

## ДВОЙНАЯ ЯЗЫКОВАЯ ИГРА

А. М. Ломов

*Балтийский федеральный университет имени И. Канта*

А. П. Бабушкин

*Воронежский государственный университет*

Поступила в редакцию 3 марта 2014 г.

**Аннотация:** в статье рассматривается вид языковой игры, предполагающий опору на фоновые знания говорящих. Сферы его использования многообразны: художественная литература и народное творчество в разных формах его проявления. Анализируются закономерности отсылки к фоновой информации в одном из вариантов кроссворда.

**Ключевые слова:** языковая игра, кроссворды, фоновые знания, двойная языковая игра, механизмы, разновидности.

**Abstract:** the article considers a type of language play based on the speakers' background knowledge. The sphere of language play is versatile, ranging from literature and people's art to other creative domains. The article analyzes the imperatives of alluding to background information in one of the cross-words' varieties.

**Key words:** language play, cross-words, background knowledge, language double play, mechanisms, varieties.

Лингвистические исследования последних 20–25 лет выявили, что языковая игра по своему характеру многообразна. Один из ее видов предполагает опору на фоновые знания говорящих – хранящуюся в человеческой памяти информацию о мире, которая в «непроговариваемом» виде сопутствует речевому общению, на каком бы языке оно ни велось, и которая необходима коммуникантам для того, чтобы общение было успешным [1, с. 395].

Сущность этой игры состоит в том, что коммуникант с помощью намеков актуализирует в сознании своих слушателей (или читателей) соответствующие фоновые знания и, не прибегая к их словесной «одежде», незримо включает эти знания в свое повествование. В общем итоге какую-то важную информацию мы получаем из того, что нам недоговаривают.

Языковая игра с фоном ведется с незапамятных времен. К ней прибегает даже первый памятник русской художественной литературы – «Слово о полку Игореве». Как ни странно, русская литература последующих веков (кроме отдельных ее представителей за рубежом – В. Набокова и Е. Замятина) не усвоила принцип языковой игры с фоновыми знаниями: в XVIII–XIX вв., видимо, потому, что не сочла это нужным, а в XX в. потому, что этот принцип стал уже невозможным из-за настороженного отношения советской цензуры ко всякого рода намекам. Однако невер-

но было бы полагать, что этот принцип окончательно исчез из других сфер русской речи. Его знают неведомые нам создатели анекдотов. Отсылка к фоновой информации используется и в кроссвордах, которые стоят от большой литературы достаточно далеко.

Кроссворд – это языковая игра-загадка, для которой требуются по меньшей мере два участника – игрок «на входе» (составитель кроссворда, шифровщик) и игрок «на выходе» (разгадчик, дешифровщик). Она заключается в том, что составитель кроссворда формулирует задания, а дешифровщик, отгадываясь от них, заполняет фигуру из квадратов буквами, составляющими перекрещивающиеся слова [2, с. 380].

Кроссворд – довольно старая игра, и в настоящее время уже накопилось много его вариантов. Известны, например, **кроссворды-криптограммы**, где, для того чтобы отгадать кроссворд, нужно определить, какому числу соответствуют какие буквы; **кроссанаграммы**, представляющие собой два кроссворда в соответствии с двумя значениями анаграммы; **мини-кроссворды** – кроссворды в квадрате 4×4; **кроссворды-шарады** – шуточные кроссворды, в которых все слова (искомые) толкуются как шарады: для решения кроссворда сначала нужно отгадать вторые части шарад, а затем найти все слова. Менее известными являются **литературные кроссворды**, где запрограммированы аллюзии к художественным произведениям типа: *жертва по вине капризной барыни* (Муму); *место, где обитают «Наполеоны»* и «Чехо-

вы» (Палата № 6); **скандинавские кроссворды**, предполагающие заполнение квадратов иносказательными вариантами слов, буквы которых перекрещиваются с буквами других слов, заданных по тому же самому принципу. Ср. также *американский, английский, венгерский кроссворды, кейворды* и др. [3, с. 237].

