

## Раздел II. МЕХАНИЗМЫ ЛИНГВОКРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

---

Т.А. ГРИДИНА  
*г.Екатеринбург, Россия*  
[tatyana\\_gridina@mail.ru](mailto:tatyana_gridina@mail.ru)  
SPIN-код: 9100-3240

### АССОЦИАТИВНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ЖАНРЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ТЕЛЕВИКТОРИНЫ

УДК 811.161.1'42:811.161.1'38  
ББК Ш141.12-51++Ш141.12-55+Ш100.63

**Аннотация.** В статье анализируются операциональные механизмы языковой игры в шуточных вопросах интеллектуальной телевикторины «Кто хочет стать миллионером?». Варианты предлагаемых ответов (правильный и неправильные) рассматриваются как ассоциативные цепочки и парадигмы, в которых ассоциаты соотносятся между собой по какому-либо основанию — лингвистическому и/или внеязыковому. Игровые версии ответов, проявляющие альтернативные возможности интерпретации словесных знаков, характеризуются в соотношении с прототипом (прецедентными феноменами и единицами разных тематических сфер и языковых уровней). Представлена типология шуточных вопросов с выделением доминантных интерпретационных векторов моделирования ассоциативного контекста игровых трансформ. Игровая интеракция рассматривается в свете корреляции интенции адресанта и ее потенциального декодирования адресатом. Провокативный характер приемов языковой игры, основанный на эффекте обманутого ожидания,

позволяет рассматривать шуточные вопросы телевикторины как оживленный жанр традиционной смеховой культуры.

**Ключевые слова:** языковая игра, ассоциативные механизмы, лингвокреативное мышление, лингвокреативность, игровые жанры, телешоу, интеллектуальные телевикторины, шуточные вопросы.

GRIDINA TATIANA A.

*Yekaterinburg, Russia*

### **ASSOCIATIVE MECHANISMS OF LANGUAGE GAME IN THE GENRE OF INTELLECTUAL TV QUIZ**

**Abstract.** The article analyzes the operational mechanisms of the language game in the playful questions of the intellectual quiz show "Who wants to become a millionaire?". The variants of the proposed answers (correct and incorrect) are considered as associative chains and paradigms in which the associates relate to each other on some basis – linguistic and/or extra-linguistic. Game versions of the answers showing alternative possibilities of interpretation of verbal signs are characterized in relation to the prototype (precedent phenomena and units of different thematic spheres and language levels). A typology of playful questions is presented with the allocation of dominant interpretive vectors for modeling the associative context of game transforms. Game interaction is considered in the light of the correlation between the intention of the addresser and its potential decoding by the addressee. The provocative nature of the language game techniques, based on the effect of deceived expectations, allows us to consider the humorous questions of the quiz show as a modernized genre of traditional laughing culture.

**Keywords:** language game, associative mechanisms, linguocreative thinking, linguocreativity, game genres, TV shows, intellectual quiz shows, comic questions.

Гридина Татьяна Александровна – доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой общего языкознания и русского языка.

**Gridina Tatyana Aleksandrovna** – Doctor of Philology, Professor, Head of the Department of General

Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия).  
Адрес: 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26, 281.  
E-mail: tatyana\_gridina@mail.ru

Linguistics and the Russian Language. Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg, Russia).

### **Предварительные замечания**

Определяя языковую игру как особую форму лингвокреативного мышления (см. [Гридина 1996]), мы акцентируем прежде всего ассоциативную природу данного процесса, который проявляет самые разнообразные связи словесных знаков (внутрисловные, междусловные, системно заданные и контекстуально нагруженные).

Ассоциативный потенциал слова обнаруживается в его «бесконечной интерпретационной валентности» (А.Ф. Лосев [1993]), что в случае преднамеренной актуализации некоего нонсенса, парадокса, отклонения от канона создает эффект языковой игры.

Конструктивные принципы языковой игры имеют операциональный характер, моделируя с помощью лингвистической техники эффекты *ассоциативного отождествления, ассоциативного наложения, ассоциативной выводимости ассоциативной провокации, ассоциативной интеграции, игровой имитации и стилизации* (см. описание в [Гридина 1996]). Как правило, действие выделенных принципов в создании игровых трансформ имеет комплексный и синкретичный характер.

В современной языковой ситуации рейтинг языковой игры чрезвычайно высок, что ярко проявляется, в частности, в практиках различных телешоу.

В данном случае предметом рассмотрения выступает жанр интеллектуальной телевикторины «Кто хочет стать миллионером?», в которой для «разогрева» (в виде первых пяти заданий) представлена серия шуточных вопросов, эксплуатирующих технику языковой игры и имеющих провокативный характер.

Опираясь на постулат о лингвокреативной природе языковой игры, попытаемся эскизно очертить механизмы ее проявления в обозначенном жанре — с учетом ассоциативных векторов актуализации восприятия вербальных знаков. Совокупность вариантов ответа на заданный вопрос (один правильный и три неправильных, шуточных) мы рассматриваем как ассоциативные цепочки и парадигмы, в которых ассоциаты соотносятся между собой по какому-либо основанию — лингвистическому и/или внеязыковому.

