

УДК 811.111'373.42

## ИГРА СЛОВ И СПОСОБЫ ЕЁ СОЗДАНИЯ: СМЫСЛОВАЯ И ЗВУКОСМЫСЛОВАЯ ИГРА СЛОВ

© 2009 г.

*С.С. Иванов*

Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова

s.san@mail.ru

*Поступила в редакцию 26.02.2009*

На материале английского и русского языков рассматриваются проблема игры слов, механизмы её создания, уточняется терминология в отношении различных проявлений данного феномена. Технологии создания игры слов подразделяются на высокоуровневые и низкоуровневые. Особое внимание уделяется явлению паронимии и её роли в создании высокоуровневой игры слов.

*Ключевые слова:* игра слов, каламбур, паронимия, паронимическая аттракция, звуко-смысловая игра слов.

Паронимическая аттракция используется с целью достижения определённых стилистических эффектов, создания звуковой «инструментовки» текста, создания игры слов на разных уровнях и др. Цель настоящей работы состоит в том, чтобы рассмотреть функционирование паронимии в отношении к языковой игре и другим явлениям, участвующим в данной игре и уточнить понятийно-терминологический аппарат исследования.

В словарях можно найти следующие определения понятия «игра»:

«Game – an activity or sport in which people compete with each other according to the agreed rules» [9].

«A **game** is an activity or sport usually involving skill, knowledge, or chance, in which you follow fixed rules and try to win against an opponent or to solve a puzzle» [7].

Очевидно, что в обоих определениях одинаковым является то, что игра – это деятельность, осуществляемая по определённым правилам. Однако, в философском смысле, игра – понятие намного более широкое, чем оно предстаёт в современных толковых словарях.

Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения, с целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. Выделяют следующие признаки игры:

- свободная, развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию, ради удо-

вольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

- творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность;

- деятельность, проходящая в рамках прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры;

- деятельность, имеющая имитационный характер. Игра не есть обыденная жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющую собственную направленность. Даже малое дитя прекрасно знает, что оно играет «как будто взаправду», что всё это «понарошку».

Игра присутствует в жизни человека постоянно, на всех этапах его жизни. Языковая игра представляет собой как деятельность, осуществляемую по определённым фиксированным правилам, так и деятельность творческую, трансформирующую, выходящую за рамки этих правил. В зависимости от этого можно выделить уровни языковой игры, о чём пойдёт речь немного позднее.

Неоспоримым является то, что игра характеризует сущность человека. Языковая игра является элементом культуры. З. Фрейд утверждал, что «в основе игры лежат три исходных влечения: к освобождению, слиянию и воспроизведению» [6]. Если говорить о языковой игре, то способы её создания базируются на этих трёх выделенных Фрейдом влечениях. Способы создания языковой игры укладываются в несколько пунктов, а именно:

- 1) обыгрывание значений слов-омонимов (каламбур);

2) обыгрывание значений многозначных слов;

3) распад значения идиомы;

4) игра цифр;

5) «размывание» границ слов и омонимическая игра слов;

6) фонетическое членение слова с последующей его трансформацией путём подмены фонем похожими по звучанию, но не идентичными;

7) членение слов на якобы семантически-значимые элементы с последующей их трансформацией, заменой и таким образом созданием новых слов;

8) подмена слов в идиоме словами созвучными (но не полностью) с сохранением формальной структуры данной идиомы;

9) подмена слов в идиоме словами несозвучными, а возможно даже несуществующими в языке, способы создания которых основаны на тех же принципах, что и порождение оговорок.

Ещё одним дополнительным фактором является то, что, в отличие от любой игры, причина возникновения смешного, как правило, зависит от индивидуального восприятия. В языковой игре юмор опирается на «тезаурус» каждого человека. Многие теории в попытке объяснить, почему возникает смешное, приходят к выводу, что комический эффект возникает из-за несоответствия ожидаемого реальному результату. Возникает двуплановость или даже «многоплановость», которая не всякому понятна, и опять же зависит от индивидуального «тезауруса». Например, выражение *Hollywood, land of mink and money* не покажется комичным человеку, не знающему библейского выражения *Hollywood, land of milk and honey*.

Из вышеперечисленных девяти способов можно выделить низкоуровневые и высокоуровневые технологии создания игры слов. Первые 5 пунктов будут относиться к низкоуровневым, а последующие – к высокоуровневым. Первые пункты относятся к низкоуровневым, поскольку все они являются игрой по жёстким фиксированным правилам и могут быть обозначены одним термином – каламбур. Каламбуры считаются игрой слов на самом низком уровне, по той причине, что они самые простые по способу создания и самые «прозрачные» по количеству уровней смысла. Дабы не остаться голословным, хотелось бы привести несколько примеров, иллюстрирующих первые пять вышеобозначенных технологий.

