

## ТИПОЛОГИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ КАК СЕМИОТИЧЕСКОГО ЯВЛЕНИЯ ВО ФРАНКО- И РУССКОЯЗЫЧНОЙ ТРАДИЦИИ

О. А. Климова<sup>1)</sup>, О. В. Лапунова<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Институт информационных технологий БГУИР,  
ул. Козлова 28, 220037, г. Минск, Республика Беларусь, kldmk2020@gmail.com

<sup>2)</sup> Белорусский государственный университет,  
ул. К. Маркса, 31, 220030, г. Минск, Республика Беларусь, OLGA-2980@mail.ru

В языковой игре, как сложном семиотическом явлении, наиболее ярко проявляется связь между языком, культурой и обществом. Языковая игра может классифицироваться по различным критериям, включающим уровень языка (графический, лексический и синтаксический), тип знаков и соотношение между ними (симметричные и ассиметричные), степень сложности или различные формы взаимодействия между знаками в тексте (статическая, динамическая, парадигматическая и синтагматическая языковая игра). Подобные типологии помогают лучше понять механизмы языковой игры и ее разнообразные проявления. Языковая игра – сложное и многогранное явление, играющее ключевую роль в коммуникации, культуре и развитии индивидуальности.

**Ключевые слова:** языковая игра; семиотическая игра; конструирование смыслов; языковой уровень; языковая интерпретация.

## TYPOLOGY OF LANGUAGE GAME AS A SEMIOTIC PHENOMENON IN THE FRANCO- AND RUSSIAN-LANGUAGE TRADITION

О. А. Klimova<sup>1)</sup>, О. В. Lapunova<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Institute of Information Technologies BSUIR,  
Kozlova str., 28, 220037, Minsk, Republic of Belarus, kldmk2020@gmail.com

<sup>2)</sup> Belarusian State University,  
K. Marx str., 31, 220030, Minsk, Republic of Belarus, OLGA-2980@mail.ru

Language game, as a complex semiotic phenomenon, is the most vivid manifestation of the connection between language, culture and society. Language game can be classified according to various criteria, including the level of language (graphic, lexical and syntactic), the type of signs and the relationship between them (symmetrical and asymmetrical), the degree of complexity or various forms of interaction between signs in the text (static and dynamic; paradigmatic and syntagmatic). Such typologies help to better understand the mechanisms of language game and its various manifestations. Language game is a complex and multifaceted phenomenon that plays a key role in communication, culture and the development of individuality.

**Key words:** language game; semiotic game; construction of meanings; language level; language interpretation.

Любой знак, лингвистический или семиотический, служит для отражения внешней действительности, её свойств и отношений, а также характеризует поведение людей. Знаки выступают, в большей или меньшей степени, носителями вторичных смыслов. В языке любая единица, выступающая во вторичной для нее функции наименования, является выражением людической функции, что наиболее ярко проявляется в таком феномене, как языковая игра, которая предполагает свободное отношение говорящего к формальной стороне речепроизводства и создает осознанные отступления от нормы. Поэтому игра слов содержит в себе коннотативный компонент значения, в основе которого лежит ассоциативно-образный компонент внутренней формы слова. Этот компонент связывает уже существующие представления о реальности с новыми значениями, возникающими в процессе речевой деятельности. Ассоциации, возникающие в сознании носителей языка, служат основой для формирования новых понятий и значений.

Любая единица языка, которая выступает во вторичной функции наименования, обязательно содержит в себе эмотивно-прагматический компонент. Этот эмотивно-прагматический (коннотативный) компонент является добавочным, «надстройкой» над денотативным значением, трансформируя процесс коммуникации. Он непосредственно связан с нашими представлениями о мире, знаниями истории развития человеческого общества, его культуры. Прагматическая природа игры слов раскрывается через выражение отношения субъекта высказывания к самому высказыванию или к стоящим за ним объектам реальной действительности. Ассоциативно-образные значения часто зависят от культурного контекста и исторического опыта народа, что делает коннотацию более насыщенной и многозначной.

