

ASYMMETRIC OPPOSITIONS IN THE INTERNET GAME OF ANTIPHRASES

Chen Yaxing

Summary: The article is devoted to a detailed study of asymmetric oppositions in the linguistic game of antiphrases (flip-flop puzzles constructed on the basis of transformed precedent units based on the contrast principle). The relevance of this research is motivated by the importance of studying case-based units and the features of their functioning in the Internet discourse. It is shown that when creating Internet riddles, in addition to exact antonyms, the game participants widely use asymmetric oppositions, which are presented at the semantic, grammatical and stylistic levels.

Keywords: antiphrase, precedent unit, contrast, asymmetry, opposition.

АСИММЕТРИЧНЫЕ ОППОЗИЦИИ В ИНТЕРНЕТ-ИГРЕ В АНТИФРАЗЫ

Чэнь Ясин

к.ф.н., преподаватель, Шанхайский
политико-юридический университет, г. Шанхай
tchen.yasin@yandex.ru

Аннотация: Статья посвящена детальному исследованию асимметричных оппозиций в лингвистической игре в антифразы (загадки-перевертыши, построенные на основе трансформированных прецедентных единиц по принципу контраста). Актуальность данного исследования мотивируется значимостью изучения прецедентных единиц и особенностей их функционирования в интернет-дискурсе. Показано, что при создании интернет-загадок, помимо точных антонимов, участниками игры широко используются асимметричные оппозиции, которые представлены в семантическом, грамматическом и стилистическом уровнях.

Ключевые слова: антифраза, прецедентная единица, контраст, асимметричность, оппозиция.

Долгое время в исследованиях игра рассматривалась как «пограничный феномен» нашей жизни; данное понимание, по мнению Е. Финка, «исходит из ее противопоставления труду или вообще серьезности жизни» [8, с. 340], а «играют – да ведь только между делом, шутки ради, для развлечения, времяпрепровождения, ради того, чтобы на время выпрячься из кабалы труда, а может, даже и с терапевтическими целями: расслабиться, восстановиться, отстраниться от серьезности жизни – игрой пользуются как сном» [8, с. 341]. Однако в последние годы в связи с переходом к антропоцентрической парадигме во всех сферах гуманитарных исследований – в философии, истории, искусстве, культурологии, лингвистике, психологии, эстетике, этнографии и др. – заметно вырос интерес к игре, которая является одним из основных видов человеческой деятельности.

Первая попытка осмыслить явление языковой игры тесно связана с именем австрийского философа Л. Витгенштейна, который в работе «Философские исследования» впервые использовал термин языковая игра в его широком понимании. В представлении ученого языковая игра рассматривается как простейший способ словоупотребления: «весь процесс употребления слов в языке можно представить и в качестве одной из тех игр, с помощью которых дети овладевают родным языком. Я буду называть эти игры “языковыми играми”» [3, URL]. Лингвисты Е.А. Земская, М.В. Китайгородская и Н.И. Розанова вышли за пределы философского осмысления языковой игры, переключив внимание и других ученых на лингвистическое осмысление данного явления. По

мнению данных исследователей, языковая игра имеет место, «когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т.д.)» [5, с. 172].

В современной лингвистике по общему признанию фундаментальным исследованием языковой игры является монография В.З. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры», в данной работе явление языковой игры было исследовано на фонетическом, пунктуационном, морфологическом, синтаксическом, словообразовательном, лексическом и семантическом уровнях; главная же функция любой языковой игры, по мнению учёного, заключается в создании комического и эстетического эффекта.

В современной лингвистической литературе явление языковой игры исследуется со всех сторон, в научном обиходе имеется большое количество публикаций, посвященных данному явлению. Общий лингвистический аспект изучения языковой игры представлен в [Симутова, 2008]; [Коновалова, 2008]; [Середа, 2013], функционирование языковой игры в тексте СМИ – в [Фашанова, 2012]; [Попова, 2013]; [Сафронова, 2013], функционирование языковой игры в художественном тексте – в [Колосова, 2013]; [Сафронова, 2013] и др. Гораздо менее исследовано функционирование языковой игры в интернет-дискурсе.

