УДК 811.161.1'373+811.111.'373

Е. А. Сурмилова
Ургенчский государственный университет
г. Ургенч

Элементы ономастики в языковой игре русских и английских скороговорок

В статье анализируется использование элементов ономастики в механизмах языковой игры русских и английских скороговорок. Рассмотрена роль имен собственных в качестве элемента, влияющего на ритмико-интонационный рисунок скороговорки, повышающего ее сложность.

Ключевые слова: языковая игра, ономастика, антропонимы, имена собственные, скороговорки.

Языковая игра – основное, на чем строятся скороговорки в английском и русском языках. И. Л. Муль позиционирует языковую игру как инструмент лингвистического эксперимента, стимулирующий языковое

творчество. Его применение позволяет индивиду реализовать свой речевой потенциал, задействуя возможности языковой системы [Муль 2000: 6]. Языковая игра может быть выражена различными средствами – фонетическими, словообразовательными, морфологическими или синтаксическими, когда используются большие конструкции, обычно не применяющиеся в языке. Поскольку скороговорки созданы для затруднения произношения определенного высказывания, наиболее распространенным приемом, которым пользуются при их создании, являются фонетические средства, а именно использование омонимии и паронимии. Зачастую для достижения необходимого уровня созвучности или сложности авторы скороговорок добавляют в них элементы ономастики – имена собственные. Материал для анализа элементов ономастики в русских и английских скороговорках был получен из сборников, опубликованных в сети Интернет.

И. Л. Муль, говоря о фонетических приемах языковой игры, отмечает, что скороговорки насыщаются «минимально различающимися в фонетическом плане лексическими единицами». Такими лексическими единицами могут выступать и имена собственные. Автор выделяет следующие типы игры, которые могут быть проиллюстрированы скороговорками:

1. метаграммная игра – использование слов одинаковой длины, различающихся одним согласным; в нижеприведенном примере антропоним и имя нарицательное – в русской скороговорке, зооним и имя нарицательное – в английской:

У зайки *Бубы* заболели *зубы*.

Nat the *bat* swat at Matt the gnat.

2. игра анаграммными единицами – использование слов, звуковой состав которых идентичен, но звуки находятся в разном порядке:

Карл у Клары *украл* кораллы, а *Клара* у *Карла* украла кларнет.

Sheena leads, Sheila needs.

3. намеренное сближение парономазов – использование неродственных слов, схожих по звучанию:

Dick Pickens prick his *pinkie pickling* cheap cling peaches in an inch of Pinch or framing his famed French finch photos?

Променяла *Парасковья карася* на три пары чернобурых *поросят*, побежали *поросята* по *росе*, простудились поросята, да не все [Муль 2014: 208].

Вышеприведенные скороговорки – примеры того, как антропонимы и зоонимы, взаимодействуя с именами нарицательными, также поддаются правилам языковой игры, создавая фонетически приемлемые для этого малого жанра фольклора конструкции как в русском, так и в английском языках.

Т. А. Гридина, давая определение языковой игре, среди прочих ее принципов выделяет также эвристический, когда в основе лежит создание новых слов и выражений, нестандартных форм словообразования [Гридина

2008: 7]. В контексте антропонимов и других имен собственных эвристический принцип языковой игры отражается в адаптации имен и фамилий, их намеренной комбинации в угоду созвучности. Так, в одной из самых знаменитых американских скороговорок, придуманных Каролин Уэллс и опубликованных в ее книге «The Jingle Book» в 1899 г., появляется имя *Betty Botter*:

Betty Botter bought some butter but, said she, the butter's bitter.

If I put it in my batter, it will make my batter bitter [Wells 2008].

Структура данной скороговорки построена на аллитерации – повторении одной и той же пары слогов – /b_/ и /tə/, при том в первом слоге (ударном) постоянно сменяется короткий гласный звук, что и создает сложность данной поговорки (необходимость произнести конструкцию, своевременно и четко дифференцируя гласный).

В учебном пособии Е. В. Лаптевой похожую роль играет имя *Давыд Давидович Давыдов*, которое также дает возможность для использования аллитерации и чередования слогов /вы/ и /ви/:

Удав Давыда Давидовича Давыдова

Давил, давил, да недовыдавил [Лаптева 2015: 17].

Однако не всегда авторам скороговорок приходится искусственно подстраивать созвучие имен и фамилий. Arnold Palmer – знаменитый американский гольфист, чье имя тоже стало скороговоркой. Причиной тому может послужить место артикуляции согласных звуков, входящих в состав имени. Согласные [r], [n], [l] и [d] являются переднеязычными, что мешает быстро переключаться между ними, не запутавшись и не запнувшись. [l] и [r] являются формой одного и того же звука в некоторых языках, например, в японском, что обусловливает сложность их произношения, и, хотя английский не входит в их число, слова, в которых эти звуки расположены рядом, могут вызывать затруднения при произношении [O'Brien 2021: 2]. К тому же, помимо вышеуказанных переднеязычных звуков, в имени и фамилии происходит их чередование с губными [p] и [m], переключение между местами артикуляции создает дополнительные трудности и превращает имя Арнольда Палмера в скороговорку.

В выпуске шоу «Вечерний Ургант» от 20.11.2012 на телеканале «Первый» прозвучала следующая скороговорка «на новый лад»:

Дима Билан Дана Балана баловал бананом, болван.

