

DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2021.25.1.11>**ИРОНИЯ КАК ФЕНОМЕН «ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ»: КОГНИТИВНО-ПРАГМАТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ
(НА МАТЕРИАЛЕ БЕЛОРУССКИХ И АНГЛОЯЗЫЧНЫХ АВТОРСКИХ СКАЗОК И ПЕРЕСКАЗОВ
ГРЕЧЕСКИХ МИФОВ)**

Научная статья

Баханович А.С. *

Минский Государственный Лингвистический университет, Минск, Беларусь

* Корреспондирующий автор (bakhanovich1994[at]mail.ru)

Аннотация

Статья посвящена установлению специфики соотношения понятий «игра», «языковая игра», «ирония». Раскрываются причины, согласно которым ирония может считаться языковой игрой. Феномен иронии рассмотрен в когнитивно-коммуникативном плане сквозь призму языковой игры, поскольку основывается на манипулировании единицами языка, с целью порождения двуплановости. Доказано, что с помощью иронии создаются импликатуры, языковые аномалии (игремы) реализующие прагматические намерения адресанта с целью воздействия на адресата. Создание иронии репрезентируется в качестве когнитивной стратегии с вариативными логическими и семантическими тактиками.

Ключевые слова: ирония, игра, языковая игра, когнитивная стратегия, художественный дискурс.

**IRONY AS A WORDPLAY PHENOMENON: A COGNITIVE AND PRAGMATIC ASPECT
(BASED ON THE BELARUSIAN AND ENGLISH-LANGUAGE FAIRYTALES AND
RETELLINGS OF GREEK MYTHS)**

Research article

Bakhanovich A.S. *

Minsk State Linguistic University, Minsk, Belarus

* Corresponding author (bakhanovich1994[at]mail.ru)

Abstract

The article discusses establishing the specifics of the relationship between the concepts of game, wordplay, and irony. The study defines the reasons why irony can be considered a wordplay. The phenomenon of irony is examined in the cognitive-communicative plan from the perspective of wordplay in order to generate a two-dimensional nature since it is based on the manipulation of language units. The authors of the article provide proof that irony facilitates the creation of implicatures, language anomalies that implement the pragmatic intentions of the sender in order to influence the recipient. The creation of irony is represented as a cognitive strategy with variable logical and semantic tactics.

Keywords: irony, game, wordplay, cognitive strategy, artistic discourse.

Ирония – зонтичный термин, которым обозначают сложные полиаспектные явления: философско-эстетическую категорию, вид комического и трагического, один из речевых жанров юмора, стилистический приём, троп, остроту, важную характеристику речевого поведения, вид речевой агрессии. Мы рассматриваем иронию как явно-притворное изображение отрицательного явления в положительном виде, разновидность импликатуры, предусматривающую смысловые подстановки или замещения.

Понятие *игра* также многогранно, поскольку имеет множество трактовок и интерпретаций. Данное явление изучается в философии, математике, физике, юриспруденции, истории, дипломатии, языкознании, литературоведении. К примеру, Г. В. Лейбниц утверждал: «Люди никогда не проявляли большего таланта, чем в изобретении игры». По мысли А. Эйнштейна, «игра – высшая форма исследования».

Цель данной работы установить роль понятий «игра» и «языковая игра» как основание порождения иронического смысла; выявить когнитивные стратегии актуализации иронической образности в современном художественном дискурсе и раскрыть её особенности как вида игровой деятельности и специфического механизма воздействия на адресата иронии. Для определения сущности понятия *игра* правомерно обратиться к трудам Й. Хейзинга «Человек играющий» (*Homo ludens*), Л. Витгенштейна «Философские исследования», «Логико-философский трактат», Ф. Шиллера, М. М. Бахтина.

