

## РОЛЬ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РЕАЛИЗАЦИИ КАТЕГОРИИ ВЕЖЛИВОСТИ В АНГЛИЙСКИХ ДИРЕКТИВНО-ИНСТРУКТИВНЫХ НАДПИСЯХ

© 2011 Е.В.Зенина

Международный институт рынка. Самара

Статья поступила в редакцию 14.09.2011

В данной статье речь идет о роли языковой игры в реализации категории вежливости в англоязычных директивно-инструктивных надписях. Языковая игра используется в директивно-инструктивных надписях нестрогого официального регистра для осуществления стратегии вежливости сближения через иронию или юмор и апелляцию к культурно значимым концептам. В данной функции в англоязычных директивно-инструктивных надписях чаще всего используется языковая игра на уровне лексики и фразеологии, реже – на уровне фонетики и графики.

*Ключевые слова:* категория вежливости, вежливость сближения, директивно-инструктивная надпись, ключевые культурные концепты, языковая игра.

Феномен языковой игры или лингвокреативности привлекает внимание лингвистов, философов, культурологов, антропологов, специалистов в области когнитивной науки в течение долгого времени. В книге о природе игры Й.Хейзинги «Homo Ludens», являющейся классическим трудом по данной теме, игра представляется как основной принцип развития и функционирования культуры и общества: «Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов»<sup>1</sup>.

Речевая игра возможна в любых жанрах и стилях речи. Однако, процесс речетворчества особенно силен в текстах, созданных на периферии жанра<sup>2</sup>. В англоязычных директивно-инструктивных надписях, относящихся к текстам официально-делового стиля, случаи использования языковой игры очень часто можно наблюдать в надписях, относящихся к регистру нестрогого делового общения. Во всех данных надписях создается комический эффект, что, однако, отнюдь не противоречит прагматической установке директивно-инструктивной надписи. Ведь в современной английской культуре очень важен концепт «равного права» и «личного пространства», в связи с чем излишняя категоричность директивно-инструктивной над-

писи будет воспринята адресатом негативно. В прагматике юмор служит смягчению категоричности<sup>3</sup>. Об эффекте юмора противостоять диктату, идеологии, монологу и навязыванию какой-либо точки зрения говорит М.М.Бахтин (позитивное значение здорового карнавального смеха)<sup>4</sup>.

1) *Beware of vicious anti-Fianna Fail dog! No canvasses please We know who we are going to vote for.*

2) *Don't lean over the fence please We have already fed the cheetah.*

Первый пример – надпись, обнаруженная более чем на частных 20 домах в одном из американских городков во время предвыборной агитационной компании. В надписи обыгрывается выражение *Beware of dog* (русское соответствие – «Злая собака»). Оно превращается в восклицательное *Beware of vicious anti-Fianna Fail dog!*, которое можно перевести как «Осторожно, злая собака, ненавидящая Фианну Фейл!» В надписи при помощи языковой игры реализуется антиагитационная установка, усиленная далее при помощи директива, категоричность которого смягчена мотивированным объяснением: *No canvasses please We know who we are going to vote for* («Плакаты не вешать – мы знаем, за кого собираемся голосовать»).

Во втором примере (надпись на табличке в зоопарке) при помощи языковой игры создает-

<sup>0</sup> Зенина Елена Васильевна, ассистент кафедры теории и практики перевода факультета лингвистики. E-mail: zenina\_ev@inbox.ru

<sup>1</sup> Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В.Сильвестрова; коммент. Д.Э.Харитоновича. – М.: 1997.

<sup>2</sup> Шатрова Т.И. Языковая игра в текстах комической направленности (процессы кодирования и декодирования): Дисс.... к.филол.н. – Тула: 2006; Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: 1999.

<sup>3</sup> Володина М.В. Выражение вежливости и смягченности при волеизъявлении в итальянском и русском языках // Россия и Запад: Диалог культур: Доклады 7-й научно-практ.конф. – Т. 1. – М.: 2000. – С. 189 – 195; Латышев Ю.В. Феномен юмора в социально-информационном взаимодействии: Теоретико-методологический анализ: Автореф. к.филол.н. – Новосибирск: 2003.

<sup>4</sup> Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – М.: 1990.

