

Károli Gáspár Református Egyetem

Bölcsészet- és Társadalomtudományi Kar

Kelet-Ázsia Intézet, Japanológia Tanszék

Keleti nyelvek és kultúrák alapszak

TUDOMÁNYOS DIÁKKÖRI KONFERENCIA MUNKA

A japán és magyar szójátékok osztályozása és elemzése

Szemerey Márton Pál

Egyetemi tanársegéd

Stempel Katica

Japán szakirány, BA III. évfolyam

2024/25-ös tanév

Tartalomjegyzék:

I. Bevezetés	3
I.1. Mi a <i>dajare</i> és mi a szójáték?	4
I.2. A kimondott szó felismerése	6
I.3. A kutatásom célja	7
I.4. Formai jelölési módok	7
II. A kutatásról.....	8
II.1. A <i>mora</i> fontossága	10
II.2 Japán és magyar szójátékok osztályozási módszere	11
II.3. A kutatás folyamata.....	18
II.4. Felmerülő problémák	18
III. A kutatás eredményei	20
III.1. Összehasonlítás	20
III.2. Elemzés	22
IV. Összefoglalás és konklúzió.....	23
V. Melléklet	26
VI. Az összegyűjtött szójátékok weboldalai	28
VII. Felhasznált irodalom	29

I. Bevezetés

Amikor a japán szójátékokról van szó, több fajtát is elkülöníthetünk egymástól, köztük a *kotoba asobi* fogalmat, ami egyszerűen csak azt jelenti, hogy szó és játék, vagyis bármilyen fajta érdekes, humoros összetétele a nyelvnek. Ezen belül ugyanúgy előfordulnak a palindrom szavak, kifejezések és mondatok, a nyelvtörők, és az ötletes találós kérdések is a japán nyelvben, ahogy más nyelvekben is. Ezek mellett egy egyedibb eset, a *shiritori* is a szójátékok közé tartozik, ami a szólánc játék japán megfelelője, annyi kiegészítéssel, hogyha az egyetlen magánhangzó nélküli szóagra, azaz a szótagzáró 'n' (ん) hangra végződő szót mond valaki, az is vesztesnek számít, továbbá csak főnevekkel lehet versenyezni, így elkerülve a rengeteg 'ru' (る) és 'i' (い) hangokra végződő igét és melléknevet. Végül a *goroawase* jelenséget is ide sorolhatjuk, ahol a számok megjegyzésének könnyítésére találunk ki a számok hangjaiból kódszavakat, mondatokat, elsősorban az oktatási intézményekben használva. (Rachel B., 2013) Viszont véleményem szerint mind közül a *dajare* (駄洒落) az egyik legérdekesebb, amit a dolgozatom témájaként is választottam.

Jelen dolgozat a *dajare* összetettségét és típusait kutatja, összehasonlítva a magyar szójátékokkal, egy-egy kiválasztott forrás osztályozásának módszerét felhasználva, és szükség esetén kiegészítve. A dolgozat arra a fontos kérdésre is keresi a választ, hogy a *dajare* egy kalap alá vehető-e a mindennapi értelemben vett viccekkel, esetleg szójátékokkal is, vagy azoktól inkább eltérő jelenség. Emellett a dolgozat kitér a nyelvi humor működésére is a pszicholingvisztika tükrében. Mindenek előtt szükségesnek látom kifejtetni, hogy nincsen egységes, nemzetközileg elfogadott definíció a szójáték kifejezését illetően. A japán és más nemzetiségű kutatók eltérő módon vélekednek a jelenségről és a meghatározásáról. Ennek következtében a szótárakban változatos definíciók jelennek meg rá, ezzel hozzájárulva a kifejezés különlegességéhez. Ennek vizsgálatával jelen tanulmány a *dajare* egyedi jellemzőire és az általánosan elfogadott definíció hiányának okaira kíván rávilágítani. A következő célom nemcsak a japán szójátékok mechanikájának és osztályozási módszereinek megértése, hanem annak feltárása is, hogy e szójátékok hogyan tükrözik a humorról, a nyelvvel és a kreativitással kapcsolatos tágabb kulturális egységeket.

I.1. Mi a *dajare* és mi a szójáték?

A szóviccek és szójátékok lényege a szavak kiejtésének és a jelentésének manipulálásával létrehozott humor megteremtése. A *dajare* néven ismert japán szójátékok egyedülálló perspektívát kínálnak erre a kifejezési formára, és sokan vitatják, hogy eltér-e a nyugati értelemben vett szójátékoktól, vagy éppenséggel hasonlít-e hozzájuk, mivel rugalmassága miatt elég nehéz egy pontos, általánosan elfogadott meghatározást találni rá. Míg az angol vagy a magyar nyelv a szójátékokat általában a viccek altípusaként sorolja be, a japán szójátékok, különösen a *dajare*, nem feltétlenül illeszkednek ebbe a besorolásba. (Otake, 2010a) Ennek ellenére, az Oxford English Dictionary szerint a szóviccet úgy lehetne definiálni, hogy egy szó olyan módon való felhasználása, hogy többféle jelentésére lehessen asszociálni, vagy egy olyan szó vagy szavak, amiknek megegyezik, vagy részben megegyezik a kiejtése, de a jelentése eltérő, ezzel az egybeeséssel keltve a humoros hatást. (Corbett és Connors, 1971; Oxford English Dictionary, 2007) Ez elég közel áll a *dajare* lényegéhez is. A japán anyanyelvűek és a külföldiek közötti egyetértés hiánya viszont tovább bonyolítja a helyzetet, mivel a japánok a *dajare*-t nem mindig tekintik viccnek (*jooku*), annak ellenére, hogy a fenti definíció alapján elméletileg lehetne az. (Dybala, Rzepka, Araki és Sayama, 2012a) Az a meghatározás, bár alkalmazható az angol szójátékokra, nem képes megragadni a *dajare* árnyalt természetét, amelyet gyakran a rendes viccekhez képest gyengébb minőségűnek tartanak. Ez tükröződik a The Wisdom English-Japanese Dictionary szócikkjében is (Inoue és Nakano, 2008), ahol a *dajare*-t „szóvicc, rossz vicc” módon definiálják. (Dybala, Rzepka, Araki és Sayama, 2012a) Ezenkívül a *dajare* és az angol szójátékok még abban is különböznek, hogy hogyan használják ki a nyelvi jellemzőiket, a nyelvi kreativitás szélesebb körét téve lehetővé. Otake szerint (Otake, 2009) a *dajare* liberálisabban, kevésbé korlátozottan működik, mint az angol szójátékok, szándékosan kihasználva a homofonikus vagy közel homofonikus szavakkal hasonlóságát. A japán nyelv azon rugalmasságára, hogy átlagon felüli a homofon, és a hasonló hangzású szavak száma (Dybala, Ptaszynski, Rzepka és Araki, 2010), és ezt bátran ki is használja, az angol nyelv nem képes, elsősorban a stressz-alapú metrikus szegmentációs nyelvhasználat miatt. (Cutler és Norris, 1988; Norris, McQueen, és Cutler, 1995).

Fontos megjegyezni, hogy bár a *dajare*-t nem feltétlenül tekintik viccnek, abban sokak között egyetértés van, hogy a humorral társítható (Dybala, Rzepka, Araki és Sayama, 2010, 2012a, 2012b; Morioka és Sasaki 1985; Otake, 2001, 2009, 2010a, 2010b), ami ugyanakkor ettől még nem feltétlenül lesz a vicc szinonimája. Ezenfelül megosztottságot találhatunk abban is, hogy a japánul beszélők hogyan vélekednek a *dajare* hova tartozásáról. A japánul beszélők közül, a

nem japán anyanyelvűek gyakran a *dajare*-t a viccek alosztályaként kezelik, míg az anyanyelvűek hajlamosak elkerülni, hogy így címkézzék őket, feltehetőleg a kulturális különbség miatt. (Dybala, Rzepka, Araki és Sayama, 2012a)

A nyelvi humorral foglalkozó japán tanulmányok közül, amelyekben kitérnek a *dajare* vagy a japán szóviccek definiálásának nehézségeire, sokszor használják a szóvicc kifejezést a *dajare*-kre, de nem nevezik *jooku*-nak vagy viccnek őket. Például Tanabe is így tesz a kutatásában, ahol egy *dajare* generáló rendszer algoritmusát dolgozza ki (Tanabe, 2005), hasonlóan Shino-hara és Kawahara (2010) kutatásához, amiben a *dajare* egy adott mintájáról szóló korpusz alapú vizsgálatról számolnak be. Hamada és Onisawa (2008) kutatása sem különbözik az eddig felsoroltaktól, ők viszont többször is használnak egy eddig nem említett verziót, a *nazonazo*-t a szóviccek találóskérdés formájára. Velük szemben Binsted a szóvicc-rejtvények generátorával foglalkozó egyik munkájában (Binsted, 1996) a „vicc” szót használta a rendszer nevében (JAPE), ami a „Joke Analysis and Production Engine” rövidítése. Dybala is egyszerre használta a vicc és a szóvicc kifejezést a két kutatásában a hétköznapi társalgásban megjelenő japán szó-játékokról. (Dybala, 2011; Dybala, 2012) A fentiekből látható, hogy a japán anyanyelvű kutatók inkább maradtak a *dajare* olyan elnevezésénél, mint a szóvicc, míg a nem anyanyelvűek nem különítették el a két kifejezést.

A *dajare* szerkezetéhez két kulcsfogalom társul, ami segít megérteni a szójátékok működését a szövegkörnyezetükben. Ez a két kulcsszó az „alap kifejezés” és a „szóvicc kifejezés”. Az alap kifejezés az eredeti, át nem alakított kifejezést jelöli, míg a szóvicc kifejezés a szójátékot létrehozó módosított változat. (Dybala, Rzepka, Araki és Sayama, 2012b) Ez a megkülönböztetés rávilágít a *dajare* természetére, ahol a szójáték mindkét elemének jelen kell lennie, ahhoz, hogy a teljes mondat és a humor lényege érthetővé váljon. Ez talán az egyik legfontosabb alkotó része a japán szóvicceknek. Ez a szerkezeti sajátosság továbbá hozzájárul a *dajare* szélesebb körű alkalmazásához a mindennapi életben, ahol gyakran alkalmi beszélgetésekben használják, nem pedig formális körülmények között. Részletesebben kifejtve, ez még jobban megkülönbözteti őket a japán költészetben megtalálható finomabb szójátékoktól, mint például a *kakekotoba*, vagy például a humoros csavarokon alapuló *rakugo*, a hagyományos komikus történetmeséléstől, vagy a *manzai*, a komikus párbeszéd művészetétől, amelyeknek mind a humor a lényege. (Morioka és Sasaki, 1985; Otake, 2010a) Meglepő módon, ha megvizsgáljuk a *dajare* szó eredetét, akkor az a *share* szóra vezethető vissza, ami eredetileg a *shuuka*, „kiváló vers” szóból származik, amelyet a Kamakura-korszak után egyfajta szójátékként használtak. (Suzuki, 1959) Ezt aztán kiegészítette a mai kifejezés első *kanji*-ja, amelynek a jelentése értéktelen, elcsépett,

de az így kapott kifejezés, a *dajare* szó csak később jelent meg a szakirodalomban, és csak az Edo-korszakban vált népszerűvé az amatőr írók körében. (Suzuki 1959)

A fentiekből levezethető, hogy a szójátékokat, pontosabban a *dajare*-ket japánul lehet vicceknek (*jooku*) nevezni, azonban ez nem a legmegfelelőbb elnevezés, így biztonságosabb választás, hogyha elkerüljük ennek a használatát, a félreértés elkerülése érdekében, főleg japán anyanyelvű környezetben. Abban viszont biztosak lehetünk, hogy a *dajare* pontos fordításban rossz minőségű szóviccet jelent, aminek a különféle definícióiban közös, hogy a japán nyelvben a szavak, hangok ismétlését, és a homonimákat, azaz a homofon hangzást kihasználva tudja megadni a humoros hatást.

