

Maciej Kawka

Gry słowne i żarty językowe w *Alicji w krainie czarów* L. Carrolla a postulaty konwersacyjne H.P. Grice'a

W polskiej literaturze dla dzieci niewiele jest utworów, w których gry słów i żarty językowe (kalambury, anagramy, paronimy, paronomazje, wiersze - rebusy, zagadki czy wiersze obrazkowe itp.) pełnią funkcje tekstotwórcze lub są elementami organizacji tekstu narracyjnego. Zazwyczaj te dwa zjawiska występują łącznie, a zabawa językowa, żart słowny obok funkcji kreatywnej¹ pełnią w wypowiedzi przede wszystkim funkcję, którą R. Jakobson określił jako poetycką, a której zadaniem na płaszczyźnie tekstu jest jego organizacja, kształtowanie formy utworu, kompozycja i walory tekstotwórcze.

W światowej klasyce literatury dziecięcej zjawisko wykorzystania zabaw językowych jako tworzywa tekstu występuje częściej. Należy tu wymienić przede wszystkim dwóch autorów L. Carrolla i A. Milne'a. Zwłaszcza w tekstach Carrolla – (*Alicja w krainie czarów*) sprawy języka², jego funkcji magicznych, uwarunkowanych pragmatyką snu, zjawiska te występują dość obficie jako swoiste dominanty kompozycyjne i wykładniki organizacji tekstu.

Problematyce języka L. Carrolla poświęcona została książka R.D. Sutherlanda³. Według Sutherlanda język w tekstach L. Carrolla funkcjonuje

¹ Ostatnio w publikacjach na temat funkcji języka i wypowiedzi pojawia się nowe rozumienie Jakobsonowskiej funkcji poetyckiej, przeciwstawiające ją funkcji kreatywnej, (które dotychczas były utożsamiane), sugerujące, że „celem wypowiedzi poetyckiej jest ona sama” i że „ujęcie takie jest adekwatne wobec żartów słownych, słowopieśni itp.”. Działanie funkcji kreatywnej polegałoby zatem nie tylko na operacji na formie i na języku utworu (f. poetycka), ale głównie na kreacji określonej wizji świata poetyckiego. Zob. R. Grzegorzczkowska, *Problem funkcji języka i tekstu w świetle teorii aktów mowy*, w: *Język a kultura*. T. 4. *Funkcje języka i wypowiedzi*, pod red. J. Bartmińskiego i R. Grzegorzczkowej, Wrocław 1991, s. 25–26.

² Wyłącznie językowi L. Carrolla poświęcona została monografia R.D. Sutherlanda, *Language and Lewis Carroll*, The Hague 1970.

³ R.D. Sutherland, *Language...*

jako element gry i zabawy. Podzielił on gry językowe na manipulacyjne (manipulatory play) i funkcjonalne (functional play). Wśród tych pierwszych wymienił manipulacje literami – aliterację, anagramy, lipogramy oraz alfabetyczne „fanaberie”, np. eksklamacje Gryfa – „Hjckrrh” (opuszczenie samogłosek w wyrazie). Tu znalazły się także neologizmy, kalambury, zagadki, rebusy, łamigłówki. W grupie drugiej omówione zostały te gry językowe, w których następuje powiązanie języka z tłem komunikacyjnym wypowiedzi, co staje się źródłem humoru – klasyfikowanie obiektów i nadawanie im nazw. Do tych humorystycznych celów wykorzystywane są także prawidłowości związane z istotą języka i funkcjonowaniem systemu językowego – stwarzanie i rozwiązywanie problemów językowych, testy prawdy i fałszu zdań, naprzykrzanie się i dręczenie istotą języka.

Nowe ujęcie problematyki żartu językowego w tekstach L. Carrolla przedstawiła E.W. Paduczewa⁴ w artykule o problemach niepowodzeń komunikacyjnych w świetle teorii aktów mowy. Autorka zajęła się głównie nonsensem językowym oraz uwarunkowaniami braku fortunności wypowiedzi literackiej i omówiła pewne przyczyny takich niepowodzeń. Wskazała przede wszystkim na nieprzestrzeganie gramatycznych i semantycznych reguł budowy zdania lub naruszenie reguł referencji. Osobna grupa to, według Paduczevej, nonsensy związane z naruszeniem postulatów konwersacyjnych H.P. Grice'a⁵.

