

ФЕНОМЕН СЛОВОТВОРЧЕСТВА КАК РАЗНОВИДНОСТЬ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ (НА ПРИМЕРЕ ИНТЕРНЕТ-СЛОВАРЯ *SLOVODNA*)

Дарья Цудикова

Институт языков и культур Балтийского региона

Вильнюсский университет, Литва

E-mail: daria.tsudikova@flf.stud.vu.lt

Резюме. В статье рассматривается реализация феномена словотворчества как разновидности языковой игры в современном медиапространстве – социальной сети *Instagram*. Теоретическая часть исследования основана на работах Б. Нормана «Игра на гранях языка» и В. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры», статье Т. Курановой «Функции языковой игры в медиаконтексте» и лекции Л. Малыгиной «Языковая игра».

Основой практической части исследования стал анализ примеров из интернет-словаря *SlovoDna*, направленный на сопоставление приемов языковой игры с их непосредственной реализацией в современном русском языке.

При анализе феномена языковой игры использовались методы интроспекции и реконструкции внутренней формы обыгрываемых слов путем их словообразовательного анализа.

В практической части исследования созданные в результате языковой игры слова-окказионализмы распределены по группам на основании способов (приемов) их образования; определены основные функции словообразовательной языковой игры, реализованные авторами интернет-словаря при создании слов-окказионализмов; сделаны выводы о лингвистических экспериментах *SlovoDna*.

Ключевые слова: языковая игра, словотворчество, интернет-словарь, *Instagram*, *SlovoDna*.

THE PHENOMENON OF WORD-CREATION AS A KIND OF LANGUAGE GAME (ON THE EXAMPLE OF THE ONLINE DICTIONARY *SLOVODNA*)

Daria Tsudikova

Institute for the Language and Cultures of the Baltic

Vilnius University, Lithuania

Abstract. This study aims to investigate the implementation of the phenomenon of word creation as a kind of a language game in the modern media space – the social network *Instagram*.

The theoretical part of the study is based on several works devoted to the phenomenon under study by Boris Norman, Vladimir Sannikov, Tatiana Kuranova, and Lidia Malygina.

The basis of the practical part of the article was the analysis of examples from the Internet dictionary *SlovoDna*, aimed at comparing language game techniques with their direct implementation in the modern Russian language.

Current work uses methods such as introspection and reconstruction of the internal form of wordplay and their word-forming analysis.

As a result of the research, nonce words are singled out into several subgroups based on the method of formation (reception); the main functions of the word-formation language game implemented by the authors of the Internet dictionary while creating words are determined; conclusions about the linguistic experiments of *SlovoDna* are made.

Keywords: language game, word-creation, online dictionary, *Instagram*, *SlovoDna*.

Игра – это то, что знакомо человеку с самого рождения, тем не менее это занятие не принадлежит исключительно детской сфере. Игра является отличным способом получения новых навыков и знаний о мире, включая знания о языке. «Языковая игра – нестандартное, творческое использование любых языковых единиц для создания остроумных высказываний, в том числе и комического характера» (Малыгина, 2020). Говорящий прибегает к языковой игре, чтобы привлечь и удержать внимание адресата. Играя, человек создает метафоры, эпитеты, лирические тексты или же интересные, привлекающие заголовки статей. Борис Норман в своем исследовании «Игра на гранях языка» (2006) говорит, что «играть на гранях языка ... – значит обнаруживать в языке новые и новые возможности передачи мысли и чувства» (Норман, 2006, с. 4).

Для многих книга Корнея Чуковского «От двух до пяти» (1928) составляет часть детских воспоминаний, но она также является кладом вариаций языковой игры, показывающих механизмы исследуемого феномена.

Например: «– Мама, я такая **распутница!** И показала веревочку, которую удалось ей **распутать!**» (Чуковский, 2021, с. 20. Выделено нами – Д.Ц.). Маленькая девочка, сама того не понимая, создала эффект комического за счет столкновения лексического значения слова «распутница»¹ и того значения, в котором она это слово употребляет:

1 Определение в словаре: «Тот, кто предается распутству; развратник» (Словарь русского языка, 1999. Т. 3, с. 660).

для девочки существительное «распутница» является производным от глагола «распутать» (по аналогии с «шутница» и т.п.).