Типология шуточных вопросов в тематическом плане весьма разнообразна. При этом процедура выбора верного ответа апеллирует не только и не столько к культурному фону и конкретным знаниям, сколько к чувству юмора игроков, их способности декодировать подстроенную «ловушку» и оценить остроумие предложенных версий. Эффект восприятия шуточных ответов, возникающий в результате осознания игрового посыла, по сути, подобен реакции на прикол как современный жанр традиционной смеховой культуры (см. [Гридина 2014]).

Соотношение вопроса и ответов на него составляет в данном жанре неразложимое вопросно-ответное единство, создающее в целом игровое поле, на котором разворачивается провокативный игровой «сюжет». Рассмотрение таких «сюжетов» предполагает анализ ассоциативного контекста, смоделированного на основе техники языковой игры.

Заметим, что строгая дифференциация *вопросно-ответных комплексов* по единому классификационному критерию в рамках данного жанра невозможна ввиду того, что шуточный вопрос и ответы на него соплагаются на самых разных основаниях — в широком тематическом регистре. Кроме того, игровая трансформа может создаваться совокупностью конструктивных принципов языковой игры и соответствующих лингвистических приемов. Соответственно специфика ассоциативных механизмов языковой игры характеризуется нами *с учетом их доминантной и/или вспомогательной функции* в порождении смехового эффекта восприятия игровых коррелятов в соотношении с прототипом и друг с другом.

### **1. Ассоциативные механизмы обыгрывания прецедентных феноменов (имен, ситуаций, текстов).**

Прецедентный феномен может быть представлен как в самом вопросе, так и в ответе, апеллируя к культурному фону адресата, при этом ассоциативные симиляры (термин А.А. Залевской [1999]) обыгрываемого стимула смещают фокус его восприятия, что обуславливает комический эффект «*ассоциативного отождествления*»:

#### **Что совершил герой греческих мифов Геракл?**

Ответы: 12 поступков / **12 подвигов**<sup>2</sup> / 12 побегов /12 деяний

Правильный ответ на вопрос предполагает знание прецедента — **12 подвигов Геракла**, неверные (шутливые) ответы отождествляются с лексемой *подвиг* по интегральной характеристике «совершённое действие» (ср.: *подвиг* — *поступок*, выс. *деяние*); ассоциативный коррелят *побег* в приведенном ряду усиливает игровой парадокс (ср. потенциальные отрицательные коннотации восприятия данного слова как позорного бегства, несовместимые с понятием подвига и собственно характеристикой Геракла — героя греческой мифологии).

Ср. вариант обыгрывания прецедентного имени в одном из ответов на следующий вопрос:

#### **Как называется спорт, в котором участники находят объекты с помощью карты и компаса?**

Ответы: кубок Ивана Сусанина / шопинг/ разведка / **спортивное ориентирование**

Первая из версий имитирует названия спортивных наград типа *кубок Стэнли*, пародируя эту номинативную модель через отсылку к имени *Ивана Сусанина* как национального русского героя, заманившего польских интервентов в непроходимые болота; второй ответ шутливо-иронически характеризует *шопинг* как своего рода спортивное ориентирование в погоне за покупками; *разведка* — наиболее близкий термин к загаданной версии ответа, но имеющий более широкое значение, чем *спортивное ориентирование*. В совокупности ассоциаты

---

<sup>2</sup>Здесь и далее жирным шрифтом выделен правильный ответ.

создают игровое поле, в котором символика прецедентного имени получает иронический акцент: кубок Ивана Сусанина — «награда за дезориентирование соперников, заведение их в тупик».

Особой разновидностью шутивных вопросов рассматриваемого типа выступает интерпретация **фразеологических и цитатных прецедентов, сказочных сюжетов, разного рода примет** и т. п., в частности, связанная с обыгрыванием особенностей их культурного шлейфа:

### **Что требовали римские плебеи?**

Ответы: *хлеба и зрелищ* / шашлыков и лезгинки / борща и балета / круассанов и живописи

В приведенном примере обыгрыванию подвергается смысл известной фразы *хлеба и зрелищ* — выражение Ювенала, сатирически характеризовавшего устремления римского народа, не требующего для себя ничего, кроме удовлетворения самых насущных потребностей — еды и развлечений. Власти, следующие данному принципу, тем самым отвлекают «плебеи» от политических проблем и протестов.

Пародийно-игровой акцент интерпретации формулы «хлеба и зрелищ» развивается в буквальной смысловой проекции и связан с «отсылкой» к характерным особенностям национальной кухни в сочетании с предпочитаемыми «развлечениями» (*шашлыков и лезгинки* — у грузин; *борща и балета* — у русских, *круассанов и живописи* — у французов). Особенности грузинского застолья, сопровождаемого танцами, — вполне узнаваемая ситуация. *Борщ и балет* — гротесковый вариант, подчеркивающий контраст между «устремлениями» к искусству балета на фоне любви к борщу (ср. имплицитно всплывающий смысл «русский балет — лучший в мире»); в третьей формуле имитируется французская «псевдоутонченность». Считывание отмеченных смысловых нюансов восприятия игровых трансформ усиливает их комизм и ироническую «подоплеку».

