

# СЛОВНИТЕ ГРАНИЦИ И ЕЗИКОВАТА ИГРА

**BILYANA TODOROVA**

*Uniwersytet Południowo-Zachodni w Białogardzie*

**WORD BOUNDARIES AND LANGUAGE PLAY.** The aim of the paper is to present the role of incorrect speech segmentation in the process of creation of short ludic forms, such as calambours, epigrams, anecdotes, etc. The research tries to propose a classification of some of these uses, as it reveals common features between them. Most of the examples are excerpted from the social media Facebook, because the language play is very popular in the informal genres of Computer-Mediated Communication. The common feature between all researched examples is the co-existence of the meanings of both homonymic phrases. In fact, this impossibility to avoid ambiguity makes the phrases sound amusing and interesting.

**Keywords:** language play, homonymy, word segmentation, calambour

Твърде често ние, изследователите езиковеди, фокусираме своето внимание върху различните типове парадигматични отношения между думите, по-рядко между слово-съчетанията и изреченията. Още по-рядко обаче се разглеждат проблемите, свързани с междусловната омонимия и паронимия, въпреки че тези проблеми далеч не са редки и могат да доведат до сериозни проблеми в комуникацията. Известно е, че *когато слушаме речта, ние чуваме поредица от думи, но когато говорим, ние не разделяме думите посредством паузи* (Gambell & Yang 2005: 2). За да разпознае думите и за да разбере казаното, всеки комуникант използва набор от стратегии, като в някои случаи те могат да се окажат недостатъчни. Причините могат да са различни – невисока степен на владение на езика (роден или чужд), недобра артикулация на говорещия, наличие на епентези, съмнения за елизии, проблеми със слуха и речевата сегментация при слушащия, диалектно влияние и влияние на междуезикова интерференция, омонимия между фонетична дума и лексема и т.н. Почти всеки от нас пази в спомените си поне един случай, в който е изпитал затруднение или е бил в заблуждение относно правилното членение на дадена фраза.

Изследванията, свързани с въпроса за разпознаването на речта, в голяма част от случаите са фокусирани върху проблема с автоматичната сегментация на речта, извършвана от различни компютърни програми. Както вече споменах, хората използват различни средства, различни ключове – лексикални, синтактични и акустични, за да разчленят думите в речепотока правилно (Sanders & Neville & Woldorff 2002).

Проблемът с речевата сегментация засяга устната комуникация, но тенденцията за сливане на лексеми и при изписване (например в социалната мрежа *Твитър*) прави възможностите за възникване на омонимични или паронимични употреби по-големи.

За правилната рецепция е очевидна ролята на следните фактори, които подпомагат процеса на разпознаване – контекста, лингвистичната и енциклопедичната компетентност на слушащия. Както вече споменах обаче, въпреки наличието на различни *ключове* за избягване на неправилното сегментиране, такъв тип проблеми се срещат, при това често.

Разликата между нарочното и случайното смесване на словни граници не е малка и в крайна сметка е предмет на изследване от различни лингвистични дисциплини. Езиковата игра е много по-интересна за онези, които се интересуват от езиковата стилистика и прагматиката (Cummings 2005: 3), докато случайните грешки са много по-интересни за когнитивистите. Наличието на обективен проблем със словоразделянето обаче е извор за създаване на конструирани примери. Част от *смешното* в тях се дължи на потенциалната им възможност.

Когато говорим за езикова игра, трябва да дефинираме това явление. На Витгенщайн принадлежи доста широкото, но за сметка на това доста популярно виждане за езиковата игра като за *цялото, състоящо се от езика и дейностите, с които той е преплетен* (Wittgenstein 1988: 144). Диана Благоева стеснява обема на понятието до сферата на лингвистиката и твърди, че:

... езиковата игра се определя като особена форма на лингвокреативна дейност, при която съзнателно се нарушават езиковите норми, езиковият стандарт с цел постигане на определено естетическо въздействие, експресия, комичен ефект. Този подход към проблема е застъпен в изследванията на редица учени, които разглеждат езиковата игра като творческа изява на езиковата личност, като осъществен лингвистичен експеримент, насочен към разкриване на изразните възможности на езика. (Blagoeva 2006: 5)

Доста подробен обзор на различните виждания за езиковата игра и за разликата между езикова игра, игра на думи и каламбур прави Demirkova (2015: 352): *в основата на каламбура стои лексикалната двузначност, която може да произтича или от*

омонимия, или от полисемия. По-нататък същата авторка задълбочава своите разсъждения върху терминологичните разлики при споменатите понятия:

Считам играта на думи за родово понятие на каламбура. Освен каламбура играта на думи обхваща и казионното словотворчество, малапропизмите<sup>1</sup>, спунъризмите<sup>2</sup>, фразеологичните игри и други [...]

