

УДК 811.111
DOI 10.5281/zenodo.14986276

Фокина М.С.

Фокина Мария Сергеевна, ассистент, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Россия, 191086, Санкт-Петербург, наб. р. Мойки, 48. E-mail: aivengomag@gmail.com.

Конструирование англоязычных лингвистических игр по принципу отклонения от максим кооперации Г. Грайса

Аннотация. В статье рассматриваются особенности реализации принципа кооперации Г. Грайса в англоязычных лингвистических играх. Основное внимание уделяется коммуникативным лингвистическим играм, основанным на эксплуатации свойств языка как средства общения. Анализируется группа игр, сконструированных по принципу отклонения от максим количества, качества, отношения и способа. В ходе исследования эксплицируются иллокутивные намерения говорящих, и интерпретируются заложенные в них языковые трудности. Делаются выводы о применимости принципа кооперации в лингвистических играх, а также о моделируемом в коммуникативных играх речевом поведении носителя языка.

Ключевые слова: лингвистические игры, рекреационная лингвистика, теория речевых актов, принцип кооперации, максимы Г. Грайса.

Fokina M.S.

Fokina Maria Sergeevna, Assistant Professor, A.I. Herzen Russian State Pedagogical University, Russia, 191086, Saint Petersburg, Moika River Embankment, 48. E-mail: aivengomag@gmail.com.

The construction of English-language linguistic games based on the principle of deviation from the maxims of cooperation by G. Grice

Abstract. The article discusses the specifics of the implementation of the principle of cooperation by G. Grice in English-language linguistic games. The main focus is on communicative linguistic games based on the exploitation of language properties as a means of communication. A group of games designed according to the principle of deviation from the maxims of quantity, quality, attitude and method is analyzed. In the course of the research, the illocutionary intentions of the speakers are explicated, and the linguistic difficulties inherent in them are interpreted. Conclusions are drawn about the applicability of the principle of cooperation in linguistic games, as well as about the speech behavior of a native speaker modeled in communicative games.

Key words: linguistic games, recreational linguistics, theory of speech acts, principle of cooperation, maxims of G. Grice.

Лингвистические игры представляют собой форму интеллектуально-го досуга, прочно закрепившуюся в игровой культуре англоговорящих стран. В отличие от лингвистических игр аналитической философии Л. Витгенштейна, представляющих собой простейшие и усложненные структуры коммуникации («примитивный язык» [2]), лингвистические головоломки, с одной стороны, выполняют рекреационную функцию, т. е. используется в качестве развлечения, средства осуществления досуга, а с другой – являются инструментом повышения метаязыковой рефлексии (*metalanguage reflexion* [3; 16]), под которой понимается актуализация представлений наивного лингвиста (среднестатистического пользователя языка) о формах существования языка и речи, а также особенностях их функционирования. Традиционные «комнатные» игры (*parlour games*) в импровизации, представления и загадки постепенно уступают интерактивным компьютерным развлечениям, однако не исчезают полностью из рекреационной сферы, поскольку обладают значительным гносеологическим потенциалом. В то же время массив англоязычных лингвистических игр, зафиксированный в специализированных справочниках и аудиовизуальных ресурсах, остается неосвоенным.

С точки зрения науки о языке лингвистические игры являются объектом изучения рекреационной лингвистики или логологии (*logology* – «наука о словах») – относительно нового направления языкознания, находящегося на стадии своего развития и теоретического оформления. Основателем данного направления считается американский логолог Д. Боргманн [17] и его единомышленники Р. Эклер [18] и У. Эспи [20], поставившие задачу повысить внимание массовой аудитории к эстетике слова и популяризировать рекреационную лингвистику до уровня рекреационной математики. Составлением и изучением лингвистических игр занимались как зарубежные, так и отечественные ученые. В фокус внима-