За пределы кроссвордов выносятся **чайворды** и **сканворды**. По всей вероятности, на такое решение повлияла внутренняя форма их названий (ср., с одной стороны, *кроссворд* [англ. cross-word <cross – крест, пересечение + word – слово], а с другой, – *чайворд* [англ. chain-word <chain – цепь + word – слово] и *сканворд* [англ. scan-word <scan – развертка + word – слово]). На самом деле это варианты одной и той же игры, и за неимением родового названия мы будем употреблять термин «кроссворд» в широком смысле – в противовес «кроссворду» в узком смысле, тем более, что в русской речевой практике, где различия во внутренней форме терминов, естественно, ощущаются не столь сильно, как в английской, такое терминопотребление уже складывается, скажем так, в явочном виде.

В своем классическом виде традиционный кроссворд (в широком смысле слова) формулирует задание дешифровщику достаточно стандартно. Оно состоит из слова, обозначающего родовое понятие, в качестве одного (только одного!) из вариантов которого выступает данное слово. Подсказку для сужения родового понятия и выбора нужного варианта дешифровщик получает косвенным путем – с помощью информации о том, из скольких букв состоит искомое слово и какие отдельно взятые буквы выявлены в середине слова перекрещивающимися словами или в начале и конце его, поскольку они составляют конец и начало других слов. Так, в задании может стоять номинатор родового понятия *поэт*. Зная, что искомый вариант понятия является шестибуквенным и другие слова обнаруживают в нем третью букву от начала *ш* или, скажем, конечную и начальную буквы *н* и *п*, мы уверенно подставляем в соответствующие квадраты слово *Пушкин*. Наши действия оказываются тем более уверенными, если в задании слово, означающее родовое понятие, сопровождается определением *русский поэт XIX века*.

Однако эра безраздельного господства традиционного кроссворда (с позиции механизмов, лежащих в основе) закончилась в самом конце XX – начале XXI в. Именно в это время (хотя соответствующая тенденция заявила о себе ранее) характер подачи «сужающей» информации в заданиях существенно изменился. Во-первых, эта информация стала глобальной, тогда как раньше она вводилась лишь в некоторые из них. Во-вторых, объем репрезентируемых ее средств заметно расширился. И в-третьих, эта информация (что самое главное) стала подаваться не как в традиционном кроссворде напрямую, а иносказательно – в зашифрованном виде на основе

языковой игры с фоном. И поскольку кроссворд сам по себе является языковой игрой, включение в него второй языковой игры «удваивает» эту игру, что и оправдывает заголовок, предваряющий нашу статью. Это действительно двойная языковая игра.

Если учесть механизмы, лежащие в основе двойной языковой игры, то она распадается на три разновидности.

В рамках **первой разновидности** в задании сохраняется наименование родового понятия, каким оно было бы в задании традиционного кроссворда, ориентируемом на поиск того же самого слова. При этом сопутствующие ему словоформы, составляющие «подсказку», оказываются совершенно необычными. Они, в свою очередь, неоднородны и составляют четыре группы.

Специфика первой группы определяется тем, что относящиеся к ней слова в задании призваны актуализоваться в сознании дешифровщика нужным устойчивым словесным комплексом (фразеологическую единицу, пословицу или поговорку русского языка), в составе которого употреблено искомое слово (существительное). Список примеров весьма широк, и читатель легко поймет, что искомое слово может выполнять в этом комплексе разные синтаксические роли: *водоем, который пьяному по колено* (пьяным **море** по колено) – **море**; *мера веса лиха* (по чем **фунт** лиха) – **фунт**; *макаронные изделия на ушах* (вешать **лапшу** на уши) – **лапша**; *инструмент для вытягивания слов из молчуна* (из него **клещами** слова не вытянешь) – **клещи**; *сезон подсчета цыплят* (цыплят **по осени** считают) – **осень**; *недуг на языке накаркавшего беду* (**типун** тебе на язык) – **типун**; *сума дурня* (носиться, как с писаной **торбой**) – **торба**; *проглоченная единица измерения* (как **аршин** проглотил) – **аршин**.

