

RU

Языковая игра в английских скороговорках, построенная на конверсии и омонимии

Семерджиди В. Н.

Аннотация. Цель исследования - раскрыть особенности языковой игры в английских скороговорках на лексическом уровне. Научная новизна данной статьи заключается в том, что в ней рассматриваются не фонетические и морфологические особенности английских скороговорок, а игровое поле скороговорки, сформированное за счёт конверсии и омонимии. В результате анализа проведена классификация скороговорок в зависимости от типов омонимии и конверсии. Выявлено, что взаимодействие различных видов омонимов и конверсии в скороговорке создает особый стилистический эффект, усиливающий эмоциональность восприятия, актуализирующий словарный запас, стимулирующий интеллектуальные усилия для распознавания скрытого смысла, что обеспечивает развитие речи и языковой компетенции учащихся, изучающих английский язык.

EN

Language Game Based on Conversion and Homonymy (by the Material of the English Tongue Twisters)

Semerzhidi V. N.

Abstract. The paper aims to identify peculiarities of using language game techniques in the English tongue twisters. Contrary to previous studies focused on analysing phonetic and morphological peculiarities of the English tongue twisters, the article examines their game component formed by means of conversion and homonymy, wherein lies scientific originality of the research. As a result of the conducted analysis, the author proposes a classification of the English tongue twisters depending on the type of conversion and homonymy. The following conclusions are justified: simultaneous use of homonymy and conversion in a tongue twister creates a special stylistic effect that emphasizes emotionality of perception, actualizes vocabulary, stimulates intellectual efforts to understand the implicit meaning, which promotes students' English-language competence.

Введение

Актуальность данного исследования заключается в обращении к проблеме языковой игры в таком малом жанре устного народного творчества, как английская скороговорка. Значимость данного исследования объясняется тем, что скороговорки тесно связаны с историей, культурой, традициями, народной психологией, особенностями национального видения мира носителями языка, что принципиально важно для реализации принципа диалога культур и развития межкультурной коммуникативной компетенции учащихся при изучении иностранного языка. Поскольку учеными в основном рассматриваются фонетические и морфологические особенности скороговорок, то наше исследование лексического состава скороговорки и анализ способов построения языковой игры на лексическом уровне способствуют более глубокому изучению этого жанра и представляют интерес для теории языка и лексикологии.

Объектом данного исследования являются особенности языковой игры в английских скороговорках. Предмет исследования – выявление механизмов формирования игрового текстового поля в английских скороговорках на основе конверсии и омонимии. В этой связи в статье выдвигаются следующие задачи:

- 1) проанализировать словарный состав английских скороговорок и определить соотношение конверсии и омонимии в качестве языковой игры в исследуемых скороговорках;
- 2) выявить семантические отношения внутри конвертируемой пары;
- 3) классифицировать скороговорки в соответствии с видами омонимов.

Для решения поставленных задач в данном исследовании использованы следующие методы: метод компонентного анализа для установления актуального смысла игровой единицы, метод контекстуального анализа для выявления ассоциативных параметров игрового элемента в тексте; сравнительный метод.

Материалом исследования являются 132 популярные английские скороговорки, представленные на сайте [8].

Теоретической базой статьи послужили труды Е. М. Александровой, И. Л. Муль, Т. П. Курановой, О. Г. Кобжицкой, А. А. Пуниной, П. В. Середы, Т. С. Троицкой, О. Д. Черепановой и др.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что полученные в результате исследования данные могут быть применимы в таких перспективных направлениях в языкознании, как лингвофольклористика и мотивология, в лингводидактике, в качестве примеров на занятиях по практике языка и перевода для развития речевых способностей учащихся, а также в лекциях и на семинарах по теории языка и лексикологии.

Конверсия и омонимия как основа языковой игры в английских скороговорках

Анализ современных теоретических источников в области языковой игры предпринят в работе Е. Б. Лебедевой, которая называет это явление феноменом языка и культуры и приходит к выводу, что «языковая игра потенциально возможна везде, где есть речь» [4, с. 62]. Языковая игра встречается как в письменной, так и в устной речи, охватывая все уровни языка. Языкотворческая функция языковой игры способствует развитию языка и мышления, обучению и воспитанию, эмоциональному воздействию на адресата.

