



ЯЗЫКОВАЯ ИГРА И ИГРЫ С ЯЗЫКОМ: КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ СХОДСТВА И РАЗЛИЧИЯ

А.В. Красакова, студентка, nina.07653@mail.ru
ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный
университет им. И. Канта»

В статье разграничиваются понятия «языковая игра» и «игра с языком», «словесная игра». В отношении игр со словами впервые определяются системные языковые явления, которые эти игры обеспечивают. Предлагаются строгие определения языковой игры и игр с языком, словесных игр, каламбура.

языковая игра, игры с языком, каламбур, омонимы, омофоны, омоформы, паронимазия

1. Языковая игра

Термин «языковая игра» впервые был употреблен Л. Витгенштейном в его работе «Философские исследования» 1945 г., где исследователь предложил структуру описания языка как особой системы конвенциональных правил с обязательным участием в ней говорящего. Само понятие языковой игры подразумевает в своей организации принцип плюрализма смыслов. В современной науке этот термин имеет много толкований, приведем наиболее распространенные из них.

По мысли Л. Витгенштейна, жизнь человека в целом можно представить как совокупность языковых игр: «"Языковой игрой" я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен» [1, с. 83]. Но при этом значением слова может являться только употребление этого слова в языке, без учета предмета, его абстрактных свойств или образа сознания. Слова приобретают новые значения благодаря использованию их в определенных контекстах.

Широкое распространение в науке получила также точка зрения В. З. Санникова: «Языковая игра – это некоторая языковая неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно допускаемая. При этом слушающий (читающий) также должен понимать, что это "нарочно так сказано", иначе он оценит соответствующее выражение просто как неправильность или неточность» [2, с. 23]. Намеренно допущенная неправильность в данном случае вызывает не досаду или недоумение, а конкретно желание поддержать процесс игры и попытаться открыть намерение человека, который предложил данную игру.

В качестве одной из наиболее важных характеристик языковой игры выделяют единство языка и соответствующего конкретного вида деятельности, что является базисным по причине формирования определенного значения выражений и слов. Значение этих слов будет варьироваться в зависимости от их употребления в различных языковых играх.

2. Игры с языком (или игры со словами)

Одной из разновидностей языковой игры, по мнению Л. Витгенштейна [1, с. 190], является **вербальная игра**. Ученый соотносит понятия языковой игры с понятием забавы со словами (т.е. **игры с языком**), поэтому в данной статье эти термины употребляются в качестве эквивалентных. В основе таких игр лежат системные свойства языка.

2.1. Омонимы и смежные явления. Игра с языком реализуется на лексическом уровне, поэтому к ней относят омонимы. Существует множество мнений на природу определения и разграничения омонимии (от греч. *homos* – одинаковый+*onyma* – имя). Например, Фомина М.И. предлагает определение конкретно лексических омонимов: «два и более разных по значению слова, совпадающие в написании, произношении и грамматическом оформлении» [3, с. 68]. Однако процесс омонимии в качестве языкового явления наблюдается не исключительно на уровне лексики – сюда же принято относить и языковые единицы, совпадающие по звучанию. Поэтому определение М.И. Фоминой подходит и для обозначения омонимии в широком смысле слова.

Наиболее интересные примеры употребления омонимии связаны с обыгрыванием смыслов в анекдоте.

Например:

Жена спрашивает мужа-адвоката:

- Дорогой, из-за твоей работы тебе приходится говорить людям полуправду. И мне тоже?

- Что ты, любимая, тебе я всегда говорю только чистую правду.

На следующий день адвокат отправляется в командировку. Заходит в купе, а с верхней полки свисает красивая женская ножка. Через несколько дней жена получает телеграмму: *"Подвернулась нога. Лежу в гостинице. Люблю, целую"*.

