

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

Языковая игра как средство создания комического эффекта в американской лингвокультуре.

Мартыненко Наталья Сергеевна

Студент

Ставропольский государственный университет, Романо-германских языков,

Ставрополь, Россия

E-mail: zahobeska@rambler.ru

В современной лингвистике языковая игра рассматривается как феномен речевого общения и особый вид речетворческой семиотической деятельности, содержанием которого является стремление добиться в речи эффектов, носящих характер комического, с помощью специально отобранных речевых и языковых средств, направленных на выражение денотативного или коннотативного смысла, добавочного к непосредственно выраженному смыслу [1].

Языковая игра, как и комическое в целом, трактуется как осознанное нарушение языковых норм и речетекстовых стандартов, как нечто необычное, которое, вместе с тем, позволяет четче определить норму и отметить многие особенности языка, в частности, американского варианта английского языка, которые могли бы остаться незамеченными. Она развивает языковое чутьё, умение логически мыслить, слушать и слышать, раскрепощённость в обращении с понятиями, лёгкость и радость от общения.

Языковая игра имеет установку на комический эффект, который сокращает дистанцию в межличностном общении, способствует расшифровке скрытой иронии, восприятие шуток, остроты, балагурства, каламбура, насмешки, иронии, являющихся иллюктивными составляющими механизма комического, и направлен на достижение определенных коммуникативно-прагматических эффектов.

Механизм создания комического явления базируется на универсальном противоречии комического объекта - противопоставлении реального/нереального. Необходимым условием такой оппозиции является наличие эффекта неожиданности, то есть нарушение ожиданий реципиента, который настроился на восприятие определенной информации. Обманутое ожидание связано с нарушением разнообразных стереотипов реципиента - социальных, мыслительных, поведенческих, языковых и др. Данные стереотипы входят в коллективную память народа и когнитивно хранятся у носителей языка в виде скриптов [2].

Чувство юмора является следствием культурных и нравственных традиций, и у различных народов оно столь же различается, как отличаются их обычаи. Так, американский юмор демонстрирует: 1) отсутствие скрытого смысла (В. Аллен: "Я совершал тайные свидания с фотомodelью, чье умственное развитие заставляло кровь стынуть в жилах, но ее физическое совершенство заставляло вновь закипать"), 2) ироничную прямоту (В. Роджерс: "Коммунизм - такое счастливое семейное дело, что никакой коммунист не хочет оставаться там, где это семейное счастье практикуется. Коммунизм, по мнению коммунистов, прекрасно подходит для вас, но не для них самих"), 3) полную досказанность (О.Генри: "Мы торчали в горах, располагая запасом еды, которого хватило бы на прокорм целой армии на все время мирной конференции"), 4) высмеивание глупости, недалекости, человеческой приверженности к низменным поступкам (М. Твэн: "Так

должен выглядеть великодушный боец, моментально сшибающий противника в реку, чтобы тут же прыгнуть за ним вслед и, рискуя собственной жизнью, выудить его из воды"), 5) доведение нелепой ситуации до крайности, невероятной несуразицы, гротеска, абсурда (Т. Халибертон: "Слепой конь не знает, кланяетесь вы ему или подмигиваете"), 6) использование немыслимых сравнений, преувеличения, игры слов, изобретательства (М. Твэн: "Князь... и генерал-адмирал (или, кажется, два генерал-адмирала) пожаловали к нам на борт") [5].

Языковая игра в американской лингвокультуре является средством достижения авторской интенции. Прагматическое воздействие языковой игры на реципиента непосредственно связано с такими ее функциями в речи, как: 1) языкотворческая; 2) развлекательная; 3) маскировочная; 4) функция удовлетворения агрессивности; 5) оценочная; 6) экспрессивная [4].

С нашей точки зрения важными являются следующие языковые средства, участвующие в создании комического эффекта в американской языковой игре: 1) лексико-семантические средства (лексические синонимы, омонимия, паронимия, фразеологизмы, смысловое взаимодействие обыгрываемых слов, возникновение добавочных смыслов, неологизмы); 2) контекстуально-зависимые средства (роль контекста, нарушение масштабов пространства и времени, обыгрывание категорий «время», «приблизительность / неопределенность», «возможность - невозможность», «одушевленность - неодушевленность»); 3) стилистические приемы (каламбур, ирония, гипербола, оксюморон, зевгма, антитеза, аллюзия, перифраз).

Для усиления комического эффекта используются также трансформация фразеологической единицы, неожиданное лексическое сочетание слов, употребление слова в прямом значении вместо переносного или наоборот, нередко также сочетание нескольких стилистических приемов.

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что языковая игра занимает важное место в американской лингвокультуре, выступая в качестве доминантного средства достижения комического эффекта.

Литература

1. Булыгина Т.В., Шмелёв А.Д. Языковая концептуализация мира. М., 1997.
2. Гридина Т.А. Языковая игра: Стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996.
3. Панина М.А. Комическое и языковые средства его выражения: Дис. ... канд. филол. наук. М., 1996. 170 с.
4. Американский юмор: http://world.lib.ru/a/aleks_safir/amhumor.shtml
5. Существует ли особый, американский юмор?: <http://www.try.md/prview.php?data=Inter&ic>

Слова благодарности

Огромное спасибо моему научному руководителю Каменскому Михаилу Васильевичу.