I.2. A kimondott szó felismerése

A szójátékok és *dajare*-k teljes körű megértéséhez elengedhetetlen megérteni a nyelvi humor pszichológiai működését, azon belül is a kimondott szófelismerés folyamatát. A kimondott szófelismerés kutatásának egyik jelentős eredménye az egyidejű szóaktiválás koncepciója (Otake, 2009; 2010b), aminek a lényege, hogy egy adott bejövő auditív információ hatására az összes lehetséges szójelölt egyidejűleg aktiválódik a hallgató mentális lexikonjában. (McQueen, Norris és Cutler 1994; Otake, 2009; 2010a) A *dajare* előállításakor a beszélők teljes mértékben kihasználják azt, ahogyan a nyelvi feldolgozó rendszerek több lehetséges jelentést vagy szóalakot aktiválnak a beszéd folyamatából. Ez azt jelenti, hogy a hallgatók gyakran több szót kérnek le a beszédbevitelből, mint amennyit a beszélő kifejezni szándékozik. (Otake, 2010b)

A kimondott szófelismerés jelenleg elérhető kutatásai egyetértenek abban, hogy az auditív bemenet pillanatnyilag aktivál egy sor szójelöltet, függetlenül attól, hogy teljesen vagy részben egyezik a jellel, ami aztán versenyt indít el a jelöltek között. Ennek a versenynek a megoldásának folyamata gyakran a beszédjelből származó minimális többletinformáción múlik, amely előnyben részesíti az egyik jelöltet a többiekkel szemben. (Otake, 2010a; Otake és Cutler, 2001) Vagyis például két azonos módon kezdődő szó esetén a versengés azonnal megoldódik, amint a bevitel nem egyezik a versenyzők többségével, meghagyva a szándékos szót. Ezek alapján, a kommunikáció során a kétféle szó aktiválódhat egyszerre a hallgatóban: a szándékos szavak, amelyet a beszélő céljában állt aktiválni, és a nem szándékos szavak, amelyekre a véletlen hasonlóság miatt a hallgató még egyidőben asszociálhat. (Otake, 2010a)

Ezek az érintett szavak elsősorban homofon vagy közel homofon formák lesznek. Mivel az emberi szófelismerő rendszerek érzékenyek az auditív bemenet változásaira (Delgutte, 1997), a fonetikai hasonlóság a szójátékok felismerésének nélkülözhetetlen elemévé vált. Ha túl nagy

a fonetikai távolság a szándékolt szójáték és az alapszó között, a felismerési folyamat meghiúsulhat, ami hatástalanná teszi a szójátékot. (Guidi, 2012) Minél nagyobb a fonetikai átfedés a kettő között, annál valószínűbb, hogy mindkettő szó aktiválódik, így a hallgató mindkettőre is képes asszociálni, és ez sikeressé teszi a szójátékot. Ezzel szemben azokban a szóviccekben, amelyek a fonológiai hasonlóság határain túl lépnek, nehezebb felismerni a két kifejezést, és ezért kevésbé hatékonyak. (Otake és Cutler, 2001) Ez a továbbiakban majd bővebb kifejtésre kerül.

A fent kifejtett mechanizmus döntő szerepet játszik a szójátékok, és ugyanakkor a *dajare*-k működésének megértésében is. A szójátéknak ez a formája tehát nem annyira egy rossz minőségű vicc, hanem a kimondott szavak természetes feldolgozásának és a nyelvi többértelműség ügyes kihasználása.

I.3. A kutatásom célja

A japán és a magyar szójátékok külön-külön vizsgálata és összehasonlítása alapján a kutatási hipotézisem az, hogy a kulturális különbségek eredményeképpen a japán szójátékok, vagyis a *dajare*-k eltérnek a nyugati értelemben vett szójátékoktól. Kutatásomban azt tervezem ellenőrizni, hogy a két nyelvben összegyűjtött szóviccek fonetikai változásokon alapuló osztályozásai mennyiben hasonlítanak egymásra, és vannak-e jelentős eltérések. Vélhetően a szójáték alkotási módszerek nem sokban különböznek, viszont az összegyűjtött példák a kulturális háttérét, használatát, illetve a szójátékokra való reagálást illetően jelentős különbségek vannak a kultúrák között. A kutatás nyelvészeti részébe beletartozik az, hogy a *dajare* hogyan működik, milyen típusai vannak, és ezek milyen eloszlásban jelennek meg, illetve melyik a legnépszerűbb szójáték alkotási típus. A kutatásom további részében a szociolingvisztika és a pszicholingvisztika eszközeit használva olyan kérdésekre keresem majd a választ, mint a szójátékok kulturális háttere, társadalmi megítélése, és különböző felhasználása anyanyelvű és nem anyanyelvűek esetében.

I.4. Formai jelölési módok

A dolgozatomban komparatív nyelvészeti eszközökkel mutatom be a japán és a magyar szójátékokat, különös tekintettel a fonetikai változások alapján történő osztályozásukra. A japán szakkifejezések és szójátékok latin betűs írására a Hepburn-féle átírást alkalmazom, hogy az olvasó számára könnyebben értelmezhetőek legyenek. A japán szójátékos példák esetében először bemutatom a japán írásmódot, majd ennek latin betűs átírását, félkövér betűkkel kiemelve a szójáték szempontjából releváns részeket. A magyar példák esetében ugyanúgy jártam el. Ezt

követően a saját tükörfordításomat adom meg, amelynek célja a szójáték megértése, nem pedig a humor megtartása a magyar nyelvű fordításban. Végül magyarázattal egészítem ki az adott példát, hogy a fonetikai változásokat, valamint a szójáték tartalmát a lehető legjobban érthetővé tegyem. A dolgozatban APA hivatkozási rendszert használok, és jelen TDK-dolgozatomra alapozva fejleszttem tovább a kutatásomat majd szakdolgozatként.

II. A kutatásról

Magukat a *dajare*-ket több szempont szerint is lehet csoportosítani. Az egyik csoportosítási lehetőségnek a felépítés az alapja, viszont egy másik lehetőség lehetne a résztvevők száma szerint, hogy egy fő, vagy több fő kell-e a használatához, vagy más hozzáállással pedig a beszélők helyzete alapján is meg lehetne őket különböztetni, tehát a lehetőségek száma szinte végtelen. Ha viszont a *dajare* alkotási stratégiáját vesszük figyelembe, a legegyszerűbb csoportosítás kettőt jelöl meg: a homofon és a közel homofon szóvicceket. A legtöbb kutatás azonban kiegészíti ezt még eggyel: a beágyazással, vagyis hozzáadással, kiegészítéssel. Így a fent már említett homofonok és mutációk (közel homofonok) mellett a beágyazással összesen három nagyobb fajtát különböztethetünk meg, ha az alcsoportokat nem vesszük figyelembe. (Otake, 2009; 2010; 2010a; Otake és Cutler, 2001) Mások ezt a három típust jobban szétosztják, például hogy magánhangzó, vagy mássalhangzó, (Tanabe, 2005) vagy éppen egy teljes szótag vagy csak a hangsúly vagy a tónus változik meg (Guidi, 2012) valamilyen formában. A fonetikai osztályozás mellé Delabastia (1996) hozzáadja az írás megváltozását is, így hozva létre négy csoportot, valamint egy kínai kutató, Yuan Chuandao (2005) egy teljesen új fogalmat hoz be a képbe, a szóvicc kontextusát, a beszédstílust és a logikát. (Giorgadze, 2018) Az előbb felsoroltak egy szempont alapján párhuzamba hozhatók, ami a fonetikai egybeesés, hasonlóság.

A fonetikai hasonlóság és a fonetikai távolság (Guidi, 2012) nem csak a *dajare* esetében, hanem bármely nyelv szójátékainak kutatásában is kulcsfogalom, mivel szorosabban behatárolja az osztályozási lehetőségeket, és rámutat a fonetikai szerkezet relevanciájára, ezért is tartom majd előnyösebbnek ezek vizsgálatát az általam összegyűjtött szóviccek elemzésénél. Az alapkifejezés és a szójáték kifejezés közötti távolságot Hempelmann (2003) határozta meg, aki szerint a két elem közötti maximális fonetikai távolság nem haladhatja meg az öt elem (vagyis lehet az *mora* vagy betű, vagy bármely nyelv legkisebb alapeleme) küszöbét, ha ezt a határt átlépi, akkor a szójáték elveszti a hatását. Egy bizonyos esetben ez a megfigyelés nem volt releváns, amikor a szóvicc két külön nyelvet kevert össze. (Dybala, Rzepka, Araki és Sayama, 2012b; Guidi, 2012) Ez esetben, az általam kigyűjtött elsősorban japán példáimnál is nagyobb volt a két kifejezés között a különbség. A formai hasonlóság alapján Dienhart tanulmánya

(2010a) megfogalmazza a hasonlósági faktor fogalmát, ami skála egyik végén a teljes azonoság, vagyis a homofónia áll, míg a másik végén a teljes különbözőség, és ezek között helyezett el még öt fokozatot. (Vargha, 2013)

Léteznek viszont más osztályozási módszerek is, ahol más szempontból közelítik meg a témát, például az alapján, hogy a szójátékban lévő kulcsszó vagy kulcsszavak hogyan jelennek meg. Ebből három fajtát különböztettek meg: 1) az értelem szerinti egyeztetést, ahol egy szót használnak különbözőféleképpen a szöveggörnyezettől függve, 2) a paronomáziát, vagyis a hangzásban azonos, de jelentésben eltérő szavak használatát (ami a legtöbb *dajare* lényege is), és 3) egy szó két különböző értelemben vett ismétlődését. (Corbett és Connors, 1971; Otake, 2010a) Ehhez a gondolatmenethez még egy osztályozást hozzáfűznék, amit érdekesnek találtam, mivel magában a szójátékban az alapkifejezés mellett az alkotott-szóvicc kifejezés jelenlétét (szintagmatikus szójátékok) vagy épp hiányát (paradigmatikus szójátékok, ahol a másik kifejezést a hallgatónak kell felidéznie) (Guidi, 2012) különbözteti meg szisztematikus taxonómia néven. (Attardo, 1994) Takizawa (1995) ugyanezt a két típust egymás mellé helyezett szójátékok és egymásra helyezett szójátékokként nevezte el. Forgács Erzsébet (2005) ugyanakkor a kérdés felelet alapú szóvicceket három részre osztotta: a bevezetés, a csattanó előkészítése és a legfontosabb, a poén, vagyis maga a csattanó. (Koncz-Kovács, 2012)

Mivel a japán *dajare*-t rengeteg különböző szempontból lehet csoportosítani, vizsgálatomhoz végül a legegyszerűbb, és legalapvetőbb csoportosítási lehetőséget választottam, ami a szójátékokban végbemenő *mora* változásokon alapszik. Ezzel a módszerrel 12 megkülönböztethető fajtát sikerült behatárolni a forrás kutatásában, amit felhasználok a szójátékok osztályozására. A magyar példák esetében egy olyan osztályozást választottam, ami a nyugati nyelvek működésére volt mintázva, de mégis hasonló maradt a fent említett módszerhez. Ezt viszont ki kellett egészítenem a fenti mintájára, illetve több tanulmányból vett ötletek alapján, annak érdekében, hogy az összehasonlítás pontosabb eredményeket hozzon. Természetesen a *dajare*-k közül voltak olyanok, amik egy osztályba voltak csak besorolhatók, de többségében a különböző típusok keveredését figyelhettem meg, ez szintén igaz volt a magyarokra is.