Словосочетание *«подвернулась нога»* может трактоваться как буквально, в значении травмы ноги, так и в переносном смысле (подвернулась возможность приятно провести время в обществе женщины), вследствие чего телеграмма приобретает иной оттенок: лежу в гостинице с вышеупомянутой женщиной и люблю, целую (ее же). Таким образом, адвоката нельзя обвинить во лжи, если он подобрал для своего письма омонимичные конструкции, придающие его словам вполне невинный смысл.

Понятие омонимии схоже с понятием полисемии. Они оба имеют общий признак – это тождество формы при различии значений. Значения иногда могут пересекаться: какое-либо слово, являясь многозначным по своей характеристике, вступает в омонимические отношения со словом, являющимся однозначным (примером служит слово *«ключ»* в словаре Д.С. Кузнецова, где автором представлены слова одной части речи с совпадением абсолютно всей системы форм):

«Ключ 1, -а, м. 1. Металлическое приспособление для запираания и отпираания замка;

2. Орудие, приспособление для укрепления или отвинчивания чего-л., приведения в действие механизмов различного рода;

3. Условная система обозначения букв, цифр и т. п., на которой основан способ прочтения какого-л. шифрованного текста;

4. Муз. знак в начале нотной строки, условно указывающий ноту, по высоте которой устанавливается высотное положение других нот;

5. Архитектур. Верхний или средний камень, которым замыкается свод или арка здания;

6. Средство, возможность для разгадки, понимания чего-л.

Ключ 2, -а, м. р. Бьющий из земли источник, родник» [4, с. 443].

Разграничение данных понятий – сложный вопрос, на тему которого до сих пор ведется множество споров. Большинство исследователей предпочитают такой способ их разделения: подстановка синонимов к омониму и ко всем значениям полисеманта (если они семантически близки, то это многозначное слово, если нет – омоним). Если мы рассматриваем слова с внутриязыковой точки зрения, то это полисемия, а если с внеязыковой – омонимия.

2.2. Графические совпадения. Данный тип является подвидом игры со словами и поэтому реализуется на лексическом уровне языка, с опорой на его функционально-стилистическую роль. И омографию, как явление графического совпадения, относимое сюда, следует отграничивать от лексической омонимии.

Омографы (греч. *homos+grapho* – пишу) – это разные по звучанию и значению слова, совпадающие в графическом оформлении (написании). Например, "зámок" (как архитектурное сооружение) и "замóк" (как механическое устройство на двери) [5]: у *старинного зámка на двери вовсе не нашлось замкá*. Традиционно это явление рассматривается на уровне отдельных слов, но в контексте оно сжимается, так как обычно демонстрирует реалию.

Еще один пример: *Не моя вина, что скисли вина, просто у бочки были слишком тонкие бочки!* (Вина как проступок и как алкогольный напиток; бочки как деревянные сосуды с содержимым и как боковая часть этого сосуда).

Контексты влияют на реализацию данного явления, но есть такие омографы, которые сохраняют это свойство и вне контекстов: *Она любит ìрис/ирис* (конфеты и цветы), *временные факторы* (длвшийся определенное время и определяемые временем).

2.3. Совпадения в сфере грамматики. Совпадения такого рода реализуются на лексическом уровне языка, но принципиальную роль в случаях такого рода играют его грамматические свойства. Тем не менее, в основе таких совпадений также лежат особые системные отношения в лексике.

Омоформы – (грамматические омонимы, как назвала их М.И. Фомина.) От греч. *homos+forma* (форма). Это омонимичные формы слова или разных слов, совпадающие в своем звучании лишь в отдельных формах [6]. По мнению М.И. Фоминой, омоформы можно отнести к широкому пониманию омофонии, но игра реализуется здесь, скорее, на уровне грамматики, чем в фонетическом плане, поэтому с данным утверждением мы не можем полностью согласиться, разграничивая природу этих подвидов игры.

Рассмотрим примеры: глаголы *лететь* и *лечить* совпадают в форме 1 лица единственного числа настоящего времени – *лечу*, что создает путаницу при употреблении слов вне контекста (*лечу людей* или *лечу в отпуск*).