[...] 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 [...]

[...] 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 сблъсък на несъвместими значения [...]

[...] играта на думи има металингвистичен характер – тя включва означаемото от езиковия знак, т.е. тя носи информация за езиковата структура, което поражда сблъсък на значения. (Demirkova 2015: 352–354).

В последните години има изследвания, посветени на езиковата игра, но те далеч не са толкова много на фона на разцвета на хумористичните предавания и на забавните текстове в интернет пространството. Една от причините за недостатъчния изследователски интерес е посочена от Н. Георгиев, според когото мнението за така наречения езиков хумор от общия тип на игрословицата, с право или не, никога не е било много високо (Georgiev 2002). При езиковата игра, основана на словните граници, говорим за употреба, която е каламбурна, доколкото омонимията, но междусловната такава, е извор на умишлен амбигуитет, на онзи сблъсък на значения, за който говори Демиркова.

Двусмислиците често се разрешават на базата на тяхната релевантност според последователите на теорията на релевантността на Спърбър и Уилсън (Cummins 2005: 19) и когато са случайни, и когато са конструирани. Осъзнаването на амбивалентността обаче е задължителна черта на умишленото използване на каламбури от всякакъв вид, включително на такива, които се дължат на междусловна омонимия. При умишлената двусмислица е очевидно, че говорещият е наясно с нея. За да може да бъде изпълнено комуникативното намерение обаче, тя трябва да бъде разпозната и от слушащия.

1 *mal à-propos* ('не на място, неуместно'). Малапропизмът означава некоректна употреба на дума чрез заменянето ѝ с подобно звучаща дума с различно значение (подобно звучащата дума е най-често пароним), при което обикновено се получава комичен ефект.

2 *спунъризм* – по името на У. А. Спунър, станал известен със смешните си метатезни грешки (Georgiev 2002).

Причините за умишлената езикова игра от този тип са различни и понякога целят да покажат превъзходство, друг път да впечатлят аудиторията, да разсмеят. В повечето случаи говорещият иска да покаже себе си в положителна светлина, разкривайки своята креативност. В други случаи целта е посланието да бъде запомнено – затова и публицистиката се възползва от този похват. Подобен тип каламбури могат да се срещат и в художествената литература.

Да разсмееш останалите, особено с интелектуална шега като играта на думи, е особено ценно, защото носи позитивна емоция и улеснява комуникацията. Това е причината, поради която подобни каламбури много активно се споделят в социалните мрежи и придобиват там широка популярност. Разбира се, споделящите светят с отразена светлина, но пък продължават живота на вече създадени структури, които имат потенциал да повлияят на доста повече хора, отколкото първоначално авторът е възнамерявал.

В различните езици извор за езикова игра могат да са различни явления, в този смисъл изследваният тук проблем, макар да е характерен за езиците като цяло, има своите специфични проявления във всеки от тях. Тъй като моите наблюдения засягат българския език, ще се опитам да посоча някои от най-плодотворните за създаване на междусловна омонимия модели.

Съществителните собствени от мъжки род образуват деминутивна форма с помощта на добавени суфикси в края на името. Затова когато следващата дума започва със звукосъчетание, което съвпада с деминутивната форма, това позволява създаването на умишлени междусловни омоними: *Николай Коперник – Николайко Перник; Емил Чолаков – Емилчо Лаков; джип Чероки – Джипче Роки* и т.н.

Съчинителният съюз *и*, когато свързва две собствени имена, често може да бъде разчетен неправилно и прибавен към първото от тях, като в този случай то се приема за лично име, завършващо на *-и*, а второто се приема за фамилия – *Илф и Петров – Илфи Петров*. В други случаи имената на двама души могат да бъдат разчетени като двойно име на един човек – *Стефан и Ана – Стефани-Ана*. Разбира се, тези употреби могат да са умишлено създадени, но могат да възникнат спонтанно в резултат на неразбиране от страна на слушащия, тъй като в последните десетилетия ставаме свидетели на пълна либерализация и на конкуренция на множество различни тенденции при избора на лични имена.