Обыгрывание прецедентных феноменов нередко имеет **провокативный характер**, создающий мнимый эффект равновероятностного выбора предлагаемых ответов:

### **Как называется известная картина Казимира Малевича?**

Ответы: замазанный пейзаж / закрашенный овал/  
размалеванный ромб / **черный квадрат**

Ассоциативная связка названий геометрических фигур (*квадрат — ромб — овал*) вполне предсказуема, а «выпадающий» из этого тематического ряда *пейзаж* объединяется с предложенными версиями как один из жанров художественного творчества. Кроме того, «подыгрывает» данной интерпретации и существующая версия о том, что «Черный квадрат» К. Малевича — именно «замазанный пейзаж». Соотносительные симиляры *замазанный, закрашенный, размалеванный* (овал, ромб, пейзаж) иронически отсылают к расхожей оценке картины неспециалистами в области данного направления живописи (*супрематизма*).

Ср. механизм *ассоциативного отождествления*, провоцирующий неоднозначность восприятия символики народной приметы:

**Что, согласно старой русской примете, должно быть в доме в единственном числе?**

Ответы: ложка / нож / **веник** / вилка

Простая бытовая логика исключает ответы *ложка* и *вилка*. Выбор же из ответов *веник* и *нож* содержит «ловушку», поскольку обе названные реалии нагружены сакральной символикой: *веник* в славянской культуре — оберег против нечистой силы, он отвращает от дома всякие мелкие неурядицы и невзгоды; считается, что веник — это место обитания домового, который часто изображается именно с веником в руках); верный ответ — *веник*; однако и *нож* как атрибут домашнего быта обладает символикой опасности для человека (ср. приметы, согласно которым нельзя оставлять нож на ночь на столе, «может зарезать лукавый»), нельзя подавать кому-нибудь нож острием наружу и т. п.). Комизм представленного ряда ответов определяется «уравниванием» всех предложенных версий (в частности, высвечивая парадокс запрета на наличие в доме более одной *вилки* и *ложки* на фоне реального значения приметы). Ср. описание игровой прагматики русских народных примет в [Гридина, Коновалова 2012].

Одним из способов шутливой интерпретации словесных знаков, в том числе в сфере прецедентных текстов, выступает их *намеренно ложное толкование* в соответствии с *принципом ассоциативной выводимости*, когда значение лексемы определяется в зависимости от установленного мотиватора. Ср. вопрос, предполагающий выбор значения сказочного прецедента из числа приведенных вполне правдоподобных «псевдоверсий»:

**Что в сказке «Конек-горбунок» означает слово «ширинка»?**

Ответы: карман / **полотенце** / пояс / штаны

Правильный ответ отсылает к этимологии слова *ширинка*, производного от «ширина» и означавшего буквально «кусоч холста, отрезанный по ширине ткани». Одно из исконных значений слова, до сих сохранившееся в говорах, — «небольшое полотенце, украшенное вышивкой, бахромой, кружевом». Ср. ситуацию, описанную в сказке «Конек-горбунок» П. П. Ершова: Ты к царю теперь поди // И скажи: «Ведь для **поимки** // Надо, царь, мне две **ширинки**...».

Механизм языковой игры (в виде ответов *карман*, *пояс*, *штаны*) в данном случае основан на актуализации значения мотиватора *широкий* в словосочетаниях типа *широкие штаны* (ср. также современное значение слова *ширинка* — передний разрез на брюках), *держи карман шире*, *широкий пояс*, при этом сама словообразовательная структура слова *ширинка* «допускает» подобные толкования в диапазоне «предмет, имеющий признак, названный мотивирующим словом». Это свойство производного слова, обусловленное идиоматикой его соотношенности с конкретным референтом, в данном случае актуализирует указанные потенциальные смыслы.

Ср. обыгрывание мотивационной модели сказочного прецедента в соответствии с принципом *ассоциативной выводимости*, переключающей его восприятие в русло «парадоксального правдоподобия»:

**Какие берега были у молочной реки в сказке «Гуси-лебеди»?**

Ответы: творожные / квасные / **кисельные** / кефирные

Стимулом языковой игры выступает тиражирование исходной номинации *кисельные берега у молочной реки* путем «подмены» ассоциатами из сферы «продукты с соответствующими молочными ингредиентами» (*творожный, кефирный*), к которым в качестве еще одной шуточной версии ответа добавляется характеристика популярного в народе напитка (ср. *квас — квасные берега*).

Популярной стратегией обыгрывания прецедентных феноменов в жанре интеллектуальной викторины выступает **завершение фразеологизма, цитаты, строк из песни, представленное (наряду с правильным вариантом) в переиначенном виде.**

Приведем несколько примеров:

**Как заканчивается строчка из песни «Я люблю тебя, жизнь, и надеюсь, что ...»**

Ответы: ты довольна / я не в накладе / **это взаимно** / жена не узнает

В ответах разыгрывается шутивно-иронический «диалог» с жизнью в свете «взаимовыгодных» отношений с ней как с партнером и любимой женщиной (любовницей). Используется разговорный стилистический регистр, переводящий высокий пафос песенного прецедента в бытовой план.