Jelen kutatásomat a későbbiekben, ha kiterjesztem japán forrásokra is, ennél pontosabb alakítani elemzés alapján kialakult csoportosítást nehezen lehetne találni, így a különböző beszédhelyzeteket, kulturális babonákat, hiedelmeket vagy tabu témákat feldolgozó forrásokban látom a továbblépés lehetőségét.

II.1. A *mora* fontossága

A japán nyelvben a legkisebb hangegység a *mora*. Szakszerűtlen kifejezéssel mondván a nyelv „szótagolós” fonetikai szerkezetéből adódóan egy *mora* sok esetben egy szótagnak felelhet meg, azonban számos olyan szótag van, amely két, vagy több *mora* hosszúságú. (Otake, 2010b) Például a *kitte* (切手), magyarul postai bélyeg szónak két szótagja van (kit-te), de három *mora*-ja (ki-t-te, きって). A japán nyelvben jelenlévő fontos ezeket a részleges változásokat számon tartani, mint például a megkettőzött mássalhangzókat vagy a meghosszabbított magánhangzókat. (Dybala, Rzepka, Araki és Sayama, 2012b) A japán szójátékokban a *mora*-k nagy jelentőséggel bírnak, mivel akár egyen, vagy többön változtatva is már más szót, jelentést kaphatunk, más szóval a *mora*-k mindegyike megkülönböztető szemantikai egység is lehet. Például a fent említett *kitte* szóból, ha elveszük a középső *mora*-t, megkaphatjuk a jönni, érkezni szó te-formáját (kite, 来て), vagy tovább alakítva a szabályzat, előírás, kikötés szó, *kitei* (規定) is lehetséges, és ezenkívül még tovább lehetne sorolni a lehetőségeket.

Az eddig említett források nagy része a japán szójátékok osztályozásának a *mora*-t vette alapegységül. A korábban talált forrásokhoz képest a választott forrásom sokkal részletesebben foglalkozott a *mora*-k változásával, illetve néhány további csoportban egyéb szempontokat is elkülönített. Például felsorolt teljes morféimákat és kifejezéseket, kifejezések részeit, és még írásjegyeket (*kanji*-kat) is érintő szójátékokat, kiegészítve a találós kérdésekkel, ahol a beszédhelyzet változik meg, az alapszavak és a képzett szavak alakja másodlagos. Kulturális háttérű szójátékokkal csak annyira foglalkozott, hogy az azokban megjelenő *mora* változásokat vette figyelembe, a kulturális részének nem tulajdonított nagyobb figyelmet. A saját osztályozásom során bár nem találtam olyan szójátékot, amelyekhez elengedhetetlen a japán kultúra ismerete, hasonlóképpen jártam volna el. Azok a szójátékok, amelyeknél részben ajánlott némi ismeret japán kultúrájából, azoknál is elhanyagolható volt ez a része, és csak az alaktan vagy az írás változására figyeltem.

A kutatásomban Pawel Dybala, Rafal Rzepka, Kenji Araki és Kohichi Sayama „NLP Oriented Japanese Pun Classification” (2012a) kutatásának 12 osztályozása mellett olyan weboldalakat használtam fel a száz szójáték kigyűjtésére, amiken többségében japán *dajare* listák találhatók, vagy azokkal foglalkoznak, példákkal felsorolva. A választásom oka az volt, hogy így a leggyakoribb, legismertebb, esetleg legkedveltebb szójátékokat ki tudjam szűrni a végtelen számú szójátékok közül, amik például japán nyelvű fórumokon, vagy egyéb weboldalakon találhatók. Emellett ezeket a példákat nagyobb eséllyel érthetik meg a nem japán anyanyelvi

személyek is az egyszerűségük miatt. Nem feltétlenül kell a megértésükhöz magas szintű nyelv- ismeret, vagy nagy háttértudás a japán kultúráról.

Az ok, amiért a fent említett osztályozási rendszert választottam elsősorban az, hogy más angol nyelvű forrást nem találtam, ami a szójátékok ennyire részletes osztályozásával foglalkozna. A választás másik oka pedig az volt, hogy ez a forrásként felhasznált kutatás csak a *mora*-kat vette figyelembe az osztályozás során, kiegészítve a szóviccek írásának megváltozásával. Elsősorban a kifejezések, mondatok alaktanját elemezi ez a módszer, azzal a feltevessel, hogy a szavak alakjának változásával a jelentésük is megváltozik, így kapjuk meg ezeket a szemantikailag érdekes egybefüggéseket, amik adják a szójátékok alapját.

A magyar szójátékok elemzéséhez Annarita Guidi "Are pun mechanisms universal? A comparative analysis across language families" (2012) című kutatását választottam alapul. Guidi több nyelvet vet össze fonetikai osztályozás alapján, és bár a magyar nyelv nem szerepel a vizsgált nyelvek között, a módszere könnyen adaptálható a magyar nyelvi példákra. Az ő kutatása szolgált mintaként a japán és magyar szójátékok elemzéséhez és összehasonlításához, így ezt az osztályozási módszert alkalmaztam, néhány változtatással annak érdekében, hogy a két kutatás közötti osztályozási különbségeket egységesebbé tegyem. Döntésem a magyar szóviccek ezen osztályozási módszeréről azért volt nehéz, mert a talált lehetséges osztályozások sokban eltértek az általam már kiválasztott japán osztályozási módszerrel. Végleges döntésem azért esett erre a forrásra, mert az abban felsorolt osztályozások többnyire megegyeztek Pawel Dybala, Rafal Rzepka, Kenji Araki és Kohichi Sayama (2012a) kutatásában felsorolt első néhány típussal. Annyi fontos eltérés volt, hogy míg a japán osztályozás a *mora*-kat vette figyelembe, addig Guidi egy több nyelvre meghatározott egység alapján dolgozott. Az előbb említett kutatást bátorítottam tovább fejleszteni és alkalmazni a japán mintára, hogy egységesebb legyen a két nyelv példáinak összehasonlításánál.

II.2. Japán és magyar szójátékok osztályozási módszere

Az ember által alkotott szójátékokat elemezve Pawel Dybala, Rafal Rzepka, Kenji Araki és Kohichi Sayama „NLP Oriented Japanese Pun Classification” (2012a) kutatásában 12 kategóriát tudott elkülöníteni a hangalakításban felmerülő törvényszerűségek alapján. A második, harmadik és negyedik csoportokat ezek után alcsoportokra osztották, ezekkel viszont most nem foglalkozom, csak említést teszek róluk. Ezek alapján osztályoztam az általam kiválasztott 100 *dajare*-t. A kiválasztott 100 magyar szójátékot Annarita Guidi "Are pun mechanisms universal? A comparative analysis across language families" (2012) kutatása alapján csak 11 osztályozást

határoztam meg, mivel a japán csoportosítások között a *kanji* megváltozása egy egyedi jelenség a nyelvben, ezt nem lehetett a magyar nyelvre alkalmazni. A két hasonló osztályozás az alábbiak alapján épül fel:

1. Homofónia:

A szójátékok ebben a csoportban tökéletes homofónián alapuló kifejezések. Fonetikai szempontból nincsen *mora*, vagy betű változás bennük. Az alapmondatrészben szereplő szó, az alapszó hangalakja meg fog egyezni a szójáték mondatrészének szavával, a szójátékkal.

(1.a) Japán példa: 蛙が帰る。 (**Kaeru** ga **kaeru**.)

- Fordítás: A béka visszatér.
- Alapkifejezés: *kaeru* (béka); szójáték: *kaeru* (visszajön, visszatér)

(1.b) Magyar példa: Egy tudóscsoport **lázasan** kutatja a malária ellenszerét.

- Alapkifejezés: lázasan, mint nagy igyekezettel, buzgalommal; szójáték: lázasan, vagyis emelkedett testhőmérséklettel, úgymond betegen kutatják a betegség ellenszerét.

2. *Mora* hozzáadása, kiegészítés:

Ebben a csoportban az alapkifejezés úgy alakul át szójátékká, hogy egy vagy több *mora*-t vagy betűt, esetleg szótagot adunk hozzá. Némelyik esetben a magyar példák között előfordul, hogy egy ékezettel bővült ki, amivel hosszabb lett a magánhangzó, vagy egy vessző lett hozzáadva a szójáték mondatrészéhez, ily módon plusz hangsúllyal egészítve ki a szóviccet. Ezeket az eseteket is ebbe a csoportba számítottam, mivel mindegyik helyzetben valamivel meg lett toldva az alapkifejezés, így az meghosszabbodott.

(2.a) Japán példa: あの ハエ、 はえー。 (Ano **hae**, **haee**.)

- Fordítás: Az a légy gyors.
- Alapkifejezés: *hae* (légy), szójáték: *haee* (gyors), ami a *hayai* (gyors) szó szleng formája.

(2.b) Magyar példa: Ön **inka**? -Igen, és ön? -Én még **inkább**.

- Alapkifejezés: *inka*, mint ősi indián civilizáció Dél-Amerikában; szójáték: *inkább*, vagyis az eredeti kérdésfeltevő a kérdésre válaszoló személynél is jobban az.

A japán osztályozás esetében ez a csoport három alcsoportra osztható a szerint, hogy a *morát* milyen helyen adjuk hozzá, pontosabban a kifejezés elejére, végére, vagy a belsejébe illesztünk be egy vagy több *mora*-t. Ezt ugyanúgy alkalmazni lehetne a magyar nyelv esetében is, csak betű, vagy szótagok esetében, de ez további elemzést igényel.

3. Mora kihagyása, törlés

Ebben a csoportban az alapkifejezésből egy vagy több *mora*-t, betűt, szótagot törölünk, hagyunk ki, így alakul szójátékká az alapkifejezés. Ezt természetesen, ha megfordítjuk, akkor hozzáadás, vagy kiegészítés is lehetne, de mindig az alapján osztályoztam, hogy az először megjelent alapkifejezéssel mi történik a szójáték kifejezésben. Az alapkifejezés hiányában hasonlóan eljárva a példában megjelent szójáték kifejezéssel milyen módon lehet asszociálni az alapra.

(3.a) Japán példa: スキー が 好き。 (Sukii ga suki.)

- Fordítás: Szeretek síelni.
- Alapkifejezés: *sukii* (sí, síelés), szójáték: *suki* (szeretni), vagyis ki lett hagyva az 'i' *mora*.

(3.b) Magyar példa: Hogy hangzik a kannibál lánykérés? - Légy az **eleségem**.

- Alapkifejezés: feleségem, aminek az első betűjét elvéve kapjuk a szóviccet, vagyis az *eleségem* szót.

