

*Алексей Кислов*

**СМЕХОВЫЕ «ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ»:  
ПОДМЕНА ПРАВИЛ И ЭФФЕКТ УЗНАВАНИЯ**

Юмор – не просто настроение, но способ смотреть на мир.

*Людвиг Витгенштейн.*

*Культура и ценность. Фрагмент 438 [2, с. 159]<sup>1</sup>.*

Построение и анализ различных «языковых игр» – важнейшая методологическая стратегия «позднего» Витгенштейна, причём под «языковой игрой» понимается некое «... единое целое: язык и действия, с которыми он переплетён» [4, с. 83]. Указывая на бесконечное многообразие «языковых игр»: «отдавать приказы и выполнять их», «описывать внешний вид объекта или его размеры», «информировать о событии», «решать арифметические задачи» и т. д., – Витгенштейн в качестве примера упоминает и следующие игры: «острить; рассказывать забавные истории» [4, с. 90]<sup>2</sup>. Но даже если бы и не упомянул, представляется, что для анализа феномена смеха (смешного) именно как единства языка и действий, обращение к рассмотрению семейства особых смеховых «языковых игр»<sup>3</sup>, таких как шутки, ирония, сарказм, анекдоты, каламбуры и т. д., чрезвычайно плодотворно.

Смешное не содержится непосредственно в языке как знаковой системе, но возникает как следствие употребления языка, сам по себе смех – элемент не языка, а поведения, и именно «термин «языковая *игра*», призван подчеркнуть, что *говорить* на языке – компонент деятельности или форма жизни» [4, с. 90].

Введя условный концепт «языковой игры», Витгенштейн в своих исследованиях представил образцы развенчивания многих «философских замешательств». Однако развития какой-либо единой теории «языковых игр» он не предполагал. Хотя некоторые иерархические связи различных «языковых игр» вполне прослеживаются, например, «... постоянно имеется в виду логико-генетическая соподчинённость *игр* по принципу «первичное/вторичное» или «исходное/производное», и её роль в концептуальных прояснениях очень важна» [11, с. 14].

Думается, что как несравнимость, независимая параллельность одних «языковых игр», так и иерархическая

соподчинённость других, содержат в себе возможность самых разнообразных транслокаций, т. е. перенесений фрагментов структуры, обращений последовательностей и т. д. Такой взгляд провоцирует следующую гипотезу: ***морфология смешного кроется именно в некоторой специфической подмене «языковых игр».***

Важнейшей темой, требующей обсуждения, становится известный витгенштейновский парадокс следования правилу: «Наш парадокс был таким: ни один образ действий не мог бы определяться каким-то правилом, поскольку любой образ действий можно привести в соответствие с этим<sup>4</sup> правилом. Ответом служило: если всё можно привести в соответствие с данным правилом, то всё может быть приведено и в противоречие с этим правилом. Поэтому тут не было бы ни соответствия, ни противоречия» [4, с. 163]. Сам Витгенштейн разрешает его, отказываясь как от содержания сознания, так и от интерпретации в качестве детерминирующих и объясняющих факторов для следования правилу. Подлинным определяющим началом остаётся здесь живая практика применения правила. Удовлетворительно ли это прагматическое и, по сути своей, социоцентристское решение, обсуждается в работе С. Крипке [14] и в инициированной им дискуссии [8].

Тем не менее «языковая игра» предполагает некие правила, чем бы они ни были обусловлены. И эти правила могут претерпеть подмену, а значит – в практике мы можем следовать не тому правилу, которое бы соответствовало ситуации. Именно такая подмена лежит в основе смеховой «языковой игры». Но не произвольная подмена, ведь некоторые из таковых явились бы ошибками, прагматическими неудачами, впрочем, они то и есть весьма знакомые объекты иронии и осмеяния<sup>5</sup>. Обсуждаемая подмена должна сама быть специфической «языковой игрой», предполагающей не просто подмену правил, но и эффект узнавания, т. е. именно возможность обнаружения заимствования окончательно конституирует смеховую ситуацию. Прimitивным примером смеховых «языковых игр» могут служить простые переименования различных видов: от известных тропов классической риторики – гипербол и литот, до обидных или же вполне дружеских прозвищ, кличек и т. п.

Для прояснения идеи «эффекта узнавания» обратимся к описанию игры «Элевсин», изобретённой известным создателем многих интеллектуальных игр Р. Эбботом. «Для этой игры нужна обычная колода игральных карт, а своё название она получила в честь элевсинских мистерий, разыгрывавшихся ежегодно в Древней Греции, – религиозных ритуалов, во время которых вновь посвящённые приобщались к тайным правилам культа. ...«Элевсин» представляет особый интерес для математиков и представителей естественных наук, поскольку является моделью индукции – процесса, лежащего в самой основе научного метода» [7, с. 273]. Не будем вдаваться во все тонкости и модификации системы общих правил «Элевсина», укажем лишь то, что процесс игры заключается в последовательном и поочерёдном выкладывании игроками единого ряда карт, а «правило ряда» (принцип, игровой аналог закона природы), которого нужно придерживаться при этом выкладывании, в тайне от остальных игроков для каждой отдельной партии (раунда) задумывается сдающим<sup>6</sup>, он же выкладывает первую карту ряда и ведёт партию: если выложенная игроком карта не нарушает задуманное «правило ряда», то она остаётся в исходном ряду, если же нарушает, то карта возвращается, а право хода передаётся следующему игроку. «Правило ряда» никем не оглашается до самого конца партии. Общие правила «Элевсина» позволяют тому, кто раньше других правильно угадал «правило ряда», быстрее избавиться от своих карт, а значит – выиграть. Игра действительно «во многом напоминает исследование законов природы и позволяет тем, кто в неё играет, развивать интуицию, способность угадывать скрытые закономерности, то есть именно те качества, которыми и обладают «внезапные озарения» и «наития», переживаемые творчески мыслящими личностями» [6, с. 287]. Строгих ограничений для выбора «правила ряда» в игре не предусмотрено, но имеется одна тонкость в способе подсчёта очков<sup>7</sup>, которая сдерживает фантазию сдающего и заставляет с осторожностью подходить к формулировке «правила ряда». «... Оно должно быть не очень простым, иначе все его быстро разгадают, и в то же время не слишком сложным, чтобы кто-нибудь из играющих мог додуматься до него раньше других, не слишком затягивая игру. В этой особенности ... нетрудно усмотреть ещё одну приятную аналогию:

фундаментальные законы физики трудно открыть, но, коль скоро они уже открыты, их обычно можно записать в виде сравнительно простых уравнений» [6, с. 288].

Оставим здесь открытой общую тему соотношения смешного и познавательной деятельности<sup>8</sup>, как и тему демиургических качеств шутящего, а обратимся лишь к указанной необходимости осмотрительно выбирать «правило ряда». «Языковую игру», правила которой заимствуют в шутке, тоже следует выбирать весьма осторожно, коль скоро мы хотим, чтобы шутка осталась достаточно «тонкой», но, вместе с тем, всё же обязательно была понята.

С целью подтверждения изложенных соображений приведём два фрагмента из заметок Витгенштейна, размышляющего о некоторых сложностях осуществления подмен правил в смеховых «языковых играх»:

«[439] Два человека дружно смеются над какой-то шуткой. Один из них употребил какие-то необычные слова, и вот оба разражаются хохотом, напоминающим ржание. Кому-то постороннему, пришедшему из иной среды, всё это могло бы показаться *весьма* странным. Тогда как мы находим это вполне *разумным*. (Наблюдая недавно подобную сцену в автобусе, я сумел взглянуть на неё глазами стороннего, не привыкшего к такому человеку. Тогда она мне представилась совершенно внеразумной реакцией чуждого нам *животного*)» [3, с. 483].

«[466] Что происходит, если люди не обладают должным чувством юмора? Они неправильно реагируют друг на друга. Получается примерно такая картина: скажем, у каких-то людей существует обычай бросать мяч друг другу, поймав, перебрасывать его другому; некоторые же люди вместо этого кладут его в карман.

А что получается, если кто-то совершенно не умеет угадать вкус другого?» [3, с. 488].

Таким образом, ***понять шутку – значит угадать, из какой «языковой игры» были заимствованы правила.***

Однако, хотя обсуждаемая транслокация правил с «эффектом узнавания» необходима и очень важна, она всё же недостаточна для состоятельности смеховой «языковой игры». Имитационную природу могут иметь и другие семейства «языковых игр», например – обман, стиливые подражания,

цитирование, речевые тренинги и многие другие. Необходимы, по меньшей мере, ещё две характеристики.

Во-первых, нарочитая и демонстративная провокационность шутки. Её готовность «быть угаданной» органично сочетается с неожиданностью самого узнавания, с неординарностью заимствования правил. Это заимствование должно происходить не из близкой по типу «языковой игры», а, напротив, из игры далёкого по своей природе, иногда даже противоположного семейства «языковых игр». Такова, например, смеховая практика дефектного дискурса в виде заимствований различных языковых отклонений употребления. Среди «доноров» дефектного дискурса и детский лепет – не просто неоформленность речи, это сам момент оформления, предтеча талантливых речевых модификаций усвоенного языка:

*«... без меня перечти уже взрослой  
о ты моя айкакая  
(это слово твоё ...)»<sup>9</sup>.*

И бред – не только «язык болезни», но и «болезнь языка», речь о том, о чём невозможно говорить, – само прото-мифотворчество:

*«Але! Город? Девушка, соедините меня, пожалста, с отделением НКВД. ... Да! Да! Здравствуйте!.. ...Вы извините меня, пожалста, но дело очень, прямо сказать, очень важное и такое, я бы сказал – непонятное. ... Товарищ дежурный офицер, дело в том, что у нас в данный момент снова замерло всё до рассвета – дверь не скрипнет, понимаете, не вспыхнет огонь. Да. Погасили. Только слышно, на улице где-то одинокая бродит гармонь. Нет. Я не видел, но слышу хорошо. Да. Так вот, она то пойдёт на поля за ворота, то обратно вернётся опять, словно ищет в потёмках кого-то, понимаете?! И не может никак отыскать» [12, с. 366–367]<sup>10</sup>.*

Впрочем, мера провокационности всегда (удачно или нет – это вопрос вкуса и таланта) определяется ситуативно: от лёгкой иронии – до сарказма, от балагурства – до буффонады.

Во-вторых, факультативность, непрактичная дополнительность шутки, её локальная смеховая прагматика, т. е. когда подлинная цель смеховой «языковой игры» не выходит за пределы самой смеховой ситуации: будь то заполнение досуга «поучительными» анекдотами или даже осмеяние. Достижение внесмеховых целей, сопровождаемое шутками, вполне

осуществимо и без них. Например, Фалес «на вопрос, что возникло раньше, ночь или день, ...ответил: «Ночь – одним днём раньше»» [13, с. 103]. Тем самым Фалес указал на некорректность буквальная постановки такого вопроса, но сделал это не прямым способом, что, возможно, было бы «прозрачнее» по отношению к позиции самого философа, а отшутился от вопрошаемых, соединив взаимоисключающие обоснования в одном ответе. Сказанное о факультативности смеха вовсе не означает отказа шуткам в целесообразности, но определяет автономность, самодостаточность и самоценность смеховой ситуации, которая связывается с побочными целями лишь дополнительным, необязательным образом.

Таким образом, смеховая «языковая игра» предполагает *факультативное и провокационное заимствование правил* из постороннего, прагматически неуместного, но относительно легко узнаваемого семейства «языковых игр».

#### Примечания

<sup>1</sup> Внешне незначительное отличие перевода В. П. Руднева 438-го фрагмента подборки заметок из рукописей Витгенштейна (подборку осуществил Г. Х. фон Вригт под общим названием «Culture and Value») показалось более подходящим для эпитафии. Приведём 438-й фрагмент полностью и в другом переводе: «Юмор – не настроение, а мировоззрение. И потому, если верно, что в нацистской Германии юмор был истреблен, это не означает, что у людей там не бывало хорошего настроения или что-нибудь в этом роде, но свидетельствует о чём-то более глубоком и важном» [3, с. 483].

<sup>2</sup> Другой перевод: «Шутить, рассказывать анекдоты» [5, с. 83], вполне может показаться выражением родственных, но всё же других игр из семейства смеховых «языковых игр».

<sup>3</sup> Заметим, что порой встречается весьма неприглядное недоразумение, допускаемое недобросовестными авторами, заключающееся чуть ли не в уподоблении самого понятия «языковой игры» – игре словами.

<sup>4</sup> Более адекватным переводом, на наш взгляд, является нередко встречающийся вариант: «... в соответствие с определённым правилом».

<sup>5</sup> Об осмеянии логических ошибок, паралогизмов мы уже рассуждали в [9].

<sup>6</sup> Требование чередовать масти карт, т. е. «После карты красной масти кладётся карта чёрной масти, а после карты чёрной масти кладётся карта

красной масти» – пример простейшего «правила ряда». «Достоинство последующей карты должно отличаться от достоинства предыдущей карты» – тоже простое «правило ряда», но отгадать его игрокам гораздо сложнее.

<sup>7</sup> См. указанные работы М. Гарднера [6, 7].

<sup>8</sup> Мы затрагивали её раньше в [10].

<sup>9</sup> Приводятся строки из стихотворения «Посвящение», которым Геннадий Айги начинает свою «Тетрадь Вероники». «Стихи к этой книжке, в основном, сочинены в часы непосредственных общений с дочерью: во время прогулок с ней, укачивания в коляске и проч.» [1, с. 105].

<sup>10</sup> Психотический дискурс – характерный приём Владимира Сорокина.

1. Айги Г. Тетрадь Вероники: первое полугодие дочери. – М., 1997. – С. 105.
2. Витгенштейн Л. Культура и ценности // Дугава. – 1992. – № 2. – С. 155–159.
3. Витгенштейн Л. Культура и ценность // Витгенштейн Л. Философские работы. Часть I. – М., 1994. – С. 407–492.
4. Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы. Часть I. – М., 1994. – С. 75–319.
5. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. М., 1985. – Вып. XVI. – С. 79–128.
6. Гарднер М. Индуктивная игра Элузис // Гарднер М. Математические головоломки и развлечения. – М., 1971. – С. 287–295.
7. Гарднер М. Новый Элевсин // Гарднер М. От мозаик Пенроуза к надёжным шифрам. – М., 1993. – С. 273–287.
8. Грязнов А. Ф. Как возможна правилосообразная деятельность? // Философские идеи Людвига Витгенштейна. – М., 1996. – С. 25–36.
9. Кислов А. Г. Смешное и логика // Δόξα / Докса. Збірник наукових праць з філософії та філології. – Вип. 2. Про природу сміху. – Одеса, 2002. – С. 27–32.
10. Кислов А. Г. Формализация как выход за пределы серьёзного // Δόξα / Докса. Збірник наукових праць з філософії та філології. – Вип. 3. Гносеологічні й антропологічні виміри сміху. – Одеса, 2003. – С. 34–41.
11. Козлова М. С. Идея «языковых игр» // Философские идеи Людвига Витгенштейна. – М., 1996. – С. 5–24.
12. Сорокин В. Норма. – М., 2002. С.366 – 367.
13. Фрагменты ранних греческих философов. Часть I. От эпических теокосмогоний до возникновения атомистики. – М., 1989. С. 103.
14. Kripke S. Wittgenstein on Rules and Private Language. Oxford, 1982. Перевод с сокращениями см.: Крипке С.А. Витгенштейн о правилах и индивидуальном языке // Логос: философско-литературный журнал, № 1 (1999) 11. – С. 151 – 185.