Вопросно-ответные единства рассматриваемого типа часто обыгрываются путем *замены словных компонентов исходного прецедента* ассоциативными коррелятами из числа единиц той же тематической сферы:

**Какая фраза стала крылатой в устах Остапа Бендера?**

Ответы: гром прогремел / куранты опоздали / снежок выпал / **лед тронулся**

Прецедентная фраза из известных романов И. Ильфа и Е. Петрова — восклицание, обозначающее продвижение в некотором деле в положительную сторону. Игровые трансформы данного выражения созданы по принципу «отзеркаливания» грамматической формы и словных компонентов исходного цитатного прецедента прямыми номинациями погодных примет смены времен года (ср. *снежок пошел* — начало зимы, *гром прогремел* — наступление весны). В результате *ассоциативного*

*отождествления* с прототипом данные корреляты получают потенциальный переносный смысл. Антиподом приведенных игровых версий является вариант *куранты опоздали* (ср. ассоциативные стереотипы, определяющие парадоксальный смысл этой трансформы: *куранты* — главные часы на Спасской башне, всегда показывающие точное время; сбой часового механизма — аналог ситуации упущенных возможностей в реализации каких-то планов).

Ср. аналогичный прием обыгрывания цитаты из поэтического текста:

**Как заканчивается фраза из стихотворения А. Фета: «Я пришел к тебе с приветом, рассказать...»**

Ответы: свежий анекдот / что снег идет / что дождь льет / **что солнце встало**

В оригинале лирическая тональность данного стихотворения связана с проявлением любви к женщине, сопричастным восхищению красотой просыпающейся природы и предчувствию поэтического вдохновения: *Рассказать, что солнце встало... Рассказать, что с той же страстью, как вчера пришел я снова, / Что душа все так же счастью / И тебе служить готова; / Рассказать, что отовсюду на меня весельем веет, / Что не знаю сам, что буду / Петь — но только песня зреет.*

Первый шуточный вариант продолжения прецедентной фразы *Я пришел к тебе с приветом рассказать, что...* переключает ее восприятие в бытовой план, транслируя актуальный для современной молодежи тусовочный стиль дружеского общения, ср. цель визита — *рассказать свежий анекдот*. Остальные варианты (ср. *снег идет, дождь льет*) пародируют текстовый фрагмент *солнце встало* в форме оппозитивов, называющих приметы явно «несолнечной» погоды, иронически дискредитируя высокий лирический пафос стихотворения и его символический смысл.

Тот же конструктивный принцип ассоциативного отождествления представлен в парадоксальном обыгрывании фразеологических прецедентов:

**Что часто говорят о человеке, оказавшемся не у дел?**

Ответы: косит чертополох / пьет березовый сок / ест борщевик / **курит бамбук**

В данном случае приемом языковой игры становится **создание серии тематически связанных фразеологических «псевдокоррелятов»** (по принципу ложного отождествления прототипа и его игровых трансформ). В предлагаемых ответах провокативно обыгрывается референциальная конкретизация фраземы *оказаться не у дел* как соотносительная с ситуацией *сознательного* отключения от действительности с помощью расслабляющего (в том числе наркотического) воздействия растений. См.: (*быть*) *не у дел* в исходном значении «оказаться без службы, без работы, без занятия по какой-либо причине» и фразеологический псевдокоррелят *курить бамбук* «находиться в состоянии кайфа», отсылающий к восточному ритуалу курения с помощью длинной трубки, сделанной из стебля бамбука. Ср. *курить травку* — выражение из сленга наркоманов. «Правильная» (по замыслу авторов) версия ответа подкрепляется игровыми симилярами *косить чертополох*, *есть борщевик*, *пить березовый сок*. Первые два ассоциата (*чертополох* и *борщевик*) — названия сорных трав, которые разрастаются с невероятной быстротой и практически не поддаются искоренению путем скашивания (соответственно *косить чертополох* — иносказательный аналог нерациональности и бесполезности действий, которые не ведут к желаемому результату). При этом *чертополох* — «защитник от нечисти», что отражено в названии растения; одним из его полезных свойств является успокаивающее действие на нервную систему; растение содержит вещества, которые помогают снять стресс и усталость, улучшить настроение и способствовать расслаблению (и это коррелирует с темой, заданной в «правильном» варианте ответа *курит бамбук*); ср. *быть косым*, *окосеть* — о состоянии опьянения; *борщевик* — чрезвычайно ядовитая и опасная для человека трава, однако внутренняя форма названия как будто бы свидетельствует о его «пищевом назначении» (раньше борщевик шел на корм скоту), и это обыгрывается вариантом ответа *ест борщевик*, что при знании ядовитых свойств растения имплицитно указывает на «уход от

дел» ввиду вероятностного летального исхода; оппозитом к приведенным игровым трансформам является выражение *пить березовый сок*, который считается целебным, но в данном случае выражение является аналогом смысла «получать кайф, удовольствие», будучи *не у дел*). Своеобразным «пунктиром» восприятия приведенных трансформ в игровом поле становится ситуативно обусловленная актуализация значений глагольных симилияров *косит — ест — курит — пьет*.

Вполне очевидно, что такой анализ является результатом углубленной рефлексии, которая не предполагается в ситуации предъявления шуточных вопросов, но, тем не менее, в разной степени может проявляться у участников интеллектуальной викторины, обеспечивая игровой эффект.