Ez a csoport is tovább osztható még 3 másik alcsoportra a szerint, hogy hol következik be a *mora* kihagyás (első, belső, vagy végső kihagyás). Az japán osztályozás alapjául szolgáló kutatásban nem találtak példát olyan szójátékokra, amelyben első *mora* maradna ki, viszont az általam elemzett szójátékok közt találtam egy olyat, amit első *mora* kihagyásnak lehet venni. A kutatás folytatásával ilyen területre is ki lehet térni a jövőben.

4. Mora transzformáció, helyettesítés

Ebben a csoportban az alapmondat úgy alakul szójátékká, hogy egy vagy több *mora*, betű, vagy szótag alakul át egy másikká a kifejezésben.

(4.a) Japán példa: ケンタッキー フライドチキン / 洗濯機 フライドチキン
(Kentakkii furaidochikin / Sentakki furaidochikin)

- Fordítás: Kentucky Fried Chicken / Mosógép sültcsirke
- Alapkifejezés: *kentakkii*, aminek az első *mora*-ját átalakítjuk (és egy *morát* elveszünk a végéről), így kapjuk a szójátékot: *sentakki* (mosogatógép)

(4.b) Magyar példa: Kegyetlen nyári viselet. Mi az? - **Vandál**.

- Alapkifejezés: szandál, aminek az első betűjét kicserélve létrejön a szóvicc a vandál szóval.

Ezt a fajta átalakulást is 2 alcsoportra oszthatjuk a szerint, hogy milyen hang változik át. Mássalhangzó transzformáció, vagy pedig magánhangzó transzformáció történik.

5. *Mora* metatézis, inverzió (egy-egy betű vagy szótag esetében)

Ebben a csoportban az alapmondat szójátékká alakul át két *mora*, vagy betű felcserélésével.

(5.a) Japán példa: 駄洒落を言うのはだれじゃ? (**Dajare** wo iu no wa **dareja**?)

- Fordítás: Ki mondta a szójátékot?
- Alapkiefezés: *dajare* (szójáték), szójáték: *dareja* (ki?), ahol a 'ja' és a 're' *morák* felcserélődnek.

(5.b) Magyar példa: Nem mindegy, hogy **tanya a Bakonyban** vagy **banya a takonyban**.

- Alapkiefezés: tanya a Bakonyban, ahol a két főnév első betűit felcserélve két új szót kapunk, új értelemmel.

6. Morféma metatézis, inverzió (több betű vagy szó esetében)

Ebben az esetben egy-egy *mora*, vagy betű helyett teljes szavak, morfémák felcserélésével kapjuk meg a szójátékot. A talált magyar példák esetében, több betű, vagy szótag változásának esetét is ide soroltam. Ilyen példát viszont nem találtam az általam elemzett japán szójátékok között, mivel ez valamilyen szinten különlegesebb esetekben jön létre. Az alábbi példa a „NLP Oriented Japanese Pun Classification” (2012a) forrásból lett kivéve, hogy demonstrálhassam ennek a típusnak az alkotási folyamatát.

(6.a) Japán példa: 男を売る思い出。 (**Otoko** wo uru **omoide**.)

- Fordítás: Emlék egy fiú eladásáról.
- Alapmondat: Omoide wo uru otoko. (Fordítás: Egy fiú, aki emlékeket árul.)
- Szójáték: az *otoko* (fiú) és az *omoide* (emlék) felcserélésével a mondat jelentése is megcserélődik. (Ez az „Omoide wo uru otoko” című zene paródiája.)

(6.b) Magyar példa: Miről lehet megismerni az igazi matematikust? - Arról, hogy nem **halmozza az élvezeteket**, hanem **élvezi a halmazokat**.

- Alapkiefezés: halmozza az élvezeteket, amelyben a szavak megcserélésével igaz megváltozik a toldalékolás, és a szófajuk is, de pont ezzel marad a szóvicc értelmes.

7. A *kanji*-k megváltozása

Ennek a csoportnak az a lényege, hogy az alapmondatban egy vagy több *kanji* alakul át szó-játékká a *kanji* karakterek szabványos olvasatának megváltoztatásával, tehát nem feltétlen fonetikai változáson alapul. Azonban mivel fontos változás következik be a szóviccben, fontosnak tartottam meghagyni ezt az osztályozást. Mivel a *kanji*-knak több olvasata is van (kínai és japán olvasat, azon belül is több fajta), így ezek sokszor okozhatnak véletlen egybeeséseket. Ezt gyakran némi kreativitást igényel, ami némi problémát jelentett, ezért nem csak a *kanji* olvasatának a változását vettem figyelembe ennél a fajtánál, hanem azt is, hogyha két külön *kanji*-t használ a szójáték, ugyanolyan, vagy hasonló hangzással, mint az alábbi példában is:

(7.a) Példa: 馬が埋まった。 (**Uma** ga **umatta**.)

- Fordítás: A ló betemetődött.
- Alap *kanji*: *uma* (ló), és két *mora* hozzáadásával egy másik *kanji*-t használva az *umatta* (eltemetődik valami) szót kapjuk.

Fontos azt megjegyezni, hogy ennél a csoportnál magától értetődően nem lehetséges magyar vagy bármilyen más nyelvű példát bemutatni, mégis benne hagytam a dolgozatomban, mivel ez egy sajátos jelensége a japán nyelvnek, és a szójátékai nagy részét érinti.

8. Elegyítés/vegyülés

Ebben a csoportban mind a magyar és a japán szójátékokat kettő kifejezés keverésével, vegyítésével képezik olyan módon, hogy mindkét alapmondat még éppen felismerhető.

(8.a) Japán példa: ありが唐辛子。 (**Ariga**(**ou**)**tougarashi**.)

- Fordítás: Köszönöm – Csilipaprika
- A két kifejezés az *arigatou* (köszönöm) és a *tougarashi* (Csilipaprika) vegyítésével elhagyhatjuk az *arigatou* utolsó két *mora*-ját, és a csilipaprika *kanji*-jával helyettesítve kapjuk meg a szójátékot.

(8.b) Magyar példa: Mi lesz a mackó és a narancs keresztezéséből? – **Pandarin**.

- A két alapkifejezés a panda és a mandarin, ahol a mandarinnál, ha kihagyjuk az első mássalhangzóját, könnyen össze lehet vegyíteni a panda szóval, így kapva ezt az eredményt.

9. Szétosztás

Az előző csoporttal szemben ebben az esetben a szójátékot egy kifejezés felosztással alkotják meg, így a külön szedett szavak új helyzetben új értelmet nyernek.

(9.a) Japán példa: ゆで卵をゆでた孫。 (**Yudetamago** wo **yudeta mago**.)

- Fordítás: A tojást főző unoka.
- Alapkiefezés: *yudetamago* (főtt tojás), amit szétválasztva megkapjuk a szójátékot: *yudeta* (főzött), *mago* (unoka)

(9.b) Magyar példa: Miért nem találják Palikát az erdőben? Mert **Pál ma fa!**

- Alapkiefezés: pálmafa, amit szétosztva kapjuk a kérdésre adott válasz itt leírt értelmét.

10. Találós kérdések

Ez a csoport a szójátékokkal tarkított tréfás kérdések kategóriájába sorolják, és olyan példákat foglal magában, amelyek gyakran átfedésben vannak a kérdés-felelet formájú, hagyományos találós kérdésekkel. (Szendrey, 1924) Dienhart (2010a) szerint a találós kérdések két részből állnak: az első, a „precedens” szövegrész nyomravezető, de gyakran félrevezető információkat ad, míg a második, a „szekvens” rész maga a megoldás. Ezek a részek összekapcsolnak két különböző forgatókönyvet, amit biszociációnak nevezünk, amely a kérdés-felelet típusú szójátékok alapja lesz. Ennek értelmében az ebbe a csoportba tartozó szójátékok találós kérdések formájában fordulnak elő, ami viszont nem fonetikai osztályozáson alapul. Formai szempontból viszont fontos különbség, miközben fonetikai szempontból a többi csoport módszereit használja.

(10.a) Japán példa: くもの味はどんな味ですか？ (**Kumo** no aji wa donna aji desu ka?)

[すっぱいだ！] (**Suppaida!**)

- Fordítás: Milyen a pók íze?

[Savanyú!]

- A kérdésben a *kumo* fogja jelenteni a pókot, míg a válaszban az angol megfelelőjére (spider) hasonlító *suppaida* (nagyon savanyú) adja meg a humor lényegét. Igaz, itt a szójátékban idegennyelvekkel való játék lesz a fontos, de a találós kérdés alak miatt egy külön csoportba sorolható.

(10.b) Magyar példa: Melyik a legjobb gyógyszer? – A mínusz öt, mert az **egyből hat**.

- A kijelölt szójáték két jelentéssel jelentkezik, mivel a matematikai művelet elvégzése mellett azt is értheti a válaszadó, hogy azonnal hatásos a gyógyszer, ezért lesz tökéletes válasz a kérdésre.

11. Nyelvek keverése

Ebbe a csoportba tartozó szójátékokban japán és külföldi (főleg angol) kifejezéseket használnak, hogy létrehozzák a szójátékokat, attól lesz különleges, hogy több nyelv szavait, vagy jövevényszavait keveri össze a japán megfelelőjével, vagy egy hasonló jelentésűvel.

(11.a) Japán példa: 日本は海に落ちて、ジャッパーン！ (**Nihon** wa umi ni ochite, **jappaan**!)

- Fordítás: Japán beleesik a tengerbe, és csobban!
- Itt egy hangutánzó szót használ a humor érdekében, ami majdnem megegyezik Japán nevének angol megfelelőjével (Japan).

(11.b) Magyar példa: Mit énekelnek a molyok a szekrényben? – **Edda blúzt!**

- Az Edda Blues az Edda Művek zenekar egyik albumának neve, amelyet magyarosítva és kicsit átalakítva megkaphatjuk egy másik jelentését is a válasznak, vagyis az „Edd a blúzt!” felszólítást.

12. Az szünet áthelyezése

Az alapkifejezést szójáték kifejezéssé alakítja át az alapmondatban lévő szünet, vagy vessző mozgatása.

(12.a) Példa: 常識に欠ける、上司 気にかける。 (**Joushiki ni kakeru, joushi kinikakeru.**)

- Fordítás: Hiányzik a józan esze, ezért a felettese aggódik érte.
- A szüneteket, elválasztásokat áthelyezve kaphatjuk meg a *joushiki* (józan ész), *kakeru* (hiányzik), és a *joushi* (felettes), illetve a *kinikakeru* (aggódni) szavak humoros párosítását.

Magyar példát erre az osztályra nem találtam az általam összegyűjtött szójátékok között. Azonban lehetséges, hogy létezik rá példa, amit esetleg a továbbiakban a gyűjtőmunka kiszélesítésével lehetne megtalálni.

II.3. Az osztályozás folyamata

Az osztályozást megelőzően olyan online weboldalt kerestem, amelyek japán szójátékokkal és a *dajare* működésével foglalkoztak, példákkal kiegészítve. Az angol nyelvű keresést „Japanese puns”, „wordpuns in Japanese”, „popular dajare lists”, és ezekhez hasonló kulcsszavakkal végeztem, elsősorban olyan angol nyelvű, nemzetközi weboldalt keresve, amelyek népszerű, egyszerűen érthető, de legalább a kezdő és közép-haladó japánul tanulók számára többnyire érthető szójátékokat soroltak. Egy japán digitális könyvtár katalógusában (*Aozora Bunko* 青空文庫) próbát tettem néhány, a lehető legegyszerűbb szójátékkal, hátha előfordulnak ezek valamilyen szépirodalmi vagy ismeretterjesztő műben, de sajnos sikertelenül. Ezek a szójátékok ilyen téren olyannyira egyediek, hogy speciális, japán szójátékokkal foglalkozó kis-könyvek, magazinokban lehet esetleg csak megtalálni őket, ezek legnagyobb része viszont nem elérhető online ingyenes formában, vagy csak japán nyelven vannak fent.

A szójátékokat kigyűjtve több, mint 100 darab szójátékot sikerült összegyűjtenem, viszont több közülük teljesen ugyanaz volt, vagy lényegükben majdnem hasonlítottak, ezért ezeket ki-szelektáltam, az első megtalálásuk kivételével. Azonban néhány hasonló gondolaton alapuló szójátékot meghagytam, hogyha maga a szójáték összetétele eléggé eltért egymástól. Miután leellenőriztem, hogy ne tartalmazzanak ismétléseket, maradt végül 100 darab. A kigyűjtött szójátékokat a 12 csoportosítás alapján elemeztem, viszont három oszlopot is szükségesnek láttam készíteni annak érdekében, hogyha a szójáték több fajta módszert is felhasználna, akkor azt mind tudjam jelezni. Ha egy szójáték vegyes módszereket tartalmazott, azt külön jeleztem egy új oszlopban.

II.4. Felmerülő problémák

A kutatás során felmerült néhány olyan komplikáció, amelyek szükségessé tették, hogy a vizsgálatot saját módszerekkel folytassam, vagy a forrásokban megadott elveket módosítsam, illetve kiegészítsem.

Ezek közül az első az volt, hogy az egyik japán csoport csak arra fókuszált, hogyha a *kanji* olvasata változott meg, de nem maga a *kanji*. Az általam kigyűjtött szójátékok között, viszont több olyan példában is az adja a humor lényegét, hogy két külön *kanji* találkozik, két külön jelentéssel, viszont az olvasatuk ugyanaz, vagy majdnem ugyanaz maradt. Ebből kiindulva annyit változtattam a csoport elnevezésén, hogy ha a mondatban lévő *kanji*-k bármennyire is megváltoznak (legyen az más olvasat, vagy más írásjegy), azt mind bele számítottam a csoportba. Egyes esetekben viszont csak *hiragana* vagy *katakana* szavak változtak, más esetekben pedig

hiragana szó változott *katakana* szóvá, vagy fordítva. Ezeket az eseteket nem számítottam abba a csoportba, mivel nem tartalmaztak *kanji*-t, helyette a homofon szavakhoz, vagy abba a csoportba soroltam őket, amibe a *mora*-ik változása alapján tartoztak.

Egy másik, jelentősebb problémám az volt, hogy a magyar és japán írásrendszer eltéréseiből fakadóan nem mindegyik japán kategória volt alkalmazható a magyar nyelvre. A japán írásrendszerben használt *kanji*-k szerepe meghatározó bizonyos szóviccek kialakításában, míg a magyar nyelv nem használ ilyen írásjegyeket, így például a *kanji*-k megváltozása csoportosítás, amely egyedi jelenség a japán nyelvben, nem alkalmazható a magyar nyelvben előforduló szójátékokra. Ennek ellenére nem hagytam ki ezt a típust az elemzés során, hanem a különleges helyzetére tekintettel meghagytam egyedüli csoportként.

További nehézséget jelent, hogy a magyar nyelvi osztályozások nem *mora*-k alapján működnek, hanem többnyire betűk vagy szótagok szerint. A japán nyelv viszont a *mora* alapú struktúrára épít, amely eltérő fonetikai egységeket használ, így a két nyelv közötti közvetlen összehasonlítás ezen a téren szintén akadályokba ütközik. Ennek következtében az elemzés során figyelembe kellett vennem a két nyelv fonetikai szerkezetének különbségeit, és olyan módszertani megoldásokhoz folyamodnom, amelyek lehetővé teszik a két rendszer közötti eltérések áthidalását. Erre Guidi (2012) tanulmányában találtam választ. A globális fonetikai távolság (D-TOT) alapján egy olyan egyedi megfogalmazást állapított meg, amely alkalmas a szójátékok nyelvek közötti elemzésére. Ez a három fonetikai távolsági faktor a szegmens, a szótag és a hangsúly, vagyis tonális változás, amelyeket mérve kiszámíthatta; hogy mekkora a manipulált elemek és az elemek teljes száma közötti arány több nyelvben is. (Guidi, 2012) Ebbe a meghatározásba ugyanúgy belefér a *mora*-k, ahogy a betűk, szótagok és néhány kevésbé gyakoribb esetben pedig az ékezet, vagy a hangsúly módosítása is. Attardo (1994) kifejezetten amellett érvel, hogy a szójátékok elemzésére a legalkalmasabb egység a "string" vagyis karakterlánc, vagy fonémalánc. Megjegyzi, hogy a szójátékok játszanak a szavakkal, de magukba foglalnak tetszőlegesen kisebb és nagyobb szegmenseket is, tehát nem csak szavakat. Ebből kiindulva egy pontos, elfogadott definíciót úgy lehetne megfogalmazni, hogy meghatározott hosszúságú és szerkezetű elemek sorozata. (Crystal, 2008) A karakterláncot, mint elemzési egységnek ezt a koncepcióját más kutatók is tovább alkalmazták munkáikban, mint például Hempelmann és Guidi is. (Guidi, 2012)

III. Eredmények

Az osztályozás során figyelembe vettem, hogyha a szójáték több képzési módszert használ fel, akkor több osztályba lehet sorolni. Így a 100 japán szójátékoknak összesen 196 besorolást, a 100 magyar példa esetében pedig 173-at tudtam meghatározni.

III.1. Összehasonlítás

Az első nagyobb különbség, ha sorban haladva figyeljük meg a csoportosítások darabszámait a *mora* hozzáadása típusnál jelent meg. A magyar kiegészítéssel ellentétben meglepően nagy volt a száma, de erről bővebben az elemzés résznél kívánok írni.

Mora (és morféma) metatézisből keveset találtam a japán példák között, elsősorban azért, mert a *mora* hozzáadása és a többi típus népszerűbb volt, azonban a gyűjtőmunka kibővítésével ez az érték változhat. A morféma metatézis viszont egy eléggé különleges típus a többihez képest a japánok között, ezzel ellentétben a magyar inverziós típusokból több is előfordult, sőt, bizonyos weboldalak direkt több ilyen példát is felsoroltak, mivel a magyar nyelv szereti ezt a lehetséges humoros végeredmények miatt. Hasonló esetben van a magyar elegyítés és vegyítés típus is, ugyanis több weboldal számos ilyen példát listázott, mint hasonlóan alkotott szójátékok, így ezekből is többet találtam, mint japán példából.

A magyar találós kérdések népszerűsége a japánokhoz képest egy másik érdekes megfigyelés. Vargha Katalin (2013) szerint a magyar nyelvben a fonetikai hasonlóságon alapuló humor kisebb arányban jelenik meg a találós kérdésekben, mint az angol nyelvben, azonban ez az összehasonlítás alapján a japán nyelvhez képest több nyelvi játékon alapuló találós kérdés fordul elő. Ennek oka az lehet, hogy a japán szójátékokat megfigyelve azoknál gyakoribbak azok a példák, ahol a szójáték alapkifejezése és az módosult kifejezés is egy mondatban szerepelnek. Más esetekben, ha a két kifejezés két külön mondatban szerepel, akkor azok a mondatok ugyanolyan vagy hasonlóak lesznek, és elsősorban az érintett szójátékos szavak miatt lesz különböző a jelentésük, azaz csak ritkábban lesznek találós kérdés formájúak. Ehhez meg kell jegyeznem, hogy a gyűjtőmunka kiszélesítésével ez az adat lehetséges, hogy változhat.

A nyelvek keverése kategóriában lévő adatok között megfigyelhető eltérések szintén érdekes különbségekre világítanak rá a japán és a magyar nyelv jellegéről. A japán nyelvben számos jövevényszó beépült a mindennapi nyelvhasználatba, ami a kigyűjtött szójátékokban is visszatükröződik. Ahogy a kigyűjtött példák között is látható, gyakran használják alapnak a jövevényszó és a japán megfelelője közötti kapcsolatot különféle nyelvi játékokra és humoros szófordulatokra. Ezzel szemben a magyar nyelvben, bár előfordulnak jövevényszavak, a vizsgált adatok

alapján ezek sokkal ritkábban kerülnek felhasználásra szójátékokban. Ez a különbség arra enged következtetni, hogy a magyar nyelv szójátékai inkább a saját szóhasználatára támaszkodnak, míg a japán szójátékokban a jövevényszavak jelentős szerepet játszanak a humor megteremtésében és a nyelvi kreativitásban.

A 12 csoportból az két típus, amire nem találtam példát, a japán esetében a morféma metatézis volt, a magyarnál pedig a szünet áthelyezése. A morféma metatézis inkább a szavak jelentésével játszik, kevesebb hangsúlyt fektetve a hangalak és a *morák* változására, így inkább ritkább típusnak számítható be. A szünet áthelyezése a magyarok esetében pedig annak lehet következménye, hogy nehéz ugyanolyan írású mondatrészeket találni, főleg hogy a mondatnak még értelmesnek is kellene maradnia. A magyar nyelvben ennek fényében inkább a palindrom szavak és mondatok a népszerűbbek, ilyet viszont a gyűjtés alatt, ha találtam is, nem vettem figyelembe. Ugyanakkor nem zárható ki, hogy létezik ilyen példa, amelyet esetleg a későbbiekben a gyűjtőmunka kibővítésével fel lehetne fedezni.

A többi csoportosítás esetében (homofónia, *mora* kihagyás/törlés, *mora* átalakulás/helyettesítés, szétosztás) nem volt nagyobb eltérés. (lásd: 1. táblázat)

1. táblázat: Japán és magyar szójátékok osztályozásának összehasonlítása

Japán osztályozás:	Darabszám:		Magyar osztályozás:
Homofónia	25	30	Homofónia
<i>Mora</i> hozzáadása	37	8	Kiegészítés
<i>Mora</i> kihagyás	6	8	Törlés
<i>Mora</i> átalakulás	9	10	Helyettesítés
<i>Mora</i> metatézis	1	17	Inverzió (egy betű)
Morféma metatézis	0	4	Inverzió (betűk, szavak)
<i>Kanji</i> megváltozása	67		
Elegyítés/Vegyülés	5	30	Elegyítés/Vegyülés
Szétosztás	13	11	Szétosztás
Találós kérdések	6	53	Találós kérdések
Nyelvek keverése	15	2	Nyelvek keverése
Szünet áthelyezése	10	0	Szünet áthelyezése
Összesen	196	173	Összesen

III.2. Elemzés

Az osztályozások számát nézve, illetve azt, hogy abból mennyi volt vegyes, vagy nem vegyes, körülbelül hasonló értékek jöttek ki, bár a japánoknál nagyobb volt a különbség az adatok aránya között.

