

ՀԱՂՈՐԴՈՒՄՆԵՐ. СООБЩЕНИЯ. REPORTS.

ԼԵՂՎԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ» ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԳՐԱԿԱՆ ՍՏԵՂԾԱԳՈՐԾՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ ԼԻԼԻԹ ԱԲՐԱՀԱՄՅԱՆ

բ.գ.թ., դոցենտ
lilit-abrahamyan9@rambler.ru

ՇԱՐՄԱՂ ԱԲՐԱՀԱՄՅԱՆ

Վ.Բրյուսովի անվան պետական համալսարան,

բ.գ.թ., դոցենտ
abrahamyansharmagh@yandex.com

DOI: 10.57236/1829-0183-2025.1(32)-80

Ամփոփում

Սույն հոդվածի սկիզբն ազդարարել ենք «լեզվական խաղ» եզրույթի տարաբնույթ մեկնաբանություններով: Քննության ենք առել լեզվաբանական մեկնաբանության շրջանակներում «լեզվական խաղի» տարատեսակ համարվող «բառախաղը», մասնավորապես, գեղարվեստական գրականության մեջ բառախաղի ամենատարածված տարատեսակ բառակապակցը:

Նպատակահարմար ենք գտել անդրադառնալ անգլիական գեղարվեստական ստեղծագործություններում (Ու. Շեքսպիրի “Romeo and Juliet,” “A Midsummer Night’s Dream,” “Richard III” և Օ. Ուայլդի “The Importance of Being Earnest”) ռեալիզմի ուսումնասիրության առարկա ռեալիզմի հինար բառախաղի բազում օրինակների կիրառմանը:

Բանալի բառեր և բառակապակցություններ. ճանաչողական լեզվաբանություն, նշանային համակարգ, միջմշակութային հաղորդակցություն, գիտական հարթակ, նորարարական մեթոդներ

THE USE OF “LANGUAGE GAMES” IN LITERARY WORKS

LILIT ABRAHAMYAN

PhD, Associate Professor, EUA,
lilit-abrahamyan9@rambler.ru

SHARMAGH ABRAHAMYAN

PhD, Associate Professor,
abrahamyansharmagh@yandex.com

Abstract

The primary objective of the given article is to scrutinize “language games,” which

are not only linguoculturological, linguo-philosophical, linguopragmatic, but also communicative and semantic phenomena.

As far as the comprehensive survey of the “language game” is of paramount importance, it is studied in a number of scientific disciplines, such as cognitive linguistics, semantics, pragmatics, as well as philosophy.

In the present paper the main focus is on those language games whose detailed analysis lends support to the comprehension of the author’s message.

In the final analysis, we think it reasonable to mention that the rigorous scrutiny of “language games” sheds light on the interrelationship between language and culture.

Keywords and phrases: cognitive linguistics, sign system, intercultural communication, scientific platform, innovative methods.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯЗЫКОВЫХ ИГР В ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЛИЛИТ АБРАМЯН

к.ф.н., доцент каф. прикладной лингвистики,
Европейский университет Армении
lilit-abrahamyan9@rambler.ru

ШАРМАХ АБРАМЯН

к.ф.н., доцент каф. английского языка, ГУ им. В.Б
abrahamyansharmagh@yandex.com

Аннотация

Основной целью данной статьи является изучение “языковых игр,” которые представляют собой не только лингвокультурологические, лингвофилософские, лингвопрагматические, но и коммуникативно-семантические феномены.

Поскольку комплексное исследование “языковых игр” имеет первостепенное значение, оно рассматривается рядом научных дисциплин, таких как когнитивная лингвистика, семантика, прагматика, а также философия.

В настоящей статье основное внимание уделяется тем языковым играм, подробный анализ которых способствует пониманию основной мысли автора.

Таким образом, считаем целесообразным отметить, что подробное изучение “языковых игр” проливает свет на взаимосвязь языка и культуры.

Ключевые слова и словосочетания: когнитивная лингвистика, знаковая система, межкультурная коммуникация, научная платформа, инновационные методы.

Ներածություն

Սույն հոդվածի թեմայի ընտրությունը պայմանավորված է «լեզվական խաղերի» միջառարկայական կարևորությամբ: Լեզվական խաղերի դիտարկումը գիտության առանցքային խնդիրներից է, մի շարք գիտակարգերում՝ լեզվաբանության, (մասնավորապես, ճանաչողական լեզվաբանության, իմաստաբանության, գործաբանության, ոճաբանության

յան), փիլիսոփայության և մանկավարժության մեջ հանգամանորեն ուսումնասիրում են «լեզվական խաղերի» տեսությունը:

Տվյալ հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ XX դարի լեզվամշակութաբանության և լեզվափիլիսոփայության համար այդչափ որոշիչ դարձած «խաղ» փոխաբերական բազմաբովանդակ և բազմաշերտ հասկացությունը հույժ կարևոր է նաև ժամանակակից լեզվաբանության մեջ: Հիրավի, «լեզվական խաղ» եզրույթում բազմանշանակ «խաղ» բառի բուն էության վերլուծությունը ենթադրում է, որ «խաղ» հասկացությունը ժամանակակից լեզվաբանության մեջ միանգամայն այլ լույսի ներքո է ընկալվում:

Լ. Վիտգենշտայնը «խաղ» բառը կիրառում էր ոչ թե առաջնային իմաստով, այլ հավելիմաստով: Լեզվափիլիսոփան զուգահեռներ էր անցկացնում խաղի և լեզվական գործունեության միջև՝ նպատակ հետապնդելով բնութագրել *լեզուն՝ որպես խաղ*, որում բառերը տարբեր կերպ են կիրառվում՝ *խնդրելու, շնորհակալություն հայտնելու, մեկնաբանելու, թարգմանելու, կատակելու* և այլնի նպատակով:

Հոդվածի գիտական նորույթը. առաջին անգամ հայ լեզվաբանության մեջ այսչափ լայնամասշտաբ և համընդգրկուն հետազոտություն է կատարվել «լեզվական խաղերի» տեսության ոլորտում՝ ներառյալ վերջիններիս լեզվափիլիսոփայական ակունքների, <գործելու> պատճառահետևանքային կապերի ուսումնասիրությունը, առանցքային տարատեսակների դասակարգման վերլուծությունը:

«Լեզվական խաղերը» հայ լեզվաբանության մեջ քիչ ուսումնասիրված միավորներ են, նպատակահարմար ենք գտել գիտական հանրությանը ներկայացնել «լեզվական խաղերի» համակողմանի ուսումնասիրության շուրջ հայերեն գրականություն՝ անհրաժեշտ տեսական դատողություններով, գործնական օրինակների հանգամանալից վերլուծությամբ և համապատասխան եզրահանգումներով հանդերձ:

«Լեզվական խաղերի» ուսումնասիրությունը *տեսագործական* մեծ արժեք ունի:

Սույն հետազոտության *տեսական նշանակությունն* այն է, որ «լեզվական խաղերի» բովանդակության հանգամանալից քննությանը նվիրված այս հոդվածում առաջադրված հարցադրումներն ու հիմնավորումները կարող են նպաստել *«լեզու-խաղ-մշակույթ»* փոխհարաբերության խնդրի լուսաբանմանը, ինչպես նաև հետագա, նորանոր տեսական հար-

ցաղորումների նյութ ծառայել լեզվամշակութաբանության, իմաստաբանության, փիլիսոփայության և հաղորդակցման տեսության համար:

Բազմաբնույթ այս ուսումնասիրության **գործնական արժեքն** այն է, որ հետազոտության արդյունքները կարող են կիրառվել ոճաբանության, գործաբանության և նշանագիտության դասընթացների ու սեմինարների ժամանակ:

Հարկ է նշել, որ մի շարք գիտակարգերի տեսանկյունից կատարված սույն հետազոտության հիմնախնդիրները վերհանելու և լուծելու նպատակով կիրառել ենք **նկարագրական, զուգադրական և վերլուծական մեթոդները**:

Սույն հոդվածի **նպատակն է** ուսումնասիրել և վերլուծել «լեզվական խաղը»՝ իբրև մշակութային, ոճական, գործաբանական, փիլիսոփայական, իմաստագործառույթային երևույթ: Ուսումնասիրության առջև դրվել են հետևյալ **խնդիրները**.

1. անդրադառնալ խաղի, լեզվի և մշակույթի փոխկապակցվածությունը,

2. լուսաբանել հումորային ազդեցություն ստեղծելուն նպատակամիտված ոճական հնար բառախաղի կիրառման տիրույթը,

3. վերլուծել բառախաղի տարատեսակները:

Հետազոտության **մեթոդաբանական հիմքն** են դասական և արդի լեզվաբանության ականառու ներկայացուցիչների, մշակութաբանների և ականավոր փիլիսոփաների տեսական աշխատությունները:

«Լեզվական խաղերի» տեսությունը՝ որպես «լեզու-խաղ» փոխհարաբերությունը լուսաբանելու միջոց

Կյանքն ու իրականությունը որպես խաղ ընդունելու փաստը վաղուց է բնորոշ մարդկային գիտակցությանը (Маслова 2008). Խաղի հետ է զուգորդվում արարման գործողությունը, դեռևս հին եվրոպացիների ընկալմամբ, աշխարհարարումը մեկնաբանվում էր՝ որպես Բրահմա աստծո խաղ (Ригведа 1989).

Խաղը հասարակական աշխարհի և տիեզերքի կադապարն է. Յու. Լոտմանը (1992) դիտարկում էր խաղը՝ որպես «կյանքի հիմնական հատկանիշներից մեկը»:

Ա. Բլոկի մեկնաբանմամբ՝ «Կյանքը ճակատագրի խաղն է՝ կրակի և ճակատագրի խաղը» (Маслова 2008).