Приведем еще один пример игровой актуализации значения фразеологизма по принципу *ассоциативной идентификации*:

**Что, согласно поговорке, должен знать всякий сверчок?**

Ответы: свой уголок / своих родителей / свою подругу / **свой шесток**

Обыгрываемое устойчивое выражение *Каждый сверчок знай свой шесток* (в смысле «не стоит братья за то, что тебе не по силам, не по статусу») часто употребляется в ситуации, когда некоего зарвавшегося человека следует осадить, поставить на место. В данном случае при восприятии слова *шесток* в одном ряду с приведенными ассоциатами актуализируется его буквальный смысл (см. *шесток* «площадка между устьем и топкой русской печи» и вариант *свой уголок*), а также «нравоучительные» векторы толкования фраземы, педалирующие тему приверженности домашнему быту, ценностям семейных и дружеских отношений. Формальным элементом ассоциативного отождествления становится наличие местоимения *свой* во всех игровых версиях.

Нередко **источником обыгрываемых прецедентов в разных группах шуточных вопросов выступает детская литература** (в частности, стихи детских поэтов). Особо отметим интересный вариант обыгрывания цитаты путем ее членения на фрагменты, которые представлены в виде

самостоятельных ответов на заданный вопрос, создающих эффект обманутого ожидания.

### **Как подписан один из значков на мониторе компьютера?**

Ответы: **корзина** / картина /картонка / и маленькая собачонка

Ср. фрагмент из стихотворения С. Маршака («Дама сдавала в багаж диван, чемодан, саквояж, корзину, картину, картонку.... И маленькую собачонку»). Ассоциативное наложение прямого и переносного (специального) значения слова *корзина* (название файла на мониторе для сбрасывания ненужной информации) провокативно «присваивает» тот же компьютерный имидж и всем остальным членам перечислительного ряда.

К этой же группе шутовых вопросов можно отнести обыгрывание прецедентов детской игровой субкультуры:

### **Как называется старинная детская игра?**

Ответы: волки-поросятки/ розы-морозы /елки-палки/

### **кошки-мышки**

В качестве шутовых ответов выступают ассоциаты, имитирующие модели рифмовок-отзвучий, в частности, представленные в названии детской игры *кошки-мышки*. При этом используются прецедентные аллюзии в виде отсылки к сказке «Три поросенка» (ср. волки-поросятки); «устойчивая» поэтическая рифма *розы-морозы* (ср. пушкинскую иронию по этому поводу: «*И вот уже трещат морозы.../ Рука уж просит рифмы «розы...»*); экспрессивного междометия *елки-палки*, выражающего сильную эмоцию (в частности, восхищение, удовольствие или досаду, испытываемые в ситуации игры).

Таким образом, можно констатировать, что ассоциативный потенциал прецедентных феноменов самого разного рода активно востребован в игровом дискурсе как культурологически значимый компонент коллективного сознания. В жанре интеллектуальной викторины данный ресурс имеет самостоятельную значимость в создании юмористического эффекта *ассоциативного отождествления*, *ассоциативной выводимости* и *ассоциативной провокации* в опоре на общую эрудицию игроков.

## **2. Ассоциативные механизмы языковой игры в свете провокативного столкновения лингвистических и**

**экстралингвистических факторов** интерпретации языкового знака. Порождение и восприятие шуточных вопросов такого рода ориентировано **на житейский опыт и лингвистическое чутье участников викторины.**

В зону обыгрывания попадают динамические аспекты ассоциативного потенциала языковых знаков: соотношение денотации и референции слова, многозначность, системно заданная и речевая синтагматика и парадигматика, словообразовательные, грамматические и фоносемантические аспекты актуализации значений и т. п.

В создании эффекта языковой игры лежит отсылка к пресуппозициям, создающим неожиданное сближение или рассогласование словесных знаков:

#### **Что может быть артериальным и атмосферным?**

Ответы: время / мощность / вес / давление

Шуточный вопрос эксплуатирует **эффект ассоциативного наложения** терминологических значений загаданного слова *давление*. Триггером игровой актуализации становится **синтагматическая заданность** выбора правильного ответа (ср. также имплицитную отсылку шуточного вопроса к пресуппозиции о связи артериального и атмосферного давления у тех, кто страдает метеозависимостью). При этом каждый элемент цепочки ассоциатов, сопровождающих правильный ответ, также может употребляться в терминологическом смысле: ср., например, *точное время, мощность двигателя и атомный вес* и т.п.

Игровой эффект восприятия вопросов такого рода часто спровоцирован **тематической неоднородностью перечислительного ряда ответов** — номинаций реалий разных предметных сфер, провокативно подводимых под общую классификационную «рубрику»:

#### **Что механики не относят к подъемным механизмам?**

Ответы: будильник / домкрат / полиспаст / лифт

Эффект языковой игры состоит в расширении референтной функции слова — шуточно-метафорическом отождествлении будильника, который «поднимает человека с постели», с подъемными грузовыми механизмами.

