

Александрова Елена Михайловна

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В РУССКИХ АНЕКДОТАХ: СЕМАНТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Статья посвящена изучению языковой игры в русских анекдотах. В работе используется семиотический подход к интерпретации феномена языковой игры. Механизмы её создания классифицируются в соответствии с положением семиотики об отношениях знака, согласно которому принято различать семантику, синтактику и прагматику. Анализируются особенности семантической языковой игры, основанной на использовании многозначных слов, фразеологизмов, омонимов, паронимов, словообразовательных моделей, синонимов и антонимов. Выявляется степень популярности использования данных механизмов при создании языковой игры. Исследуется характер влияния особенностей системы русского языка на специфику создания языковой игры на семантической основе.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2014/4-2/2.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 4 (34): в 3-х ч. Ч. II. С. 16-19. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2014/4-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_phil@gramota.net

12. **Akunin B.** Russisches Poker // Akunin B. Fandorin ermittelt: Roman / Übers. aus dem Rus. Renate Reschke, Thomas Reschke. Berlin: Aufbau Taschenbuch Verlag GmbH, 2003. 192 S.
13. **Duden** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.duden.de> (дата обращения: 13.01.2013).
14. **Reiss K., Vermeer H. J.** Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. Tübingen: Niemeyer, 1984. 245 S.
15. **Sorokin J. A., Markovina I. Ju.** Systematisierungsversuch linguistischer und kultureller Lakunen // Panasiuk Igor, Schröder Hartmut. Lakunen-Theorie: Ethnopsycholinguistische Aspekte der Sprach- und Kulturforschung. LIT; Auflage: 1., Aufl., Münster, 2006. S. 21-34.

**PROBLEMS OF TRANSLATION OF CULTURE-SPECIFIC VOCABULARY INTO GERMAN
(BY THE EXAMPLE OF THE STORY BY B. AKUNIN “JACK OF SPADES”)**

Akasheva Tat'yana Valentinovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor
Morozov Evgenii Aleksandrovich, Ph. D. in Philology, Associate Professor
Magnitogorsk State University
akasheva.tv@yandex.ru; buddenbroki@mail.ru

The article considers the problem of literary translation of lexical lacunas. The translation of culture-specific vocabulary requires pragmatic and cross-cultural adaptation, as far as the ideological and emotional influence on a recipient and transference of national colouring of the original are achieved by different linguistic means in different cultures. Under comparative and contrastive analysis of B. Akunin's story “Jack of Spades” and its translation into German (“Russian poker” / “Russisches Poker”) the authors make conclusions about translator's strategy and translator's methods for solving the problem of lexical lacunarity.

Key words and phrases: literary translation; lacunarity; culture-specific vocabulary; realia; pragmatic adaptation; translator's strategy; translator's method.

УДК 811.161.1

Филологические науки

Статья посвящена изучению языковой игры в русских анекдотах. В работе используется семиотический подход к интерпретации феномена языковой игры. Механизмы её создания классифицируются в соответствии с положением семиотики об отношении знака, согласно которому принято различать семантику, синтактику и прагматику. Анализируются особенности семантической языковой игры, основанной на использовании многозначных слов, фразеологизмов, омонимов, паронимов, словообразовательных моделей, синонимов и антонимов. Выявляется степень популярности использования данных механизмов при создании языковой игры. Исследуется характер влияния особенностей системы русского языка на специфику создания языковой игры на семантической основе.

Ключевые слова и фразы: языковая игра; семиотика; полисемия; фразеология; омонимия; паронимия; словообразование; синонимия; антонимия; анекдот.

Александрова Елена Михайловна, к. филол. н.

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации
elena_751@mail.ru

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В РУССКИХ АНЕКДОТАХ: СЕМАНТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ[©]

Сегодня можно говорить о расцвете феномена языковой игры. Она является неотъемлемым атрибутом заголовков, используемых в средствах массовой информации, рекламных слоганов, литературных и фольклорных произведений и т.д.

В данной статье предпринимается попытка выявить специфику влияния особенностей системы русского языка на характер использования семантических механизмов при создании языковой игры в анекдотах.