Особено лесно границите се смесват, когато думите се срещат в рамките на една фонетична дума или подчинителна фраза, както и когато ударените срички в двете конкурентни фрази съвпадат. Ето един списък с популярни в глобалната мрежа примери:

*А вие имали ли сте лек с икона? – А Вие имали ли сте лексикон, а?;*  
*Да те жадува мас, да те жадува... – Да те жадувам аз, да те жадувам... (начало на популярна българска естрадна песен);*  
*Да бъдем звяра в сърцата си! – Да бъдем с вяра в сърцата си!;*  
*Вимето на народа – В името на народа;*  
*Вики отмъстило – Вики от Мاستило (Виктория Терзийска от група Мастило);*  
*50 нюанса с Иво – 50 нюанса сиво (тук играта е още по-интересна, защото романът и създаденият по него филм са с еротично съдържание, алюзията за което остава и в междусловно омонимната фраза);*  
*Убий с куката! – Убий скуката!;*  
*Изтича – из Тича (има се предвид река Тича);*  
*Арнолд Шварц е негър* *вм. Арнолд Шварценегер* (популярен екшън актьор и американски политик от близкото минало).

В други случаи е доста по-ясно, че става въпрос за конструиран пример, доколкото наличието или липсата на интонационна пауза, както и различното ударение на практика не позволяват възникване на двусмислица. Именно затова тези примери са възможни в писмената реч, където приликата между изходната и конструираната фраза е по-видима и играта със словните граници може да бъде лесно разпозната. В този случай на игрово преосмисляне са подложени както части от художествени произведения, названия на групи, имена на популярни хора, така и известни фрази или по-дълги думи.

*Родна реч, омайна, сладка (първият стих на известното стихотворение на Ран Босилек)*  
*– Родна реч, о, майна сладка;*  
*След малко – С лед, малко (питие);*  
*Порно звезда – Пор, но звезда;*  
*Енио Мориконе (италиански съвременен композитор на филмова музика)*  
*– Еньо мори коне;*  
*отчаяние – от чая ни е;*  
*„Преспанските камбани” от Димитър Талев – „При испанските камбани” от Димитър Талев;*  
*Купи дом – Купидом (алюзия към Купидон – древноримски бог на ипотеките);*  
*– Няма да ям тази пържола, ти каза, че е отврат.*  
*– Казах, че е от врат!*

Всички посочени досега примери се срещат в интернет пространството и са дело на анонимни автори.

Умишлената игра с границите на думите обаче не е само анонимен акт. Тя се използва и от известни журналисти и блогъри, както е в следващите примери:

- в профили в социалната мрежа *Фейсбук*:

Журналистката Веселина Седларска, 8.11.2017:

*Дебили. ДЕ БИЛИ* като са го избирали. (По повод скандалното твърдение на депутатата Иво Христов, че 80% от българите са дебили).

Журналистът Драгомир Симеонов, 14.04.2018 г.:

*Мачът Тръмп – Путин на стадион Сирия е с пъти по-як за коментиране във фейсбук от тия слабаци оня ден за купата. Сега да видим имаше ли **засада**. За **Асада** исках да кажа.*

И в двата случая междусловно омонимните конструкции носят допълнителни значения, засилват внушението, поставят въпроси и дават възможни отговори – т.е. предполагат замисляне, тълкуване, търсене на смисъл в свързването на две случайно съвпаднали по звучене фрази.

- в заглавия на статии, както е в следните два случая:

(В)името на тълпоумието – Любослава Русева (28.04.2018, Редута.бг)

Не!-забравя. Правописът на скръбта (в. Сега, К. Донков, 20.04.2018)

Играта със словните граници се среща и в рекламите, както е например в рекламите на бирата *Шуменско*, като и там освен че търсеното съвпадане на звученето радва, забавлява, то допълва и обогатява значението на слогана:

*Шуменско: Хората Сбира – хората с бира*



Ето и други популярни каламбури, в които е използван смесен код:

*Ше Семана от тая държава! – Ще се махна от тая държава!* (за каламбура е използвано приблизително еднаквото произнасяне в неформална реч на фразата *се махна* (с елизия на х) и на марката омокотител за пране *Семана*).



*Пабло е скобар!* – *Пабло Ескобар* (колумбийски наркобарон, герой или псевдоавтор на много интернет каламбури и анекдоти):



Псевдонимите (никнеймовете) в различните жанрове на неформалната интернет комуникация също могат да са резултат на междусловна омонимия с лудическа цел – *Пътник О’Свиден*, *Десислава Ива Нова* и пр.