### Что может быть генетически модифицированным?

Ответы: **фрукты и овощи** / соль и спички / гвозди и кирпичи / газеты и журналы

В предложенных версиях в одном ряду с *фрукты и овощи* (устойчивой собирательной номинацией *продуктов растительного происхождения*) представлены варианты *соль и спички* (то, что является символом выживания в трудных условиях, запас, который должен быть в каждом доме на случай холода и голода или других катаклизмов), *гвозди и кирпичи* (атрибуты строительства с символикой прочности) и, наконец, *газеты и журналы* (массовые печатные средства распространения информации). Быть *генетически модифицированными*, естественно, могут только фрукты и овощи, применительно к другим приведенным ответам данная характеристика приобретает смысл несоответствия должному качеству: например, *отсыревшие* соль и спички, *гнуциеся* гвозди, *некрепкие кирпичи*; пресса, которая имеет *конъюнктурный* характер). Разумеется, это вероятностные, имплицитные, но в то же время вполне выводимые смыслы, усиливающие смеховую реакцию при их «считывании». Поддерживает эффект языковой игры и имитация всеми ассоциатами структуры и собирательной семантики прототипа «фрукты и овощи».

Отождествляющим игровым началом объединения тематически разнородных номинаций может выступать диапазон их употребления в **типовых ситуациях и контекстах** (в частности, при актуализации *прямых и переносных*, в том числе фразеологизированных) значений словесных знаков.

### Что тянут из мешка, играя в лото?

Ответы: **бочонки** / подарки Деда Мороза / коты / ящички

Ассоциативная «подмена» названия *бочонки* (как атрибута игры в лото) игровым коррелятом *ящички* создает эффект отождествления на основании формального сходства (уменьшительного суффикса и формы мн.ч.). В буквальном смысле *бочонки* и *ящички* объединяются семьей «вместилище для хранения чего-л.», что имплицитно способствует их идентификации в заданной игровой проекции. Два других

ассоциата, предложенные в шуточных ответах на вопрос, связаны с атрибутом новогоднего ритуала (мешок деда Мороза с подарками для детей) и обыгрыванием фразеологизма «кот в мешке» (чаще в выражении *купить /тянуть кота в мешке* — «приобрести /приобретать то, о достоинствах чего заранее неизвестно»). Ср. связь описываемых ситуаций с непредсказуемостью вытягивания из мешка бочонка с той или иной цифрой при игре в лото.

В целом ряде шуточных вопросно-ответных версий интеллектуальной викторины **иронически** обыгрываются **типовые коммуникативные ситуации**, интерпретированные в свете оценочных стереотипов бытового сознания.

**Каких пациентов стоматолог обязан принять без предварительной очереди?**

Ответы: с длинными волосами / с острой болью / с золотыми зубами / с тугим кошельком

Создание игрового эффекта определяется трансформацией формулы «законной привилегии» для посетителей стоматолога в парадоксальном ключе. В каждой игровой фразе заключена легко выводимая импликатура: *с длинными волосами* — о девушке, которая в достижении желаемого полагается на свою эффектную внешность; *с золотыми зубами, с тугим кошельком* — о состоятельных клиентах (с намеком на то, что именно таких предпочитают врачи, в частности, стоматологи, оказывающие дорогостоящие платные услуги).

Обыгрывание **неоднородности перечислительного** ряда парадоксальных ответов на вполне рациональный вопрос представлено также пародированием жанра разного рода инструкций и рекомендаций — с привлечением типовых формул «диктуемых» действий в соответствующих ситуациях. Приведем два характерных примера:

**Когда работник должен воспользоваться планом срочной эвакуации из служебного помещения?**

Ответы: **в случае пожара** / в случае засухи / в случае заморозков / в случае увольнения

Ассоциативная цепочка «уравнивает» опасность для жизни человека от пожара в помещении и/или стихийных природных

явлений климатического порядка с социальным актом увольнения с работы.

Ср. подобное игровое соотношение вопроса из области знания целебных свойств растений (рецептов их применения) и шуточных ответных версий:

**Что возбуждает у человека отвар из корней одуванчика?**

Ответы: **аппетит** / интерес к ботанике / тягу к труду / фантазию.

В данном случае остроумно отождествляются реальные физиологические последствия, вызываемые действием отвара из корней одуванчика (возбуждение аппетита), и «мнимые» последствия такого воздействия в виде догматов гармоничного развития личности. Смеховой эффект смоделирован по *принципу ассоциативной провокации* (обманутого ожидания).

Комически обыгрываться может неоднородность синонимических ассоциатов (при игнорировании их ситуативной специализации, оценочных коннотаций и типовой сочетаемости):

**Как называют парный танец, исполняемый под музыку невысокого темпа?**

Ответы: заторможенный / **медленный** / неоперативный / вялый

Доминантой данного ассоциативного ряда выступает параметр «медленный», что по отношению к танцу определяет заданный темпоритм; ассоциаты *заторможенный*, *вялый* относятся не столько к танцу, сколько к характеру его исполнения; вариант *неоперативный* переводит эту оценку в «деловой» стилистический регистр (ср. *неоперативность* — медлительность в действиях, принятии решений; применительно к ситуации медленного парного танца такое определение содержит импликацию «*недостаточная активность в установлении желаемых отношений между партнерами*»).

**3. Имитация как конструктивный принцип моделирования игровых коррелятов.**

Имитационная техника выступает универсальным механизмом языковой игры, поскольку в каждой игровой

трансформе присутствуют «опознаваемые» черты прототипа, представленные в новом ассоциативном контексте его восприятия. В этом смысле диапазон игровой имитации охватывает все уровни языка, акцентируя самые разные аспекты актуализации ассоциативного потенциала слова в системно заданном и контекстуально-речевом регистрах. В жанре шуточных вопросов интеллектуальной викторины имитационный ресурс языковой игры активно востребован как **лингвистическая доминанта актуализации прототипических черт** загаданного слова (вкуче с создаваемым эффектом ассоциативной провокации и/ или другими конструктивными принципами языковой игры).

