

Ралица Демиркова

ЕЗИКОВА ИГРА, ИГРА НА ДУМИ И КАЛАМБУР – ПОНЯТИЙНО-ТЕРМИНОЛОГИЧНИ АСПЕКТИ И ИЕРАРХИЧНА СЪОТНЕСЕНОСТ

Ralitsa Demirkova

LANGUAGE PLAY, WORDPLAY AND PUN – CONCEPTUAL AND TERMINOLOGICAL ASPECTS AND HIERARCHICAL RELATIONS

На фона на липсата на консенсус по отношение на дефинирането на понятието ‘игра на думи’, настоящото изследване цели да очертае понятийно-терминологичните граници между ‘езикова игра’, ‘игра на думи’ и ‘каламбур’ и да опише тяхната йерархична съотнесеност. Дава се собствена дефиниция за игра на думи, която отчита не само езиковата, но и когнитивната същност на този интересен феномен.

Ключови думи: езикова игра, игра на думи, каламбур, формално сходство/идентичност, двузначност, неконгруентност

Against the background of a general lack of consensus regarding the definition of ‘wordplay’, the present study aims to outline a terminological and conceptual distinction between the ‘fuzzy’ concepts ‘language play’, ‘wordplay’ and ‘pun’ and to describe their hierarchical relations. A working definition of ‘wordplay’ is provided which takes into account not only the linguistic but also the cognitive aspects of this interesting phenomenon.

Key words: language play, wordplay, pun, formal similarity/identity, ambiguity, incongruity

1. Увод

Играта на думи е един изключително интересен и сложен феномен. Тя има универсален характер, но в същото време е уникална по своята същност, защото е изградена на основата на специфични за даден език изразни средства. Играта на думи е проява на езиково творчество, демонстрираща изразителността на речта, новото и оригиналното, това, което е непредсказуемо и изпъква на фона на стилно неутралните езикови средства. Тя се свързва, от една страна, с характерния за всеки език „креативен потенциал” (Цонева 2002: 14), а от друга страна, с езиковата личност и нейните творчески възможности.

Феноменът *игра на думи* привлича вниманието на множество изследвачи, като това са не само лингвисти, но и литературоведи, философи, психолози, теоретици на превода и др. Основен принос в тази област несъмнено имат лингвистичните изследвания, но според Атардо (1994: 108) има все още неизследвани територии. Той смята, че това се дължи на факта, че преобладаващите подходи към играта на думи са основно таксономични. Те се основават на различни типове класификации, които не притежават необходимата обяснителна и аналитична сила и не могат да бъдат достатъчно полезни при разясняване на спецификата на явлението и на механизмите, чрез които то се реализира. Именно поради тази причина настоящото изследване се фокусира не върху относително добре изяснените класификационни и функционални аспекти на феномена *игра на думи*, а върху неговата понятийно-терминологична страна. За тази цел понятието *игра на думи* се разглежда във връзка с йерархичната му съотнесеност с *езиковата игра* и *каламбура*. Въз основа на представените постановки се предлага собствена дефиниция за *игра на думи*. С нея се цели внасяне на терминологична и концептуална яснота.

2. Език и игра, езикова игра

Езикът е многоаспектно и сложно явление. Интересът към него и към езиковите проблеми датира още от древността. Той е предмет на внимание и изучаване от редица философи, езиковеди, семиотици и др. За да опишат неговата същност, те прибегват до множество метафори. За някои от тях езикът е „жив организъм” (Шлайхер в Кьорнер 1976: 692), една непрекъсната „дейност на духа”

и „душата в цялата нейна съвкупност” (Хумболт 1836: 46); за други езикът е сложна система с много равнища, подчинена на определени правила (Чомски 1978). Той е лабиринт (Витгенщайн в Блеър 2006: 155), който представлява изражение на мисълта.

Езикът се разглежда не само по отношение на мисълта, духа, съзнанието, социалната действителност и културата, но и във връзка с естетическата и неговата лудическа (игрова, забавна) функция. Лингвистите, които правят аналогия между език и творчество, са представители на школата на естетическия идеализъм, чийто основоположник е немският филолог Карл Фослер¹. В концепцията на Фослер определяща за езика е експресивната функция, а комуникативната остава на заден план. Той свързва езика с човешкия дух и го определя не само като духовна, но и като творческа дейност.

От друга страна, автори като Кристъл (1998: 1) и Кук (2000: 193) смятат, че е необходимо лингвистичните изследвания да се насочат и към т.нар. „лудическа” функция на езика, която често остава на заден план. Игровата функция на езика те определят като разновидност на естетическата. Тя е също толкова важна, колкото и останалите функции, за разбиране на същността на езика като цяло.

Швейцарският лингвист Фердинанд дьо Сосюр (1868: 88) пръв прави аналогия между понятията *език (langue)* и *реч (parole)* и понятието игра, като, по-конкретно, той ги сравнява с играта на шах. Според Сосюр правилата, без значение какви са фигурите върху шахматната дъска, представляват езика, а реализираните шахматни партии от всички играчи представляват речта. Изследвачът смята, че езикът, подобно на шаха, се учи, докато играеш или докато гледаш другите да играят. Всеки от нас използва правилата на играта и я играе по свой собствен, уникален начин. Сосюр заключава, че по аналогия съществува постоянно взаимодействие между езика (знанията за системата на езика и неговите норми) и речта (конкретната употреба на езика).

Идеята за връзката език – игра е в основата на лудическия модел, разработен от австрийския философ и лингвист Лудвиг Витгенщайн в неговия труд *Философски изследвания* (1953/1988). Вит-

¹ Концепцията на Фослер и неговите последователи е описана в Звегинцев (1956).