В указанных работах акцентируется, что для объяснения глубинного содержания данного многомерного явления, невозможно создать строгую критериальную систему, однако можно его представить следующим образом:

— игра не может существовать без правил, а соответственно и без определенной *структуры*: роли, которые берут на себя играющие;

— «одушевленность» игровых предметов проявляется лишь в сопряжении с человеком, игроком (в качестве примера можно привести персонажи Галатею и Пигмалиона);

— игра совершается внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но обязательным правилам, а также сознанием иного бытия.

Процесс употребления слов в языке предстает в качестве одной из тех игр, с помощью которых дети овладевают родным языком. Л. Витгенштейн проводит аналогию между языком и игрой, делая вывод, что в языке действуют те же правила: «*Языковой игрой* я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен» (Л. Витгенштейн) [1, С. 46].

Исследователи В. В. Котлярова, А. М. Руденко приходят к выводу, что языковые игры могут возникнуть только в среде, соответствующей ряду условий: наличие языкового сообщества, так как язык является имманентно присущим человеку свойством; каждый из участников игры должен придерживаться четко установленных правил; нарушение правил языковой игры должно осуждаться другими членами сообщества, иначе это может привести к отсутствию коммуникации в языке [2, С. 22–23].

Анализ работ вышеупомянутых исследователей позволил сделать следующие выводы:

— слова приобретают смысл только в процессе их использования, сами по себе они не несут смысловой нагрузки, а лишь становятся инструментом в выбранном контексте. Контекст, социальные практики, которые выполняются по определенным правилам, имеют решающее значение для понимания – это наблюдение позволяет сравнить деятельность человека с игрой;

— языковая игра расширяет возможности языка, позволяет выйти за грани жесткой регламентации речи.

Говоря непосредственно о соотношении понятий *игра* и *ирония* следует обратиться к работам таких авторитетных учёных-лингвистов, как Д. К. Мюкке, Ю. А. Кирюхин, О. А. Ликинова.

Прежде всего необходимо очертить границы понятия *ирония*. Наиболее целесообразным нам представляется определение иронии, данное австралийским лингвистом Д. Мюкке, который считает, что ирония – это способ говорения, письма, действия, поведения, изображения и т.д., в результате которого подлинное или подразумеваемое значение намеренно представляется и актуализируется через несовместимое с ним, показное и притворное [3, С. 35–42].

Ликинова О. А. в своей работе подчеркивает, что «языковая игра связана с порождением имплицитных смыслов, вступающих во взаимодействие со смыслами эксплицитными, посредством чего возникает второй смысловой план высказывания. Именно поэтому в результате манипулирования языком и возникает один из видов языковой игры – ирония [4, С. 455].

Ирония выходит за пределы классического логоса, старается избегать принципиальности и замкнутости строгих концептуальных построений. Ирония низвергает любые авторитеты, не гнушаясь при этом использовать любые методы – и цинизм, и черный юмор, и игру «на грани» [5, С. 13].

Мы делаем правомерный вывод, что ирония представляет собой языковую игру, по некоторым причинам: 1) ирония как игра – метод эстетической деятельности: ирония есть игра-представление; 2) ирония, как и игровые действия, обладает двуплановостью – совмещением положительного и отрицательного значений; 3) ирония и игра позволяют скрывать истинность реального значения, сталкивая между собой различные понятия, образуя причудливые соединения противоположностей; 4) языковая игра квалифицируется как аномальное отступление от фиксирующих устойчивое состояние системы языковых норм, а ирония – оппозиция узуального и нетривиального использования языка.

В художественном дискурсе акт коммуникации часто основывается на принципах языковой игры. Специфичная игра автора заключается в кодировании информации таким образом, что её толкование требует от реципиента определенных интертекстуальных знаний, апелляции к фоновой информации.

Реализация когнитивной модели иронии в художественном дискурсе затрагивает вертикальный контекст, включающий систему норм и правил отражения и восприятия окружающей действительности на ментальном уровне.