К исследованию привлечено более 500 «языковых анекдотов» (анекдотов, комический эффект которых строится на языковой игре), отобранных методом сплошной выборки из печатных и электронных сборников анекдотов на русском языке.

Исследованный материал свидетельствует о том, что в русском анекдоте языковая игра является достаточно распространенным средством создания комического эффекта: она составляет более 20% от общего числа примеров.

Используя классификацию механизмов языковой игры на *семиотических основаниях*, мы выделяем семантические и синтаксические механизмы создания языковой игры. Основанием данной классификации служат семиотические категории семантики и синтактики, а именно существующие типы семиотических отношений (отношения знаков к обозначаемым ими предметам и между собой в потоке речи). Так, если

в основе языковой игры лежит обыгрывание смысла знаков, мы определяем языковую игру как «семантическую». «Синтаксической» называем игру, основанную на обыгрывании последовательности знаков. При одновременном обыгрывании смысла знаков и их последовательности имеет место семантико-синтаксическая языковая игра. Прагматика (взаимосвязь между знаком и интерпретатором), также являющаяся семиотической категорией, выводится за рамки классификации, являясь неотъемлемой составляющей как семантической, так и синтаксической языковой игры.

Семантика (значение слова, оборота речи или грамматической формы), оперирующая категориями смысла, позволяет создать классификацию языковой игры, опираясь на характер, специфику отношений между знаком, закононосителем (референтом, предметом) и понятием о предмете.

При этом в качестве обыгрываемых знаков могут использоваться единицы различных уровней языковой системы: буквы, цифры, пунктуационные знаки, морфемы, а также наиболее часто такие единицы, как слова, словосочетания и предложения.

Основными семантическими механизмами создания языковой игры в анекдотах являются полисемия, омонимия, паронимия, синонимия, антонимия, словообразовательные модели и фразеологические механизмы. Следует отметить, что именно семантические механизмы оказываются наиболее продуктивными при создании языковой игры в русских анекдотах. Далее мы рассмотрим их более подробно.

Достаточно часто языковая игра создается при употреблении одного знака для названия различных референтов – предметов, явлений и т.д. В этом случае мы имеем дело с **полисемией** (многозначностью). Данный механизм является наиболее частотным в русских анекдотах (116 примеров).

Существительные (58 примеров) и глаголы (29 примеров) обыгрываются чаще, чем другие части речи, что соотносится с количественным выражением полисемии данных частей речи в словаре и частотностью их употребления в речевой данности. По данным частотного словаря русского языка («Частотный словарь русского языка» под ред. Л. Н. Засориной (40000 слов)), существительные являются самой частотной категорией и составляют 46,3% [2, с. 96].

В ходе анализа фактического материала была предпринята попытка выявить специфику основных и производных значений исходного и итогового компонентов языковой игры. Исходный компонент является своеобразной основой языковой игры, итоговый компонент представляет собой кульминацию, при этом он не всегда формально выражен в тексте, а может только подразумеваться.

Следует отметить, что основные значения задействуются не всегда, в ряде случаев языковая игра строится на обыгрывании двух производных значений. Было выявлено, что порядок появления значений многозначного слова в языковой игре зависит от эксплицитности или имплицитности итогового компонента и от принадлежности обыгрываемого слова к той или иной части речи.

Случаи, когда в языковой игре формально выражены оба обыгрываемых компонента, менее характерны для жанра анекдота (менее 30% примеров). В таких случаях, как правило, исходный компонент представлен производным значением, а итоговый – основным, поскольку оба обыгрываемых смысла эксплицитны и понимание текста ничем не затруднено.

В случаях, когда формально выражен только исходный компонент, имеют место два варианта появления значений.

Так, при обыгрывании существительных с идентифицирующей функцией, составляющих наиболее многочисленную группу (*свеча, диск, маска, судно, стул, масло, площадь, мешок, икра, колесо, клавиша* и пр.), исходный компонент в большинстве случаев представлен производным значением, а итоговый – основным.