ния попадали типология игр (М. Гарднер [21], Б. Саттон-Смит [27], И. Опи [24]), актуализация языковых универсалий в лингвистических задачах (А.А. Зализняк [5], Д.В. Любич [9], А.С. Архипова [1]), принципы игрового конструирования и моделирования (Г.Н. Кудашов [7], М.С. Фокина [14; 15]). Настоящее исследование призвано заполнить лакуны в области изучения лингвистических принципов конструирования коммуникативных игр. Цель работы состоит в теоретизации особенностей реализации принципа кооперации Г. Грайса в ходе разрешения лингвистических трудностей. В задачи исследования входит описание максим принципа кооперации; анализ коммуникативных актов, реализуемых в лингвистических играх, а также выявление отклонений от принципа кооперации. Методология исследования основывается на фундаментальных работах теории речевых актов (Г. Грайс [4], Дж. Остин [11], Дж. Серль [12], П. Стросон [13]). Материалом исследования выступают лингвистические игры, представленные в словаре-справочнике Г. Эйсса [19], а также их текстовые репрезентации [23; 25; 26].

В конструктивном плане игры рекреационной лингвистики подразделяются на две группы: игры со словами (семиотические), эксплуатирующие свойства языка как знаковой системы, а также игры коммуникативные, в которых в фокус внимания попадают свойства языка как средства коммуникации. В статье коммуникативными признаются игры, соответствующие следующим параметрам:

- 1) основным материалом игры является устная или письменная речь;
- 2) участники демонстрируют коммуникативное намерение, обусловленное игровыми правилами;
- 3) результатом игры является устное или письменное речевое произведение.

Следует отметить, что лингвистические игры могут в большей или меньшей степени соответствовать параметрам коммуникативности. Так, игры в ведение дискуссии по определенным правилам обладают большей коммуникативностью,

чем игры в составление текста путем очередного называния слов разными игроками.

Стандартная теория речевых актов, разработанная Дж. Остином, Дж. Серлем и П.Ф. Стросоном, описывает акт речи как произнесение говорящим предложения в ситуации непосредственного общения со слушающими. Согласно теории, в модель коммуникативной ситуации входят говорящий, слушающий, высказывание, обстоятельства, а также цель и результат. Дж. Остин определяет речевой акт как триединство говорения (локуции), коммуникативной цели (иллокуции) и воздействия на собеседника (перлокуции) [11, с. 85-92]. В соответствии с реализуемым коммуникативным намерением, выделяются различные категории базисных категорий иллокутивных актов: 1) по Дж. Остину, вердиктивы, экзерситивы, комиссивы, бехабативы, экспозитивы [11, с. 119]; 2) по Дж. Серлю, репрезентативы, директивы, комиссивы, экспрессивы, декларации [12, с. 180-187]. Одним из наиболее значимых выводов теории речевых актов является заключение П.Ф. Стросона об отличительных признаках иллокуции – целенаправленности и конвенциональности [13, с. 131-136].

Расширенная теория речевых актов эксплицирует коммуникативные конвенции и приводит их классификацию в виде принципа кооперации Г. Грайса [4], принципа информирования К. Кларка и Т. Карлсона [6], принципа вежливости Дж. Лича [22]. Данная статья сфокусирована на особенностях реализации принципа кооперации Г. Грайса в ходе коммуникативного взаимодействия между игроками.

Принцип кооперации основывается на общих свойствах общения как свойствах речевого общения как совместной деятельности: наличии общей ближайшей цели участников; согласованности и взаимозависимости этих вкладов; наличии соглашения относительно продолжительности общения. Г. Грайс формулирует принцип кооперации следующим об-

разом: «Твой коммуникативный вклад на данном шаге диалога должен быть таким, какого требует совместно принятая цель этого диалога» [4, с. 222-223]. Более детально принцип кооперации представлен в виде максим количества («Высказывание должно содержать не больше и не меньше информации, чем требуется»), качества («Старайся, чтобы высказывание не было ложным»), отношения («Не отклоняйся от темы») и способа («Выражайся ясно»), которые в свою очередь уточняются рядом постулатов.

