

**ББК 81.411.2-5**  
**УДК 81-42, 81-38**

**Л. Н. Чурилина<sup>1</sup>**

*ORCID: 0000-0002-2898-8538*

*Магнитогорский государственный  
технический университет им. Г. И. Носова  
455000, Россия, г. Магнитогорск, пр. Ленина, д. 38  
lchurilina@gmail.com*

**А. И. Стрелкова<sup>2</sup>**

*ORCID: 0009-0008-6034-1831*

*Магнитогорский государственный  
технический университет им. Г. И. Носова  
455000, Россия, г. Магнитогорск, пр. Ленина, д. 38  
strelkova2607@gmail.com*

## **ПРИНЦИП КАЛАМБУРА В ОРГАНИЗАЦИИ ТЕКСТА: ТРАДИЦИИ И НОВАЦИИ**

В статье представлены результаты исследования одного из востребованных в современной дискурсивной практике вариантов речевого поведения – языковой игры. Концепт «языковая игра» в представлении авторов является вторичным, образованным на основе культурологического концепта «игра». Вторичный концепт сохраняет в качестве смысловой доминанты представление о «правилах» / «нормах», значительно трансформируя его в рамках новой структуры: предполагаемое в первичном концепте «следование правилу», заменяется на противоположное «отступление от правила».

Материалом исследования послужили отобранные методом направленного поиска в сети Интернет тексты, построенные на основе принципа каламбура. Традиционно каламбур квалифицируется как стилистический приём, однако его активное использование в дискурсах разного типа позволяет говорить о каламбуре как принципе организации текстового пространства. Специфические признаки принципа каламбура (семантическая многослойность

---

<sup>1</sup> Чурилина Любовь Николаевна, доктор филологических наук, заведующий кафедрой русского языка, общего языкознания и массовой коммуникации, Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, г. Магнитогорск, Россия.

<sup>2</sup> Стрелкова Анастасия Игоревна, студентка, Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, г. Магнитогорск, Россия.

в сочетании с минимизацией формы) роднят его с паремиями. При этом, в отличие от паремий, каламбур – это не «упакованная мудрость народа», но авторский продукт, основанный на игровом принципе, т. е. на нарушении норм языка.

Предложенная в статье классификация текстов-каламбуров построена на соотношении с правилом, отступление от которого позволило автору продуцировать творческий продукт. Наиболее частотными в современной речевой практике оказываются нарушения правил семантического согласования; семантическая глубина текста предопределяется возможностью двойного толкования полисеманта. Вторую классификационную группу составили тексты, включающие сверхсловные устойчивые обороты; их семантическая неоднозначность основывается на возможности буквального прочтения сверхсловных единиц. Наименее востребованы игра с созвучными словами и аллюзии.

Отмечается, что тексты-каламбуры перестают быть прерогативой юмористического контента, но завоёвывают новые коммуникативные площадки.

**Ключевые слова:** коммуникация, дискурс, речевое поведение, концепт, языковая игра, каламбур, текст, семантическая глубина, интерпретация

### ***Введение***

«Игра на гранях языка» (формула Б. Ю. Нормана [13]) как коммуникативная стратегия в последние десятилетия обнаруживает тенденцию к переходу из разряда уникальных явлений в продукт «массового производства». Не последнюю роль в активизации этого процесса, думается, играет интернет, становящийся площадкой свободного словесного творчества для любого носителя языка.

Активизация игрового начала в вербальной коммуникации мотивирует научное сообщество к исследованию самого процесса, в результате в фокусе внимания оказываются различные аспекты языковой игры: лингвофилософский – «игра как форма жизни» [5], [11], культурологический – «игра как компонент культуры» [2], [12], [15], филологический и, уже, стилистический – «игра как художественный приём» [4], [9], [14], коммуникативный [6], [7], [10].

Особый интерес для нашего исследования представляет интерпретационный потенциал текста, под которым понимаем смысловую многомерность рождаемого в процессе игры с языком

«продукта». Объектом исследования является каламбур как одна из форм языковой игры, разворачивающаяся в процессе реализации в текст.