Bardzo skromnie przedstawia się problematyka gier słownych i zabaw językowych w polskiej literaturze naukowej. Najwięcej napisał na ten temat J. Cieślowski, który jako pierwszy zwrócił uwagę na zależność występującą pomiędzy strukturą tekstu i strukturą zabawy: „...zabawowość może być również immanentną regułą samego dzieła, jego własną konstrukcją zrealizowaną w formie zabawki”⁶. Podstawą do tego typu zabiegów konstrukcyjnych w tekście są zespoły ruchowo-słuchowo-meliczne oraz naturalna twórczość dzieci – wyliczanki, rymowanki, powiedzenia i formuły magiczne lub „mruczanki” Kubusia Puchatka. Z jednej więc strony elementy samej gry i zabawy mogą występować jako immanentna reguła budowy tekstu, a z drugiej – środki stylistyczne oparte na różnego rodzaju grach językowych mogą zostać wykorzystane w tekście jako jego strukturalne tworzywo.

⁴ E.W. Paduczewa, Проблема коммуникативной неудачи в сказках Льюиса Керролла, w: *Tekst i zdanie. Zbiór studiów*, pod red. T. Dobrzyńskiej i E. Janus, Wrocław 1983, s. 139–160.

⁵ H.P. Grice, *Logika a konwersacja*, w: *Język w świetle nauki*, pod red. B. Stanosz, Warszawa 1980, s. 91–114.

⁶ J. Cieślowski, *Literatura osobna*, Warszawa 1985, s. 65.

Zgodnie z definicją zamieszczoną w *Słowniku terminów literackich*, pod redakcją Janusza Sławińskiego, gra słów polega na „wykorzystaniu brzmieniowego podobieństwa między słowami do uwydatnienia ich znaczeniowej wartości lub wielowartościowości, wzajemnej obcości lub spajających je więzów pokrewieństwa, analogii czy kontrastu. Gra słów stanowi zabieg semantyczny realizowany na wiele sposobów. Najważniejszym z nich jest kalambur, inne zaś to np.: amfibolia, anagram, antanaklasis, antymetabola, aprosdoketon, diafora, figura etymologiczna, kontaminacja, metagram, paragram, parechesis, paronomazja, poliptoton i rozmaite odmiany powtórzenia”⁷. Jak więc wynika z przytoczonej definicji, gra słów to przede wszystkim fakt językowy, zabieg semantyczny czy raczej metasemantyczny powstający na granicy słów i zwrotów, a zestawianych słów nie łączą *ex definitione* żadne relacje logiczne, semantyczne czy jakiegokolwiek inne, które by uzasadniały ich współlistnienie, poza relacjami metajęzykowymi. W wypadku kalamburu zestawione ze sobą wyrazy łączy tożsamość brzmieniowa lub istotne podobieństwo fonetyczne. W figurze etymologicznej podobieństwo między wyrazami oparte jest na zasadzie ujawniania zatartych pokrewieństw etymologicznych. W innych wypadkach mechanizmy funkcjonowania gry słów mogą polegać na przełamaniu ustalonych struktur frazeologicznych, składniowych, logicznych. Wszystkie te operacje dokonywane są na jednostkach języka: słowach, zwrotach i połączeniach frazeologicznych, częściach zdania lub nawet całych zdaniach i strukturach pozazdaniowych (makrostrukturach). A zatem na tej podstawie można je zaliczyć do zjawisk i mechanizmów mówienia o charakterze metajęzykowym – w rozumieniu szerszym metatekstowym. Zdarzyć się może także, że w tekście dochodzi do interpretacji jakiegoś znaku językowego za pomocą innego lub innych znaków w pewnym stopniu ekwiwalentnych względem siebie lub podobnych do siebie. Tego typu fakty i mechanizmy językowe R. Jakobson zaliczył do operacji metalingwistycznych: „Powiedziałaś ‘pig’ czy ‘fig’? – zapytał Kot. Powiedziałem ‘pig’ – odrzekła Alicja”. Zdaniem R. Jakobsona „w tej szczególnej wypowiedzi koci odbiorca stara się uchwycić wybór językowy dokonany przez nadawcę. We wspólnym kodzie Kota i Alicji, tzn. w angielszczyźnie mówionej, różnica między zwartą a ciągłą, *ceteris paribus* może zmienić znaczenie tekstu”⁸.

