

МОВНА ГРА ЯК ЗАСІБ ТВОРЕННЯ ВТОРИННОЇ НОМІНАЦІЇ

*А. А. Таран, кандидат філологічних наук, доцент,
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
(м. Черкаси, Україна)*

*e-mail: alla__taran@ukr.net
ORCID: 0000-0001-8091-1477*

*У статті проаналізовано виникнення в українській мові нової (вторинної) номінації особливого різновиду. Вона фонетично близька до первинної й водночас збігається з уже наявним у лексиконі словом, значення якого зазвичай не пов'язане із зафіксованим, наприклад, **батон** (кнопка миші; клавіша на клавіатурі), **баунті** (самогон із цукрового буряку) тощо. Досліджено словотвірні, семантичні різновиди вторинної номінації, а також комунікативну сферу їх уживання.*

*Значну увагу приділено графодеривації – творенню okazіонального слова через зміну його узуального написання й значення. До графодериватів зараховано лише ті випадки, коли графічні маніпуляції зі словом зумовлюють появу нового значення, а нове написання старого слова несе додатковий зміст, наприклад, «Серіо**ЗНО** боя**ЗНО**? Готуйся, поки не пі**ЗНО**» або бре(н)довий мер.*

Ключові слова: номінація, вторинна номінація, мовна гра, графодериват, жаргон, сленг.

Актуальність. Гра – це універсальний елемент лінгвокультури, а мовна гра – це сукупність спеціально відібраних мовних засобів, використовуваних мовцем для створення ефекту, причому не тільки іронічного або комічного. Людина, яка комунікує мовою сленгу, ніби свідомо грає словами, створюючи «свіжі» конструкції. Ще Платон доводив цінність гри, вважаючи, що людина – одночасно гравець й іграшка, вона приречена й повинна грати: «Треба жити граючи» [8, с. 283]. Цей прийом пожвавлення викладу характерний для статей, що висвітлюють суспільно-політичні події, розкривають гостросоціальні теми. Автори в такий спосіб посилюють виражену думку, надають їй завдяки незвичній, іноді навіть епатажній, формі особливої значущості та переконливості для адресата.

У мовній грі актуалізовано установку й на норму (систему), і на усвідомлене відтворення мовних аномалій. Щодо реалізації запрограмованого ефекту мовної гри, то можна розглядати цю її особливість і крізь призму потенційності мовних явищ, бо в багатьох випадках інновація – це усвідомлена або ще не усвідомлена до кінця закономірність. Мовна гра розмиває межу між кодифікованою літературною мовою й розмовною мовою.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивченню різних аспектів вторинної номінації й мовної гри присвячено праці відомих вітчизняних і зарубіжних науковців, зокрема Д. В. Гугунави, О. А. Земської, В. П. Ізотова, С. В. Ільасової, Є. А. Карпіловської, М. О. Кронгауза, В. З. Саннікова, В. М. Телія та ін. Проблеми семантичної деривації є предметом наукових дискусій російських учених, зокрема, спроектовано «Каталог семантичних переходів» та розроблено теоретичні основи семантичної деривації (Г. А. Залізник, Г. І. Кустова, О. В. Падучева, Р. І. Розіна та ін).

Мета статті – проаналізувати механізм творення ігрової вторинної номінації.

Результати дослідження та їх обговорення. Одним із найпомітніших засобів гри зі словом є переосмислення відомих слів, що підпорядковані виконанню певного комунікативного завдання автора, створюють особливу формальну й змістову структуру всього тексту, задають його експресивно-оцінну тональність, а отже, і сприяють його сприйняттю читачем. Вторинну номінацію кваліфікують як надання об'єкту ще однієї назви з іншою мотивованістю і з спеціальною метою (метонімічна або метафорична

номінація, перифрази, евфемізми та ін.; повторне використання тієї самої назви для іншого об'єкта, пор. *вірус* у медицині і *вірус* в інформатиці). Нам імпонує думка В. М. Телія про те, що вторинна лексична номінація – це використання вже наявних у мові номінативних засобів у новій для них функції називання [13]. В. Г. Гак кваліфікував її саме з погляду парадигматики та синтагматики [2]; із позицій парадигматики запропонував розрізняти *ідентичну* вторинну номінацію, якщо в другому випадку денотат отримує те саме найменування, що і в першому; та *варіативну*, коли нове найменування за змістом відрізняється від попереднього. За синтагматичним аспектом – *дистантні* та *з'єднані* вторинні номінації, а залежно від функції – *нейтральні* та *експресивні* вторинні номінації [2, с. 123].