Конструктивная особенность лингвистических игр основывается на том, что они вскрывают какое-либо противоречие языка и речи, тем самым создавая искусственную трудность для среднестатистического носителя языка. В коммуникативных играх реализуется свободная творческая деятельность индивида, которая допускает элементы случайного и неупорядоченного. На практике встречается множество случаев, когда участник общения пренебрегает принципом кооперации, хотя демонстрирует заинтересованность в общении. Содержательных анализ речевых актов в коммуникативных лингвистических играх позволил установить ряд игр, сконструированных по принципу отклонения от максим кооперации.

Отступление от максимы качества наблюдается в игре *Endless Tales* («Бесконечные истории»). Суть игры состоит в том, чтобы на протяжении как можно более длительного времени удерживать внимание слушателей циклическим повествованием по типу *shaggy dog stories* («историй о лохматой собаке»), популярного в 1930-х годах юмористического жанра. Классическая история начинается со вступления «It was a dark and stormy night» и постепенно обрастает деталями о месте и героях повествования. В момент нарастания напряжения структура истории прерывается и возвращается к своему началу, так и не достигнув климкса и развязки. Хрестоматийный пример "бес-

конечной истории" приводит Дж. Шипли [26, с. 170]:

"It was a dark and stormy night. The wind howled outside, the rain dashed against the windows. We were huddled around the fire when a loud knock startled us. In came Uncle John. He shook off his raincoat, rubbed his hands together before the fire, and said, "I've just seen a ghost!" "Tell us, Uncle John!" we cried. And he began: It was a dark and stormy night. The wind howled..."

Правила игры требуют сообщить одну и ту же информацию неограниченное количество раз, что абсолютизирует постулат релевантности "Не отклоняйся от темы" в ущерб максимам количества "Сообщи не больше и не меньше информации, чем требуется" и способа "Выражайся ясно", "Будь краток". Моделируемая в игре коммуникативная ситуация испытывает способности говорящего вести спонтанный монолог по заданному алгоритму. Игра заканчивается, когда аудитория перестает проявлять интерес к циклической истории.

Максима качества нарушается в игре со словарными дефинициями *Call My Bluff* ("Раскуси мой обман"). По задумке две команды игроков заранее готовят подборку трудных, редко употребляемых или узкоспециализированных слов и по очереди зачитывают к каждому из них три определения: одно словарное и два вымышленных, но правдоподобных. Команды получают очки, если смогли отличить верные дефиниции от ложных. К примеру, постоянный участник радиоверсии этой игры Патрик Кэмпбелл предложил своему сопернику Фрэнку Муру следующие определения слова *froghood* [23, с. 20]:

a) <...> It simply means 'the state, or standing, of a frog' – among, naturally enough, other frogs, who would be the only other creatures to be aware of it <...> (состояние пребывания лягушкой);

b) A 'froghood' was a protective cover of canvas webbing, to prevent rain getting into the touch-hole of a siege-gun <...> (защитный чехол осадного орудия);

с) 'Froghood' is, as it were, the 'folk' name for a poisonous weed, which is officially known to botanists as 'the lesser hemlock' <...> (народное название болиголовы).

Предлагая несколько дефиниций, из которых две заведомо ложные, П. Кэмпбелл отступает от постулатов максимы качества «Старайся, чтобы высказывание было истинным» и «Не говори того, что ты считаешь ложным», т.е. применяет стратегию дезинформации собеседника [10]. Тем не менее Фрэнк Мур сумел определить верную дефиницию 'the state, or standing, of a frog' по основному значению суффикса -hood ("state or condition of being"). Ложные дефиниции обладали признаками правдоподобия по ассоциативным связям: определение «защитный чехол осадного орудия» связано со значением существительного *hood* «покрытие», а название растения основано на метонимической связи лягушек и болотистой местности их обитания.

