

## Литература

История всемирной литературы. В 8 т. / АН СССР ; Ин-т мировой лит. им. А. М. Горького ; редкол: Г. П. Бердников (гл. ред.), А. С. Бушмин, Ю. Б. Виппер (зам. гл. ред.), Д. С. Лихачев, Г. И. Ломидзе, Д. Ф. Марков, А. Д. Михайлов, С. В. Никольский, Б. Б. Пиотровский, Г. М. Фридендер, М. Б. Храпченко, Е. П. Чельшев. М. : Наука, 1983–1994. Т. 7. 832 с.; Т. 8. 848 с.

Подберезский И. В. Хосе Рисаль. М. : Молодая гвардия, 1985. 319 с.

Филиппинская литература [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.knowledgr.com> (дата обращения 17.06.2018).

Agoncillo T. Introduction to Filipino History. Quezon City : Garotech Publishing, 1974. 308 p.

Duca A. C. Struggle for Freedom. A Textbook on Philippine History. Manila : Rex Book Store, 1977. 422 p.

Francia L. A History of the Philippines. From Indios Bravos to Philippines. N. Y. : The Overlook Press, 2010. 352 p.

Sevilla F. Poet of the People Francisco Balagtas and the Roots of Filipino Nationalism: Life and Times of the Great Filipino Poet and His Legacy of Literary Excellence and Political Activism. Manila : Trademark, 1997.

УДК 809.56-085

**В. В. Ананьев, Т. С. Максимова**

Иркутский государственный университет, Иркутск

## РЕАЛИЗАЦИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ ПОСРЕДСТВОМ АТЭДЗИ

**Аннотация.** Рассматривается осуществление языковой игры в японском языке при помощи феномена атэдзи. Отклонение от морфемного принципа японского иероглифического письма создает эффект множественности как формы, так и содержания языковой единицы. Анализ употребления атэдзи в произведениях разных жанров позволяет сделать следующие выводы: языковая игра может реализовываться путем: 1) изменения одного из знаков в устойчивом сочетании на другой с таким же или близким чтением; 2) присвоения существующему иероглифу или иероглифическому сочетанию нового чтения, устойчивого или окказионального: а) произвольно, б) через создание ребуса.

**Ключевые слова:** языковая игра, японский язык, атэдзи, иероглифическое письмо.

**V. Anan'ev, T. Maksimova**

Irkutsk State University, Irkutsk

## IMPLEMENTING LANGUAGE GAME USING ATEJI

**Abstract.** This article considers implementation of language games with the help of *ateji* in the Japanese language. The deviation from the morphemic principle of the use of Chinese characters in the Japanese writing system creates an effect of multiplicity of the form as well as the contents of a linguistic unit. The analysis of the *ateji* usage in pieces of work of various genres makes it possible to come to the following conclusions: language game can be implemented either by 1) changing one of the characters in a kanji combination for another one with the same or similar reading, or by 2) assigning an existing character or character combination a new reading, a standard or an occasional one, either a) arbitrarily or b) by creating a rebus.

**Keywords:** language game, Japanese, *ateji*, Chinese characters.

Изучение проблемы языковой игры (далее – ЯИ) естественным образом связано с рассмотрением феномена игры вообще. Этот вопрос стал объектом пристального внимания философов и ученых в XX в., что обусловлено присутствием игр во всех сферах человеческой жизни, и в начале XXI в. интерес к этому феномену не ослабевает.

Отправной точкой многих современных исследований послужила работа Й. Хёйзинги «Человек играющий», позже его идеи легли в основу подхода Р. Кайуа. Рассмотрение многих аспектов человеческой деятельности как вариантов игры или их разграничение привело к появлению различных подходов к феномену игры и ее определений. Однако все подходы к понятию игры объединяет выделение в качестве ее сущностной характеристики отличие от привычной реальности (сознание «иного бытия» у Хёйзинги) и направленность игры как вида деятельности на достижение гедонистического переживания (без наслаждения или хотя бы надежды на его получение игра теряет смысл), измененного состояния сознания и ощущения новизны [Сосланд, 2006, с. 109]. Все эти аспекты проявляются и в феномене языковой игры.

