

Agnieszka Karolczuk



<https://orcid.org/0000-0002-9840-4833>



a.karolczuk@uksw.edu.pl



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.7.12>



Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Wydział Nauk Humanistycznych, Instytut Językoznawstwa, Katedra Językoznawstwa Współczesnego i Ogólnego, ul. Dewajtis 5, 01-815 Warszawa

POTENCJAŁ GRY JĘZYKOWEJ CZASOWNIKÓW POLSKICH (GŁÓWNIEM W TWÓRCZOŚCI JEREMIEGO PRZYBORY)

Słowa kluczowe: gra językowa, komizm, ironia, czasownik, Jeremi Przybora

Streszczenie. Gry (w tym językowe) są zwykle działaniami dydaktycznymi o charakterze ludycznym. Zjawisko gry językowej można rozpatrywać zarówno w odniesieniu do decyzji użytkownika języka w danej sytuacji, jak i w przypadku przemyślanego wcześniej działania wykorzystującego elementy języka tkwiące w nim immanentnie. Artykuł jest próbą zebrania zjawisk pokazujących możliwości gry językowej obserwowalne w zasobie czasowników polskich, zwłaszcza w kategorii aspektu i sferze słowotwórstwa. Ilustrację stanowią głównie przykłady z twórczości Jeremiego Przybory.

1. GRA JAKO POJĘCIE

Pojęcie gry jest zdecydowanie trudne do jasnego, niesprzecznego i ogólnie akceptowalnego zdefiniowania. Wiąże się to zapewne z wieloznacznością wyrazu „gra”, należącego tak do języka ogólnego, jak i do terminologii specjalistycznej. Mimo że sytuacja taka w nauce rodzi co najmniej wątpliwości metodologiczne, pojęcie gry używane jest stosunkowo często, bywa też przedmiotem szczególnej refleksji, np. w trakcie specjalistycznych konferencji poświęconych grze w życiu społecznym, ekonomii, psychologii, kulturze, literaturze czy języku (por. np. Jędrzejko, Żydek-Bednarczuk 1997).

Grę dość często łączy się z ludycznością i komizmem. W sukurs przychodzą tu rozmaite teorie, na czele z klasyczną już wręcz koncepcją Johanna Huizingi (Huizinga 1998) wywodzącą kulturę z zabawy. Huizinga twierdził m.in., że w tak często używanych przez nas metaforach zawsze tkwi gra słów, co dowodzi ciągłego igrania naszego mowotwórczego ducha (Huizinga 1998, s. 17).

Uczestnictwo w grze (tak jak w zabawie) wymaga zawsze przyjęcia pewnych reguł, stosowanych bezwzględnie lub w wersji mniej zdeterminowanej. Niewątpliwie jednak to właśnie reguły są jednymi z tych elementów, które w definicjach gry pojawiają się niemal obligatoryjnie. Wydaje się, że to jeden z punktów stycznych gry (w ogóle) i języka: w wielu teoriach języka (naturalnego i innych) reguły są obecne niemal jak warunek konieczny. Wśród owych reguł mamy zasady gramatyczne, skodyfikowane zachowania językowe, normy stylistyczne i pragmatyczne.

2. GRA JĘZYKOWA I JĘZYK JAKO GRA

Pojęcie gry wykorzystywane jest w oglądzie języka zwłaszcza od czasu rozpowszechnienia się koncepcji Ludwiga Wittgensteina, który – jak pisze Elżbieta Chrzanowska-Kluczevska – „wprowadził obiecujące teoretycznie pojęcie gry językowej, definiując ją jako »całość składającą się z języka i czynności, w które jest on wpleciony«” (Chrzanowska-Kluczevska 1997, s. 12). Poglądy Wittgensteina na temat języka jako gry ewoluowały, ale ich istota pozostaje nadal aktualna: język ma wiele wspólnego z grą, nawet jeśli nią nie jest w ścisłym sensie. Z innych nośnych dla idei gry teorii językowych można też z pewnością wymienić teorię aktów mowy Johna L. Austina i Johna R. Searle’a, dla których koncepcja Wittgensteina był właściwie poprzedniczką (Chrzanowska-Kluczevska 1997, s. 13).

