

# Lingvistiniai žaidimai dabartiniame lietuvių folklore

GRAŽINA SKABEIKYTĖ-KAZLAUSKIENĖ

Vytauto Didžiojo universitetas

ANOTACIJA: Straipsnyje analizuojami lingvistiniai žaidimai, pastaraisiais dviem dešimtmečiais fiksuojami lietuvių folklore. Kadangi lingvistiniai žaidimai be galo įvairūs, apsiribojama trijų žanrinių masyvų tyrimu – prasivardžiovimais, humoristiniais žodynais ir anekdotais. Nagrinėjami pavyzdžiai, kuriuose lingvistinis žaidimas yra viso teksto arba tekste išsiskiriančio struktūros lygmens pagrindinis organizavimo principas. Tyrimo tikslas – išryškinti prasivardžiovimuose, humoristiniuose žodynuose ir anekdotuose vyraujančias lingvistinių žaidimų taisykles ir paieškoti šiuos žaidimus vienijančių ypatumų. Straipsnyje atskleidžiama, kad prasivardžiovimuose akivaizdžiausias yra fonetinis žaidimas. Pagrindinė taisyklė – organizuojantis vaidmuo priklauso priebalsiui *p*, dažnai atsiduriančiam vardą lydinčių žodžių pradžioje. Humoristiniuose žodynuose esminis žaidimo principas yra aiškinamųjų žodynų imitacija. Naujos reikšmės išgalvojamos žaidžiant tariamu žodžio daugiareikšmiškumu, menama homonimija ir subjektyviomis žodžių ar pasakymų interpretacijomis. Anekdotuose vyraujanti žaidimo forma yra žodinė dvikova. Svarbiausia žaidimo taisyklė – žodžio ar posakio reikšmių supriešinimas, atsirandantis vienam iš dvikovos dalyvių nesuvokiant perkeltinės žodžių reikšmės ar aktualinant kitą tiesioginę reikšmę, savaip etimologizuojant, skirtingai sujungiant žodžius į junginius ir kitais būdais. Bendras tirtų žaidimų bruožas yra nukrypimas nuo kalbos normų.

RAKTAŽODŽIAI: folkloras, lingvistinis žaidimas, prasivardžiovimai, humoristiniai žodynai, anekdotai.

## ĮVADAS

Pasak filosofo Hanso Georgo Gadamerio, „žaidimas – tokia elementari žmogaus gyvenimo funkcija, kad be jo apskritai neįsivaizduojama žmogiškoji kultūra“ (Gadameris 1997: 32). Žaidimo teorijos kūrėjas, kultūros istorikas Johanas Huizinga knygoje „Homo ludens“ nagrinėja žaidimo elementus apeigose, teisėsaugoje, filosofijoje, įvairiose meno formose, sporte, kare ir kitose žmogaus veiklos srityse. Atkreipiamas dėmesys ir į kalbos santykį su žaidimu: „Kalbą formuojanti dvasia žaisdama nuolat šokinėja nuo materialiojo į minties lygmenį. Už kiekvienos abstrakčios sąvokos slepiasi vaizdas, metafora, o kiekvienoje metaforoje paslėptas žaidimas žodžiais“ (Хейзинга 1992: 14).

Lingvistiniu žaidimu laikome žaidimą kalbos elementais ir kalbos lygmenimis. Remiantis J. Huizinga, kiekvieną žaidimą reguliuoja tam tikros taisyklės – „laisva valia prisiimtos, bet absoliučiai privalomos“ (ten pat: 41). Kalboje glūdi begalinės žaidimų potencijos. Tai pabrėžia filosofas, literatūros teoretikas Jeanas François Lyotard’as: „Egzistuoja daugybė įvairių kalbinių žaidimų [*jeux de langage*] – taip pasireiškia kalbos heterogeniškumas“ (Lyotard 1993: 7). Be abejo, žaidimų galimybės priklauso nuo kalbos sistemos. Taigi skirtingose kalbose žaidimai gali turėti savų ypatumų. O mąstant apie lingvistinius žaidimus kaip verbalinių kūrinių konstravimo priemonę, negalima apeiti aplinkybės, kad taisyklių pasirinkimą daugiau ar mažiau varžo žanrų rėmai.

Lietuvių folkloristikoje apie lingvistinį žaidimą, kaip teksto formavimo principą, kol kas rašyta nedaug. Be to, pažymėtina, kad vietoj lingvistinio žaidimo dažniau vartojamos *kalbos žaismo*, *žaismės*, *žaismingumo* sąvokos. Kiek daugiau dėmesio atkreipta į lingvistinius žaidimus trumpųjų pasakymų žanruose. Kazio Grigo monografijos „Lietuvių patarlės“ poskyryje „Garsų ir sąvokų žaismas“ aptariai žaidimai garsais ir žodžių reikšmėmis, nurodoma humoristinė jų paskirtis ir pabrėžiama, kad žodžių žaismo humoru pasižymintios patarlės ir priežodžiai beveik neturi atitikmenų kitomis kalbomis, yra tautiniai dalykai (Grigas 1976: 256–271). Pripažindamas, kad mįslių kūrėjai žaidžia žodžiais, straipsnyje „Retieji mįslių žodžiai“ apie šiame žanre vartojamų naujadarų kūrybos principus rašo Leonardas Sauka (1984). Straipsnyje „Lietuvių mįslių kalbinė raiška: morfologiniai ir fonetiniai žaidimai“ Aelita Kensminienė (2008), pasitelkdama *grupės μ* vardu pasivadinusią Belgijos Lježo universiteto mokslininkų terminiją, nagrinėja objekto mįslių metaplazmus (morfologinius pakeitimus).

#### PRASIVARDŽIAVIMAI. PRIEBALSIO P LYDERYSTĖ

Prasivardžiovimai, arba pasišaipymai iš vardų, – toji lingvistinių žaidimų aikštelė, kurioje žaidžiantieji taisyklių nereflektuoja. Prasivardžiovimai kuriami spontaniškai, ekspromtu, taigi taisyklės automatiškai perimamos iš ilgaamžės erzinimosi tradicijos.

Lingvistiniam žaidimui prasivardžiovimuose tenka vienas svarbiausių vaidmenų, formuojant tekstą. Žaidimas vienu metu vyksta keliuose kalbos lygmenyse, iš kurių labiausiai pastebimi – fonetinis ir leksinis–semantinis. Svarbiausias žaidimo objektas yra vardas. Ir nors būdų, kaip žaisti vardu, regis, galėtų būti galybė, iš tiesų žaidimo taisyklės yra netikėtai griežtos.

