

ГРАФИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РУССКОМ И АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКАХ

П.В. СЕРЕДА

*Кубанский государственный технологический университет,
350072, Российская Федерация, г. Краснодар, ул. Московская, 2;
электронная почта: polinapost@list.ru*

Представлен теоретический анализ комического и языковой игры, как одного из основных средств создания комического. Предложены различные дефиниции для терминов «языковая игра», «игра слов», «каламбур», «языковая шутка». Дифференцированы понятия «языковой шутки» и «предметной шутки», приведены соответствующие примеры. Выделены основные условия (параметры) реализации языковой игры, включающие в себя наличие игрового ассоциативного контекста, ассоциативный потенциал слова и наличие ассоциативного стимула, дающего лингвистический код для дешифровки игрового парадокса. Перечислены формы вербального и невербального юмора, а также средства создания языковой игры (графические, фонологические, морфологические, лексические, синтаксические). Описан графический юмор, представленный графическими средствами языка, такими как обыгрывание сокращений и аббревиатур, визуального сходства графического облика буквы с каким-либо предметом или фигурой, а также графическая контаминация. Также отмечено, что омографическая суть раскрывается, в чтении, особенно в чтении вслух, когда читающий с помощью интонаций, пауз или произносительной тактики должен озвучить графическую запись омографических фраз. В статье приведен и описан иллюстративный материал.

Ключевые слова: комическое, языковая игра, игра слов, графические средства языка

Смех, являясь частью человеческой культуры, дает возможность людям воспринимать окружающую действительность, проецировать реалии и отношение к ним преломлёнными сквозь призму смехового мировидения. Существует точка зрения о том, что все смешное несет в себе элемент удивления. Этим элементом или ядром комического эффекта является точка бисоциации, представленная языковыми единицами, многозначность, омонимия и функциональный синкретизм которых допускают два различных варианта толкования смысла. «Комическое как игра со смыслом предполагает интерференцию независимых рядов, то есть принадлежность к двум независимым событиям и возможность истолкования в двух совершенно противоположных смыслах» [9].

Наиболее важным аспектом комического, прежде всего, является двусмысленность. Вы можете одновременно посмеяться над шуткой или принять ее всерьез. С точки зрения лингвистического аспекта комическое рассматривается в данной работе, прежде всего, в связи с языковой игрой. Нередко происходит путаница в терминах «языковая игра», «игра слов», «каламбур», «языковая шутка».

Лингвистами даются разные определения языковой игры: «неканоническое использование языковых единиц с установкой на эстетическое восприятие последних» [7], «использование языка для достижения надъязыкового, эстетического, художественного (чаще всего комического) эффекта» [10], «отступление от нормы, нечто необычное» [11].

Утверждают, что «...язык, это первейшее и высшее орудие, которое человек формирует, чтобы иметь возможность сообщать, обучать править. Язык, посредством которого человек различает, управляет, устанавливает, короче говоря, именуется, т. е. возвышает вещи до сферы духа. Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов» [13]. Опираясь на данную точку зрения, игра слов будет рассматриваться «как словотворческая часть языковой игры», то есть термином «игра слов» обозначаются игры, построенные на языковом материале, что расширяет данное понятие до объема понятия «языковая игра». Добавим, что основной чертой игры слов можно выделить лаконичность, сжатость и неожиданный поворот мысли.

Понятие языковой игры берет начало с Людвиг Витгенштейна, который называл языковой игрой любой вид деятельности, связанный с языком. В его толковании языковая игра предстает как «... целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [3].

Языковая игра – это творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой, стилистической, речеповеденческой, логической

нормы) использование любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе – комического характера (см.: [12]).

Главными условиями (параметрами) реализации языковой игры являются: 1) наличие игрового ассоциативного контекста (междусловная ассоциативная связь); 2) ассоциативный потенциал слова (внутрисловная ассоциативная связь); 3) наличие ассоциативного стимула, дающего лингвистический код для дешифровки игрового парадокса (см.: [8]).

Основополагающий принцип языковой игры, являясь формой лингвокреативного мышления, как утверждается, связан с ассоциативным характером мышления. Выделяются конструктивные принципы языковой игры (принципы ассоциативной координации и ассоциативного контраста): интеграции, наложения, идентификации, имитации, деривации, провокации (см.: [7]).