В качестве источника иронических контекстов анализируются роман-сказка Пятра Васюченка «Дзівоснае лета паноў Кубліцкага ды Заблоцкага» и англоязычный сборник рассказов Стивена Фрая «Миф: Греческие мифы в пересказе», (общим объемом 648 стр.), из которых были отобраны 76 иронических конструкций (30 белорусских и 46 англоязычных).

Мы полагаем, что в создании иронии языковая игра базируется на основе **культурно ориентированного оперирования реалиями с помощью когнитивной стратегии рационально-аксиологического** воздействия на читателя. В рамках данной стратегии мы выделяем следующие тактики: *логические* – имитация причинно-следственной связи, контраст пропозиций; *семантические* – противоречие здравому смыслу, абсурдность положительной оценки отрицательного явления, намёк, несообразная корреляция, иллюзия правдоподобности, аллюзия.

Имитация причинно-следственной связи (17,11%) создается при помощи подчинительного союза *каб, in order that*, ‘чтобы’, однако в сложноподчиненных предложениях часто наблюдается умышленное нарушение смысловых отношений. Например, когда миссия вшей в сказке П. Васюченко видится в массаже головы: *Вошы патрэбныя, каб паны раз-пораз галаву чухалі, раздумваючы над рознымі пытаннямі. Для крывацёку карысна. Масаж галавы. Мы з панам Кубліцкім не маем столькі валасоў, каб у дастатковай колькасці іх гадаваць і рабіць сабе масаж.*

В англоязычном дискурсе С. Фрая предназначение мёртвых рассматривается в целях «оживления» ситуации, что является сочетанием несочетаемого – оксюмороном: *Hades was for the time being a quiet place, ruled over by a god with little to do. Mortal beings are needed, in order for hell to be busy* ‘Аид пока был спокойным краем, и правил им бог, которому почти нечего делать. Нужны были смертные, чтобы в аду стало поживее’.

Контраст пропозиций – логическое противоречие между двумя пропозициями (9,21%), когда ирония формируется противопоставлением ожидаемой обыденной ситуации – «портрет ў сямейным альбоме», и устрашающего описания водяного: *Зялёныя бародаўкі, пухіры, скулкі, дзве дзюркі, з якіх бесперапынку хлебасталі пеністыя зялёныя возгры, два асіметрычныя вухі, тры вокі і пашча з васьмю шэрагамі зубоў – вось партрэт Вірніка ў сямейным альбоме.*

В англоязычном тексте реализация данной иронической тактики основывается на том же принципе: сочетание неопределенного, лишённого логической закономерности положения дел «поднатужился, содрогнулся, икнул, стошнил или кашлянул» и неожиданного результата – «начал цепочку творения»: *It is enough to say that the Greeks*

thought it was Chaos who heaved, or shrugged, or hiccupped, vomited or coughed – thus began the long chain of creation that has ended with pelicans and penicillin and toadstools and toads, sea—lions, seals, human beings and daffodils and murder and art and love and confusion and death and madness and biscuits ‘Довольно сказать вот что: греки считали, что именно Хаос однажды исполински поднатужился, или содрогнулся, или икнул, или стошнил, или кашлянул – и тем самым начал длинную цепочку творения, завершившуюся пеликанами и пенициллином, поганками и жабами, морскими львами, морскими котиками, людьми, нарциссами, убийствами, искусствами, любовью, растерянностью, смертью, безумием и булочками’.

Данная тактика сопровождается стилистическим приемом нетривиальной градации несопоставимых элементов – предметов, живых существ, нравственных понятий, где человек уступает по важности нарциссам, а лучшим из творений признана булочка.

Противоречие высказывания здравому смыслу, т.е. знанию о нормальном, ожидаемом ходе событий (25%) выступает доминантой среди выявленных семантических тактик в исследуемом материале. Иронический подтекст возникает в результате моделирования парадоксальной ситуации. Автор белорусской сказки намеренно нарушаются представления о законах природы, поэтому генетическим предком рыбы, с большими глазами, называется телескоп: *Таямнічая Рыба родам паходзіла з тэлескопаў: вочы мела лупатыя, на сцябялінках, і вельмі ўважна разглядала гэтымі вачыма свет вакол сябе, панства і Космоса*.