Подобным словотворчеством занимаются не только самые младшие носители языка, но и взрослые. Например, знаменитый анекдотического характера «Задачник»² Григория Остера наравне с вполне обычными героями, такими как удав, мартышка, 40 бабушек и т.п., включает и «мифических» героев: *Слюник*, *Мряка*, *Бряка*, *Хрямзик*, *Куздра*³ и многие другие таинственные создания. Остер представил продукт собственной языковой игры⁴ с учетом особенностей речевой ситуации, где языковая игра уместна: целью «Задачника» было создание интересных заданий для детей, что позволило использовать словотворчество как основной инструмент при составлении задач, поэтому подобные «фантомы»⁵ не вызывают вопросов и не выглядят неуместно.

Как и у любой игры, у языковой игры есть определенные правила. «Грани» (языковые предписания и запреты) языка не такие жесткие, как те же правила дорожного движения (см.: Норман, 2006, с. 4–5). В зависимости от ситуации можно сказать одно и то же по-разному, при этом не нарушая правила и не получая «красную карточку». У участников речевого акта всегда есть выбор: сказать так или иначе. Но, как говорит Норман, «вся штука в том, что человек часто выбирает как раз не самый простой и естественный вариант» (Там же).

Для осуществления языковой игры требуется следующее: хорошее знание языка, владение нормами языка, умение творчески использовать потенциал языка.

Тут можно провести аналогию между языковой игрой и составом настольной игры.

- 2 Имеется в виду «Задачник. Ненаглядное пособие по математике» (1992) Г. Остера.
- 3 Стоит отметить, что не все слова являются изобретением Остера. Так, Куздра была взята из лингвистического эксперимента Льва Щербы «Глокая куздра штеко будланула бокра и курдячит бокрёнка» 1928 г.
- 4 Языковая игра строится на комбинировании выдуманных корневых морфем с реальными существующими аффиксами (словоизменительными или словообразовательными), имеющими грамматическое (словоизменительные) или деривационное (словообразовательные) значение. Однако не все названия вымышленных героев в «Задачнике» содержат несуществующие корневые морфемы (см.: Слюник – корень «слюн»; Бряка – корень «бряк»).
- 5 Фантомы – такие «слова-призраки», за значениями которых не стоят явления объективной реальности, т. е. «фантомы» являются порождением фантазии людей (см.: Норман, 2006, с. 19).

Правила игры – язык как система единиц и правил их сопряжения;
Игровое поле с различными «точками» (остановками, препятствиями) – коммуникативная ситуация (контекст);

Карточки с заданиями – речевые акты;

Шестигранные кубики – условия успешности речевого акта;

Игроки и репрезентирующие их фигурки – участники речевой ситуации: автор (адресант) → получатель (адресат).

Но сообщение⁶ не всегда может быть «доставлено и прочитано», так как есть вероятность сбоя. Сбой может произойти в случае, если:

- а) кто-то не знает кода⁷ и правил де/кодирования, или «правил игры» (языковых правил). Таким незнающим может быть не только адресат, но и адресант, неверно кодирующий сообщение;
- б) кто-то из «игроков» не учитывает контекста⁸, т.е. де/кодирует неверно – в этом случае сообщение будет доставлено, но не будет интерпретировано корректно.

Цель настоящего исследования заключается в анализе конкретных проявлений феномена словотворчества как разновидности языковой игры на примере слов из интернет-словаря *SlovoDna*. Методом случайной выборки были отобраны пятнадцать слов-окказионализмов для дальнейшего анализа.

Появившись на просторах социальной сети *Instagram* в декабре 2019 г., Интернет-словарь *SlovoDna* быстро набрал популярность среди пользователей за счет «переосмысления» привычных терминов. Проект был создан брендом *KIRILLKARVAEV* (КИРИЛЛКАРАВАЕВ), который специализируется на производстве одежды и креативных вещей с лаконичными надписями. По словам владельца, словарь возник в качестве интересного эксперимента как в сфере бизнеса, так и в сфере языка. На момент проведения исследования (апрель 2022 г.) на аккаунт проекта было подписано 906 тысяч пользователей, а многие «переосмысленные» слова стали популярными и начали активно использоваться за пределами интернет-проекта.

6 Здесь: результат языковой игры.

7 Код существует только благодаря правилам, поэтому если «игроки» их не знают, то код становится бессмысленным.

8 Понимание контекста актуально для снятия омонимии, так как на явлении омонимии и прочих проявлениях языковой асимметрии чаще всего языковая игра и строится.

Популярность и узнаваемость интернет-словарь приобрел в ковидном 2020 г., который получил в интернете кодовое название *дно*. С этим связано название проекта – слово *дна*, а не *дня*. Актуальность и злободневность словаря считаются в самом названии.

Языковая игра строится по определенным механизмам, например, за счет переосмысления существующего слова, фонетической трансформации, графической трансформации и т. п.