В някои случаи, за да се вербализира омонимията ясно и отчетливо, се добавя контекст за алтернативното значение – чрез въвеждаща или чрез завършваща фраза. Този подход разкрива колко важен е диалогичният елемент за говорещия (Mineva 2012, Todorova 2015a: 283) и колко съществено значение има правилното разбиране на преакцентираната фраза за него:

*Мечтата на коня: Стани бог ат!* (алюзия към популярното предаване *Стани богат*);

*Ако сколасам, ще дойда бързо* (междусловна омонимия с изречение *Ако с кола съм, ще дойда бързо*)<sup>3</sup>;

*От ядене с уши – не чуваме* (междусловна омонимия с изречение *ядене (на) суши*);

3 Срв. стиха на В. Петров: *Не мога да сколасвам, защото със кола съм.*

*Одисей и брат му Одикопай* (междусловна омонимия на антропонима Одисей и израза *ходи сей!* с типичната за много диалекти афереза в началословие);

*Карло ви вари, а кой ви пече?* (междусловна омонимия с името на чешкия курорт Карлови Вари);

*В изтрезвителното: Не винен съм!* (междусловна омонимия с израза *Невинен съм!*).

В следващия анекдот особено много личи ролята на диалога за разкриване на правилното значение на фразата:

*Сервитьорка обслужва клиенти:*

– *Какво ще желаете?*

– *Пет капучина.* (тя чува *Петка почина*).

– *Съболезнавания. А какво ще пиете?*

Когато омонимията е забелязана най-напред от втория комуникант, от слушателя, в репликата реакция могат да се използват псевдоантоними, за да бъде ясно вербализирана играта на думи:

Моя позната работеше като секретарка във фирма РМС International и вдигаше телефона с думите:

– *Добър ден, Пи Ем Си Интернешънъл!*

На което често отговаряха:

– *Е, щом си пиете, наздраве! Ние пък си пием национал!*

*Тя е комунистка. – Кому ниска, кому висока, за мене си е добра.*<sup>4</sup>

Допълнителни възможности за междусловна омонимия възникват при включване на диалектни маркери – напр. на думи и изрази, в които има редукция. В случая говоря за междусловна омофония, защото подобни игри са разбираеми само при изговор:

*Софиянец е на море в Бургас и си поръчва пица. След известно време пита:*

– *Къде ми е пицата?*

*Момчето дава отговор, който изумява клиента:*

– *Пикая* (пека я).

4 Примерите са от групата *Режисьор на дублажа: Трендафил Канемски* в социалната мрежа *Фейсбук*.



Понякога подобен ефект могат да имат и популярни фрази от чужди езици:

*Хепи тудей* (от англ. щастлив днес) – „Хепи-ту“ дей? (вм. Заведението от веригата „Хепи“ къде е?).

*Руски турист предизвика масова паника и погром с гръмкото, неочаквано провикване към съпругата си във фоайето на аерогарата в Ню Йорк: – Алла! Я в бар!* (от руски – Алла, аз отивам в бара) – алюзия към изричаното преди атентат от ислямистите самоубийци Аллаха Акбар!

В някои случаи тази междуезикова омонимия може да се използва като успешна рекламна стратегия – така например едно от успешните хрумвания за промотиране на Пловдив като Европейска столица на културата 2019 включва сегментация на ойконима Пловдив, като по този начин се акцентира върху съдържащото се в него звуко-съчетание *лов*, което на английски има значение *любов*:

## P LOVE div ♥

Подобни примери, разбира се, се срещат и в художествената литература, но изследването на този проблем изисква отделно внимание, затова тук няма да му отделям място. Ще дам само един онагледяващ пример на авторска поезия (по-горе посочих и един пример от произведение на Валери Петров):

*Когато каза,  
че ще бъдем непознати –  
не позна ти.  
(Константин Трендафилов)*

Както може да се види, конструирането на каламбури, основани на междусловната омонимия, е нерядко срещан похват в интернет комуникацията. Причината за широкото разпространение на тези словесни хрумвания е в характера на общуването в социалните мрежи, което трябва да бъде забавно, привлекателно и неангажиращо. Чрез тях се изгражда позитивен образ на авторите и разпространителите на тези произведения. Те носят основните черти на неформалната интернет комуникация – експресивност и езикова икономия (Todorova 2015b: 57).

