

ПОЛИСЕМИЯ КАК ОСНОВА СОЗДАНИЯ ИГРЫ СЛОВ В РУССКОЙ И ФРАНЦУЗСКОЙ ЯЗЫКОВЫХ ТРАДИЦИЯХ

О. А. Климова

*Белорусский государственный университет физкультуры, пр. Победителей, 105,
220020, г. Минск, Беларусь, email: kldmk2020@gmail.com*

В статье раскрываются формы создания игры слов на основе полисемии. Особенности использования таких форм в русской и французской языковых традициях являются подтверждением того факта, что языковые игры применяются для создания комических ситуаций, основанных на двусмысленности, многозначности и игре слов. В обеих языковых традициях можно встретить примеры игры слов, в которых задействованы эквивалентные полисеманты.

Ключевые слова: полисемант; языковая культура; комический эффект; парадигматическая и синтагматическая полисемия; имплицитность, эксплицитность.

POLYSEMY AS THE BASIS FOR THE CREATION OF WORDGAME IN RUSSIAN AND FRENCH LINGUISTIC TRADITIONS

O. A. Klimova

*Belarusian State University of Physical Education, Pobediteley av., 105,
220020, Minsk, Belarus, email: kldmk2020@gmail.com*

This article explores forms of wordgame based on polysemy. The specific use of such forms in the Russian and French linguistic traditions confirms that wordgame is used to create comic situations based on ambiguity, polysemy, and wordgame. Both linguistic traditions contain examples of wordgame involving equivalent polysemantics.

Keywords: polysemantic; language culture; comic effect; paradigmatic and syntagmatic polysemy; implicitness; explicitness.

Игры выражают богатство и развитие языка как элемента культуры в разных языковых традициях. Создание комического эффекта – одна из наиболее важных функций игры слов. Учитывая языковые особенности русского и французского языков, можно отметить вариативность комического эффекта, создаваемого игрой слов.

Богатым источником при создании языковой игры является полисемия. Формы создания языковых игр, которые опираются на многозначность, свидетельствуют о многогранности проявления юмора в разных языках. Обычно в игру на основе многозначных слов вступают существительные (как в русской, так и во французской традициях), реже гла-

голы и прилагательные. В игровых образованиях обычно используются слова из общепотребительной лексики и с высокой частотностью.

Существительные, вступающие в игровые образования, употребляются как правило в форме единственного числа как в русской, так и во французской традициях: (рус.) душа, свеча, образ, диск, команда, база, корпус, мусор, стук, сдвиг, температура, маска, камушек, судно, состояние, масло, слух, зараза, предлог, сказка, техника, королева, король, вещь, свет, мешки, икра, колеса, срок, адрес, скот, вклад, язычок, карты, камень, мышь, охота, тип, связи, площадь, клавиша, мышь, коврик, стена и т. д. [1], (фр.) *compagnie, chute, gout, robe, sirène, agent, devise, cellule, bureau, provision, article, culture, poulailler, cloche, bridge, relation, café, piste, conducteur, duc, branche, histoire, radio, examen*, пот и т. д. [2].

В некоторых случаях в различных языковых культурах для формирования языковой игры применяются словарные аналоги, однако их интерпретации не всегда совпадают. В обеих языковых традициях можно встретить примеры игры слов, в которых задействованы эквивалентные полисеманты, обладающие схожими исходными и производными значениями (рак/cancer), равно как и разными исходными и/или производными значениями (время/temps; команда/commande).

Схожие пары, в которых значения совпадают, чаще встречаются в анекдотах на русском и французском языках: кошечка/*chatte*; лошадь/*cheval*; ангел/*ange*. В русских и французских анекдотах можно встретить примеры, в которых совпадает только одно значение: диск/*disque*; голубь/*pigeon*.

Подобные существительные, используемые в русской и французской языковых традициях, могут быть как интернациональными терминами, такими, как команда/*commande*, диск/*disque*, которые звучат похоже, так и словами с переносным, метафорическим значением, например, кошечка/*chatte*, лошадь/*cheval*, голубь/*pigeon*, ангел/*ange* [3, с. 86-90].

Существуют случаи, когда какое-либо из обыгрываемых значений не выражено. Например (рус. trad.): Учительница спрашивает Вовочку: «Я красива, - какое это время?» - «Прошедшее, Мария Ивановна» [4]; (фр.) *L'instituteur demande à Toto : « Toto, si je dit: "Il pleut", quel temps est-ce ? » - « Du mauvais temps, M'sieur, ça c'est sûr. »* [5].

В данных анекдотах комический эффект заключается в многозначности существительных (рус.) время, (фр.) temps, которые в обоих языках имеют значение 'грамматическая категория', вместе с этим в качестве второго значения, которое обыгрывается в русской традиции, употребляется значение существительного время как 'философской категории', тогда как во французской существительное temps

применяется в значении 'погода', которое отсутствует у русского существительного (время).

В русских и французских анекдотах можно встретить случаи, когда в игру вступают схожие прилагательные. Например: (рус.) Модель идеального общества, где нет ни правых, ни левых, это - носки [4]. Известного бизнесмена спросили, чем отличаются правые от левых. Он ответил: «Правые хоть что-то могут поправить, а левые - только поплевать» [6]. Французская традиция: *Quel est l'électeur le plus important pour un homme politique ? - Le soutien-gorge. En effet, il soutient la gauche, soutient la droite et empêche le ballottage...* [5]. Термины «левый» и «правый» стали политическими метафорами из-за распределения мест в Национальном Собрании Франции в период Французской революции.

