**Языковая игра в загадках-шутках**

**Статью подготовила: учитель английского языка Исакова Э.С.**

Как правило, загадку рассматривают как «жанр народного поэтического творчества народов мира» . Часто загадку понимают как метафорическое выражение, «в котором один предмет представляется посредством другого, который имеет с ним какое-нибудь, даже отдаленное, сходство. На основании этого человек, которому загадывается такая загадка, должен отгадать задуманный предмет». В нашем понимании загадка всегда будет игрой, игрой с формой и со смыслом.

Можно выделить три основных вида игры:

1) забава, детская игра;

2) игра-соревнование, которая предполагает правила и цель;

3) игра-представление, истоками которой будут являться карнавальные формы культуры.

К примеру, в игре-представлении большое развитие получили так называемые игровые тексты, которые включают в себя риторические диалоги древних мыслителей, анекдоты, языковые шутки, афоризмы, басни, пародию, поэзию, эпиграмму и загадки.

Практически в любом художественном тексте неигрового жанра встречаются игровые моменты.

Стратегия игры довольно широко используется в прессе (к примеру: в текстах объявлений, заголовках), в текстах радиопередач, в рекламных текстах, в названиях магазинов и пр. Такое проникновение игровых текстов в различные сферы жизни людей можно объяснить следующим: во-первых, сам язык включает в себя богатый арсенал игровых ресурсов, который зависит прежде всего от асимметрии значения и формы языковых единиц.

Во-вторых, судя по коммуникативно-деятельностной природе языка, которая предполагает активное взаимодействие участников общения, можно сделать вывод о том, что речевая деятельность индивида базируется на языковой игре, где мотивируется языковая личность посредством эмоций. От людей, общающихся между собой, требуется изобретательность, эмоциональный интеллект, остроумие при создании игровых упаковок для эмоциональных идей . Один жанр не предполагает использование автором никакой игровой стратегии (научный стиль, официально-деловой и пр.), для другого жанра она является присущим свойством их жанровой принадлежности и реализуется в большей степени (загадка, пародия каламбур, афоризм, сказка, и др.).

Анализируя игровые тексты Л. Г. Ким выделяет «коммуникативно и системно обусловленные признаки». К первым относятся: а) коммуникативное намерение автора, б) адресованность материала текста «чувствительному» читателю; в) применимость игровой стратегии, которая предполагает преднамеренное противопоставление условного и реального.

Коммуникативное намерение коммуниканта, которое прибегает к использованию игровых загадок, ориентированное на достижение развлекательного и комического эффекта. Часто говорящий ставит перед собой цель испытать остроумие и сообразительность собеседника, «подловить», задав какой-нибудь каверзный вопрос, поставить его в тупик.

В игровых загадках стратегией можно будет назвать ту, которая состоит в «специальном разделении реального мира и мира речи в акте общения». Мир речи понимается как условный мир, который подчиняется определенным правилам.

Чтобы реализовывать свое коммуникативное намерение автор прибегает к игровым стратегиям путем привлечения внимания к форме речи. В игровых стратегиях та или иная языковая форма, отображая действительность, становится предметом такого изображения. Примером могут стать следующие загадки, построенные на обыгрывании языковой формы и вторичном смысле.

*Отчего утки плавают? – От берега!*

*Что стоит между стеной и дверью? – Буква И.*

По мнению Г. Ф. Рахимкуловой, «формальные свойства игрового текста в целом существеннее содержательных, так как именно его игровые ресурсы обусловливают эстетическое наслаждение читателя».

Значительным коммуникативно-обусловленным признаком текста игрового характера является его адресованность соответствующему типу читателя, «посвященного читателя», «читателя-эрудита», «способного понимать аспекты текста, отстроенные на игру». В языковой игре необходимо сотворчество реципиента, где оба участника чувствуют свои правила языковых сообществ и осознают стратегию, которую они могут использовать. Если текст дается «непосвященному» читателю, то его игровые признаки нейтрализуются. Текст в его восприятии приобретает другой смысл, и передает другую информацию, которая будет отличаться от авторского замысла.