генщайн е основоположник на теорията за игровото начало на езика и лудическата функция, която изпълнява. Той въвежда широкото тълкуване на понятието *езикова игра*, според което тя е „цялото, състоящо се от езика и дейностите, с които той е преплетен“ (Витгенщайн 1988: 1). Според него, различните видове езикова употреба – въпрос, молба, изповед и др., представляват типове езикова игра. Докато извършва тези действия с езика, говорещият се ръководи от правила, т.е. от лексикалните и граматичните езикови норми. Именно тази концепция може да се свърже и с теорията за речевите актове на Остин (1962) и Сърл (1969). Според тези автори речта сама по себе си е вид действие и всяко изказване е натоварено с илокутивна сила: в него има заложено определено въздействие с очакван резултат².

Широката философска трактовка за езикова игра на Витгенщайн започва постепенно да се разглежда в по-тесен смисъл, като „...се свързва с определен тип операции, които говорещият извършва с езиковите средства, модифицирайки тяхната форма и съдържание, с цел постигане на определен експресивно-стилистичен ефект“ (Николова 2008). Така възниква и терминът *езикова игра* в смисъла, в който се употребява от съвременните теоретици.

Съществуват няколко основни подхода при изучаването на езиковата игра – еволюционен, културологичен, функционално-семантичен и когнитивен. В рамките на еволюционния подход играта с езика се определя като основно средство за подобряване на говорните и езиковите умения, за усъвършенстване на езика като ключова човешка способност (вж. Кук 2000: 124). Според този автор представителите на културологичния подход към играта признават нейното универсално измерение, но все пак за тях тя е преди всичко културно-специфична. Те смятат, че за всяка култура са характерни определени форми на езикова игра, които, подобно на другите видове игри, дос-

² Понятието *речеви акт* се използва, за да обозначи изказването и се разглежда като основна единица на общуването. Всеки речеви акт се състои от локутивното (пропозиционалното съдържание на изказването), илокутивното (интенцията на говорещия) и перлокутивното (очакваният ефект върху слушащия) съдържание. Условията за успешен речеви акт се определят както от знанията и намеренията на участниците в комуникацията, така и от ситуационния контекст (Остин 1962: 99).

тавят естетическа наслада и удоволствие (пак там). За мен и двата подхода, въпреки различията си, имат общи слабости. Те приемат съществуването на езиковата игра, без да се опитват да обяснят какво всъщност представлява тя, какви са нейните функционални механизми и защо тя приема определени форми.

Съществува още един вид подход към езиковата игра – функционално-семантичният³. При този подход се поставя акцент върху друга съществена черта на играта – желанието за нарушаване на „нормалната“ употреба. При това играта въздейства емоционално и естетически на реципиента и носи наслада на играещия. Чрез този подход се изследват проявите на феномена *езикова игра* в художествения и публицистичния стил, в езика на медиите и рекламата. Тя се разглежда като стилистично езиково средство, което изпълнява редица функции в текста, като охарактеризиране на героите, привличане на вниманието на аудиторията и др. Езиковата игра е „...манипулиране на езика с цел това да достави удоволствие на другите или на нас...“ (Кристъл 1998: 1)⁴ или с цел постигане на забавен или хумористичен ефект. Освен това, според Санников (1999: 36–37) в основата ѝ често стои целенасочено и прагматически мотивирано отклонение от езиковите норми, в това число стилистични и речеповеденчески (прагматични)⁵ норми.

Смятам, че езиковата игра не трябва да се разглежда единствено като отклонение от дадена норма. Съществуват редица нейни

³ Вж. Санников (1999), Цонева (2002), Сквородников (2004), Шрьотер (2005), Благоева (2006), Бонджолова (2008) и др.

⁴ Преводите на цитатите са на авторката на изследването.

⁵ Тези норми обхващат общите прагматични правила на общуването и са свързани, от една страна, с речевия етикет, със социалния контекст и социалните роли, в които влизат участниците в комуникацията, а от друга страна, с принципите, обуславящи успешната комуникация. Както е известно, нормативността на дискурса се определя от четирите максими, които са част от принципа на сътрудничество, формулиран от Грайс (1975: 41–58). Тези максими са следните: 1) максимата за количеството на предадената информация; 2) максимата за достоверността на предадената информация; 3) максимата за релеванността на информацията и 4) максимата за начина на изразяване. Често различните форми на езикова игра са резултат от целенасоченото „заобикаляне“ на някои от горепосочените максими.

прояви, като алитерация, рима, асонанс и др., чиято употреба не нарушава конвенциите на езика. Езиковата игра представлява по-скоро творческа дейност, която се характеризира с оригинално и нестандартно използване на различни езикови единици и/или категории с цел постигане на определен стилистичен ефект.

Езиковата игра се разглежда и от когнитивна гледна точка. Когнитивният подход⁶ поставя основен акцент върху съотнасянето на езиковите форми и техните ментални репрезентации. В резултат на това играта с езика се определя не само като езикова дейност, а и като част от когнитивната дейност, в процеса на която се извършват действия не само с езикови структури, но и с когнитивни структури (вж. Журавльова 2002: 74). Следователно предпоставките за съществуването на езиковата игра могат да се открият в неустойчивостта и асиметрията на когнитивните структури, на системата от понятия в съзнанието на индивида (пак там). Като основен недостатък на този подход може да се изтъкне фактът, че не се отчита важната роля на културата като основен фактор за изграждането на понятийна система на всеки индивид.