Диалоговая игра *Railroad Carriage Game* («Игра в железнодорожном вагоне») основывается на нарушении максимы отношения и отступления постулата релевантности «Не отклоняйся от темы». Задача участников состоит в том, чтобы в ходе непринужденной светской беседы на манер диалога купейных попутчиков уместно использовать заранее подготовленную фразу. Основное правило игры состоит в том, чтобы придерживаться принципа вежливого общения и не обрывать собеседника на полуслове в попытке использовать свое выражение. Смоделированный по правилам игры диалог имеет следующий вид [25, с. 33-34]:

Dickens: Looks like rain again.

Byron: Yes; pity – I was rather looking forward to a game this afternoon.

Dickens: Well, you can't play anything with puddles around. Except at the seaside, of course.

Byron: Seaside golf course? I prefer tennis myself...

Dickens: Well, I prefer eating. I reckon I've had more hot dinners than you've had

games of tennis. I'm practically fond of whelks...

Byron: Whelks aren't hot dinners; and what's more, they're very bad for the elbows.

Dickens: But they haven't got elbows.

Byron: Ah, but if they had, they would undoubtedly play tennis, because they say *tennis is very good for the elbows*.

Трудность игры заключается в том, что только слушатели осведомлены в том, какие ключевые фразы должен произнести каждый из игроков. Так, в приведенной беседе Диккенсу досталось выражение "They say tennis is good for the elbows", а Байрону – "I've never eaten whelks with a spoon". Чтобы достичь выигрыша, соперникам необходимо придерживаться тактики уклонения от ответов на вопросы собеседника, что неизбежно приводит к уклонению от темы и нарушению максимы отношения. В то время как Диккенс настойчиво ведет диалог на тему спортивных игр, Байрон, подметивший курс беседы, безуспешно пытается сменить предмет разговора на моллюсков, однако его соперник мастерски возвращается к заданному курсу и первым успешно использует загаданную ему фразу. С точки зрения эффективности общения этот диалог можно признать коммуникативной неудачей, поскольку ни один из собеседников не намерен поддерживать тему оппонента. Моделируемый в игре диалог абсолютизирует максимум количества «Сообщи не больше и не меньше информации, чем требуется» и вскрывает ее противоречие с постулатом релевантности.

Проведенный анализ речевых актов в коммуникативных лингвистических играх позволяет прийти к следующим выводам. Во-первых, коммуникативные лингвистические игры вскрывают противоречия принципа кооперации Г. Грайса. Доскональное следование максимумам количества, качества, отношения и способа применимо к ведению идеализированного диалога, в котором участники открыто демонстрируют свои намерения, чтобы достичь какой-то единой цели. В то же время как в реальном общении, так и в моделируемой игре коммуникации участники вступают в диалог не только с явными, но и скрытыми намерениями, тем самым пренебрегая постулатами эффективного общения. Во-вторых, языковой материал лингвистических игр показывает, что итогом беседы может быть коммуникативный провал. Сконструированные по принципу отступления от максимум кооперации игры моделируют неконвенциональное речевое поведение, что требует от участников повышенного уровня коммуникативной компетенции, а именно – умения применять различные стратегии и тактики речевого взаимодействия, чтобы выйти из «кризисной ситуации общения» [8, с. 70], не нарушая принцип вежливости и «сохранить лицо». Наконец, применение принципа отступления от максимум кооперации невозможно в конструировании семиотических лингвистических игр: в языке нет того, что не возникло бы в речи, но не наоборот – конвенции речевого поведения, принятые обществом, проявляются только в коммуникативном акте.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Архипова А.С., Бурлак С.А. Сваренный шаман, лживая рабыня и другие. Задачи по культурной антропологии, фольклористике и социолингвистике. М.: Издательский центр РГГУ, 2017. 340 с.
2. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: «Гнозис», 1994. 612 с.
3. Голев Н.Д. Обыденное метаязыковое сознание как онтологический и гносеологический феномен (к поискам «лингвогносеологем») // Обыденное метаязыковое сознание: онтологические и гносеологические аспекты. Кемерово; Барнаул, 2009. Ч. 1. С. 7-40.
4. Грайс Г.П. Логика и речевое общение // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1985. Вып. 16. С. 217-237.