Кроме коммуникативно-обусловленных признаков, игровой текст отличается своими и системно-обусловленными признаками. Как правило, это те признаки, отражающие использование в тексте игровых ресурсов языка. К таким признакам можно отнести игровые манипуляции со словами и каламбуры; архаичные, редкие, малоизвестные слова, которые провоцируют правдивую или ложную семантизацию. К ним же относят иноязычные вкрапления, часто сознательно не проясняемые или вступающие друг с другом в игровые отношения. Помимо этого, они включают в себя словесные загадки, окказионализмы, лингвистические ребусы, фонетические игры, ассонанс, аллитерацию, игровое использование графики, нарушения в орфографии и пунктуации; игровое использование цитаты; аллюзийность; специальное использование синтаксических конструкций и др.

Загадка обладает основными категориями, присущими лингвистическому тексту:

* 1. поверхностные компоненты текста загадки связаны грамматически как на семантическом так и на синтаксическом уровне. Значит, он отвечает критерию *когезии или связанности;*
	2. в тексте загадки легко прослеживается *когерентность,* то есть связность на содержательномуровне, иными словами, когнитивное содержание текста подчеркивает его поверхностное выражение;
	3. загадки обладают также категорией *модальности. Модальность* – этовыражение отношенияавтора к сообщаемому, его видению, позиции, точки зрения, а также его ценностных ориентаций. Важно отметить, что нет таких текстов, которые бы не фиксировали какой-то фрагмент человеческого осмысления и его опыта;
	4. загадкам присуща предикативность. Это понятиевходит в состав синтаксическихпонятий «предикативные отношения», «предикативная связь», с помощью которых устанавливают отношения, связывающие подлежащее со сказуемым, а также отношения логического субъекта и предиката. Предикативной единицей будет являться синтаксическое построение, которое образовано словоформой или соединением словоформ;
	5. *закодированность* заключается в принципебытия загадки – сознательной зашифрованности текста загадки;
	6. *информативность* загадки рассматриваюткак своего рода уровень, на котором различные явления, представленные в тексте, вводят посредством двойной оппозиции «ожидаемое и неожиданное». Так информативность напрямую связана с *неконгруэнтностью*, которая лежит в основе большого количества вербальных комических текстов;
	7. разделение текста загадки на вопросную и ответную части отвечает требованию *членимости* текста;
	8. загадка *– завершенный* текст, где замыслы автора получают исчерпывающие выражения, и достигается нужный результат;
	9. *интертекстуальность* загадки проявляется нетолько в ее взаимодействии с другими стереотипами, загадками и загадочного пространства, но и в связи с другими типами тестов.

Помимо текстовых характеристик загадки обладают рядом черт, присущих игровому типу текстов. К ним относят следующие:

* + - * 1) *игровая интенция автора* загадки касаетсязадач и целей говорящего, в данном случае – вызвать чувство эстетического удовлетворения или смех слушающего;
			* 2) коммуникативная направленность загадки проявляется в ее *адресованности* «эмоциональному» собеседнику, который способен на творческое восприятие действительности;
			* 3) для загадки характерен набор *системно*-*обусловленных признаков.*

Принимая во внимание все пункты, можно сделать вывод, что загадки представляют собой не только типичные образцы лингвистического текста, но также являются игровыми типами текстов.

Исследуемые в работе загадки относят к разряду малоформатных текстов. Невозможно из-за неопределенности разграничить с количественной стороны понятие «малоформатный текст», по-другому можно сказать, что значение прилагательного «малоформатный» – «имеющий небольшой формат». Неясным является верхний предел формата такого текста, так как нижний предел – элементарный речевой акт. Важно то, что максимальный объем текста малоформатного речевого жанра (далее МРЖ) – это несколько речевых актов, или же несколько предложений-высказываний в случае МРЖ монологического типа или несколько высказываний-реплик в случае МРЖ диалогического типа.

К основным признакам малоформатных текстов относятся краткость, разговорная направленность, емкость использования простых синтаксических конструкций. Структура малоформатного текста загадки является двучастной и определяется повторением вопросно-ответных актов в выраженной форме (Что, Какой, Который, Кто, Когда... в начале загадки). Вопрос в данном случае характеризует большую часть загадок и составляет их основу. В отдельных же случаях вопрос не будет выражен формально, но он обычно жестко определяет появление «ответа» в структуре. Для такого класса загадок как загадки-шутки характерна несимметричность загадок и отгадок (одни загадки могут иметь одну отгадку и наоборот, одна загадка может иметь много отгадок), двойной смысл, наличие подтекста и т. д.