Ярко выраженная игровая лингвистическая природа скороговорки, которая представляет собой малый жанр устного народного творчества, объясняется, по мнению Ю. М. Лотмана, тем, что «чем меньше, концентрированное модель, тем на больший художественный эффект она рассчитана» [Цит. по: 5]. Именно в скороговорках языковая игра как особый вид речетворческой семантической деятельности представляет собой манипуляции на фонетическом, грамматическом и лексическом уровне. Следует также отметить, что в скороговорках «языковая игра не является злокачественным нарушением языковых и речевых норм. Она – результат их оригинального, нестандартного варьирования на базе креативной компетенции коммуникантов...» [9, с. 367].

По определению С. И. Ожегова, скороговорка – это «специально придуманная быстро проговариваемая фраза с труднопроизносимым подбором звуков» [6, с. 722]. Например, И. Л. Муль считает, что скороговорка как нестереотипный лингвистический объект представляет собой «целостный игровой (смоделированный) комплекс», созданный вследствие «взаимодействия двух ведущих тенденций (обыгрывания фонетической и деривационной структуры слова)» [5].

Скороговорка как фольклорный текст передает определённую этнокультурную информацию. В этой связи языковую игру в скороговорке можно назвать лингвистическим кодом представления реальности.

В данной статье проанализируем игровое поле скороговорки, сформированное на лексическом уровне за счёт конверсии и омонимии.

Анализ игрового поля скороговорок, сформированного на лексическом уровне за счёт конверсии и омонимии

Называя игру «универсальной деятельностью человека», известный британский лингвист Д. Кристал отмечает: «Людям нравится выбирать слова и возрождать их в новом облике, располагать их в замысловатые узоры, находить скрытые смыслы и пытаться использовать их по специально придуманным правилам в огромном разнообразии» [10, р. 64]. Эти «замысловатые узоры» ярко выражены в английских скороговорках.

В начале исследования рассмотрим скороговорки, в которых ключевое слово выступает в роли двух разных частей речи, т.е. построенных на таком продуктивном способе словообразования, как конверсия.

Как известно, конверсия (от англ. *convert* – *превращать*) – это фонетическая идентичность двух слов, принадлежащих к разным частям речи. Широкое распространение конверсии можно объяснить почти полным отсутствием морфологических показателей частей речи в английском языке. В проанализированных нами скороговорках наблюдаются следующие семантические отношения внутри конвертируемой пары: *глагол переходит в существительное*, а *существительное переходит в глагол*, что показано в приведенных ниже примерах:

1. *If you notice this notice, you will notice that this notice is not worth noticing* [8]. / Если обратишь внимание на этот знак, то заметишь, что он не стоит того, чтобы быть замеченным.

2. *Never trouble trouble till trouble troubles you* [10]. / Не буди лихо, пока оно тихо.

3. *Tommy Tucker tried to tie Tammy's Turtles tie* [8]. / Томми Такер пытался завязать галстук черепахе Тэмми.

Игровой эффект в данных примерах достигается за счет слов, принадлежащих к различным частям речи: *a notice* (заметка, объявление, знак) – *to notice* (замечать, обращать внимание), *a trouble* (беда, беспокойство) – *to trouble* (беспокоить, угрождать), *a tie* (галстук, связь) – *to tie* (завязать).

Другим более частым приёмом языковой игры в скороговорках, как показывает наш анализ, является омонимия. Омонимия – это совпадение слов по написанию или звучанию, но совершенно различных по содержанию. Следовательно, значения этих слов не имеют общих семантических уз и даже ассоциативных отношений, что кардинально отличает их от многозначных слов. Исследователь Т. П. Куранова отмечает: «Как языковые знаки, звучащие одинаково, но различные по значению, омонимы особенно активно стимулируют множественность интерпретации текста и наравне с многозначными словами являются средством построения семантической многоплановости и способом обеспечения языковой игры» [3]. Другой исследователь П. В. Серёда рассматривает омонимию как «инструмент языковой игры», которая «несет в себе широкий иллюкутивный потенциал» [7].