По тем же правилам реализуются вместо фразеологизмов, пословиц и поговорок сочетания слов, называющие отдельно взятые, известные всем понятия: *рыба, надевшая шубу из свеклы* (**сельдь** под шубой) – **сельдь**; *цифра, давшая название прическе* (стрижка под **ноль**) – **ноль**; *косая мера длины* (косая **сажень**) – **сажень**. Как видно из примеров, установить искомое слово – значит вспомнить устойчивое сочетание слов, в котором оно содержится.

Напротив, входящие во вторую группу первой разновидности актуализаторы искомого слова, обнаруживаются на основе всякого рода ассоциаций, которые легко просматриваются между ними и какими-либо словами, входящими в ряд слов, называемых в задании (понятно, подразумеваемых). Эти ассоциации устанавливаются по полному и частичному созвучию их названий: *шляпное государство* (шляпа панама и государство **Панама**) – **Панама**; *композитор из кондитерской* (пирожное безе и композитор **Бизе**) – **Бизе**; *съедобная лодка* (печеное изделие из теста с какой-либо начинкой пирог и лодка **пирога**) – **пирога**.

Принцип, лежащий в основе третьей группы первой разновидности, напоминает предыдущий и в то же время отличается от него. Здесь ассоциации основываются опять-таки на сходстве по звучанию, но оно возникает между искомым словом и неназванным (подразумеваемым) существительным, связанным с прилагательным в задании: *сладкая пустыня* (сладкий сахар – пустыня Сахара) – **Сахара**; *сливочный гриб* (сливочное масло – гриб *масленок*) – **масленок**; *беспроегрыйный сплав* (беспроегрыйные бои победителя – сплав *победит*) – **победит**.

К четвертой группе первой разновидности относятся случаи установления искомого слова, содержание которого предполагает учет каких-то широко известных и составителю кросворда, и дешифровщику реалий повседневной жизни: *курс продавца в разгар рабочего дня* (каждому в советское время приходилось сталкиваться в самые неподходящие часы с объявлением: «Ушла на *базу*») – **база**; *шрифт под градусом* (известно, что походка человека под хмельком напоминает наклонный шрифт – *курсив*) – **курсив**; *прибор в сговоре с продавцом* (покупатели были убеждены, что продавцы «перенастраивают» *весы* в свою пользу) – **весы**.

Анализ **второй разновидности** двойной языковой игры не требует от нас особых умственных усилий. Характерная особенность этой разновидности – это то, что слово, называющее родовое понятие, не реализовано вообще. Подсказка искомого слова в подобном случае осуществляется либо за счет фразеологизма (очень редко): *не дура на лице* (у него *губа* не дура) – **губа**; либо за счет данных повседневного опыта (или сведений из истории): *аппарат для дыхания в воде* – **акваланг**; *выступает в аудитории* – **лектор**; *покрыт ламинатом* – **пол**; *в старину ценили, как золото*, – **соль**. Иногда в задание включается относительное местоимение, но это сути дела не меняет, поскольку оно малоинформативно и относится не к родовому, а к искомому слову: *на ней сидят, когда денег мало* (сидеть на *мели*) – **мель**; *на ней растут финики* – **пальма**; *в нем крестился Иисус Христос* – **Иордан**; *на него запирают ворота* – **замок**. Аналогичное положение сохраняется и при включении в задание вопросительного местоименного существительного *что* или *кто*: *Что бывает не только северной, но и солнечной?* – **корона**; *Что подарил человеку Сатана, чтобы тот не оставался в одиночестве?* – **зеркало**; *Кого французский писатель Виктор Гюго окрестил самым богатым бродягой Европы?* – **Нобель**. Впрочем, вопросительные задания не исключают употребления слов, обозначающих родовое понятие, и тогда соответствующие явления относятся к первой разновидности языковой игры, свидетельством чего может служить вполне допустимый перевод вопроса в повествовании: *В честь какой богини названа столица Кипра?* = *Богиня, в честь*

*которой названа столица Кипра* – **Ника**; *Какой остров знатоки считают родиной грейпфрута?* = *Остров, который знатоки считают родиной грейпфрута* – **Ямайка**.