Со временем загадки видоизменяются и наполняются все новыми смысловыми оттенками, которые определяются «живым» употреблением и реалиями современной им эпохи. В современном общении традиционные загадки используются не так часто, как паремии игрового характера, которые распространены на определенных сайтах в Интернете, на форумах и в развлекательной литературе.

Любые сборники загадок наряду с произведениями, которые легко укладываются в рамки жанра *загадка*,содержат и такиеправомерности, отнесениякоторых к загадкам вызывает сомнение. Это:

1) загадки-вопросы о качествах и свойствах объектов;

 2) вопросы-шутки;

 3) загадки-задачи;

4) вопросы о буквах алфавита.

Загадки-вопросы о свойствах и качествах объектов при всех сомнениях являются загадками: они не называют предмет, но требуют отгадки; указывают на свойства предмета, дав ключ к отгадке. Подобные вопросы входят в тематические рубрики, например, «Животные», «Времена года», «Профессии», «Медицина» и др.:

*What has a head like a cat, feet like a cat, a tail like a cat, but isn't a cat? A kitten.*

Вопросы-шутки (riddle-jokes) не обладают как таковыми жанровыми признаками загадок: они не содержат в себе замены-уподобления, иносказания, они не могут превратиться в метафорическую загадку; не содержат признаков, помогающих понять ответ; их смысл заключается в том, чтобы «посмеяться над недогадливым человеком, не понимающим шутки или подвоха в вопросе».

По мнению В. В. Митрофановой вопросы-шутки образовывают довольно большие околожанровые группы, прочные связи которых с самими загадками очевидны. Во-первых, подобные вопросы отвечают главному требованию жанра загадки – направленности речи на собеседника, задача которого найти отгадку, во-вторых, такие вопросы обладают двойной структурой. В- третьих, они содержат в кодирующей части предикат или предикативную группу.

*«Which dog tastes better when eaten? A hot dog»*.

Подобную связь с загадками имеют также и вопросы о буквах алфавита. Они, как и вопросы-шутки, опираются на игру слов и рассчитаны на комический эффект. Но загадки о буквах ближе собственно загадкам, потому что предметны и могут быть включены, например, в раздел «Грамота»:

*«What always ends everything? The letter «g»* .

Загадки-задачи, так же как и вопросы-шутки, не обладают всеми жанровыми особенностями загадки, но связаны с ней краткостью и необходимостью (прежде чем сосчитать), угадать подвох, шутку:

*«Some months have thirty days and some months have thirty-one days. How many months have twenty-eight days? All twelve months have 28 days. Some have more as well».*

Рассмотренные выше типы загадок в большей степени ориентированы на языковую игру, ироническое отношение к действительности. Такого рода загадки часто называют «анекдоты загадки», «юмористические загадки» или «загадка-анекдот». Зарубежные исследователи относят подобные единицы к «загадкам-шуткам», т. к. им присущи характеристики как загадок, так и шуток . Я. Хамнет в своей работе «Ambiguity, classification and change: the function of riddles» также указывает на сходство загадок и шуток в современной английской культуре. По словам исследователя, подобная конгруэнтность возможна в силу того, что в основе как шуток, так и загадок лежит двусмысленность и неоднозначность. Этой же точки зрения придерживается и З. Фрейд, определивший загадку как двойник шутки («the counterpart of jokes») При этом зарубежные исследователи не отождествляют шутку и загадку, указывая на принципиальные различия в способах отражения действительности.

Подобные загадки разрушают такие жанровые стереотипы как однозначная интерпретация вопроса, предметность загадок, наличие подсказок в кодирующей части. Основное отличие данного вида загадок от традиционных состоит в том, что они не предполагают определенный конкретный ответ, а лишь моделируют игровое языковое пространство *«…the riddling is focused on the answer not just as a solution through mental combinations of common elements between incompatible riddle images and response, but as an ambiguous word which provokes parody and makes the participants laugh»*

Если «классические» загадки ориентированы на формирование нормативного взгляда на мир, то загадки-шутки направлены на ломку стереотипов и норм восприятия мира.