Інновації, що являють собою вторинні, зокрема й неuzuальні, позначення реалій, зазвичай створені з метою експресії, мовної гри, ефекту незвичності й новизни. Такі лексеми можуть не мати розбіжностей з мотивованим словом: у них новим є лише план вираження. Їх зазвичай кваліфікують як наслідок графодеривації, тобто лінійної деривації, коли «графічна оболонка відтворює певну лексему» [3, с. 43].

Графодеривацією можна вважати лише ті випадки, коли графічні маніпуляції зі словом зумовлюють появу нового значення, а нове написання старого слова несе додатковий зміст. Графодеривація – це створення okazіонального слова через зміну його зуального написання й значення. В. П. Ізотов кваліфікує графіксацію як «такий спосіб творення слів, коли словотвірним сегментом є графічні й орфографічні засоби (графічні виділення, розділові знаки тощо» [5, с. 76]. Незважаючи на те, що цей спосіб уперше виокремив В. П. Ізотов, на словотвірний і художньо-експресивний потенціал графіки й орфографії звертали увагу в науковій літературі й раніше.

Поширення графодеривації можна пояснити комунікативно-прагматичними настановами неологічних метатекстів: незвичність, яскравість, візуальна привабливість, лаконічність привертають увагу потенційних покупців, клієнтів, користувачів тощо. Графічні okazіоналізми є вербалізаторами незвичних значень, спрямованих на переосмислення навколишнього світу за причинами, що їх породжують. Крім того, на сьогодні цей термін використовують як родовий, оскільки графодеривація репрезентована низкою різновидів, зокрема, сюди зараховують голофразис, або зрощення чи інтеграцію – написання словосполучення або речення без пробілів, капіталізацію – графічне виділення сегмента слова, графогібридизацію – оформлення інновацій за допомогою графічних засобів різних мов, дефісацію – поділ слова дефісами на частини або склади для надання йому іншого значення та ін.

Поширеним прийомом мовної гри в мові ЗМІ є парантезис, або гра з дужками, що вносять у зміст слова цілковито відмінні значення, напр.: «На **(про)**західному фронті без змін. Що думають про об'єднання Садовий, Гриценко, Заліщук та Гацько» (Українська правда, 17.08.2020); Вічні 80 %. 8 фактів про найскладніші **(пере)**вибори Лукашенка в Білорусі (УП, 10.08.2020); «Цифрова **(анти)**утопія» (Українська правда, 14.08.2020); Батьки і діти та теорія **(РО)**змови (ЛітАкцент, 06.02.2014); Очевидно, наш **бре(н)**довий мер трохи заблукав у часі й думав, що йому знову доведеться бігати наввипередки з Луценком (пор. брендовий + бредовий) (Україна молода, 11.12. 2008); «Президент від б**(л)**ога. Система влади часів Зеленського» (пор. Бог + блог) (Українська правда, 23.12.2019). Такий графодериват – інструмент заниження зображуваного об'єкта, його знецінення. У статті йдеться про те, що Україною керує блог Президента – його найближче оточення.

Парантезис зазвичай використовують для надання вислову іншого (протилежного) значення, створення інтриги, напр.: «Донор **(не)**безпеки. Чому погіршилися українсько-білоруські відносини» (Zaxid.Net, 12.08.2020); «Екологічна **(не)**безпека України: Європарламент б'є на сполох через ситуацію в Рівному» (Українська правда, 12.07.2020); «У нерівних умовах: як держава **(не)** рятує малий бізнес на карантині» (Українська правда, 23.04.2020). Що **(не)** треба казати клієнтам і як гасити конфлікти: алгоритм»

(Zaxid.Net, 18.02.2020); «**(Не)культурна література: що робити книжкам з матюками?**» (www.radiosvoboda.org/); «**Євробляхи**» в законі: місія **(не)можлива** (day.kyiv.ua); **(Не)добродесний** Верховний суд. Яким буде оновлений Верховний суд? (blogs.pravda.com.ua/); **Відкритість і (не)безпека** (day.kyiv.ua); **Втекти (не)поміченим**: як дані мобільного зв'язку допомагають розслідувати злочини (<https://texty.org.ua>); «**Знести систему**». Як влаштоване управління Україною та як **(не)працюють** держaparат і політичні домовленості (<https://texty.org.ua>).