Наш анализ позволил разделить скороговорки, построенные на омонимии, на 4 группы:

- скороговорки, содержащие лексические (абсолютные) омонимы, т.е. слова, полностью совпадающие по произношению и написанию;
- скороговорки, содержащие омоформы, т.е. слова, совпадающие по произношению и написанию только в определенной форме;
- скороговорки, содержащие омофоны, т.е. слова, одинаковые по звучанию, но разные по написанию;
- скороговорки, содержащие омофоны и лексические омонимы или омофоны и конверсию.

Прежде всего рассмотрим скороговорки с лексическими омонимами, т.е. содержащие слова с одинаковым написанием и звучанием, но не имеющие общих сем:

1. *How can a clam cram in a clean cream can* [8]? / Как устрица может втиснуться в чистую креманку?

2. *Can you can a can as a canner can a can* [Ibidem]? / Сможешь ли ты законсервировать консервы так, как может законсервировать консервы работник консервного завода?

Как видно из приведенных примеров, эти две скороговорки построены на игре абсолютных омонимов в одной фразе: глагола *can* (мочь) и существительного *can* (консервная банка, бидон, креманка).

Игровой эффект во второй скороговорке усиливается за счет конвертируемой пары *a can* (консервная банка) – *to can* (консервировать).

Далее рассмотрим игровой эффект, созданный в результате столкновения имени собственного и нарицательного:

King Thistle stuck a thousand thistles in the thistle of the thumb. A thousand thistles King Thistle stuck in the thistle of the thumb. If King Thistle stuck a thousand thistles in the thistle of his thumb, how many thistles did King Thistle stick in the thistle of his thumb [Ibidem]? / Королю Чертополоху воткнулись тысячи шипов чертополоха в большой палец. Тысячи шипов чертополоха застряли в большом пальце Короля Чертополоха. Если Королю Чертополоху воткнулись тысячи шипов чертополоха в его большой палец, то сколько шипов чертополоха застряли в большом пальце Короля Чертополоха?

В данной скороговорке обыгрывается мужское имя *Thistle* (Чертополох) и название растения *thistle* (чертополох).

Наряду со скороговорками, содержащими лексические омонимы, встречаются скороговорки с неполными омонимами, т.е. с омоформами и омофонами.

Начнем со скороговорок с омоформами, т.е. со словами, которые совпадают только в какой-то грамматической форме, в связи с чем также называются морфологическими омонимами:

I thought a thought, but the thought I thought wasn't the thought I thought. If the thought I thought I thought had been the thought I thought, I wouldn't have thought so much [10]. / У меня возникла мысль. Но мысль, которая у меня возникла, не была той мыслью, которую я думал, что придумал. Если бы мысль, которую я думал, что придумал, была бы мыслью, которую я придумал, я бы не думал так много.

Очевидно, что слова *thought* / *a thought* совпадают по написанию и звучанию, но отличаются по грамматической форме (*thought* – вторая форма глагола *think*, *a thought* – существительное), что очевидно из контекста.

Если в приведенной выше скороговорке омоформы совпадают по написанию и произношению, то следующая скороговорка примечательна тем, что в ней омоформы совпадают по звучанию, но не графически (*a nose* – существительное, *knows* – глагол):

No nose knows like a gnome's nose knows [8]. / Нос гнома знает больше, чем любой другой нос.

Далее проанализируем скороговорки с омофонами (со словами, разными по написанию, но одинаковыми по своему звучанию). Например:

Whether the weather is warm, whether the weather is hot, we have to put up with the weather, whether we like it or not [Ibidem]. / Теплая ли погода, жаркая ли погода, нам приходится мириться с погодой, хотим мы этого или нет.