Языковая игра является сложным и многогранным явлением, не имеющим однозначной интерпретации, что подтверждается неоднократными попытками классифицировать языковую игру, предпринимаемыми как в отечественной, так и в зарубежной лингвистике. В основе таких классификаций лежит структурно-типологический подход, ставящий целью создание системной типологии языковой игры как семиотической системы, позволяющей категоризировать большинство ее случаев на основе типологии знаков и типологии отношений между знаками.

В отечественных и зарубежных исследованиях широко распространены классификации языковой игры, основанные на обыгрывании отно-

шений между знаком, знакносителем (предметом обозначения) и понятием о предмете, на характеристиках того или иного уровня языка (морфологический, лексический, синтаксический и т. д.), а также на специфике лингвистического явления, лежащего в основе языковой игры (омонимия, паронимия, полисемия, синонимия и т. д.).

Как в зарубежных, так и в отечественных исследованиях можно встретить классификации по типу соотношения используемых в языковой игре знаков (симметричные, ассиметричные); классификации по типу взаимоотношений между элементами языковой игры (парадигматическая, синтагматическая и другие типы) и т. д. [1; 2; 3; 4].

Основными типами знаков, используемых для создания языковой игры, являются сегмент слова, слово и сочетание слов. Слово выступает основной единицей. В качестве знака сегмент слова может быть представлен графемой, фонемой, морфемой, частью морфемы, сочетанием двух неполных морфем и т.д. Знак может быть использован в языковой игре, связанной с созданием окказионализмов.

По мнению Е. М. Александровой [4], сочетание слов часто используется в качестве знака, например, в языковой игре, основанной на буквальном понимании фразеологизмов или на обыгрывании омонимии слов и словосочетаний. В соответствии с принадлежностью знака тому или иному языковому уровню могут быть выделены следующие типы языковой игры:

1. В графической языковой игре одним из знаков является графема. Рассмотрим пример: *S qui? / S (est-ce) que tu me prends pour un imbecile?* [5; 4]. В данном случае обыгрывается сходство звучания названия буквы «s» [es] и словосочетания *est-ce*.

2. В лексической языковой игре слова используются в качестве обыгрываемых знаков: – “*Toto, si je dis: “Il pleut”, quel temps est-ce?*” – “*Du mauvais temps, M’sieur, ça c’est sûr*” [5; 4].

3. В синтаксической языковой игре один из знаков является сочетанием слов или сегментом слова: *Le maire dit: “L’instituteur est un âne!” / “Le maire, – dit l’instituteur, – est un âne”* [5; 4].

По типу соотношения используемых в языковой игре знаков выделяется симметричная языковая игра, предполагающая случаи обыгрывания знаков, принадлежащих одному уровню (слово – слово, сочетание слов – сочетание слов), и асимметричная языковая игра, в которой используются разноуровневые знаки (слово – сочетание слов, слово – сегмент слова и т. д.).

В асимметричной языковой игре слово является обязательным компонентом ядра, в состав которого входят два (реже три) знака. При этом один из знаков может являться как графемой, так и сегментом слова. При типологизации по степени сложности выделяются статическая языковая игра и динамическая языковая игра.

В статической языковой игре обыгрываются знаки, имеющие аналогичные грамматические или иные характеристики. *Динамическая языковая игра* предполагает использование знаков, имеющих разные характеристики: тип графемы (буква, цифра и т. д.); тип морфемы (корень, приставка и т. д.); тип части речи (существительное, прилагательное и т. д.); тип словосочетания (устойчивое, свободное и т. д.) [4].

Динамическая языковая игра предполагает использование знаков, характеризующихся как разной семантикой, так и разными грамматическими характеристиками. Данный тип языковой игры вызывает наибольшее количество трудностей при переводе.

Статическая языковая игра строится на основе разноуровневых знаков (слово – графема) и предполагает использование графем одного типа. В следующем примере языковая игра строится на использовании графем и слов: *Только в русском языке можно составить предложение из трех букв: «Э, а я?»* [6, с. 18]. В составе ядра языковой игры представлены графемы «э», «а», «я» (буквы русского алфавита) и слова: 1) э – междометие, обозначающее возглас, выражающий различные чувства, душевные переживания (изумление, досаду, отчаяние и т. п.); 2) а – союз, который ставится в начале вопросительных и восклицательных предложений, в начале реплики или при внезапном переходе от одной мысли, темы к другой; 3) я – местоимение, употребляемое говорящим для обозначения самого себя. В следующем франкоязычном примере обыгрывается сходство звучания названий букв А [a] и В [be] и сегмента существительного *abeille* ‘пчела’: *Abeille qui? / A, B, C, D, E, F, G, H, I, ...* [5; 4].