Використання графічної мовної гри фіксуємо в заголовках «**(Не)залежний від Орбана: що думає про Україну та РФ угорський комісар з питань сусідства**» (Zaxid.Net, 22.07.2020), «**Визнання (не)легітимного Лукашенка: які варіанти лишаються для України**» (Українська правда, 24.08.2020).

Ще одним поширеним різновидом графічної мовної гри є капіталізація. Чим більша відповідність або, навпаки, невідповідність між власне значенням виділеної аббревіатури і приписуваною їй шляхом «розшифровування» або «зашифровування» семантикою, тим повнішим, виразнішим є прагматичний і стилістичний ефект, напр.: **Чесним бути виГІДНО** (реклама Альфа-Банку); **Нова шТУКА від голоду** (реклама печива «Тук»); «**Тут працюють далЕКОглядні**» (УП, 29.12.2019); **Нова Доба. Газета ваших уподОБАнь**; «**СерйозНО бояЗНО? Готуйся, поки не піЗНО**»; **Покращення життя вже сьоГОДнІ**.

Досить часто в слові в такий спосіб виділяють власну назву – назву організації, фірми, марки виробу тощо, завдяки чому в межах однієї мовної одиниці читач бачить тісний взаємозв'язок між об'єктом позначення цього оніма і тим поняттям, яке виражає слово загалом, тобто відповідною загальною назвою, напр.: «**Пташине молоко — справжня ЖАКОханість**» (реклама цукерок кондитерської фабрики «Жако»), «**Хочеш ЕКОномити?**» (магазин «Екомаркет»); «**АБСОЛЮТна якість**» (реклама мережі продуктивних супермаркетів «Абсолют»); **ВІННИЦІАнський фестиваль**; **відокРИМлення**. Графічні okazіоналізми є вербалізаторами незвичних значень, спрямованих на переосмислення навколишнього світу, засобом вираження гостроти й дотепності думки з ефектом несподіваності.

Гра слів на морфемному рівні супроводжується графічними видозмінами семантично акцентованих і переосмислюваних компонентів, завдяки чому вони стають увиразненішими й отримують більше шансів привернути до себе увагу читачів та глядачів.

О. А. Земська в праці про ігрове словотворення наводить приклад *полкан* як назва *полковника* в армійському жаргоні. Таке сприйняття значення слова тільки через його форму ґрунтується на явищі «народної етимології» – «фактах хибного розуміння походження або значення мовної одиниці, коли їй на основі випадкової формальної подібності або тотожності з іншою одиницею, знайомішою мовцеві, помилково приписуються й значення чи мотивація, аналогічні цій останній» [4, с. 76]. «Народна етимологія» виростає зі спонтанного, не усвідомлюваного самим мовцем співвіднесення більш знайомої форми з менш знайомим або й зовсім не знайомим змістом.

Поява ігрової вторинної номінації відбувається в різних жаргонах і сленгах, зокрема в комп'ютерному, напр.: **батон** (*button* ['batɒn]) 1. Кнопка миші. 2. Клавіша на клавіатурі [11]; **вагон** (*Video Graphic Array*) 1. Стандарт VGA, відеографічна матриця). 2. Відеоадаптер VGA [11]; **вата** Компілятор фірми «Вейтком» (Watcom) [11]; **лінолеум комп.** Операційна система Windows Millenium [9]; **Васік** 1. Мова програмування BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) [11; 9]. 2. Будь-яка застаріла мова програмування [9]; **Вася** (*busy* – зайнято, зайнятий) Сигнал «зайнято» на лінії [11]; у молодіжному: **ліжко** (гра слів *bad-* поганий і *bed-* ліжко) *шк.*, *жарт.* Погана оцінка [11]; **баунті** («*Bounty*» – торгова марка шоколадних батончиків, від *bounty* – щедрість, щедрий подарунок) Самогон із цукрового буряку [9]; **манка** Гроші [11]; в автомобілістиці (*Борис* (Volkswagen Bora), *Вітьок* (Mersedes-Benz Vito), *Вова* (Volvo), *Колюня* (Renault Koleos), *Субарик*. *Субариня* (Subaru), *Беха*, *Бімер*, *Бумер* (BMW), *Бобик* (UA3-469).

