

ИГРА СЛОВ КАК ВЫРАЖЕНИЕ ЛЮДИЧЕСКОЙ ФУНКЦИИ ЯЗЫКА

О. А. Климова

*Институт информационных технологий,
Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
ул. Козлова, 28, 220037, г. Минск, Республика Беларусь, ola.fr@tut.by*

Язык может широко использоваться в ludic функции, представляя тем самым поистине огромное значение для развития науки и культуры в том или ином обществе. Обыгрывание омонимии, антонимии, многозначности слов приводит к возникновению интересных (как для лингвистики, так и для других наук) явлений, которые помогают лучше передать свои мысли, чувства, отношения, способствуя тем самым облегчению и обогащению коммуникации. Игровые аспекты коммуникации, представляющие собой довольно сложное с лингвистической точки зрения явление, требуют адресата, посвященного в культурное наследие того или иного общества и, следовательно, лучше подготовленного для восприятия и понимания общения. В отношении французского языка это требование особенно актуально.

Ключевые слова: лингвистика; языковая игра; коннотация; палиндром; многозначность слов; коммуникация.

WORD PLAY AS AN EXPRESSION OF THE LUDIC FUNCTION OF LANGUAGE

O. A. Klimova

*Institute of Information Technologies,
Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics,
Kozlova str., 28, 220037, Minsk, Republic of Belarus, ola.fr@tut.by*

Language can be widely used in the ludic function, thus representing a truly great importance for the development of science and culture in a particular society. Playing with homonymy, antonyms, polysemy of words leads to the emergence of interesting (both for linguistics and other sciences) phenomena that help better convey our thoughts, feelings, attitudes, thereby contributing to the facilitation and enrichment of communication. Game aspects of communication, which are rather a complex phenomenon from a linguistic point of view, require an addressee who is initiated into the cultural heritage of a particular society and, therefore, better prepared for the perception and understanding of communication. With regard to the French language, this requirement is especially relevant.

Key words: linguistics; language game; connotation; palindrome; polysemy of words; communication.

Игра слов привлекала к себе внимание исследователей в течение всего развития и становления научной мысли: к анализу игры слов обращались философы и логики, она изучалась в рамках риторики, литературоведения, эстетики, лингвистики. Для лингвиста игра слов представляет серьезную проблему, требующую детального изучения, поскольку в игре слов ярко проявляется взаимодействие формы, содержания и функции языка. Изучение игры слов является актуальным

явлением, так как представляет собой часть исследования проблемы функциональной многозначности лингвистических единиц, а изучение данного явления на основе иностранного (французского) языка позволяет выявить некоторые особенности системной организации лексики и многообразные возможности ее использования.

Языковая игра трактуется как словесная форма комического, которая, представляя собой отступление от правил, позволяет определить норму и выделить многие особенности языка, которые могли бы остаться незамеченными [1, с. 16]. Благодаря каламбурам, палиндромам, инклюзиям и многим другим видам игр можно наблюдать обыгрывание омонимии, антонимии, многозначности слов, семантико-синтаксическую сочетаемость языковых единиц, изменение формы слова, словесной природы текста на иконическую и т.д. Наиболее ярким и, если можно так выразиться, раритетным явлением в лингвостилистическом аспекте является палиндром. Именно тот контраст, который существует между внешней простотой палиндромного текста и сложностью реализации его конститутивного принципа, придает оригинальность данному языковому явлению. Любой интеллигентный человек имеет представление о том, по какому принципу строится палиндром (как правило, один и тот же для всех говорящих на данном языке): франкофон скорее всего вспомнит анонимный палиндром (*élu par cette crapule*); говорящий на английском языке назовет палиндром *A man, a plan, a canal: Panama*; русскоязычный вспомнит палиндром Фета (*А роза упала на лапу Азора*). Палиндром – сложная игровая форма, трудность которой варьируется в зависимости от строя языка. В русском языке палиндром требует способности «видеть слово целиком», то есть воспринимать его как целостный рисунок. Таким образом, обратное чтение меняет семиотическую природу текста на противоположную, то есть словесную на иконическую [2, с. 111]. Несмотря на трудности, налагаемые палиндромной формой текста, к палиндрому часто обращаются известные авторы разных эпох, и это является ярким примером того, что перед нами живой и жизнестойкий универсальный игровой прием, который позволяет конструировать выразительные и разнообразные по структуре «стихи для глаза» юмористического или лирического плана.

Часто термин «игра слов» рассматривается исследователями как синоним термина «каламбур». Для лингвиста каламбур – это интереснейшее и в некоторых аспектах уникальное явление. Каламбур (франц. *calembour*) – это шутка, фигура речи, основанная на использовании в одном контексте многозначности слов, всех видов омонимии, антонимии, паронимии, что приводит к созданию

комического эффекта: *В доме все было краденое и даже воздух какой-то спертый*. Анализ игровых образований, полученных в результате игры слов, может послужить хорошей базой для дальнейшего изучения характеристик языкового знака: в игре слов наблюдаются особые отношения между формой и содержанием, когда нарушение прочных связей между означающим и означаемым языкового знака приводит к созданию комического эффекта.

