

## **Языковая игра в креолизованных интернет-мемах на материале русского, испанского и английского языков**

Гуторенко Лидия Сергеевна

Аспирант Московского Государственного Университета им. М. В. Ломоносова

89175960273

[Lidia\\_gut@mail.ru](mailto:Lidia_gut@mail.ru)

**Аннотация:** Языковая игра является одним из популярных лингвистических средств, способствующих возникновению юмористического эффекта в виртуальной коммуникации. В данной работе произведён обзор понятия языковой игры в трудах отечественных и зарубежных исследователей, представлены примеры её современного использования в интернет-мемах, разобраны самые используемые типы языковой игры, общие черты и характерные особенности в рамках исследуемых лингвокультур (русской, испанской, английской).

**Ключевые слова:** игра слов, интернет-мем, юмор в сети Интернет, интернет-коммуникация.

### **Word play in creolized internet-memes in Russian, Spanish and English language**

**Abstract:** Word play is one of the popular linguistic tools in humoristic texts in virtual communication. This article reviews the concept of word play as it is seen by Russian and foreign scholars, gives examples of its modern use in internet-memes and its most popular types, particular and common features in linguocultures under consideration (Russian, Spanish and English).

**Key-words:** word play, internet meme, humour in the Internet, internet communication.

Термин «языковая игра» был впервые упомянут в труде Л. Витгенштейна [1], а в отечественном языкознании получил распространение в связи с публикацией монографии Е. А. Земской, М. В. Китайгородской и Н. Н. Розановой [3] в качестве обозначения сознательного нарушения норм языка для создания новых лингвистических структур, которые обладают дополнительной стилистической и эстетической нагрузкой [2].

С. С. Иванов [4] выделяет 9 видов создания языковой игры на примере английского языка: каламбур, обыгрывание значений полисемичных слов, игра цифр, обыгрывание омофонов, «размывание» границ слов и омонимическая игра слов»<sup>1</sup>, дефразеологизация,

---

<sup>1</sup> С. 228

создание новых слов из уже существующих при помощи замены и трансформации, замещение слов в идиоме по принципу созвучия без нарушения её формальной структуры, замещение слов в идиоме несуществующими/несозвучными словами. Также выделяется паронимическая игра слов, к которым автор относит малапропизмы (намеренно созданные нарушения норм языка) и оговорки.

И. В. Цикушева [5] также отмечает языковую игру на графическом уровне, которой в английском языке соответствует термин «visual puns», который в случае креолизованных интернет-мемов с вербальным и визуальным компонентом является одним из главных.

При этом следует отметить, что в случае интернет-коммуникации можно выделить два типа игры слов, каждый из которых будет содержать схожие виды языковой игры: так, первым будет являться текстовая языковая игра, а вторым – текстово-визуальная.

В случае текстовой языковой игры вербальный компонент содержит всю необходимую денотативную информацию, а визуальный – коннотативную; в случае текстово-визуальной языковой игры оба компонента будут содержать в себе денотативную информацию.

Самые популярные виды игры слов, используемые в киберкоммуникации – это создание каламбуров (на основе полисемии, омонимии, омофонии), дефразеологизация, создание окказионализмов; в случае текстовой языковой игры также следует отметить создание юмористических словарных определений. Данные виды слов присутствуют во всех исследуемых языках, однако в силу различия языкового строя те или иные случаи будут преобладать в русском, испанском и английском языках.

В качестве примеров можно привести следующие интернет-мемы (**языковая игра текстово-визуального типа**):

Русский язык:



образом, что интернет-мем имитирует математическую формулу.

В данном примере юмористический эффект построен на создании окказионализма, основанного на совмещении существительных «репа» и «рябчик», что указано в визуальном компоненте. Кроме того, процесс создания нового слова визуализируется при помощи паралингвистических знаков таким



В данном примере юмористический эффект основан на обыгрывании полисемии существительного «пробки»; второе значение вводится при помощи визуального компонента.

### Испанский язык:



В данном примере текст следующий: «посмотри, что у меня есть, Гатурро. Йо-йо! (я-я) А у тебя, что у тебя есть?» «Пачка (ты-ты)» (tutú); юмористический эффект основан на обыгрывании слова существительного «йо-йо», которое обозначает вид игрушки, однако также может быть воспринято как двойное повторение местоимения первого лица единственного числа («я-я»). Данная возможность двойной интерпретации позволяет второму персонажу сформулировать комический ответ, поскольку существительное «пачка» («tutú») в испанском языке также соответствовать редупликации местоимения второго лица единственного числа (ты-ты), что подчёркивается написанием данного слова через дефис с постановкой двух графических ударений, в то время как существительное «пачка» («tutú») пишется слитно с постановкой графического ударения только на последний слог.



В данном примере юмористический эффект основан на дефразеологизации: так, словосочетание «palomitas de maíz» обозначает кукурузные палочки, однако изображение разбивает данную идиому, актуализируя буквальное значение («голубки кукурузы»). Данная двойная интерпретация возможна, во-первых, благодаря полисемии существительного «palomita», которое в идиоме обозначает «палочки», однако его исходное значение – «голубки», и во-вторых – благодаря использованию предлога «de», который может обозначать как материал, из которого что-либо изготовлено (в таком случае в сочетании с существительным «maíz» он будет обозначать прилагательное «кукурузный»), так и принадлежность (в таком случае существительное, с которым он сочетается, будет отвечать на вопрос «чей?» - кукурузы).

### Английский язык:



Dragonfly in different languages:

Dutch: libelle  
French: libellule  
German: libelle  
Italian: libellula  
Spanish: libélula  
English:



### **Примеры языковой игры текстового типа:**

#### Русский язык:

«Планы на ветер» (в данном примере юмористический эффект построен на замещении слова сходным по созвучию с созданием нового смысла);

«Они всегда работали слаженно. Слажали и на этот раз» (в данном примере юмористический эффект основан на сходном звучании наречия «слаженно» и разговорного глагола в прошедшем времени «слажали»).

#### Испанский язык:

«No renuncies a tus sueños. Sigue durmiendo»<sup>2</sup> (в данном примере юмористический эффект основан на обыгрывании полисемии; существительное «sueño» сперва интерпретируется как «мечта», но после второй фразы актуализируется второе значение – «сон»).

«-¿Y tu media naranja? -Me la comí, tenía hambre»<sup>3</sup> (в данном примере юмористический эффект основан на дефразеологизации выражения «вторая половинка»).

#### Английский язык:

В данном примере юмористический эффект основан на обыгрывании полисемии словосочетания «bear arms», которое может обозначать «ношение оружия» и «лапы медведя»; таким образом, темой данного интернет-мема становится актуальный для американцев вопрос о разрешении владения огнестрельным оружием.

В данном примере юмористический эффект основан на обыгрывании значения существительного «dragonfly», которое является составным словом. Автор данного интернет-мема при помощи изображения актуализирует значения двух отдельных существительных, составляющих английское слово «стрекоза»; при этом для усиления юмористического эффекта приведены аналогичные лексемы на других языках, на которых в данном случае не возникает подобной игры слов.

<sup>2</sup> Не отказывай своим мечтам (снам). Продолжай спать!

<sup>3</sup> А (где) твоя вторая половинка (твоя половинка апельсина)? – Я её съел, я был голоден.

«Facebook is the second most popular word that starts with „F” and ends with „K”» (в данном примере даётся юмористическое словарное определение)

«It all makes sense now. Gay marriage and marijuana being legalized on the same day. Leviticus 20:13 – “if a man lays with another man he should be stoned.” We’ve just been interpreting it wrong all these years» (в данном примере юмористический эффект основан на полисемии глагола «to stone», который может переводиться как «забивать камнями» и «курить наркотики»).

Языковая игра, являясь одним из самых популярных лингвистических средств для создания юмористического эффекта в креолизованных интернет-мемах, тем не менее значительно уступает многим другим, не лингвистическим, средствам, таким, как использование абсурда, источников прецедентности, тематического юмора (например, политического) и т.д.; однако она широко представлена в интернете в исследуемых языках.

Следует отметить, что в целом интернет-мемы носят интернациональный характер, поскольку многие из них являются переводными с английского языка; однако конкретные интернет-мемы с использованием игры слов распространены в рамках отдельных лингвокультур, поскольку их перевод представляет определённые трудности. Исключением в данном случае являются юмористические словарные определения, для большинства из которых можно найти аналог во всех исследуемых языках. С точки зрения частичной или полной креолизации в английском языке преобладают интернет-мемы с использованием тексто-визуального типа языковой игры (35 случаев из 50); в испанском 80% мемов (40 случаев из 50) содержат языковую игру текстового типа, а визуальный компонент ограничивается выбором цвета, шрифта и фона; в русском языке также преобладает текстовый тип языковой игры (30 случаев из 50).

Как уже упоминалось ранее, в зависимости от языкового строя те или иные приёмы языковой игры будут преобладать в русском, испанском и английском языках: так, особенности русской фонетики способствуют возникновению языковой игры на основе омофонии и созданию окказионализмов; высокая степень аналитизма в английском языке способствует популярности омонимии; в испанском языке также преобладают случаи обыгрывания омонимов. В качестве тем обычно выступают актуальные социальные вопросы либо повседневные ситуации; юмористическое переосмысление проблем, с которыми приходится сталкиваться читателям, способствует их преодолению, что приводит к популярности подобных интернет-мемов.

#### **Список литературы:**

- 1) Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. – М., 1985.

- 2) Данилевская Н. В. Статья в: Стилистический энциклопедический словарь русского языка. — М.: "Флинта", "Наука" Под редакцией М.Н. Кожиной 2003.
- 3) Земская Е. А., Китайгородская М. А., Розанова Н. Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. М., 1983. 276 с.
- 4) Иванов С.С. Игра слов и способы её создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского, 2009. № 6 (2) с. 227-231.
- 5) Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Исследования Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена, №90 / 2009, с. 169-171.