В этой скороговорке наблюдаем интересное обыгрывание следующих омофонов: существительного *weather* (погода, метеоусловия) и союза *whether* (ли).

В следующих примерах наблюдаем семантическую многоплановость и языковую игру, построенную на столкновении существительного и глагола: *sea* (море) – *see* (видеть), *right* (право) – *write* (писать):

She sees seas slapping shores [Ibidem]. / Она видит, как морские волны бьются о берег.

When you write copy, you have the right to copyright the copy you write [10]. / Когда вы создаете копию, вы имеете авторские права на копию, которую вы создаете.

В другой скороговорке наблюдаем сочетание омофонов, представленных существительным *wood* (дерево) и модальным глаголом *would* в функции условного наклонения (бы):

How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood [8]? / Сколько дров бросил бы сурок, если бы сурок мог бросать дрова?

Среди проанализированных скороговорок есть пример, когда омофонами являются числительное *four* (четыре) и предлог *for* (за, для):

Four furious friends fought for the phone [Ibidem]. / Четыре яростных друга боролись за телефон.

Таким образом, можно сделать вывод, что скороговорки в английском языке содержат омофоны, принадлежащие к различным частям речи.

Более того, в результате нашего исследования также выявлены случаи, когда в одной фразе содержатся омофоны и лексические омонимы, омоформы и конверсия. Например:

If two witches would watch two watches, which witch would watch which watch [Ibidem]? / Если бы две ведьмы изучали двое часов, которая ведьма изучала бы чьи часы?

Занимательность этой скороговорки достигается за счет омофонов (местоимение *which* – *который, какой* и существительное *witch* – *ведьма*) и лексических омонимов (существительное *watch* – часы и глагол *watch* – *смотреть*).

В приведенном ниже примере наблюдаем сочетание омофонов (местоимение *which* – *какая, существительное* – *ведьма*) и конверсии (существительное *wish* – *желание, глагол* *to wish* – *желать, загадывать*):

Which rich wicked witch wished the wicked wish [Ibidem]? / Какая богатая злая ведьма загадала плохое желание?

В следующей скороговорке наблюдаем интересное обыгрывание трех омофонов: существительных *wether* (*валух, баран*), *weather* (*погода, метеоусловия*) и союза *whether* (*ли*), а также конверсии *weather* (*погода*) и *to weather* (*выдержать, пережить*).

I wonder whether the weather will weather the wether or whether the weather the wether will kill [Ibidem]. / Нам интересно, выдержит ли валух эту погоду или такая погода валуха убьет?

Другой пример интересен тем, что в нем игровой эффект достигается за счет омоформов и омофонов:

There's a sandwich on the sand which was sent by a sane witch [Ibidem]. / На песке бутерброд, который прислала разумная ведьма.

В данной скороговорке при произношении сливаются существительное и местоимение (*sand which*) и звучат абсолютно идентично существительному (*sandwich*). Более того, наличие существительного *witch* (*ведьма*), которое является омофоном местоимению *which* (*который*), усиливает комический игровой момент.

Активность омонимии в английском языке при создании языковой игры Е. М. Александрова объясняет «особенностями исторической фонетики английского языка, а именно различным обозначением на письме одного и того же гласного или согласного звука» [1, с. 14].

Важно отметить, что правильное распознавание омонимов и адекватный перевод скороговорки осуществляются благодаря контексту.

Итак, данное исследование доказывает, что скороговоркам свойственна насыщенная концентрация текстового поля различными видами омонимов и конверсии, благодаря чему создается особый стилистический эффект – ярко выраженная, остроумная игра слов, что усиливает юмористическое содержание и эмоциональность восприятия.

Результаты проведенного анализа словарного состава английских скороговорок показали, что языковая игра в 30 из 132 английских скороговорок построена на конверсии и омонимии, что представлено в Таблице 1 в количественном и процентном отношении.

