

М.А. ЛАППО

(Новосибирский государственный педагогический университет
г. Новосибирск, Россия)

УДК 81'27
ББК Ш107

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В САМОИДЕНТИФИКАЦИИ КАК СТРАТЕГИЯ КОМПЕНСАЦИИ ПОВРЕЖДЕНИЯ «ЛИЦА» ГОВОРЯЩЕГО И СЛУШАЮЩЕГО

Аннотация: Описывается специфика языковой игры в самоидентификационных высказываниях. Учитываются ограничения в актах самопрезентации, существующие в русской речевой культуре. Выявляются «ликосохраняющие» и «ликоповреждающие» стратегии самоидентификации.

Ключевые слова: самоидентификация, языковая игра, речевая коммуникация, художественный текст.

Целью настоящей статьи является описание специфики языковой игры в самоидентификационных высказываниях с позиций теории вежливости П. Браун и С. Левинсона, которыми были введены понятия негативного и позитивного лица адресата и адресанта [Brown P., Levinson 1987]. *Негативное лицо (negative face)* соотносится с желанием сохранить независимость, личное информационное пространство, свою «территорию»; *позитивное лицо (positive face)* связано с положительным, достойным образом, на который претендует говорящий, со стремлением получить поддержку и одобрение. Человеческая коммуникация может быть описана как череда ликоповреждающих (представляющих угрозу «лицу») и ликосохраняющих (компенсирующих ущерб) речевых событий.

Самоидентификация представляет угрозу повреждению, во-первых, негативного лица говорящего, поскольку разрушает независимость того, кто вынужден представляться и описывать себя адресату; во-вторых, позитивного лица адресата в случае, если говорящий демонстрирует какое-либо свое превосходство; в-третьих, в случае понижающей самоидентификации, может разрушаться позитивное лицо говорящего. Самоидентификационные высказывания могут быть также актами, защищающими лицо адресата, когда говорящий демонстрирует принадлежность к той группе, к которой относится и адресат, и последний гордится своей принадлежностью к этой группе.

В русской речевой культуре существуют определенные ограничения в актах самопрезентации, в целом, и самоидентификации, в частности. Самопредставления являются вынужденным способом коммуникации, поэтому большая часть самопрезентации вынесена в письменную форму (таблички на двери, бейджи, подписи в заявлении и

т.д.), в устной коммуникации предпочтительно, если говорящего представит кто-нибудь другой (на улице не принято знакомиться, имя докладчика называет председатель конференции и т.д.).

Однако говорящий не всегда оказывается в таких благоприятных условиях посредничества, поэтому ему приходится либо проявлять инициативу в самоидентификации, либо – при ответе на вопросы интервьюера – соблюдать определенную меру дозволенного. Вообще существует два пути сохранения негативного лица адресанта и позитивного лица адресата: 1) избегать самопрезентации (как положительной, так и отрицательной); 2) использовать стратегии компенсации причиненного лицу ущерба. Языковая игра, являясь разновидностью шутки, относится, безусловно, ко второму пути ликосохраняющих стратегий в самоидентификационных высказываниях. Под языковой игрой мы понимаем те явления, «когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное» [Земская 1983: 172]. В.З. Санников пишет: «Языковая шутка позволяет обойти цензуру культуры ... она позволяет говорящему нарушать важный принцип речевого общения – принцип вежливости, **маскирует и сглаживает невежливость** (выделено автором. – М.Л.)» [Санников 2002: 30].

Языковая игра в самоидентификации используется, как правило, в дружеской среде. В примере (1) сотрудники реагируют на новость об изменении статуса директора – и, соответственно, на изменение своего статуса – шутивным самоопределением, директор также включается в эту игру:

(1) Директор: Имейте в виду, что сегодняшнего дня я – ваш генеральный директор!

Сотрудник-1: Тогда я – генеральный дизайнер!

Директор: А Зоська – генеральный декоратор!

Сотрудник-2 (Зоська): Предлагаю выбросить и называть меня гениальным декоратором!

Сотрудник-1: Предлагаю во всех документах букву «эр» вычеркивать (РР).

Отталкиваясь от узуального названия, сотрудники фирмы выдумывают себе несуществующие престижные должности (*генеральный дизайнер, генеральный декоратор*), затем игре подвергается форма слова *генеральный*: говорящий предлагает называть себя *гениальным декоратором* (прием паронимической аттракции). Здесь в полной мере получает подтверждение мысль Т.А. Гридиной о том, что языковая игра опирается на ассоциативный характер мышления: «Языковая игра – форма лингвокреативного мышления, эксплуатирующая механизмы ассоциативного переключения узуального стереотипа восприятия, употребления, создания языковых единиц и характеризующаяся ус-

ловностью и интенциональностью – установкой на творчество, эксперимент над знаком на основе различных операциональных механизмов и лингвистических приемов его трансформации и интерпретации» [Гридина 1996: 54].

В следующих трех примерах говорящий также намеренно повышает свой уровень, метафорически используя лексемы с семантикой престижного статуса (*чемпион, мастер, принц*):

(2) – Дядя Сережа, будете играть в монополию?