В британском художественном тексте Царь Коринфа Сизиф обманул Смерть, заперев её в шкафу, нарушив естественный порядок вещей, поскольку смертные перестали умирать. Этим обеспокоен весь Олимп, кроме бога виноделия. Дионис поднимает тост за «излечение от цирроза печени», что само по себе вызывает когнитивный диссонанс, поскольку цирроз – результат злоупотребления алкоголем. Семантика оценочного прилагательного *hilarious* ‘веселый, потешный’ также противоречит описанной ситуации исчезновения Смерти: *This sudden stemming of the flow of souls quite perplexed the denizens of Hades, until someone remarked that they hadn't seen Thanatos in days. Search parties were sent out, but Death could not be found. Dionysus found the whole situation hilarious and drank a toast to the end of lethal cirrhosis of the liver* ‘Это внезапное усыхание потока душ немало озадачило обитателей Аида, и тут кто-то заметил, что и Танатоса не видать много дней. Отправили поисковые партии, но Смерть не отыскали. Дионис счел положение потешным и провозгласил тост за пресечение летального цирроза печени’.

Абсурдность положительной оценки отрицательного явления (18,42%), возникает в том случае, когда говорящий сознательно представляет ситуацию так, что высказывание не имеет коррелята в реальности, противоречит законам здравого смысла. Мы наблюдаем расширенный пример антропоморфизма (олицетворения) – приписывание свойств человеческой психики предметам и явлениям реального или вымышленного мира: в данном случае коту, который принес в дом мышь и отпустил её. Автор создает аллегоричный образ кота-генерала и его «мышинного войска». Языковая игра выражается в риторических вопросах, имеющих ироническую импликацию. В результате комплекс использованных стилистических средств создает абсурдистский образ: *– А гэта я пануляцью аднаўляю, – патлумачыў кот Буркун. – Вы, панове, сваімі гаспадарчымі эксперыментамі, пасткамі ды атрутамі вынішчылі бадай усё маё мышынае войска. Кім я цяпер камандаваць буду? Хто мне пішчаць будзе: «Здароў будзь, пане генерале?». Як мне цяпер ладзіць мышыныя парады? Каго я буду ўзнагарджаць ордэнам Селядцовага хваста і медалём Малочнае сасіскі?! Дык я цяпер буду самастойна хату мышамі засяляць і страчанае сваё кацінае ўчасце вяртаць. Абвяшчаецца датэрміновы восеньскі набор у мышынае войска (восень яшчэ не настала)*.

В англоязычном художественном дискурсе игровой эффект данной тактики может достигаться благодаря пародийному совмещению двух образов Зевса: могучего Громовержца и пускающего слюни младенца, которого за ножку подвесили на дереве. Создавая этот абсурдный характер С. Фрай имплицитно апеллирует к существующим в обществе представлениям, об обращении с ребенком. Автор характеризует своего героя как *pleasingly Daliesque image* ‘приятный образ в стиле Дали’, чьи картины – воплощение сюрреалистического безумия, и авангардизма. Наречие *pleasingly* ‘приятно’ выполняет функцию антифразиса, противопоставляя словарное значение контекстуальному смыслу, что и вызывает иронический эффект: *There are many different accounts as to how Zeus escape the attention of the great Kronos, god of earth, sky and seas. One records that a nymph named ADAMANTHEA suspended the infant Zeus by rope from a tree. It is a pleasingly Daliesque image – the baby who would become the mightiest of all beings gurgling, babbling and chuckling in mid-air, hanging between the elements over which he was destined to rule* ‘Бытует много разных изложений того, как Зевс избежал внимания великого Кроноса, бога земли, неба и моря. Согласно одному варианту, нимфа по имени АДАМАНТЕЯ подвесила младенца Зевса на веревке на дереве. Приятный образ, в стиле Дали: дитячко, что станет самым могучим из всех живых, пускает слюни, лопочет и хихикает, свисая с дерева среди стихий, какими ему суждено править’.