Reguły gry oraz umowa co do tego, czym owa gra jest – takie nieco nonszalanckie określenie można często przyporządkować używaniu języka, a przynajmniej wielu z sytuacji jego używania. Język jest nam potrzebny: komunikujemy się, by przekazać informacje, wyrazić emocje, by wpłynąć na odbiorcę albo i na rzeczywistość pozajęzykową. Bywa nam potrzebny także jako narzędzie gry i zabawy. Aby to było możliwe, musimy uwzględniać pewne reguły – właśnie reguły językowe. Ponieważ jednak w codziennym używaniu języka dominują inne jego funkcje – inne niż gra – warunkiem gry językowej i jej rozpoznania jest świadomość owej gry, czyli jej materii i zasad.

3. ELEMENTY KONIECZNE GRY JĘZYKOWEJ

Materię gry językowej stanowią oczywiście zasoby danego języka. Jednak dostrzeżenie takich cech w tych zasobach, by można było rozpocząć grę i pobawić się językiem z odbiorcą/rozmówcą, to źródło specyficzne – obszar konceptu. Można by domniemywać, czy rodzi się on dzięki niezwyklej świadomości językowej, czy też twórczej intuicji – ale przypuszczalnie nie jest to możliwe do wiarygodnego ustalenia. Polszczyzna zawiera materię gry językowej w rozmaitych swoich zasobach, a komizm językowy wykorzystywany przez twórców kabaretowych pokazuje to na różne sposoby i na różnym poziomie subtelności poczucia humoru. W tym artykule ilustrację źródeł możliwej gry językowej w polszczyźnie stanowi przede wszystkim twórczość Jeremiego Przybory¹. Przywołane są tutaj głównie przykłady działań/gry na zasobie czasownikowym naszego języka.

3.1. CZASOWNIKOWE GRY JĘZYKOWE

3.1.1. Czas przeszły, 1. i 2. os. l. poj. r. nijakiego – specyficzna „luka systemowa”

O, Kutno! O, Kutno! –
Wyprał mnie z uczuć jak płótno!
O, Kutno! Okrutne Kutenko! –
Odjęł mi miłość jak ręką.

(O, Kutno!, s. 232–233)

Potencjalność użycia formy 1. i 2. os. l. poj. r. nijakiego w czasie przeszłym może być źródłem gry, podstawą próby odpowiedzi na pytanie, dlaczego te formy tak rzadko funkcjonują, punktem wyjścia do szukania innych sytuacji, gdy użycie tych form jest uzasadnione.

¹ Wszystkie przykłady cytowane za: J. Przybora, *Piosenki prawie wszystkie*, Warszawa 2002, z podaniem tytułu piosenki i numeru strony w tym wydaniu oraz podkreśleniami autorki (A.K.).

3.1.2. Aspekt czasownika (cechy znaczeniowe postaci aspektowej)

*Porucznik Czartogromski
zachwycał i podniecał –
jak osa w talii wąski,
jak tur szeroki w plecach.
Przymiotem wszakże boskim
Dla dam i czystych dziew.
To było w Czartogromskim,
Że strzelał Czartogromski
Z miłości sobie w łeb.*

(*Porucznik Czartogromski*, s. 340–341)

Bohater cytowanej piosenki rzeczywiście *strzelał* (a nie *strzelił*), ponieważ za każdym razem chybiał. Przykłady takiego użycia danej postaci aspektowej, z odpowiednim kontekstem, zwłaszcza komicznym, mogą być nieocenione, gdy chce się wyjaśnić i zrozumieć istotę aspektu w polszczyźnie. Innymi tekstami literackimi, które mogą się tu okazać pomocne, są przykłady z twórczości Wisławy Szymborskiej (wiersz *Pochwała snów*) i Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego (*Ostrożność z Teatrzyku „Zielona Gęś”*). Oba te utwory, żartobliwe i ironiczne w wymowie, oparte są na podobnej strukturze gramatycznej: w większości są to zdania z czasownikami w czasie teraźniejszym – wdzięczna materia do działań dydaktycznych, np. przekształceń na inny czas gramatyczny i inną postać aspektową, a potem do analizy, jakie sensy dzięki temu powstały.

3.1.3. Aspekt – niestandardowa prefiksacja

*Proszę pana, ja panu coś powiem:
jestem ciepła, choć jeszcze nie wdówka.
Ale jeśli pan umie uwdowić –
czeka pana urocza placówka...*

(*Ciepła wdówka*, s. 235)

Wykorzystanie standardowych środków, jakimi dysponuje język (prefiks *u-* oraz paradygmat tworzenia czasownika odrzeczownikowego), może dać efekt komiczny – choć to humor czarny – jeśli użytkownik

języka jest tego świadomy, a zastosowany mechanizm spełnia funkcję sensotwórczą.