Konieczność uzgodnienia kodu, tzn. dokonanie operacji metalingwistycznej została spowodowana przekroczeniem przez uczestników dialogu – Kota z Cheshire i Alicji – zasad konwersacyjnych H.P. Grice’a⁹. Zasada

⁷ Zob. *Słownik terminów literackich*, pod red. Sławińskiego, Wrocław 1976, s. 146.

⁸ R. Jakobson, *Dwa aspekty języka i dwa typy zakłóceń afatycznych*, w: R. Jakobson i M. Halle, *Podstawy języka*, Wrocław 1964, s. 110.

⁹ H.P. Grice, *Logika a konwersacja...*

Kooperacji Konwersacyjnej głosi: „Wnoś swój wkład do konwersacji tak, jak tego w danym stadium wymaga przyjęty cel czy kierunek wymiany słów, w której bierzesz udział”¹⁰. Ta ogólna zasada została przekroczona przez znikającego i nagle pojawiającego się Kota, który w ten sposób nie wnosił oczekiwanego przez Alicję wkładu do konwersacji.

Oprócz już tu przytoczonej ogólnej Zasady Kooperacji Konwersacyjnej Grice wymienia cztery kategorie i kilka maksym pomocniczych:

kategorię Ilości

1) „Niech twój wkład w konwersację zawiera tyle informacji, ile jej trzeba (dla aktualnych celów wymiany)”;

kategorię Jakości

1) „Nie mów tego, o czym jesteś przekonany, że nie jest prawdą,

2) „Nie mów tego, do stwierdzenia czego nie masz dostatecznych podstaw”;

kategorię Stosunku

1) „Niech to, co mówisz będzie relewantne”;

kategorię Sposobu

1) „Unikaj niejasnych sformułowań”,

2) „Unikaj wieloznaczności”,

3) „Bądź zwięzły (unikaj zbędnej rozwlekłości wypowiedzi)”,

4) „Mów w sposób uporządkowany”¹¹.

Warto przytoczyć także zdanie A. Okopień-Sławińskiej na temat koncepcji Grice'a: „W świetle tych zasad nie do pojęcia są: drętwa mowa, mowa-trawa, gadka-szmatka, mówienie na okrągło, zawracanie głowy lub kijem Wisły, robienie wody z mózgu, wciskanie kitu i ciemnoty, nawijanie, bajerowanie, bujanie, zalewanie, bluzganie, picowanie, trucie, klajstrowanie, ględzenie, gdybanie itp. ...”¹². Wszystkie wymienione przez autorkę akty mowy są bardzo podobne do gier słownych i zabaw językowych. Zjawiska te łączy z jednej strony prawie całkowity zanik informacyjności, związany z nieprzestrzeganiem postulatów konwersacyjnych Grice'a, a z drugiej strony nacechowanie funkcjami meta – metajęzykową i metatekstową.

Związki pomiędzy występującymi w tekście *Alicji w krainie czarów* gramami słów a realizacją zasad konwersacyjnych można prześledzić na wybranych przykładach konkretnych wypowiedzi postaci. Oto rozmowa Alicji z Myszka i ogonopowieść Myszki:

¹⁰ Op. cit., s. 96.

¹¹ Tamże.

¹² A. Okopień-Sławińska, *Teoria wypowiedzi jako podstawa komunikacyjnej teorii dzieła literackiego*, Pamiętnik Literacki LXXIX, 1988, z. 1, s. 175.

– Obiecałeś, że opowiesz mi o swoim losie – powiedziała Alicja – i o tym, dlaczego nienawidzisz ... K i P – dodała szeptem, obawiając się, że urazi ją ponownie,
– O, goni smutny i długi mnie los, smutny i długi jak ta opowieść!
– powiedziała Myszka, zwracając się ku Alicji i wzdychając.
– Ogon i smutny, i długi? – powiedziała Alicja spoglądając ze zdumieniem na jej ogon. – Długi tak, ale dlaczego mówisz, że smutny?
– I zastanawiała się dalej nad tą zagadką, w czasie gdy Myszka mówiła. A jej ogonopowieść wydała się Alicji mniej więcej taka:

Kiedyś raz

Myszka mała
Kota Złego
spotkała

„W sądzie chcę
cię oskarżyć!”
rzekł Kot Zły,
widząc Mysz

„Radzę ci, nie
uciekaj i

na proces

tu czekaj

Nudzę się

już od rana

więc uczenie

to dziś”

Rzekła Mysz:

„Hej, kolego!