Динамическая языковая игра предполагает изменение типа графического знака. В следующем французском анекдоте обыгрывается сходство звучания сегмента слова *escargot* и названия буквы «S» [es]: *S qui? / S cargo (escargot)!* [5; 4].

Под динамическим углом зрения ассиметричная языковая игра предполагает изменение типа морфемы: *«Когда руки бывают местоимениями? – Когда они вымыты»* [6, с. 68]. В данном примере в основе комического эффекта лежит аналогия, возникающая между последовательно произносимыми личными местоимениями -вы, -мы, -ты и кратким прилагательным -вымыты. При этом местоимение -вы имеет сходство с приставкой прилагательного -вымыты, местоимение -мы – с сегментом корня -мыт, а местоимение -ты – с финальной частью корня и окончанием.

Данный пример представляет большой интерес с лингвистической точки зрения, так как в этом примере присутствует изменение типа морфем, что делает языковую игру занимательной и интересной в контексте использования языковых средств.

Симметрическая языковая игра под статическим углом зрения предполагает сохранение частеречной отнесенности: *Картинки, которые мы ставим на рабочий стол не могут называться «обои», они должны называться «скатерть»* [6, с. 78]. В основе языковой игры в данном примере лежит многозначность существительного *обои*: ‘материал в виде широких полос – узорчатой бумаги, ткани и т. п. – для оклейки или обивки стен в помещениях’; ‘картинка, отображаемая на заднем плане в графической среде и служащая фоном под окнами программ или других изображений (в информатике)’. В данном случае обыгрывается многозначность компонента термина *рабочий стол*, поскольку *стол*, в зависимости от сферы употребления, может означать ‘род мебели’ или ‘основное окно графической среды пользователя вместе с элементами, добавляемыми в него этой средой (от англ. *desktop*) в компьютерной терминологии’ [4].

В динамической языковой игре обыгрываются знаки, имеющие разную частеречную принадлежность. Данный тип языковой игры достаточно распространен как в русской, так и во французской традициях [5; 4]: *L'incendie est enfin éteint, les pompiers vont pouvoir souffler!* В данном примере обыгрываются семантические компоненты глагола *souffler*: ‘раздувать, разжигать (огонь, ссору, страсти и т. д.)’, ‘подышать воздухом, не-много передохнуть’.

Симметричная языковая игра предполагает также использование устойчивых или свободных сочетаний слов: *Вот если написать человеку:*

«*И д и о т с ю д а*», то как он это воспримет – как приглашение или как выдворение? [5, с. 91]. В этом примере возможны две интерпретации: «иди отсюда» и «идиот, сюда». Во французской традиции: “*A quoi reconnaît-on un Belge sur les berges de la Seine?*” – “*C'est le seul qui vaporise des insecticides sur les bateaux-mouches!*” [5; 4]. В качестве знаков используются существительное *bateau-mouche* (m) во множественном числе ‘речной трамвай’ и существительные *bateau* (m) ‘судно’ и *mouche* (f) ‘муха’ [4].

Динамическая языковая игра включает случаи использования фразеологизмов в анекдотах: *Рекомендую вам с головой окунуться в работу* (рекомендация врача) – *Доктор, я замешиваю бетон* (ответ пациента) [6, с. 100]. Устойчивое фразеологическое сочетание *окунуться с головой* (разг. ‘полностью, безраздельно отдаваться какому-либо делу, занятию, образу жизни и т. п.’) трансформируется в свободное словосочетание и подвергается буквальному прочтению, что приводит к созданию комического эффекта. Трансформация устойчивых словосочетаний в свободные придает языковой игре больше динамики и экспрессии с точки зрения использования языковых средств [4].