Հոգեբանները կարծում են՝ խաղն աշխատանքի նախապատկերն է, մարդուն կերտող առաջնային գործունեություն (Потман 1996 : 729)։

Ըստ էության, խաղն անձի աշխարհայացքն ընդլայնելուն, անհատականությունը զարգացնելուն ու կատարելագործելուն ուղղված ստեղծագործական մտածողության և բովանդակալից գործունեության ուրույն տեսակ է։ Այլ կերպ ասած՝ խաղը ստեղծագործական ճկուն միտք, արագ կողմնորոշվելու, ակնթարթորեն, հանպատրաստից գործելու հնարամտություն և փայլուն տրամաբանություն պահանջող գործունեություն է։ Հատկանշական է, որ խաղի կանոնների պահպանման շնորհիվ խաղային ոլորտում լիակատար կարգուկանոն է տիրում։

«Խաղ» երևույթի հանդեպ հետաքրքրությունը տարբեր ուղղությունների գիտնականների կողմից հանգեցրել է բազում հետազոտությունների՝ սկսած հնագույն ժամանակներից մինչև մեր օրերը (Պլատոն, Ֆ.Շիլեր, Ի.Կանտ, Յ.Հյոյզինգա, Մ.Բախտին, Զ.Ֆրեյդ, Ռ.Բարտ, Մ.Ֆուկո) (Кирюшин А., Асташова А., Новиков Е. 2012. № 8. <https://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350>)։

Փաստորեն, դեռևս վաղնջական ժամանակներում խաղային գործունեությանն իրենց աշխատություններում անդրադարձել են փիլիսոփաներ Արիստոտելն ու Պլատոնը։

Ըստ Հ. Գադամերի (1988) առաջադրած դրույթի՝ «խաղն օբյեկտիվ տիեզերական աշխարհ է»։

Հարկ է նշել, որ «խաղ» հասկացության լեզվափիլիսոփայական վերլուծությունը լեզվաբանության դաշտը փիլիսոփայության դաշտի հետ կապող օղակ է։

Լ. Վիտգենշտայնը (1994) «լեզվական խաղ» է անվանել լեզվի տարբեր կիրառումները՝ ինչ-ինչ առարկայի արտաքին տեսքը և չափսը նկարագրելը, իրադարձության մասին տեղեկացնելը, պատմություն հնարելը, թատրոնում խաղալը, կատակելը, վարկածներ առաջադրելը և այլն։

Հետևապես, լեզվական խաղը ոչ թե ինչ-ինչ առարկայի անվանումն է, այլ գործողություն։ «Լեզվական խաղ» ասելով՝ Լ.Վիտգենշտայնը խիստ հետաքրքիր սահմանում էր տալիս. նա ընկալում էր «լեզվական խաղերը՝ որպես կենսածն», «որպես կյանքի մեջ ընկղմված» լեզվի, գործողության և խաղի կանոնների միասնություն։

Փաստորեն, Լ.Վիտգենշտայնը դիտարկում էր լեզուն ոչ թե որպես նշանային համակարգ, այլ որպես <գործիք>, գործելակերպ, գործունեություն, լեզվական խաղերի <ընտանիք> և զանազանություն: Ընդ որում, լեզվափոխության գտնում էր, որ խաղերի զանազանությունը դիտարկելիս բոլոր խաղերին բնորոշ մեկ ընդհանուր հատկանիշ չենք կարող նշել: Այլ կերպ ասած՝ գոյություն չունի ընդհանուր հատկանիշ, որը կբնութագրի ցանկացած խաղ: Այսպիսով, ինչպես խաղերին առհասարակ, այնպես էլ տարատեսակ լեզվական խաղերին հնարավոր չէ տալ մեկ ընդհանուր սահմանում, քանզի խաղերը տարբեր հատկանիշներ ունեն: Հետևապես, խնդրո առարկա երևույթը սահմանում ենք՝ ելնելով ինչ-ինչ սահմանումներից:

Վերոշարադրյալն ամփոփելու նպատակով նշենք, որ Լ. Վիտգենշտայնի «լեզվական խաղերի» ուսմունքը դիտարկվում է իմաստագործաբանական և հաղորդակցական տեսանկյուններից՝ որպես լեզվական գործունեության արտապատկերում և կադապարում: Փաստորեն, նման ուսումնասիրությունը հույժ կարևոր է գործաբանական լեզվաբանության ակունքների լուսաբանման տեսակետից:

Ուշագրավ է այն փաստը, որ Լ. Վիտգենշտայնի գաղափարները լայն մեկնաբանությունների հնարավորություն են ընձեռում: Ուստի, XX դարի երկրորդ կեսին արձանագրված շրջադարձային փոփոխությունների արդյունքում գործաբանության արժևորման հետևանքով առաջացած «լեզվական խաղերի» տեսության ուսումնասիրությանն իր աշխատություններում հանգամանորեն անդրադարձել է հայազգի լեզվափոխության Գ. Գրիգորյանը (1986, 2006), որի արժեքավոր աշխատությունները նվիրված են Լ.Վիտգենշտայնին և լեզվաբանական հետազոտությունների համար ինքնին արժեքավոր «լեզվական խաղերի» ուսմունքին:

«Լեզվական խաղերի» քննությունը լեզվամշակութաբանական համատեքստում

Գիտության զարգացման արդի փուլում հույժ կարևոր է քննել լեզվի, խաղի և մշակույթի փոխկապակցվածության խնդիրը, «լեզվական խաղերի» տեսությունը դիտարկվում է լեզվամշակութաբանական համատեքստում՝ նպաստելով ոչ միայն լեզու-խաղ-մշակույթ փոխհարաբերության, այլև միջմշակութային հաղորդակցության առանցքային խնդիրների մանրազնին ուսումնասիրությանը:

Լեզվամշակութաբանական լայն համատեքստում դիտարկելի են «լեզվական խաղ» և «բառախաղ» եզրույթները, որոնց զուգադրական ուսումնասիրությունը խիստ կարևոր է մշակութաբանության ուսումնասիրության համար, քանի որ լեզվամշակութային տեղեկատվակիր խնդրո առարկա հասկացություններն արտացոլում են տվյալ ազգի մշակույթը, ազգային մտածողությունը, խառնվածքը, իրազեկում այս կամ այն լեզվի պատմամշակութային զարգացման ընթացքի մասին:

Վ. Մասլովան (2001) սահմանում է լեզվամշակութաբանությունը որպես «լեզվաբանության և մշակութաբանության սահմանագծին ծագած հումանիտար գիտաճյուղ, որն ուսումնասիրում է ազգային լեզվում <մարմնավորված> և լեզվական գործընթացներում դրսևորվող հոգևոր մշակույթը»:

Ուշագրավ է այն փաստը, որ տարբեր է բառախաղերի կիրառման հաճախականությունը յուրաքանչյուր լեզվում և ազգային մշակույթում՝ պայմանավորված հաղորդակցվողների՝ մշակութաբանական հիմքեր ունեցող համոզմունքներով: Բառախաղի թե՛ կիրառումը, և թե՛ ընկալումը փաստում են, որ անձը հաղորդակցման յուրօրինակ մշակույթով է օժտված: Փաստորեն, բառախաղերը հաճախակի կամ հազվադեպ կիրառելու միտումը պայմանավորված է մշակութային տարբերություններով: Այն է՝ առավել անմիջական շփման կողմնակից, կատակասեր ժողովուրդներն իրենց խոսքը հաճախ են «համեմում» բառախաղերով՝ ի տարբերություն առավել պահպանողական ժողովուրդների: Հաղորդակցության մեջ ընդգրկելով հումորային տարրը՝ հաղորդակցվողներն առավել դյուրին և սահուն են դարձնում հաղորդակցման գործընթացը:

Հարկ է նշել, որ միջազգային գիտական հարթակներում մշակութային հարթության վրա ժողովուրդների շփումը ենթադրում է գիտության զարգացման արդի փուլում չափազանց կարևոր խնդիրների՝ միջմշակութային հաղորդակցության, ինչպես նաև լեզվի և մշակույթի հարաբերակցության արծարծումը: Անդրադարձ է կատարվում նաև լեզվամշակութաբանական հետազոտությունների թիրախ «լեզվական խաղերին»:

Այսպիսով, լեզվամշակութաբանությունն ուսումնասիրում է մշակութային ուրույն դրսևորում «լեզվական խաղ» հասկացությունը, որի դերը հսկայական է լեզուն յուրացնելու գործընթացում:

Օտար լեզուները, մասնավորապես՝ անգլերենն արդյունավետ դասավանդելու նպատակով նորարարական մեթոդների կիրառմամբ խրախուսելի է գրական աղբյուրներից ընտրված լեզվական խաղի բազում օրինակներ պարունակող տեքստերի մանրագնին վերլուծությունը, որը նպաստում է տեքստի լիարժեք, խոր ընկալմանը, ուսանողների լեզվամտածողության և համապատասխան լեզվական հմտությունների զարգացմանը:

Փաստորեն, բառախաղերի կիրառումն առանձնակի կարևորություն ունի օտար լեզվի դասավանդման գործընթացում, քանզի այն նպաստում է ուսումնառական ակտիվ գործունեության կազմակերպմանը: Արդյունքում, յուրօրինակ մտքեր ձևակերպելու, հետաքրքիր տեսակետներ փոխանակելու շնորհիվ զարգանում է ուսանողների վերլուծական մտածողությունը, ընդլայնվում նրանց մտահորիզոնը:

Բառախաղի կիրառումը գեղարվեստական ստեղծագործություններում

Հետաքրքրական է այն փաստը, որ ժամանակակից լեզվաբանության մեջ «լեզվական խաղ» են համարվում գեղարվեստական ստեղծագործություններում հաճախադեպ *լեզվական արտահայտչամիջոցները*:

Լեզվաբանները համակ ուշադրությամբ են ուսումնասիրում լեզվական խաղի առավել լայն կիրառում ունեցող տեսակը՝ բառախաղը, որը ստեղծելու նպատակով գրողները խախտում են լեզվական նորմերը՝ նպատակ հետապնդելով յուրօրինակ արտահայտչականություն և ուրույն երանգավորում հաղորդել խոսքին:

Ստեղծագործական յուրօրինակ վարպետությամբ օժտված գրողները՝ Ուիլյամ Շեքսպիրը, Օսկար Ուայլդը, Լուիս Քերուլը և ուրիշներ, իրենց ստեղծագործություններում կիրառել են բավականին հետաքրքիր բառախաղեր, որոնք ի ցույց են դնում նշյալ գրողների ստեղծագործական ողջ ներուժը: Արդյունքում, միևնույն համատեքստում այս կամ այն բառի ունեցած հնարավոր նշանակությունների շուրջ ընթերցողի ընկալունակության շրջանակներում մի շարք զուգորդություններ են առաջանում:

Էլիզաբեթյան հանդիսատեսն առանձնակիորեն էր սիրում բառախաղեր, և Շեքսպիրը գրավում էր բոլորի ուշադրությունը՝ ստեղծագործություններում բառախաղեր կիրառելու բացառիկ շնորհով: «Ռոմեո և

Ջուլիենտի» շատ կերպարներ երկխոսության մեջ զավեշտական բնույթի, կերպարակերտ բառախաղեր են կիրառում (<https://punsnjokes.com/author/celestino-miller/>).

«Ռոմեո և Ջուլիետ» պիեսի սկիզբն ազդարարող կատակերգական երանգավորմամբ բառախաղերը մեծապես ոգեշնչում են ընթերցողին (<https://punsnjokes.com/author/celestino-miller/page/359/>).

Եվ այսպես, Կապուլետի երկու աշխատավորները՝ Սամփսոնը և Գրեգորին, բողոքում են կատարվելիք աշխատանքից: Նրանց կատակները հիմնված են *"carry coals," "collier," "choler,"* և *"collar"* բառերի նմանատիպ հնչողության վրա: Տվյալ համատեքստում Կապուլետի ծառաները բառացիորեն «*ածուխ տանելու*» շուրջ կատակում են:

Ընդ որում, Շեքսպիրի օրոք *"to carry coals"* արտահայտությունը նշանակում էր «*վիրավորանքի առարկա լինել*», մինչդեռ այժմ *"to carry coals"* արտահայտությունը բառարաններում ամրագրված է «*ածուխ կրել՝ անմիտ բան անել, զուր տեղն աշխատել*» նշանակությամբ:

SAMPSON: *Gregory, on my word we'll not **carry coals**.*

GREGORY: *No, for then we should be **colliers**.*

SAMPSON: *I mean, an we be in **choler**, we'll draw.*

GREGORY: *Ay, while you live, draw your neck out of **collar**. (1.1.1-4)*

SAMPSON: *I strike quickly, being **moved**.*

GREGORY: *But thou art not quickly **moved** to strike.*

SAMPSON: *A dog of the house of Montague **moves** me.*

GREGORY: ***To move** is to stir, and to be valiant is to stand. Therefore if thou art **moved** thou runn'st away. (p. 10)*

Երկխոսության վերջին հատվածում *"to move"* բայի հնգակի կիրառումը բառախաղի ստեղծման հրաշալի միջոց է ծառայում՝ մատնանշելով «*շարժվել*», «*հուզել*» (բարկություն, ծիծաղ) *առաջացնել*», «*դրդել, հարկադրել*» իմաստները: Առանցքային տեսարաններում հայտնի մեջբերումների շուրջ եզակի բառախաղերի մեկնաբանություններն ընթերցողներին ժպիտ են պարգևում:

Բառախաղի կիրառմամբ հեղինակներն ընթերցողներին թույլ են տալիս լարված պահերից դադար առնել: Ամենահայտնի ստեղծագործություններից մեկում՝ «*Ռոմեո և Ջուլիենտում*», հումորի վարպետ Շեքսպիրի հյուսած սրամիտ, փայլուն, հիշարժան բառախաղերը դարեր շարունակ գերել են ընթերցողներին

(<https://study.com/academy/lesson/puns-in-romeo-and-juliet-act-1.html>).

Առաջին ակտում, երբ Մերկուցիոն հորդորում է Ռոմեոյին շարունակել Կապուլետի դիմակահանդեսին մասնակցելու ծրագիրն ու պարել, Ռոմեոն հրաժարվում է՝ պատճառաբանելով, որ Մերկուցիոյի նման **«ճկուն ներքաններ»** չունի, թեև **«կապարե հոգի»** ունի (Romeo and Juliet by William Shakespeare. What are some examples of puns in Romeo and Juliet? <http://nosweatshakespeare.com/resources/shakespeare-puns/>)

Mercutio: Nay, gentle Romeo, we must have you dance.

Romeo: Not I, believe me: you have dancing shoes with nimble soles. I have a soul of lead. (Shakespeare 1997)

(<https://study.com/academy/lesson/puns-in-romeo-and-juliet-act-1.html>)

Հարկ է նշել, որ վերոնշյալ օրինակում **հնչյունական մակարդակի բառախաղի** ստեղծմանը նպաստել է **‘sole’** և **‘soul’** նույնահունչ բառազույգի կիրառումը: Հումորային ազդեցության վերջնարդյունքով նշյալ բառային միավորները թե՛ ուղղագրությամբ, և թե՛ իմաստներով տարբերվող, սակայն նմանատիպ հնչողություն ունեցող բառեր են՝ **համահունչ նույնանուններ**: **«Ներքան»** նշանակող **“sole”** և **«հոգի»** իմաստով **“soul”** բառերի շուրջ խաղ առաջացրած բառակատակը Ռոմեոյի բանաստեղծական էության և մեղամաղձոտ սիրո մասին է փաստում (<https://punsnjokes.com/author/celestino-miller/>).