Cóż to? Sądz bez

sędziego, bez przy-

sięgłych, obrońcy

i woźnego

chcesz mieć?”

Na to Kot:

Adwokatem,

sędzią,

woźnym

i katem

ja sam

będę.

Ja sam

też

ska-

zę

cie-

bie

na

śmierć.”

- W ogóle nie słuchasz! – powiedziała z przyganą Myszka do Alicji.
- O czym myślisz?
- Przepraszam cię bardzo – odparła Alicja potulnie – zdaje się, że doszłaś do piątego skreśtu?
- Zupemnie możliwe – powiedziała Myszka bez przekonania, nie rozumiawszy.
- Super, niemożliwe! zawołała Alicja, zawsze gotowa do usług i spoglądając na nią niepewnie. – Och, pozwól mi go rozplątać!
- Nie uczynisz niczego podobnego – powiedziała Myszka wstając i gotując się do odejścia. – Obrażasz mnie wygadując podobne nonsensy!

(CarrP 33–35)

Przytoczony tu w całości fragment to pewien układ kompozycyjny – otwiera go i zamyka kalambur, a w środku tej całej finezyjnej konstrukcji znalazł się kaligram, wiersz obrazkowy, który jako „wizualna konkretyzacja przedmiotów opisywanych”¹³ – ogonopowieść, został uformowany w postaci tekstu przypominającego swym kształtem ogon (Myszy) wyłącznie dzięki grze słów – kalamburowi: „O, goni smutny i długi mnie los, smutny i długi, jak ta opowieść” – „Ogon i smutny i długi”. Tłumacz w celu jak najwłaściwszego oddania angielskiego kalamburu: „tale” – „Tail” (opowieść i ogon) posłużył się homofonicznym podobieństwem wyrażen: „O, goni” oraz „Ogon i”. Zabieg ten w stosunku do wersji angielskiej jest daleki od doskonałości. W tekście polskim w miarę poprawne funkcjonowanie kalamburu musi zostać poprzedzone odmienną segmentacją obydwu fraz, a zamierzony efekt gry słów – porównanie opowieści do ogona uzyskuje dodatkowe wyjaśnienie: „... los smutny i długi, jak ta opowieść”. Zaprezentowany kalambur to dodatkowa zachęta do kolejnej wymiany wypowiedzi i repliki Alicji: „Ogon i smutny i długi? (...) Długi tak, ale dlaczego mówisz, że smutny? – I zastanawiała się dalej nad tą zagadką, w czasie gdy Myszka mówiła”. A więc kalambur to także zabawa w zadawanie zagadek, co jest jedynym sposobem na uwiarygodnienie całej tej sytuacji komunikacyjnej, która w przeciwnym wypadku nie miałaby żadnego sensu. Zamierzone (użycie kalamburu) przez autora niepowodzenie tego aktu mowy jest także wynikiem niestosowania się obydwóch uczestników wymiany wypowiedzi do maksymy pomocniczej w obrębie postulatów konwersacyjnego – kategorii Sposobu: „Unikaj wieloznaczności”. W tym wypadku nieporozumienie w komunikowaniu się pomiędzy Alicją i Myszką zostało wykorzystane do budowy tekstu – dalszego, stopniowego narastania tekstu narracyjnego.

¹³ Zob. *Słownik terminów literackich*,... s. 491.