Współcześni użytkownicy polszczyzny stosują ten mechanizm na przykład w żargonie akademickim, gdy mówią o tym, że profesor wydoktorzył/wymagistrował wszystkich uczestników swojego seminarium, albo w innych odmianach zawodowych czy środowiskowych (zabutelkowaliśmy pół miliona metrów sześciennych wody). Z zaawansowanymi językowo uczniami można spróbować tworzenia takich derywatów czasownikowych w różnych wariantach kontekstowych i rejestrach stylistycznych.

Warto w tym kontekście dostrzec, że w języku polskim funkcjonują takie czasowniki, jak na przykład *zbaranieć*, *spsieć*, *skundlić się* czy *uświnić się*. Na ich podstawie można proponować grę w tworzenie innych czasowników „odzwierzęcych” i wymyślanie ich znaczeń. W jednym z limeryków Stanisława Barańczaka można przecież spotkać rozkaznik *zjamniczej*, dlaczego więc nie wyobrazić sobie, że można *skozić*, *zakarpić* (staw) czy *wyosić się*.

Tego rodzaju gra słowotwórczo-semantyczna pozwala zaktywizować zasoby językowe uczniów i ich możliwości skojarzeniowe. Mimo że pozornie bezcelowa, procentuje zwykle w „pozalekcyjnym” używaniu polszczyzny.

3.1.4. Prefiksacja – nagromadzenie powtarzanego przedrostka

Szuja!
Naomamiał, natruł i nabujał!
 Szuja!
 A wierzyłam przecież mu jak nikt!

(Shimmy szuja, s. 184)

Pryskam sobie, bo w sumie
 się nudzę.
Porozrabiam, poszumię
 i wrócę.
 Tato, pa!

(Pa, tato, pa!, s. 199)

Powtórki i nagromadzenia to znany sposób na uzyskanie efektu komicznego, choć wcale nie taki prosty. Jak widać, może on dotyczyć tak drobnego elementu językowego, jakimi są morfemy, w tym wypadku

– prefiksy czasownikowe. Warto chyba przy tym zauważyć, że przywołane przykłady zawierają przedrostki szczególne. *Na-* tworzy czasowniki o znaczeniu intensywności lub nawet nadmiarowości nazywanej czynności, rzadko wchodzące w układ standardowej pary aspektowej, dlatego w nagromadzeniu efekt owej intensywności jest wzmożony. Z kolei *po-* wskazuje najczęściej na wielokierunkowość i pewną nieokreśloność nazywanej czynności, co także wpływa na efekt „zabijania nudy” w przywołanym kontekście.

Komiczne nagromadzenie czasowników warto wykorzystać w zadaniu polegającym na tworzeniu opisu osoby „nasyconej” pewnymi działaniami czy aktywnościami. Może to być np. opis dyrektora, który właśnie przeszedł na emeryturę, co oznacza, że *napracował się* bardzo, *naczytał się* raportów, *nawysłuchiwał się* tłumaczeń pracowników, *nasiedział się* na naradach, *napodpisywał się* kontraktów itp. Perspektywę emerytury można w takim ćwiczeniu ująć z innej strony, by opisać pragnienia osoby bardzo zapracowanej, która marzy o tym, że wkrótce *naczyta się* książek, *naogląda się* filmów, *nasłucha się* koncertów itp. Z kolei użycie czasowników z przedrostkiem *po-* można zaproponować do sporządzenia listy czynności człowieka niefrasobliwego, niezajętego, który wieczorem *pospaceruje*, *połazi po klubach*, *poogląda filmy na YouTube* itp.

3.1.5. Specyficzna homonimia czasownikowa (czasownikowo-rzeczownikowa)

*Mało co mnie bawi w zimie –
ani zanieć, ani wymieć.*

(Zimy żal, s. 74)

Atrakcyjne wykorzystanie homonimii wymaga niewątpliwie dostrzeżenia podobieństw nietypowych. Uczniom z zaawansowaną znajomością języka można zaproponować tworzenie zdań i mikrokontekstów z homonimami wyszukanyymi uprzednio w słownikach lub podanymi przez lektora (np. *maść*, *gość*, *drób*).

4. INNE (NIECZASOWNIKOWE) GRY JĘZYKOWE

Przywołane tu wyimki z twórczości Jeremiego Przybory pokazują zapewne zaledwie tylko niektóre z możliwości, jakie tkwią w polszczyźnie jako źródle gier językowych. To przykłady już istniejące

i funkcjonujące (choćby dzięki kolejnym wykonaniom piosenek z Kabaretu Starszych Panów), niejako „wykorzystane” – ale przecież nie do końca. To właściwie jedynie sugestia tropów, które nadal są do odkrycia, a później do ujęcia w dowcipie, rymowance, wyjaśnieniu zjawiska językowego itd.