Некоторые исследователи выделяют случаи языковой игры, целью которых является создание комического эффекта, и дают им название «языковая шутка». Она отличается смысловой и грамматической законченностью: даже если языковая шутка не составляет цельного законченного текста, а лишь является его частью, обладает автономностью в структуре этого текста и легко, без существенных смысловых потерь может быть из него извлечена (см.: [11]). Между двумя этими терминами нет четкой границы, и невозможно гарантированно утверждать, что в исследовании будут использованы тексты, авторы которых, возможно, не имели целью создание комического эффекта.

Не следует путать понятия «шутка языковая» и «шутка предметная», так как не все словесно выраженные шутки можно назвать языковыми. В предметной шутке важен комизм самой ситуации, поэтому ее можно выразить другими словами или с легкостью перевести на другой язык. Ср.:

– *Чем отличается сбитая собака от сбитого гаишника? – Перед сбитой собакой обычно видны следы торможения («как отличить», «тормозной путь», «сбитая кошка» и т. д.)*

– В последнее время фильмы стали какие-то ерундовые! Вот я в прошлый раз только **половину** отсидел! – Какую, правую или левую? (многозначность конкретных русских слов и словосочетаний: половина¹ – одна из двух разных частей чего-либо, половина² – часть тела).

Среди форм проявления юмора встречаются вербальные (анекдот, балагурство, словесное озорство и др.) и невербальные (клоунада, жесты, розыгрыши и др.). Большая часть юмора, безусловно, является вербальной, поэтому общая теория смеха неотделима от языка.

Выделяется несколько языковых средств создания языковой игры: графические, фонологические, морфологические, лексические и синтаксические. Все эти типы обусловлены применением многозначных слов, омонимов и/или смежных с ними явлений для создания языковой шутки. Деление это нередко может оказаться условным, ведь невозможно описывать игру слов, построенную, к примеру, исключительно на графике – графика неотделима от фонетики и семантики, а, следовательно, одна подгруппа может переходить в другую.

Графический юмор представлен в виде игры с графическими средствами языка; это так называемый «низший языковой уровень», который строго нормирован, однако и здесь можно встретить некоторые возможности для языковой игры. Важно отметить, что восприятие литературных произведений, а также публицистических и многих рекламных текстов происходит преимущественно через чтение, а не со слуха, и поэтому их графическое оформление является делом большой важности. В данном случае значение имеет не формат книги или разборчивость шрифта, а взаимоотношение шрифтов, деление на абзацы, расположение строк, заглавные буквы, курсив, знаки препинания, кавычки или цифры (см.: [2]), именно в их сочетании заложена двусмысленность, создающая комический эффект: *IKEA is pronounced “I Queue Here”* (Graham Wynne); – *Hello, I’m John Ffolks – one large one, one small one.* – *Hello, I’m George Roper – perfectly normal in every way* (John Ffolks and George Roper).

Из более ярких явлений создания двусмысленности отметим обыгрывания сокращений, или аббревиатур, особенно модных в советскую эпоху и в политическом дискурсе: *Почему не всем чктилам памятники поставили?* (комментарий в блоге А. Филатова, 18.01.11); **ЖЭК** – *Потрошитель*; *Это становится слишком заметным и понимание того, что именно путинское «Едро» является главным источником беспредела в стране, проникает в массовое сознание* (Г. Каспаров).

Аббревиатуры, зачастую совершенно неблагозвучные, нередко пародируются в «русском лингвистическом фольклоре» (см.: [4]). Так изобретаются аббревиатуры, совпадающие по звучанию с обычными словами: – *Объясните мне, что такое УКСУС?... – Управление координации снабжения и урегулирования сбыта.... В общем, что-то вроде увязки и утряски.* Таким образом появляются и обыгрываются «говорящие» аббревиатуры: **ГОРБАЧЕВ** – *Готов Осуществить Решения Брежнева, Андропова, Черненко, Если Выживу*; **ГРОБ** – *гражданская оборона*; **СПИД** – *социально-политическая история двадцатого века*; **СРЯ** – *современный русский язык*; **ВУЗ** – *«выйти удачно замуж»*.

В английском языке ремотивация аббревиатур и акронимов также происходит нередко: **TOYOTA** – *The one you ought to avoid*; **DHL** – *deliver halfway lost*; **NAVY** – *Never Again Volunteer Yourself*; **GST** – *Government Salary Tax*; **KISS** – *Keep It Simple, Stupid*, **BIBLE** – *Basic Instructions Before Leaving Earth*; **CLINTON** – *Creating Legislation Increasing New Taxation On Nation*; **GORE** – *Government Official Revering Environment*.