Tekstotwórcza funkcja gier językowych, występujących w wypowiedzi narracyjnej, umożliwia interpretację użycia tego typu środków stylistycznych jako elementów konstrukcyjnych danego aktu mowy i gwarantuje jego efektywne spełnienie jedynie w wymiarze utworu literackiego. W wypadku tekstu *Alicji w krainie czarów* gry słów są aktami mowy nie sprzyjającymi osiągnięciu porozumienia językowego. Siła illokucyjna tego typu wypowiedzi polega wyłącznie na kreowaniu tekstu, a tworzenie tekstu zarazem uniemożliwia porozumienie między postaciami literackimi – uczestnikami dialogu. Dzieje się tak dzięki zneutralizowaniu funkcji komunikatywnej (przedstawieniowej) wypowiedzi, wysunięcie na pierwszy plan funkcji skierowanej na sam komunikat, tj. funkcji kreatywnej, a w stosunku do tekstu – metatekstowej. Zaplanowane przez autora niezrealizowanie (dzięki kalamburowi) aktu mowy – udanego wyłącznie w stosunku do samego tekstu – zostało następnie wykorzystane do dokonania kolejnej operacji na tekście. Metatekstowym aktem perlokucji jest teraz wykreowanie wiersza obrazkowego (kaligramu), którym jest „ogonopowieść” Myszki.

Po wygłoszeniu przez Myszkę tekstu „ogonopowieści” i po graficznej jej realizacji przez autora książki Myszka w pewnej chwili zwraca uwagę Alicji, że jej nie słucha:

- W ogóle nie słuchasz! – powiedziała z przyganą Myszka do Alicji.
- O czym myślisz?
- Przepraszam cię bardzo – odparła Alicja potulnie – zdaje się, że doszłaś do piątego skreśtu?
- Zupełnie możliwe – powiedziała Myszka bez przekonania, nie zrozumiawszy.
- Super, niemożliwe! – zawołała Alicja (...) Och, pozwól mi go rozplątać!

(CarrP 34–35)

Tuż po wtajemniczeniu Alicji (i czytelnika) przez autora w swoje poczynania tekstotwórcze pojawia się w tekście nowy kalambur: „zupełnie możliwe” – „super, niemożliwe”. Co więcej, autor-narrator czyni Alicję odpowiedzialną za swoje poczynania twórcze. Alicja jako jedna z postaci i uczestniczka powieściowego dialogu nie może wiedzieć, do którego „skreśtu” ogonopowieści doszła Myszka, bo ten jako element kaligramu znajduje się na karcie powieści. Zabieg ten, bez wątpienia o charakterze metatekstowym, umożliwia spojrzenie na tekst od wewnątrz z punktu widzenia zasad jego konstruowania. Oprócz wyraźnej funkcji retardacyjnej introspekcji dokonywanej wyłącznie wobec tekstu, a nie świata przedstawionego, ujawnia on, m.in. dzięki kalamburowi, prawie niedostrzegalną „grę” pomiędzy wyodrębniającymi się w ten sposób poziomami narracji i płaszczyznami komunikacji literackiej.

Niezwykłe wyjątkowy pod względem nagromadzenia kalamburów jest ten fragment *Alicji w krainie czarów*, w którym ma miejsce rozmowa tytułowej bohaterki z Gryfem. W rozmowie tej, a właściwie „antyrozprawie”, jej uczestnicy wypowiadają słowa i zdania – zadają pytania i udzielają odpowiedzi, ale zarówno wypowiedzane kwestie, jak pytania i odpowiedzi to elementy gry językowej i dlatego nie mogą zawierać informacji, o które jej uczestnicy (głównie pytający) zabiegają. Często nie są oni świadomi tego, że prowadzą jakąś grę, stając się z woli autora jej kreatorami. Celem takiej gry-rozmowy jest jej prowadzenie i jej przebieg, a wypowiedzane słowa to tylko pretekst do wypowiedzenia następnych kwestii, najczęściej na ten sam temat tylko o innym kształcie językowym. Są to zatem sformułowania przypominające Bachtinowską¹⁴ „mowę o mowie” i „wypowiedź o wypowiedzi”:

- Czy wiesz, skąd pochodzi nazwa białyryba?
- Nigdy dotąd nie zastanawiałam się nad tym – powiedziała Alicja.
- Skąd
- Bo służy ona do czyszczenia butów i pantofelków – powiedział Gryf bardzo poważnie

(CarrP 110)

Polskie tłumaczenie nie oddaje niestety w pełni dwuznaczności wynikającej z gry słów w tekście angielskim:

“Do you know why it's called a whiting?”

“It never thought about it”, said Alice, “Why?”

“It does the boots and shoes”, the Gryphon replied very solemnly.