При обыгрывании глаголов, а также существительных с метафорическим значением (чаще всего это использование наименований животных для обозначения людей, которым приписываются свойства животных): *осел, кошечка, голубь, голубка, орел, лошадь, крокодил, козел* и др., – исходный компонент, как правило, представлен основным значением, а итоговый – производным. Данный факт обусловлен спецификой жанра, для которого характерны вымышленные, нетипичные для реальной жизни ситуации.

Таким образом, особенности значений исходного и итогового компонентов языковой игры зависят от контекста. Жанр анекдота накладывает отпечаток на соотношение между основными и производными значениями: в ряде случаев производные значения становятся основными для жанра.

Нередко для обыгрывания одного понятия может быть использован не один знак, а постоянная группа знаков, в данном случае речь идет о **фразеологизмах**. Языковая игра с фразеологическим механизмом представлена в 71 примере. Основными способами обыгрывания ФЕ (фразеологических единиц) в анекдотах являются буквализация и преобразование ФЕ.

Буквализация ФЕ со структурой словосочетания и простого предложения является основой создания языковой игры в 35 случаях (*дать маху; пить кровь; сердце в пятки ушло; крокодиловы слезы; убить двух зайцев; сходить с ума; ставить к стенке, хоть головой о стену (стенку) бейся, на огонек, окунуться с головой* и т.д.).

В структурно-грамматическом аспекте у фразеологических единиц со структурой словосочетания самыми многочисленными являются глагольные ФЕ, что соотносится с выраженностью данного типа фразеологизмов в русском языке, за которыми следуют субстантивные, адъективные и адвербиальные ФЕ. М. И. Грицко отмечает, что «глагольные ФЕ составляют в русском, английском и французском языках наиболее многочисленную группу» [3, с. 92].

Буквализация ФЕ со структурой сложного предложения представлена реже (3 примера, в основном обыгрывание пословиц): *ум хорошо, а два лучше (об отряде конной милиции); чего хочет женщина, того*

хочет Бог, но неужели Бог так хочет французских духов, цветов и шампанского...; закон гироскопа: хочешь жить – умей вертеться.

Преобразование ФЕ имеет место в 20 случаях, в анекдотах в равной степени используется как замена только финальной части ФЕ, так и замена компонентов и в начальной, и в финальной частях одновременно: не говори «гоп», пока не *посмотрел, во что впрыгнул*; за двумя зайцами погонишься – *от обоих схлопочешь*; слово не воробей – *догони и добей*; не зная брода, *пропусти вперед друга*; взялся за гуж – *не забудь сходить в душ*; старый друг лучше *двух подруг*; кто рано встаёт – *тот далеко от работы живёт*; будешь мало знать – *никогда не состаришься*; *от труда сдохнет* и рыбка из пруда; что у *женщины* на уме, то *мужчине не по карману* и т.д.

Реже встречается **контаминация или совмещение** устойчивых словосочетаний, или фразеологизмов, приводящая к появлению речевых гибридов: *знание – сила, а сила есть – ума не надо*; *одна голова лучше, а два сапога пара*; *сколько волка ни корми, а он все равно лоб расшибет*.

Другим поистине неисчерпаемым арсеналом языковой игры, представленной в анекдотах, является **омонимия** – соответствие одной и той же звуковой и/или графической формы знака нескольким значениям. Данный механизм используется в 50 случаях. Это может быть, как: 1) **морфологическая омонимия**, основанная на обыгрывании букв, морфем; 2) **лексическая**, включающая в себя все формы игры со словом; 3) **синтаксическая**, подразумевающая обыгрывание групп слов, синтаксических конструкций, словосочетаний. Лексические омонимы (27 примеров) обыгрываются чаще, чем синтаксические (16 примеров) и морфологические (7 примеров).

Среди лексических омонимов, участвующих в создании языковой игры, особо следует выделить полные омонимы (12) и омофоны (12) (омоформы).

В русском языке существует два основных источника омофонии: редукция гласных в безударной позиции, а также оглушение согласных в конце слов и перед другим согласным звуком, что находит отражение при создании языковой игры.