Одним из способов словотворчества является переосмысление существующего слова, в результате чего появляется семантический окказионализм, отличающийся от исходного слова новым значением.

Примеры такого вида языковой игры (словотворчество за счет переосмысления) широко используются в *SlovoDna*. Вот несколько примеров:

1. **Психоанализ** – «когда анализируешь свои психи». В литературном языке термин «психоанализ» относится к сфере психологической теории Зигмунда Фрейда и не предполагает «эффекта смешного» в своем значении. Авторы проекта предлагают новый смысл: психоанализ состоит из корней *псих*, *анализ* и интерфикса *о*. *Псих* в данном случае является не сокращением от *психологии*, а разговорным словом, означающим неконтролируемый эмоциональный всплеск. В результате соединения двух корней при помощи интерфикса получается новое слово, омонимичное международному термину.

2. **Манипуляция** и без языковой игры является многозначным, но *SlovoDna* присваивают ему новое значение: «безмерно пулять деньги». В этом случае первая часть слова переосмысливается как заимствование из английского *money* [ман'и], а *пуляция* переосмысливается как производное от разговорного глагола *пулять*, т.е. бросаться чем-нибудь куда-нибудь.

3. **Аскорбинка** (разговорный вариант названия аскорбиновой кислоты) также была переосмыслена авторами интернет-словаря. Окказионализм построен на созвучии слов *аскорбинка* и глагола *оскорбить* (в основе созвучия – замещение⁹ гласного *о* на гласный *а*), за счет этого существительное *аскорбинка* переосмысливается как «человек, который постоянно оскорбляет, но делает это элегантно».

9 Замещение гласных основано на явлении нейтрализации: по законам русской фонетики в слабой (безударной) позиции гласные «о» и «а» нейтрализуются, т.е. не различаются при произношении.

4. **Простыня** в анализируемом интернет-словаре означает «человека, который часто простывает». Слово создано по модели слов общего рода типа *соня, тихоня, разиня* на основе глагола *простывать*.

5. **Театрал** – «тот, кто встает с кровати только после третьего звонка будильника». Здесь языковая игра выстроена за счет апелляции к когнитивным структурам-сценариям, складывающимся на основании опыта поведения в определенных ситуациях, в данном случае – на основе знания правил поведения в театре, где принято давать три звонка, оповещающих о начале представления. У многих людей на утро поставлено 2, а то и более будильников из-за страха проспять / не услышать первый будильник. Таким образом, театралом оказывается тот, кто поднимается с кровати лишь после третьего звонка.

Языковая игра может происходить и на фонетическом уровне, когда замена какого-то звука создает созвучие между несколькими словами и рождает новый смысл. Такой прием является разновидностью контаминации – «объединения в речевом потоке структурных элементов двух языковых единиц на базе их структурного подобия или тождества, функциональной или семантической близости» (Лингвистический энциклопедический словарь, 1990, с. 238).

6. **Недостатки** – посредством замены *т* на *п* в слове *недостатки* образуется существительное, которое может быть интерпретировано как производное от глагола *недоспать*.

7. **Сопелье** – за счет замены *м* на *п* слово *сомелье*, обозначающее специалиста по винам, трансформируется в слово с прозрачной внутренней формой, отсылающей к слову *сопли* – *сопелье*, что в *SlovoDna* определяется как «сотрудник аптеки, который хорошо разбирается в спреях для носа».

8. **Профитроль** – маленькое пирожное из заварного теста в результате языковой игры стало «профессиональным троллем». Модель словообразования выглядит так: переосмысление первой части *профи* как сокращения от *профессионал*, а второй – как *троль* в значении человека, создающего определенные формы социальной провокации или издевательств в сетевом общении.

В словаре также обыгрываются иноязычные названия праздников. Так, Хэллоуин стал (9) **Тыквенницей** – «Хэллоуином по старому стилю». Это слово было создано по модели названий праздников типа *масленица*.

В результате контаминации могут быть также образованы слова-гибриды, в которых используются морфемы разных языков. В словаре *SlovoDna* можно выделить две разновидности таких слов:

а) слова-гибриды, образованные из сочетания корней либо словосочетаний:

10. **Броутер** – «друг, который раздаёт тебе интернет с телефона». В данном случае соединены два англицизма: *бро* (сокращение от *brother*) и *роутер* (устройство, которое распределяет интернет между подключёнными к нему устройствами).

11. **Сорриз** – «истории в *Instagram*, назначение которых – принести извинения за произошедшее недоразумение». Одна из функций социальной сети называется сториз (русифицированный вариант английского слова *stories*). Схема образования окказионализма: наложение компонента сорр (от *coppu* (*sorry*)) на англицизм *сториз*.