(CarrA 90)

Wyraz „whiting” może w angielskim oznaczać ‘rybę’ o polskiej nazwie ‘witlinek’ oraz środek chemiczny do czyszczenia naczyń – ‘bielidło’. W jakimś stopniu motywuje to użyty przez tłumacza neologizm – ‘białyryba’. Odpowiedź dana przez gryfa nie może jednak zadowalać Alicji oraz, z pewnością, czytelnika, choćby nie wiadomo z jaką powagą została wypowiedziana. Na podstawie wcześniejszej pieśni fałszywego Żółwia o morzu i rybach mogłaby się wprawdzie domyślić, że nazwa ‘whiting’ będzie jakoś związana z tematem pieśni, jednak nie czyni tego. W tej sytuacji pada odpowiedź nie uwzględniająca żadnej z dwóch istniejących w języku angielskim możliwości. Na typowo metajęzykowe pytanie o znaczenie i budowę słowa ‘whiting’ odpowiedź zawiera informację pochodzącą nie z wiedzy o rze-

¹⁴ Zob. M. Bachtin, *Estetyka twórczości słownej*, Warszawa 1986

czywistości, ale z zakresu wiedzy o języku i o tekście, który zresztą dopiero ma nastąpić. Występuje tu szczególna sytuacja, w której wiedza postaci o świecie przedstawionym jest prawie całkowicie uwarunkowana strukturą i kształtem formalnym tekstu. Odbywający się pomiędzy Alicją i Gryfem dialog oparty jest w dużej części na przekazanej mu przez autora językowej wiedzy o tekście utworu. Świadczy o tym wykorzystana przez Gryfa w argumentacji czysto formalna analogia występująca pomiędzy wyrazami – 'whithing' i 'blacking' – oparta na informacji metajęzykowej, która w tym tekście przysługuje tylko autorowi. Następuje tu ponownie zmiana poziomu przekazu w obrębie utworu literackiego. Dodatkowa wiedza nadawcy (Gryfa) o języku – wiedza metajęzykowa umożliwia uruchomienie mechanizmów metatekstowych i dzięki temu czyni realną wymianę wypowiedzi pomiędzy postaciami literackimi, odbywającą się w obrębie świata przedstawionego, co wykreowaną przez autora wypowiedź metatekstowo motywuje.

Podobne mechanizmy tekstotwórcze występują, jednak w skali o wiele szerszej, w innym fragmencie *Przygód Alicji w krainie czarów*. Użycie do skonstruowania kalamburu wyrazów: „porpoise” – „purpose”, z których pierwszy oznacza gatunek ryby – 'morświn', drugi – 'cel, zamiar' umożliwia manipulowanie nimi w tekście i ich występowanie na przemian w tych dwu różnych znaczeniach. Próba ustalenia przez Alicję, w którym znaczeniu w danym momencie wyrazy te są użyte w tekście, jest nieskuteczna. Gryf bowiem odpowiada wtedy – „I mean what I say”, a formuła – 'myślę to, co mówię' – staje się punktem wyjścia skonstruowania nowej gry słów. Podczas Obłąkanej herbatki jej uczestnicy w pewnym momencie zaczynają się bawić w grę polegającą na zadawaniu zagadek:

... Kapelusznik szeroko otworzył oczy, ale powiedział tylko: –

– Dlaczego kruk jest podobny do biureczka?

– „No, nareszcie będzie jakaś rozrywka! – pomyślała Alicja. – Jak to dobrze, że zaczęli bawić się w zagadki”. – Wydaje mi się, że potrafię na to odpowiedzieć na głos.

– Czy chcesz powiedzieć, że myślisz, że będziesz umiała znaleźć na to odpowiedź? – powiedział Marcowy zajac.

– Oczywiście – powiedziała Alicja,

– Więc powinnaś powiedzieć to, co myślisz – ciągnął Marcowy Zajac.

– Powiem to, co myślę – odparła pospiesznie Alicja – to znaczy, myślę to, co powiem ... a to jedno i to samo, jak wiesz.