ся абсурдная ситуация: к вполне привычному директиву *Don't lean over the fence please* («Пожалуйста, не прислоняйтесь к ограде») добавлена парадоксальная мотивация *We have already fed the cheetah* («Леопарда уже накормили»). В обоих приведенных примерах реализуется стратегия вежливости сближения через положительную эмоцию, которую вносит в надпись юмор<sup>5</sup>.

Как же работает механизм речевой игры в директивно-инструктивных надписях? Известно, что языковая игра вносит в текст эстетическую функцию, которая может вызывать сильную эмоциональную реакцию адресата. При этом реакция адресата может быть как положительной, так и отрицательной<sup>6</sup>. В директивно-инструктивных надписях нестрогого общения создающийся эмоциональный эффект направлен на то, чтобы адресат не только запомнил, но и добровольно последовал инструкции надписи. В большинстве ситуаций менее строгого формального общения использование языковой игры является средством смягчения категоричности, схожим по воздействию с типичной для данного жанра в английской культуре мотивацией запрета / просьбы через объяснение. Кроме того, языковая игра позволяет через эмоциональный отклик адресата создать эффект «большей причастности» адресата к ситуации. Сразу скажем, что совершенно для других целей используется языковая игра в случаях пародии на директивно-инструктивные надписи. Например, в США, штат Массачусетс, были обнаружены следующие знаки:

- 1) *NOTICE thank you for noticing this new notice your noticing it has been noted and will be reported to the authorities.*
- 2) *CAUTION. This sign has. SHARP EDGES.*

В этих надписях-пародиях нарушается важный для жанра директивно-инструктивных надписей «постулат информативности»<sup>7</sup>, что и создает комический эффект<sup>8</sup>. Основная функ-

ция подобных надписей – эстетическая<sup>9</sup>. В целом в жанре ДИН очень легко добиться комического эффекта, пользуясь иронией, парадоксом, лексико-грамматическими средствами бытового стиля в официальном регистре надписи<sup>10</sup>, что мы и наблюдаем при составлении надписей в большинстве допускающих игру ситуациях:

- 1) *NOTICE. Please don't leave with the toilet roll paper. It belongs to the public, not to the individual. P.S. Someone's stealing the toilet roll paper from the bathrooms if we know who, get ready: you'll pay back and more* (в туалете летнего детского лагеря).
- 2) *Pool rules. Please care for your safety no jumping or diving here I guess we'll have no need to call your mom* (надпись рядом с детским бассейном).
- 3) *VERY POLITE NOTICE NO SMOKING HERE!!!* (на лестнице гостиницы).

В приведенных примерах в официальной надписи для создания игрового эффекта используются характерные для разговорного стиля конструкции с союзом *if* и императивом, вводная фраза *I guess*, простое будущее время как выражение менасива, а также фразовые глаголы (примеры 1, 2), ирония (пример 3).

На сегодняшний день существует также точка зрения, что роль языковой игры в формировании культуры непосредственно связана с когнитивной функцией языка<sup>11</sup>; в частности, языковая игра как способ комической или иронической интерпретации реальности используется для отражения и изменения значимых для культуры концептов<sup>12</sup>. Подобная интерпретация становится возможной благодаря тому, что языковая игра, будучи механизмом языкового творчества, позволяет средствами языка по-новому моделировать ключевые национальные концепты, в которых, в свою очередь, зафиксирован весь комплекс когнитивных представлений о мире данного этноса или культуры. Апелляция к концептам при помощи языковой игры в директив-

<sup>5</sup> *Brown P., Levinson S.* Politeness: Some Universals in Language Usage. Cambridge: Cambridge University Press, 1987. 283 p.; *Ларина Т.В.* Категория вежливости в аспекте межкультурной коммуникации: на материале английской и русской коммуникативных культур: Автореф. дисс. докт. филол. наук. – М.: 2003.

<sup>6</sup> *Ломов М.А., Бабушкин А.П.* Языковая мотивированность и языковая игра. Эссе о социальной власти языка: Сб. науч. трудов / Воронежский государственный университет / Под общ. ред. Л.И.Гришаевой. – Воронеж: 2001. – С. 120 – 123; *Костомаров В.Г.* Наш язык в действии: очерки современной русской стилистики. – М.: 2005.

