

4. Vargas Vargas D. Uso de las perífrasis verbales. Madrid: Edelsa Grupo Didascalía, S. A., 2014. 176 p.

УДК 811.13.111.3

*А. В. Темнохуд (Минск, Белоруссия)
Белорусский государственный экономический университет*

Игра слов как имплицитный способ воздействия (на материале французского языка)

Высказывание, создаваемое игрой слов, неоднозначно по своему содержанию, что приводит к двоякому восприятию его смысла. Особенность такой языковой игры в том, что она позволяет выразить истинный смысл сообщения имплицитным/замаскированным способом. Говорящий субъект создает игру слов целенаправленно и предусматривает при этом все необходимые условия: семантический потенциал, используемых лексических единиц, отношение к адресату и намеренность воздействия на него.

Ключевые слова: игра слов, маскировка, двусмысленность, адресат, адресант, имплицитность

Любая игра предполагает «иное бытие» как маскировку – пространство и деятельность вне «обыденного мира», в котором многие запреты снимаются, отменяются и внешне разрешается то, чего в обычной жизни делать нельзя: открыто выражать агрессию по отношению к противнику; шумно и энергично проявлять эмоции (хотя приличным и нормальным считается спокойное и уравновешенное поведение); азартно ставить на кон огромные суммы денег (что в другой ситуации было бы немислимым). Иными словами, «выпускать на свет» скрытые желания, чувства и переживания, не боясь при этом выглядеть смешным или смущенным. Ибо все понимают: это всего лишь игра, деятельность «невзавраду».

Игра слов как особая разновидность языковой игры реализует *маскировочную функцию* – функцию снятия ответственности адресанта за сказанное. Ее двуплановость позволяет косвенно/замаскированно передавать запретную по разным причинам информацию. Адресант игры слов всегда может сослаться на случайность появления косвенного смысла.

Маскировочная функция игры слов имеет прагматическую основу, т.е. касается не содержания эксплицитно описываемого явления, а замаскированного воздействия адресанта на адресата. Маскировка в игре слов появляется и в поведении адресанта: в некоторых ситуациях общения последний испытывает потребность не столько выразить, сколько скрыть, «замаскировать» свое отношение к другому. Говорящий использует элементы игры слов с целью усиления

непринужденности общения. Данное положение подтверждается следующим примером.

Une femme se regarde dans le miroir en disant à son mari:

– *Je suis affreuse, j'ai énormément grossi. Chéri, s'il te plaît, fais-moi un compliment ...*

– *Bien sûr, mon amour, tu as une très bonne vue!* [1, с. 33]

‘Женщина смотрит в зеркало и говорит мужу:

– Я ужасна, я так располнела. Дорогой, пожалуйста, скажи мне комплимент ...

– Безусловно, моя любовь, ты прекрасно выглядишь!’

Экстралингвистический контекст содержит конкретный повод: жена, посмотрев в зеркало, ужаснулась, увидев себя располневшей и постаревшей, что и побудило ее обратиться к мужу с просьбой похвалить ее («сделать комплимент»). Муж реагирует прежде всего на просьбу о комплименте.

Маскируя свое восприятие истинного положения вещей (жена действительно очень пополнила) и не желая вызвать агрессию со стороны жены, муж намеренно отвечает ей «комплиментом»: *tu as une très bonne vue!*, совмещая при этом:

1) вторичное значение (для жены): *avoir une bonne vue – avoir une belle image* [2] ‘**иметь хороший вид**’ и

2) первичное (для себя): *avoir une bonne vue – avoir une bonne vision* [Там же] ‘**иметь хорошее зрение**’.

Смысловая двуплановость – ‘Безусловно, моя любовь, у тебя хорошее зрение (ты сама все прекрасно видишь)’ позволяет избежать нежелательной реакции со стороны жены: муж вполне может сослаться на неверное восприятие его «комплимента»; читатель же может посмеяться и оценить словесную игру адресанта.

В следующем вербальном контексте:

Louis XV demande un jour à Bièvre (marquis de Bièvre):

– *Marquis, vous qui faites des calembours sur toutes sortes de sujets, faites-en donc un sur moi.*

Bièvre s'inclina avant de répondre:

– *Oh! Sire! Votre majesté n'est pas un sujet* [3, с. 164]

‘Однажды Людовик XV обращается с просьбой к маркизу де Бьевру:

– Маркиз, Вы придумываете каламбуры на разные темы, так придумайте же на одну из них и обо мне.