В заключение бих искала да потвърдя, че макар да не е разработен подробно в българското езикознание, проблемът с междусловната омонимия води до проблеми в комуникацията, но е и мотиватор за създаване на каламбури, на крилати фрази,

анекдоти, епиграми и пр. Умишлената употреба на подобни омоними разкрива способността на хората да играят с думите, да се забавляват с откриване на прилики между фрази и понятия, които семантично нямат нищо общо. Някои от тези примери са особено успешни и приликите между изходната и получената фраза са много явни, при други можем да говорим само за някакъв вид омография или омофония, при трети се налага задължително включване на допълнителен контекст. В някои случаи омонимията е между фрази, характерни за българския книжовен език; в други случаи се включват диалектни маркери или лексеми, а нерядко се използват и популярни думи и изрази от чужди езици. Всички тези вариации обаче са резултат на една и съща човешка потребност – потребността да се забавляваме чрез езика и използвайки способностите си, да намираме неизчерпаеми възможности за създаване и предаване на значения.

## БИБЛИОГРАФИЯ

- Blagoeva 2006:** Blagoeva, Diana. “Language Play Manifestation in Bulgarian and Russian Computer Slang”. *Sapostavitelno ezikoznanie*, no. 2 (2006): 5–13. [In Bulgarian: Благоева, Диана. „Прояви на езикова игра в българския и руския компютърен жаргон. В: *Съпоставително езикознание*, no. 2 (2006), 5–13.]
- Cummings 2005:** Cummings, Louise. *Pragmatics: A Multidisciplinary Perspective*. Edinburgh Univ. Press, 2005.
- Demirkova 2015:** Demirkova, Ralitsa. “Language Play, Wordplay and Pun: Conceptual and Terminological Aspects and Hierarchical Relations”. *Proglas*, no. 2 (2015): 340–360. [In Bulgarian: Демиркова, Ралица. „Езикова игра, игра на думи и каламбур – понятийно-терминологични аспекти и йерархична съотнесеност“. *Проглас*, no. 2 (2015), 340–360].
- Gambell & Yang 2005:** Gambell, Timothy & Charles Yang. *Word Segmentation: Quick but not Dirty*. (Published June 2005). <http://www.ling.upenn.edu/~ycharles/papers/quick.pdf> (Accessed 26.02.2018).
- Georgiev 2002:** Georgiev, Nikola. “Malapropisms in speech and literature”. *LiterNet*, <https://litenet.bg/publish/ngeorgiev/cit/malapropizmite.htm> (Published 12. 11. 2002). [In Bulgarian: Георгиев, Никола. „Малапропозмите в речта и художествената литература“. *ЛитерНет*, <https://litenet.bg/publish/ngeorgiev/cit/malapropizmite.htm> (Публ.: 12.11.2002).]
- Mineva 2012:** Mineva, Martina. “Dialogue as a language game”. *Retorika i komunikatsii*, no. 5 (2012). <http://rhetoric.bg/диалогът-като-езикова-игра> (Accessed 01.07.2018). [In Bulgarian: Минева, Мартина. „Диалогът като езикова игра“. *Реторика и комуникации*, no. 5 (2012). <http://rhetoric.bg/диалогът-като-езикова-игра> (Достъп: 01.07.2018).
- Sanders & Neville & Woldorff 2002:** Sanders, Lisa & Helene Neville, Marty Woldorff. “Speech Segmentation by Native and Non-Native Speakers: The Use of Lexical, Syntactic, and Stress-Pattern Cues.” *Journal of speech, language, and hearing research: JSLHR*, no 45 (3) (2002): 519–530.

- Todorova 2015a:** Todorova, Bilyana. "Language Play in Internet Forums (Based on Bg-Mamma Forum Materials)". In Lukacs, Istvan, ed. *Scientific Perspectives of Contemporary Bulgarian Studies*. Budapest: Cathedra Philologiae Slavicae, 2015: 282–287. [In Bulgarian: Тодорова, Биляна. „Езиковата игра в интернет форумите (по материали от форумите на *bg-mamma*)“]. В: Лукач, Ищван, ред. *Научни перспективи на съвременната българистика*. Budapest: Cathedra Philologiae Slavicae, 2015: 282–287.]
- Todorova 2015b:** Todorova, Bilyana. "Manners of Expressing Irony in Internet Communication (Based on Bg-Mamma Forums' Texts)." *Ezиков svyat*, no. 12 (1) (2015): 56–61. [In Bulgarian: Тодорова, Биляна. „Начини за изразяване на ирония при общуването в интернет (по материали от форумите на *bgmamma*)“]. *Езиков свят*, no. 12 (1) (2015): 56–61.]
- Wittgenstein 1988:** Wittgenstein, Ludwig. *Selected Works*. Sofia: Nauka i Izkustvo, 1988. [In Bulgarian: Витгенщайн, Лудвиг. *Избрани съчинения*. София: Наука и изкуство, 1988.]

: