

УДК 811.111

ИГРА СЛОВ КАК ЯЗЫКОВОЙ ФЕНОМЕН

Н.В. БОГДАНОВА

(Представлено: канд. филол. наук Е.А. ПАПАКУЛЬ)

Рассматривается вопрос дифференциации терминов «игра слов» и «каламбур», функции и классификация игры слов. Актуальность исследования обусловлена неопределенностью дефиниций «игра слов» и «каламбур», различием в подходах к изучению данных терминов. Также в статье рассматривается стилистический приём зевгма.

В процессе изучения игры слов необходимо сперва рассмотреть проблему дифференциации понятий «игра слов» и «каламбур».

В русском языке рассматриваемые понятия обозначаются как «каламбур», «словесная игра», «словесная острота», «игровой прием» или «игра слов». В английском языке употребляют следующий ряд терминов: «pun» (каламбур), «quibble» (каламбур, придирка), «clever repartee» (остроумный ответ), «wordplay» (игра слов), «play on words» (игра со словами) и др.

В словаре Ожегова встречаются следующие определения: «Игра слов – намек, в основе которого лежит двусмысленность слов со сходным фонетическим звучанием; каламбур, «каламбур – игра слов, в основе которого лежит сходное звучание, но различное значение слов» [11, с. 522].

Словари рассматривают эти стилистические приемы как синонимичные. Другие ученые утверждают, что они не являются эквивалентными. Хотя и здесь существуют разные мнения. А.М. Московский, например, различает их по сфере употребления, хотя и обозначающих одно языковое явление: игра слов – общеупотребительный термин, а каламбур – из области лингвистики. Другие ученые рассматривают эти слова в родо-видовых отношениях. Так, С. Влахов и С. Флорин называют «каламбур» видом «игры слов». В.З Санников, наоборот, «игру слов» считает разновидностью приема «каламбур» [12, с.12]. Самым распространенным критерием различия является критерий лингвистической основы. В. Даль утверждает, что игра слов основывается на одинаковом звучании или двусмысленности, а каламбур только на двояком значении. Ж. Мунен и Л. Ларше полагают, что каламбур основывается только на оморфии [1, с. 10].

Изучив материалы словарей, представленные выше, можно сделать вывод, что термины «игра слов» и «каламбур» могут быть применены к одним и тем же языковым явлениям, однако стоит учитывать, что если «игра слов» есть любое отклонение от нормы (включая зевгму, эрратив и т.д), играющее различные функции в речи, то «каламбур» – вид игры слов, направленный на создание комического эффекта, будь то завуалированная сатира, острый сарказм или добродушный тонкий юмор. Следовательно, «игра слов» – понятие более широкое, а «каламбур», соответственно, более узкое.

Стоит отметить, что определение терминов «игра слов» и «каламбур» и проблема дифференциации их не единственная трудность, с которой столкнулись исследователи в процессе работы с данными языковыми феноменами. Ещё одной проблемой, волнующей исследователей, является происхождение самого термина «каламбур» [9, с. 201].

Существует две основные версии происхождения данного термина. Немецкая версия утверждает, что слово «каламбур» произошло от названия существовавшего некогда в Германии города Калемберг, жители которого и изобрели данный вид юмористической игры слов.

Романские исследователи дают несколько вариантов объяснения. По одной из версий, Калемберг – это фамилия французского графа, известного любителя пошутить, и именно его остроумам обязан своим появлением сегодняшний каламбур. Другая же версия приводит следующие доводы: Французское слово calemboug – «игра слов» – очередной претендент на звание «предка» слова «каламбур». Рассматривая данный вариант, можно увидеть наглядное объяснение проблемы дифференциации терминов.

И, наконец, словосочетание calamo burlare, пришедшее к нам из Италии и означающее «шутить пером», также может заявить о своей причастности к возникновению данного термина [4, с. 241].

В первую очередь каламбур выполняет **маскировочную функцию**, «сглаживая острые углы». Другой функцией каламбура является **композиционная функция**, так как нередко данное явление способствует развитию сюжета, посредством неё осуществляется шуточный поворот темы или эффектно заканчивается стихотворение. С этой функцией каламбура тесно взаимодействует ещё одна, которую можно назвать **смыслообразующей**, поскольку каламбур способен не только помогать развитию сюжета, но и быть лейтмотивом всего текста. С композиционной и смыслообразующей функциями каламбу-

ра связана ещё одна, которую логично назвать **идейно-тематической**, поскольку уместное использование каламбуров в художественном тексте нередко способствует выдвижению и развитию авторской идеи.

Для более детального рассмотрения языкового феномена, следует обратить внимание на классификацию видов игры слов в целом.

1. Игра слов, построенная на полисемии.

Существует два основных вида полисемии – лексическая и грамматическая.

Лексическая полисемия – одно слово служит для обозначения нескольких предметов/явлений.