Рассмотрим некоторые показательные в этом отношении примеры:

#### **Что есть в горле человека?**

Ответы: орешины / фундучины / **миндалины** / кокосины

В данном случае терминологическая номинация *миндалины*, созданная на основе метафоры (переноса по сходству формы органа человека и одной из разновидностей ореха), выступает прототипом игровых словообразовательных коррелятов, производных от номинаций той же тематической группы, получающих осмысление в том же метафорическом ключе. Комический эффект подкрепляется игровым использованием модели с суффиксом *-ин* для заполнения лакун в обозначении «единицы счета» вещественных существительных (ср., например, нормативное *горох* — *горошина* при отсутствии подобной номинации для *орех* — *мн. орехи*, *кокос* — *мн. кокосы* и *фундук*, которое вообще не имеет форм мн.ч.).

Тиражирование словообразовательной модели прототипа — популярный прием языковой игры, предъявляющей намеренный смысловой «нонсенс» в правдоподобной форме:

#### **Предмет мебели с каким названием существует?**

Ответы: стул-сиделка / кровать-попрыгунья / стол-качалка/  
**кресло-качалка**

Правильным ответом является обыгрываемое слово-прототип *кресло-качалка*, созданное способом сложения и мотивированное указанием на функцию называемого предмета;

игровые корреляты тиражируют данную модель в шутивно-пародийном ключе: *стул-сиделка* — номинация, вторая часть которой дублирует самоочевидное назначение стула (эта номинация представляет собой потенциальное название мебельного атрибута — буквально «то, на чем сидят»; комический парадокс заключается в том, что слово *сиделка* уже «занято» в русском языке значением «помощница для пожилого или больного человека»; при восприятии этого шутивного ответа не исключена аллюзия на известную фразу из сатирической пьесы-сказки С. Маршака «Кошкин дом», в ситуации, когда кошка объясняет своим невоспитанным гостям — козе с козлом, свинье и др., для чего предназначена мебель в ее шикарно обставленном доме: *Вот это стул — На нем сидят / Вот это стол — за ним едят*); ответ *стол-качалка* содержит в себе комический гротеск (качение стола — это не его функция, а «дефект», и соответственно такая характеристика содержит ироническую импликацию); наконец, версия *кровать-попрыгунья* отсылает к всем известной ситуации: *дети любят прыгать на кровати* (хотя, естественно, это не есть ее предназначение). К тому же вторая часть сложной номинации *попрыгунья* содержит двойной смысл: окказиональный («место для прыганья») и узуальный (*попрыгунья* — «любительница прыгать, вертеться, о чересчур подвижном ребенке-девочке»). Заметим, что этими смыслами восприятие приведенных ответов не исчерпывается.

Для подтверждения приведем ряд комментариев, полученных в результате опроса случайной выборки респондентов на заданные стимулы: *кровать-попрыгунья* — *пружины хорошие: можно прыгать, как на батуте / дети любят прыгать на кровати / на ней прыгают от радости / старая развалюха и др.*; *стол-качалка* — *уже ножки его не держат от старости / то еще «удовольствие» / тренировка для вестибулярки и др.*; *стул-сиделка* — *для ребенка, который еще ходить не умеет / для усидчивой работы (за письменным столом сидишь на нем с утра до вечера)* и др.

4. *Шутивные вопросы собственно лингвистического характера*, в которых обыгрываются различные аспекты

семантических, грамматических, лексических, словообразовательных, фонетических, особенностей вербальных знаков.

- Обыгрывание трудностей определения рода существительных второго и третьего склонения с нулевым окончанием и мягкой основой:

**Какое из этих слов мужского рода?**

Ответы: тень / **пень** / мышь / лень

В игровом поле такие слова могут получать своеобразную «гендерную» привязку, соотносительную со свойствами лиц мужского или женского пола. Ср. шуточный комментарий к данному вопросу одного из участников викторины, проведенной нами в режиме пилотного эксперимента со студентами-филологами: *пень — конечно, мужского рода, только о мужчине так можно сказать, о женщине не скажешь.*

- Обыгрывание многозначности слов по принципу *ассоциативного наложения и ассоциативной провокации*:

**В чем находится сердце каждого человека?**

Ответы: **в сумке** / в авоське / в корзинке / в борсетке

Предполагаемый ответ — *сумка* в специальном (терминологическом) значении (ср. сердечная сумка, или перикард — «тонкий, но плотный мешок, в котором находится сердце»), — при восприятии в ряду приведенных ассоциативных коррелятов (названий бытовых емкостей для переноски предметов) переключается в буквальный план. При этом каждый «симиляр» как потенциальная номинация «емкости для сердца» задает свою смысловую и стилистическую доминанту актуализации игрового посыла в соответствии с известными адресату свойствами обозначенных реалий. Ср., например, *авоська* «сетчатая хозяйственная сумка, используемая преимущественно для посещения рынков и магазинов. В сложенном виде авоська занимает очень мало места, и поэтому ее удобно брать с собой в дамскую сумочку, в портфель или даже в карман». *Корзинка* — для сбора грибов, ягод и т. п., а *борсетка* — атрибут (преимущественно мужской) для переноски мелких денег, ключей, визитных карточек и т. п. Совершенно

очевидно, что комический эффект языковой игры строится в данном случае на актуализации пресуппозиций обыденного сознания, исключающих заданную в вопросе «терминологическую» трактовку предложенных версий.