<sup>7</sup> Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: 2002.

<sup>8</sup> *Гузь М.Н.* Интертекстуальные связи базисного текста и текста пародии (на материале немецкой прозаической пародии): Дисс. ... канд. филол. наук. – СПб.: 1997.

<sup>9</sup> *Кулинич М.А.* Лингвокультурология юмора (на материале английского языка). – Самара: 2004.

<sup>10</sup> *Николина Н.А., Агеева Е.А.* Языковая игра в структуре современного прозаического текста // Русский язык сегодня: Сб. ст. Вып. 1. – М.: 2000. – С. 551 – 553.

<sup>11</sup> *Кулинич М.А.* Лингвокультурология юмора ....

<sup>12</sup> *Гридина Т.А.* Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург: 1996; *Амири Л.П.* Языковая игра в российской и американской рекламе: Автореф. дисс. канд. филол. наук. – Ростов на/Д.: 2007; *Залевская А.А.* Психолингвистический подход к проблеме концепта // Методические проблемы когнитивной лингвистики. – Воронеж: 2001. – С. 36 – 44; *Савельев С.В.* Социокультурные особенности языковой игры в современных англоязычных печатных СМИ: Автореф. дисс. канд. филол. наук. – М.: 2010.

но-инструктивной надписи используется как в стратегиях вежливости сближения, так и отдаления и позволяет косвенно выявить ценностное значение концепта в культуре.

Например, в англоязычной культуре в нестрогих директивно-инструктивных надписях при реализации стратегии вежливости отдаления или сближения часто подвергаются обыгрыванию концепты НАКАЗАНИЕ (PUNISHMENT), ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ (HEALTHY LIFESTYLE), ДЕНЬГИ (MONEY), КАЧЕСТВО ЖИЗНИ (LIFE QUALITY) – все эти концепты относятся к числу так называемых «ключевых национальных концептов»<sup>13</sup>. Рассмотрим эту мысль на следующих примерах:

- 1) *Note to the person who is stealing our 7 inch sleeves. 1. They are available to buy at the counter for 30 pence each. 2. We have a video grab of you and we will prosecute. 3. Is your life so sad that you feel need to steal these from us?*
- 2) *Please don't throw cigarette ends on the floor. The cockroaches are getting cancer.*

В первом примере средством языковой игры является ирония. При помощи иронии и апелляции к культурно значимым концептам (деньги (30 pence = cheap), наказание (*steal – we will prosecute*), образ жизни (*sad life = poor / depressed*) формируется вежливость отдаления: в данной надписи реализуются речевые акты директива и менасива (*don't steal, we will prosecute*). Надпись по функции аналогична таким, как *You are being watched / CAUTION surveillance camera*. Подобные формы категоричны и эмоционально нейтральны. Ироничная форма высмеивания вора обращена на самом деле к сознательному адресату, который, заметив факт кражи, сообщит о нем продавцу / владельцу или попытается остановить вора. Во втором примере при реализации вежливости сближения в надписи задействован концепт «здоровый образ жизни», апелляция к которому при помощи намеренно созданного абсурдного образа (*smoking cockroaches*) помогает смягчить директив «не курить» и одновременно мотивирует этот запрет (*are getting cancer*).

При анализе материала выборки также довольно часто встречается обыгрывание концеп-

тов СЕКС и АГРЕССИЯ (примеры см. ниже). Подобное явление можно объяснить значительной табуированностью данной сферы в лингвистическом и социокультурном плане. В данном случае игра является способом комплексного снятия таких ограничений. Игра формирует юмористическое, снисходительное отношение к явлению, создаёт эффект «избыточной игровой эвфемии»<sup>14</sup>, которая в своей комичной форме позволяет посмеяться над табу, а, следовательно, хоть и временно, но преодолеть его:

- 1) *No trespassing violators will be shot survivors will be shot again*
- 2) *Unattended vehicles will be worked over with a sledgehammer, flipped over by an angry mob and spray painted with rude slogans immediately.*
- 3) *Notice to Passengers. The poles are fitted for your safety. No dancing.*

Приведенные примеры позволяют утверждать, что ДИН являются достаточно показательным лингвосоциокультурным индикатором. Конечно, не нужно забывать, что, по сравнению, например, с публицистическими текстами, которые можно назвать наиболее чувствительными индикаторами культурных и социальных изменений, официально-деловые публичные тексты показывают наиболее устойчивые изменения<sup>15</sup>.