Следует отметить, что для русской традиции характерны анекдоты с использованием **омоформов** (12 примеров), чему способствует наличие в нем множества форм одного и того же слова: *века* (век/ веко), *мой* (притяжательное местоимение 1 л. ед. ч. / гл. мыть в повел. накл.), *крепости* (прил. крепкий / сущ. крепость), *бурят* (гл. бурить / сущ. буряты), *бум* (от гл. будем / бум (межд.)), *буш* (от гл. будешь / Буш (фамилия)), *Есть!* (ответ подчиненного в речи военных «команда понята и принята к исполнению!» / гл. есть), *оперу* (опер/опера), *героине* (героин/героиня), *дуло* (гл. дуть / сущ. дуло), *лужков* (сущ. лужок / фамилия).

Среди приемов использования синтаксической омонимии особой популярностью в русских анекдотах пользуется прием «разложения слова» (13 примеров). Здесь данный прием лежит в основе особой языковой игры, которая получила название «Почему не говорят?». «Игра родилась в среде филологов (в качестве ее «родителей» называют Г. О. Винокура, В. В. Виноградова, С. М. Бонди) и сегодня у них же пользуется большой популярностью», – отмечает Б. Ю. Норман: *Почему не говорят «мышь зимы»? / Потому что говорят «кот лета»* [5, с. 90].

Аналогичным образом строятся некоторые анекдоты-загадки: *Что делал слон, когда пришел Наполеон (на-поле-он)? / Траву жевал*.

Данный прием также оказался востребован при создании сериала анекдотов о Штирлице, где анекдоты, основанные на языковой игре, составляют около 50% [1, с. 481]. Так, каламбур *«Штирлиц выстрелил вслепую. Слепая упала»* построен именно на том, что наречие *вслепую* (морфологически поздняя форма) расчленяется и превращается в существительное с предлогом (*в слепую*), а потом этой форме возвращается ее начальная форма (*слепая*) [Там же].

Паронимия – частичное звуковое сходство знаков при их семантическом различии (полном или частичном). Она является популярным механизмом создания языковой игры (39 примеров). Основная часть анекдотов строится на обыгрывании лексических единиц (31 пример): (*Сайра/Сара, Бен- Лондон/Бен-Ладен, Алла-ин бар-Биер/Аллен Барбье, Врубель / в рубль, Ленин/Лёнин, Мойша/Миша, Алкаш/Аркаша, Неру/Ньюр, Растрелли/растрелян* и т.д.).

В большинстве случаев паронимия возникает при замене аффиксов и корневых морфем: *пожужим/поживем, Чероки/широкий, неполноценности/неполноценный, подвески/подвязки/подтяжки, сдала/сдался, нательного/постельного, миллениум/эллиниум/реланиум, выносливые/выносят, положительные положить, консерватор/консервы/консерватории, отпили/отлюбили, патрициши/патриоты, боцман/кацман, миллионер/миллиардер, одеваться/раздеваться, камерный/камера* и т.д.

Как правило, в анекдотах обыгрываются слова, состоящие из двух и более слогов, при этом основные изменения представлены в конце слов. Появление максимума информации в конце русского слова обусловлено его морфологической структурой, где грамматическую информацию несут присоединяемые к концу слова аффиксы и окончания.

Синтаксическая паронимия встречается значительно реже (6 примеров): *независимая / не зависит, застенчивый / за стены, и-де-я / где я, к вам / квас, Тутанхамон / тут он Хамон / там он Хаим, Адис Абеба / Беба из Одессы*, что обусловлено синтаксической фонетикой русского языка.

Русский язык относится к флективным языкам, которым свойственно развитое **словообразование**. Языковая игра со словообразовательным механизмом представлена в 25 случаях, среди них **аффиксация** (*кагебейка, гибэдэдэизм, опоздуну/опозданцы, внутривены/внутримышцы, Марихуанович, чугуний, недоперепил*), **словосложение** (*Изяслав, ментозавры, землескреб, ухо-глаз, Бен-Лондон*); **«отпредложенческое»**

словообразование (*ничегонеделание, ноусэры*). Суффиксация является наиболее продуктивным приемом, это подтверждают наблюдения Е. А. Земской, согласно которым суффиксация является наиболее универсальным, действующим во всех сферах современного русского языка способом словообразования [4, с. 90].