- В создании шуточных вопросов интеллектуальной викторины активно востребован метафорический ресурс языковой игры:

### **Какой может быть гитара?**

Ответы: удрученной / **расстроеной** / в депрессии / огорченной

Обыгрываемым прототипом является выражение *расстроенная гитара* (в музыкальной терминологии — «гитара, которая не строит»). Предложенные в качестве ответов ассоциативные симиляры (*удрученная, огорченная, в депрессии*) актуализируют переносный смысл прилагательного *расстроенный*: звучание расстроенного инструмента уподобляется эмоциональному состоянию человека. Ср. устойчивые метафорические обороты типа *гитара плачет / стонет*, коррелирующие с приведенными игровыми ассоциатами и в то же время отсылающие к специфике гитарного звучания и репертуара, способного вызывать такие эмоции.

- Обыгрывание грамматической омонимии

### **Как называется столица Филиппин?**

Ответы: Ловила / **Манила** / Звала / Пленила

В данном случае пародийно имитируется топонимическая модель, отождествляемая с формой прошедшего времени глагола *манить*, что переводит обыгрываемый прототип в другой грамматический класс и одновременно (в соответствии с принципом *ассоциативной выводимости*) придает ему ложную мотивацию (*Манила* — город, который *манит* к себе), поддержанную синонимичными играми *Ловила, Звала, Пленила*. Совокупность ассоциаций, спровоцированных имитационной техникой языковой игры, создает смеховой эффект.

### Заключение

В шуточных вопросах викторины во всех случаях используется принцип исключения «лишнего звена» из числа предложенных ответов. При этом в качестве «лишнего звена» может выступать игровой коррелят загаданного слова или, наоборот, из числа шуточных ответов нужно выбрать тот, что послужил «реальным» прототипом для порождения игровых трансформ.

Вопросно-ответные единства такого рода создают игровое поле для остроумного «жонглирования» потенциальными смыслами языковых знаков, моделируя **«мнимое» правдоподобие** предлагаемых ассоциативных отождествлений с использованием разных лингвистических приемов и ситуативных пресуппозиций создания игрового парадокса.

Исследование подобных практик игровой интеракции высвечивает особенности лингвокреативного мышления в плане гибкого использования потенциала языковых возможностей и рецепции информации в режиме спонтанного реагирования на шутку. Последний аспект требует экспериментальной верификации считывания игроками заданных ассоциативных проекций — с учетом актуальной и потенциальной зон восприятия словесных знаков.

Вопросно-ответные единства как игровой феномен в жанре интеллектуальной викторины, соответствующие эвристическому принципу «сознательного поиска альтернативных возможностей при рассмотрении чего-л.» [Де Боно 1997: 112], могут служить тренинговой процедурой развития вербальной креативности. Это открывает новые возможности для психолингвистического исследования обыденного языкового сознания и креативных механизмов речевого мышления в экспериментальном ключе (см., например: [Кабардов 2013, Караулов 1999, Леонтьев 1974, Лотман 2001, Трик 1981]).

Использование техники языковой игры в современных телешоу — показательный фактор востребованности и трансформации традиционных жанров народной смеховой культуры. В частности, вопросно-ответные единства рассмотренного типа, по нашему мнению, представляют собой

модификацию жанра прикола, получающего форму провокативно-развлекательной интеллектуальной ловушки.

### *Литература*

*Боно Эдвард де.* Латеральное мышление. СПб.: Питер Паблишинг, 1997. 320 с.

*Гридина Т. А.* Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, Уральский государственный педагогический университет, 1996. 214 с.

*Гридина Т. А.* Приколы "Русского радио": новые жанры медиадискурса в свете традиционной смеховой культуры // Политическая лингвистика. 2014. № 2(48). С. 34-38.

*Гридина Т. А., Коновалова Н. И.* Игровая прагматика русских народных примет // Лингвистика креатива-2 / Под общей редакцией проф. Т. А. Гридиной. 2-е издание. Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2012. С. 83-100

*Залевская А. А.* Введение в психолингвистику. М.: Изд-во РГГУ, 1999.

*Кабардов М. К.* Языковые способности: психология, психофизиология, педагогика. М.: Смысл, 2013. 400с.

*Караулов Ю. Н.* Активная грамматика и ассоциативно-вербальная сеть. М.: Ин-т русского языка им. В. В. Виноградова РАН, 1999. 180 с.

*Леонтьев А. А.* Эвристический принцип в восприятии, порождении и усвоении речи // Вопросы психологии. – 1974. – №5. – С.53-62.

*Лосев А. Ф.* Бытие – имя – космос / Сост. и ред. А.А. Тахо-Годи. М.: Мысль, 1993.

*Лотман Ю. М.* Внутри мыслящих миров // Семиосфера. СПб., 2001. С. 150-392.

*Трик Х. Е.* Основные направления экспериментального измерения творчества // Хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / Под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер, В. В. Петухова. М., 1981.

©Гридина Т. А., 2023