Довольно интересны примеры визуального сходства графического облика буквы с каким-либо предметом или фигурой: *Yorkshire 232 all out – Hutton ill, I'm sorry – Hutton 111 (John Snagge)*; *I was once paged at JFK airport as “Mr. No One” (Phyl Amison)*; *На100ящие сухарики*. Следует отметить, что в такой роли числительные выступают чаще в английском языке, так как в русском эта часть речи обслуживает сферу точных наук; информация, связанная с привлечением значительного количества чисел, часто получает формализованное выражение.

В силу своей семантической исключительности числительные не допускают переноса значения, а, следовательно, и метафорического использования (см.: [6]). Хотя исследователи русского языка и не исключают возможности рассматривать числительное как «источник речевой экспрессии», подобная языковая игра на графическом уровне с применением чисел в русском языке практически невозможна.

Одним из не менее популярных приемов графического юмора можно назвать прием графической контаминации – совмещения в слове двух разных единиц на основе их структурного, функционального или ассоциативного объединения. Среди таких случаев встречается совмещение элементов кириллической графики и латинской, создающие межъязыковую омонимию: «*Fishka*» (название рыбного ресторана, г. Краснодар), «*Merci Баку*» (название ресторана, предлагающего кавказскую и французскую кухню, г. Краснодар); *Тульские PRяники* (название информационно-аналитического портала, интернет-издания).

Встречаются случаи языковой игры, построенные на визуальном сходстве графической формы слов, созданных на основе разных алфавитов (кириллического и латинского): *Уезжаете?... а багаж у нас: Robinzon* (реклама магазина сумок «Robinzon»). Пример любопытен тем, что русская буква з в слове *уезжаете* заменена на латинскую z, за счет этого графическая форма первой части слова напоминает английское слово *yes* – да, что придает тексту дополнительную положительную коннотацию (см.: [1]). Применение латиницы не только в СМИ и рекламе, но и в таких реалиях, как вывески магазинов или ресторанов, приобрело уже привычный характер в силу своей частотности и популярности; это можно назвать закономерным, в связи с современной языковой и культурной обстановкой.

Еще один пример графического юмора – конвергенция, т. е. графическая образность на уровне текста. Здесь происходит деление текста на абзацы или стихотворения и строфы, зазубренность текста или фигурные строфы. Одним из наиболее ярких примеров конвергенции (от англ. *convergence* – сближение,

схождение в одной точке) игры слов и фигурного стиха является рассказ Мыши в произведении Л. Кэрролла «Приключение Алисы в стране чудес», где игра слов построена на омонимии слов *tale* (англ. «сказка, рассказ») и *tail* (англ. «хвост»). Она же сочетается с фигурным стихом, напечатанным таким образом, что он действительно по форме напоминает хвост мыши: сверху страницы со стихотворением изображена сама мышь, от картинке в виде хвоста идут строчки, шрифт к концу становится меньше, от чего кажется, что хвост утончается. Таким образом, «*tale*» и «*tail*» совпадают, ведь хвост мыши является одновременно и рассказом (см. [2]).

Необходимо помнить, что суть графических средств для создания языковой игры раскрывается в чтении, особенно в чтении вслух. В этом случае читающий с помощью интонаций или пауз озвучивает графическую запись фраз. Звуковая сторона вступает в тесное единство со смысловой. Интонация или паузы выступают в этом случае как форма интерпретации читаемого речевого произведения, которое содержит амфиболический потенциал.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Амири Л.П.** Феномен иноязычности в текстах современной рекламной коммуникации как способ стилеобразования и создания экспрессивности // Науч. вестн. Воронеж. гос. архит.-строит. ун-та. Сер.: Современные лингвистические и методико-дидактические исследования. 2011. Вып. 2 (16). С. 53–64.
2. **Арнольд И.В.** Лексикология современного английского языка. М.: Высш. шк., 1973. 303 с.
3. **Витгенштейн Л.** Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. М., 1985. С. 79–128.
4. **Голев Н.Д.** Обыгрывание табуизмов в русском лингвистическом фольклоре. Игровое рифмование // «Злая лая матерная»: сб. ст. / под ред. В.И. Жельвиса. М.: Ладомир, 2005. С. 324–327.