Пример: пшеничное поле, энергетическое поле, поле деятельности, поле битвы, футбольное поле. О значении слова легко можно догадаться по контексту. Например, из предложения «Комбайн вышел на поле» нетрудно понять, что речь идет о поле, засеянном зерновыми культурами, но уж никак не об энергетическом или поле битвы. «Вратарь покидает поле» – можно даже не уточнять, что имеется в виду футбольное поле.

Грамматическая полисемия – слово (обычно глагол) можно употребить в нескольких значениях. Например, в предложении «В дверь позвонили» глагол употреблен в неопределенно-личном значении, т.к. в нем не указано, кто именно осуществил действие. В предложении «Мы позвонили имениннику» глагол употребляется в собственном-личном значении, т.к. известно, кто позвонил.

Самый распространенный вид игры слов – каламбур, основанный на многозначности и имеющий юмористическую окраску. Анекдоты-каламбуры, основанные на полисемии, получили достаточное распространение во многих языках, благодаря развитию в них лексической многозначности. В игре слов, основанной на многозначности, используется и прямое, и переносное значение слова одновременно.

2. Игра слов, построенная на обыгрывании омонимов всех типов.

Омонимия противостоит полисемии. Полисемия основывается на связанности значений слова, на выводимости одного из другого. Омонимия же представляет собой случайное совпадение слов.

Омонимия – это отношения лексических единиц, совпадающих по форме и не связанных по значению. В отличие от многозначности, которая носит регулярный характер и встречается у значительной части лексических единиц, омонимия – явление в языке сравнительно редкое, характерное для отдельных лексических образований.

В русском языке существуют разные виды омонимов. Классификация включает:

1) Собственно омонимы – слова, совпадающие одновременно по звучанию и по написанию, но различные по значению. (В русском языке: «коса» – 1. заплетенные волосы; 2. сельскохозяйственное орудие, которым косят траву. В английском языке: «*can*» – 1. модальный глагол, 2. консервная банка).

2) Омофоны (фонетические омонимы) – слова, совпадающие по звучанию, но различные по написанию и значению. (В русском языке: предать – придать. В английском языке: *all* – всё, *awl* – шило).

3) Омографы (графические омонимы) – слова, совпадающие по написанию, но различные по звучанию и значению. (В русском языке: избегать и избёгать. В английском языке: *close* – 1. закрывать, 2. близко. Стоит отметить, что в русском языке явление омографии распространено чаще из-за различий в ударении при чтении слов, в английском же – из-за различий звучания при прочтении, что порождается разными смыслами одинаковых вне контекста слов.

Из вышеизложенного можно сделать вывод, что и классификация игры слов на основании омонимии варьируется по признаку вида омонима.

3. Игра слов, основанная на паронимии.

Паронимия (аниминация) – англ. *paronomasia*, фр. *paronomasie*, нем. *Paronomasie*, исп. *paronomasia*. Фигура речи, состоящая в (комическом или образном) сближении паронимов в речи, в стилистическом использовании звукового или семантического подобия употребляемых слов.

Как разновидность словесной игры, паронимия нацелена также на комически образное сближение, часто преднамеренное смешение подобных по звучанию слов и их «неразличение» выступает сатирическим средством развенчания персонажа.

Стилистические функции паронимии многообразны и в каждом конкретном случае продиктованы определенной авторской установкой. Обыгрывание паронимии выступает не только средством усиления речи, но и уточнения мысли.

4. Игра слов, основанная на ряде других лексических категорий.

Довольно частым явлением можно считать столкновение образного значения фразеологизма (устойчивого целого) с первоначальным, буквальным значением входящих в него слов. Также каламбур может быть осложнен введением авторского неологизма – действительно нового слова, окказионализма, подходящего и употребленного только в данном случае, – или же приданием нового значения существующему слову на основе лишь близости созвучий. Но какие бы явления мы ни обнаруживали в переводимом каламбуре, в основе его будет всегда лежать омонимия в той или иной форме [7, с. 75].

Несмотря на неясность происхождения слова каламбур, современные лексикографические источники определяют его, за исключением частных случаев, примерно одинаково: игра слов, основанная на нарочитой или невольной двусмысленности, порожденной омонимией или сходством звучания, которые вызывают комический эффект. Констатация этих словарей по поводу того, что комический эффект в каламбурах вызывается сходством звучания или омонимией, не вызывает возражений, однако она оставляет нераскрытой специфику конкретных случаев [5].

Действительно, чаще всего языковая игра в каламбуре основывается на омонимах, т.е. словах одинаково звучащих, но разных по значению: «Вкалываю с утра до вечера» – жаловался наркоман (А. Кнышев): а) вкалывать – работать до седьмого пота и б) вкалывать – делать укол; Весна хоть кого с ума сведет. Лед – и тот тронулся (Э. Кроткий) : а) тронуться – начать движение и б) тронуться – сойти с ума; Материя бесконечна, но ее все время не хватает кому-то на штаны (Г. Малкин): а) материя – философская категория и б) материя – ткань; Стоит ли есть поедом подчиненного, если его не перевариваешь (журн. «Крокодил»): а) переваривать – усваивать пищу и б) не переваривать – не переносить кого-либо [10, с. 831].