Kutatásom alatt a leggyakoribb japán típusnak a *kanji*-k megváltozását találtam. Ehhez hozzájárulhat az is, hogy valamennyire tágítottam ennek az osztályozásnak a meghatározását, de még így is kiemelkedően magas számot, összesen 67 darabot találtam a 196 osztályozásból. A kiemelkedően nagy darabszám fő indoka viszont az lehet, hogy a japán nyelv írásban *kanji*-kat használ a jelentés átadására. A *kanji*-kat szóban szövegkörnyezet alapján, illetve a mondatban elfoglalt helyük alapján lehet megkülönböztetni, így elkerülve az esetleges hangzások egybeesése miatti félreértést. Amikor pedig bizonyos *kanji*-k fonológiailag majdnem, vagy teljesen megegyezhetnek, azt a helyzetet az általam végzett osztályozás alapján a *dajarek*-et alkotók gyakran kihasználnak, hogy csattanós humoros szójátékokat alkossanak.

A magyar nyelvi csoportosítások közül a legnagyobb számban a találós kérdések fordulnak elő, és ezeket követik ugyanakkora darabszámmal a homofónia és az elegyítés és szétosztás kategóriái. A homofóniát leszámítva, az elegyítés és találós kérdések kategóriái részben azért is kerültek ilyen gyakorisággal a gyűjteménybe, mert több weboldal is célzottan ilyen típusú szójátékokat listázott, jelezve ezek a formák népszerűségét. Fontos megjegyezni azonban, hogy ha szabadabb, vegyesebb környezetből származna a gyűjtés, a szójátékok aránya és típusai változhatnának. A japán csoportosításokat vizsgálva a homofónia itt is jelentős szerepet kap, és a harmadik leggyakoribb kategóriát alkotja. A második helyen viszont a *mora* hozzáadás áll, főleg ha hozzávesszük a fordítottját is, a *mora* kihagyást is, amelynek részletesebb elemzését külön bekezdésben tárgyalom.

Korábbi tanulmányok is azt találták, hogy a számos *dajare* alkotási stratégiából a *mora* hozzáadása, vagyis a beágyazás egy gyakran alkalmazott típus, sőt arányában meghaladja a tradicionálisabb homofónia és a mutáció típusok számát is. (Otake, 2009; 2010b; Otake és Cutler, 2001) Ezt az általam elemzett adatok alapján szintén meg tudom erősíteni, azonban kizárólag csak a *dajare*-k esetében, a magyar szójátékok között ez a módszer nem volt annyira népszerű. Ennek oka a japán nyelv már említett *mora* alapú tagolása lehet. Másik oka pedig a tradicionális régi japán költészet hagyományából eredhet, amiben gyakori a konnotatív kapcsolatok használata a kettős jelentésekhez, ezzel is aktívan ösztönözve a beágyazott *dajare* használatát. (Kobayashi, 2001; Otake, 2010a)

Mind a magyar, mind a japán szójátékcsoportok esetében találhatók kiemelkedően magas, közepes, illetve alacsony gyakoriságú csoportok, amelyek eloszlása számszerűen hasonló mintázatokat mutat. Az egyes csoportok népszerűségi sorrendje azonban jelentősen eltér a két nyelv között, ami a nyelvspecifikus humor és szójáték preferenciákat tükrözi. Például a magyar nyelvben nagyobb arányban fordul elő az elegyítés-szétosztás, illetve az inverzió csoportok használata, amelyek ezáltal a magyar szójátékokban kedveltebb formának számítanak. Ezzel szemben a japán nyelvben a hozzáadás és a kihagyás csoportjai szerepelnek gyakrabban, vagyis ezek a mechanizmusok a japán nyelvi szójátékokban gyakrabban fordulnak elő. Ugyanakkor a homofónia, ami a legegyszerűbb szójátékok alapja is, mindkettő nyelvben gyakran előfordul. Így ezek a két nyelv közötti népszerűségi sorrendek különbségei újabb betekintést nyújtanak a szójátékok kulturális és nyelvi sajátosságaiba. (lásd: 2. táblázat)

2. táblázat: Japán és magyar szójátékok osztályozásának elemzése

	Japán adatok	Magyar adatok
Összes osztályozás	196	173
Vegyesek száma	78	65
Nem vegyesek száma	22	35
Leggyakoribb	Kanji megváltozása	Találós kérdések
Párok száma:		
Hozzáadás + Kihagyás	43	16
Elegyítés + Szétosztás	18	41
Metatézisek/Inverziók	1	21

(További részletek a mellékletben, és az Excel dokumentumban.)

IV. Összefoglalás és konklúzió

A nyelvi humor kutatása különösen fontos a lingvisztika terén, mivel a nyelv manipulálása és a véletlen egybeesések kihasználása meglepő módon sok információt tartalmazhat az adott nyelv nyelvi rendszereinek szerkezetéről és működéséről. A klasszikus grammatika sokáig elítélte a hangalakzatok efféle használatát, például a hangok hozzáadását, elvételét, felcserélését vagy helyettesítését, mivel ezeket a hangzás elleni véttségnek, stilisztikai hibának tekintette, amelyek csak költői szándékkal válhatnak stíluserénnyé (Szikszainé, 2007). A modern megközelítések azonban elismerik a szójátékok köznyelvi használatát is, mivel az ilyen normától való eltérések, nem várt fordulatok figyelemfelkeltő hatást eredményeznek. Így lett ez a jelenség

gyakran kihasznált eszköze a reklámoknak, dalszövegeknek és vicceknek. (Schirm, 2013) Freud nézete a humorról alapján a viccek létrejötte a tudatalatti folyamatokkal és a felettes én közvetítésével függ össze, amelyek szintén szerepet játszanak a komikus hatásban, hiszen a tudatalatti egy rövid pillanatra átveszi az irányítást, új perspektívát adva a humoros helyzetekben. (Freud, 1928) Ez a gondolat nyilvánul meg a kimondott szó felismerésének folyamatában is, amely a szójátékok felfogásának elengedhetetlen része, mivel ez lesz az, ami összeköti a szóviccekben megjelenő alap kifejezést és szóvicc kifejezést, vagyis a célszót, függetlenül attól, hogy az le van írva, vagy nem.

Az osztályozások összehasonlításának végeredményeként azt találtam, hogy a japán szójátékok *mora* változás szempontjából nagyon eltérőek, és hasonló arányban oszlanak el. A *kanji*-k változását előszeretettel használják ki minden téren, illetve *mora*-k hozzáadását (fordítva nézve pedig kihagyását) is gyakran használják, ahogy a teljesen homofon hangzású szavakat, kifejezéseket is a *dajare*-k képzésére. Ugyanakkor a magyar példák között az elegyítés és szétosztás volt az egyik legkedveltebb alkotási stratégia, emellett formailag előszeretettel használják a találós kérdés jellegű szójátékokat. Az előbb említett adatokon kívül többé kevésbé hasonló adatokat kaptam a szójátékok alkotásának elemzése közben, ezzel is alátámasztva, hogy néhány nyelvi sajátosságon kívül a szóviccek beleférhetnek egy univerzális osztályozási típusba. (Otake, 2010b)

Mindezek ellenére a japán szójátékok egyik legegyszerűbb formája, a *dajare* nem feltétlenül nevezhető egyszerű szójátéknak. A japán szójátékokat vagy *dajare*-t elméletileg lehetne viccek is nevezni japánul (*jooku* vagy *joudan*), de a japán nyelvben és kultúrában külön helyet foglalnak el ahhoz képest, ahogy a vicceket nyugaton látják. A nyugati kultúra, míg a szójátékokat általában a viccek alosztályának tekintik, ez a besorolás nem feltétlenül igaz a japán *dajare*-k esetében. Egyes anyanyelvi beszélők a *dajare*-t alacsonyabb szintű humornak tekintik, amely különbözik a jellemzően *jooku*-nak nevezett strukturált viccektől. Kulturálisan Japánban nincs régi hagyománya annak, hogy a vicceket zárt, önálló formákként mondják el a mindennapi beszélgetésben. A *dajare* azonban inkább szerves, gyakran spontán módon jelenik meg a beszélgetésekben, és másfajta humort testesít meg. A *dajare* humora a fonetikus szójátékban gyökerezik, és általában játékosnak, mégis triviálisnak tekintik, ezért lehet, hogy egyes anyanyelvi beszélők a humor egyszerűbb, kevésbé kifinomult formájának tekintik a japán költészet formálisabb humorához képest. Ennek eredményeként, bár a *dajare* humorként szolgál a beszélgetésekben, hiányzik belőlük a költői szójátékokhoz kapcsolódó finomítás, ami megerősíti a *dajare* könnyed, hétköznapi humornak, nem pedig kifinomult szellemesnek való felfogását.

Ez a megkülönböztetés zavart okozhat a külföldi és az anyanyelvi kutatók között, így bölcs dolog lehet inkább elkerülni a *dajare* direkt viccnek való besorolását. (Dybala, Rzepka, Araki és Sayama, 2012a)

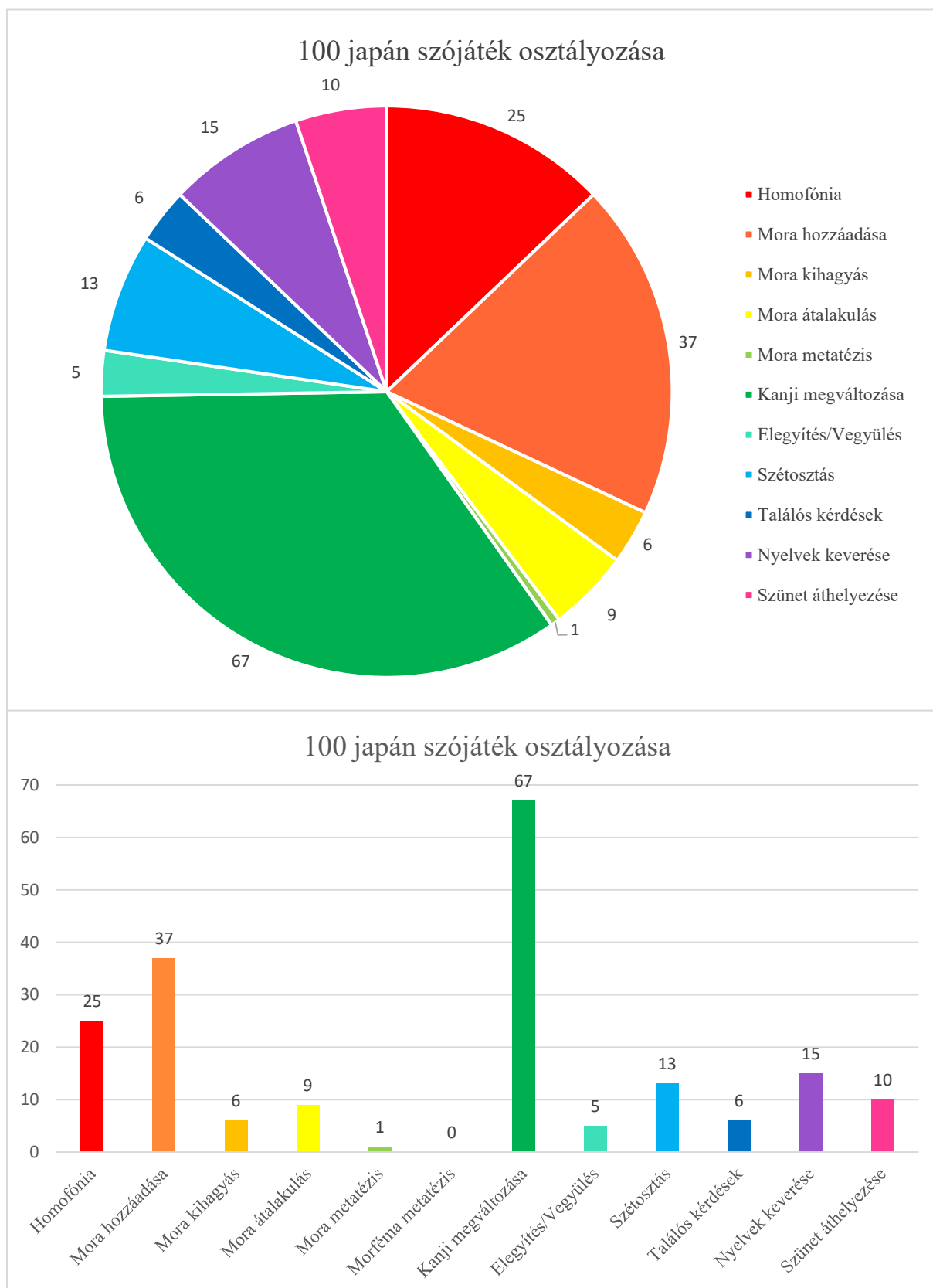
A dolgozat egyik további célja a japán szójátékok kulturális vonatkozásainak feltárása volt, amely túlmutat a puszta nyelvi mechanikán, és betekintést nyújt a japán és humor, nyelvhasználat és kreativitás világába. Az elemzésekből kirajzolódó eredmények rávilágítanak arra, hogy a *dajare* erősen a japán nyelv sajátos struktúráin alapul, és könnyen megjelenhet a mindennapi kommunikációban is, viszont eltérő körülményekkel, mint a nyugati kultúrában. Külön meg kell említeni, hogy a hagyományos japán szójátékok nem csupán a szórakoztatásra szolgáltak, hanem eredetileg művészi jelentőségük is volt, amiből alakult ki később a *dajare* fogalma, amely már eltérő fogadtatásban részesült, mint rossz minőségű vicc. Mivel a szórakoztatáson kívül egyszerre segíti a könnyed társalgást és a kreatív önkifejezést, a *dajare* hozzájárul a japán társadalom egyedi, finom nyelvi humorához. Ennek a humorforrásnak a japán kultúrában a művészi háttérét leszámítva további különlegességei is vannak, például babonák és szokásokban is megjelenhetnek, viszont ez a téma további kutatásra és elemzésre vár.