О ЯИ часто говорят как о преднамеренном, сознательном нарушении речевой нормы. Т. А. Гридина рассматривает ЯИ как «определенный тип речевого поведения говорящих, вызывающий к эстетической оценке нестандартного использования речевых единиц», отмечая, что в основе ЯИ лежит стремление добиться эффекта, обладающего эстетическим воздействием (зачастую комическим), посредством отклонения от привычного, устоявшегося восприятия языковых единиц, нестандартного их употребления [Гридина, 1996, с. 11].

Приведенные определения свидетельствуют о том, что ЯИ обладает всеми сущностными характеристиками игры: нарушение норм узуса, создание новых единиц приводит к появлению ощущения отличия от привычной реальности, новизны и тем самым – гедонистическому переживанию.

Часто ЯИ ассоциируется с юмором, с созданием комического эффекта, однако это не совсем верно. Целью ЯИ является создание множественности смыслов высказывания, основанной на осознанном нарушении фонетических, синтаксических, стилистических или других норм языка.

К механизмам, лежащим в основе ЯИ, относят асимметричный дуализм языкового знака и нарушение системных отношений между знаками. Асимметрия означающего и означаемого дает возможность помещать новое содержание в сохраняемую форму или же, напротив, сохранять содержание, изменяя форму. Нарушение системных отношений между знаками часто происходит вместе с проявлением связей, обусловленных контекстуально, причем в некоторых ситуациях для реципиента могут актуализироваться и первые, и вторые одновременно. В

ситуации выведения языковой единицы за рамки ее стандартного употребления целью адресанта является достижение прагматического эффекта при опоре на стереотипы, сложившиеся в сознании носителя языка как некие стандарты узуса [Гридина, 1996, с. 17].

Творческую специфику ЯИ можно обнаружить, кроме того, и в структурах, которые имеют не одну интерпретацию, и в множественности формы или содержания языковой единицы. В этом случае нарушается закон функционирования знака в речи, который гласит, что знак должен быть тождественен по форме самому себе в разных контекстах, при условии, что в этих контекстах реализуется только одно из возможных значений.

ЯИ с иероглификой в японском языке основывается либо на изменении графической формы знаков, либо на отступлении от правил их прочтения. В рамках данного исследования мы рассматриваем второй случай.

Выделить правила системного характера, определяющие, как читаются иероглифы в японском языке, сложно. Варианты чтений, пришедшие из разных китайских диалектов или корейского языка и в разные эпохи, по-разному осваивались японской фонетической системой, в результате чего один иероглиф может иметь несколько весьма непохожих чтений. Кроме того, по мере освоения иероглифического письма заимствованными из китайского языка знаками стали закрепляться японские звуковые комплексы, которые передавали соответствующие значения [Соколов, Вардуль, 1963, с. 123]. В настоящее время один иероглиф может иметь несколько онных (китайских) чтений и несколько кунных (японских), которые реализуются в зависимости от графического, семантического и, иногда, экстралингвистического контекста.

С другой стороны, несмотря на сложность ситуации с *правилами* прочтения иероглифов, существуют достаточно устойчивые *нормы*.

А. Н. Соколов отмечает, что японское иероглифическое письмо является по сути своей морфемным. Это можно увидеть при сравнении кандзи, передающего морфему, с силлабическим знаком каны. Знак く обозначает на письме слог ку в любом слове, где вообще этот слог можно встретить: ちく(地区) *тику* «район», くつう(苦痛) *куцуу*: «боль». В морфемном же иероглифическом письме морфема ку в слове *тику* будет передана знаком 区 «район города», а в слове *куцуу*: знаком 苦 «горький». Взаимозамена этих иероглифов невозможна, потому что знак связан не только с определенным звуковым комплексом, но и с его узким значением [Соколов, Вардуль, 1963, с. 121].

В некоторых случаях подобный принцип обозначения морфем нарушается, и тогда возникает явление, которое можно назвать аморфемностью. Смысл данного явления состоит в разрушении ассоциативной связи иероглифа со значением морфемы и ее звуковой оболочкой

[Соколов, Вардуль, 1963, с. 123]. Это явление в японском языке получило название 当て字 *атэдзи*.