– Конечно, я же чемпион мира по монополии! (Т/с)

(3) К о с т и к. Здравствуйте, Людочка.

Л ю д о ч к а. Здравствуйте, Костик.

К о с т и к. Слышали – последнюю новость? Эмиль Золя угорел.

Л ю д о ч к а. Я не знала.

К о с т и к. Смотрите, выключайте конфорки.

В е л ю р о в. Может, вы все же меня представите?

Х о б о т о в. Простите. Это Велюров. Сосед.

В е л ю р о в. [В киноверсии «Покровских ворот» Велюров вначале укоризненно повторяет последнее слово: «Со-сед!..»] **Мастер художественного слова.** (Целует ей руку)

Л ю д о ч к а (смутившись). Ой, ну зачем вы? (Л. Зорин. Покровские ворота)

(4) В. Познер: Вы вообще сатиру не любите?

И. Ургант: Нет, я люблю. Но это – не мое. Сатира – это злость очень часто, это очень едкие, очень острые... **Я, знаете ли, принц полутонов**, Владимир Владимирович. Это не имя, не фамилия, это...

В. Познер: Хорошо, что Вы мне объяснили. Полутонов или Полупанов – я думал, почти одно и то же.

И. Ургант: Да. (Телепрограмма «Познер»)

Это повышение своего уровня в каждом случае имеет разные причины. В примере (2) говорящий парадоксальным образом сокращает дистанцию с ребенком, предложившим ему игру в монополию, и тем самым повышает самооценку ребенка. Во фрагменте (3) Велюров также пытается сократить дистанцию с Людочкой, привлечь ее внимание своей необычной профессией (ср. актер / ттец); этот жест (*целование руки женщины*) в данном случае компенсирует ликоповреждающий акт, как бы говоря, что такой пафос вызван особым, галантным отношением к женщине. В примере (4) компенсирующее действие заложено в акте престижной самоидентификации: слово *полутонов* смягчает повышенный статус, выраженный лексемой *принц*.

Следует подчеркнуть, что сама языковая игра может повышать статус говорящего и становиться компенсирующим действием, если перед этим состоялся ликоповреждающий акт:

(6) – Если вы так считаете про искусство, то мне ясно: вы –

формалистка!

– *Нет, я **содержантка!** (В. Ардов. Записные книжки; пример В.З. Санникова).*

В пространстве художественного текста языковая игра позволяет имитировать дружескую манеру коммуникации, сокращая тем самым дистанцию между автором и читателем. Одна из смысловых линий истории Людмилы Петрушевской «Все имеют право на концепт» заключается в том, что позитивное лицо говорящего умалывается, когда он меняет свою основную деятельность, становясь в другой дилетантом. В этом случае в качестве компенсации говорящий также старается прибегнуть к языковой игре, которая всегда также является маркером живого интереса к тому, о чем пишет автор. См. фрагменты этого текста:

*(7) Надо же такому случиться, что судьба занесла меня в деревню Виперсдорф Ютербогского района Берлинской области, в страну под названием бывш. ГДР. Мне дали **как писателю** стипендию на питание и проживание в доме творчества для **разнообразных создателей**, в том числе и для философов и историков. Но главное были, конечно, художники, композиторы и писатели. Где я и прошла мои маленькие университеты в области современного изобразительного искусства, оказавшись в центре концептуализма.*

*(8) Что оставалось **бедному писателю**, который гулял налево, т.е. не хотел возвращаться к недописанным книгам?*

*(9) На стенах были развешаны большие листы изумительной белой бумаги ручной работы. Уж я-то, **акварелистка**, знала цену такой бумаге.*

*(10) Нам, **акварелистам-любителям**, это знакомо, такая уж техника – иногда недосказанное и незаконченное выше и интереснее жесткого, сухого воплощения. Даже всегда, прямо скажем.*

*(11) Я продолжала ходить по мастерским художников, отлынивая от работы. ... Вечерами я, делать нечего, писала свои акварельки, но никому их не показывала. ... И тут я, **преднамеренный экспериментатор**, стала мечтать раздобыть в этом захолустье бумагу и краску для монотипий.*

Можно проследить, как от фрагмента (7) к фрагменту (11) меняется самопрезентация автора-писателя, желающего научиться искусству акварели: *писатель – разнообразные создатели – бедный писатель – я-то, акварелистка – мы, акварелисты-любители – преднамеренный экспериментатор*. Однако к серьезному самоописанию типа художник Л. Петрушевская так и не прибегнет, на всем протяжении повествования самоидентификацию будет сопровождать ирония, выраженная самыми разнообразными способами (просторечная лексика, переосмысление устойчивых сочетаний – *гулять налево*, эпитеты с

семантикой безысходности – *бедный, преднамеренный*, разговорные конструкции – *я-то*).

ЛИТЕРАТУРА

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество: Монография. – Екатеринбург, 1996.

Земская Е.А. Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М., 1983.

Петрушевская Л.С. Все имеют право на концепт // Л.С. Петрушевская. Истории из моей собственной жизни. – СПб., 2009.

Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры: Монография. 2-е изд. – М., 2002.

Brown P., Levinson S.C. Politeness: Some universals in language usage. – Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

© Лаппо М.А., 2012