Семантическая структура игрового образования обладает внутренним противоречием: в ней одновременно присутствуют одна или несколько взаимоисключающих сем. Именно это противоречие является основой языковой многозначности, представляющей особую семантическую область, поскольку в игровом образовании могут одновременно сочетаться не только два или несколько значений одного и того же полисеманта, но также и значения омонимов: *Entre deux mots il faut choisir le moindre* [3, с. 6]. Следует отметить, что игра слов является текстовым образованием: простое перечисление различных значений одного и того же слова не имеет комического эффекта, равно как и указание на то, что какое-то слово имеет омонимы. Только включение лингвистической единицы в ее различных значениях в один и тот же текст, приводит к возникновению языкового образования, одновременно объединяющего все эти значения, и к появлению комического эффекта, который распространяется на весь текст как семантическое единство. Таким образом, приведенные выше объяснения еще раз подтверждают тот факт, что важной характеристикой игры слов является ее направленность на создание комического эффекта. Однако и это далеко не все сферы использования игры слов в научных исследованиях. Очень часто семантика каламбура включает дополнительный смысл (эмоциональный или эстетический). Как уже было отмечено, знаки служат для отражения внешней действительности посредством человеческого сознания. Такие знаки являются, в большей или меньшей степени, носителями вторичных смыслов. В языке любая единица, выступающая во вторичной для нее функции наименования, обязательно содержит в себе коннотацию, которая выражает эмотивно-оценочное и стилистически маркированное отношение субъекта речи к действительности [4, с. 64]. Именно этот эмотивно-прагматический аспект, являющийся добавочным, приводит к созданию комического эффекта, что широко используется для реализации различных коммуникативных целей. Так, к примеру, создатели каламбуров очень часто отмечают и обыгрывают «хрупкость» языковых

единиц, их неприменимость для описания той или иной ситуации. Вряд ли можно было бы хромого упрекать в том, что он хромот. Своеобразие каламбура состоит в том, что он выявляет особый класс правил речевого акта, которые должны отчетливо осознаваться говорящим во избежание двусмысленности и комизма в той или иной ситуации [5, с. 83]. Наиболее ярко многозначность высказывания или его отдельных единиц проявляется в диалогических текстах. Игра слов осуществляется здесь в том случае, если неоднозначность высказывания подчеркнута тем или иным способом или осознается хотя бы одним из участников коммуникации: *Un homme venait de porter à un Gascon de ses amis une somme: "Faites-moi une reconnaissance". – "Ah! Mon ami, – lui dit le Gascon, – ma reconnaissance sera éternelle"*. Второй коммуникант понял, в каком значении слово *reconnaissance* ('вексель' или 'расписка') фигурирует в реплике его собеседника, однако делает вид, что истолковал его по-другому, тем самым осуществляя игру слов. Или: *Paul, cinq ans, est à la pêche avec son père. Un promeneur passe et demande: "Est-ce que ça mord, les goujons?" – "Pensez-vous", – dit Paul, – ça n'est pas méchant, ces bêtes-là"*. Из ответной реплики второго коммуниканта ясно, что фраза собеседника истолкована им неправильно. В своем высказывании он неумышленно подчеркивает также непреднамеренную многозначность высказывания первого участника диалога, создавая игру слов [3, с. 14]. Игровой характер изучаемых речевых фигур, множественность их функционального использования и направленность на создание комического эффекта способствуют широкому применению игры слов в коммуникативных целях и делают ее достаточно грозным оружием в арсенале смеха.

Понимание юмора является одним из признаков овладения культурой, а владение языковой игрой свидетельствует о коммуникативной компетенции: игровые приемы используются для реализации различных коммуникативных целей, помогают лучше понимать собеседника, влиять на ход беседы (особенно в общении с самими носителями иностранного языка, представителями другой культуры), помогают предотвратить всевозможные коммуникативные неудачи, обогащают наше общение, делают его более разнообразным и интересным, поэтому данному виду коммуникации необходимо уделять внимание в процессе обучения как родному, так и иностранному языку.

Следует также отметить важность исследуемых явлений в социальном плане. Они имеют существенную социально-лингвистическую

направленность: помогают лучше понять особенности языкового строя и организации лексики не только родного, но и иностранного языка, выявить многообразные возможности использования языковых единиц, помогают приобщиться к иноязычной культуре французского общества, которое имеет богатую историю и огромное культурное наследие.

Библиографические ссылки

1. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М. : Русские словари, 1999.
2. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров. М. : Языки русской культуры, 1996.
3. Шашурина А. Ю. Лингвистическая основа и текстовая функция игры слов во французском языке: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. М., 1988.
4. Телия В. Н. Коннотативный аспект семантики номинативных единиц. М. : 1986.
5. Норман Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец. Минск : Вышэйшая школа, 1987.