Что касается **третьей разновидности** языковой игры, она буквально поражает обилием вариантов, которые объединяются в одно целое общим принципом, а разнятся условиями и характером его реализации. Общий принцип, лежащий в основе третьей разновидности двойной языковой игры, заключается в том, что стандартное слово, которое было бы употреблено в традиционном кроссворде и обозначало бы родовое понятие, замещается другим словом, сигнализирующим, что предмет, называемый искомым словом, на основе своих неосновных, несущественных свойств включен в иной логический ряд. Так, задание кроссворда *зубастый напарник скоросшивателя*, на которое следует ответ **дырокол**, в соответствии с логикой традиционного кроссворда должно быть сформулировано наподобие того, как дается определение дырокола в словарях: *канцелярский прибор, для пробивания небольших круглых отверстий в бумаге* [4, Т. I, с. 459]. Однако составитель кроссворда пошел по иному пути. Он отметил близость дырокола к скоросшивателю (на основе их функциональной парности) и оговорил у него наличие «зубов», пробивающих бумагу. В итоге получилось определение дырокола, которым словари никогда не воспользуются: оно носит слишком индивидуальных характер. При этом основания замены слова, именуемого родовое понятие, другим словом отнюдь не единообразны, и с этой точки зрения, в третьей разновидности просматриваются четыре группы случаев.

В первой группе третьей разновидности замещение слова, называющего родовое понятие, осуществляется таким номинатором, который состоит в словообразовательных связях с одним из элементов фразеологизма, называемого данным заданием. Именно в этом фразеологизме и содержится искомое слово: *недиетическое украшение избы* (не красна изба углами, а красна *пирогами*) – **пирог**: украшение – красна; *плохой тайник для шила* (шила в *мешке* не утаишь) – **мешок**: тайник – не утаишь; *бранная подливка в огонь* (подлить *масло* в огонь) – **масло**: подливка – подлить; *«вышибало» для самого себя* (*клин* клином вышибают) – **клин**: «вышибало» – вышибают; *просьба рваных башмаков* (башмаки *каши* просят) – **каша**: просьба – просят. Таким образом, механизм, действующий в этой группе, отчасти подобен механизму первой группы первой разновидности: и здесь, и там предполагается опора на примысливаемый фразеологизм. Но есть и серьезные отличия, определяемые тем фактом, что там сохраняется стандартная языковая «одежда» родового понятия, а здесь она заменяется каким-то иносказательным номинатором.

Во второй группе заменитель слова, называющее родовое понятие, сближается по функции обозначаемого им предмета с предметом, именуемым искомым словом, что и делает возможной отгадку последнего: *трибуна для болельщика* (болельщики обсуждают перипетии спортивного состязания не только на трибунах стадиона, но и на *диване*, собравшись у телевизора) – **диван**; *диктант для официантов* (для школьников диктуют какой-либо текст для проверки их грамотности, а для официантов – **заказ** клиента) – **заказ**; *колено на руке* (и на ноге, и на руке есть сустав, обеспечивающий их сгибание, на руке он формирует **локоть**, на ноге – колено) – **локоть**; *дискотека для тетеревов* (тетерева «танцуют» на **току**, который по функции подобен дискотеке у людей) – **ток**. Думается, в этой группе устойчивые сочетания слов вообще не используются.