Apie vaikų kuriamus prasivardžiovimus Kornejus Čiukovskis rašė, kad „būdingiausia jų savybė – garsinės pirmojo žodžio variacijos“ (Чуковский 1981: 507). Žaidžiantiems kalba vaikams malonumą teikia garsiniai sąskambiai, tad vardą primenantis garsinis derinys prasivardžiovime gali pasikartoti du, tris, net keturis

kartus: *Mindė pindė* VDU ER 617/59, *Angė spangė Po suolu susirangė* VDU ER 409/71, *Jonas ponas kapitonas, O po pietų makaronas* VDU ER 598/11. Vis dėlto pastoviausias garsinis prasivardžiavimų junginys yra pirmieji du žodžiai. Apie jį pakalbėsime plačiau.

Prasivardžiavimų kompozicinei sandarai būdinga, kad jie pradedami erzinaimojo vardu, o po vardo paprastai eina jį lydintis žodis, kurį galima laikyti savotišku epitetu. Vardas ir jį palydintis epitetas fonetiniu požiūriu yra maksimaliai suderinti, skiriasi tik pirmieji šių žodžių garsai.

Pirmiausia stabtelėkime prie lydinčių žodžių, kurie yra beprasmingi. Į akis krinta žaidimo metu impulsyviai susikurtų žodžių, kurie prasideda priebalsiu **p**, gausa. O atsiranda jie iš esmės dviem būdais. Vyraujantis pirmasis būdas pavartojant vieną priebalsį **p**. Jei vardas prasideda balsiu, lydintis žodis susikuriamas pridodant **p** prieš šį balsį: *Agnė pagnė* VDU ER 96/106, *Alvydas palvydas* VDU ER 198/58b, *Eglė peglė* VDU ER 213/40, *Indrė pindrė* VDU ER 98/13, *Ugnė pugnė* VDU ER 198/31. O jeigu vardas prasideda priebalsiu, kuriant lydintį žodį, šis priebalsis numetamas ir vietoj jo įdedamas **p**: *Laura paura* VDU ER 544/45, *Marius parius* VDU ER 549/29, *Vika pika* VDU ER 275/10. Antrasis, kiek retesnis, būdas – prieš vardą pridodamas garsų derinys **pa** arba **pap**: *Aušra paaušra* VDU ER 617/27, *Viltė paviltė* VDU ER 144-2/95, *Antanas papantanas* VDU ER 138/10.

Visi ką tik cituoti lydintys žodžiai yra leksiniai naujadarai, semantiškai nieko nereiškiantys, beprasmingi. Tačiau įdomu, kad dalis šitaip sukurtų žodžių neretai pasirodo esą prasmingi – tiek sukurti pasitelkiant vien **p**: *Aistė paistė* VDU ER 585/9, *Asta pasta* VDU ER 105/3, *Inga pinga* VDU ER 237/43, *Jonas ponas* VDU ER 603/71, *Gerda perda* VDU ER 149-1, *Lina pina* VDU ER 616/97, tiek **pa** ar **pap**: *Inga papinga* VDU ER 297/30, *Laima palaima* VDU ER 342/96, *Martynas papartynas* VDU ER 92/22. O prasmingi lydintieji žodžiai sukuria tam tikrą semantinę lauką ir traukia tam laukui tinkančius kitus žodžius – taip atsiranda prasivardžiavimų tekstai, kuriuose plėtojama mintis yra vienaip ar kitaip nulemta vardą lydinčio žodžio: *Aistė paistė nusipaistė* VDU ER 474/21, *Justas pūstas Kaip kopūstas* VDU ER 550/57, *Urtė purtė Medį purtė, Kol visus Lapus nupurtė* VDU ER 759/66.

Šie du vardų iškraipymo būdai taip įsigalėję, kad atrodo, jog pagal juos lydintį žodį galima sukurti kiekvienam vardui. Tačiau turima medžiaga byloja ką kita. Vytauto Didžiojo universiteto Etnologijos ir folkloristikos katedros rankraštyne ypač daug sukaupta *Algio, Daivos, Jurgos, Rasos* erzinių. Regis, pagal vyraujantiuosius modelius visai nesunku būtų sukurpti tokius junginius, kaip *Algis palgis, Daiva paiva, Jurga purga, Rasa pasa*. Tačiau rankraštyne tokių pavyzdžių nerandam, o įsigalėję *Algis dalgis* VDU ER 96/93, *Daiva pamaiva* VDU ER 136/7, *Jurga spurga* VDU ER 98/15, *Rasa basa* VDU ER 68/98. Taigi jei prie vardo galima

priderinti fonetiškai itin artimą prasmingą žodį, tai jis ir įsitvirtina neužleisdamas šios pozicijos beprasmiam dariniui. Tačiau ir šiuo atveju gana dažnai pasirenkami žodžiai, kuriuose yra priebalsis **p** ar skardusis jo porininkas **b**: *Ina spyňa* VDU ER 318/108, *Julius bulius* VDU ER 192/40, *Mikas plikas* VDU ER 100/54, *Siga špyga* VDU ER 96/105, *Virga spirga* VDU ER 585/97, *Vita plyta* VDU ER 174/41.

Taigi priebalsis **p** yra savotiškas lyderis, organizuojantis fonetinį žaidimą ir tvirtai stovintis priekyje tiek beprasmiuose, tiek prasminguose vardą lydinčiuose žodžiuose. Galimas daiktas, kad išskirtinis priebalsio **p** vaidmuo yra nulemtas lietuvių kalbos sistemos, tačiau be išsamesnių lyginamųjų kitų tautų prasivardžiamų tyrimų drąsiai to teigti negalima.

## HUMORISTINIAI ŽODYNAI.

### REIKŠMIŲ IŠGALVOJIMO TAISYKLĖS

Vienas iš palyginti naujų žodinės veiklos reiškinių – humoristinių žodynų kūrimas. Viešojoje erdvėje tokių žodynų fragmentų galima rasti interneto svetainėse, humorui skirtuose periodiniuose leidiniuose – kartais nurodant, kas šių fragmentų autorius. Vis dėlto dažniau, persirašinėjant ranka ar persisiunčiant elektroniniu paštu vienam asmeniui iš kito, žodynų fragmentai migruoja kaip anoniminės kolektyvinės kūrybos pavyzdžiai ir gali būti laikomi rašytinio folkloro atmaina.

Pagrindinis žaidimo principas, kuriant humoristinius žodynus, yra imitacija. Mėgdžiojama aiškinamųjų žodynų struktūra, tik, suprantama, ji yra gerokai supaprastinta. Laikomasi tokios tvarkos: 1) pirmiausia pateikiamas aiškinamasis (antraštinis) žodis, paskui – jo reikšmės aiškinimas; 2) aiškinamieji žodžiai rikiuojami vertikaliai; 3) kartais, bet toli gražu ne visada, aiškinamieji žodžiai išdėstomi pagal abėcėlę.