Существует два варианта определения понятия *атэдзи*. В узком смысле – это иероглифы, у которых при записи японских слов используется только китайское чтение. В широком смысле к *атэдзи* также причисляют дзюкудзикун (яп. 熟字訓 *дзюкудзикун*) – исконно японские слова, при записи которых иероглифами стандартные чтения игнорируются и сочетанию знаков присваивается совершенно особенное чтение, а определить, какой иероглиф относится к какой части слова, нельзя [Taylor, 2014, p. 158].

Атэдзи в узком смысле А. Н. Соколов и И. Ф. Вардуль (1963) называют *аморфемным фонетическим письмом*. Его применение начинается в самых древних письменных памятниках Японии, и оно продолжает использоваться и по сей день. В этом случае иероглиф используется для фиксации не морфемы, которая закреплена за ним, а слога с другим значением или лишённого значения вообще. Примером может служить запись иероглифом 仏 *фу(иу)* «будда» слога *фу* в составе слова 仏蘭西 *фурансу* «Франция». Изначально использовались китайские звуковые комплексы, которые при этом могли усекаться, но позже возникли атэдзи и на базе собственно японских фонетических слов: 矢張り *яхари* «всё же», 矢鱈 *ятара* «как попало».

Атэдзи в широком смысле получили название *аморфемного смыслового письма*: знак используется для записи слова, которое не связано с зафиксированной за этим знаком морфемой по звуковому составу, а лишь близко ей семантически. Так, сочетание иероглифов 疾風 «сильный ветер» читается хаятэ, хотя, согласно правилам чтения морфем, которые закреплены за этими иероглифами, оно должно читаться *синпу*.

Можно выделить два основных способа аморфемного смыслового обозначения слов. В первом случае записываются исконно японские слова, чтение присваивается целому сочетанию, и невозможно определить, какая часть слова относится к тому или иному иероглифу. В Японии это получило название 熟字訓 *дзюкудзикун* «японское чтение сочетания знаков». Например, 足袋 *таби* «носки с отдельным большим пальцем». Второй способ заключается в использовании *кандзи* для заимствований из индоевропейских языков, не имевших эквивалентов ни в китайском, ни в японском языках. Например, слово *табако* «табак» пишется 煙草 (букв. «дымная трава»). Эти способы объединяет задача, которую решает их использование – семантизация фонетического комплекса через значение иероглифов.

Таким образом, употребление атэдзи, по крайней мере, новых, нарушает стереотипы, существующие у носителей языка как стандарты

узуса в области чтения иероглифических сочетаний и – шире – восприятия текста, что может быть использовано как механизм реализации ЯИ.

Анализ употребления атэдзи в произведениях разных жанров показал, что ЯИ может реализовываться в нескольких вариантах, коррелирующих с видами аморфемного письма: 1) замена одного из знаков в устойчивом сочетании на другой с таким же или близким чтением, но другим значением; 2) присвоение существующему иероглифу или иероглифическому сочетанию нового чтения, связь которого с данной графической формой может быть окказиональной или становиться относительно устойчивой. Кроме того, новый звуковой комплекс может присваиваться как произвольно, так и мотивированно, через создание ребуса. Проиллюстрируем этот вывод.

### 1. Замена знака в устойчивом сочетании на другой

(1) 連愛 *рэнъай* «связующая любовь» [アエラ 2012, p. 37].

Сочетание 連愛 получилось в результате замены иероглифа 恋 *рэн* «(чувственная) любовь» в слове 恋愛 *рэнъай* «любовь» на иероглиф 連 *рэн* «связь». Новое сочетание 連愛 можно примерно истолковать как «связующая любовь» или «любовь через средства связи». Пример обнаружен в статье в журнале AERA, где речь идет о том, что количество пар, в которых партнеры познакомилась через Всемирную паутину, растет с каждым годом.

(2) 和質 *васицу* [当て字魚詞母海蕎袋 2003].