Romeo and Juliet by William Shakespeare. What are some examples of puns in Romeo and Juliet?

Ստորև մեջբերենք առաջին գործողության առաջին տեսարանից մեկ այլ օրինակ, որում Ռոմեոն բառախաղ է կերտում սիրահարված լինելու գաղափարի շուրջ.

BEN: In love?

ROM: Out-

BEN: Of love?

ROM: Out of her favour, where I am in love. (p. 165)

Խառնաշփոթ առաջացնող այս օրինակում սիրահարված Ռոմեոն ամենևին ծիծաղելու տրամադրություն չունի: Այնուամենայնիվ, այն ոչ էլ աներևակայելի տխուր տեսարան է համարվում, քանի որ Շեքսպիրը բառախաղ է կիրառում՝ անհեթեթության որոշակի տարր ներմուծելու նպատակով:

Առաջին ակտի 4-րդ տեսարանում Ռոմեոն և Մերկուցիոն կիրառում են հետևյալ բառախաղը.

ROMEO: *Well, what was yours?*

MERCUTIO: *That dreamers often lie.*

ROMEO: *In bed asleep while they do dream things true. (I.IV.54-56)*

Ինչ խոսք, բառակատակի թիրախ *"to lie"* բայն առաջնային իմաստի շրջանակներում ենթադրում է՝ «երազողները պատկած են», մինչդեռ այլ անկյան տակ վերլուծելիս պարզորոշ է դառնում, որ գրողը նկատի է ունեցել՝ «երազողները երազների միջոցով իրենք իրենց են խաբում» (<https://punsnjokes.com/author/celestino-miller/>).

Ստորև ներկայացնենք *"clouds"*-«ամպեր» և *"clouds"*-«դժգոհություն, թախիծ» բառազույգի կիրառմամբ բառախաղի ևս մեկ հետաքրքրական օրինակ.

MONTAGUE: *Many a morning hath he there been seen,*

With tears augmenting the fresh morning's dew,

*Adding to **clouds** more **clouds** with his deep sighs. (p.19)*

Ռոզալինի սիրո փնտրտուքներով մտահոգ Ռոմեոն բառախաղի կիրառման է դիմում «Ռոմեո և Ջուլիետի» առաջին գործողության չորրորդ տեսարանում Մերկուցիոյի հետ քայլելիս: Ռոմեոն, որին Բենվոլիոն հորդորում է մասնակցել Կապուլետի խնջույքին, պատասխանում է.

ROMEO: *Give me a torch: I am not for this ambling;*

*Being but **heavy**, I will bear the **light**. (I.iv.11-12)*

«Լույս»-*"light"* բառի շուրջ հյուսված բառախաղը վերաբերում է և՛ «ոգու կորուլը մեղմելու» փորձին, և՛ «ջահի լույսին»: Ռոմեոն հակադիր բառերի երկակի իմաստների հետ է «խաղում»՝ նախ ակնարկելով, որ «տխուր» է (*"heavy"*)՝ Ռոզալինի հանդեպ անպատասխան սիրո հարուցած թախիծի պատճառով, սակայն միևնույն ժամանակ հավաստում է, որ «հոգով ուժեղ է», ուստի կտանի ջահը՝ լույսի, լուսավորելու համար (Puns by Romeo.

<https://study.com/academy/lesson/puns-in-romeo-and-juliet-act-1.html>)

Վերաձննդի դարաշրջանում բառախաղը բարձր գնահատականի արժանացած զենք էր բանաստեղծի զինանոցում:

Շեքսպիրի հանճարը խորհրդանշող բառախաղերի կիրառումը լուսաբանում է, թե ինչպես են գործում լեզուն և բանաստեղծական արվեստը

(<http://drama->

education.suite101.com/article.cfm/shakespeare_in_the_classroom#ixzz0Pk8mclRF).

«Բանաստեղծական արվեստը նախնական գործառնություն ծնվում է խաղի մեջ և որպես խաղ՝ սրբագործված խաղ» (Хейзинга 1997:141).

Շեքսպիրն այնքան հաճախ և համակողմանիորեն էր խաղում լեզվի հետ, որ այդ թեմայով ամբողջական գրքեր են գրվել: *“A Midsummer Night’s Dream”* ստեղծագործության բաղադրյալ բառախաղերում Շեքսպիրի կերպարները փոքրիշատե նման հնչող, սակայն խիստ տարբեր իմաստներով բառերն այլ բառերի հետ են շփոթում: Օրինակ, *“there we may rehearse most **courageously**”* մալապրոպիզմ պարունակող նախադասության մեջ *“courageously”* բառը կիրառվում է *“correctly”* բառի փոխարեն, թե՛ «քաջաբար, խիզախորեն», և թե՛ «հիանալի, հրաշալի, գեղեցիկ, շքեղ հագնված» իմաստներով (<https://www.folger.edu/explore/shakespeares-works/a-midsummer-nights-dream/>).

