DOI: 10.17117/na.2017.01.01.361

<http://ucom.ru/doc/na.2017.01.01.361.pdf>

Поступила (Received): 23.01.2017

Овчинникова О.А.

Игра слов во французском арго как реализация людической функции

Ovchinnikova O.A.

Word play in the French slang as a realization of ludic function

Арго находится в процессе постоянного формирования, причем в отличие от общенационального языка этот процесс носит интенсивный характер и охватывает значительную часть лексического фонда. В конце XX века людическая функция аргю становится ведущей, одним из словообразовательных механизмов реализующих это изменение становится игра слов

Argot is in the process of constant formation, and unlike national language, this process has an intensive character and covers a considerable part of the lexical fund. At the end of the XX century a ludic function of slang has become the leading function and one of the word-formation mechanisms of implementing of this change is word play

Ключевые слова: арго, словообразование, механизм арготического словообразования, игра слов, людическая функция

Key words: argo, word formation, the mechanism of formation of slang vocabulary, word play, ludic function

Овчинникова Ольга Алексеевна

Кандидат филологических наук, доцент
Российская академия народного хозяйства и
государственной службы при президенте РФ
г. Брянск, ул. Горького, 18

Ovchinnikova Olga Alexeevna

Candidate of Philological Sciences, Associate
Professor
Russian presidential academy of national economy
and public administration
Bryansk, Gorkiy st., 18

Если в начале своего существования французского аргю выполняло криптолалическую функцию, то в конце XX века на первый план вышла его людическая сторона: теперь использование специфического вокабуляра перестало быть способом языкового обособления от остального франкофонного общества, а превратилось в системную коллективную игру [6, с. 10]. Следовательно, в словообразовательной системе французского аргю существует целый ряд игровых способов пополнения вокабуляра.

Как показало наше исследование словообразовательной системы французского аргю 80-90 гг. XX века [4, с. 102-104], в рамках игрового словообразования можно условно выделить две группы: первой относятся механизмы, предполагающие трансформации в большей степени механистического характера — это различные схемы кодирования [3, с. 212-215]; а ко второй группе относятся способы, для реализации которых необходима основа, состоящая как минимум

из двух элементов, объединённых одинаковой или сходной фонетической формой, но различных по содержанию. Это уже более сложная игра, ведь в ней могут участвовать как целые лексемы, так и морфемы или произвольно выделенные “осколки” слов.

Именно вторая группа механизмов вызывает бóльший интерес, поскольку это не механистические манипуляции с лексемами, а игра на основе всех связей, существующих между словами.

П. Гиро в работе “Les jeux de mots” [7, с. 10-17] выделяет несколько разновидностей игры слов, которые, как показывает наше исследование, присущи и французскому аргю интересующего нас периода. Здесь мы можем условно выделить две подгруппы, в зависимости от основы игры: на фонологическом или семантическом уровне.

Анализ лексического вокабуляра интересующего нас периода показал, что арготирующие предпочитают игру на фонологическом уровне, которая основана на омофонии или паронимии слов (по 35% случаев).

Причем особенностью использования омофонов в том, что игра реализуется на основе объединённых фонетических форм двух и более рядом стоящих слов, к которым и подбирается омофон. Например, *garçon n.m. donneur* → *garçon n.m. d'honneur* (соучастник преступления, сдавший своих поделщиков – мерцает значение “человек, стоящий в почётном карауле”); *rhum et eau* → *roméo n.m.* (ром, разбавленный водой); *lance l'eau* → *lancelot n.m.* (пожарник – мерцает оним Lancelot, имя одного из рыцарей короля Артура).

Что касается игры, основанной на паронимах, то арготирующие выбирают лексемы сходные не только по звучанию, но и по содержанию. В этом случае существенным моментом является определённая контрастность, неожиданность паронимического сближения по смыслу слов при доминировании их самостоятельных значений [2, с. 36], таким образом образуются так называемые “à peu près” (от французского – почти одно и то же) – играя форма на основе приблизительного фонетического сходства лексических единиц: *bas n.m.* (низ) → *basset n.m.* (человек, который грабит погребца); *grappin n.m.* (якорь) → *lâcher la grappe n.f.* (оставить в покое); *sergent n.m.* → *cierge n.m.* (сержант, стоящий по стойке смирно, мерцает образ стоящей ровно свечи).

А вот к игре на уровне семантики арготирующие прибегают реже, чем к уже рассмотренным механизмам, причем частотность использования игры на основе синонимии выше (19%), чем на базе полисемии (11%). На наш взгляд это обусловлено тем, что первый тип игры не требует существенных мыслительных затрат и предполагает простую замену одного из элементов словосочетания на синонимичный. Это так называемая синонимическая субституция, в которой вся острота полученного арготизма зависит от выбора синонима и от того, какой коннотацией он обладает: *deux monnaies de 5 F* → *(deux) bougies n.f.* → *candelabre n.m.* (две монеты по 5 франков, которые в аргю называются свечами); *Drogué Léon* → *Camé Léon* (человек, который не только сам употребляет наркотики, но и занимается их продажей – мерцает созвучное общенациональное *caméléon*); *suivre* → *pister* → *pistachier n.m.* (любитель молоденьких девушек).

А вот в случае игры второго типа словотворчество реализуется на базе всего одной полисемичной лексической единицы за счёт смены её значения. Причем от выбора семантического наполнения и от употребительности этого значения в речи зависит, как будет понята игровая форма и будет ли она вообще понята. Кроме того, для реализации этого вида игры необходим некоторый контекст, который обеспечит мерцание выбранных значений: одно из двух значений как более употребительное выходит на первый план, в то время как другое, менее частотное, отходит на второй. Таким образом появляется “двусмысленность с намёком”, которая требует некоего лексического окружения: *boîte n.f. à punaises* – аккордеон (мерцание двух значений слова “punaise” – “кнопка” и “клоп”); *rond comme une boule* – пьяный в стельку (мерцание двух значений слова “rond” – “круглый” и “пьяный”); *Voyez caisse! interj.* – Получи! Ироничное восклицание по отношению к избиваемому человеку (мерцание двух значений слова “caisse” – “касса” и “грудь”, причём второе значение взаимодействует с семантикой слова *encaisser* – “подвергаться избиению”).

В арго также встречаются сложные игровые формы, для образования которых используются несколько разных механизмов: например, *être en train de faire qch* → *être en TGV de faire qch* (заниматься чем-либо). Здесь происходит сложное четырёхэтапное преобразование: 1. полисемичное существительное *train*, которое входит в оборот *en train* “как раз сейчас”, вычленяется → 2. оно заменяется существительным *train* в значении “поезд” → 3. потом это существительное-гипероним подменяется гипонимом *train de grande vitesse* “сверхскоростной поезд” → 4. на последнем этапе это сложное существительное подменяется привычной узуальной аббревиатурой *TGV*.

Разумеется, арготирующий, который ввёл в употребление этот фразеологизм, не анализировал перечисленных четырёх этапов его образования: всё это происходит мгновенно и в значительной степени на подсознательном уровне, хотя сам факт использования языковой игры осознан.

Привлекательность игровых форм для арготирующих заключается в том, что они сочетают в себе краткость, неожиданность исполнения, изобретательность, побуждаемую соображениями экономии знака, его смысловую загруженность [2, с. 34]. Эта категория словообразовательных механизмов как нельзя лучше подходят для выплеска людического потенциала арготического словотворчества.

Список используемых источников:

1. Береговская Э.М. Механизмы, формирующие французское арго. // Проблемы социального разноречия. Смоленск, 1995. С. 11-19.
2. Кириллова Н.Н. О типологии межъязыковых соответствий. // Проблемы идиоэтнической фразеологии. СПб.: Образование, 1997. С. 33-42.
3. Овчинникова О.А. Кодирование во французском арго. // Альманах современной науки и образования. Языкознание и литературоведение в синхронии и диахронии: Межвузовский сборник научных трудов. Ч. 1. Тамбов: «Грамота», 2007. С. 212-216.
4. Овчинникова О.А. Французское арго конца XX века: словообразование и семантика Диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Москва: Московский педагогический государственный университет, 2010. 182 с.

5. Санников В.З. Каламбур как семантический феномен. // Вопросы языкознания. 1995. №3. С. 56-69.
6. Goudailler J-P. *Comment tu tchatches!* P.: Maisonneuve et Larose, 1997. 181 p.
7. Guiraud P. *Les jeux de mots.* P.: Presse Universitaire de France, 1976. 128 p.

© 2017, Овчинникова О.А.

*Игра слов во французском аргю как реализация
людической функции*

© 2017, Ovchinnikova O.A.

*Word play in the French slang as a realization of ludic
function*