Языковая игра снова строится на аллитерации, чередовании переднеязычного согласного /д/ и губного /б/, разные места артикуляции которых создают трудности при переключении с одного на другой.

Согласно В. Сомофф, использование имен собственных является характерной чертой семантической организации скороговорок, поскольку они не обременены теми же строгими правилами, что другие существительные, а потому их можно не только адаптировать под нужды определенной скороговорки, но и изобретать, что расширяет границы исполь-

зования омонимии [Somoff 2014: 203]. Антропонимы – не единственное, что может стать основой скороговорки. Нередко топонимы, отражающие в себе характеристики скороговорок, могут становиться ресурсом для тренировки способности быстро и чисто говорить. В английском языке это Reed Wade Road – название улицы в городе Бейтсвилл, штат Арканзас, США. Как и имя Арнольд Палмер, оно стало самостоятельной скороговоркой и широко используется в настоящее время при обучении английскому языку как иностранному. Название Шарикоподшипниковской улицы в городе Москва ввиду своей труднопроизносимости также стало скороговоркой в русскоязычном сегменте сети Интернет.

Существует довольно большой пласт скороговорок, строящихся вокруг названий и других географических объектов – таких, как города и регионы страны.

There was a little witch which switched from *Chichester* to *Ipswich.*

Использование названий городов в Англии – Чичестер и Ипсвич – обусловлено их созвучием с остальной частью скороговорки, основанной на звуках [w] и [ɪ].

Похожая техника используется и в следующей русской скороговорке:

Ай, вы львы, не вы ли выли у *Невы*?

В данном примере название реки Невы является омофоном сочетания двух слов в предыдущей части скороговорки – «не вы».

Скороговорка как жанр фольклора не стоит на месте. По замечанию В. В. Химика, сейчас социальные сети и масс-медиа стали «главной речевой сферой обитания» [Химик 2000: 249], потому народное скороговорочное творчество продолжает развиваться именно там.

Поп-культура активно использует скороговорки. Например, в анимационном сериале «Конь Боджек» они «являются средством привлечения внимания к острым социальным вопросам» [Мельникова 2023: 140]. Использование антропонимов в данном случае становится механизмом, который «притягивает к себе созвучные ассоциаты, вбирает в себя «наведенные контекстом» оценочные коннотации и становится ярлыком соответствующей ситуации». Благодаря скороговоркам, за антропонимом закрепляется оценочный фрейм, стереотип восприятия данного онома [Гридина 2001: 235–236].

А. В. Мельникова приводит следующий пример: Marian is a vegetarian, Meagan is vegan, and Carrie and a few other luminaries, like Gerwig and Larson, won't eat dairy. Использование всех трех ономов в данном случае позволяет добиться присутствия языковой игры, необходимой для скороговорок, выраженной, во-первых, через рифму (Marian-vegetarian, Maegan-vegan, Carrie-dairy), а во-вторых, через аллитерацию /m/ и /v/.

Поскольку скороговорки зачастую отражают в себе окружающую действительность, в более современных их версиях можно встретить ис-

пользование названий компаний, производящих тот или иной популярный продукт.

Furnish Freddie's nursery with forty-four furry *Furby Beanie Babies*. – *Furby* – американская электронная игрушка, ставшая популярной в конце 90-х гг. в США, а затем и по всему миру.

Seth at *Sainsbury's* sells thick socks. – Sainsbury's – название сети супермаркетов в Великобритании.

Скороговорки – малый фольклорный жанр, основанный всецело на языковой игре, инициированной теми или иными лингвистическими средствами. Поскольку возможности варьирования имен нарицательных в угоду созвучия и создания сложнопроизносимой структуры ограничены, имена собственные являются инструментом, позволяющим усложнить выражения, а людям, соревнующимся в скорости и правильности произношения, продемонстрировать уровень исполнительского мастерства.

Литература

Гридина Т. А. Ментальные ориентиры ономастической игры в малых фольклорных жанрах // Известия Уральского государственного университета. 2001. № 20. С. 234–240.

Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург, 2008. 165 с.

Лаптева Е. В. 1000 русских скороговорок для развития речи: учеб. пособие. М.: Астрель, 2015. 113 с.

Мельникова А. В. Языковая игра в анимационном сериале «Конь БоДжек»: к проблеме передачи скороговорок на русский язык // Молодые голоса: сб. тр. молодых ученых. Екатеринбург, 2023. Вып. 11. С. 139–143.

Муль И. Л. Техники языковой игры в современной скороговорке, или Новый наряд старой знакомой // Уральский филологический вестник. Серия «Психолингвистика в образовании». 2014. №. 2. С. 207–212.

Химик В. В. Поэтика низкого, или просторечие как культурный феномен. СПб., 2000. 272 с.

O'Brien M. G. Ease and difficulty in L2 pronunciation teaching: A mini-review // Frontiers in Communication. 2021. T. 5. Pp. 626–985.

Somoff V. Four is not fourteen: Tongue twister patterns and the unmastery of language // Western Folklore. 2014. Pp. 195–215.

Wells, Carolyn. The Jingle Book. Project Gutenberg, February 9. 2008. https://www.gutenberg.org/ebooks/24560

https://www.1tv.ru/shows/vecherniy-urgant/nashi-rubriki/dobryy-vecher

https://www.tongue-twister.net/en.htm

https://ru.wikiquote.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D1%81%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%BA%D0%B8