

siègent à droite du président et qui appartiennent traditionnellement aux partis conservateurs 'партия правых'. В результате идея текста создается двумя смысловыми линиями: противопоставление левой и правой сторон дороги и политических взглядов левых и правых партий. Глагол *rouler* также приобретает возможность одновременно актуализировать первичное значение 'ехать' (на машине) (*avancer, voyager dans un véhicule à roues*) и вторичное 'придерживаться направления', 'поддерживать кого-либо' (в политике) (*se comporter de manière à soutenir quelqu'un*). Совмещение двух семантических планов текста приводит к возникновению комического эффекта, который усиливается еще и за счет намеренного использования адресантом архаизма *dextre* 'правый' (ср.: *dextre — Le côté droit. Mot vieilli, plaisant: son emploi vise à être drôle, à amuser*). Последнее высказывание *C'est pourquoi un automobiliste anglais arrivant en France a parfois peine à savoir où rouler* представляет собой речевой жест-каламбур как реакцию на содержание текста, в котором отражена негативная оценка неустойчивых политических убеждений французов. Автор, проводя параллель между двумя различными сферами жизни — политикой и дорогами, а также сопоставляя поведение французов и англичан в этих сферах, остроумно намекает на непостоянство и конформизм взглядов одних на фоне порядочности других. Его цель — побудить адресата понять истинный смысл текста, который он при этом умышленно вуалирует — 'Порядочный англичанин чувствует себя растерянным в стране, где нет твердости политических убеждений'.

А.В. Темнохуд
БГЭУ (Минск)

ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ СЛОВ КАК РЕЧЕВОГО ЖЕСТА

В тексте *игра слов* находится в сильных условиях, образуя своеобразный *речевой жест*, особый элемент организации текста более сложного, чем нейтральный.

Коммуникативная направленность игры слов состоит в том, что она всегда адресована, ее обязательными параметрами (факультативными для культурологической и языковой игр) становятся наличие двух участников (адресанта и адресата) и место реализации — высказывание, текст (в отличие от культурологической — каток, стадион, театр и т.д. и языковой — эпиграммы, памфлеты, пародии на сцене и т.д.).

Адресант — инициатор игры слов; *адресат* — тот, кому этот «речевой жест» предназначен и кто должен среагировать на него в определенный момент речевой ситуации (общения), представленной в тексте.

Причем (спонтанная или намеренная) адресованность игры слов имеет вполне конкретную цель: адресанту необходима оценка его «речевого жеста», так как именно для него положительность/отрицательность реакции адресата и есть достижение цели. Адресант испытывает потребность быть отмеченным за изобретательность, тонкость ума, выбор языковых средств, за свою языковую зоркость, поскольку ни в какой деятельности человек не демонстрирует такого проявления своих психофизиологических, интеллектуальных ресурсов, как в игре.

Коммуникативное взаимодействие состоялось, если реакция положительная: адресат сумел понять замаскированный смысл игры слов и тем самым оценил речетвор-

ческие способности адресанта (а он сумел их продемонстрировать). Такой эффект как цель и необходимое следствие успешности достигается лишь в случае, если игра слов декодируется адресатом.

Поэтому одним из важнейших параметров игрового общения является активность его участников: потребность самовыражения, заинтересованность в эффекте своей игры слов и ожидаемой реакции интенсифицируют активность адресанта; активен и адресат в своем стремлении распознать и оценить скрытый за языковой формой смысл. Его активность проявляется не только в положительной реакции (смех, возглас, восклицание, улыбка и т.д.), но и отрицательной (обида, агрессия, демонстративный уход и пр.). Коммуникативное воздействие можно считать состоявшимся (если положительность реакции адресата была целью адресанта) или несостоявшимся (если адресат не понял, обиделся, ушел).

Речевой жест адресанта не вызывает никакой реакции в силу разных причин: отсутствие чувства юмора у адресата, незнание им особенностей языка и пр.

Адресанту же необходимо иметь не просто чувство юмора, но и остроту ума, поскольку от него зависит выбор слова, благодаря которому становятся возможны различные языковые трюки, а простые мысли приобретают совершенно иной вид. Адресат же должен активно среагировать: показать свой интеллектуальный уровень, воспринять замаскированный смысл и проявить интерес в общении с адресантом. При этом он и сам испытывает удовольствие, радость от положительного результата.

А.В. Темнохуд
БГЭУ (Минск)

АФОРИСТИЧНЫЙ АСПЕКТ КАЛАМБУРНОЙ ЦИТАЦИИ

Каламбур — одно из средств обогащения языка, поскольку одна из основных его прагматических функций — *речетворческая*, так как найденное в акте индивидуального творчества зачастую закрепляется в языке как новый, более яркий (и экономный) способ выражения мысли.

В своем первом торжественном выступлении в качестве члена Французской Академии 10 января 1980 года французский писатель Жан Дютур заявил:

Ce sont des esprits qui s'asseyent dans les fauteuils académiques et non des séants comme dans les fauteuils ordinaires (J. Dutour).

‘В академических креслах заседают умы/светила науки, а не простые люди, которые привыкли сидеть в обычных (домашних) креслах’.

Цель каламбурной цитации как речевого действия писателя — косвенно указать на отрыв «умов» Академии от возложенной на них миссии — служить во имя науки и на благо французского народа и напомнить (намекнуть) — ‘Высокомерие складывается из чересчур высокого мнения о себе и чересчур низкого мнения о других’ (М. де Монтень).

Двусмысленность каламбура, в основе которой — игра двух лексико-семантических вариантов ключевой единицы *les fauteuils*, построена на противопоставленности разных назначений обозначаемого ею «предмета мебели»: академическое и кресла обычного (домашнего, для отдыха и т.д.).