12. **Авиасейлить** – «мое любимое занятие: даже, если я никуда не лечу». Слово образовано от названия сайта *Авиасейлс* (сайт по поиску авиабилетов по низкой цене) по модели глаголов второго спряжения типа *строить, говорить, чистить*.

б) слова-гибриды, образованные по моделям слов в английском языке:

13. **Услышинг** – «когда все коллеги всё поняли». Слово создано по модели английских слов на *-ing* (*writing, dreaming* и т. п.) от фраз *мы вас услышали* или *все всё услышали*.

14. **Обкашлинг** – «коллективное обсуждение какого-то вопроса». Слово создано по тому же принципу, что и *услышинг*. В этом случае в качестве производящего было использовано слово *обкашлять* (вопросы) – жаргонизм, эквивалентный глаголу *обсудить*.

Перемещение слов или словосочетаний в другую понятийную сферу тоже относится к языковой игре, т. к. подобное переосмысление является способом словотворчества. Например, понятие «Ретроградный Меркурий», означающее в астрологии явление, при котором создается видимое обратное движение планеты, не так давно стало нарицательным¹⁰. В связи с этим появились и новые слова: (15) **ретроградит** – «когда немного подтупливаешь и сваливаешь все это на Ретроградный Меркурий» (по этой же модели был образован глагол *авиасейлить*).

10 Термин стал восприниматься как причина проблем в жизни.

При определении функций языковой игры в качестве теоретического материала была использована статья Татьяны Курановой «Функции языковой игры в медиаконтексте» (2010), где были выделены двадцать¹¹ функций языковой игры.

Анализ примеров из *SlovoDna* помог понять, какие функции языковой игры использовались чаще всего:

1. Комическая функция – наиболее распространенная функция в разговорной речи; «служит для того, чтобы вызвать улыбку, смех, создать шутливое настроение или ироническое отношение» (Куранова, 2010, с. 272).
2. Развлекательная функция – «игрок» ставит перед собой задачу: «не быть скучным» (Там же, с. 272). Пожалуй, является главенствующей среди всех функций в случае *SlovoDna*.
3. Смыслообразующая функция – оригинальное использование языка создает что-то новое по содержанию.
4. Языкотворческая функция – строительство новых словесных элементов; сюда же относится и лингвопознавательная функция, т.е. инструмент познания языковых возможностей.
5. Парольная функция – обычно эта функция присуща жаргону; показывает, что человек «свой» в определенной языковой среде. Многие сленговые слова требуют своего кода-доступа.
6. Характерологическая функция – средство для выражения собственной личности посредством языка в авторской и уникальной форме. По тому, какие именно слова попадают в словарь, можно составить языковой портрет авторов проекта.

Таким образом, на примере интернет-словаря *SlovoDna* был проанализирован феномен языковой игры, ее функции и некоторые приемы, характерные для данного явления. Владение механизмами языковой игры не требует специальных знаний от «игроков», так как в процессе «игры» люди опираются на сценарии речевой практики. Тем не менее проект *SlovoDna* соответствует одному из подходов к пониманию языковой игры Владимира Санникова¹²: «Языковая игра – один из пу-

11 Функции языковой игры (см.: Куранова, 2010, с. 272–276): комическая, развлекательная, гедонистическая, выразительная, смыслообразующая, эстетическая, языкотворческая, компрессионная, маскировочная (эвфемистическая), парольная, изобразительная, аттрактивная, характерологическая, экспрессивная, эмотивная, защитная, самовозвышающая, дискредитирующая, релаксационная, «смягчающая».

12 Имеется в виду книга В. Санникова «Русский язык в зеркале языковой игры» (1999).

тей обогащения языка» (Санников, 2002, с. 26). *SlovoDna* своими словотворческими экспериментами пополняют язык новыми словами – какие-то окказионализмы приживутся, а другие останутся в виде постов в интернет-словаре.

На основании ранее приведенного сравнения языковой и настольной игры можно сказать, что словотворчество – это череда удачных и не очень экспериментов, но в этом и состоит суть: никогда не знаешь, выпадет тебе «удача» или «провал».