Намёк (11,84%) – тактика употребления неявного, косвенного суждения с имплицитным указанием на карикатурность изображаемого. В качестве способа создания иронии П. В. Васюченко использует авторский комментарий, акцентируя внимание на сатиричности образа героини: *Была у паноў за службу дзеўка Дрыта, вочынна красівая, вужасна прыўкрасная (па-літаратурнаму – вельмі прыгожая), пасвіла карову і варыла панам дэлікатэсную траву – поліўку з мухамораў, толькі аднойчы сьвішла з дому, бо пайшла замуж за цара Максіміяна, які насамрэч быў не цар, а выканаўца ягонаў ролі ў бадзяжным тэатры*. Контекст наполнен комичными образами: «вужасна прыўкрасная служка» – пример языковой игры, оксюморон, подливка из мухоморов, супруг – актер, заложник ампула царя, что усиливает ироническую образность.

Интерес представляет тактика **несообразной корреляции** (9,21%), продуцент иронии сравнивает реальное положение дел с нарочито преувеличенным, искаженным. Бладобрей Мидаса пообещал, что никому не расскажет о том, что у царя под тюрбаном ослиные уши. Автор сравнивает молчание цирюльника с явлениями, которые несравнимо труднее: недоенная корова, переносенные близнецы и т.д., в результате чего возникает фантазмагорическая ситуация, нагромождение причудливых образов: *But that bulging, ballooning secret had to be releas*

ed somehow before he burst. No unmilked cow with swollen udders, no mother of overdue twins, no gut-stuffed gastronome straining on the privy, could ever feel such a desperate need for relief from their agonies than this poor barber 'Но этот брякнувший, неумный секрет надо было как-то стравить, пока он не рванул. Ни одна недоенная корова, ни одна мать с переносными близнецами, ни один облопавшийся до отвала гурман, тужащийся в клозете, никогда не ощущали подобную отчаянную нужду в облегчении их мук, как тот несчастный цирюльник'.

Наблюдаются примеры создания **иллюзии правдоподобности** (5,26%), суждения о некоторой социальной норме в ситуации, когда эта норма оказывается очевидным образом нарушена. Описываются взаимоотношения Реи и Кроноса, который, опасаясь пророчества, пожирал своих детей. Ирония формируется за счет алогичности высказывания, противоречащего ценностной картине мира. Наречие *natural* 'естественно' обладает семантикой аффирмативности и может быть интерпретировано как антифразис, поскольку показанный процесс противоположен «адекватному порядку вещей». Имеющаяся литота, нарочитое смягчение *a little upset by his consumption of their six children* 'она слегка расстроена из-за того, что он поглотил шестерых ее детей' также усиливает ироничность и несообразность высказывания в целом: *It was quite natural that she had been a little upset by his consumption of their six children, but she surely understood that he had had no choice* 'Вполне естественно, что она слегка расстроена из-за того, что он поглотил шестерых ее детей, но она, разумеется, понимает, что ничего другого ему не оставалось'.

Самой малоупотребительной является тактика использования **аллюзии** (3,95%). Создавая иронию в форме аллюзии, продуцент, демонстрируя глубинные знания, играет с адресатом, рассчитывая на декодирование иронической интенции. Языковой механизм аллюзии имеет сходство с метафорой, содержит имплицитное сравнение: содержание произведений Данте и Босха, фигурально описывающих пытки в наказание за грехи, сравнивается с мифами о древних греках, также тяготеющими к изображению мук и истязаний. Ироничность интенсифицируется антифразисом, прилагательное *delightful* 'восхитительный' характеризует детально проработанные пытки: *Like Dante or Hieronymus Bosch with their cautionary hellscapes, the ancient Greeks seemed to relish the details and delightful aptness of the often elaborate and excruciating tortures* 'Как Данте и Иероним Босх с их предупреждающими описаниями адов, древние греки, судя по всему, упивались подробностями и восхитительной образностью зачастую детально проработанных и убийственных пыток'.