Dolgozatom egyik hiányossága az elérhető szakirodalom korlátozottsága, legfőképpen magyar nyelven. Szinte teljesen hiányoznak a japán szójátékokról szóló források a hazai tudományos téren, ezzel megnehezítve a felhasználható irodalom utáni keresésemet. Olyan tanulmányt se találtam, ami két nyelv közötti összehasonlításon alapul, és olyanból is csak egy darabot, amely több nyelv szóvicceit hasonlította össze olyan módszerrel, ami számomra megfelelő lett volna. Ennek eredményeként nem volt konkrét kutatás, amire alapozhattam volna a sajátomat. További korlátot jelentett, hogy főként fonológiai osztályozások mentén végeztem az elemzést, viszont más szempontok szerinti elemzésre is lehetőség van, amelyek a kutatás folytatásával kiegészíthetők a jövőben.

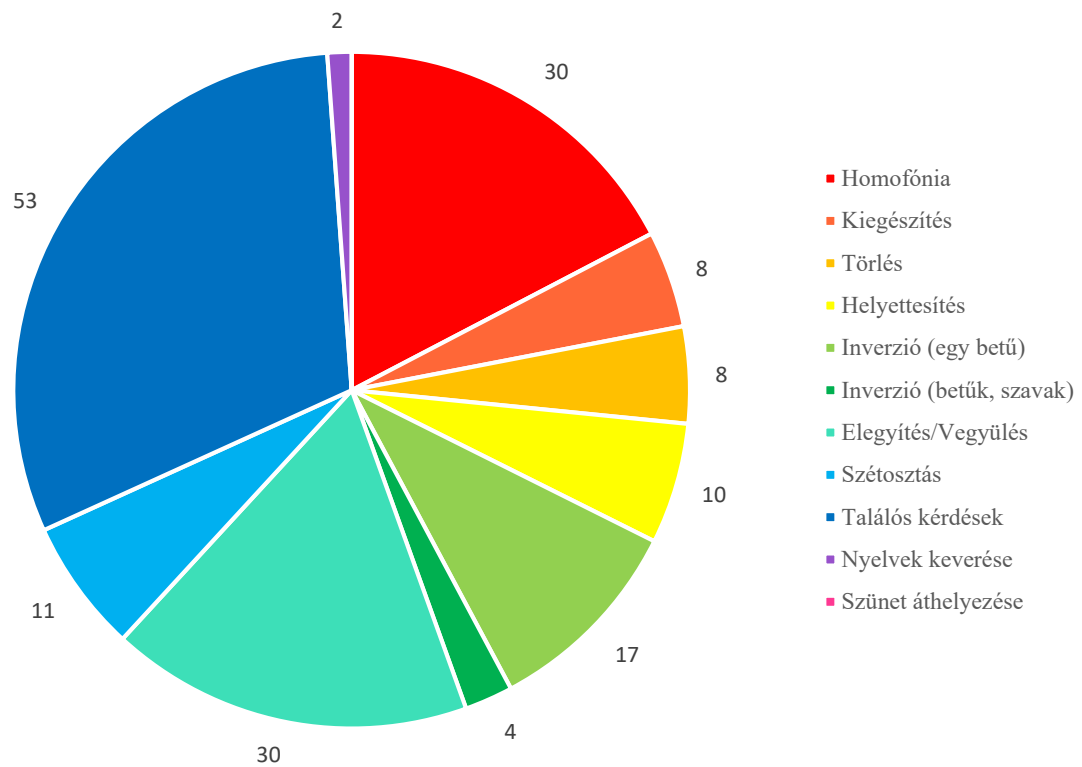
A dolgozatom jövőbeli tervei között szerepel a kutatás kibővítése további japán nyelvű forrásokkal, melyek alaposabb betekintést adhatnak a szójátékok helyi sajátosságaiába. Ennek részeként terveim között szerepel japán weboldalakról szélesebb körű gyűjtőmunka végzése is, hogy az így kapott új példák és adatok alapján a vizsgálatot bővíthessem. A kutatás további fejlesztése érdekében később akár más nyelvekkel, például az angol szójátékokkal is kiegészíteném a vizsgálatot, lehetővé téve a különböző nyelvek közti szójátéki stratégiák átfogóbb összehasonlítását.

V. Melléklet

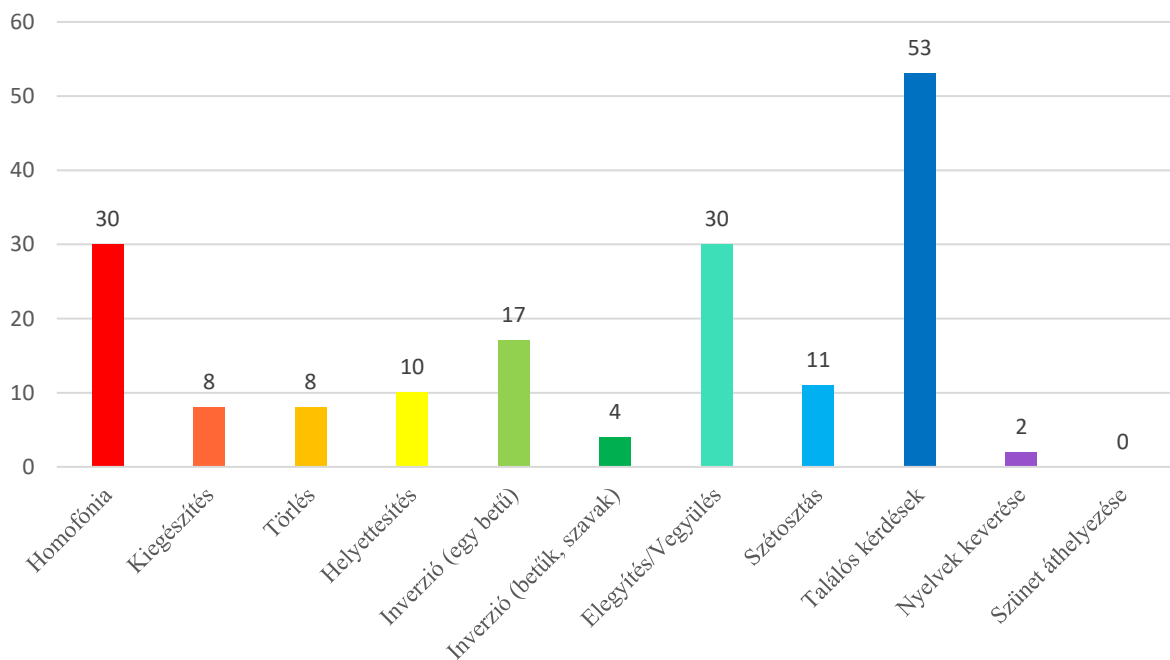
A japán és magyar osztályok gyakoriságát és a szójátékok egymáshoz viszonyított eloszlását az alábbi diagramok is demonstrálják. További részleteket az Excel táblázat tartalmaz.



100 magyar szójáték osztályozása



100 magyar szójáték osztályozása



VI. Az összegyűjtött japán szójátékok weboldalai:

<https://wanderingtanuki.com/dajare-japanese-puns/> '(2024.10.14.)

<https://www.tofugu.com/japanese/japanese-puns/> '(2024.10.14.)

<https://www.tofugu.com/japanese/kotoba-asobi/> '(2024.10.14.)

<https://skdesu.com/en/japanese-puns-bad-in-dajare/> '(2024.10.14.)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dajare> '(2024.10.14.)

<https://www.fluentu.com/blog/japanese/japanese-puns/> '(2024.10.14.)

<https://jw-webmagazine.com/common-japanese-jokes/> '(2024.10.14.)

<https://www.japaneseammo.com/learn-vocabulary-through-japanese-puns/> '(2024.10.14.)

<https://takashionary.com/cool-japanese-puns-dajare-you-should-know/> '(2024.10.14.)

<https://www.nippon.com/en/nipponblog/m00124/> '(2024.10.14.)

<https://blog.gaijinpot.com/oyaji-gyagu-a-guide-to-japanese-dad-jokes/> '(2024.10.14.)

Az összegyűjtött magyar szójátékok weboldalai:

<https://sulihalo.hu/pedagogus/pedagogusok-foruma/6315-a-mai-magyar-nyelvi-humor/>
(2024.10.14.)

<https://divany.hu/offline/szo-viccek/> (2024.10.14.)

<https://magyaritasok.hu/hirek/149/a-mai-nyelvi-humor> (2024.10.14.)

<https://mozaik.bloglap.hu/oldalak/magyar-nyelvi-humor-21846/> (2024.10.14.)

<https://helyorseg.ma/rovat/szempont/dr-balazs-geza-regi-es-ujevi-nyelvi-trefak>
(2024.10.14.)

<https://co-print.hu/nyomda/nyomtatassal-kapcsolatos-cikkeink/21-szojatek-a-magyar-nyelv-szepsegenek-bizonyitasara> (2024.10.14.)