Рассмотрение различных приёмов создания ситуации игры с использованием средств различных уровней языка в ДИН показывает, что чаще всего в нестрогих ДИН адресантами языковой игры реализуется игровой потенциал лексического и фразеологического уровней. Весьма широко используется потенциал полисемии. На фразеологическом уровне обыгрыванию подвергаются популярные разговорные выражения. Приведем несколько примеров, где обыгрыванию подвергаются такие выражения, как *use your own head* (имей свою голову на плечах), *mamma knows best* (мама умнее), *right man* (подходящий человек / кандидат):

- 1) *Caution this device has no brain use your own* (надпись со стены общежития)
- 2) *LEFT SIDE DRIVING Right man drives left way* (надпись при въезде в зону левостороннего движения)
- 3) *CHIEF KNOWS BEST All volunteers should wear their ID By wearing your ID you help us to control the area for the safety of the event Thank you*

<sup>13</sup> Бадмаева Т.И. Концепт «вода» в английской лингвокультуре: Дисс. ... канд. филол. наук. – Волгоград: 2006; Балашова Е.Ю. Концепты любовь и ненависть в русском и американском языковых сознаниях: Дис. ... канд. филол. наук. – Саратов: 2004; Агаркова Н.Э. Концепт «Деньги» как фрагмент английской языковой картины мира: На материале американского варианта английского языка: Дисс. ... канд. филол. наук. – Иркутск: 2001; Адомина И.В. Концепт «успех» в современной американской речевой культуре: Дисс. ... канд. филол. наук. – Хабаровск: 2005.

<sup>14</sup> Савельев С.В. Социокультурные особенности языковой игры в современных англоязычных печатных СМИ: Дисс. ... канд. филол. наук. – М.: 2010.

<sup>15</sup> Пирогова Ю.К. Речевое воздействие и игровые приемы в рекламе // Рекламный текст: Семиотика и лингвистика. – М.: 2000. – С. 167 – 190.

При реализации стратегий вежливости сближения в ДИН используются также приёмы языковой игры на уровне фонетики и графики. В приведенном ниже примере для создания иг-

рового эффекта используются звукоподражательные слова:

*Attention. Dog Guardians. Pick after your dog.  
Attention Dogs. Grrr, bark, woof. Good dog*  
(табличка с надписью в парке).