5. Зализняк А.А. Лингвистические задачи. М.: МЦНМО, 2018. 56 с.
6. Кларк Г.Г., Карлсон Т.Б. Слушающие и речевой акт // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1986. Вып. 17. С. 270-321.
7. Кудашов Г.Н. Игровое конструирование и моделирование. Тюмень: Ребячья республика, 2018. 330 с.
8. Кузьмина М.Ю. Моделирование эмоционального состояния отчаяния в художественном тексте // LXXV Герценовские чтения. Иностранные языки. Сборник научных статей международной научной конференции. СПб., 2022. С. 67-70.
9. Любич Д.В. Лингвистические игры. СПб.: Издательство Буковского, 1998. 272 с.
10. Макурова Д.А. К вопросу о типах и приемах дезинформации // Актуальные проблемы филологии и лингводидактики. Сборник материалов Второй всероссийской конференции с международным участием. Нижний Новгород, 2021. С. 65-70.
11. Остин Дж.Л. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1986. Вып. 17. С. 22-130.
12. Серль Дж.Р. Классификация иллокутивных актов // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1986. Вып. 17. С. 170-194.
13. Стросон П.Ф. Намерение и конвенция в речевых актах // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1986. Вып. 17. С. 131-150.
14. Фокина М.С. Актуализация семиотических свойств языка в англоязычных лингвистических играх // Когнитивные исследования языка. 2023. № 5. С. 138-144.
15. Фокина М.С. Моделирование речевого поведения в лингвистической игре Just a Minute // LXXVI Герценовские чтения. Иностранные языки. Сборник научных статей международной конференции. СПб., 2023. С. 138-144.
16. Шумарина М.Р. Язык в зеркале художественного текста. (Метаязыковая рефлексия в произведениях русской прозы). М.: Флинта Наука, 2011. 328 с.
17. Borgmann D. Language on Vacation; An Olio of Orthographical Oddities. New York: Springer. 318 p.
18. Eckler A.R. Word Recreations: Games and Diversions from Word Ways. New York: Dover Publications, 1979. 135 p.
19. Eiss H.E. Dictionary of Language Games, Puzzles, and Amusements. Westport: Greenwood Press, 1986. 278 p.
20. Espy W. The game of words. New York: Bramhall House, 1972. 279 p.
21. Gardner M. More Mathematical Puzzles and Diversions. Harmondsworth: Penguin Books, 1977. 192 p.
22. Leech G. Principles of Pragmatics. London: New York: Longman, 1983. 264 p.
23. Muir F. Call my Bluff: Frank Muir versus Patrick Campbell. London: Magnum Books, 1977. 107 p.
24. Opie I. Children's Games in Street and Playground. - Oxford; New York: Oxford University Press, 1984. 371 p.
25. Parlett D.S. Botticelli and Beyond: Over 100 of the World's Best Word Games. New York: Pantheon Books, 1982. 235 p.
26. Shipley J.T. Playing with Words. New York: Cornerstone Library, 1966. 186 p.
27. Sutton-Smith B. The Ambiguity of Play. London: Harvard University Press, 2001. 288 p.

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Arhipova A.S., Burlak S.A. Svarennyj shaman, lzhivaja rabynja i drugie. Zadachi po kul'tur-noj antropologii, fol'kloristike i sociolingvistike. M.: Izdatel'skij centr RGGU, 2017. 340 s.
2. Vitgenshtejn L. Filosofskie raboty. M.: «Gnozis», 1994. 612 s.
3. Golev N.D. Obydennoe metajazykovoe soznanie kak ontologicheskij i gnoseologicheskij fenomen (k poiskam «lingvognoseologem») // Obydennoe metajazykovoe soznanie: ontologicheskie i gnoseologicheskie aspekty. Kemerovo; Barnaul, 2009. Ch. 1. S. 7-40.
4. Grajs G.P. Logika i rechevoe obshhenie // Novoe v zarubezhnoj lingvistike. M.: Progress, 1985. Вып. 16. С. 217-237.
5. Zaliznjak A.A. Lingvisticheskie zadachi. M.: MCNMO, 2018. 56 s.