Каламбур может возникнуть за счет намеренно искаженного слова или его формы. Очень часто такая деформация происходит в угоду рифме. Она обыкновенно бывает явной, как в случаях: Бывать хочу везде / А жить хочу вот где... (В. Вишневский) [14].

Каламбур выполняет различные игровые функции в разных видах текстов: юмористических рассказах, скетчах, комиксах, миниатюрах, анекдотах, шутках и так далее.

По справедливому замечанию В.З. Санникова, «каламбур, как и любая шутка, позволяет обойти цензуру культуры и выразить те смыслы, которые (по разным причинам) находятся под запретом; под оболочкой каламбура непристойные выражения становятся невинными шалостями, старомодные нравовучения – мудростью, откровенная бессмыслица – загадочным изречением» [8, с. 239]. Это возможно благодаря тому факту, что в любом каламбуре кроется дополнительный смысл.

Зевгма/силлепсис (*zeugma/syllepsis*) – стилистический приём значимого нарушения синтаксической связи или смыслового согласования в словосочетании или между предложениями. Это использование слова в предложении сразу в нескольких значениях или синтаксическая ошибка, при которой объединение в одной конструкции нескольких отличающихся грамматически слов приводит к неправильному согласованию с другим словом. Зевгма использует слово в одном (буквальном) грамматическом, но другом (метафорическом) смысловом отношении к двум соседним словам.

He lost everything there was to loose: his friend, his purse, his head and finally his reputation – Он потерял всё, что можно было потерять – друга, кошелек, голову и, наконец, репутацию [15, с. 155].

Зевгма особенно распространена в выразительном английском юморе и сатире.

Ахманова О.С. предлагает следующее определение зевгмы: ЗЕВГМА англ. *zeugma*. Ряд гипотактических (сочиненных) предложений, организованных вокруг одного общего для всех них главного члена (реализуемого только в одном из них, а в остальных подразумеваемого); ср. гипозевгма, мезозевгма, протозевгма [3, с. 497].

Гипозевгма – от англ. *hypozeugma*. Зевгма, характеризующаяся помещением общего члена построения в последнем предложении.

Мезозевгма – зевгма, характеризующаяся использованием общего члена в среднем предложении.

Протозевгма – зевгма, при которой общий член построения вводится в первое предложение.

Таким образом, игра слов – уникальное многогранное явление, обладающее множеством функций, позволяющих «разукрасить» текст всевозможными красками. Уместное использование данного явления помогает тщательнее проработать образы в произведении, обойти цензуру или превратить грубый и порой непристойный юмор в невинную шутку. Несмотря на то, что споры между исследователями об истории происхождения, принадлежности и различиях понятий «игра слов» и «каламбур» не утихают по сей день, данные языковые феномены широко используются писателями по всему свету.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арнольд, И.В. *The English Word* / И.В. Арнольд. – М., 1973. – 304 с.
2. Арнольд, И.В. *Стилистика современного английского языка* / И.В. Арнольд. – М. : Просвещение, 2003. – 295 с.
3. Ахманова, О.С. *Словарь лингвистических терминов* / О.С. Ахманова. – М. : Сов. энцикл, 1966. – 607 с.
4. Гридина, Т.А. *Языковая игра : стереотип и творчество : моногр.* / Т.А. Гридина. – Екатеринбург : Изд-во Уральск. гос. пед. ун-та, 1996.

5. Гридина, Т.А. Принципы языковой игры и ассоциативный контекст слова в художественном тексте / Т.А. Гридина // Семантика языковых единиц : докл. VI (2012).
6. Каламбуры Дмитрия Минаева / сост., автор вступ. ст. и примеч. А.Н. Зеленов. – Сыктывкар : Альманах, 1998.
7. Крылова, Н.В. / Паронимия в современном английском языке: идиоэтнические и функциональные аспекты : дис. ... канд. филол. наук / Н.В. Крылова. – СПб., 1993. – 159 с.
8. Литературный энциклопедический словарь / под ред. В.М. Кожевникова и П.А. Николаева. – М. : Сов. энцикл., 1987. – С. 383.
9. Москвин, В.П. Каламбур / В.П. Москвин // Выразительные средства современной русской речи: Тропы и фигуры : Терминологический словарь. – Ростов н/Д : Феникс, 2007. – 298 с.
10. Николюкин, А.Н. Литературная энциклопедия терминов и понятий / А.Н. Николюкин. – М. : Интелвак, 2001. – 1600 с.
11. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М. : ИТИ Технологии, 2003. – 736 с.
12. Санников, В.З. Каламбур как семантический феномен / В.З. Санников // Вопр. языкознания. – 1995. – № 3 (59).
13. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М. : Просвещение, 2008. – 307 с.
14. Штырхунова, Н.А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе : дис. ... канд. филол. наук / Н.А. Штырхунова. – М., 2005.
15. Щербина, А.А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбура) / А.А. Щербина. – Киев : Лира, 2008. – 267 с.