Բառախաղ պարունակող օրինակները բովանդակային պատշաճ վերլուծության են ենթարկվում **սեմանտիզացիայի՝ իմաստավորման** միջոցով, այն է՝ լեզվական միավորին իմաստ վերագրելու, վերջինիս նշանակությունը բացահայտելու գործընթացի միջոցով:

Մակդիիներ, փոխաբերություն, շրջուն շարադասություն պարունակող ներքոհիշյալ հատվածում բառախաղի ստեղծմանը նպաստել են *“sun”* (արև) և *“son”* (որդի) համահունչ բառերը.

BENVOLIO: *Madam, an hour before the worshiped **sun** peered forth the golden window of the east* (120), <...>

*So early walking did I see your **son**.* (125)

Շեքսպիրի բառակատակներն անգլերենում ամենահաճախ մեջբերվող արտահայտություններն են, օրինակ՝ «Ռիչարդ երրորդ» ստեղծագործության բացման տողերը.

“Now is the winter of our discontent made glorious summer by this sun of York (Shakespeare “Richard III,” 2000),” որում Ռիչարդը ներկայանում է՝ որպես *“a son of the house of York.”*

Վերոնշյալ բառակատակը կիրառելով՝ Շեքսպիրը ձմռան ու ամռան եղանակները ներկայացնում էր «մռայլ և լավ ժամանակների» գաղափարով (<http://nosweatshakespeare.com/resources/shakespeare-puns/>).

Բերված օրինակում բառախաղ է «հյուսվել» **sun** և **son** **հնչյունական՝ համահունչ նույնանունների** կիրառմամբ: Քննարկման ենթակա **sun** և **son** բառերի ընդհանուր եզրն է հնչողության նմանությունը, որն առավել տպավորիչ է դարձնում խոսքը՝ յուրօրինակ արտահայտչականություն հաղորդելով վերջինիս:

Հարկ է նշել, որ Օսկար Ուայլդի ստեղծագործություններում ևս բառախաղի կիրառման հետաքրքրական օրինակներ են առանձնանում: “*The Importance of Being Earnest*” գեղարվեստական ստեղծագործությունը հոմոֆոնային բառախաղերի բազում օրինակներ է պարունակում: Օր” բառախաղային միավորներ են նմանատիպ հնչող “*earnest*” ածականը և “*Ernest*” կերպարի անունը: Սեսիլին ցանկանում է ամուսնանալ “*Ernest*” անունը կրող անձնավորության հետ, քանի որ լրջություն խորհրդանշող “*earnest*” համանուն ածականը վստահություն է ներշնչում՝ արտացոլելով էռնեստին սիրելու պատճառը (<https://study.com/academy/lesson/puns-in-the-importance-of-being-earnest.html>).

*Cecily: You must not laugh at me, darling, but it had always been a girlish dream of mine to love someone whose name was **Ernest**.*

*There is something in that name that seems to inspire absolute confidence. I pity any poor married woman whose husband is not called **Ernest** (Wilde, 1961).*

Հատկանշական է, որ բառախաղի միջոցով հեղինակը նպատակ է հետապնդում արտահայտել կերպարի հանդեպ իր դիրքորոշումը: Արդյունքում, ընթերցողը հեղինակի վերաբերմունքի մասին գործաբանական բնույթի տեղեկատվություն է ստանում:

Եզրակացություն

«Լեզու-խաղ» փոխհարաբերության խնդիրը որոշելիս պարզորոշ դարձավ, որ Լ. Վիտգենշտայնը լեզուն որպես խաղ էր դիտարկում:

«Լեզվական խաղ» եզրույթի համակողմանի ուսումնասիրությունը թույլ է տալիս ենթադրել, որ նշյալ եզրույթը հնարավորություն է ընձեռում ամենայն ճշգրտությամբ և լավագույնս արտապատկերել խոսքային իրադրությունը, հաղորդակցական իրադրությունը:

Լեզվական նորմերի պահպանման «հորդորով» հանդերձ՝ «**լեզվական խաղը**» լեզվական տիրույթում արտացոլում է *ավանդականը*, մինչ-

դեռ «**բառախաղի**» զանազան տարատեսակները *լեզվական արդի երևույթների խորհրդանիշ* և *նոր խոսք* են լեզվաբանության մեջ:

«Լեզվական խաղ» և «բառախաղ» բառային միավորների զուգադրական ուսումնասիրությունը լեզվամշակութաբանության ուսումնասիրության հարուստ նյութ է:

Ինչպես կատարված վերլուծություններն են ցույց տալիս, լեզվական խաղերն արտահայտչական և հաղորդակցական գործառույթներ իրականացնող, իմաստային հսկայական ներուժով լեզվամշակութաբանական, լեզվաոճական, գործաբանական և նշանագիտական բնույթի միավորներ են, որոնցում արտացոլվում են լեզվակրի մտքի թռիչքն ու աշխարհայացքը:

Գրականության ցանկ

1. Alekseeva L. (2003). *Interpretatsiya. Stilisticheskiy entsiklopediyskiy slovar' russkogo yazyka*. Retrieved from <https://rus-stylistics-dict.slovaronline.com/40>.
2. Wittgenstein L. (1994). *Filosofskie issledovaniya* (FI) // *Filosofskie raboty*. Moscow: Gnozis, 274 pages.
3. Gadamer H.-G. (1988). *Istina i metod: Osnovy filosofskoy germeneytiki*. Moscow: Progress, 704 pages.
4. Grigoryan G. (1986). Wittgenstein i Strawson o probleme chuzhikh soznaniy // *Istoriko-filosofskiy ezhegodnik*. Moscow, pp. 191–207.
5. Grigoryan G. (2006). *Diskurs, yazykovye igry i ponimanie chuzhikh kultur // Yazyk, kommunikatsiya i etnicheskii mentalitet*. Yerevan: Zangak-97, pp. 158–169.
6. Kiryushin A., Astashova A., Novikov E. (2012). *Metodologiya issledovaniya fenomena igry: klassicheskie i innovatsionnye predstavleniya // Sovremennye nauchnye issledovaniya i innovatsii*. Issue 8. Retrieved from <https://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350>.
7. Krongauz M. (2005). *Semantika*. Moscow: Russian State University for the Humanities, 400 pages.
8. Lotman Yu. (1992). "Pikovaya dama" i tema kart i kardovoy igry v russkoy literature nachala XIX veka // *Izbrannye stat'i v trekh tomakh*. Vol. 2. Tallinn, 391 pages.
9. Lotman Yu. (1996). *O poetakh i poezii*. St. Petersburg: Iskusstvo - SPB, 846 pages.
10. Maslova V. (2008). *Politicheskii diskurs: Yazykovye igry ili igry v slova?* (Politicheskaya lingvistika). Yekaterinburg, Vol. 1(24), pp. 43–48.

11. Maslova V. (2001). *Lingvokul'turologiya: uchebnoye posobiye*.
12. Novyy slovar' metodicheskikh terminov i ponyatiy. Teoriya i praktika obucheniya yazykam. Retrieved from https://methodological_terms.academic.ru/1770.
13. Rigveda. *Mandaly I-IV*. Moscow: Nauka, 1989, 768 pages.
14. Riker P. (1995). *Konflikt interpretatsiy. Ocherki o germeneytike*. Moscow.
15. Tretyakova I. (2019). *Interpretatsiya kak sposob ponimaniya khudozhestvennogo teksta. Yazykoznanie i literaturovedenie*. Retrieved from <https://hedclub.com/ru/article/41>.
16. Huizinga J. (1997). *Chelovek igrayushchiy*. Moscow: Progress. Traditsiya, 416 pages.
17. Barbara Mowat and Paul Werstine. Reading Shakespeare's Language: A Midsummer Night's Dream. <https://www.folger.edu/explore/shakespeares-works/a-midsummer-nights-dream/>
18. Benjamin Unfried, Meredith Spies. Puns in Romeo and Juliet. Act I, 11/21/2023. <https://study.com/academy/lesson/puns-in-romeo-and-juliet-act-1.html>
19. Celestino-Miller. (March 18, 2024). Puns. <https://punsnjokes.com/author/celestino-miller/page/359/>
20. Ellen Wilson. Shakespeare in the Classroom. Shakespearean Puns Grab Students' Attention. Jan 23, 2008. <https://www.worldtranslationcenter.com/blog-posts/shakespeare-for-all>
21. Examples of Pun in Literature. <http://nosweatshakespeare.com/resources/shakespeare-puns/>.
22. Jan Madden. The "Punny" Language of Shakespeare. June 14, 2013. <https://www.worldtranslationcenter.com/blog-posts/shakespeare-for-all>
23. Oscar W. (1961). *Plays. The Importance of Being Earnest*. Moscow, Foreign Languages Publishing House, pp. 281-350.
24. Poetic puns. http://drama-education.suite101.com/article.cfm/shakespeare_in_the_classroom#ixzz0Pk8mcIRF
25. Puns in "The Importance of Being Earnest." Characters & Examples. <https://study.com/academy/lesson/puns-in-the-importance-of-being-earnest.html>
26. Romeo and Juliet by William Shakespeare. What are some examples of puns in Romeo and Juliet? <http://nosweatshakespeare.com/resources/shakespeare-puns/>
27. Shakespeare W. (2008). *Much Ado About Nothing*. The Floating Press.
28. Shakespeare W. (2000). *Richard III*. Oxford University Press, 414p.
29. Shakespeare W. (1997). *Romeo and Juliet*. Thomas Nelson & Sons, 280p.

30. What are 10 puns in Romeo and Juliet and what do they mean?
<http://www.enotes.com/homework-help/what-10-puns-romeo-juliet-what-do-they-mean-49547>

31. William Shakespeare Biography.
<https://www.shakespeare.org.uk/explore-shakespeare/shakespedia/william-shakespeare/william-shakespeare-biography/>