**1. Обыгрывание значений слов-омонимов (каламбур).** *Husband and wife were enjoying a quiet evening by their fireside, he deep in a book*

*and she in a crossword puzzle. Suddenly she questioned him: «Darling, what is a female sheep?» «Ewe [ju:],» he replied. His further explanations hardly soothed her.* В данном случае из-за неверной интерпретации слова происходит срыв коммуникации.

**2. Обыгрывание значений многозначных слов.** В основе данной технологии лежит обыгрывание значений и звуковой формы слов при наличии одинаковой орфографии. Как пишет О.Ю. Коновалова, «этот вид каламбура имеет ещё одно сугубо лингвистическое название – antanaclassis. Шутки, в основе которых лежит обыгрывание омографов, – явление достаточно редкое, например: *Next time you get a lawyer a drink, give him just-ice* [4].

**3. Распад идиомы или устойчивого выражения.** *The man sits as many risks as he runs.* В данном случае многоплановость возникает из-за распада значения устойчивого выражения *to run a risk*, где возникает намёк на создание нового выражения *to sit a risk* и, соответственно, многоплановость получившегося в конечном счёте нового выражения.

**4. Игра цифр.** *It's easy as 2 plus 2. It's 2you and 4you.* В данном случае цифры звучат омонимично предлогам *for* и *to*, а игра звуков и смыслов основана на жонглировании понятиями *дважды два, их сумма – четыре*, и подмене слов данными идентично предлогам звучащими числительными.

**5. «Размывание» границ слов и омонимическая игра слов.** *(In the Supermarket) «An assistant to children's wear, please». One of my 6-year-old twins looked at me in great surprise and said, «That lady just said that children swear – but I don't, do I, Mummy?»* (Размывание границ звучания слов *children's wear* и *children swear*).

Или: *How do you call a deer with no eyes? – No-eye deer.* (Что звучит идентично фразе *No idea*).

Как видно из вышеприведённых примеров, каламбур – это довольно часто встречающееся явление, обладающее, несомненно, немалым потенциалом в создании игры слов и используемое довольно давно и в различных его вариациях. Однако игра слов, основанная на каламбуре, считается низкоуровневой, поскольку она происходит в пределах одной неизменяемой языковой формы. Это, скорее, даже не игра словами, а игра смыслами в пределах неизменяемости форм. Более того, потенциал такого рода игры, как бы она ни была популярна, к сожалению, ограничен, поскольку творчество помещёно в жёсткие рамки.

Как писал К. Фишер, «Каламбур – это неудачная игра слов, потому что он играет словом не как словом, а как созвучием. Игра же слов переходит от созвучия слова в само слово» [8]. Кроме того, он предлагает резко отграничить каламбур от игры слов. Тут, как нам кажется, надо внести некоторую ясность в терминологию. В английском языке каламбур редко переводится термином *calambour*. Обычно используется термин *pun*. Существует гипотеза, согласно которой термин *pun* происходит от итальянского слова *puntiglio*. В переводе с итальянского слово *puntiglio* обозначает «точное изречение», игра слов, и весьма вероятно, что это слово является родственником современных английских слов *punctilious* – щепетильный и *punctual* – пунктуальный, точный, равно как и *puncture* – прокалывание, укол; прокол, и, естественно, русского варианта этого слова «прикол, подкол». Однако точных версий происхождения слова *pun* не выдвигается. Кроме того, даже в современных исследованиях нет однозначного определения термина *pun*. *Pun* определяется как обыгрывание значений слова или группы слов и приравнивается по значению к игре слов: *A pun is a clever and amusing use of a word or phrase with two meanings, or of words with the same sound but different meanings* [7].

В некоторых изданиях термин *pun* привязан к ещё одному термину – паронимазия. Однако следует отметить, что стилистический эффект, возникающий от использования паронимов, основан на употреблении слов, близких по звучанию, но не идентичных. Конечно, из всех смежных явлений паронимы теснее всего соприкасаются со смежным явлением омонимии (равно как и с омографами, как одним из частных проявлений данного явления), однако если омонимы полностью совпадают по звучанию, то паронимы – никогда.

По словам О.Ю. Коноваловой, ««pun» включает в себя самые различные виды и типы. Среди общеизвестных источников каламбура выделяют омофоны и омографы (такие каламбуры в английском языке классифицируются как *homophonic puns* and *homographic puns*). Это явление называют также *polyptoton*.

Например, в следующей шутке обыгрываются значения слов-омофонов, где оба слова звучат похоже, однако имеют совершенно различные значения и написания (*verse* – стихи и *worse* – сравнительная форма прилагательного *bad*, и слов *bad* и *bed*): *Did you hear about the sick poet who went from bed to verse?* (Don Wagner)» [4].