Вместе с тем на протяжении нескольких лет в виртуальном пространстве масштабно распространяются разные словесные игры, созданные путем трансформаций известных изречений. Следует отметить, что в современной лингвистике термин *языковая игра* выступает как более абстрактное понятие по отношению к термину *лингвистическая игра*. Цель языковой игры заключается в привлечении внимания читателей и получении от игры стилистического эффекта и эстетического удовлетворения, а что касается лингвистической игры, то в ней обычно действуют строгие правила, цель лингвистической игры, в отличие от языковой игры, тесно связана с развитием логического и ассоциативного языкового мышления у играющих.

По нашим наблюдениям, чрезмерной популярностью на страницах Рунета пользуется лингвистическая игра в загадки под названием «антифразы». Правила данной игры состоят в том, что «одни пользователи заменяют все слова в прецедентном тексте на противоположные (контрастные) для того, чтобы другие участники игры отгадали исходную фразу или текст» [2, с. 141]: *Умный страус храбро достаёт мысли **тощие** из ямы (Глупый пингвин робко прячет тело **жирное** в утесах); 10, 9, 8, 7, 6, ушел волк **домой** (1, 2, 3, 4, 5 вышел зайчик **погулять**); Вдали от Красной Пустыни **погибли** молодожены... (У самого синего моря **жили** старик со старухой...); Туда ангел опоздает, откуда **леди** приглашают (Где черт успел, там **бабе** делать нечего)* и др.

Кроме данного общего правила игры в антифразы, любители данной игры пытались сформулировать и дополнительные, более детальные правила для создания антифраз. Во-первых, пользователи обращают внимание на то, что исходный материал для перефразирования должен обладать свойством прецедентности, известности всем членам данного лингвокультурного сообщества: «Фразы надо брать общеизвестными». Во-вторых, надо заменять на противоположные по смыслу не только слова знаменательных частей речи, но и союзы, модальные слова и междометия. При этом предлоги подставляются в соответствии с правилами русского языка, они тоже «не должны совпадать с оригиналом». В-третьих, если противоположных слов «не нашлось, слово можно заменить на любое другое той же части речи». Если есть несколько противоположных, можно брать любое из них, стараясь увеличить соответствие другим требованиям. В-четвертых, пользователи обращают внимание на сохранение синтаксической конструкции: «Количество и порядок слов без особой нужды изменять не надо»; не рекомендуется заменять предложные конструкции на беспредложные, также желательно сохранять пунктуацию оригинала. И, наконец, важнейшее для игры правило: «чем остроумнее, тем лучше» [9, URL].

Собранная в ходе исследования картотека антифраз

содержит 3094 загадки-перевертыша. В качестве игрового материала используются прецедентные единицы, которые «играют роль 'ключевых слов', маркирующих социальную позицию, культурный статус говорящего, служат фундаментом коллективного дискурса, условием идеологического взаимопонимания и критерием социальной идентификации, т.е. обладают культурологической значимостью» [4, с. 14]. На основе количественного анализа прецедентных единиц, выступающих в качестве прототипов антифраз, выявлено четыре главные группы источников прецедентных единиц:

- названия кинофильмов, телесериалов, телепередач и реплики их персонажей (25.8%): **Злобная** ночь (**Добрый** день); **Теплая** хижина (**Холодный** дом); Он дядя Петя с Воронежа, там на дачах было совсем **немного** прирученных котят (Я тетушка Чарли из Бразилии, где в лесах живет **много-много** диких обезьян) и др.
- названия литературных произведений и цитаты из них (23.5%): **Образованный** бедняк (**Дикий** помещик); **Худой** и **широкий** (**Толстый** и **тонкий**); **Добрый** старик (**Жадная** старуха); **Холодный** мужчина, страшный сон художника (**Знойная** женщина, мечта поэта) и др.
- единицы разных жанров устного народного творчества (23.3%): **Под явь** **вчерашнюю** (На сон **грядущий**); **Подкладывать** в **широкое** корыто (Откладывать в **долгий** ящик); **Большой** да неуклюжий (**Мал** да удал); В свой **бордель** с чужим бараклом не вбегают (В чужой **монастырь** с своим уставом не ходят) и др.
- названия и фрагменты народных и авторских песен (23.2%): **Погибла** у дедушки белая корова (**Жил** был у бабушки **серенький** козлик) **Ступай, оставь одну** (Не уходи, побудь **со мной**); **Черного** гладюлуса цветки **без запаха** (Белой акации гроздь **душистые**) и др.