### 1. Концепт «Языковая игра»: от философии к лингвистике.

Вопрос о «жизни с языком» как игре становится актуальным в гуманитарной науке в середине XX века, и не в последнюю очередь благодаря популярности вышедшей в 1938 году книги Йохана Хейзинги «Homo Ludens». В границах предложенной концепции *игра* определялась достаточно широко – как «добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в нём самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением “инобытия” в сравнении с “обыденной жизнью”» [16, 25]. Стержневым в формировании культурологического концепта «игра» становится представление о правилах и ограничениях. И эта смысловая доминанта сохраняет свою значимость в производных (вторичных) концептах, одним из которых является «языковая игра».

В философских штудиях Людвиг Витгенштейна концепт «языковая игра» строится на представлении о языке как системе конвенциональных, т. е. социально одобренных, правил, которыми субъект овладевает подсознательно, но затем может использовать и использует намеренно, соотнося, координируя «игру с языком» с целями коммуникации [1, 75–319]. «Языковые игры» в концепции Витгенштейна имеют статус функциональных единиц речевого поведения, формируемых на основе опыта коммуникативного взаимодействия, или интересубъективного опыта. Овладение «набором» функциональных единиц становится условием понимания: «Успех понимания в диалоге определяется тем, в какой степени каждый его участник овладел правилами языковой игры» [11, 162].

О важности «правил» в языковой коммуникации говорит и создатель генеративной грамматики Ноам Хомский. Однако его понимание «языковой игры» построено на убеждении в безусловно творческом характере манипулирования языком: игра с языком «выгодна» и человеку, и языку. Человеку необходим гибкий инструмент для выражения бесконечно разнообразных мыслей, в то время как языковые правила консервативны. Языку как живому организму необходимо развитие, т. е. отрицание самого себя на каждом новом этапе бытия [17].

Сегодня о *языковой игре* говорят в случае обнаружения фактов сознательного нарушения говорящим правил языка. И само понятие «языковая игра» оказывается связанным с выражением оценки

продуктов речевой деятельности субъекта – текстов. Принимаемое нами определение языковой игры, предложено Т. А. Гридиной: «форма деканонизированного употребления языковых единиц в речи, характеризующаяся творческим использованием языковых ресурсов, новой речевой комбинацией языковых средств» [3, 19].

В лингвистике второй половины XX века ключевыми при исследовании языковой игры стали два вопроса, и оба так или иначе оказались связанными с классификацией; речь идёт о попытках классификации коммуникативных ситуаций, в которых допустима языковая игра, и собственно о типах игры. В последнем случае в фокусе внимания оказывались языковые единицы разных уровней языковой системы, вернее, правила, которые нарушались (нарушение лексической и синтаксической сочетаемости, нарушение акцентологических правил и проч.).

**2. Каламбур как форма языковой игры.** Учитывая, что в исследовательской литературе предлагаются достаточно разнородные варианты толкования термина каламбур (от отождествления «языковая игра = каламбур» до «каламбур = игра со словом»), считаем необходимым уточнить. Мы, вслед за Б.Ю. Норманом [13], рассматриваем каламбур как явление текстовое: каламбур – это особый жанр речи, который можно поставить в один ряд с паремиями – пословицами и поговорками. С паремиями каламбур роднит формальный минимализм. Отличительный признак паремии и каламбура как текста – это их принципиальная многослойность, семантическая неоднозначность, предполагающая возможность различной интерпретации, при очевидном стремлении к минимизации используемых языковых средств. При этом, в отличие от паремий, каламбур – это не «упакованная мудрость народа», но авторский продукт, основанный на игровом принципе, т. е. на нарушении норм языка.

Материалом исследования послужили 50 текстов, отобранных с использованием метода направленного поиска на просторах сети Интернет: на платформе «Google» и в социальной сети «ВКонтакте».

В соответствии с установившейся в лингвистике традицией, первичная обработка собранного текстового материала проводилась с использованием таксономического метода, или метода классификаций. Тексты распределялись по группам в соответствии с представлением о правиле, отступление от которого позволило автору продуцировать творческий продукт.

В результате нам удалось выделить 4 основные типа текстов, построенных на основе принципа каламбура. Представим их в порядке «понижения» частоты встречаемости.