Литература

- Куранова, Т.П., 2010. Функции языковой игры в медиаконтексте. *Ярославский педагогический Вестник*, 4. Т. 1. Ярославль: ЯГПУ, с. 272–276.
- Лингвистический энциклопедический словарь*, 1990. / Под ред. В.Н. Ярцевой. Москва: Советская Энциклопедия.
- Малыгина, Л.Е., 2020. *Языковая игра (аудиолекция)*. Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=11yR_TefQSA [см. 23 05 2022].
- Норман, Б.Ю., 2006. *Игра на гранях языка*. Москва: Флинта.
- Остер, Г.Б., 1992. *Задачник. Ненаглядное пособие по математике*. Москва: Спарк-М.
- Санников, В.З., 2002. *Русский язык в зеркале языковой игры*. 2-е изд. испр. и доп. Москва: Языки славянской культуры.
- Словарь русского языка в 4-х тт.*, 1999. / Под ред. А.П. Евгеньевой. 4-е изд. Москва: Рус. яз.; Полиграфресурсы. Т. 3.
- Чуковский, К.И., 2021. *От двух до пяти*. Санкт-Петербург: Азбука.

Публикации в интернет-словаре *SlovoDna (Instagram)*

- [Авиасейлить](#). 23.09.2021. [см. 23 05 2022].
- [Аскорбинка](#). 14.11.2021. [см. 23 05 2022].
- [Броутер](#). 13.04.2021. [см. 23 05 2022].
- [Манипуляция](#). 27.11.2020. [см. 23 05 2022].
- [Недоспатки](#). 02.11.2021. [см. 23 05 2022].
- [Обкашлинг](#). 21.04.2021. [см. 23 05 2022].
- [Простыня](#). 24.11.2020. [см. 23 05 2022].
- [Профитроль](#). 11.02.2020. [см. 23 05 2022].
- [Психоанализ](#). 10.01.2022. [см. 23 05 2022].
- [Ретроградит](#). 21.03.2021. [см. 23 05 2022].
- [Сопель](#). 21.05.2020. [см. 23 05 2022].
- [Сорриз](#). 03.12.2020. [см. 23 05 2022].
- [Театрал](#). 15.12.2020. [см. 23 05 2022].
- [Тыквенница](#). 30.10.2020. [см. 23 05 2022].
- [Услышинг](#). 21.04.2021. [см. 23 05 2022].

References

- Kuranova, T.P., 2010. Funktsii yazykovoi igry v mediakontekste. *Yaroslavskii pedagogicheskii Vestnik*, 4. T. 1. Yaroslavl': YaGPU, s. 272–276.
- Lingvisticheskii entsiklopedicheskii slovar'*, 1990. / Pod red. V.N. Yartsevoi. Moskva: Sovetskaya Entsiklopediya.
- Malygina, L.E., 2020. *Yazykovaya igra (audioleksiya)*. https://www.youtube.com/watch?v=11yR_TefQSA [sm. 23 05 2022].
- Norman, B. Yu., 2006. *Igra na granyakh yazyka*. Moskva: Flinta.
- Oster, G.B., 1992. *Zadachnik. Nenaglyadnoe posobie po matematike*. Moskva: Spark-M.
- Sannikov, V.Z., 2002. *Russkii yazyk v zerkale yazykovoi igry*. 2-e izd. ispr. i dop. Moskva: Yazyki slavyanskoi kul'tury.
- Slovar' russkogo yazyka v 4-kh tt.*, 1999. / Pod red. A.P. Evgen'evoi. 4-e izd. Moskva: Rus. yaz.; Poligrafresursy. T. 3.
- Chukovskii, K.I., 2021. *Ot dvukh do pyati*. Sankt-Peterburg: Azbuka.

Publications in the Internet dictionary *SlovoDna (Instagram)*

- Aviaseilit'. 23.09.2021. [sm. 23 05 2022].
- Askorbinka. 14.11.2021. [sm. 23 05 2022].
- Brouter. 13.04.2021. [sm. 23 05 2022].
- Manipulyatsiya. 27.11.2020. [sm. 23 05 2022].
- Nedospatki. 02.11.2021. [sm. 23 05 2022].
- Obkashling. 21.04.2021. [sm. 23 05 2022].
- Prostynya. 24.11.2020. [sm. 23 05 2022].
- Profitroll'. 11.02.2020. [sm. 23 05 2022].
- Psikhoanaliz. 10.01.2022. [sm. 23 05 2022].
- Retrogradit. 21.03.2021. [sm. 23 05 2022].
- Sopel'e. 21.05.2020. [sm. 23 05 2022].
- Sorriz. 03.12.2020. [sm. 23 05 2022].
- Teatral. 15.12.2020. [sm. 23 05 2022].
- Tykvennitsa. 30.10.2020. [sm. 23 05 2022].
- Uslyshing. 21.04.2021. [sm. 23 05 2022].