W twórczości Jeremiego Przybory obecne są także inne, nieczasownikowe zasoby materii do gier językowych. To np. maestria w wykorzystywaniu nieoczywistych, zwłaszcza kontekstowo, zdrobnień i spieszczeń, czasem oksymoronicznych:

*Drabie, nie tkwij w złych nawyczkach
I – póki czas – się zmień!*

(Odrażający drab, s. 61)

albo:

*U babki, co za lasem
Mieszkała w białym domku –
Kapturek czynił czasem
gomorkę ze sodomką.*

(Kapturek'62, s. 115)

czy też:

*Piosenka to jest klinek
na spleenek –
na brzydki bliźniego uczynek –
na braczek rzucony na rynek –
na taki jakiś nie taki ten byt.*

(Piosenka jest dobra na wszystko, s. 43)

Derywaty o strukturze zdrobnień i spieszczeń, często niepełniące ich funkcji, są bardzo ekspansywne we współczesnej polszczyźnie. Przyjrzenie się im na podstawie przykładów z piosenek Przybory pozwala dostrzec je w perspektywie ironiczno-groteskowej. Uczniom o zaawansowanej znajomości języka można zaproponować tworzenie zdrobnień i spieszczeń od podanej grupy wyrazów, np. nacechowanych pejoratywnie (*łobuz, chuligan, zbir, drab, szuja, kanalia*), a następnie konstruowanie zdań i kontekstów uwypuklających znaczenia wydobyte przez taką derywację.

5. GRY JĘZYKOWE I GLOTTODYDAKTYKA

Grę językową i dowcip uznaje się zwykle za zjawiska odrębne, różne od komizmu (por. Buttler 1974/2000), głównie dlatego, że ten ostatni jest często mimowolny, a gra i dowcip uwarunkowane są działaniem świadomym. Cudzoziemcy uczący się języka jako obcego tworzą wypowiedzi komiczne (por. np. Dąbrowska 2002), ale rzadko dowcipne czy oparte na grze. Jednak dostrzeżenie w zasobach polszczyzny źródła gier językowych może być niezmiernie inspirujące dla nauczycieli języka polskiego jako obcego. Wydaje się – także na podstawie przywołanych tu przykładów – że wykorzystanie czy odwrócenie zauważonych mechanizmów językowych wspomaga twórcze podejście do języka, do wyjaśniania jego struktury i znaczeń w nim tkwiących. Zasygnalizowane i opisane działania dydaktyczne są tutaj zaledwie propozycjami, rodzajem wejścia w proces twórczego traktowania materii języka w glottodydaktyce. Filary owego twórczego podejścia są dwa: świadomość struktury języka i koncept. Potocznie mówiąc: na to trzeba wpaść. Jednak mówiący grają w język i językiem, zapewne dlatego, że „[...] język naturalny to twór otwarty, a więc bardziej zaskakujący niż zwykła gra, bardziej giętki i nieprzewidywalny, pozwalający na ciągłe wariacje i nowości” (Chrzanowska-Kluczevska 1997, s. 11). Warto sobie pozwalać na owe wariacje, zwłaszcza że przyczyniają się one do poszerzenia horyzontów pracy lektora języka polskiego jako obcego.

BIBLIOGRAFIA

- Buttler D., 1974/2000, *Polski dowcip językowy*, Warszawa.
- Chrzanowska-Kluczevska E., 1997, „Gry językowe” w teoriach naukowych, w: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Warszawa, s. 9–16.
- Chrzanowska-Kluczevska E., 2004, *Language-games: pro and against*, Kraków.
- Dąbrowska A., 2000, *Komizm wypowiedzi cudzoziemców*, w: *Świat humoru*, S. Gajda, D. Brzozowska (red.), Opole, s. 349–354.
- Huizinga J., 1998, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, wyd. II, Warszawa.
- Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), 1997, *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Warszawa.
- Przybora J., 2002, *Piosenki prawie wszystkie*, Warszawa.
- Wittgenstein L., 1972, *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa.

POTENTIAL OF LANGUAGE-GAMES IN POLISH VERBS

Keywords: language-game, verbal humour, irony, Polish verb, Jeremi Przybora

Summary. The aim of this paper is to show Polish as a source of language-games and verbal humour. It provides a few descriptions of language-game ideas. The main part presents some examples of specific language-game based on the Polish verbal system, with an illustration from Jeremi Przybora's output.