Kokie yra reikšmės aiškinimo šaltiniai? Pažymėtina, kad lingvistinės išmonės atžvilgiu aiškinimai labai skiriasi. Pasitaiko, kad pateikiamos banalios, seniai žinomos žodžių reikšmės, humoristinių žodynų sudarinėtojų žvilgsnį galėjusios patraukti tik tuo, kad jos – perkeltinės:

*Kojinės – pinigų slėptuvė* VDU ER 294/61.

*Šarka – be galo daug kalbanti moteris* VDU ER 294/70.

*Varna – neturinti daug proto moteris* VDU ER 294/73.

Šnekamoji kalba, ypač tradicinės kalbinės metaforos, praverčia ryškesniu talentu neapdovanotiems žodynų kūrėjams ir yra vienas iš humoristinių žodynų šaltinių. Šiuo atveju žaidžiama pašalinant pagrindinę žodžio reikšmę ir jos vieton įrašant tolesnę išvestinę, tačiau, pabrėžtina, gana gerai žinomą.

O pagrindiniu šaltiniu laikytinas individualus požiūris į mūsų kalboje vartojamus žodžius ir gebėjimas išvelgti juose glūdinčias potencialias kitokių reikšmių galimybes. Apie sovietmečiu „Šluotos“ žurnale skelbtus humoristinius žodynėlius Juozas Abaravičius rašė: „Komiškumo efektą čia sukuria žodžių – tam tikros srities terminų – reikšmės netikėtas subjektyvus „perprasminimas“, kuris „motyvuojamas“ tų žodžių darybos individualiu suvokimu“ (Abaravičius 1980: 45). Humoristinių žodynų lingvistinio žaidimo esmė – naujų reikšmių išgalvojimas, tačiau tokių, kurios tarsi nepažeidžia mūsų kalbos sistemos, atrodo visiškai įmanomos.

Išgalvojant netikėtas reikšmes lietuviškiems žodžiams, vienais atvejais išlaikoma semantinė giminystė su įprastinėmis aiškinamojo žodžio (ar jam gimininių žodžių) reikšmėmis; išgalvota reikšmė atrodo lyg viena iš kelių daugiareikšmio aiškinamojo žodžio reikšmių:

*Burnoti – vis išgerti po burnelę* VDU ER 2071/15.

*Daugtaškis – taikliai mėtantis krepšininkas* VDU ER 1263/37.

*Glaudės – meilios moterys* VDU ER 2071/31.

*Sumuštinis – sumuštas žmogus* VDU ER 294/68.

Kitais atvejais žaidžiama tariama, tai yra netikra, pramanyta, žodžių homonimija – dviejų ar kelių skirtingos reikšmės kalbos vienetų garsiniu sutapimu. Nauju aiškinimu kuriama iliuzija, kad mums žinomas žodis kaip homonimas sutampa su kitu žodžiu, kurio reikšmė pateikiama šiame žodyne. Homoniminių žaidimų modeliai labai įvairūs. Nauja reikšmė išgalvojama atsižvelgiant į aiškinamojo žodžio šaknies sukeliamas homonimines asociacijas:

*Kasinėti – pinti kasas* VDU ER 2071/45.

*Rusenti – kalbėti rusiškai* VDU ER 1263/30.

*Siūlas – ką nors siūlantis subjektas* VDU ER 2071/109.

Kitokios šaknų reikšmės neretai aktualinamos priešdėliniuose vediniuose:

*Nuogirdos – vaistai pagirioms* VDU ER 2071/66.

*Nusialinti – išgerti statinę alaus* VDU ER 2071/68.

*Priešdėlis – preparatas dėlėms naikinti* VDU ER 2071/89.

*Sukinėti – pasidaryti kiniečiu* VDU ER 1263/32.

Homoniminiam žaidimams parankūs ir sudurtiniai žodžiai. Kita reikšmė paprastai suteikiama vienai iš tokio žodžio šaknų:

*Ilgaplaukis – ilgų nuotolių plaukikas* VDU ER 1263/25.

*Raganosis – raganos nosis* VDU ER 2071/93.

Žaidimo metu aiškinamieji sudurtiniai žodžiai gali būti ir susikuriami. Tiesiog pasirenkamas žodis, kurio garsinė sandara primena kokių nors dviejų ar trijų leksemų sutraukimą į vieną darinį, nors iš tikrųjų tas pasirinktas žodis yra visai ne sudurtinis. Aiškinimai kartais nurodo, kokios leksemos sudaro tariamąjį sudurtinį žodį:

*Degalinė – deganti alinė* VDU ER 2071/22.

*Nevienodai – ne vien oda* VDU ER 2071/150.

Tačiau pasitaiko ir tokių aiškinimų, kuriais tariamo sudurtinio žodžio reikšmė pristatoma nevartojant neva jį sudarančių leksemų, jas atpažinti paliekama pačiam suvokėjui:

*Eisena – kreipimasis į seną moterį* VDU ER 2071/23.

*Vienoda – labai liesa moteris* VDU ER 2071/132.

Gana daug, kartais vos ne pusę, aiškinamųjų žodžių humoristiniuose žodynuose sudaro tarptautiniai žodžiai. Jų aiškinimas dažniausiai grindžiamas tariamais homoniminiais santykiais. Išgalvojant naują reikšmę, remiamasi tam tikros tarptautinio žodžio dalies, neretai – kelių dalių garsiniu sutapimu ar bent fonetine asociacija su kokiais nors lietuviškais ar kitais tarptautiniais žodžiais. Su kokiais konkrečiai, reikšmių aiškinimai nurodo tik iš dalies, tad susivokti homoniminiuose santykiuose vėlgi reikia pačiam humoristinio žodyno skaitytojui:

*Citrusas – nutildytas rusas* VDU ER 2071/18.

*Kataklizmas – klizma katėms* VDU ER 2071/46.

*Papuasas – moteriškų biustų specialistas* VDU ER 2071/77.

*Prometėjas – netaiklus krepšininkas* VDU ER 2071/90.

Kai kurie homonimija žaidžiantys žodžių aiškinimai primena liaudiškąsias etimologijas – kuriamas įspūdis, neva aiškinimai paremti kai kurių žodžio dėmenų tiesioginių reikšmių išryškiniu:

*Alpės – alpstančios moterys* VDU ER 1973/133.

*Akiratis – mėlynė po akimi* VDU ER 1973/131.

*Vienminčiai – turintys po vieną mintį* VDU ER 2071/131.

Kai kuriais atvejais žaidimui suteikiamas kriticizmo atspalvis. Tariama žodžio reikšmė pateikiama nevengiant ironizavimo – tokio, kuris pašiepia mūsų gyvenimo realijas pastaraisiais dešimtmečiais:

*Barbarizmas – visų filmo „Santa Barbara“ serijų žiūrėjimas* VDU ER 1973/139.

*Benkartas – bent kartą išrinktas į Seimą* VDU ER 2071/151.

*Varžytinės – diržų veržimosi laikas* VDU ER 2071/158.

