический уровни.

1. Александрова, Е.М. Языковая игра в русских анекдотах: семантический аспект / Е.М. Александрова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2014. – № 4 (34): в 3-х ч. Ч. II. – С. 16–19.
2. Анекдоты из России [Электронный ресурс]. Режим доступа: anekdot.ru
3. Большой толковый словарь русского языка / Гл. ред. С. А. Кузнецов. – СПб.: Норинт, 1998. – 1536 с.
4. Большой энциклопедический словарь [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.vedu.ru/bigencdic/2843/>
5. Коновалова, Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монография / Ю.О. Коновалова. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. – 196 с.
6. Косинова, Л.В. Китайский комический дискурс (на примере жанров «сяншэн», «куайбань», «анекдот» [Электронный ресурс]: автореф. дисс. ... канд. филол. наук / Л.В. Косинова. Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/kitayskiy-komicheskiy-diskurs>
7. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М.: Изд-во ИКАР, 2009. – 448 с.
8. Первоисточник анекдотов в Рунете [Электронный ресурс]. Режим доступа: anekdotov.net
9. Пропп, В.Я. Фольклор и действительность: избранные статьи / В.Я. Пропп. – М.: Наука, 1976. – 325 с.
10. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
11. Толковый словарь китайского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xh.5156edu.com/html5/z47m50j296926.html>
12. Химик, В.В. Анекдот как уникальное явление русской речевой культуры / В.В. Химик // Библиотека Гумер [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Article/_Himik_Anekdot.php
13. Шмелева, Е.Я. Русский анекдот: Текст и речевой жанр / Е.Я. Шмелева, А.Д. Шмелев. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 250 с.
14. 笑话中的语言学概述 (Язык анекдотов) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: wenku.baidu.com/link?url=vkevGiQFpJyalRJISxIuJnUz_DoX284vCCwP1lzI1_ННоagrpx0ZxdPwYpXtTXFyjKrH6Yq5YJ-j14bmQsCgqbOI_Xsd9U4rbYeAX6srjW7
15. 笑话集 Сборник анекдотов [Электронный ресурс]. Режим доступа: jokeji.cn

© Калачинская, Е.В., 2016

Для цитирования: Калачинская, Е.В. Языковая игра в русских и китайских анекдотах / Е.В. Калачинская // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2016. – №3. – С. 158–166.

For citation: Kalachinskaya E.V. Language game in the Russian and Chinese jokes / E.V. Kalachinskaya // The Territory Of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University of Economics and Service. – 2016. – № 3. – 158–166.

Дата поступления: 17.06.2016.