Третья группа формируется за счет случаев, в которых стандартное слово, называющее родовое понятие, заменяется его просторечным, жаргонным или диалектным вариантом: *телега, издающая не скрип, а шелест* (катить телегу на кого-либо = **жаловаться** на кого-либо) – **жалоба**; *одежка для друга плаксы* (плакаться кому-либо в **жилетку**, плакаться в часть «одежки») – **жилетка**. Иногда заместителем слова, обозначающего родовое понятие, является близкое по значению слово, которое в такого рода употреблениях нормами языка запрещается: *переноска, в которой байстрюков доставляют* (принести в **подол** ребенка) – **подол**; *поток, на который бросают слова и деньги* (бросать слова или деньги на **ветер**) – **ветер**; *мишень для врага, куда он вставляет палки* (вставлять палки в **колесо**) – **колесо**.

Четвертая группа третьей разновидности апеллирует к личному опыту дешифровщика. Именно этот опыт оказывается тем источником, из которого он черпает объяснения причин замещения стандартного слова, обозначающего родовое понятие, каким-либо другим словом: *ликвидатор щетины* – **бритва**, *киллер пробок* – **штопор**; *скользкий от воды брусок* – **мыло**; *самая чуткая изнанка* – **душа**; *списанный манекен на огороде* – **пугало**; *укрытие для труса* – **куст**. В части случаев эти задания для дешифровщи-

ка оказываются самыми трудными, потому что они не содержат определенной подсказки.

Вне рамок описанных четырех групп остаются многочисленные случаи, механизм двойной языковой игры которых совершенно прозрачен. Так, в задании к одному из кроссвордов *корабль, принадлежащий ведомству медсестры*, на которое следует ответ **судно**, явно обыгрывается формально сходство двух омонимов. Это, с одной стороны, судно – *плавающее сооружение, предназначенное для транспортных, промысловых и военных целей*, а с другой – судно – *сосуд для испражнения, мочи, подаваемый лежащим больным* [4, Т. IV, с. 301]. И здесь родовое понятие для первого (корабль) переносится на второй омоним. Однако, несмотря на прозрачность такого рода механизмов, эти случаи не стали типичными явлениями и на их основе сформировались более или менее представительные группы заданий. Может быть, это дело будущего?

Таким образом, сделаем два заключительных замечания. Во-первых, традиционный кроссворд и кроссворд, оформляющий свои задания иносказательно, обычно различаются тональностью вводимой информации: в первом случае она вносит «серьезный» характер, а во втором нередко подается в юмористическом ключе. Во-вторых, формирование двойной языковой игры – процесс далеко не законченный: есть кроссворды традиционные, есть основанные на принципе двойной языковой игры, и есть смешанные, оформляющие задания разным способом.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ломов А. М. Словарь-справочник по синтаксису современного русского языка / А. М. Ломов. – М. : АСТ : Восток-Запад, 2007. – 412 с.
2. Крысин Л. П. Иллюстрированный толковый словарь иностранных слов / Л. П. Крысин. – М. : ЭКСМО, 2010. – 864 с.
3. Фирсова Л. М. О некоторых видах кроссвордов / Л. М. Фирсова // Игры и развлечения / сост. Л. М. Фирсова. – М. : Молодая гвардия, 1989. – С. 187–208.
4. Словарь русского языка : в 4 т. / под ред. А. П. Евгеньевой. – М. : Русский язык, 1999. – Т. I. – 702 с. ; Т. IV. – 800 с.

Балтийский федеральный университет имени И. Канта

Ломов А. М., профессор кафедры речевой коммуникации и журналистики  
Тел.: 8(473) 275-44-07

Воронежский государственный университет  
Бабушкин А. П., профессор кафедры английского языка гуманитарных факультетов  
E-mail: babushkin@rgph.vsu.ru  
Тел.: 8(473) 220-84-41

I. Kant Baltic Federal University  
Lomov A. M., Professor of the Speech Communication and Journalism Department  
Tel.: 8(473) 275-44-07  
Voronezh State University  
Babushkin A. P., Professor of the English Language for Humanities Department  
E-mail: babushkin@rgph.vsu.ru  
Tel.: 8(473) 220-84-41