Здесь следует обратить внимание на то, что в терминах *homophonic puns* and *homographic puns* наблюдается противоречие, поскольку «pun» в большинстве источников определяется как игра именно смыслами в пределах одной неизменяемой лексической единицы и здесь же этот термин входит в разряд игры слов-паронимов, то есть разных по написанию и звучанию единиц, хотя, без сомнения, похожих. Здесь, как нам кажется, возникает необходимость подобрать более чёткое определение для технологии создания этой игры слов, о чём будет сказано несколько позднее.

Именно на использовании явления паронимии основаны высокоуровневые технологии создания игры слов:

**6. Фонетическое членение слова с последующей его трансформацией путём подмены фонем похожими по звучанию, но не идентичными.** Вышеприведённый пример со словами *verse* – стихи и *worse* – сравнительная форма прилагательного *bad*, и словами *bad* и *bed* как раз довольно ярко иллюстрирует данную технологию.

**7. Членение слов на якобы семантически-значимые элементы с последующей их трансформацией, заменой и таким образом созданием новых слов.** Например, неверная интерпретация структуры существующих морфем слова может повлечь за собой появление ложных, несуществующих морфем, например, неправильное членение слово *bikini*, породило существование слова *monokini* или *sexikini*. Ошибка в распознавании морфем также приводит к появлению шуток:

– *What's a baby pig called?*

– *A piglet.*

– *So, what's a baby's toy called?*

– *A toilet.*

**8. Подмена слов в идиоме словами созвучными (но не полностью) с сохранением формальной структуры данной идиомы.** Например, фраза *One woman's poise is another woman's poison* – содержит аллюзию к идиоме: *One man's meat is another man's poison*. В этом примере слова *poise* и *poison* не только оказываются на месте устоявшихся слов *meat* и *poison* из исходной фразы, но и являются сами по себе паронимами, то есть похожими, но не полностью совпадающими в звучании и написании.

**9. Подмена слов в идиоме словами несозвучными, а возможно даже несуществующими в языке, способы создания которых основаны на тех же принципах, что и порождение оговорок** (речь об оговорках более подробно пойдёт немного позднее). Например,

фраза ведущего Н. Фоменко: «Крепче за шофёрку держись, баран». В данном примере, в силу давления модели, реципиентов не смущает отсутствие в языке слова «шофёрка».

Думается, паронимическая игра слов не может входить ни в понятие «каламбур», ни в понятие «игра слов», поскольку паронимия и паронимазия – явления не только игры слов, но и игры звуков, равно как и смыслов. Более того, паронимия не может при всей её объёмности функций и проявлений вписаться в какое-либо из этих понятий. По определению Н.В. Крыловой, паронимическая аттракция – это «механизм семантизации звуковых созвучий» [5]. Суть паронимической аттракции составляют не смыслы в пределах неизменной клетки лексической формы, а изменяемые смыслы в пределах минимальной звуковой изменчивости. Как писал М.Я. Блох, «The sentence does not exist in the ready-made form which differentiates it from the word» [2]. Однако для паронимии не существует даже *a word in its ready-made form*. Суть явления паронимической аттракции заключается в растормаживании звуковых связей фонетически сходных слов, приравнивании их к связям семантическим. В результате процесс привязки звука и смысла направляется несколько иначе, чем в обычном высказывании, а именно: звук 1 притягивает смысл 1, а звук 2 – смысл 2. Расторможенные таким образом звуковые связи созвучных слов вызывают их содержательное притяжение – аттракцию (термин В.П. Григорьева).

В область паронимии входят также такие явления, как малапропизмы и даже оговорки. В случае оговорок мы говорим о том, что определённые фонемы «нечаянно» притягивают» соседние и возникает слово-слиток (термин О.Ю. Вессарт). Например, она выделяет следующие факторы, влияющие на возникновение оговорок, в первую очередь это влияние соседних элементов, среди них:

1) антиципации – последующий элемент влияет на предыдущий, например: ...или это музей иностран/музыкальных инструментов;

2) персервации – предыдущий элемент влияет на последующий, например: ..у мамы утюжок горячий. Ты можешь уши-би/обжечься. В этом примере звуки «у», «ш» приводят к появлению ошибочного слова *ушибиться*. Механизм персервации действует противоположно механизму антиципации;

3) транспозиции – перестановки, например: Надень голову на ведро (нужно наоборот) [3];

4) самой необычной оговоркой является та, при которой человек произносит совсем противоположное тому, что хотел сказать. Эту

категорию оговорок можно было бы назвать термином Freudian slip.