Lingvistikoje susiduriame su įvairių tipų žodynais, šiuolaikiniame folklore – taip pat. Gana populiarūs specialieji folkloriniai žodynėliai, kuriuose aiškinamųjų žodžių pasirinkimą ir aiškinimų pobūdį lemia socialinis ir kultūrinis tų žodynėlių gyvavimo kontekstas. Tam tikra dalis žodžių į šiuos žodynėlius įtraukiami ir aiškinami remiantis jau pristatytomis taisyklėmis – žaidžiant tariamu daugiareikšmiškumu ar išgalvotais homoniminiais atitikmenimis. Nesunku atspėti, iš kokiai socialinei grupei atstovaujančio žodynėlio paimti šie pavyzdžiai:

*Apkaba – apkabinta mergina* VDU ER 730/46.

*Automatas – matas pačiam sau* VDU ER 730/47.

*Dušmanas – mėgstantis maudytis duše* VDU ER 730/51.

*Išvada – iš vado gautas įsakymas* VDU ER 730/54.

Tačiau minėtos lingvistinio žaidimo taisyklės verčia laikytis tam tikrų formalių reikalavimų ir taip apriboja humoristiniams žodynams tinkamų žodžių kiekį. Nevaržomai plėsti žodynų apimtį leidžia kitas žaidimo būdas – žaidžiama pabrėžtinai perkeltiniais, gana dažnai metaforiškais žodžių reikšmių aiškinimais. Kai kurie jų gana subjektyvūs, prasmingi tik apibrėžtame kontekste. Ypač daug tokių aiškinimų specialiuosiuose žodynėliuose, nors, be abejo, pasitaiko ir nediferencijuoto turinio humoristiniuose žodynuose. Antai kareiviškame žodynėlyje žodžių aiškinimai išplaukia iš kariškių santykių su jų kasdienybės realijomis: *kareivinės – vyrų vienuolynas, med. punktas (lazaretas) – rojaus kampelis; kulka – mergina, kuri pataiko į galvą, pereina per širdį ir muša per kišenę* VDU ER 1669/50.

Dar viena specialiųjų žodynėlių atmaina – žodynėliai, aiškinantys tariamus eufemizmus. Toks, pavyzdžiui, yra žodynėlis, pavadintas „Darbuotojų rekomendacijose vartojami žodžiai ir tikrosios jų reikšmės“. Jame aiškinami ir pavieniai žodžiai, ir klisėmis tapę pasakymai. O žaidžiama ne tik demaskuojant rekomendacijų leksiką, bet ir supriešinant aiškinamųjų žodžių ir pačių aiškinimų stilių – administracinę kalbą su žargonizmais prisodrinta buitine kalba:

*Puikūs reprezentacijos įgūdžiai – geba malti šūdą;*

*Gerai komunikacijos įgūdžiai – visą darbo laiką plepa telefonu;*

*Itin aukšta kvalifikacija – kol kas nepasišiuokšlino;  
Lojalus – nesugeba susirasti kito darbo* VDU ER 1783/57.

Beje, nediferencijuoto turinio humoristiniuose žodynuose linkstama imituoti mokslinį stilių, vartojant kuo daugiau tarptautinių žodžių.

Priešingai nei prasivardžiavimuose, humoristiniuose žodynuose lingvistinis žaidimas reikalauja intelektualinių pastangų ir atitinkamo išsimokslinimo. Reikšmių išgalvojimo taisyklės, bent jau – susijusias su daugiareikšmiškumo ir homonimų paieškomis, iš esmės pasiūlė pati kalba. Tik jų taikymas žaidžiant yra ne spontaniškas, kaip kad prasivardžiavimuose, bet ganėtinai racionalus, reikalaujantis išlavinto proto.

#### ANEKDOTAI. ŽODINIŲ DVIKOVŲ ĮVAIROVĖ

2005 m. išėjo kalbininko Jono Šukio sudarytas verbaliniu humoru paremtų anekdotų, įvardytų kalbiniais anekdotais, rinkinys „Sveiks, tik nebegyvs“. Nemažą knygos dalį sudaro vėlyvesnės kilmės, taip pat ir pastarųjų dešimtmečių anekdotai. Šis rinkinys straipsnio autorei buvo itin parankus šaltinis, ieškant lingvistinių žaidimų pavyzdžių. Kadangi kalbinių anekdotų įvairovė yra sunkiai aprėpiama, daugiau dėmesio skirsime tiems, kuriuose lingvistinį žaidimą sąlygiškai galima pavadinti žodine dvikova.

Lingvistinis žaidimas dažniausiai aptinkamas anekdotuose, kuriuose vaizduojama tikroviška, tarsi iš paties gyvenimo paimta situacija. Suprantama, kai kuriuose tekstuose iš tiesų gali būti užfiksuotos kieno nors pasakytos replikos. Tačiau kada ta pati anekdotų tekstą formuojanti lingvistinė konstrukcija atpažįstama skirtingo turinio kūriniuose, imi įtarti, kad toji konstrukcija yra rinkinys taisyklių, kurių laikantis tiesiog žaidžiama. Apie žaidimo savybę – galimybę būti pakartotam – J. Huizinga rašė: „Kartą sužaistas, jis išlieka atmintyje kaip kažkoks dvasinis tvarinys ar vertybė, yra perduodamas kaip tradicija ir gali būti pakartotas bet koku laiku <...>. Pakartojamumas yra viena iš esminių žaidimo savybių“ (Хейзинга 1992: 20).

Nepaprastai plati lingvistinio žaidimo erdvė atsiveria anekdotuose apie vaikus, mat vaikų kalboje lingvistiniai kuriozai gana dažni. Vyraujanti šių anekdotų forma yra dialogas, o kulminacinė juoką įžiebianti frazė dažniausiai įdedama į vaiko lūpas. Juokas mėgstamas kurti, dialogą grindžiant perkeltinės ir tiesioginės reikšmės susikirtimu.

Puiki medžiaga tokiems susikirtimams yra frazeologizmai. Suaugęs žmogus frazeologiniame posakyje glūdinčio reikšmės perkėlimo nepastebi dėl automatizuoto suvokimo. Tuo tarpu vaikas dėl menkos kalbinės patirties šį posakį supran-



ta saviškai – nežvelgia į jį kaip į idiomą, o skaido į atskirus tiesioginės reikšmės žodžius. Kai vaikas senelio paklausia, kodėl tokia raudona jo nosis, senelis atsako apibendrinto turinio frazeologizmu: – *Nuo likimo smūgių*. Vaikas į šį posakį reaguoja klausimu, rodančiu labai konkretų mažamečio mąstymą: – *Ir kodėl tas likimas visada taiko į nosį?* SN 223. Išgirdęs suaugusiuosius kalbant, kad tėtis kaimynei *aukso kalnus* pažadėjo, penkiametis sūnus prašo dovanų nors trupučio iš tų gausių idioma nusakytų turtų – *krepšelio aukso* VDU ER 1407/926.