(1) Наиболее объёмной в нашей выборке оказались группа текстов, построенных на игре с правилами **семантического согласования**. Смысловая глубина текста предопределяется возможностью двойной интерпретации синтаксических структур, в которые обязательно включается полисемант:

– «*Грабители*, проникшие в квартиру Валуева, *вынесли* всё: боль, страх, побои, унижения»<sup>1</sup>;

– «Наркоманы не *шутят*. Они *прикалываются*»<sup>2</sup>;

– «Он постоянно дарил ей всякие средства для *ухода*, но она не *уходила*»;

– «– Можно я уйду с последней пары? – Можно. – А *отмечать* будете? – На работе *не пью*»<sup>3</sup>;

– «В средневековье самой крутой считалась та ведьма, которая не *спалилась*»<sup>4</sup>;

– «Весной всё *распускается*: цветы, деревья, руки».

К этой группе мы отнесли и тексты, построенные на столкновении единиц разных языковых систем. В эпоху глобализации они становились всё более популярными. Возможно, тенденция к увеличению их числа в дискурсивной практике сохранится:

– «Май инглиш из *бед*...из *бед* и огорчений»;

– «Марк шагал, *Тадж махал*. Все чем-то занимались»<sup>5</sup>;

– «–Я из Питера, а ты? – С города любви. – Сочи что ли? – Нет.

*Kiss love* одск».

(2) Широко представленными в различных дискурсах оказались тексты, построенные на возможности буквального толкования устойчивых сверхсловных сочетаний:

– «*Доходы* офтальмологов *растут на глазах*»;

– «Особенно резко *точку зрения меняет* удар в глаз»;

---

<sup>1</sup> URL: <http://rusdemotivator.ru/demotivatory-prikoly/6836-grabiteli-pronikshie-v-kvartiru-valueva-vynesli-vsyo-bol-strax-poboi-unizhenie.html> (дата обращения: 07.06.2023).

<sup>2</sup> URL: <https://meme-arsenal.com/create/meme/9762654> (дата обращения: 07.06.2023).

<sup>3</sup> URL: <https://fishki.net/mix/2807248.html/comment-33162666> (дата обращения: 07.06.2023).

<sup>4</sup> URL: [https://vk.com/wall47532222\\_833651?ysclid=liknxole5y898763513](https://vk.com/wall47532222_833651?ysclid=liknxole5y898763513) (дата обращения: 07.06.2023).

<sup>5</sup> URL: [https://vk.com/wall845686\\_5355?ysclid=liknrrznib720375993](https://vk.com/wall845686_5355?ysclid=liknrrznib720375993) (дата обращения: 07.06.2023).

- «Благополучие врача-отоларинголога *держится на соплях*»;
- «Плохо питаться – это *не есть хорошо*»<sup>1</sup>;
- «*Выходя из себя, закрывайте за собой рот*»;
- «Почему охранники на рынке всегда вежливые? *Следят за базаром*»;

– «С возрастом *дела сердечные* переходят в сердечно-сосудистые».

(3) Актуальной при создании текста-каламбура остаётся и собственно игра со словом, речь идёт о замене ожидаемого в контексте слова на созвучное. В отобранных примерах обращает на себя внимание тот факт, что включаемое в текст слово не является семантически «случайным», оно детерминировано более широким контекстом ситуации:

– «Продам или обменяю коврик для фитнеса. *Торт* уместен»<sup>2</sup> (автор решил прекратить занятия спортом и снять с себя гастрономические ограничения);

– «Гололёд как шахматы: *шаг и мат*»;

– «Начал читать книжку японского автора, да *не абы кого*, а Абэ Кобо»<sup>3</sup>.