<https://www.arcanum.com/hu/online-kiadvanyok/NagyViccTar-nagy-vicc-tar-FFFF000A/vegyes-csalamade-FF0067D9/vegyes-kerdesek-FF0065E5/> (2024.10.14.)

VII. Felhasznált irodalom:

ATTARDO, Salvatore: *Linguistic theories of humor*, Berlin/ New York: Mouton de Gruyter, 1994

BINSTED, Kim: Machine humour: An implemented model of puns, Ph.D. Dissertation, UK, University of Edinburgh, 1996 https://www.researchgate.net/publication/2331081_Machine_humour_An_implemented_model_of_puns (2024.10.14.)

CORBETT, Edward P.J. – CONNORS, Robert J.: *Classical Rhetoric for the Modern Student 2.*, New York, Oxford University Press, 1971

CRYSTAL, David: *A dictionary of linguistics and phonetics*, Oxford, Blackwell, 2008 https://www.academia.edu/37799485/A_dictionary_of_linguistics_and_phonetics_by_david_crystal (2024.10.14.)

CUTLER, Anne – NORRIS, Dennis: (1988). „The role of strong syllables in segmentation for lexical access”, *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Human Performance* XIV/1, 1988, 113-121. https://www.researchgate.net/publication/27268928_The_Role_of_Strong_Syllables_in_Segmentation_for_Lexical_Access (2024.10.14.)

CUTLER, Anne – OTAKE, Takashi: „Rhythmic categories in spoken-word recognition”, *Journal of Memory and Language*, 2001, XLVI/2, 296-322. https://www.researchgate.net/publication/27269040_Rhythmic_Categories_in_Spoken-Word_Recognition (2024.10.14.)

DELABASTITA, Dirk: „Wordplay and Translation: Introduction”, *The Translator, Studies in Intercultural Communication*, Manchester: St. Jerome Publishing, II/2, 1996, 127–139. https://www.researchgate.net/publication/261658314_Wordplay_and_Translation (2024.10.14.)

DELGUTTE, Bertrand: „Auditory neural processing of speech”, Hardcastle, W. J. és Laver, J. (szerk.), *The handbook of phonetic sciences*, 1997, Oxford, Blackwell, 507-538. <https://jontallen.ece.illinois.edu/uploads/537.F18/Papers/OLD/DelgutteSpeechProcessing97.pdf> (2024.10.14.)

DIENHART, John M.: „A linguistic look at riddles”, *The Language of Riddles, Humor and Literature: Six essays by John M. Dienhart*, Nørgaard, Nina (szerk.), Odense, University Press of Southern Denmark, 2010a, 13–47.

DYBALA, Pawel – PTASZYNSKI, Michal – RZEPKA, Rafal – ARAKI Kenji: Japanese Puns Generating System as a Part of Humor. Processing Research, *Intelligence and Information*, XXII/1 (2010), 73-89. <http://arakilab.media.eng.hokudai.ac.jp/~araki/2008/2008-A-6.pdf> (2024.10.14.)

DYBALA, Pawel – PTASZYNSKI, Michal – SAYAMA Kohichi: A Step Towards Joking AI: Multiagent Humor-Equipped Conversational System, Bosse Tibor (szerk.), *Agents and Ambient Intelligence*, IOS Press, Amsterdam, 2012, 289-326.

DYBALA, Pawel – RZEPKA, Rafal – ARAKI Kenji – SAYAMA Kohichi: „NLP Oriented Japanese Pun Classification”, *International Conference on Asian Language Processing*, Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2012b, 33-36. https://www.researchgate.net/publication/236634880_NLP_Oriented_Japanese_Pun_Classification (2024.10.14.)

DYBALA, Pawel – RZEPKA, Rafal – ARAKI Kenji – SAYAMA Kohichi: „Japanese Puns Are Not Necessarily Jokes”, *Symposium on Artificial Intelligence of Humor*, The Association for the Advancement of Artificial Intelligence, 2012a https://www.researchgate.net/publication/236634942_Japanese_Puns_Are_Not_Necessarily_Jokes (2024.10.14.)

DYBALA, Pawel: Humor to Facilitate HCI: Implementing a Japanese Pun Generator into a Non-task Oriented Conversational System, Lambert Academic Publishing, 2011

FORGÁCS Erzsébet: *Nyelvi játékok: Kreativitás a viccekben, a reklámnyelvben, a sajtónyelvben és az irodalmi szövegekben*, Szeged: SZEK Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó, 2005

FREUD, Sigmund: „Humour”, *Int. J. Psycho-Anal*, IX/1, 1928, Berlin, 9-16. [Tr. Joan Riviere] <https://pdfcoffee.com/sigmund-freud-humor-1927-5-pdf-free.html> (2024.10.14.)

GIORGADZE, Maia: „Linguistic features of pun, its typology and classification”, *European Scientific Journal*, 2 (2018), 271-275. [https://www.researchgate.net/publication/327106368_LINGUISTIC_FEATURES_OF_PUN_ITS TYPOLOGY_AND CLASSIFICATION](https://www.researchgate.net/publication/327106368_LINGUISTIC_FEATURES_OF_PUN_ITS TYPOLOGY_AND_CLASSIFICATION) (2024.10.14.)

GUIDI, Annarita: „Are pun mechanisms universal? A comparative analysis across language families”, *Humor*, XXV/3, (2012), 339-366. <https://doi.org/10.1515/humor-2012-0017> (2024.10.14.)

HAMADA Masaki – ONISAWA Takehisa: „Creation of Riddles with Various Meanings of Homonyms” (Dou’on igigo no imi no tayousei wo kouzou ni motsu nazonazo no seisei), *Journal of Japan Society for Fuzzy Theory and Intelligent Informatics*, XX/5, 2008, 696-708.

https://www.researchgate.net/publication/240805177_Creation_of_Riddles_with_Various_Meanings_of_Homonyms (2024.10.14.)

HEMPELMANN, F. Christian: Paronomasic puns: target recoverability toward automatic generation, Ph.D Thesis, Purdue: Purdue University, 2003

INOUE Nagayuki – AKANO Ichiro: The Wisdom English-Japanese dictionary, Tokyo, Sanseido, 2008

KOBAYASHI, R: *Kakekotoba no Hikaku Bungaku teki Koosatsu*, Waseda University Press, 2001.

KONCZ-KOVÁCS Anna: „Kérdés-felelet alapú szóviccek pragmatikai vonatkozásai”, Váradi Tamás (szerk.), VI. Alkalmazott Nyelvészeti Doktoranduszkonferencia, MTA Nyelvtudományi Intézet, Budapest, 2012, 102-111. <https://nytud.hu/wp-content/uploads/2023/02/proceedings12.pdf> (2024.10.14.)

MCQUEEN, M. James – NORRIS, Dennis – CUTLER, Anne: „Competition in spoken word recognition: Spotting words in other words”, *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition* 20, 1994, 621-638. https://www.researchgate.net/publication/232519437_Compensation_in_Spoken_Word_Recognition_Spotting_Words_in_Other_Words (2024.10.14.)

MORIOKA, Heinz – SASAKI Miyoko: „Ochi no koozoo, Structure of ochi”, *Sophia Linguistica*, 1985, 20-21, 447- 480.

Norris, Dennis – McQueen, M. James – CUTLER, Anne: „Competition and segmentation in spoken-word recognition”, *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition* 21/5, 1995, 1209-1228. https://pure.mpg.de/rest/items/item_68839_3/component/file_68840/content (2024.10.14.)

OTAKE Takashi – CUTLER, Anne: „Recognition of (almost) spoken words: evidence from word play in Japanese”, *7th European Conference on Speech Communication and Technology (Eurospeech 2001)*, 2001, Aalborg, 465-468. https://www.isca-archive.org/eurospeech_2001/otake01b_eurospeech.pdf (2024.10.14.)

OTAKE Takashi: „Dajare is more Flexible than Puns: Evidence from Word Play in Japanese”, *Journal of the Phonetic Society, of Japan*, XIV/1 (2010a), 76-85. https://www.jstage.jst.go.jp/article/onseikenkyu/14/1/14_KJ00007408536/pdf (2024.10.14.)

OTAKE Takashi: „Dajare is more liberal than puns: Evidence from wordplay in Japanese”, *International Phonetic and Phonology Forum*, 2009.

OTAKE Takashi: „Dajare is not the lowest form of wit”, *Proceedings of Interspeech*, 2010b (11.), 1250-1253., [10.21437/Interspeech.2010-396](https://doi.org/10.21437/Interspeech.2010-396) (2024.10.14.)

Oxford English Dictionary, Oxford University Press, 2007 https://www.oed.com/dictionary/pun_n1?tl=true (2024.10.14.)

Rachel B., (2013). *Kotoba asobi: Playing with words, japanese style*. <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-puns/> (2024.10.14.)

SCHIRM Anita: A humor szerepe a nyelvészet oktatásában, Vargha Katalin – T. Litovkina Anna – Barta Zsuzsanna (szerk.), *Sokszínű humor*, Tinta Könyvkiadó, Budapest, 2013, 50–58. [http://schirmanita.hu/Schirm_Anita/Publikaciok_files/a humor szerepe a nyelvészet oktatásában.pdf](http://schirmanita.hu/Schirm_Anita/Publikaciok_files/a_humor_szerepe_a nyelvészet oktatásában.pdf) (2024.10.14.)

SHINOHARA Kazuko – KAWAHARA Shigeto: „Syllable intrusion in Japanese puns, dajare”, *Transactions of the Japanese Cognitive Linguistics Association* 10, 2010, Yokohama, 313-323. https://www.researchgate.net/publication/343319135_Syllable_intrusion_in_Japanese_puns_dajare (2024.10.14.)

SUZUKI Tozo: *Kotoba Asobi Jiten* (Dictionary of Word Play), Tokyo, Tokyodo, 1959

SZENDREY Zsigmond: *Nagyszalontai gyűjtés*, Kisfaludy-Társaság, Budapest, 1924

Szikszainé Nagy Irma: *Magyar stilisztika*, Budapest, Osiris Kiadó, 2007

TAKIZAWA Osamu: „Several Phonemic Features of Written Puns”, *Journal of Natural Language Processing* (ANLP), 1995, II/2, 3-22.

TANABE Koichiro: „Pun Processing in a computer: A Primary Design for a Pun” Generator (Dajare no konpyuuta ni yoru shori: dajare seisei shisutemu no kihon sekkei), *Sanno University Bulletin*, 2005, XXVI/1, 65-74. <https://www.sanno.ac.jp/undergraduate/library/cpir4n0000006hnm-att/260104.pdf> (2024.10.14.)

VARGHA Katalin: „Nyelvi humor a szemantika szintjén a magyar találósokban”, *Sokszínű humor, III. Magyar Interdiszciplináris Humorkonferencia előadásai*, Tinta Könyvkiadó, Budapest, 2013, 212-222. https://real.mtak.hu/8897/1/Vargha_Humor_real.pdf (2024.10.14.)

YATSU Motoki – ARAKI Kenji: Comparison of Pun Detection Methods Using Japanese Pun Corpus, *11th edition of the Language Resources and Evaluation Conference*, Miyazaki, 2018
<https://aclanthology.org/L18-1569.pdf> (2024.10.14.)

Yuan Chuandao: „English pun and its classification”, *Language in india, Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow*, 2005/4. <http://www.languageinindia.com/april2005/englishpun1.html> (2024.10.14.)