Vaikas gali nesuprasti ir frazeologizmais išreikštų eufemizmų. Tiksliau – supranta juos tiesiogiai, neižvelgdamas, kokią tikrąją reikšmę slepia tariamai švelnesnis pateikimas tų dalykų, kuriuos suaugusieji vengia sakyti tiesiai šviesiai. Visas pluoštas anekdotų, kuriuose šypsotis verčia mažamečių reakcija į tradicinius eufemistinius tėvų aiškinimus, iš kur atsiranda vaikai. Anekdotuose fiksuojamas momentas, kai vaikas ima gilintis į šių eufemizmų gyvenimišką teisingumą: – *Mano gimtadienis žiemą. Paaiškinkite dabar, iš kur aš atsiradau: juk nei gandrai skraido, nei kopūstai auga* VDU ER1372/9. Komiškumo efektas stipresnis anekdotuose, kuriuose kandžioje vaiko replikoje tiesioginė ir perkeltinė eufemizmų reikšmės yra suliejamos į vienumą. Kai tėvas paaiškina sūnui, kad jį atnešė gandras, sūnus nusistebi: – *Turi gražią žmoną, o dulkiniasi su gandrais* VDU ER 1406/431. Eufemistinė suaugusiųjų slaptakalbė anekdotuose gali būti pavartojama ne vien lingvistiniams nesusipratimams perteikti, bet ir satyriniais sumetimais. Vaikas dėl savo naivumo atidengia tai, ką tarp savęs bendraudami suaugusieji maskavo nekaltais eufemizmo žodžiais. Kai į svečius atvykęs senelis po sočių pietų išsitiesia ant sofos, maža mergytė apsidžiaugia – dabar jie busią turtingi, o jos džiaugsmo nesuprantančiai mamai primena: – *Tu gi ne kartą sakei, kad šitaip bus, kai tik senelis išties kojas!* SN 223.

Metonimija – reikšmės perkėlimo figūra, dėl kurios anekdotuose taip pat klupinėja mažamečiai. Lingvistinio žaidimo objektu kiek dažniau tampa metonimijos rūšis sinekdocha. Kai mama, įleisdama dukrą vidun, teiraujasi, ar švarios jos kojos (žinoma, turėdama galvoje batus), dukra atsako: – *Mano kojos tai švarios, tik batukai purvini...* SN 223. Tiesiogiai mamos klausimą suvokusios mergaitės atsakymas yra visiškai teisingas. Kaip ir kituose anekdotuose, grįstuose perkeltinės ir tiesioginės reikšmės susikirtimu, juoką kelia neatitikimas tarp kalbinės ir empirinės tikrovės. Sinekdochai būdingas semantinis dvilypumas yra komiškos klaidos priežastis anekdote apie langų dažymą:

*Mokytoja liepia Petriukui:*

– *Nudažyk langus.*

*Po pusvalandžio Petriukas pasitikslinka:*

– *O langų rėmus irgi dažyti?* VDU ER 734/25.

Nesuprastas metoniminis pasakymas iš verbalinės komunikacijos yra perkeliamas į veiklos sritį (įsivaizduojam, ką Petriukas visą pusvalandį dažė!) – taip lingvistinio žaidimo sąmojui suteikiamas groteskinis atspalvis.

Kalbinės ir empirinės tikrovės neatitikimu žaidžiama ir atskirą grupę sudarančiuose mokyklinės tematikos anekdotuose – kūriniuose apie gramatikos pamokas. Jų pasakojimo tradicija Lietuvoje yra sena: vaikai visais laikais daro panašias klaidas ir mėgsta smagintis pasakodami apie jas.

Gausa išsiskiria anekdotai apie asmenavimą. Mokytojai liepus, Petriukas asmenuoja veiksmažodį *eiti* labai lėtai, su pauzėmis: *Aš einu... tu eini...*, o paskubintas atitinkamai keičia veiksmažodį: *Jis bėga, mes bėgame...* VDU ER 1407/895. Anekdote pakeičiamas asmenuojamas žodis, tačiau pats asmenavimas yra visišškai taisyklingas. Arba mokytojas pateikia asmenavimo pavyzdį ir klausia, koks čia laikas, turėdamas omenyje, be abejo, gramatinį, o mokinio atsakyme yra nurodomas empirinis laikas – tas, kada atliekamas asmenuojamu veiksmažodžiu įvardytas veiksmas. Pavyzdžiui, mokytojas asmenuoja: *Aš prausiuosi, tu prausiesi, mes prausiamės*, ir, paklauses, koks čia laikas, išgirsta atsakymą: *Žinoma, rytas* VDU ER 546/35. Pateikus veiksmažodžio *bėgti* asmenuotę, pasigirsta laiką nurodantis atsakymas: *Pertrauka* LLA 325. Mokinys operuoja ne abstrakčiomis gramatinėmis kategorijomis, o apčiuopiamais, konkrečiais, su jo paties patirtimi susijusiais vaizdiniais.

Labai populiarius anekdotų apie gramatikos pamokas modelis yra paveldėtas iš to laikotarpio, kai lingvistinį vaiko pasaulį formavo kaimo aplinka. Anekdotuose pateikiamos scenos iš pamokų, kuriose mokiniui liepiama išlinksniuoti daiktavardį – kokio nors gyvūno įvardijimą (višta, katinas ir pan.). Priėjęs šauksmininko linksnį, jis baigia atsakinėti gamtagarsiais, pavyzdžiui: *put put put...* arba *tiku tikū...* SN 224. Artimi šiam modeliui variantai – anekdotai apie nuosakų kaitymą. Paprašytas sakinį *Arklys traukia vežimą* pasakyti liepiamąja nuosaka, mokinys sušunka: *Nuo! Nuo!* VDU ER 1370/201.

Negebėjimas aiškiai diferencijuoti lingvistinės ir empirinės tikrovės yra pagrindinė mokinio apsijuokimų per gramatikos pamokas priežastis. Toks negebėjimas lemia ir anekdoto apie daiktavardžio kaitymą giminėmis komizmą:

– *Kokia kalbos dalis yra „kiaušinis“?*

– *Daiktavardis.*

– *O kokios giminės yra šitas daiktavardis?*

– *Nežinau.*

– *Kodėl?*

– *Tai bus galima pasakyti, kai išsisiris viščiukas* VDU ER 727/11.