和質 происходит от существующего слова 和室 *васицу* «комната в японском стиле», где 和 *ва* «японский» и 室 *сицу* «комната». Новое слово создано путем замены иероглифа 室 на 質 *сицу* «качество». Такая ЯИ была использована для рекламы японской компании, занимающейся производством и продажей татами, которое является обязательным атрибутом комнаты в японском стиле. Таким образом, в сочетании 和質 соединяются значения «комната в японском стиле» и «японское качество».

(3) 兵和 *хэйва* [ネイキツドエイプ 2009, p. 35].

Сочетание создано на основе существующего слова 平和 *хэйва* «мир», «спокойствие», где 平 *хэй* – «мирный», «спокойный» и 和 *ва* – «гармония». Новое слово 兵和 появилось путем замены иероглифа «мирный» на 兵 *хэй* «солдат», «воин». Это название операции, проводимой полицией мира манги Dolls («Куклы»), которая проводилась для того, чтобы в империи Тото, в которой происходят события, воцарился мир, однако средством достижения этого мира становится армия, т. е. солдаты. В результате в одном слове сочетаются два прямо противоположных понятия.

Таким образом, замена знака приводит к умножению, наслаиванию значений за счет добавления семантики вводимого знака при од-

новременном сохранении исходного значения за счет фонетического облика, отсылающего реципиента к исходной лексической единице.

## 2. Присвоение иероглифу нового чтения

### 2а. Произвольное присвоение

(4) たての湖 *tatэ-но уми* Long Lake [トールキン 2000, p. 10].

Данное словосочетание используется в переводе повести английского писателя Дж. Р. Р. Толкиена «Хоббит» на японский язык. В оригинальном тексте присутствует топоним Long Lake. Иероглиф 湖 «озеро», которым переводится слово lake, не имеет чтения *уми*. Само же слово *уми* значит «море». Однако в японском переводе прибегли именно к чтению *уми*, что было сделано для акцентирования внимания читателя на размерах озера. Персонаж книги Бильбо называет его «огромным, словно море».

(5) 灯火 *акари* «свет» [林].

Обычно 灯火 читается *то:ка* или *томосиб*. Сочетание состоит из двух знаков: 灯 «искусственно зажженный огонь» и 火 «огонь», в итоге получается «зажженный кем-то огонь». Слово *акари* обозначает «свет, освещение». 灯火 с чтением *акари* употребляется в произведении Хаяси Фумико «Возвращение в деревню», в эпизоде, когда свет от уличного фонаря не дает заснуть героине. Таким образом, автор дает указание не только на явление, но и на источник его происхождения.

(6) 貴様 *аната* «ты» [鈴木 2014, p. 47].

(7) 貴方 *кисама* «ты» [鈴木 2014, p. 63].

Примеры (8) и (9) следует рассматривать вместе, так как в них передается прямо противоположное значение. Оба слова используются в манге «学園 K» («Академия K»). Сочетание 貴様 обычно читается *кисама* и используется в качестве очень грубого варианта «ты», иногда выполняя функцию инвективы. Ему присваивается чтение *аната*, являющееся достаточно вежливым вокативом. Персонаж, обращаясь к собеседнику подобным образом, подчеркивает свою учтивость, но при этом читатель видит, что на самом деле оппонент ему неприятен. 貴方, как правило, читается *аната*. Чтобы показать, что персонаж обязан обращаться к собеседнику уважительно, но в отдельной ситуации он под влиянием негативных эмоций оскорбляет собеседника, грубо к нему обращаясь, автор использует чтение *кисама*.

Таким образом, в (6) – (9) присваиваемое новое чтение делает акцент на определенной характеристике описываемого объекта.

(8) 逆刃刀 *конна катана* [和月].

Сочетание 逆刃刀 *сакабато*: представляет собой авторский неологизм и обозначает меч, заточенный с обратной стороны, которым пользуется персонаж манги «Рурони Кэнсин». В одной из реплик оно

снабжается фуриганой *こなかたな* *конна катана* «такой меч». Как в (10) и (11) фуригана передает речь персонажа, а иероглифы поясняют, что имел в виду автор.