От направения преглед става ясно, че в езиковата игра, както твърди Гридина (1996: 4), се реализира връзката между стереотипното и творческото начало в езика, между конвенционалната и оригиналната употреба на езикови средства. В резултат на това винаги се постига определено естетическо и игрово въздействие (пак там). Механизмите за осъществяване на това въздействие са много разнообразни, затова и в типологиите си изследвачите включват широк набор от лингвостилистични средства, които са групирани по езикови нива⁷. Играта на думи е една от основните прояви на езикова игра. Същността на този феномен ще бъде изяснена в следващия раздел.

3. Йерархична съотнесеност и връзка между понятията *езикова игра*, *игра на думи* и *каламбур*

Преди да пристъпя към дефиниране на понятието *игра на думи*, ще се опитам да внеса терминологична яснота, тъй като в изследванията, посветени на този проблем, широко се използват три

⁶ Вж. Алексиева (1997), Журавльова (2002), Паликарска (2009) и др.

⁷ Вж. Нилсън и Нилсън (1978), Шерцер (1985), Кристъл (1996, 1998), Санников (1999), Шрьотер (2005) и др.

термина: *wordplay* („игра на думи“/„игрословица“), *pun* („каламбур“) и *language/verbal play* („езикова/вербална игра“), като една част от авторите ги употребяват като синоними, а други влагат в тях различен смисъл. Затова считам за целесъобразно да се разграничат тези три понятия и да бъдат разгледани във връзка с тяхната йерархична съотнесеност.

Терминът *езикова игра* се използва преди всичко в рускоезичните изследвания⁸, както и в изследванията на някои български автори⁹. Той може да се открие, макар и по-рядко, в англоезични трудове на автори като Шрьотер (2005), Кук (2000), Кристъл (1998), Шерцер (1985) и Нилсен и Нилсен (1978). За всички тях играта на думи или каламбурът е само едно от проявленията на езикова игра. В типологиите си, наред с играта на думи, те включват широк набор от лингвостилистични средства: оказионалните думи, малапропизмите, алитерацията, асонанса, римата, метатезата, палиндрома, анаграмата и др. Следователно, както стана ясно и от систематизираните в предходния раздел подходи, тя може да бъде разглеждана като най-широкото от тези понятия.

Съществува друга група изследвачи¹⁰, за които *игра на думи* е по-общото понятие, което до голяма степен се припокрива с понятието *езикова игра*, дефинирано от гореспоменатите автори. Като пример ще цитирам Киаро (1992: 5), за която играта на думи е „използването на езика с намерение да забавляваш“. Така, подобно на авторите от предходната група, те разглеждат играта на думи като родово понятие преди всичко на каламбура, но и на редица други видове игри, част от които бяха споменати.

Позицията, която е една от най-широко разпространените и вероятно една от имащите най-голямо влияние върху изследванията в тази област, е на трета група теоретици¹¹, които не употребяват

⁸ Вж. Падучева (1982), Гридина (1996), Санников (1999), Береговская (1999), Земская (2000) и др.

⁹ Вж. Замбова (2000), Цонева (2002), Благоева (2006), Бонджолова (2007).

¹⁰ Вж. още Партингтън (2009), Фарб (1993: 6), Влахов и Флорин (1990: 305) и Лийч (1969, 1981).

¹¹ Вж. Перез (2008), Клитгард (2005), Готлиб (1997), Делабастига (1993, 1996), Квале (1995), Мак Керас (1994), Кулър (1988), Атридж (1988), Неш (1985), Хелър (1980) и много други.

понятието *езикова игра*, а само понятията *игра на думи* и *каламбур*, и то като синоними. Те не се опитват да определят границите на понятието *каламбур* или да го разграничат от другите форми на играта на думи. За да илюстрирам това, ще цитирам Редферн (2000: 7):

Ще използвам понятията „каламбур“ и „игра на думи“ без да се опитвам да ги разгранича. [...] Всъщност „каламбур“, както бе изтъкнато по-горе, е понятие, започнало да се употребява в периода след Ренесанса и което представлява неточен и все пак удобен „етикет“, с който могат да се обозначат една цяла група реторически средства, при които е използвана игра на думи.

Съществуват и редица опити¹² за очертаване на разликите между тези две понятия. Според Мелцер (1988: 157) например, в основата на каламбуриите стои сходството на звуци (паронимия), което поражда сблъсък между две или повече противоположни значения, докато играта на думи е резултат от омонимна близост. Противоположно на това твърдение прави Коновалова (2001: 8), за която каламбурът е частен случай на играта на думи, който се реализира чрез езиковия механизъм омонимия. Подобно на нея Хамънд и Хюз (1978: 8) твърдят, че:

Разликата между каламбур и игра на думи се състои в това, че в едно изречение каламбурът се реализира с помощта на напълно различни думи, идентични или сходни по звучене, имащи напълно различни значения, докато при играта на думи имаме една дума, притежаваща няколко, но сходни, значения, някои от които се възприемат едновременно.

Така според тях езиковите механизми, които се използват за образуването на каламбуриите, са омонимия и паронимия, а при играта на думи това е полисемията.

Смушаващ е фактът, че съществуват толкова различни и понякога противоречиви мнения, свързани със значението, което се влага в тези две понятия. Няма единодушие по отношение на това дали каламбурът е конкретен пример за игра на думи, или е вид игра на думи, както и дали тези две понятия са напълно различни, или са идентични по своята същност. За българското езиково съзнание „каламбурът е игра на думи, при която се получава комична двусмис-

¹² Вж. Сковородников (2004, 2010).

лица¹³, а играта на думи, в повечето случаи, се отъждествява с каламбур¹⁴. Както стана ясно, съответни понятия на английски език са *pun* и *wordplay* и те имат следните речникови дефиниции:

Pun – the clever or humorous use of a word that has more than one meaning, or of words that have different meanings but sound the same¹⁵. (*Каламбур* – остроумна или хумористична употреба на дума, която има повече от едно значение или на думи, които имат различни значения, но звучат еднакво.)

Wordplay – making jokes by using words in a clever and amusing way, especially by using a word that has two meanings, or different words that sound the same¹⁶. (*Игра на думи* – остроумно и забавно обиграване на думи за създаване на вицове/шеги. Това се постига чрез използване на една дума, която има две значения или на различни думи, които звучат еднакво.)

От пръв поглед се вижда, че цитираните дефиниции не помагат особено за разграничаване на тези понятия. Това, което може да се каже със сигурност, е, че ключови думи в тях са: *двузначност* (*ambiguity*), *остроумие* (*wit*), *хумор* (*humour*), *виц/шега* (*joke*) *омонимия* и *полисемия*. С други думи, общото между тях е, че каламбурът и играта на думи се схващат като механизми, в основата на които стои двузначност и които в повечето случаи се отличават с остроумието си и с хумористичния си ефект.

Явно трудността при дефинирането произтича преди всичко от това, че в основата на тези понятия стоят проблематични категории. Една от тях е двузначността. Това е категория, която, подобно на играта на думи, е изучавана от много различни гледни точки, а именно от гледна точка на философията, логиката, психолингвистиката, социолингвистиката, семиотиката, реториката, стилистиката и др. По този проблем основополагаща е книгата на Уилям Емпсън *Седем вида двузначност*, в която понятието се дефинира като „всеки словесен нюанс, колкото и незначителен да е той, който оставя място за други реакции по отношение на даден речеви отрязък” (Емпсън 1963: 1).

¹³ *Съвременен тълковен речник на българския език* (2000).

¹⁴ *Съвременен тълковен речник на българския език* (2000).

¹⁵ *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (2000).

¹⁶ *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (2000).

Прекалено широкото тълкуване обаче, което самият Емпсън предлага, води до липса на концептуална яснота и едновременно с това проблематизира изясняването на различни аспекти от същността на двузначността. Затова в настоящото изследване ще възприема дефиницията, според която „...двузначността е семантично, синтактично и прагматично свойство на езика. Тя възниква, когато дума, израз или изказване имат повече от един прочит или повече от една интерпретация, обикновено от гледна точка на реципиента” (Генова 2011: 98). От това определение става ясно, че съществуват три основни вида двузначност. Първият е лексикалната двузначност. В основата на лексикалната двузначност стоят омонимията и полисемията (многозначност). Спорен остава и въпросът с разграничаването на тези две основни семантични отношения, които се използват като механизми за създаването на игри на думи. Този въпрос също е източник на немалко дебати сред езиковедите. Тези езикови категории ще бъдат разгледани на по-късен етап в изложението. Вторият вид е синтактичната двузначност, при която едно изречение се интерпретира по два различни начина. При този вид двузначност на дадена част на изречението може да бъде приписана повече от една синтактична функция (вж. Генова 2011: 100–101). Третият вид двузначност – прагматичната, се разглежда от Генова във връзка с вица (пак там, 101–106). Според нея този вид двузначност възниква, когато даден речеви акт се интерпретира по повече от един начин. Така наречените индиректни речеви актове могат да изпълняват повече от една функция. Те могат да бъдат под формата на непряка заповед, молба и т.н., тъй като са мотивирани от вежливост. При тях са налице два типа илокутивни сили¹⁷: пряка и непряка. Смята се, че непряката допринася за основната интерпретация на изказването, а пряката – за неговата последваща, второстепенна интерпретация. Следователно прагматичната двузначност е резултат на съзнателното пренебрегване на непрекия речеви акт като основна комуникативна цел на говорещия, за сметка на прекия речеви акт (пак там).

Тъй като, както стана ясно от дефиницията по-горе, прагматичната двузначност е резултат от употребата на езика и не се дължи

¹⁷ Илокутивната сила е част от условията за успешност (*felicity conditions*) на даден речеви акт (Генова 2011: 103).

на формална идентичност или сходство на езикови единици, тя няма да бъде разглеждана като механизъм за създаване на игри на думи.

За да бъде интерпретиран даден текстови отрязък като каламбур, не е достатъчно наличието само на двузначност. В противен случай, както казва Атардо (1994: 133), между тях би могъл да се постави знак за равенство, а както е известно, те са две различни явления. Според него двузначността е необходимо, но недостатъчно условие за реализирането на играта на думи. Освен да бъдат активирани две значения на дадена езикова единица, е необходимо те да бъдат противопоставени, т.е. да бъдат семантично несъвместими в даден контекст (вж. Раскин 1985: 108). И не на последно място, както твърди Раскин, трябва да е налице преднамереност, съзнателно манипулиране на двузначността, било то лексикална или синтактична. Тук е необходимо да направим уточнението, че противопоставянето е само една от възможните форми на взаимодействие между обиграните езикови структури в играта на думи¹⁸.

Както вече бе споменато, и двете лексико-семантични явления – *полисемия* и *омонимия* – са проблематични. До днес няма ясни и точни критерии относно границите между тях. Това, което обединява изследванията¹⁹, посветени на омонимията, е фактът, че по отношение на езиковите единици съществува тъждество в плана на изразяването и липса на тъждество в плана на съдържанието. Разногласията по този въпрос са свързани с определянето на онези признаци от плана на изразяването и от плана на съдържанието, които стоят в основата на омонимията и на това по какъв начин те се съотнасят помежду си. Следвайки Юл (1985: 96), в настоящото изследване под *полисемия* разбирам способността на думата да бъде носител едновременно на няколко различни сродни значения, т.е. значения, между които съществува семантична връзка. При *омонимията*, от друга страна, лексемите имат различни корени и етимология (пак там). Трябва да се отбележи, че не съществува принципна разлика между многозначните и омонимичните каламбури, тъй като и в двата случая

¹⁸ За различните видове функционални механизми, стоящи в основата на игрите на думи вж. Демиркова (2015: 119-125)

¹⁹ Критичен обзор на изследванията върху проблемите на омонимията и полисемията прави Любенова (1999).

в основата им стои разминаването между форма и съдържание (Влахов и Флорин 1990: 313), т.е. те се дължат на асиметрии в съотношението между означаващото и означаемото²⁰. При *полисемията* – едно означаващо, на което съответстват няколко означаеми, а при *омонимията* – два знака, притежаващи тъждествени означаващи и различни означаеми. В тази връзка игрите на думи зависят от случайното формално сходство или съвпадение на езикови структури. Затова и Редферн (2000: 71) ги определя като „случайни съвпадения на езика“. Те са показателни за това, че съществуват възможности за обиграване на езиковите факти, за тяхната творческа интерпретация.

Ще се спра накратко и на останалите проблематични категории – *хумор* и *остроумие*. Според Шмит-Хидинг (в Димова 2006: 38) семантичното поле на хумора в английския език включва четири основни комични нагласи. *Wit* (остроумие) е в тясна връзка с когнитивната, интелектуалната дейност; *humour* (хумор) се свързва с афективната, емоционалната дейност; в основата на *fun* (смешка) е виталността, а *ridicule* (присмех) и *mock* (подигравка) са свързани с моралната сфера. В рамките на тези нагласи са включени понятия като *pun* (каламбур), *bon mot* (игра на думи), *joke* (шега), *whim* (прищявка), *satire* (сатира), *irony* (ирония) и др. Така каламбур и игра на думи се определят като категории, пряко свързани с хумора и остроумието. В по-голямата си част англоезичната литература върху хумора е посветена на хумора във вица, който се определя като забавен къс устен разказ с остроумен завършек (Димова 2006: 18). За тези изследвачи каламбура (описан с термина *pun*) е форма на вица („а joke type“) ²¹. Тук основен механизъм е играта на думи, на която се дължи остроумието на този вид вицове. Но остроумието, и в частност играта на думи, не могат да бъдат отъждествявани със смешното, защото „...не всяко остроумие е смешно, както и не всичко смешно е остроумно“ (Паси 1993: 58).

²⁰ Според Сосюр (1992) означаемото и означаващото са съставни части на езиковия знак. Той определя същността им по следния начин: означаващото представлява *плана на изразяването* (фонологичната репрезентация), а означаемото – *плана на съдържанието* (концепта).

²¹ Вж. Раскин (1985), Агардо (1994), Хемпелман (2004), Ричи (2004) и др.

Като се основавам на казаното дотук, приемам, че *езиковата игра* е обобщеното название за всяко съзнателно необичайно използване на езика (вж. Санников 1999: 36). С нея назовавам различните видове преднамерени игри с езиковите средства, осъществени на различни езикови равнища с помощта на разнообразни механизми, чрез които се реализират поетичната, естетическата и игровата функции на езика и се постига определено въздействие. Тези преднамерени игри не винаги водят до двузначност. Играта на думи и каламбурът представляват форми на езиковата игра. Те са само една малка част от съществуващите в речта игрови процеси, тъй като езикът е една динамично развиваща се система.

В сравнение с играта на думи **каламбурът** е по-тясното понятие в семантичното поле на езиковата игра. Затова, подобно на Лийч (1969: 209) и Фил (1992), приемам, че в основата на каламбура стои лексикалната двузначност, която може да произтича или от омонимия, или от полисемия.

Дадените по-горе дефиниции на понятията *езикова игра* и *каламбур* и очертаната им йерархичната съотнесеност и връзка с играта на думи служат за основа на работната ни дефиниция за игра на думи, която е представена в следващия подраздел.

4. Работна дефиниция за *игра на думи*

Изразът „игра на думи“, подобно на английското *wordplay*, немското *Wortspiel* и френския израз *jeu de mots*, е по-неутралното понятие, несъдържащо в себе си негативни конотации, с които често се свързва каламбурът²², затова предпочитам да употребявам именно него. Считаю играта на думи за родово понятие на каламбура. Освен каламбура играта на думи обхваща и официалното словотворчество, малапропизмите, спунъризмите, фразеологичните игри и други.

²² Разглеждайки етимологията на понятието *каламбур*, Паликарска (2010: 64) прави следното заключение: „От направения преглед се вижда, че отделните етимологии представят говорещия, който си служи с каламбури негативно, като се подчертава несъзнателното му поведение и неуместната употреба на езика [...], а по отношение на събеседника се подчертава обидният характер на изказванията.“

Приемам, че за разлика от каламбура, играта на думи се реализира не само на лексикално ниво, т.е. тя включва и други езикови единици освен думата, а именно словосъчетанието, устойчивите словосъчетания и изречението. Това ми дава възможност да обхвана една по-голяма група явления като например фразеологичните игри на думи²³.

На базата на достатъчно широката дефиниция на Делабастига (1993)²⁴ и на описанието на Атардо (1994) относно същността на играта на думи, извеждам следната дефиниция на понятието:

Играта на думи е вид езикова игра, която изпълнява различни текстови функции и може да съществува само в рамките на даден контекст, който способства за нейното реализиране. Тя е изградена върху съзнателното използване и манипулиране на езикови средства, при които в резултат на обиграването на две (или повече) езикови структури, имащи сходни или идентични фонетични/графични форми, се активират две (или повече) психологически рамки, които си взаимодействат по определен начин и пораждат неконгруентност²⁵ на когнитивно и двузначност на езиково ниво.

Тук може да се добави още, че играта на думи има за цел постигане на определен комуникативен ефект – хумористичен ефект, привличане вниманието на читателя, естетическо въздействие и пр. Освен това тя може да изпълнява текстоизграждаща функция, т.е. да допринася за цялостната кохезия на текста.

Относно степента на формална близост между езиковите структури освен „идентични“ в дефиницията е използвана и думата „сходни“, за да се обхване и явлението паронимия. Както вече беше

²³ За различните видове фразеологичните игри на думи вж. Демирова (2011, 2012).

²⁴ „...играта на думи е едно общо понятие, с което се описват различни *текстови* явления, при които структурни черти на езика (езиците) се манипулират по начин, който води до *комуникативно значим сблъсък* на две (или повече) езикови структури, имащи *повече или по-малко сходни форми и повече или по-малко различни значения*.” (Делабастига 1993: 128).

²⁵ „Неконгруентността е сблъсък на две перспективи по отношение на един обект, ситуация или идея, тя поражда ефекта на измаменото очакване, тя е сблъсък на две алтернативни значения.” (Генова 2011: 20).

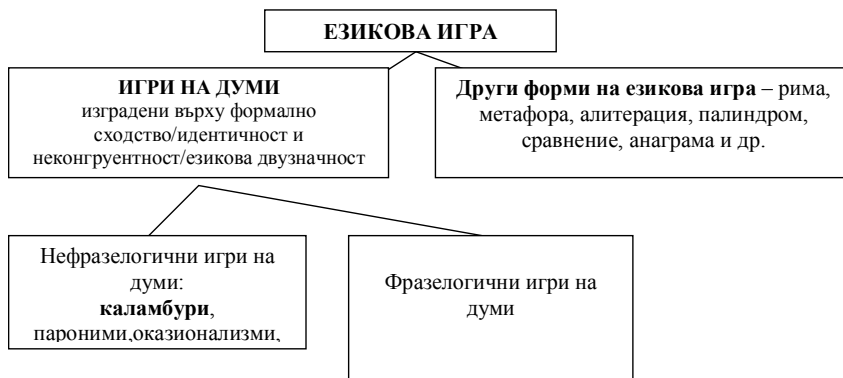
споменато, употребата на „езикови структури” се обосновава с факта, че тук не се ограничавам само с думата като езикова единица, изграждаща структурата на играта на думи.

Според дефиницията в основата на явлението *игра на думи* стои формалното сходство или идентичност и семантичното различие между две или повече езикови структури. Следователно играта на думи се реализира чрез сблъсъка на несъвместими значения. Приемам, че тези значения активират на когнитивно ниво психологически рамки, взаимодействащи си помежду си. Основната идея, която стои зад понятието *психологическа рамка* (*psychological frame*), е, че то се отнася до общата информация (знания), която имаме за понятията, събитията и ситуациите от заобикалящия ни свят и това как тази информация е организирана в човешката памет. Тези рамки, наричани още референциални рамки (Димова 2006: 156), имат ясни очертания, но са и достатъчно гъвкави, тъй като съдържат отделни *клетки*, които могат да бъдат запълнени с още детайли. Димова подчертава, че запълването на клетките става преди всичко с имплицитни предположения, които съществуват в представите на възприемания, а не във възприемания обект. Вградените в тези рамки очаквания направляват процеса на възприятие (пак там). На когнитивно равнище взаимодействащите си психологически рамки пораждаат неконгруентност, а на езиково равнище активираните значения пораждаат двузначност.

Съществуват обаче реторически средства като алегорията, алюзията, иронията, метафората и др., които, подобно на играта на думи, също се основават на двойна интерпретация / двузначност (вж. Делабастиа 1993). Според този автор разликата между споменатите средства и играта на думи се състои в това, че играта на думи има металингвистичен характер – тя включва означемното от езиковия знак, т.е. тя носи информация за езиковата структура, което поражда сблъсък на значения. С други думи, в основата на гореспоменатите реторически средства стои различната интерпретация на дадено значение, но това не може да се отдаде на езиковата структура, както е при играта на думи (вж. Делабастиа 1993: 88). Ако това се случи, те могат да бъдат разглеждани като примери за игри на думи. Не на последно място трябва да се отбележи и това, че

изследването се фокусира само върху случаите на съзнателна, преднамерена, а не случайна игра на думи. Това дава възможност да се разграничат игрите на думи от езиковите грешки и от случаите на случайно възникнала двузначност.

Следната схема представя в систематизиран вид разбирането ми за каламбур, игра на думи и езикова игра:



Фиг. 1. Йерархична съотнесеност между понятията езикова игра, игра на думи и каламбур

5. Заключение

Въз основа на направения обзор на основните теоретични постановки, които изясняват различни аспекти от същността на феномена игра на думи, мога да заключа, че:

- игрите на думи се реализират не само на езиково, но и на когнитивно ниво;
- на езиково ниво игрите на думи функционират въз основа на обиграването на различни езикови механизми – омонимия, паронимия, полисемия и др., които водят до сблъсък на сходни или идентични форми, с различни значения;
- на когнитивно ниво езикови структури, обиграни в хода на играта на думи, активират когнитивни структури, които наричам „психологически рамки”;
- активираните психологически рамки си взаимодействат посредством различни когнитивни модели – функционални механизми.

ЛИТЕРАТУРА

- Береговская 1999:** Береговская, Э. М. Специфика палиндрома как формы языковой игры. // *Филологические Науки* 5, 55–64.
- Благоева 2006:** Благоева, Д. Прояви на езикова игра в българския и руския компютърен жаргон. // *Съпоставително езиковедие* 2, 5–13.
- Бонджолова 2007:** Бонджолова, В. *Езиквата игра в рекламата*. <<http://teme.junis.ni.ac.rs/teme2-2007/teme2-2007-15.pdf>> (прочетено на 22.05.2014).
- Бонджолова 2008:** Бонджолова, В. Вербалните игри в рекламните текстове. // *Играта в културата на българи и сърби*. Велико Търново: Унив. изд. Св. св. Кирил и Методий, 144–156.
- Буров, Бонджолова, Илиева, Пехливанова 2000:** Буров, С., Бонджолова, В., Илиева, М. и Пехливанова, П. *Съвременен тълковен речник на българския език*. Велико Търново: Габеров.
- Витгенщайн 1988 (1953):** Витгенщайн, Л. *Избрани съчинения*. София: Наука и изкуство.
- Влахов, Флорин 1990:** Влахов, С., Флорин, С. *Непреводимото в превода*. София: Наука и изкуство.
- Гридина 1996:** Гридина, Т. А. *Языковая игра стереотип и творчество*. Екатеринбург: Издателство Уральского государственного педагогического университета.
- Демиркова 2011:** Демиркова, Р. Играта на думи и възпроизвеждането им в превода от английски на български език. // *Паусий Христов – една кариера в служба на словото. Сборник, посветен на проф. дфн Паусий Христов*. Петров, К., Сабоурин, В., Велико Търново: Фабер, 377–395.
- Демиркова 2012:** Демиркова, Р. Фразеологичните игри в съвременната британска литература за деца. Семантични и структурни особености. Преводачески подходи. // *Теория и практика на превода. Сборник в памет на Даниела Петрова*. Попова-Велева, И., Петрова, М., Велико Търново: Фабер, 231–253.
- Демиркова 2015:** Демиркова, Р. *Играта на думи в британската детска литература през призмата на превода (Върху материал от произведения на Луис Карол, Роалд Дал и Тери Пратчет и техните преводи на български език)*. Велико Търново, Докторска дисертация.
- Димова 2006:** Димова, А. *Вицът като езиков и културен феномен. Немско-български паралели и контрасти*. Велико Търново: Фабер.

- Журавльова 2002:** Журавльова, О. *Когнитивные модели языковой игры*. Барнаул, <http://starling.rinet.ru/~minlos/thesis/Zhuravleva2002.pdf> (прочетено на 10.02.2012).
- Замбова 2000:** Замбова, А. *Манипулативни езикови стратегии в печата*. София: СемаРШ.
- Звегинцев 1956:** Звегинцев, В. А. *Эстетический идеализм в языкознании (К. Фослер и его школа)*. Москва.
- Земская 2000:** Земская, Е. А. Активные процессы современного словопроизводства. *Языки русской культуры*, 90–141.
- Коновалова 2001:** Коновалова, О. *Лингвистические особенности игры слов в современном английском языке*. Москва, Дис. канд. филол. наук.
- Любенова 1999:** Любенова, Е. *Проблеми на омонимията (Върху материал от български, руски и чешки език)*. Пловдив, Автореферат на дисертация.
- Николова 2008:** Николова, А. Елементи на езикова игра в ранните разкази на Михаил Зощенко. // *Епископ-Константинови четения “Игри и играчки”*. Шумен: Унив. изд. Епископ Константин Преславски, 98–109.
- Падучева 1982:** Падучева, Е. В. Тема языковой коммуникации в сказках Льюиса Кэрролла. // *Семиотика и информатика* 18, 76–119.
- Паликарска 2009:** Паликарска, Я. Игри със значенияето – каламбур и абсурд. *Автореферат на дисертация*. София: Унив. изд. Св. Климент Охридски.
- Паликарска 2010:** Паликарска, Я. Понятието ‘каламбур’ в европейските езици. // *Съпоставително езикознание XXXV-2*, 54–65.
- Паси 1993:** Паси, И., *Смешното*. София: Унив. изд. Св. Климент Охридски.
- Санников 1999:** Санников, В. З., *Русский язык в зеркале языковой игры*. Москва: Языки русской культуры.
- Сквородников 2004:** Сквородников, А. П. О понятии и термине “языковая игра”. // *Филологические науки* 2, 79–87.
- Сквородников 2010:** Сквородников, А. П. Об определении понятия “языковая игра”. // *Игра как прием текстопорождения*. Сквородников, А. П. Красноярск: СФУ.
- Цонева 2002:** Цонева, Л. *Езиковата игра в съвременната публицистика*. Велико Търново: Фабер.
- Alexieva 1997:** Alexieva, B. There Must Be Some System in This Madness. Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistic Framework. // *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Delabastita, D., Manchester: St. Jerome Publishing, 137–155.
- Attardo 1994:** Attardo, S. *Linguistic Theories of Humour*. Berlin: Mouton de Gruyter.