К этой группе могут быть отнесены тексты, основанные на игре с формой слова, с обыгрыванием словообразовательных моделей:

– «Говорят, что подобное притягивает *подобное*. А как быть, если я *бесподобна*?»;

– «*Бес* полез... но *бесполезно*»;

– «*Спят* или *спятили*?»;

– «*Я с нею* яснею»;

– «*До ста* точно *достаточно*?»<sup>4</sup>

(4) Особенно интересны для анализа тексты, построенные на аллюзии. Автор такого текста, как правило, ориентируется на «своего» адресата – с совпадающим кругом чтения, разделяющего сферу интересов или профессиональную сферу. Семантическая глубина текстов этого типа основана на смыслах прецедентных текстов:

– «Юмор по-булгаковски: встретился как-то Берлиоз с Воландом на Патриарших, а дальше всё *как по маслу*»;

---

<sup>1</sup> URL: <https://vse-shutochki.ru/anekdot/97111> (дата обращения: 07.06.2023).

<sup>2</sup> URL: <https://ru.pinterest.com/pin/708613322624302713/> (дата обращения: 07.06.2023).

<sup>3</sup> URL: <https://www.anekdot.ru/id/999323/?ysclid=liko66dz13644335396> (дата обращения: 07.06.2023).

<sup>4</sup> URL: [https://vk.com/wall276267506\\_38?ysclid=likocbeo5176185313](https://vk.com/wall276267506_38?ysclid=likocbeo5176185313) (дата обращения: 07.06.2023).

– «Что оставила Анна Каренина в наследство современной моде? Туфли *на платформе*»<sup>1</sup>.

Образцы текстов этого типа не столь частотны, думается, именно потому, что интернет-площадка ориентирована на «широкого потребителя», что ограничивает авторов в использовании принципа каламбура.

### *Заключение*

Подводя итог начального этапа работы с собранным текстовым материалом, отметим, что востребованность принципа каламбура в организации дискурсивного пространства, рассчитанного на массового адресата, становится всё очевиднее. Речь идёт уже не только о юмористическом контенте. Тексты-каламбуров завоёвывают весьма консервативную новостную площадку. Так, текст-каламбур активно используется для подачи новостного контента на платформе Известия.ру<sup>2</sup>; ср.:

- «*Перевооружён и опасен*: флагману ВМФ России наращивают новую мощь»;
- «*Какой чудесный гейм*: во что поиграть до конца апреля»;
- «*ОВЗ и ныне там*: в регионах возникли проблемы при оказании помощи нуждающимся»;
- «*Не штатная ситуация*: будет ли дефолт в США действительно опасным»;
- «*С очностью наоборот*: в ГД хотят уравнять студентов в ряде льгот»;
- «*Зыбкая одежда*: истекает срок эксплуатации скафандров космонавтов на МКС»;
- «*Голоса препятствий*: Эрдоган и Кылычдароглу вышли во второй тур выборов».

Приведённые примеры демонстрируют востребованность текстов-каламбуров преимущественно, но не исключительно, второго и четвертого типа. Новостной текст двукомпонентен: инициальную позицию в нём занимает текст, построенный на принципе каламбура, его функция – привлечь внимание посетителей сайта к не самой актуальной новости, содержание которой сформулировано во второй части новостного текста.

---

<sup>1</sup> URL: <https://fishki.net/mix/2233399.html/comment-25189883> (дата обращения: 07.06.2023).

<sup>2</sup> URL: <https://iz.ru/?ysclid=liknuoojgb937929011> (дата обращения: 07.06.2023).

**Список источников**

1. Витгенштейн Л. Философские исследования. Москва: Гнозис, 1994. 612 с.
2. Войцех К. Д. Языковая игра в кинематографическом дискурсе: лексико-семантический уровень // Вестник Башкирского университета. 2021. Т. 26. №1. С. 235–240.
3. Гридина Т. А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи (Явление языковой игры): автореф. дисс. ... д-ра филол. наук: 10.02.01. Москва, 1996. 46 с.
4. Добрушина Е. Р., Борзенко Е. О. Языковая игра с падежным окончанием -ОВ, или как падонки сменились котиками // Известия Российской академии наук. Сер. литературы и языка. 2022. Т. 81. № 4. С. 81–88.
5. Золотухина-Аболина Е. В. Философская «языковая игра»: проблем профессиональной коммуникации // Эпистемология и философия науки. 2015. Т. 45. № 3. С. 118–132.
6. Иванова И. П. Языковая игра как эффективное средство воздействия на адресата публицистического дискурса // Профессиональная коммуникация: культурологические, лингвистические и дидактические аспекты исследования: Коллективная монография. Тамбов: Тамбовский гос. ун-т им. Г. И. Державина, 2012. С. 119–123.
7. Карымсакова Р. Д. Коммуникативные помехи и языковая игра (к проблеме речевого конфликта) // Юрислингвистика. 2008. № 9. С. 176–183.
8. Качалова И. Н. Языковая игра в публицистических текстах (редакторский аспект) // Известия высших учебных заведений. Проблемы полиграфии и издательского дела. 2007. № 1. С. 119–124.
9. Кронгауз М. А. Вторичная номинация и языковая игра // Актуальные проблемы современного словообразования. Материалы международной научной конференции / под общ.ред. Л. А. Араевой. Кемерово: Кемеровский гос. ун-т, 2009. С. 251–257.
10. Куранова Т. П. Языковая игра как способ реализации авторской интенции в речи современных телеведущих развлекательного жанра // Ярославский педагогический вестник. 2006. № 2 (47). С. 29–34.
11. Медведев Н. В. Витгенштейн и Гадамер о «языковой игре» // Вестник Тамбовского государственного университета. Вып. 5 (121). 2013. С. 156–165.



12. Мурог И. А. Языковая игра сквозь призму теории идентификации культур // *Успехи гуманитарных наук*. 2021. № 4. С. 138–143.
13. Норман Б. Ю. «Игра на гранях языка». Москва: Флинта: Наука, 2006. 344 с.
14. Ружицкий И. В. Языковая игра у Ф. М. Достоевского // *Русская речь*. 2014. № 4. С. 15–22.
15. Топорова О.В. Языковая игра как лингвокультурный феномен (на материале русского языка) // *Наука и культура России*. 2013. Т. 2. С. 126–128.
16. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. Москва: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
17. Хомский Н. О природе языка. Пер. с англ. Москва: КомКнига, 2005. 288 с.

#### REFERENCES

1. Vitgenshtejn L. «Filosofskie issledovaniya». Moscow: Gnozis, 1994. CH. I. Pp. 75–319. (In Russ.).
2. Vojcekh K.D. YAzykovaya igra v kinematograficheskom diskurse: leksiko-semanticheskij uroven' // *Vestnik Bashkirskogo universiteta*. 2021. T. 26. №1. Pp. 235–240. (In Russ.).
3. Gridina T. A. Associativnyj potencial slova i ego realizaciya v rechi (YAvlenie yazykovoj igry). Avtoref. diss. ... d-ra filol. nauk. Moscow, 1996. 46 p. (In Russ.).
4. Dobrushina E.R., Borzenko E.O. YAzykovaya igra s padezhnym okonchaniem –OV, ili kak padonki smenilis' kotikami // *Izvestiya Rossijskoj akademii nauk. Ser. literatury i yazyka*. 2022. T. 81. № 4. Pp. 81–88. (In Russ.).
5. Zolotuhina-Abolina E. V. Filosofskaya «zykovaya igra»: problem professional'noj kommunikacii // *Epistemologiya i filosofiya nauki*. 2015. T. 45. № 3. Pp. 118–132. (In Russ.).
6. Ivanova I. P. YAzykovaya igra kak effektivnoe sredstvo vozdejstviya na adresata publicisticheskogo diskursa // *Professional'naya kommunikaciya: kulturologicheskie, lingvisticheskie i didakticheskie aspekty issledovaniya : Kollektivnaya monografiya*. Tambov: Tambovskij gos. un-t im. G.I. Derzhavina, 2012. Pp. 119–123. (In Russ.).
7. Karymsakova R. D. Kommunikativnye pomekhi i yazykovaya igra (k probleme rechevogo konflikta) // *YUrislingvistika*. 2008. № 9. Pp. 176–183. (In Russ.).