Anekdotuose apie vaikus netrūksta pavyzdžių, bylojančių apie mažųjų polinkį etimologizuoti. Vaikų keliami žodžių kilmės klausimai rodo norą geriau pažinti pasaulį, jo reiškinius ir tikėjimą, kad žodžiai išreiškia esmines jais įvardijamų objektų savybes. Antai dukrelei smalsu, ar Ramusis vandenynas visada ramus, o kai mama, negalėdama atsakyti į jos klausimą, suirzta ir atsako pikta replika, ar negalinti ši paklausti ko nors protingiau, dukra bando pasitaisyti, pateikdama dar vieną panašų klausimą – nuo ko numirė Negyvoji jūra? (SN 221). Mergaitės klausimai rodo vaikams būdingą polinkį ieškoti ryšių tarp žodžio reikšmės ir jo kilmės, ir šiame anekdote jie neblogai nuspėjami.

Kur kas daugiau anekdotų, kuriuose etimologizavimas neatspindi žodžių giminytės santykių, bet remiasi atsitiktiniu sąskambių panašumu. Nežinodami atsakymo į mokytojo klausimą – reikalavimą paaiškinti kokį nors žodį, mokiniai mėgina išsisukti, naiviai etimologizuodami pateiktą žodį: – *Vaikai, kas yra Buda?* – *Buda-pešto įkūrėjas* SN 219; – *Kaip buvo vadinamas kraštas, kurį valdė kalifai?* – *Gal Kalifornija?* – *pareiškė Petriukas* SN 217. Kartais naivusis etimologizavimas, lingvistikoje įvardijamas kaip liaudies etimologija, stulbina absurdiškumu. Juokinga, kai aiškinamojoje frazėje į vienumą jungiamos nesuderinamos sąvokos, greta atsiduria žodžiai iš semantiniu požiūriu skirtingų sričių: – *Kas yra šumeras?* – *mokytoja klausia Petriuko.* – *Šunų meras,* – *aiškina Petriukas* VDU ER 2072/36.

Daugiareikšmiškumas – reiškinys, kai žodis ar žodžių junginys turi kelias reikšmes – bene dažniausiai pasitelkiamas anekdotų kūrėjų, komizmą grindžiančių lingvistiniais nesusipratimais. Paprasčiausias žaidimas daugiareikšmiškumu, kai juokinama to paties žodžio skirtingų reikšmių susikirtimu. Kai mama mažyliui pasako, kad juodu eisią į paplūdimį pasideginti, šis teiraujasi: – *O degtukų ar pasiėmei?* SN 222. Mokykliniuose anekdotuose ryškinamos skirtingos to paties žodžio vartojimo sritys. Mokytojas pateikia užduotį, o mokinys nepataiko tinkamai atsakyti:

*Mokytojas klausia Petriuką:*

– *Pasakyk kokio nors keturkojo vardą.*

– *Kėdė, pone mokytojau!* SN 212.

Sąvoką *keturkojis* mokytojas vartoja kaip apibrėžtą mokslinį terminą tam tikrai gyvūnų grupei įvardyti, o Petriukas ją suvokia buitiniame kontekste – tai, kas turi keturias kojas. Taigi supriešinamos mokslinė ir buitinė šnekamoji žodžio vartojimo sritys.

Mokyklinės situacijos geriausiai išryškina klaidos, kaip lingvistinio žaidimo kulminacijos, vaidmenį. Iš tiesų klaida yra esminis žaidimo momentas bet kurios tematikos dialoginiuose anekdotuose. Reta pavyzdžių, kuriuose jos neaptinkame. H. G. Gadameris rašė, kad žaidime dalyvauja ir jo žiūrovas: „Žaidimas yra komunikatyvi veikla dar ir ta prasme, kad jame iš tiesų nėra distancijos tarp

žaidžiančiojo ir stovinčiojo greta. Žiūrovas – daugiau nei paprastas stebėtojas, matantis, kas vyksta; „dalyvaudamas“ žaidime, jis yra žaidimo dalis“ (Gadamer 1997: 34). Anekdoto klausytojas ar skaitytojas yra tas žiūrovas, kuris turi pastebėti klaidą – toks vaidmuo adresatui yra skiriamas šio žanro kūrinių lingvistiniame žaidime. Nepastebėjęs klaidos, jis tiesiog nesuvoks kūrinio visumos prasmės. O klaidos atpažinimas teikia pasitenkinimą ir džiaugsmą – jausmus, kuriuos patiria įsitraukusieji į žaidimą. Klaidos atpažinimo džiaugsmas lingvistiniuose anekdotų žaidimuose neatsiejamas nuo juoko.

Nuo senų laikų žinomas juoko šaltinis yra seksualinės dviprasmybės. Kalbos etiketas viešojoje erdvėje apriboja seksualinės leksikos vartojimą. Siekiant išsaugoti kalbos padorumą, pasitelkiami neutralūs žodžiai ir jiems suteikiamos papildomos su seksu susijusios reikšmės. Anekdoutuose šie žodžiai tikslingai pavartojami komiškam dialogui sukurti. Vienas tokių žodžių – *duoti*. Štai dialogas tarp išvaizdaus senyvo vyriškio ir jį užkalbinusios moters:

- *Atsiprašau, o... kiek jums metų? – neišlaikė viena dama.*
- *Ogi jau 75!*
- *Ką jūs sakote... Aš jums jokių būdu neduočiau!*
- *O aš ir nebenoriu, – burbtelėjo vyriškis* SN 196.

Sukryžiuojant neutralią ir su seksu susijusias reikšmes, anekdotuose mėgstama žaisti ne tik žodžiu *duoti*, bet ir žodžiais *miegoti*, *norėti*, *daryti*, *kiaušinis* ir kt. Pavyzdžiui, štai kaip vienas vyriškis atkerta kitam, prikišusiam, kad šis miega su jo žmona: – *Miegi su ja tu, o mes su ja nemiegam* SN 270. Arba į klausimą, ar galima kiaušinius dažyti teptuku, atsakoma: – *Galima, jei vyras nebijo kutenimo* SN 186.

Draudimas vartoti nepadorius žodžius, kalbos cenzūravimas ypač ryškus vaikų auklėjimo situacijose. Jas vaizduojančiuose anekdotuose žaidžiamas savotiškas „slėpynių“ žaidimas. Juoko priežastis yra žodžiai, kurie garsiai neištariami, tačiau ir anekdoto personažai, ir jo klausytojas ar skaitytojas suvokia, kas nutylima. Šie anekdotai – puikiausias įrodymas, koks anekdoto semantikai yra svarbus kontaktas su adresatu. Šis turi ne tik susigaudyti kalbos koduose, neretai jam būtina nutuokti ir apie pasakojamo anekdoto kontekstą. Taigi, tik žinant, kad viena iš Petriuko savybių yra padidėjęs erotiškumas, polinkis į nešvankybės, nesunku suprasti, kas turima galvoje, kai užsimenama apie žodžius iš tam tikrų raidžių. Kai mokytoja liepia greit sugalvoti žodį iš *p* raidės, Petriukas tuoj pakelia ranką, tačiau mokytoja jam kalbėti neleidžia: – *Tu, Petriuk, sėdėk! Tu dar už b raidę tėvelių neatsivedei* SN 218.