Проанализировав большое количество оговорок, З. Фрейд пришёл к выводу, что «любую оговорку можно считать полноценным психическим актом, имеющим свою цель, определённую форму, выражение и значение» [6]. Оговоркой как выразительным средством и стилистическим приёмом часто пользуются поэты и прозаики. В таком случае это действие становится намеренным, а не случайным и используется с определённой художественной целью.

Малапропизмы выделяются как окказиональные искажения нормы языка, намеренно используемые авторами в художественных произведениях в стилистических целях и высказываниях, строящихся по уже известным моделям оговорок. Так, можно выделить лексические, грамматические и фонемные искажения нормы языка для создания паронимической аттракции:

1. Примером лексических искажений норм языка может служить отрывок из комедии Шеридана «Соперники», где героиня с характерным именем Mrs. Malaprop, желая убедить племянницу позабыть какого-то нищего кавалера, рекомендует ей *to illiterate* (такого глагола нет в английском языке, а прилагательное *illiterate* является синонимом *uneducated*), вместо того, чтобы *obliterate* (meaning: *to efface entirely*) этого молодого человека из памяти [1].

2. Грамматические искажения иллюстрируются названием одного из романов Воудхауза: *No Nudes is Good Nudes*, в котором содержится аллюзия к известной идиоме: *No News is Good News*. В данном случае реципиентов опять же не смущает наличие явной грамматической несогласованности – так велико «давление» модели.

3. Фонемные искажения – это закрепившиеся в языке факты народной этимологии, как в словах *спинджак*, *ведмедь* и т.п.

4. Лексико-фонемные искажения (которые тоже возникают под давлением модели) – это, например, уже упоминавшаяся фраза Н. Фоменко и придуманная им лексема «шофёрка».

## Выводы

1. В результате проведённого анализа были выявлены низкоуровневые и высокоуровневые технологии создания игры слов. Низкоуровневые технологии включают в себя всё, что может быть охвачено термином «каламбур» в русском языке и, соответственно, термином *rip* в английском. Данные технологии получили название низкоуровневых, поскольку потенциал их

ограничен игрой смыслов в пределах неизменяемости форм. Высокоуровневые технологии – это те, которые основаны на функционировании явления паронимии. Они представляют собой игру смыслов и форм и имеют поистине неограниченный потенциал, поскольку идёт «жонглирование» не только существующими в языке формами, но и придумываются новые.

2. Слово *pun* целесообразно использовать только в отношении игры смыслами в пределах одних и тех же неизменных лексических единиц – омонимов. В отношении паронимов применять данный термин представляется нам не совсем уместным.

3. В случае со словами-паронимами и явлением паронимической аттракции также неуместно использовать термин «игра слов», поскольку паронимия выходит за рамки игры только словами и звуковая составляющая данного явления неотделима от смысловой составляющей, точнее, даже опережает её. Представляется более уместным скорректировать этот термин и предложить, на-

пример, следующие: «звуковая игра слов» или «звуко-смысловая игра слов».

#### Список литературы

1. Арнольд И.В. *The English Word*. М., 1973. 304 с.
2. Блох М.Я. *Теоретическая грамматика английского языка*. М.: Высш. школа, 1983. 383 с.
3. Вессарт О.В. Лингвистические предпосылки возникновения речевых ошибок у лиц без речевой патологии и при заикании: Дис... канд. филол. наук. Л., 1980. 236 с.
4. Коновалова О.Ю. Омонимия и квазиомонимия в разных функциональных стилях речи: Дис... канд. филол. наук. М., 2001. 240 с.
5. Крылова Н.В. Паронимия в современном английском языке: идиоэтнические и функциональные аспекты: Дис... канд. филол. наук. СПб., 1993. 159 с.
6. Фрейд З. *Остроумие и его отношение к бессознательному*. СПб. – М., 1997. 320 с.
7. *Collins COBUILD Advanced Learner's English Dictionary*. HarperCollins Publishers. ©2003.
8. Fisher J. *The magic of Lewis Carroll*. London, 1973. 288 p.
9. *Longman Dictionary of Contemporary English*. 2001.

#### PLAY ON WORDS AND WAYS OF ITS CREATION: SEMANTIC AND ACOUSTIC-SEMANTIC PLAY ON WORDS

*S.S. Ivanov*

The author considers the problem of play on words and some mechanisms of its creation. An attempt is made to clarify the terms with respect to different manifestations of this phenomenon. Techniques for creating the play on words are divided into high-level and low-level ones. A special attention is paid to the phenomenon of paronymy and its role in generating high-level play on words. The research material consists primarily of the examples taken from the English language, but some examples from the Russian language are also given for the sake of illustration.

*Keywords:* play on words, pun, paronymy, patronymic attraction, acoustic-semantic play on words.