8. Kachalova I. N. YAzykovaya igra v publicisticheskikh tekstah (redaktorskij aspekt) // Izvestiya vysshih uchebnyh zavedenij. Problemy poligrafii i izdatel'skogo dela. 2007. №1. Pp. 119–124. (In Russ.).
9. Krongauz M. A. Vtorichnaya nominaciya i yazykovaya igra // Aktual'nye problemy sovremennogo slovoobrazovaniya. Materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii / Pod obshch.red. L. A. Araevoj. Kemerovo: Kemerovskij gos. un-t, 2009. Pp. 251–257. (In Russ.).
10. Kuranova T. P. YAzykovaya igra kak sposob realizacii avtorskoj intencii v rechi sovremennyh televedushchih razvlekatel'nogo zhanra // YAroslavskij pedagogicheskij vestnik. 2006. № 2 (47). Pp. 29–34. (In Russ.).
11. Medvedev N. V. Vitgenshtejn i Gadamer o «yazykovoj igre» // Vestnik Tambovskogo gosudarstvennogo universiteta. Vyp. 5 (121). 2013. Pp. 156–165. (In Russ.).
12. Murog I.A. YAzykovaya igra skvoz' prizmu teorii identifikacii kul'tur // Uspekhi gumanitarnyh nauk. 2021. №4. Pp. 138–143. (In Russ.).
13. Norman B. YU. «Igra na granyah yazyka». Moskva: Flinta: Nauka, 2006. 344 p. (In Russ.).
14. Ruzhickij I. V. YAzykovaya igra u F.M. Dostoevskogo // Russkaya rech'. 2014. № 4. Pp. 15–22. (In Russ.).
15. Toporova O. V. YAzykovaya igra kak lingvokul'turnyj fenomen (na materiale russkogo yazyka) // Nauka i kul'tura Rossii. 2013. T. 2. Pp. 126–128. (In Russ.).
16. Hejzinga J. Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury / Per., sost. i vstup. st. D.V. Sil'vestrova. Moscow: Progress – Tradiciya, 1997. 416 p. (In Russ.).
17. Homskij N. O prirode yazyka. Per. s angl. Moscow: KomKniga, 2005. 288 p. (In Russ.).

## **THE PRINCIPLE OF PUN IN THE ORGANIZATION OF THE TEXT: TRADITIONS AND INNOVATIONS**

*Lyubov N. Churilina*

Doctor of Philology, Professor, Head of the Department of the Russian Language, General Linguistics and Mass Communication, Nosov Magnitogorsk State Technical University (Magnitogorsk, Russia)

*Anastasia I. Strelkova*

Student, Nosov Magnitogorsk State Technical University (Magnitogorsk, Russia)

### Abstract

The article presents the results of the study of one of the most popular variants of speech behavior in modern discursive practice – language play. The concept of "language play" in the authors' view is secondary, formed on the basis of the cultural concept of "play". The secondary concept retains the notion of "rules"/ "norms" as a semantic dominant, significantly transforming it within the framework of a new structure: "following the rule" assumed in the primary concept is replaced by the opposite "deviation from the rule".

The research material was the texts selected by the method of directed search for the texts, which are created on the basis of the pun principle, on the Internet. Traditionally, a pun is qualified as a stylistic device, but its active use in discourses of various types allows us to talk about a pun as a principle of the organization of text space. The specific features of the pun principle (semantic layering combined with the minimization of the form) make it related to paroemias. At the same time, unlike paroemias, a pun is not a "packed wisdom of the people", but an author's product based on the play principle, i. e. on violation of the norms of the language.

The classification of punning texts presented in the article is based on correlation with the rule, deviation from which allowed the author to produce a creative product. Violations of the rules of semantic agreement are the most frequent in modern speech practice; the semantic depth of the text is predetermined by the possibility of a double interpretation of the polysemant. The second classification group consists of texts that include set word combinations; their semantic ambiguity is based on the possibility of literal reading of set phrases. The least popular play is the one with similar sounding words and allusions.

It is noted that pun texts are no longer the prerogative of humorous content, but are gaining new communication platforms.

**Keywords:** communication, discourse, speech behavior, concept, language game, pun, text, semantic depth, interpretation

*Для цитирования:* Чурилина Л. Н., Стрелкова А. И. Принцип каламбура в организации текста: традиции и новации // Libri Magistri. 2023. № 3 (25). С. 231–241.

*Поступила в редакцию 10.06.2023*