Механізм вторинної номінації передбачає наявність двох номінацій, причому для первинної номінації характерна «семантична непрозорість»: це або незрозуміле іншомовне слово, або власна назва (топонім, прізвище), або «буквений номер» (буква, що позначає маршрут, чи абревіатура), або складна номенклатурна назва. Вторинна номінація, навпаки, семантично надзвичайно конкретна, зазвичай емоційно забарвлена. Це можуть бути назви тварин, пестливі власні назви, звичні назви, що належать до розмовного стилю. Між первинною і вторинною номінацією є фонетична схожість, а семантична схожість зазвичай відсутня. Такий механізм вторинної номінації можна потрактувати як заміну чужої, незвичної, абстрактної незрозумілої номінації на номінацію звичну, конкретну. Важливим аспектом є й належність до жаргону, й ігрова природа вторинної номінації, що надають особливої фамільярності й об'єкту мовлення, і співбесідникові.

Результатом мовної гри може бути виникнення іншого, додаткового смислу, що контрастує з першим. Випадки додаткового смислового навантаження трактуємо як *гіперсемантизацію*. Комічну гіперсемантизацію слова розуміємо як створення в стилістично нейтральному слові додаткового значення для передавання гумористичної, іронічної чи сатиричної експресії: «**Язык** подав у суд на мову, а мова виграла **язык**» (Zaxid.net, 10.09.2020).

Висновки та перспективи дослідження. Ігрові інновації підпорядковані виконанню певного комунікативного завдання автора, створюють особливу формальну і змістову структуру всього тексту, задають його експресивно-оцінну тональність, а отже, і сприяють сприйняттю читачем. Мовна гра органічно вплітається в процеси сучасного українського мовомислення, надає йому гнучкості, виразності й індивідуальності, доводить дедалі активнішу тенденцію «розкріпачення» української мови, творення широкого й багатого спектру її нових стильових, стилістичних і смакових реєстрів.

Перспективу наукового пошуку вбачаємо в дослідженні інших механізмів творення вторинної номінації.

Список використаної літератури

1. Вплив суспільних змін на розвиток української мови : монографія / відп. ред. Є. А. Карпіловська. Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2017. 444 с.
2. Гак В. Г. Беседы о французском слове. Москва : Международные отношения, 1966. 351 с.
3. Гуцунава Д. В. Особенности словотворчества в современной публицистике. Нижний Новгород : НГПУ, 2003. 56 с.
4. Земская Е. А. Активные процессы современного словопроизводства. *Русский язык конца XX столетия (1985–1995)*. Москва : Языки русской культуры. 2000. 2-е изд. С. 90–141.
5. Изотов В. П. Параметры описания системы способов русского словообразования. Орел, 1998. 149 с.
6. Ильясова С. В., Амири Л. П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. Москва : Флинта, 2009. 296 с.
7. Кронгауз М. Русский язык на грани нервного срыва. Москва : Языки славянских культур. 2008. 320 с.
8. Платон. Законы : Сочинения в 3 т. Москва, 1982. Т. 3. Ч. 2. 721 с.
9. Словник сучасного українського сленгу / уклад. Т. Кондратюк. Харків : Фоліо, 2006. 349 с.
10. Словник української мови : В 11-и т. / ред. кол. : І. К. Білодід (голова) та ін.]. Київ : Наук. думка, 1970–1980.
11. Ставицька Л. О. Короткий словник жаргонної лексики української мови. Київ : Критика, 2003. 334 с.
12. Сучасний словник іншомовних слів / укл. О. І. Скопненко, Т. В. Цимбалюк. Київ : Довіра, 2006. 790 с.
13. Телия В. Н. Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. Москва : Школа «Языки русской культуры», 1996. 288 с.

References

1. Karpilovska, Ye. A. (Ed.) (2017). *Vplyv suspil'nykh zmin na rozvytok ukrayins'koyi movy [Influence of social changes on the development of the Ukrainian language]*. Kyiv : Vidavnychiy Dim Demetra Burago, 444 (in Ukr.).

