

УДК 81

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН

А. А. Маусеенко

курсант 1 курса факультета милиции

Могилевского института МВД Республики Беларусь

Научный руководитель: Е. Е. Иванов,

преподаватель кафедры социально-гуманитарных дисциплин

Могилевского института МВД Республики Беларусь

В настоящее время актуальны лингвистические исследования специфических языковых аспектов. Например, существует большое количество лингвистических игр. В данной работе будут рассмотрены особенности одной из них.

Поросячья латынь (калька с англ. *pig latin*) — это особый семиотический код, в основе которого лежит универсальная операция перемещения начальных согласных в конец слова и инкорпорирования дополнительного слогового элемента (обычно ай/ау) в английском языке либо добавления слога, состоящего из фиксированной согласной (обычно с/з/б/ф) и гласной предшествующего слога, в русском языке [1]. Сам термин «языковая людема» (с лат. *ludus* — игра) введен в научный обиход в 40–х гг. XX в. австрийским философом Людвигом Витгенштейном.

Простыми словами, поросячья латынь — это языковой шифр на уровне словообразования для того, чтобы другие люди не понимали, о чём вы говорите с собеседником. Официального стандарта поросячьей латыни не существует, однако принцип перемещения начальных согласных в конец слова и добавление «ау» универсален. Хотя происхождение языкового феномена неизвестно, его правила применимы к любому языку (чаще всего к английскому). В Великобритании закрепилось название — *backslang*. Например, *itay illway ebay ouray ecretay — It will be our secret — 'Это будет наш секрет'*.

В других языках существуют свои «тайные языки» с другими правилами, а термин «поросячья латынь» используется как их обобщенное название. Например, в русском языке феномен называется «солёный» язык, он же «синий» или «солнечный».

Зачастую свиная латынь выступает в роли игры у англоговорящих детей, поскольку они считают ее не только забавной, но и способной скрыто передавать информацию. В интернет-дискурсе также часто встречаются примеры такой языковой игры, которые выполняют две прагматические цели: создание дискурсивного барьера для пользователей-новичков и привнесение рекреационного (развлекательного) компонента в процесс общения.

1. Рыжков М. С. Людемы интернет-дискурса // Вестн. Нижегород. ун-та им. Н. И. Лобачевского. 2009. № 6–2. С. 338–345. [Вернуться к статье](#)