Глаголы, участвующие в игровом образовании, также можно отнести к общеупотребительной лексике: (рус.) иметь, падать, мочиться, рисовать, выдувать, нравиться, колебаться, ходить, выкручиваться, замазать, ловить, отлить, принимать, сдавать, дать, получить, гулять, шипеть, любить, рвать, жить, отъезжать, спать, подавать, выбросить, повесить, поддерживать, пилить, переводить, наступать, попасть, проскакать, звать, меняться, расти; [1]. (фр.) *disparaître, attraper, penser, avaler, redresser, se craser, sauter, clouer, accompagner, oter, baiser, écrire, faire, dire, changer, aimer* [2].

В русской и французской языковых традициях можно встретить случаи игры слов с эквивалентными глагольными полисемантами, которые имеют как схожие исходные и производные значения (например, любить/*aimer*; нравиться/*aimer*), так и различные (исходные и/или производные) значения (например, менять/*changer*). Пары, в которых оба значения совпадают, также встречаются русской и французской традициях, например, скакать/*sauter*, охотиться/*chasser* и работать/*marcher* [3, с. 90].

В русской языковой традиции значение глагола может варьироваться в зависимости от его переходности или непереходности. Пример из школьного сочинения: «Раскольников проснулся и сладко потянулся за топором». Здесь языковая игра основывается на полисемантности глагола потянуться, который может означать: (1) 'расправить уставшие от однообразного положения конечности или тело'; (2) 'протянуть руку, голову к кому-, чему-л., податься всем корпусом в каком-л. Направлении' [1].

Изучение полисемии в контексте языковой игры требует, прежде всего, анализа взаимосвязей между различными значениями (подтекстами), чья оппозиция способствует возникновению комического эффекта.

Анализ факторов, влияющих на скрытость (имплицитность) или явность (эксплицитность) обыгрываемых смыслов (подтекстов), а также изучение особенностей формально выраженных и неявных значений

многозначных слов, обосновывает необходимость выделения в языковой игре с использованием полисемии парадигматических и синтагматических подтипов.

Парадигматическая полисемия подразумевает, что в тексте явно выражено лишь одно из значений многозначного слова, в то время как другое остается скрытым. Оба смысла при этом функционируют в контексте одновременно. Этот тип языковой игры чаще всего встречается в анекдотах, представленных в русской языковой традиции. Например: В детстве мама боялась, что я попаду в плохую компанию, а я вообще ни в какую не попал [4]. Комический эффект данного анекдота основан на полисемии существительного компания. В тексте явно представлено лишь одно из двух значений этого слова 'общество, группа людей, проводящих время вместе или объединённых чем-либо' [1]. Второе значение 'торговая или промышленная организация, обычно основанная группой предпринимателей' [1], остается неявным и лишь подразумевается.

Синтагматическая полисемия представляет случай, когда несколько значений, вступающих в игру, тесно связаны между собой в контексте и получают формальное выражение. Такой вид можно встретить очень редко. Можно привести в пример анекдот о компании, найденный во французской традиции: *Un bleu croise un officier sans le saluer. Celui-ci réagit aussitôt: « Hé, vous! On ne salue plus ? Quel est votre nom ? » - « Jacob Lévy, mon lieutenant. » - « Quelle compagnie ? » - « Lévy et Compagnie, mon lieutenant. »* [7, с. 252]. В данном случае значения многозначного существительного *compagnie* 'рота; экипаж корабля' и *compagnie* 'общество, фирма, компания, товарищество' выражаются в контексте формально, и каждое обретает значимость только в противопоставлении с другим.

Надо отметить, что существительные и глаголы с несколькими значениями используются гораздо чаще, чем другие категории слов. Это связано с тем, что в словарях они имеют более высокую степень полисемии и встречаются с большей частотой в устной и письменной речи.

Игра слов, в основе которой лежат различные виды полисемии, стимулирует творческое мышление и лексическую изобретательность, позволяя создавать новые слова и выражения, что расширяет лексический запас языка и способствует его эволюции. Такие языковые игры служат средством общения, позволяя установить эмоциональную связь между собеседниками через юмор и игру слов. Наконец, языковые игры позволяют исследовать и обыгрывать отношения между знаком, законосителем и понятием, что способствует более глубокому пониманию языка и его возможностей как в русской, так и во французской языковых традициях.

Библиографические ссылки

1. *Ефремова Т.Ф.* Современный толковый словарь русского языка в 3 томах. М.: ООО «Аби Продакшн», 2014. 3332 с.
2. Le Petit Robert. R., 1996. 2949 p.
3. *Александрова Е.М.* Языковая игра по правилам и без (на материале русского, английского и французского языков) / Е.М. Александрова. М.: «КДУ», «Университетская книга», 2018. С. 86-90.
4. Анекдоты. Ру. URL: <http://anekdoty.ru/> (дата обращения: 27.10.2025).
5. Blagues. URL: krypten.xooit.com/t417-Blagues.htm?start=75 (date d' accès: 30.10.2025).
6. Анекдоты из России. URL: <http://www.anekdot.ru/id/> (дата доступа: 28.10.2025).
7. Funny Jokes & Quotes. URL: www.funny-jokes-quotes.com/political-jokes.html (date of access: 29.10.2025).