В некоторых случаях иероглифы или их сочетания предполагается читать не на основе входящих в систему японского языка чтений, а как соотносящееся с семантикой иероглифов или обозначаемой ими японской лексемой заимствование. Последнее может быть как уже полноценной частью японской лексики, так и окказионализмом. Такой вид ЯИ особенно распространен в современных дискурсах в связи с растущей популярностью заимствований из других языков.

(9) 検索 *る гугуру* «искать в интернете, гуглить» [鈴木 2014, p. 145].

Сочетание 検索 читается *кэнсаку* и означает «поиск». Это слово является канго и не имеет окуруганы, в связи с отсутствием окончаний у существительных китайского происхождения. В данном случае сочетание в качестве чтения присваивается заимствование *гугуру*, произошедшее от английского слова to Google «искать в “Гугл”», «гуглить») и переоформившееся как глагол *ググる*.

(10) 人形 *до:ру* «Куклы» [ネイキッドエイブ 2009, p. 203].

人形 «кукла» читается *нингё:*. Новое чтение происходит от английского *doll* тж. «кукла». Данный пример взят из манги *Dolls* («Куклы»). Однако название записывается английским словом, а 人形 читается по-особенному в конкретной ситуации. Манга повествует о вымышленной империи Тото, где для борьбы с преступностью был принят новый закон, согласно которому суд может приговорить преступника к смертной казни еще до его поимки. Для исполнения таких приговоров были созданы специальные отряды полиции, одно из названий которых *Dolls*. 人形 приобретает чтение *до:ру*, когда идет речь о бездушности и безжалостности их членов. Такое употребление выполняет две задачи: указывает на характеристику персонажей, а также служит отсылкой к названию произведения.

## 26. Присвоение нового чтения через создание ребуса

(11) 春夏秋冬 *акинай-тю:* «открыто».

Как и в других подобных случаях, сочетание иероглифов интерпретируется как фраза, которую, правда, надо суметь построить. Здесь первые три знака представляют собой наименования времен года: «весна», «лето» и «зима», соответственно, и получается, что отсутствует осень. Последнее по-японски звучит *秋が無い аки га най*. В разговорной речи падежный показатель «га» часто опускается, остается *аки най*, что омонимично слову *商い акинай* «торговля». Таким образом, сочетание получает значение «торговля ведется», т. е. «открыто» (о магазине).

(12) 様様様様 *ёнсама* [Ананьев, Табада, 2017, p. 20].

В сочетании четыре раза повторяется знак 様 *сама*, обозначающий вежливый суффикс; ён в чтении значит «четыре», таким образом, ёнсама можно интерпретировать, как «четыре [иероглифа] сама», однако на самом деле Ён-сама – это ласковое прозвище корейского актера Пэ Ёнджуна, при этом квадрипликация очень вежливого суффикса, очевидно, отражает восторженное отношение к последнему.

Таким образом, фраза, зашифрованная в иероглифическом ребусе, представляет собой омоним некоторой лексической единицы, и в целом механизм аналогичен образованию дзюкудзюкун с тем отличием, что здесь он осложнен загадкой, решение которой создает необходимый прагматический эффект.

Кроме того, отмечаются случаи совмещения фонетического письма со смысловым.

(13) 離妻苦留 *рисайкуру* [Ананьев, Табада, 2017, р. 20].

В сочетание входят знаки 離 *ри* «отдаляться», 妻 *сай* «жена», 苦 *ку* «страдание» и 留 *ру* «оставаться». Общее значение иероглифического сочетания «душа уже охладела [по отношению к мужу, и вместе быть] неприятно, [но по каким-то причинам] жена с ним остается», но смысл ЯИ в том, что так записывается заимствование リサイクル *рисайкуру* от английского recycle «повторное использование», «переработка материалов».

Подводя итоги, следует отметить, что использование атэдзи является удобным и популярным средством реализации языковой игры в японском языке, что обуславливает необходимость дальнейшего изучения данного феномена.

### Литература

Ананьев В. В., Табада Л. Ч. Структурные характеристики четырехзначных сложных слов (ёдзидзюкуго) в японском языке // Готлибовские чтения: Азиатско-Тихоокеанский регион в контексте глобального развития : материалы Междунар. науч.-практ. конф. Иркутск, 18–20 окт. 2017 г. / ФГБОУ ВО «ИГУ»; [отв. ред. Е. Ф. Серебренникова]. Иркутск : Изд-во ИГУ, 2017. С. 14–21.

Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1996. 214 с.

Соколов А. Н., И. Ф. Вардуль. Явление аморфности в японском иероглифическом письме // Японский язык : сб. ст. М. : Изд-во вост. лит., 1963. С. 121–132.

Сосланд А. В. Концепт «игра» в свете аттрактив-анализа // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / отв. ред. Н. Д. Арутюнова. М. : Индрик, 2006. С. 98–110.

Хэйзинга Й. Человек играющий. СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 400 с.

Taylor I., Taylor M. Writing and Literacy in Chinese, Korean and Japanese: Revised Edition. Amsterdam : John Benjamins Publishing company, 2014. 487 p.

アエラ 週刊. 東京: 朝日新聞出版, 2012. 203 p.

鈴木次郎. 学園 K 漫画単行本. 東京: スクウェア・エニックス刊, 2014. 300 p.



トールキン J. R. R. ホビットの冒険・上 / 瀬田貞二訳. 東京: 岩波少年文庫, 2012. 330 p.

当て字魚詞母海蕎袋. 日本のことば遊び. URL: <https://japanknowledge.com/articles/asobi/13.html> (アクセス日付 2018年2月26日).

ネイキッドエイブ 「DOLLS」漫画単行本. 東京: スクウェア・エニックス刊, 2009. – 234 p.

林 芙美子. 田舎がえり. 青空文庫. URL: [https://www.aozora.gr.jp/cards/000291/files/42332\\_16283.html](https://www.aozora.gr.jp/cards/000291/files/42332_16283.html) (アクセス日付 2018年2月23日).

和月 伸宏. るろうに剣心 STARTER BOOK 1. デジタルカタバルト株式会社. 2009–2018. URL: [https://sokuyomi.jp/product/rurouniken\\_004/CO/1/](https://sokuyomi.jp/product/rurouniken_004/CO/1/) (アクセス日付 2018年1月5日).

УДК 31

**В. А. Безвербный, М. Н. Храмова, А. С. Максимова**  
Институт социально-политических исследований РАН, Москва

## **ТРУДОВАЯ МИГРАЦИЯ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ В КОНТЕКСТЕ РАЗВИТИЯ РЫНКОВ ТРУДА ПРИГРАНИЧНЫХ РЕГИОНОВ СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА**

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию роли и положения российской молодежи на региональных рынках труда приграничных территорий Сибири и Дальнего Востока. Рассмотрена социально-демографическая характеристика и возрастные границы молодежи как категории населения. Приведены статистические данные о численности и структуры занятой молодежи по возрастным группам, а также доли молодежи в структуре безработных граждан. Проанализированы особенности и основные направления трудовой миграции российской молодежи. Рассмотрены причины и последствия миграционного оттока молодежи Сибири и Дальнего Востока в условиях демографического кризиса и потребностей рынков труда данных регионов.

**Ключевые слова:** молодежь, рынок труда, трудовая миграция, демографическое развитие, приграничные территории, Сибирь, Дальний Восток.

**V. Bezverbny, M. Khramova, A. Maksimova**  
Institute of Social and Political Studies of the RAS, Moscow

## **LABOR MIGRATION OF THE RUSSIAN YOUTH IN THE CONTEXT OF LABOR MARKETS DEVELOPMENT IN THE FRONTIER REGIONS OF SIBERIA AND THE FAR EAST**

**Abstract.** The article is devoted to the study of the role and position of Russian youth in the regional labor markets of the border territories of Siberia and the Far East. The socio-demographic characteristics and age boundaries of youth as a category of population are considered. Statistical data on the number and structure of employed youth by age groups, as well as the share of youth in the structure of unemployed citizens, are given. Features and main directions of labor migration of Russian youth are analyzed. In conclusion, the causes and consequences of the migration outflow of the youth of Siberia and the Far East in the conditions of the demographic crisis and the needs of the labor markets of these regions are examined.

**Keywords:** youth, labor market, labor migration, demographic development, border regions, Siberia, Far East.