Чем больше отличий между знаками, составляющими ядро языковой игры, тем ярче, интереснее и занимательнее сама языковая игра. Чем необычнее и сложнее взаимоотношения между знаками, чем неожиданней

сочетание знаков, тем более динамичной является языковая игра. Динамическая языковая игра предполагает реализацию дополнительного лингвоигрового потенциала знаков.

Выделяя различные типы языковой игры, стоит обращать внимание на выраженность знаков ядра в тексте. Ядро языковой игры, предполагающее взаимодействие двух и более знаков, в тексте формально может быть выражено только одним знаком, тогда как второй знак при этом может только подразумеваться, оставаясь имплицитным. Эксплицитность достигается двумя путями: повторением той же формы в другом значении или при помощи некоторого объяснительного комментария. То есть знаки, выраженные языковыми единицами разного уровня, могут быть как линейными, одновременными в потоке речи или тексте, так и скрытыми, объединяемыми некоторыми ассоциациями только в сознании или памяти говорящего. На основе выявления факторов, обуславливающих имплицитность или эксплицитность обыгрываемых знаков, выделяют парадигматический и синтагматический подтипы языковой игры.

Под парадигматической языковой игрой подразумевается формальное выражение в тексте только одного знака (второй остается имплицитным). При этом семантика обоих знаков реализуется в контексте одновременно: *В поезде едут два грузина. Решили сыграть в шахматы. Первый берет своего ферзя, ставит на середину доски и говорит: «Мат». Второй, подумав немного, берет своего короля, ставит рядом с ферзем противника и говорит: «Атэц»* [6, с. 91]. Известно, что согласные в грузинском языке произносятся более твердо, чем в русском, чем и обусловлена в данном случае неправильная интерпретация сообщения [4].

Под синтагматической языковой игрой подразумевается ситуация, когда в тексте формально выражены два или более обыгрываемых знака, тесно связанных между собой в контексте.

Таким образом, игровая деятельность представляет собой важный аспект человеческой жизни, проявляясь в различных сферах жизнедеятельности. Языковая игра является условно реальной деятельностью с собственными правилами и временными мирами. Такая деятельность всегда имеет свои правила и протекает в специальном игровом пространстве.

К основным характеристикам игры можно отнести процессуальность, манипуляцию предметами игры и непредсказуемость, что сближает игру с искусством. Такой вид деятельности способствует развитию творческих способностей личности, требуя от участников гибкости мышления и способности к переключению между различными культурными кодами. Игровое начало находит выражение в культуре, отражая исторические и социокультурные изменения. Игра может служить инструментом реконструкции и осмыслиния культурных норм, а также средством критики и

сатиры. Язык, как элемент культуры, может использоваться в людической функции.

Исследования показывают, что игра слов часто характеризуется нарушением правил и стереотипов, что создает пространство для творчества и самовыражения и приводит к возникновению комического эффекта, делая игру привлекательной для участников коммуникации. Шутки, каламбуры, палиндромы и другие виды игр являются ярким тому подтверждением. Важным аспектом является социальная функция языковой игры, которая отражает исторически сложившиеся отношения в обществе, его ценности и традиции, нормы культуры. Игра может служить средством обогащения коммуникации и самовыражения, помогая выйти за рамки повседневности, а также способом взаимодействия между людьми, выражения их эстетического опыта.

### **Библиографические ссылки**

1. *Балли Ш.* Французская стилистика. М. : Издательство иностранная литература, 1961.
2. *Гак В. Г.* Языковые преобразования. М. : Прометей, 1998.
3. *Щерба Л. В.* Языковая система и речевая деятельность. Л. : Просвещение, 1974.
4. *Александрова Е. М.* Языковая игра по правилам и без (на материале русского, английского и французского языков). М. : «КДУ», «Университетская книга», 2018.
5. *Toc Toc! Qui est là ? [Ressource électronique]. URL: [www.tocotoctocquiestla.fr/](http://www.tocotoctocquiestla.fr/) (date d'accès: 04.05.2025).*
6. *Деркач А.* Анекдоты на все случаи жизни. М. : АСТ-ПРЕСС, 2001.