Мы пришли к выводу, что ирония может рассматриваться как элемент языковой игры, поскольку основывается на манипулировании единицами языка, с целью порождения двуплановости, которая создается окказиональными и узуальными значениями. В современном художественном дискурсе были выявлены когнитивные тактики актуализации иронической образности, самыми частотными из которых в обоих языках признаны имитация причинно-следственной связи, противоречие здравому смыслу, абсурдность положительной оценки отрицательного явления. В рамках анализируемых произведений специфичными лишь для англоязычного текста семантическими тактиками являются: несообразная корреляция, создание иллюзии правдоподобности, аллюзия.

Конфликт интересов

Не указан.

Conflict of Interest

None declared.

Список литературы / References

1. Витгенштейн, Л. Логико-философский трактат / Л. Витгенштейн // Философские работы : пер. с нем. / Л. Витгенштейн. – М. : Гнозис, 1994. – 47 с.
2. Котлярова, В. В. Философский анализ концепции «языковых игр» Л. Витгенштейна в контексте культуры постмодерна / В. В. Котлярова, А. М. Руденко, Э. Л. Куцова [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.hses-online.ru/2017/01/03.pdf>. (дата обращения: 10.07.2019)
3. Muecke, D. C. *Irony and the Ironic* / Muecke, D. C. London; New York : Methuen, 1982. – 110 p.
4. Ликина, О. А. Ирония как пример языковой игры (на материале англоязычного звучащего текста) / Ликина, О. А. // Известия Самар. науч. центра РАН, 2012. Т. 14. № 2 (2). С. 455–458.
5. Кирюхин, Ю. А. Ирония как актуальная форма комического : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 09.00.04 / Кирюхин Юрий Алексеевич; [Место защиты: Моск. гос. ун-т культуры и искусств]. – Москва, 2011. – 24 с.

Список литературы на английском / References in English

1. Vitgenshtejn, L. *Logiko-filosofskij traktat [Logical-philosophical treatise]* / L. Vitgenshtejn // *Filosofskie raboty : per. s nem. [Philosophical works: transl. from German]* / L. Vitgenshtejn. – M. : Gnozis, 1994. – 47 p. [in Russian]
2. Kotlyarova, V. V. *Filosofskij analiz koncepcii «yazykovykh igr» L. Vitgenshtejna v kontekste kul'tury postmoderna [Philosophical analysis of the concept of "language games" L. Wittgenstein in the context of postmodern culture]* / V. V. Kotlyarova, A. M. Rudenko, E. L. Kucova [Electronic resource]. – URL: <http://www.hses-online.ru/2017/01/03.pdf>. (accessed: 10.07.2019) [in Russian]
3. Muecke, D. C. *Irony and the Ironic* / Muecke, D. C. London; New York : Methuen, 1982. – 110 p. [in Russian]
4. Likinova, O. A. *Ironiya kak primer yazykovoj igry (na materiale angloyazychnogo zvuchashchego teksta) [Irony as an example of a language game (based on the material of an English sounding text)]* / Likinova, O. A. // *Izvestiya Samar. nauch. centra RAS, 2012. Vol. 14. № 2 (2). P. 455–458.* [in Russian]
5. Kiryuhin, YU. A. *Ironiya kak aktual'naya forma komicheskogo [Irony as an actual form of the comic] : dis. ... of PhD in Philosophy: 09.00.04 / Kiryuhin YUrij Alekseevich; [Place of thesis defense: Moscow State University of Culture and Arts]. – Moscow, 2011. – 24 p.* [in Russian]