Маркиз поклонился, прежде чем дать ответ:

– О, Сир! Ваше Величество – не тема для каламбура’ –

участниками игрового контекста являются известные личности Франции XVIII века: адресант – король Людовик XV и адресат – маркиз де Бьевр (*Georges-François Mareschal, marquis de Bièvre 1747–1789*), виртуозный остро-

слов, знаменитый автор «нелепых» афоризмов. Король, зная, что маркиз де Бьевр – мастер каламбуров на любые темы (*sur toutes sortes de sujets*), просит его придумать хотя бы один каламбур на тему «его величества». Просьба короля требует такта, и маркиз реагирует на нее остроумным ответом – игровым высказыванием, в котором средством словесной игры становится графическое и фонетическое совпадение двух омонимов:

1) *sujet – ce dont il s'agit, dans la conversation, dans un écrit, matière* 'тема' и

2) *sujet – qui est dans la dépendance d'une autorité supérieure, soumis* [2] 'подданный'.

Подобное «совмещение» значений создает смысловую двуплановость:

1) «Каламбуришь» на тему Его Величества – неуважение к статусу короля'

2) 'Ваше Величество не является подданным'.

Такой ответ дает маркизу возможность тактично выйти из затруднительного положения: не отказать в просьбе королю и при этом продемонстрировать свое остроумие (не уронить репутацию каламбуриста).

Использование адресантом словесной игры оказывает активное воздействие на адресата.

Наряду с нарушением языковых запретов, когда речь идет о различных девиациях, в процессе коммуникации могут нарушаться соглашения, принятые участниками разговора. В обществе всегда есть некоторые табу или ряд тем, которые находятся (по разным причинам) под запретом: затрагивать их либо неприлично, либо опасно. Это могут быть политические дискуссии, виды деятельности, события, чувства и пр. Игра слов позволяет «замаскировать» сообщение и благодаря этому выразить запретные смыслы, обойти цензуру и избежать ответственности за сказанное. Бернард Шоу писал: «...для правды есть отдушина: то, о чем запрещается говорить всерьез, можно сказать в шутку». Действительно, участники разговора могут открыто смеяться, например, над неприличным, низменным, запретным благодаря двусмысленности или неоднозначности высказывания. Адресант «прячется» за язык, возлагая всю ответственность за сказанное на своеобразие его функционирования. К тому же двусмысленность может носить как бы случайный характер, тогда как истинный смысл высказывания будет скрываться за внешне нейтральной формой.

Конечный результат игрового общения зависит от реакции адресата. Если реакция положительная – адресат сумел понять подтекст как его *замаскированный смысл*. Тем самым он воспринял его и оценил речетворческие способности адресанта (который, в свою очередь, сумел их продемонстрировать). Только такой эффект и необходим для успешности словесной игры: достижение цели имеет место лишь в случае, если она декодируется адресатом.

Литература

1. Gagnière C. Pour tout l'or des mots: Au bonheur des mots. Paris: Edition Robert Laffont, S.A., 1997. 1066 p.
2. Le Nouveau Petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française. Paris: Dictionnaires Le Robert, 2001. 2841 p.
3. Onciaux J. Le trésor des équivoques, antistrophes ou contrepétries. Paris: Gélato-polis, 1909. 876 p.

УДК 811.161/1'38

Е. И. Тимохина (Санкт-Петербург, Россия)

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

Имплицитность как средство создания иронии (на примере речи телеведущих)

В статье анализируется использование имплицитной информации для создания иронии. Анализ произведен на основе высказываний ведущего юмористической программы «Вечерний Ургант». Анализ показал, что данный способ создания иронии является эффективным при наличии у целевой аудитории общей культурной базы знаний.

Ключевые слова: имплицитная информация, общая культурная база знаний, культурные ассоциации, средство создания иронии

Важным аспектом в изучении речевого поведения телеведущих является анализ механизмов коммуникативного взаимодействия: стратегии и тактики речевого поведения рассматриваются как инструменты воздействия на аудиторию и инструменты манипулирования. Выбор стратегий, направленных на достижение коммуникативной цели продуцирования комического дискурса определен целью ведущего юмористической телепрограммы, рассчитывающего на смеховую реакцию адресата.

В настоящее время в лингвистике существует множество способов создания иронии, но самым популярным в современных развлекательных программах является использование имплицитной информации. Изучая имплицитность в тексте, исследователи используют термин «имплицитной информации» [1]; [2]; [4], элементы которого, однако, некоторые исследователи считают взаимоисключающими понятиями: информация должна передаваться, если же она имплицитная, то значит, не передается единицами языка, а лишь подразумевается [2, с. 7].

Некоторые исследователи, говоря о языковой имплицитности, употребляют термины «имплицитное значение» и «имплицитный смысл». Как имплицитный смысл, так и имплицитное значение реализуются в речи, лишь контекст