Следует отметить, что загадки-перевертыши представляют собой своеобразный сетевой фольклор, который сохраняет сходство с другими жанрами устного народного творчества, в том числе в аспекте отсутствия авторства. Наблюдение над сайтами, где активно функционирует игра в антифразы, показывает, что, во-первых, при онлайн-коммуникации вместо личных имен часто используются разнообразные ники (сетевое имя, псевдоним) или просто логин пользователей, по которым трудно определить авторов данных загадок; во-вторых, коллективность этой игры также проявляется в том, что на разных сайтах часто воспроизводятся одни и те же загадки, опубликованные без указания их источников.

Всем известно, что важнейшим компонентом любой игры являются ее участники, в антифразы играют не только (и не столько!) специалисты по языку, но и пользователи разных возрастов и социальных групп. Очевид-

но, что при создании загадок-перевертышей участники игры не проверяют слова прецедентных прототипов в словаре антонимов, в результате чего контрастные замены в антифразах реализуются не только в рамках антонимических отношений слов, но и в оппозициях других типов. Приведём примеры:

- а) антонимические пары: **Новых** врагов долго не ищешь (**Старых** друзей наскоро не создашь); И **медленным** ручьем бежали друзья на финские леса (И **быстрым** понеслись потоком враги на русские поля);
- б) согипонимическая связь слов: Мужчине не нужно спешить. **Часы** встречи отбирают у женщины обязательство много раз нервно забыть (Женщина должна опаздывать. **Минуты** ожидания дают мужчине возможность лишний раз спокойно подумать); На месяц до третьего я уеду в **Шмелёво** (На недельку до второго я уеду в **Комарово**);
- в) оппозиции культурно-ассоциативного типа: **Барин**, грустя, на телеге закрывает ворота (**Крестьянин**, торжествуя, на дровнях обновляет путь); **Баба-Яга** на белом коне (**Иван-царевич** на сером волке) и др.

Сравнение трансформаций и их прецедентных прототипов показывает, что использование точных антонимов является далеко не самым распространённым способом для реализации принципа контраста при создании загадок-перевертышей. Участники игры, многие из которых не являются лингвистами и создают загадки-антифразы интуитивно, не справляясь в словаре антонимов, пользуются неточными антонимами, «при трансформировании исходного высказывания многие создатели антифраз даже при наличии в языке точных антонимов используют не их, а асимметричные в каком-либо отношении оппозиции» [2, с. 144].

1. Асимметричные замены антонимов при создании загадок-перевертышей базируются прежде всего на **семантической неоднородности** оппозиций. Наблюдение над корпусом антифраз показывает, что семантически неоднородные противопоставления в антифразах представлены следующим образом:

- а) оппозиционные пары могут выражать «различную степень проявления противоположных качеств, признаков и свойств» [1, с. 50]. Следует отметить, что между контрарными антонимами обнаруживаются так называемые градуальные (ступенчатые) оппозиции¹, «дающие представление о постепенном изменении качества (свойства, признака): **легкий** – **нетрудный** – **средней трудности** – **нелегкий** – **трудный**...» [6, с. 14]. При создании загадок-перевертышей вместо контрарных анто-

нимов, которые выражают крайнюю качественную или количественную противоположность, часто используются градуальные оппозиции:

- мало – немного – маловато – довольно – многовато – много: **Девочка** – **немного** тишины и шепота в упаковке из чистоты (**Мальчик** – **много** шума и крика в оболочке из грязи); Для единственного глупца **маловато** трудностей (**На** всякого мудреца **довольно** простоты);
- холодный – теплый – горячий: И я какая-то **теплая**, словно островок из озера (**А ты такой холодный**, как айсберг в океане);
- начало – середина – конец: **Свинцовый конец** (**Золотая середина**);
- мелкий – маленький – большой – великий: О **мелкий**, **слабый**, **лживый** и **ограниченный** американский глаз (**О, великий**, могучий, правдивый и свободный русский язык) и др.;
- б) асимметричность может проявляться в том, что члены оппозиции отличаются друг от друга «тем или иным элементом значения, входящим в смысловую структуру только одного из них» [6, с. 26]: отнять (совершение действия с применением силы) – подарить:
 - **Отниму** у тебя глиняный кирпич (**Подари** мне лунный камень);
 - положить (привести в лежачее состояние) – взять: **Так дьявол у тела возьмет** (**Как бог на душу положит**);
 - дарить – купить (приобрести в собственность за деньги): **Купленной** машине в капот обязательно заглядывают (**Дареному** коню в зубы не смотрят) и др.;
- в) семантическая асимметричность возникает на контрастировании слов, «принадлежащих разным, но функционально связанным оппозициям» [6, с. 26]:
 - долгий – близкий (антонимы близкий – далекий/долгий – короткий): **Близкая** встреча – мало улыбок (**Долгие** провода – лишние слезы);
 - красивый – страшный (антонимы красивый – безобразный/симпатичный – страшный) **Не умри страшной**, а умри несчастной (**Не родись красивой**, а родись счастливой) и др.
- 2. В антифразах **грамматически неоднородные** оппозиции могут реализоваться посредством контрастирования слов, принадлежащих разным грамматическим категориям. Как отмечает Л.А. Новиков, «благодаря “отражению” в системе языка антонимия исходных лексических единиц распространяется на другие категории и классы слов (части речи), которые находятся в определенных словообразовательных отношениях с

1 Градуальными называют оппозиции, «члены которых характеризуются различной степенью или градацией одного и того же признака» [Трубецкой, 1960, с. 83].

данными» [6, с. 27], в результате чего в русском языке создаются антонимические словообразовательные гнезда. Нужно отметить, что при переходе от центра таких гнезд (точных антонимов) к их периферии (неточным антонимам) происходят значительные видоизменения контрастных слов, в результате чего появляются и грамматически неоднородные оппозиции.

Анализ нашей картотеки антифраз показывает, что при создании загадок-перевертышей наиболее часто используются следующие виды межчлестеречных оппозиций:

- а) глагол – имя существительное или прилагательное: *Мы просим **окончить** шоу! (Я требую **продолжения** банкета); Всяк, кто **тускл**, – дерьмо (Не все то золото, что **блестит**); Добро для всех **полезно** (Злоба сама себе **вредит**);*
- б) глагол – наречие: *Кто новое забудет – тому ухо **подавай** (Кто старое помянет – тому глаз **вон**);*
- в) имя прилагательное – имя существительное: ***Прямая** беда (**Зигзаг** удачи); Не будь некоторые мужики **дураками**, кто бы их презирал? (Будь все женщины **умны**, кто бы нас любил?); Гречка **из чистилища** (Манна **небесная**); Ты в полном здравии, это так **прекрасно** (Я сошел с ума, какая **досада**);*
- г) существительное – наречие: *Умереть **бессовестно** помогает наличие суммы (Жить **по совести** мешает отсутствие средств); Техника все разрушает **целенаправленно** (Природа ничего не создает **без цели**);*
- д) предлог – союз: *Кое-что продается, **в том числе** депутатская неприязнь (Все покупается, **кроме** народной любви) и др.*

Следует отметить, что в антифразах асимметричность антонимов проявляется в их грамматических формах:

- полная – краткая форма прилагательных: *Богатому **разводиться** и день **длинный** (Бедному **жениться** и ночь **коротка**); Трезвый, но **глупый** – ничего хорошего (Пьян, да **умен** – два угодя в нем);*

- глагол – краткая форма прилагательных: *Вы **умираете** уже, молодушка (Ты **жива** еще, моя старушка); Ложь воды **боится** (Правде огонь **не страшен**);*
- наречие (прилагательное, категория состояния) – сравнительная степень наречия (прилагательного, категории состояния): *Чужое платье **далеко** от туловища (Своя рубашка **ближе** к телу); Кто ненавидит анархию и рыбу, **безразлично**, как уничтожат первое и съедат второе (Тому, кто уважает законы и колбасу, **лучше** не видеть, как делается то и другое) и др.*

3. К группе неточных антонимов относятся **стилистически неоднородные** оппозиции, когда в антифразах употребляются слова, отличающиеся от лексем прототипа стилевой принадлежностью и/или стилистической коннотацией (разговорное, просторечное, диалектное, поэтическое и др.):

- пенять (разг.) – хвалить (нейтр.): *Нужно и отраженные **хвалить**, если фейс прямой (Нечего на зеркало **пенять**, коли рожа крива);*
- красавица (нейтр.) – уродина (прост.): *Спляши, **уродина**, без нас (Не пой, **красавица**, при мне);*
- грядущий (книжн.) – вчерашний (нейтр.): *Под явь **вчерашнюю** (На сон **грядущий**);*
- краса (поэт.) – безобразие (нейтр.): *Лысина – мужское **безобразие** (Коса – девичья **краса**);*
- повелевать (устар.) – управлять (нейтр.): *Математика не **управляет** даже челядь (Грамматика **повелевает** даже царями) и др.*

Таким образом, игра в антифразы представляет собой специфическую форму сохранения и развития прецедентных единиц: выбор того или иного прототипа для трансформирования, использование словесных оппозиций различного характера свидетельствуют о жизненности данных феноменов в языковом сознании современных носителей языка, об актуальности для русской лингвокультуры тех или иных значимых концептов и культурных констант.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бочина Т.Г. Лексические средства выражения контраста [Текст] / Т.Г. Бочина // Ученые записки Казанского университета. – 2006. – Т. 148, кн. 3. – С. 47–54.
2. Бочина Т.Г. Семантическое пространство интернет-игры в антифразах / Т.Г. Бочина // Ученые записки Казанского университета. – 2011. – Т. 153, кн. 6. – С. 140–149.
3. Витгенштейн Л. Философские исследования [Электронный ресурс]: URL: <https://www.litmir.me/br/?b=628758&p=1> (Дата обращения: 13.03.2021)
4. Гриценко Л.М. Языковая игра как способ реализации прецедентного текста в чат-коммуникации / Л.М. Гриценко // Вестник Челябинского государственного университета: 2010. № 7. С 14–17.
5. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.И. Языковая игра / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.И. Розанова // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М.: Наука, 1983. – С. 172–214.
6. Новиков Л.А. Русская антонимия и ее лексикографическое описание / Л.А. Новиков // Львов М.В. Словарь антонимов русского языка: более 2000 антоним. пар / Под ред. Л.А. Новикова. – М.: Русский язык, 1984. – С. 5–30.

7. Трубецкой Н.С. Основы фонологии [Текст] / Пер. с нем. А.А. Холодовича; ред. С.Д. Кацнельсона; послесл. А.А. Реформатского. – М.: Изд-во иностр. лит., 1960. – 372 с.
8. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия [Текст] / Пер. с нем. А.В. Гараджа, Л.Ю. Фуксон; ред. пер. Л. Фуксон. – М.: Реальность, 2017. – 423 с.
9. Beon.ru. URL: <http://beon.ru/humor-joke/45-568-vsjak-kto-tuskl-der-mo-read.shtml> (Дата обращения: 12.07.2006).

© Чэнь Ясин (tchen.yasin@yandex.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Шанхайский политико-юридический университет