Vengiant vartoti tam tikrus žodžius, anekdotuose kartkartėmis žaidžiama išgalvota kalba, tiksliau – kai kurie žodžiai pakeičiami naujadarais. Gana paplitęs anekdotas apie keikūną, kuriam buvo patarta keiksmožodžius pakeisti gėlių

pavadinimais. Kilus konfliktui, jis taip ir pasielgia – pasirodo, kad agresiją kuo puikiausiai galima išreikšti ir „gėliniais“ veiksmažodžiais: – *Tu čia daug netulpink, nes kai rožinsiu per snukį, tai apsigladijolinsi* VDU ER 566/100. Naujadarais gali būti keičiami ne tik keiksmažodžiai, bet ir stilistiškai neutralūs žodžiai – kartais tiesiog dėl smagumo, savotiško paišdykavimo kalba. Tokio anekdoto pavyzdys – pasakojimas apie šuldu buldu pirkimą. Kaip atskirus objektų žymeklius vartojant žodžius, pasiskolintus iš tradiciniame folklore žinomos dvejobės *šuldu buldu*, lingvistiniam žaidimui suteikiama proga apimti ne tik semantinį, bet ir fonetinį teksto lygmenį. Po keturių eilėje išstovėtų valandų vyras perka:

– *Man, prašau, kilogramą buldu.*

– *Buldu nėra, tik šuldu.*

– *Na, tada du kilogramus šuldu!*

*Grižta diedas namo, atidaro maišelį, o ten... buldu!* VDU ER 1406/136.

Dar vienas lingvistinio žaidimo būdas – individualus žodžių junginių sudarymas. Juokas kuriamas į prasminius junginius susiejant kitokius žodžius, nei turėjo galvoje pašnekovas. Galimybė dvejetainiai sujungti žodžius į junginius pasinaudota sąmojingame anekdote apie naują samdinį priimančią ūkininką: – *Ar moki melžti ir vairuoti traktorių?* – *Traktorių vairuoti moku, bet niekada jo nemelžiau* SN 111. Tarptautiniu mastu žinomas pasakymas *Pakarti negalima pasigailėti*, kurio prasmė keičiasi priklausomai nuo intonacijos, o rašant – ir nuo skrybės ženklų, yra senas lingvistinio žaidimo žodžių junginiais pavyzdys. Beje, jis turi atitikmenų šiuolaikiniuose lietuvių anekdotuose. Kalbasi du bendradarbiai, ir naujokas džiaugiasi: – *Žinai, viršininkas man šiandien pasakė: ilsėtis – negalima dirbti!* Bet kolega pasišaipto, esą gal ausis užgulė, nes viršininko žodžiai *visada tik tokie: ilsėtis negalima – dirbti!* SN 24. Išoriniu pasakymo panašumu ir nuo intonacijos priklausančiais prasmės skirtumais pagrįsta anekdoto apie Amerikos ir Lietuvos mokslininkus antitezė: *Amerikoje mokslininkai dirba, jeigu moka gerai. Šių dienų Lietuvoje mokslininkai irgi dirba. Jeigu moka – gerai* SN 22.

Atskiras lingvistinių žaidimų objektas – tikriniai daiktavardžiai. Nesusipratiimų kyla dėl pavardžių, kurios garsine sandara primena kokius nors žodžius: – *Kokia pavardė?* – *Ašmergaitė.* – *Na, aš suprantu, kad jūs mergaitė, bet man reikia žinoti jūsų pavardę* VDU ER 169/58. Šiame pavyzdyje juoką lėmė fonetinis pavardės susiejimas su tam tikrais žodžiais. Atvirkščias veiksmas, kada ieškoma, kokį asmenvardį gali priminti atskiri žodžiai, pastebimas mokykliniame anekdote:

*Mokytoja klausia Petriuko:*

– *Kas ateina per Kalėdas?*

- *Kalėdų Senelis.*
- *Kas ateina per Velykas?*
- *Velykų Bobutė.*
- *O tada kas ateina per Kūčias?*
- *Kučinskas, – atsako Petriukas* VDU ER 1672/74.

Anekdote išryškintos vaiko pastebėtos lingvistinės analogijos – ryšys tarp Kalėdų ir Kalėdų Senelio, Velykų ir Velykų Bobutės, tad tokių pat ryšių jis ieško ir išgirdęs žodį *Kūčios*. Anekdota turi ir vaikišką semantinę motyvaciją: televizijos ekranuose per šventes iš tiesų neretai pasirodo dainininkas Edmundas Kučinskas, kuris anekdote ir turimas omenyje. Anekdota, kuriuose juokaujama pasitelkiant vietinės kilmės tikrinius daiktavardžius, priklauso nacionaliniam anekdotų fondui ir paprastai yra neišverčiami. Tai pademonstravo ir Arvo Krikmannas, nagrinėdamas sovietinio laikotarpio politinius estų anekdotus, kuriuose žaidžiama vardais ir pavardėmis (Krikmann 2009: 54).

Taigi anekdotų žodinėse dvikovose rungtis tam tikra kalbinė norma ir jos alternatyva. Dvikovos kulminacija, paprastai sutampanti ir su žaidimo pabaiga, dažniausiai yra šokiruojantis nukrypimas nuo normos. Konkrečios žodinės dvikovos kontekste nukrypimas dažniausiai suvokiamas kaip klaida, kurią turi atpažinti į žaidimą įtrauktas adresatas. Anekdotuose labiau nei kituose tautosakos žanruose atsispindi vienas žaidimo aspektas, kurį J. F. Lyotard'as apibūdino taip: „...Kalbėti reiškia kovoti (rungtyniavimo prasme) <...>. Tai nebūtinai reiškia, kad žaidžiant siekiama laimėti. Galima daryti ėjimą vien dėl malonumo išrasti ką nors nauja“ (Lyotard 1993: 29). Pralaimėjusiųjų anekdotų žodinėse dvikovose nėra. O laimi pati kalba, nes kratomasi automatizuoto jos vartojimo ir su nuostaba atrandamos kitokios reikšmės ir kitokie verbalinės raiškos būdai.

Atsigręžus į prasivardžiovimus ir humoristinius žodynus, neįmanoma nepastebėti, kad nukrypimas nuo normos būdingas ir jiems. Prie vardo prikabinti pašaipūs jo iškraipymai ir juokinga pramanyta žodžio ar posakio reikšmė – tikslingas kalbinių normų griovimas žaidžiant.