Другие примеры:

За пляжем и косой / пронёсся дождь косой /и ослезил милашку /с распущенной косой (Айдын Ханмагомедов). Слово *косой* здесь употребляется в качестве существительного со значениями песчаной дюны и женской прически в виде плетения; как качественное прилагательное со значением расположения капель воды наклонно к поверхности.

Танцы – это трение двух полов о третий. Предложение выстроено так, что одно слово (*полов*) подразумевает под собой сразу два значения: гендерную принадлежность людей (*двух полов*) и настил под ногами (*о третий [пол]*).

Из окна дуло. Штирлиц выстрелил. Дуло исчезло.

Еще один интересный пример анекдота, где в первой части идет некий зачин рассказа (*дуло* как «в окно дул ветер»), а во второй части раскрывается новый смысл этого же слова (*дуло* пистолета). Читатель понимает, что из окна Штирлиц увидел шпиона с оружием, которого он убивает выстрелом, после чего исчезает вражеское оружие (*дуло*).

2.4. Фонетические совпадения. Как и грамматическая, игра, основанная на фонетических совпадениях, принадлежит к разновидностям игры с языком, но реализуется на уровне разного рода созвучий. Сюда мы отнесем **омофоны** – фонетические омонимы, как называет их М.И. Фомина [3; С. 75] (от гр. *homos* - одинаковый + *phone* – звук). Это совпадение произношения двух слов или слов и словосочетаний.

Причиной появления омофонов называют: а) редукцию гласных: *Несет меня лиса в дремучие леса* или *Полежи-ка – полижи-ка* (на месте буквы «е» слышится звук «и», что создает иллюзию идентичности слов).

б) Оглушение шумного звонкого согласного на конце слова: *Порок любой в себе храни хоть до скончания дней, / Но за порог души своей пускать его не стоит; В деревне был отмечен сильный падёж скота. И ты падёшь жертвой этой несправедливости!*

в) Оглушение шумного звонкого согласного в корне слова: *вести* (за руку) — *везти* (в машине).

г) Совпадение форм глаголов – инфинитива и настоящего времени, различить которые можно по вопросам «что делать?», «что делает?». Например: *А пример мой не решится все никак легко решиться*.

д) Совпадение звучаний отдельного слова и сочетания слов: *покалечилась – пока лечилась; мы женаты – мы же на «ты»; И дико мне – иди ко мне; несурзные вещи – несурзные вещи; ему же надо будет – ему жена добудет*.

е) Сочетание редукции гласных и двойных согласных на стыке префикса и корня слова: *оббежать – обижать* (на месте буквы «е» слышится звук «и», ударение в слове падает на последующий после приставки слог, поэтому двойные согласные «бб» произносятся без долготы, создавая иллюзию идентичности слов при произношении).

Нередко именно это грамматическое явление используется для создания забавного каламбура: *Наказал его за дело,/ Но его это задело; Не вы, но Сима, страдала невыносимо, водой Невы носима*.

2.5. Смешанные типы омонимии. Встречаются случаи смешанного употребления смежных с омонимией явлений, которые нельзя проигнорировать, классифицируя игры с языком. Приведем пример: «Лет до *ста расти* нам без *старости*». Прежде всего - выделяются омофоны, слова, связанные с редукцией гласных (*расти-рости*). Помимо этого, здесь присутствуют и омоформы (глагол несовершенного вида *расти* и вторая часть существительного *старости – ста рости*).

2.6. Парономазия. Это «стилистический прием, образованный путем смешения паронимов, то есть основанный на звуковом сходстве» [7, с. 27]. Этот прием имеет смежность с омонимией и является разновидностью игры слов, выполняющей помимо игровой функции также и функцию чередования в тексте двойственных (конкретно, противоположных) значений: «Я думал, что он *товарищ*, /А он презренная *тварь лишь*» (Н. Глазков). Выделенные слова имеют общие звуковые элементы «*т, в, р, и*», становящиеся причиной созвучия ради привлечения в высказывание субъективной оценки человека.

2.7. Каламбур. Первым упоминанием о каламбуре (от франц. calembour – «игра слов») в России считают ироничное высказывание о богослове (учителе богословия), которого ученики намеренно приветствовали при встрече язвительной фразой: «*Здравствуй, бог ослов!*».

Каламбур является одним из распространенных видов игры с языком, свойственных всем культурным формам, выделенным Хейзингой [8]. Но в данной работе он выступает отдельным явлением в силу особенностей своих характеристик. В случае с определением этого понятия, большинство исследователей предпочитает термин «игра слов». Сторонники наиболее распространенной точки зрения, как, например, М. Гузик [9], утверждают, что термины каламбур и игра слов (игра с языком) тождественны. Но некоторые из научных деятелей указывают на широкое понимание данных явлений, как это делает А.А. Щербина [10]. По ее мнению, у каламбура существуют некоторые специфические критерии, которые дают основание для выделения каламбура в качестве отдельной разновидности игры слов, не схожей с другими. Критериями такой дифференциации выступает обязательное наличие у каламбура смысловой двуплановости и составляющей юмористического (или даже сатирического) эффекта. А.А. Щербина уверена, что данные особенности «позволяют исключить из понятия «каламбур» такие явления, как обычное звуковое сходство, омоформию в рифмах и т. п.» [10]. Такая точка зрения имеет право на существование, но возникают сомнения при прочтении другой части высказывания А.А. Щербиной: каламбур «может строиться не только на одинаковом (или сходном) звучании, но и на одинаковом (или сходном) написании, с помощью различных графических средств» [10]. Получается, что, отрицая омонимию (как звуковое сходство), она допускает смежное с омонимией явление – омографию (одинаковое написание).

А.А. Щербина в своей работе «Сущность и искусство словесной остроты (каламбура)» выделяет отдельную классификацию каламбура, основанного на созвучии [10]. Исследователь выделяет:

а) Сопоставление двух разных слов в одном семантическом контексте на основании их созвучия: «*Неведомский* — поэт, *неведомый* никем,/ Печатает стихи *неведомо* зачем» (эпиграмма А.С. Пушкина на лицеиста Неведомского, который не мог выполнить задание преподавателя риторики). Слова «*Неведомский*», «*неведомо*», «*неведомый*» являются одно-коренными и имеют схожее звучание.

б) Замена или деформация слов, которые включены в устойчивое словосочетание, поговорку, фразеологическое сращение (идиому), пословицу, созвучными словами с целью переосмысления данного клишированного оборота: выражение *волей-неволей* с помощью приставки –не и присоединения –с к основе «*волен*» трансформируется в «*воленс-неволенс*», что является пародийным переводом фразы на латыни «*volens-nolens*» (вольно или невольно).

в) Сознательная (ложная) этимологизация слова: «*Свекровь* — *все кровь*» (М. Горький). Происходит метатеза местоимения «*все*» в первой части слова «*свекровь*», из-за чего слово трактуется как «*своя кровь*». В народной этимологии можно найти интересное мнение о том, что ранее это слово имело другой графический вид («*свьякровь*» со значением уважения), а затем произошло переосмысление отношения к родственникам, и слово стало писаться как «*свернулась кровь*» - *свекровь*.

г) Разложение и переосмысление устойчивого словосочетания. Фразеологизм «*Иметь зуб на/против кого-то*» В.В. Маяковский трансформирует в строку «Если зуб на кого — отпилим зуб». В данном случае как раз задействован механизм омонимии: *зуб* в значении «враждовать с кем-либо» и в значении «костного образования в ротовой полости».

В результате каламбура появляются семантически многоплановые тексты, обязательно включающие в себя юмористическую составляющую.

Заключение

Итак, можно заключить, что игра с языком включает в себя не только каламбур, но и явления, ему не вполне тождественные – они основываются на омонимии и её вариациях. Все они, находясь в рамках игр с языком, разграничиваются по следующим основаниям:

1. Цель и функции описываемого явления.
2. Степень задействования различных уровней языковой системы.
3. Характер, методы и поле реализации описываемого явления.