Рис.1. Пример директивно-инструктивных надписей с типичными иконическими знаками

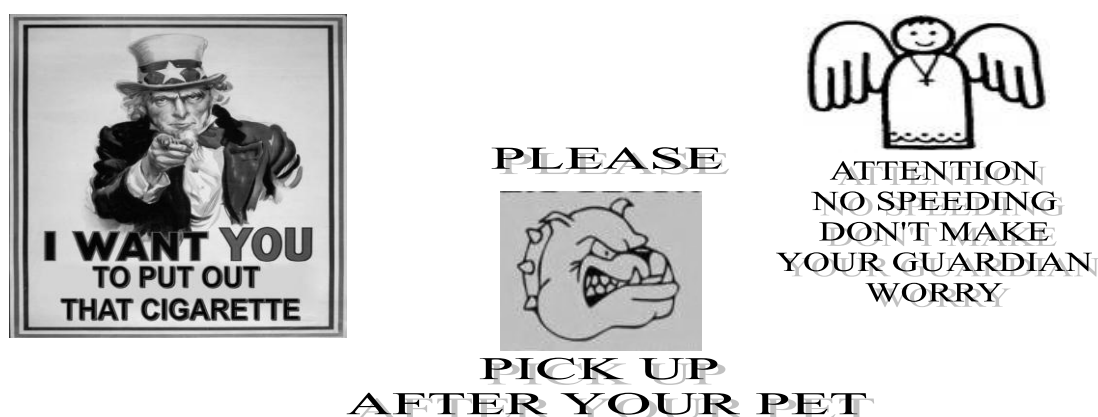


Рис. 2. Пример шаржевых директивно-инструктивных надписей

Обращение к собаке как к равному члену общества также подчеркивает важную для англоязычной культуры черту – особое отношение к домашним любимцам. Графические средства для создания эффекта игры в директивно-инструктивных надписях также используются во многих ситуациях менее строгого (гостиницы, офис, парки) и нестрогого официального общения, в основном, среди молодежи и школьников (развлекательные центры, студенческие общежития, школьные летние лагеря). Сразу отметим, что по типу включения графических элементов все публичные знаки можно разделить на те, что используют а) только вербальные знаки б) только иконические знаки в) вербальные и иконические знаки<sup>16</sup>. Мы анализировали первый и последний типы публичных знаков, относящихся к жанру директивно-инструктивных надписей. Директивно-инструктивные надписи с типичными иконическими знаками встречаются очень часто (Рис. 1).

Если же в надписях вместо нейтрального иконического знака для смягчения категоричности используется юмористические, близкие к

карикатурам или шаржам графические средства, то начинают действовать правила языковой игры, через которые во всех рассмотренных нами примерах реализовалась вежливость сближения (Рис.2). В первом из приведенных выше примеров обычная надпись *No smoking* по прагматической установке превращается практически в агитационный плакат, призывающий бросить курить. Во втором примере используется прием иронии: изображение «любимца» (*pet*) на табличке скорее подошло бы к надписи *Beware of the dog*. В третьем примере обыгрывается полисемия слова *guardian*, одно из значений которого – «ангел-хранитель». Исследование материала выборки показывает, что графические средства языковой игры в директивно-инструктивных надписях могут быть как простыми, так и сложными, но, в любом случае, подобным способом оформленные надписи получают эстетическую нагрузку.

Итак, анализ примеров языковой игры в англоязычных директивно-инструктивных надписях позволяет нам утверждать, что в настоящее время в англоязычной культуре существует тенденция в использовании языковой игры при реализации стратегий сближения, характерной для директивно-инструктивных надписей менее

<sup>16</sup> Покровская Е.А., Дудкина Н.В., Кудинова Е.В. Речевые жанры в диалоге культур. – Ростов на/Д.: 2011.

строгости официального регистра общения. Это общее экспериментирование и поиск новых форм и тенденция к экспериментированию в рамках речевого жанра директивно-инструктивных надписей вызвана пониманием факта, что в современном английском демократическом обществе и распространении корпоративной культуры в сознании адресанта, создающей надпись, формируется представление о том, что люди вовсе не обязательно последуют их инструкциям – нужно привлечь их внимание<sup>17</sup>. Творчество и юмор языковой игры служат отличным средством смягчения категоричности и

установления контакта с адресатом в ситуациях менее строгого официального характера, ведь помимо коммуникативной, такие надписи приобретают и эстетическую функцию.

---

<sup>17</sup> *Trosborg A.* Interlanguage Pragmatics: Requests, Complaints and Apologies. Berlin, New York : Mouton de Gruyter, 1995. 243 p.; *Sifianou M.* Politeness Phenomena in England and Greece. Oxford, NY : Oxford University Press, 1992. 353 p.; *Gallois C., Callan V.* Communication and Culture: a Guide for Practice. Toronto, 1997. 159 p.

## THE ROLE OF LANGUAGE PLAY IN REALIZATION OF CATEGORY OF POLITENESS IN ENGLISH DIRECTIVE AND INSTRUCTIVE NOTICES

© 2011 E.V.Zenina<sup>o</sup>

International Market Institute. Samara

The article deals with the role of language play in realization of category of politeness in English directive and instructive notices. Language play is used in the notices of less formal register to introduce the strategy of positive politeness through irony or humour and appealing to culturally important concepts. Lexical and phraseological language play is mostly used in directive and instructive notices in this function; language play at the level of phonetics and graphics can be observed in some cases as well.

*Keywords:* category of politeness, positive politeness, directive and instructive notice, key cultural concepts, language play.

---

<sup>o</sup> *Elena Vasilyevna Zenina, assistant lecturer of Chair of translation and interpretation theory and practice of Department of linguistics. E-mail: zenina\_ev@inbox.ru*