Таблица 1. Приемы языковой игры в английских скороговорках

Приемы языковой игры	Примеры, ед.	Примеры, %
конверсия	9	30
лексические омонимы	4	13,3
омоформы	4	13,3
омофоны	9	30
омографы	–	0
омофоны + лексические омонимы / омофоны + омоформы / омофоны + конверсия	4	13,3
всего	30	100

Заключение

Таким образом, полученные данные позволяют нам сделать следующие выводы:

- в плане соотношения конверсии и омонимии можно сказать, что чаще всего языковая игра в скороговорках построена на омонимии (21 из 30);
- семантические отношения внутри конвертируемых пар сводятся к одной лексической модели: глагол – существительное / существительное – глагол, при этом ударение при конверсии в данных скороговорках не изменяется;
- омофоны за счет своего одинакового звучания – самые активные элементы языковой игры. И наоборот, омографы не являются компонентами языковой игры, так как скороговорка – это, прежде всего, фраза с определенным подбором одинаковых звуков.

В заключение отметим, что в скороговорке, представляющей собой лаконичную, концентрированную и максимально прагматическую текстовую модель, транслирующую этнокультурную информацию, конверсия и омонимия являются эффективными лингвистическими механизмами создания языковой игры.

Благодаря языковой игре скороговорка актуализирует словарный запас, активизирует внимание к языковой форме и к ее структурным элементам, стимулирует интеллектуальные усилия для выявления и понимания скрытого в ней смысла, способствует развитию речи и языковой компетенции учащихся.

Для дальнейшего исследования представляется перспективным анализ языковой игры в английских скороговорках, основанной на полисемии, что позволит глубже изучить специфику феноменов полисемии и омонимии.

Список источников

1. Александрова Е. М. Омонимия как механизм создания языковой игры в разноструктурных языках // Вестник Челябинского государственного университета. 2011. № 17 (232). Филология. Искусствоведение. Вып. 55. С. 13-16.
2. Гарднер Г. Структура разума: теория множественного интеллекта / пер. с англ. М.: И. Д. Вильямс, 2007. 512 с.
3. Куранова Т. П. Языковая игра на лексико-семантическом уровне в речи современных радиоведущих [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-na-leksiko-semanticheskom-urovne-v-rechi-sovremennyh-radioveduschih> (дата обращения: 24.10.2020).
4. Лебедева Е. Б. Уточнение понятия «языковая игра» в лингвистике // Язык и культура. 2014. № 4. С. 48-63.
5. Муль И. Л. Введение диссертации (часть автореферата) [Электронный ресурс] // Муль И. Л. Механизмы языковой игры в малых фольклорных жанрах (на материале скороговорки и частушки): дисс. ... к. филол. н. Екатеринбург, 2000. URL: <http://www.disscat.com/content/mekhanizmy-yazykovo-igry-v-malykh-folklornykh-zhanrah-na-materiale-skorogovorki-i-chastush> (дата обращения: 24.10.2020).
6. Ожегов С. И. Словарь русского языка: 70 000 слов / под ред. Н. Ю. Шведовой. М.: Русский язык, 1990. 917 с.
7. Середа П. В. Омонимия и многозначность как инструмент языковой игры: автореф. дисс. ... к. филол. н. Волгоград, 2013. 20 с.
8. Скороговорки на английском языке на разные звуки с переводом [Электронный ресурс]. URL: <https://www.homeenglish.ru/Othertong.htm> (дата обращения: 24.11.2020).
9. Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций. М.: Гнозис, 2008. 414 с.
10. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of Language. N. Y.: Cambridge University Press, 2006. 487 p.

Информация об авторах | Author information

Семерджики Валентина Николаевна¹, к. филол. н., доц.
¹ Кубанский государственный университет, г. Краснодар



Semerdzhidi Valentina Nikolaevna¹, PhD
¹ Kuban State University, Krasnodar

¹ tinasem@rambler.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 26.10.2020; опубликовано (published): 10.02.2021.

Ключевые слова (keywords): скороговорка; конверсия; омонимия; языковая игра; английский язык; tongue twister; conversion; homonymy; language game; English language.