Исходя из этого, появляется возможность дать определения соответствующим явлениям.

Языковая игра – это (вслед за Л. Витгенштейном) широкое понятие, которое объединяет в себе и само определение, и метод исследования, уделяя внимание не только языку, но и действиям, в которые тот оказывается вовлечен. Этот процесс реализуется только в коммуникации на довербальном и вербальном уровне человеческого сознания.

Игра с языком приравнивается к термину «словесная игра» или «забава со словами», как выразился Л. Витгенштейн, считавший данные определения тождественными вербальной игре.

Вербальная игра – это процесс реализации языковой игры на вербальном (словесном или речевом) уровне. Это не только одна из разновидностей языковой игры, но и метод ее исследования.

Каламбур – это стилистический прием, основанный на намеренном соединении в одном контексте разных значений одного слова или его частей (устно звучащего или оформленного на письме), групп определенных слов, некоторых словосочетаний и предложений; или слов, похожих друг на друга по звучанию, но различающихся в значении с целью создания комического эффекта.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Витгенштейн, Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Философские работы (Ч. 1). – Москва, 1994. – С. 190.

2. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – Москва: Языки славянской культуры, 2002. – С. 23.
3. Фомина, М. И. Современный русский язык: Лексикология / М. И. Фомина: учеб. для филол. спец. Вузов. - 3-е изд., испр. и доп. - Москва: Высш. шк., 1990. – 414 с.
4. Кузнецов, С.А. Большой толковый словарь русского языка / С.А. Кузнецов. – Санкт-Петербург: Норинт, 2000. – 1536 с.
5. Ильинский, С.В. Общественные связи. Реклама. Маркетинг. Нейролингвистическое программирование. (Оперативный словарь-справочник / С.В. Ильинский. – Москва: АСТ: Восток — Запад, 2006. [Электронный ресурс]. – URL: <https://vocabulary.ru/slovari/neirolingvisticheskoe-programmirovanie-slovar.html> (дата обращения 07.10.2019).
6. Современный энциклопедический словарь // Словари, энциклопедии и справочники онлайн [Электронный ресурс]. URL: <http://niv.ru/doc/encyclopedia/literature/fc/slovar-202-1.htm> (дата обращения 06.10.2019).
7. Приходько, В. К. Выразительные средства языка: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / В. К. Приходько. – Москва: Издательский центр «Академия», 2008. – 256 с.
8. Хёйзинга, Й. «Homo Ludens». Статьи по истории культуры / Й. Хёйзинга; пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. – Москва: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
9. Гузик, М. А. Игра как феномен культуры: учеб. пособие / М. А. Гузик. – 2-е изд., стер. – Москва: ФЛИНТА, 2012. [Электронный ресурс]. – URL: https://lib.rin.ru/book/igra-kak-fenomen-kultury_m-a-guzik/text/ (дата обращения 26.03. 2018).
10. Щербина, А.А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбура) / А.А. Щербина // Литературный энциклопедический словарь. – 1958. – Статьи на букву "К" (ч. 1, "К"- "КАН") // Наука. Искусство. Величие [Электронный ресурс]. – URL: <http://niv.ru/doc/encyclopedia/literature/fc/slovar-202-1.htm> (дата обращения 06.10.2019).

LANGUAGE GAME AND GAMES WITH THE LANGUAGE: CONCEPTUAL SIMILARITIES AND DIFFERENCES

A.V. Krasakova, student, nina.07653@mail.ru
Immanuel Kant Baltic Federal University

The article distinguishes between the concepts of “language game” and “game with language”, “word game”. For games with words, the systemic linguistic phenomena that these games provide are first defined. Strict definitions of language games and language games, word games, puns are offered.

language game, games with language, pun, homonyms, homophones, homofoms, paronomasia