Особый случай использования словообразовательных моделей в анекдоте представляют случаи **усечения** слова: *люминий (алюминий)*, а также случаи обратного словообразования: *раскорячка (враскорячку), попытки (впопыхах), развалка (вразвалку), vznikь (навзничь), припрыжка (вприпрыжку)*.

Языковая игра, основанная на использовании **синонимов** (24 примера): *покоится/лежит/спит, живот/брюхо/брюшная полость, прекрасная/симпатичная* и **антонимов** (6 примеров): *черная/белая полоса в жизни, хорошо/плохо, грязные/отмытые, ничего/все*, является достаточно редким явлением при создании комического эффекта в анекдотах на русском языке.

В большинстве случаев синонимы используются при создании языковых анекдотов в составе таких стилистических фигур, как **синонимия** и **градиция**, а антонимы используются в качестве компонентов **антитезы** и **оксюморона**, что обусловлено особенностями жанра анекдота.

Проведенное исследование позволило сделать некоторые выводы.

Специфика использования тех или иных семантических механизмов при создании языковой игры в русских анекдотах обусловлена как особенностями жанра анекдота, так и особенностями системы русского языка.

На характер механизмов языковой игры на семантической основе в большей степени оказывают влияние следующие системные особенности русского языка: 1) **фонетические** особенности, такие как редукция гласных в безударной позиции, а также оглушение согласных в конце слов и перед другим согласным звуком; 2) **морфологические**, а именно: морфологическая структура русского слова, где грамматическую информацию несут присоединяемые к концу слова аффиксы и окончания, а также наличие в русском языке множества форм одного и того же слова; 3) **лексические**, такие как наличие большого количества многозначных слов, их количественная выраженность в словаре (существительные как наиболее частотная категория); 4) **фразеологические**, в частности выраженность в языке фразеологических единиц со структурой словосочетания (преобладание глагольных ФЕ); 5) **словообразовательные** особенности, а именно особая продуктивность такого способа словообразования, как суффиксация.

Список литературы

1. **Архипова А. С.** Штирлиц подвел итоги... Особенности возникновения каламбуров в кинозависимых анекдотах // Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма. М.: Индрик, 2007. С. 475-498.
2. **Гак В. Г.** Сравнительная типология французского и русского языков: учебник. Изд-е 3-е, дораб. М.: Просвещение, 1989. 288 с.
3. **Грицко М. И.** Варианты глагольных фразеологизмов в русском, английском и французском языках // Вопросы филологических наук. М., 2005. № 3. С. 90-94.
4. **Земская Е. А.** Словообразование как деятельность. М.: Наука, 1992. 221 с.
5. **Норман Б. Ю.** Игра на гранях языка. М.: Флинта; Наука, 2006. 344 с.

LANGUAGE GAME IN RUSSIAN ANECDOTES: SEMANTIC ASPECT

Aleksandrova Elena Mikhailovna, Ph. D. in Philology
Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
elena_751@mail.ru

The article is dedicated to the investigation of language game in Russian anecdotes. The paper applies semiotic approach to the interpretation of the phenomenon of language game. Mechanisms of its creation are classified in compliance with the thesis of semiotics about the relations of the sign according to which it is generally accepted to distinguish semantics, syntactics and pragmatics. The author analyzes the specifics of semantic language game based on the use of polysemantic words, phraseological units, homonyms, paronyms, word-formative models, synonyms and antonyms. The research reveals the popularity degree of using these mechanisms under the creation of language game. Under analysis is the influence nature of specifics of the Russian language system on the specificity of language game creation on the semantic basis.

Key words and phrases: language game; semiotics; polysemy; phraseology; homonymy; paronymy; word formation; synonymy; antonymy; anecdote.