(CamP 73)

Od tej chwili zabawa w zgadywanie zagadek niespostrzeżenie zmienia się w „zabawę metajęzykową”. Uczestnicy rozmowy wymawiają frazy składające się z dwóch członów, których przestawienie tylko pozornie nie zmienia sensu całości, oraz z takich członów, których przestawienie zmienia znaczenie całej frazy:

- Ani trochę to samo – powiedział Kapelusznik, – Jak to? Mogłabyś więc równie dobrze powiedzieć, że „zobaczę to, co zjem”, to to samo, co „zjem to, co zobaczę”!
- Mogłabyś równie dobrze powiedzieć – dodał Marcowy Zając – że: „lubię to, co dostaję”, to to samo, co „dostaję to, co lubię”!
- Mogłabyś równie dobrze powiedzieć – dodał Suseł, który zdawał się mówić przez sen – że „oddycham, gdy śpię, to to samo, co „śpię, gdy oddycham”!
- U ciebie to jest to samo – powiedział Kapelusznik i na tym rozmowa urwała się;

(CarrP 74)

Zabawa w zgadywanki typu „myślę to, co mówię” oparta jest na domniemanym podobieństwie czy nawet tożsamości fraz o przestawionym porządku członów składowych. Sytuację zabawy tworzy i otwiera pozornie nonsensowne pytanie o stwierdzenie podobieństwa pomiędzy „krukiem” i „biurczkiem”. Ma to wyraźną analogię z zabawami prowadzonymi głównie przez dzieci, które pytają o związki, podobieństwa lub różnice (dzieci potrafią zadawać całe serie takich pytań) pomiędzy przedmiotami lub zjawiskami, które bądź są zupełnie do siebie niepodobne lub różnią się między sobą w sposób szczególny i znany tylko zadającemu pytanie, na przykład brzmieniowy. Rozgrywanie w ten sposób prowadzonego dialogu, pytania i repliki, nie ma funkcji informacyjnej (nie jest realizowany I postulat konwersacyjny Grice’a), a rozmowa nie ma wyraźnie określonego celu – celem tej rozmowy jest jej prowadzenie. Wypowiedane kwestie są pretekstem do sformułowania następnych na temat tekstu (nie jest realizowany postulat Stosunku Grice’a – „Niech to, co mówisz będzie relewantne”).

Warto może przytoczyć tu jeszcze jeden przykład żartu językowego i zabawy logicznej, polegającej na przestawieniu kolejności członów tekstu – stałej tendencji występującej w powieściach Carrolla:

Ciekawa jestem, czy nie miewają koty na nietoperze ochoty? – I tu Alicja poczuła, że jest trochę śpiąca i zaczęła powtarzać sennie: – Czy nie miewają koty na nietoperze ochoty? – a czasem: – czy nietoperze ochoty nie miewają na koty? – bo widzicie, ponieważ nie umiała odpowiedzieć ani na jedno, ani na drugie z tych pytań, więc kolejność nie odgrywała tu żadnej roli.

(CarrP 14)

W tekście oryginału metajęzykowy charakter tej niby-logicznej zabawy został podkreślony przez wysunięcie na pierwszy plan brzmieniowego podobieństwa przestawianych wyrazów: „cats” i „bats”. Efekt paronomiczności całego zwrotu został podkreślony i wzmocniony przez czterokrotne jego powtórzenie w różnych kombinacjach i w różnym porządku elementów. Także na zasadzie parechesis – odmianie paronomazji, polegającej na przestawieniu sylab, została zbudowana rozmowa Alicji z Susłem i Kapelusznikiem. Zestawione zostały zwroty „na dole w studni” i „dudni w stodole” – angielskie – „in the well” i „well in”.

Użycie w wypowiedzi literackiej wyrażień, które pełnią prawie wyłącznie funkcje kreatywne (wg R. Jakobsona – poetyckie „nastawione na komunikat”) oraz celowe ujawnienie operacji dokonywanych na tych wyrażeniach, może zostać wyposażone w określoną moc illokucyjną o odpowiednim stopniu oddziaływania na tekst. Rozpatrywanie w obrębie tekstu, którego istnienie jest motywowane głównie jego strukturą oraz traktowanie wypowiedzi jako układów i relacji o charakterze metatekstowym może autorowi posłużyć do zaprezentowania możliwości kreacyjnych danego tekstu w stosunku do niego samego i przedstawienia jego wewnętrznej siły tekstotwórczej, co w konsekwencji jest także swoistą, językową grą i zabawą autora z tekstem i czytelnikami.