5. **Голев Н.Д.** Омофонический и омографический фонды современного русского языка. Ч. 4: Функциональный аспект // Изв. Алтайск. гос. ун-та. Барнаул, 2002. Вып. 4. С. 43–49.
6. **Голуб И.Б.** Стилистика русского языка: учеб. пособие. М.: Рольф; Айрис-пресс, 1997. 448 с.
7. **Гридина Т.А.** Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996. 214 с.
8. **Карякина М.В.** «Письма к матери» Л.Н. Андреева: феномен языковой игры // Изв. Урал. гос. ун-та. 2002. Вып. 24. С. 261–268.
9. **Кулинич М.А.** Семантика, структура и прагматика англоязычного юмора: автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 2000. 36 с.
10. **Норман Б.Ю.** Грамматика говорящего. СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 1994. 230 с.
11. **Санников В.З.** Язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 1999. 544 с.
12. **Сковородников А.П.** О понятии и термине «языковая игра» // Филологические науки. 2004. № 2. С. 79–87.
13. **Хейзинга Н.** Homo ludens: статьи по истории культуры. М.: Прогресс-традиция, 1997. С. 24–45.

REFERENCES

1. Amiri LP The phenomenon of foreign-language texts reklamnoy modern communications as a way of creating expressive and stil // Sci. Vestnik. Voronezh. state. arhit.-building. Univ. Ser .: Modern lingvisticheskie and methodical-didactic research. 2011. Vol. 2 (16). S. 53-64.
2. Arnold IV Lexicology of modern English. M .: Higher. HQ., 1973. 303 pp.
3. Wittgenstein L. Philosophical Investigations // New in foreign linguistics. Vol. 16. M., 1985. S. 79-128.
4. Golev ND Harping tabuizmov in Russian linguistic fol-klore. Playing rhyming // "Wicked barking obscene": Sat. Art. / Ed. VI Zhelvis. M .: Ladomir, 2005, pp 324-327.

5. Golev ND Omofonichesky and homographic funds of modern Russian. Part 4: Functional // Math. Altaisk. state. Univ. Barnaul, 2002. Vol. 4. P. 43-49.
6. Golub IB The style of Russian Language Studies. allowance. M .: Rolf; Ay-ris Press, 1997. 448 pp.
7. TA Gridina Language game: the stereotype and creativity. Yekaterinburg: Ural Mountains. state. ped. University Press, 1996. 214 pp.
8. Karjakin MV "Letters to his mother," LN Andreev phenomenon yazyko-voy games // Math. Urals. state. Univ. 2002. Vol. 24. S. 261-268.
9. Kulinich, MA Semantics, Pragmatics and the structure of the English language humor: Author. Dis. ... Cand. filol. Sciences. Moscow, 2000. 36 pp.
10. BJ Norman Grammar speaker. SPb .: Publishing House, St. Petersburg. University Press, 1994. 230 pp.
11. Sannikov VZ Language in the mirror of the language game. M .: Russian Language kul-tury, 1999. 544 pp.
12. Skovorodnikov AP On the concept of the term "language game" // Filolo-gicheskie science. 2004. № 2. pp 79-87.
13. H. Huizinga Homo ludens: articles on the history of culture. M .: Pro-ress tradition, 1997, pp 24-45.

GRAPHICAL MEANS TO CREATE PLAY ON WORDS IN RUSSIAN AND ENGLISH LANGUAGES

P.V. SEREDA

*Kuban State Technological University,
2, Moskovskaya st., Krasnodar, Russian Federation, 350072;
e-mail: polinapost@list.ru*

The article contains theoretical analysis of the comic and the language game as one of the major comic means. We offered a variety of definitions for the terms "language game", "play on words", "pun", "linguistic joke." We differentiated the concept "language jokes" and "substantive jokes" and gave corresponding examples. The article gives the basic conditions (parameters) of the language game implementation, including the presence of the associative context of the game, the associative potential of words and the presence of the associative stimulus, giving the linguistic code to decrypt the game paradox. We listed verbal and nonverbal forms of humor as well as a means of creating language game (graphics, phonological, morphological, lexical, syntactic). The described graphic humor is represented graphically by means of language, such as a play on acronyms and abbreviations, the visual similarity of the graphic image of the letters with any object or figure, as well as graphics

contamination. It is also noted that the homographic are disclosed in reading, especially reading aloud when reading via intonation, pauses or pronunciation tactics should sound recording graphical homographic phrases. The article presents and describes illustrative material.

Key words: comic, language game, word game, graphics language