6. Klark G.G., Karlson T.B. Slushajushhie i rechevoj akt // Novoe v zarubezhnoj lingvistike. M.: Progress, 1986. Vyp. 17. S. 270-321.
7. Kudashov G.N. Igrovoe konstruirovanie i modelirovanie. Tjumen': Rebjach'ja respublika, 2018. 330 s.
8. Kuz'mina M.Ju. Modelirovanie jemocional'nogo sostojanija otchajaniya v hudozhestvennom tek-ste // LXXV Gercenovskie chtenija. Inostrannye jazyki. Sbornik nauchnyh statej mezhduna-rodnoj nauchnoj konferencii. SPb., 2022. S. 67-70.
9. Ljubich D.V. Lingvisticheskie igry. SPb.: Izdatel'stvo Bukovskogo, 1998. 272 s.
10. Makurova D.A. K voprosu o tipah i priemah dezinformacii // Aktual'nye problemy filo-logii i lingvodidaktiki. Sbornik materialov Vtoroj vserossijskoj konferencii s mezhdunarodnym uchastiem. Nizhnij Novgorod, 2021. S. 65-70.
11. Ostin Dzh.L. Slovo kak dejstvie // Novoe v zarubezhnoj lingvistike. M.: Progress, 1986. Vyp. 17. S. 22-130.
12. Serl' Dzh.R. Klassifikacija illokutivnyh aktov // Novoe v zarubezhnoj lingvistike. M.: Progress, 1986. Vyp. 17. S. 170-194.
13. Strosen P.F. Namerenie i konvencija v rechevyh aktah // Novoe v zarubezhnoj lingvistike. M.: Progress, 1986. Vyp. 17. S. 131-150.
14. Fokina M.S. Aktualizacija semioticheskikh svojstv jazyka v anglojazychnyh lingvisticheskikh igrah // Kognitivnye issledovanija jazyka. 2023. № 5. S. 138-144.
15. Fokina M.S. Modelirovanie rechevogo povedenija v lingvisticheskoj igre Just a Minute // LXXVI Gercenovskie chtenija. Inostrannye jazyki. Sbornik nauchnyh statej mezhdunarodnoj konferencii. SPb., 2023. S. 138-144.
16. Shumarina M.R. Jazyk v zerkale hudozhestvennogo teksta. (Metajazykovaja refleksija v proizvedenijah russkoj prozy). M.: Flinta Nauka, 2011. 328 s.
17. Borgmann D. Language on Vacation; An Olio of Orthographical Oddities. New York: Springer. 318 p.
18. Eckler A.R. Word Recreations: Games and Diversions from Word Ways. New York: Dover Publications, 1979. 135 p.
19. Eiss H.E. Dictionary of Language Games, Puzzles, and Amusements. Westport: Greenwood Press, 1986. 278 p.
20. Espy W. The game of words. New York: Bramhall House, 1972. 279 p.
21. Gardner M. More Mathematical Puzzles and Diversions. Harmondsworth: Penguin Books, 1977. 192 p.
22. Leech G. Principles of Pragmatics. London: New York: Longman, 1983. 264 p.
23. Muir F. Call my Bluff: Frank Muir versus Patrick Campbell. London: Magnum Books, 1977. 107 p.
24. Opie I. Children's Games in Street and Playground. - Oxford; New York: Oxford University Press, 1984. 371 p.
25. Parlett D.S. Botticelli and Beyond: Over 100 of the World's Best Word Games. New York: Pantheon Books, 1982. 235 p.
26. Shipley J.T. Playing with Words. New York: Cornerstone Library, 1966. 186 p.
27. Sutton-Smith B. The Ambiguity of Play. London: Harvard University Press, 2001. 288 p.

Поступила в редакцию: 24.02.2025.

Принята в печать: 13.03.2025.