- Attridge 1988:** Attridge, D. Unpacking the Portmanteau, or Who Is Affraid of Finnegan's Wake? // *On Puns. The Foundation of Letters*. Culler, J., Oxford: Blackwell, 188–209.
- Austin 1962:** Austin, J. L. *How to Do Things with Words*. Oxford: Clarendon.
- Blair 2006:** Blair, D., *Wittgenstein, Language and Information: 'Back to the Rough Ground'*. The Netherlands: Springer.
- Chiaro 1992:** Chiaro, D. *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London and New York: Routledge.
- Chomsky 1978:** Chomsky, N. *Topics in the Theory of Generative Grammar*. The Hague: Mouton.
- Crystal 1996:** Crystal, D. Language Play and Linguistic Intervention. // *Child Language Teaching and Therapy* 12 (3), 328–344.
- Crystal 1998:** Crystal, D. *Language Play*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cook 2000:** Cook, G. *Language Play, Language Learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Culler 1988:** Culler, J. The Call of the Phoneme: Introduction. // *On Puns: The Foundation of Letters*. Culler, J., Oxford: Basil Blackwell, 1-17.
- Delabastita 1993:** Delabastita D. *There is a Double Tongue – An Investigation into the Transaltion of Shakespeare's Wordplay with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.
- Delabastita 1996:** Delabastita, D. Introduction. // *The Translator* 2 (2), 127–141.
- Empson 1963:** Empson, W. *Seven Types of Ambiguity*. London: Chatto and Windus.
- Farb 1993:** Farb, P. *Wordplay: What happens When People Talk*. New York: Vintage Books.
- Fill 1992:** Fill, A. Visions and Revisions: A Type of Pun Based on Idiomaticized Complex Words. // *Language and Civilization: A Concerted Profusion of Essays and Studies in Honour of Otto Hietsch*. Vol. 2. Blank, C., et al. (eds.), Frankfurt-on-Main: Peter Lang, 551–561.
- Genova 2011:** Genova, D. *Studing Humour Seriously*. Veliko Turnovo: Faber.
- Gottlieb 1997:** Gottlieb, H. You Got the Picture? On the Polysemiotics of Suntitling Wordplay. // *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Delabastita, D., Manchester: St. Jerome Publishing, 207–233.
- Grice 1975:** Grice, P. Logic and Conversation. // *Syntax and Semantics 3: Pragmatics*. Cole, P., Morgan, J., New York: Academic Press, 41–58.
- Hammond, Hughes 1978:** Hammond, P., Hughes, P. *Upon the Pun: Dual Meaning in Words and Pictures*. London: W. H. Allen.
- Heller 1980:** Heller, L. Toward a General Typology of the Pun. // *Linguistic Perspectives on Literature*. Ching, M., Haley, M., Lunsford, R., London: Routledge and Kegan Paul, 305–319.

- Hempelmann 2004:** Hempelmann, Ch. Script Opposition and Logical Mechanism in Punning. // *Humor: International Journal of Humour Research* 17 (4), 381–392.
- Humboldt 1836/1988:** Humboldt, W. *On Language: On the Diversity of Human Language Construction and Its Influence on the Mental Development of the Human Species*. (trans.) Heath, Peter, Cambridge: Cambridge University Press.
- Klitgard 2005:** Klitgard, I. Taking the Pun by the Horns: The Translation of Wordplay in James Joyce's Ulysses. // *Target* 17 (1), 71–92.
- Koerner 1976:** Koerner, E. F. K. Towards a Historiography of Linguistics: 19th and 20th Century Paradigms. // *History and Linguistic Thought and Contemporary Linguistics*. Parret, H., Berlin and New York: Walter de Gruyter, 685–719.
- Leech 1969:** Leech, G. *A Linguistic Guide to English Poetry*. London and Harlow: Longmans, Greens and Co Ltd.
- McKerras 1994:** McKerras, R. How to Translate Wordplays. // *Notes on Translation* 8 (1), 7–18.
- Meltzer 1988:** Meltzer, F. Eat Your Dasein: Lacan's Self-consuming Puns. // *On Puns: The Foundation of Letters*. Culler, J., Oxford: Basil Blackwell, 56–164.
- Nash 1985:** Nash, W. *The Language of Humour*. London: Routledge.
- Nilsen, Nilsen 1978:** Nilsen D., Nilsen A. *Language Play. An Introduction to Linguistics*. Massachusetts: Newbury House Publishers.
- Partington 2009:** Partington, A. A Linguistic Account of Wordplay: The Lexical Grammar of Punning. // *Journal of Pragmatics* 41 (9), 1794–1809.
- Perez 2008:** Perez, D. Wordplay in Film Titles: Translating English Puns into Spanish. // *Babel* 54 (1), 36–58.
- Qvale 1995:** Qvale, P. Wordplay and Foul Play. // *Perspectives: Studies in Translatology* 3 (2), 231–234.
- Raskin 1985:** Raskin, V. *Semantic Mechanisms of Humour*. Dordrecht: Reidel.
- Redfern 2000:** Redfern, W. *Puns: More Senses than One*. London: Penguin books.
- Ritchie 2004:** Ritchie, G. *The Linguistic Analysis of Jokes*. London: Routledge.
- Saussure 1868:** Saussure, F., *Course in General Linguistics*. (trans.) Harris, Roy. Illinois: Open Court Classics.
- Scherzer 1987:** Scherzer, J. Puns and Jokes. // *Handbook of Discourse Analysis. Discourse and Dialogue*. Vol. II. Dijk, van Teun, London: Academic Press, 213–221.

- Schröter 2005:** Schröter, T. *Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-play in Film*. Karlstad: Karlstad University, Dissertation.
- Searl 1969:** Searl, J. R. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wehmeier 2000:** Wehmeier, S. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.
- Yule 1985:** Yule, G. *The Study of Language: Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.