## IŠVADOS

Tyrimo objektu pasirinkus skirtingus tautosakos masyvus, siekta parodyti, kad kiekviename jų yra nusistovėjęs skirtingos lingvistinių žaidimų taisyklės. Prasivardžiovimuose pats akivaizdžiausias yra fonetinis žaidimas. Savita šio žaidimo taisyklė – organizuojantis vaidmuo priklauso priebalsiui *p*, dažnai atsiduriančiam vardą lydinčių žodžių, tiek prasmingų, tiek beprasmių, pradžioje. Humoristiniuose žodynuose pagrindinis žaidimo principas yra aiškinamųjų žodynų struk-

tūros imitacija. Naujos reikšmės išgalvojamos iš esmės trimis būdais: žaidžiant tariamu žodžio daugiareikšmiškumu, menama homonimija ir subjektyviomis, dažnai metaforiškomis ir aktualiomis tik tam tikrame kontekste žodžių ir pasakymų interpretacijomis. Anekdotuose įsigalėjusi žaidimo forma yra žodinė dvikova, o pagrindinė žaidimo taisyklė – žodžio ar posakio reikšmių supriešinimas, kuris atsiranda vienam iš dvikovos dalyvių nesuvokiant perkeltinės žodžių reikšmės ar aktualinant kitą tiesioginę reikšmę, savaip etimologizuojant, skirtingai sujungiant žodžius į junginius ir kitais būdais. Apibendrinant įvairius pavyzdžius galima teigti, kad žodinėse dvikovose gana dažni yra lingvistinio ir empirinio pasaulio susikirtimai. Komiškumo efektą lemia klaida, nukrypimas nuo normos.

Tiesą sakant, nukrypimas nuo normos yra bendras tyrinėtų lingvistinių žaidimų bruožas, aptinkamas ne tik anekdotuose, bet taip pat prasivardžiavimuose ir humoristiniuose žodynuose. Laikantis nuostatos, kad į lingvistinį žaidimą yra įtraukiamas ir adresatas, šiais žaidimais savotiškai tikrinama, kiek klausytojas ar skaitytojas nutuokia apie kalbos sistemą, išmano vartojimo tradicijas ir pastebi nukrypimus. Priklausomai nuo žanro, adresatas privalo turėti daugiau ar mažiau išlavintą kalbinį jausmą, nes antraip lingvistiniais žaidimais kuriamas juokas jo neužkrės.

Straipsnyje pristatyti prasivardžiavimuose, humoristiniuose žodynuose ir anekdotuose gyvuojantys lingvistiniai žaidimai yra tik nedidelė dabartiniame lietuvių folklore įsigalėjusių žaidimų dalis. Įdėmesnio žvilgsnio laukia tostuose, naujoviškose mįslėse ir patarlėse, įvairiausių rūšių pasakymuose ir kituose nūdienės tautosakos žanruose bei požanriuose įsitvirtinę žaidimai kalba.

Baigiant sunku susilaikyti nuo nedidelio lyrinio nukrypimo. Lingvistiniai žaidimai skatina kūrybiškumą, lavina protą ir leidžia su džiaugsminga nuostaba patirti, koks stulbinamai turtingas, kupinas netikėtų atradimų ir traukiantis galybe jame glūdinčių paslapčių yra kalbos pasaulis. Tauta, kuri mėgaujasi žaisdama savo kalba, palaiko ne tik kalbos – palaiko savo pačios gyvastį.

## ŠALTINIAI

- LLA – *Lietuvių liaudies anekdotai*, parengė Bronislava Kerbelytė ir Povilas Krikščiūnas, Vilnius, 1994.  
 SN – *Sveiks, tik nebegyvs: Kalbiniai anekdotai*, parengė ir sudarė Jonas Šukys, Vilnius, 2005.  
 VDU ER – Vytauto Didžiojo universiteto Etnologijos ir folkloristikos katedros rankraštynas

## LITERATŪRA

- Abaravičius Juozas 1980. Žodžių žaismas, *Kalbos kultūra*, t. 39, p. 39–48.  
 Gadamer Hans-Georg 1997. *Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, simbolis ir šventė*, Vilnius.  
 Grigas Kazys 1976. *Lietuvių patarlės*, Vilnius.

- Kensminienė Aelita 2008. Lietuvių mįslių kalbinė raiška: morfologiniai ir fonetiniai žaidimai, *Tautosakos darbai*, [t.] XXXV, p. 194–206.
- Krikman Arvo 2009. Jokes in Soviet Estonia, *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, vol. 43, p. 3–66, prieiga per internetą: <<http://haldjas.folklore.ee/folklore/vol43/krikman.pdf>>, [žiūrėta 2010-07-15].
- Lyotard Jean-François 1993. *Postmodernus būvis. Šiuolaikinį žinojimą aptariant*, Vilnius.
- Sauka Leonardas 1984. Retieji mįslių žodžiai, *Kalbos kultūra*, t. 46, p. 24–29.
- Чуковский Корней 1981. *Стихи и сказки. От двух до пяти*, Москва.
- Хейзинга Йохан 1992. *Ното ludens. В тени завтрашнего дня*, Москва.

## Linguistic Games in Contemporary Lithuanian Folklore

GRAŽINA SKABEIKYTĖ-KAZLAUSKIENĖ

*S u m m a r y*

The subject of the article comprises linguistic games recorded in Lithuanian folklore in the course of the last two decades. The study is restricted to investigation of three genre corpuses: i.e. nicknames, humorous dictionaries and anecdotes. The samples selected for analysis have linguistic game as the main organizing principle of the whole text or of some distinctive textual structure.

By selecting different folklore corpuses as subjects of investigation, it was sought to reveal the different rules of the linguistic game typical to each of them. The nicknames are most clearly based on phonetic game. A peculiar rule of this game consists of the organizing role attributed to the consonant *p*, which particularly often emerges in the beginning of nicknames, both meaningful and meaningless ones. In the humorous dictionaries, the main principle of the game includes imitation of the structure of explanatory dictionaries. New meanings are invented chiefly in three ways: by playing with the seeming polysemous character of the word, the seeming homonymy and by subjective interpretations of words and phrases, which are frequently metaphoric and relevant just in certain contexts. The game form established in anecdotes is the verbal duel, in which the chief rule of the game involves contrasting meanings of words or phrases, caused by one of the duel participants misunderstanding the figurative meaning or actualizing another literal meaning, or etymologizing in a peculiar way, creating different word combinations, etc. Having summarized various examples it is possible to assert that in verbal duels, clashes between linguistic and empiric worlds are rather frequent.

A unifying quality of the analyzed games involves a certain deviation from the linguistic norm, resulting in the comic effect. Following the rule that addressee is also involved in the linguistic game, these games serve as means of verifying the extent to which the listener or reader is competent in the linguistic system, knows the traditions of usage and recognizes the deviations. Depending on the genre, the required quality of the addressee's linguistic competence can be higher or lower.

Straipsnis parengtas vykdant Lietuvos valstybinio mokslo ir studijų fondo, nuo 2010 m. Lietuvos mokslo tarybos remiamą mokslinių tyrimų projektą „Tradicijų tęstinumas ir kaita šiuolaikiniame lietuvių folklore: tyrimai ir sisteminimas“.

Gauta 2010-09-01