2. Gak, V. G. (1966). Besedy o frantsuzskom slove [Conversations about the French word]. Moskva : Mezhdunarodnyye otnosheniya, 351 (in Russ.).
3. Gugunava, D. V. (2003). Osobennosti slovotvorchestva v sovremennoy publitsistike [Features of word creation in modern journalism]. N. Novgorod : NGPU, 56 (in Russ.).
4. Zemskaya, E. A. (2000). Aktivnyye protsessy sovremennogo slovoпроизводства [Active processes of modern words production]. In : *Russkij yazyk konca HKH stoletiya (1985–1995) [Russian language of the late twentieth century (1985–1995)]*. Moscow : Languages of Russian Culture, 90–141 (in Russ.).
5. Izotov, V. P. (1998). Parametry opisaniya sistemy sposobov russkogo slovoobrazovaniya [Parameters of the description of the methods system of Russian word formation]. Orel, 149 (in Russ.).
6. Il'yasova, S. V., Amiri L. P. (2009). Yazykovaya igra v kommunikativnom prostranstve SMI i reklamy [Language game in the communicative space of media and advertising]. Moskva : Flinta, 296 (in Russ.).
7. Krohnhaus, M. (2008). Russkij yazyk na grani nervnogo sryva [*Russian on the verge of a nervous breakdown*]. Moscow : Languages of Slavic cultures, 320 (in Russ.).
8. Platon. (1982). Zakony [Laws] : Tvory v 3 t. T. 3. Ch. 2. Moskva, 721 (in Russ.).
9. Kondratyuk, T. (2006). Slovar' sovremennogo ukrainskogo slenga [Dictionary of modern Ukrainian slang]. Khar'kov : Folio, 349 (In Ukr.).
10. Bilodid, I. K. (Ed.) (1970–1980). Slovnyk ukrayins'koyi movy : V 11-y t. [Dictionary of the Ukrainian language: In the 11th volumes]. Kyiv : Scientific Thought (In Ukr.).
11. Stavitskaya, L. A. (2003). Kratkiy slovar' zhargonnoy leksiki ukrainskogo yazyka [A short dictionary of slang vocabulary of the Ukrainian language]. Kyiv : Krytyka, 334 (In Ukr.).
12. Skopnenko, O. I., Tsymbalyuk T. V. (Eds.) (2006). Suchasnyy slovnyk inshomovnykh sliv [Modern Dictionary of Foreign Words]. Kyiv : Dovira, 790 (in Ukr.).
13. Teliya, V. N. (1966). Rosiys'ka frazeolohiya. Semantychnyy, prahmatychnyy i linhvokul'turolohichnyy aspekty [Russian phraseology. Semantic, pragmatic and linguocultural aspects]. Moskva : Shkola «Movy rosiys'koyi kul'tury» (in Russ.).

A. A. TARAN. LANGUAGE GAME AS MEANS OF CREATING A SECONDARY NOMINATION

Summary. Introduction. *Innovations, which are secondary, including non-casual, notation of realities, are usually created for the purpose of expression, language game, the effect of unusualness and novelty. Such lexical tokens may not differ from the motivated word: they have only a new plan of expression. Graph derivatives include only those cases when graphic manipulations with the word cause the appearance of a new meaning, and the new spelling of the old word has an additional meaning.*

Purpose. *The purpose of the study is to analyze the game nature of the secondary nomination.*

Methods. *According to research material in the scientific studies, the following methods are used: descriptive (linguistic techniques of observation and generalization), component analysis method (including analysis of dictionary definitions), method of contextual analysis and method of comparative analysis.*

Results. *Word play at the morpheme level is accompanied by graphic modifications of semantically accentuated and rethought components, thanks to which they are more pronounced and get more chances to attract the attention of readers and viewers. Perception of the word meaning only through its form is based on the phenomenon of “folk etymology” – “facts of misunderstanding the origin or meaning of a language unit, when it is based on random formal similarity or identity with another unit familiar to the speaker, mistakenly attributed meaning or motivation last”.*

Originality. *The mechanism of secondary nomination provides for the presence of two nominations. In this case, the primary nomination is characterized by “semantic opacity”: it is either an incomprehensible word of a foreign word, or a proper name (toponym, surname), or “letter number” (a letter denoting a route or abbreviation), or a complex nomenclature name. The secondary nomination, on the other hand, is semantically extremely specific, usually emotionally colored.*

Conclusion. *The mechanism of the secondary nomination is characteristic of jargon and colloquial speech. Graphic occasionalisms are verbalizers of unusual meanings aimed at rethinking the world around us, means of expressing the sharpness and wit of thought with the effect of surprise and refinement of style.*

Key words: *nomination, secondary nomination, language game, graph derivative, jargon, slang.*

Надійшла до редакції 22.09.20

Прийнято до друку 27.10.20