

УДК 811

ОБ ОДНОЙ ИЗ ФУНКЦИЙ МЕТОНИМИИ В РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ: ЯЗЫКОВАЯ ИГРА

© Дерюгина Д.А., Илюхина Н.А.

Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация

e-mail: deryugina.dasha@yandex.ru

Метонимия в разговорной речи – полифункциональный процесс. По итогам проведенного анализа собранного нами материала были выделены следующие функции метонимии в русской разговорной речи: экономия сил и средств, эмоционально-экспрессивная, функция языковой игры, номинативная, функция эвфемизации, ассоциативная, опознавательная. В этой статье мы подробно остановимся на рассмотрении одной из функций – функции языковой игры.

Основной функцией метонимических переносов в разговорной речи является экономия сил и средств, при этом метонимия, как правило, используется говорящими неосознанно. Однако нами отмечены примеры и осознанного игрового употребления метонимических переносов, в таких случаях использование метонимии имеет цель разрядить обстановку, привлечь внимание окружающих, а также сопровождается желанием «поиграть словами». Исследователи языковой игры отмечают, что это форма лингвокреативного мышления, основанная на осознанном нарушении языковой схемы, отклонении от языковой, имеющей целью создание определенного эффекта, чаще комического [1].

Перейдем к рассмотрению примеров употребления метонимических переносов с целью языковой игры. Метонимия широко используется в разнообразных социальных и профессиональных сферах речевой деятельности: учебной, медицинской, парикмахерской, бытовой и других. В бытовом общении метонимия с целью языковой игры используется наиболее часто. В разговорах с близкими и друзьями нам хочется не только кратко и точно передать нужную информацию, но и вызвать эмоциональный отклик. Например, обратив внимание на проходящего мимо человека без головного убора, собеседник усмехнулся и произнес: *Ну как можно без головы в такую погоду ходит ь?! В этом высказывании в первую очередь считывается смысл устойчивого выражения «без головы» – глупый, не задумывающийся о последствиях человек. В результате метонимического переноса (головной убор – голова) и языковой игры возникает новый смысл: тот, кто ходит без головного убора в холодную погоду, глупый человек, не думающий о своем здоровье. Рассмотрим другие примеры. *Надо уж е скорее зиму убрat ь, мож et , и лет о быст рее наст упит*. Говорящий имел в виду, что нужно убрать зимние вещи, возможно, именно поэтому и не наступает теплая погода. Комический эффект появляется, на наш взгляд, из-за противопоставления (зима – лето) возникшего в результате использования метонимии (зимние вещи – зима), а также из-за нарушения логики (не вещи убирают, когда становится тепло, а тепло будет тогда, когда уберут зимние вещи). *Зеркало прилет ело* – имеется в виду, что по электронной почте получен файл, содержащий фото заказанного зеркала. Говорящий сообщает эту информацию радостным голосом, смеясь и руками изображая крылышки, как «летит» файл. Отметим, что комический эффект в данном случае достигается не только за счет нарушения языковой сочетаемости и логики, но и за счет движений, жестов, мимики. На вопрос «На чем поедешь, на трамвае или на автобусе?» ответ: *Я на папе*, – что означает, что говорящий поедет на машине, принадлежащей его папе. Происходит перенос обозначения человека на предмет, которым человек владеет, т. е. владелец транспорта включается в один ряд с разными видами транспорта (трамвай, автобус). Представленная модель метонимического переноса распространена в разговорной речи,*

но далеко не всегда является языковой игрой, т. к. в большинстве случаев воспроизводится бессознательно. Например, *Оля сегодня без машины, поедем на Маше* – говорящий использовал метонимию неосознанно, без желания вызвать комический эффект. Нужно отметить, что языковая игра в высказывании *Я на пале* создается не при помощи метонимического переноса как такового, т. к. используется распространенная модель переноса, в данном примере важным компонентом для считывания языковой игры является контекст.

Случаи использования метонимии в качестве приема языковой игры отмечены нами как в бытовой, так и в профессиональной сфере коммуникации. Пример из речи кондуктора: *Дайт е я вас от шлепаю*. Кондуктор в общественном транспорте таким способом попросил у пассажира карту, чтобы пробить билет. Эффект усилен использованием нетипичной для публичной коммуникации лексемы *от шлепат ь*. Такая фраза, естественно, вызвала улыбку у пассажиров, развеяла скучную хмурую обстановку в общественном транспорте. Встречаются примеры языковой игры при помощи метонимии и в речи студентов, преподавателей, педагогов: *У нас убрали одного Рымаря* – в данном примере используется характерная для образовательной сферы модель переноса имени/фамилии преподавателя на преподаваемую им учебную дисциплину. Как правило, эта модель используется спонтанно и неосознанно. При анализе примеров для выявления функции языковой игры мы обращали внимание на контекст. Так, другое высказывание, построенное с использованием этой же метонимической модели, *Вт орой парой пост авили Голубкова* и подобные ему не воспринимаются комически. Эффект языковой игры достигается за счет сочетания числительного (*одного*), использующегося для обозначения количества занятий, уроков, с фамилией преподавателя. Выше мы привели пример из образовательной сферы, из студенческой среды, однако в детской речи метонимия не используется с целью языковой игры. Напомним, что основная особенность языковой игры – намеренность, осознанность использования определенного приема. Дети не осознают метонимию как определенный прием, способный придать их высказыванию комический эффект. Ребенок овладевает метонимией как когнитивным процессом гораздо раньше, чем понимает ее выразительные возможности.

Мы отмечали выше, что для считывания метонимической языковой игры, распознавания намерения поиграть со словом важно быть погруженным в контекст, в ситуацию. Однако существует и обратная сторона: многие примеры метонимии в разговорной речи вне контекста являются яркими, окказиональными, нарушают привычные языковые схемы, вызывают улыбку, но на самом деле не являются языковой игрой, т. к. были произнесены неосознанно, без желания вызвать комический эффект. Например, *Даша, т вои задние ноги неровно ст оят*. Это высказывание из сферы конного спорта, всадник и лошадь в сознании говорящего образуют единое целое. Тренер сделал замечание всаднику о том, что во время выполнения задания ноги лошади стояли неправильно, желания вызвать комический эффект не было, хотя это выражение вне контекста, безусловно, вызывает улыбку.

Таким образом, случаи использования метонимии в качестве языковой игры зафиксированы нами в различных сферах коммуникации. Однако далеко не все примеры метонимических переносов в разговорной речи (даже воспринимаемые комически вне контекста) обладают функцией языковой игры. Для языковой игры важны осознанность самого момента игры со словом, намеренность выбора метонимии как игрового приема. Для того чтобы распознать языковую игру, правильно понять ее смысл, необходимо быть включенным в определенную речевую ситуацию.

Библиографический список

1. Усолкина А.В. Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2002.