

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

Исследование лингвопрагматического потенциала языковой игры в американской лингвокультуре как содержательная основа разработки электронного корпуса англоязычных комических текстов.

Мартыненко Наталья Сергеевна

Студент

Северо-Кавказский Федеральный Университет, Филологии Журналистики и Межкультурной Коммуникации, Ставрополь, Россия

E-mail: zahobeska@rambler.ru

В современной лингвистике значительный интерес представляет разработка электронных корпусов текстов, позволяющих оптимизировать поиск и исследование аутентичного эмпирического материала. Практически значимой представляется также разработка специализированных корпусов, предназначенных для исследования определенных языковых явлений, не поддающихся строго формализованному описанию с точки зрения языковой структуры [1, 3]. Одним из феноменов такого рода, изучение которого является актуальным в языкознании, является языковая игра как средство прагматического воздействия на адресата [4]. На современном этапе развития прикладной лингвистики открытым остается вопрос создания специализированного корпуса текстов, отражающего данное языковое явление и позволяющего повысить эффективность проводимых исследований.

Языковая игра является важным компонентом американского юмора. Для создания языковой игры в американском варианте английского языка используются средства всех языковых уровней [2]. Проведенное нами исследование было выполнено на материале скриптов комедийно-пародийного анимационного сериала «Animaniacs» (общий объем эмпирического материала - 206 контекстов), поскольку анимация, являясь важным пластом американской лингвокультуры и, в частности, смеховой культуры, в значительной степени отражает общие тенденции американской лингвокультуры в части создания комического эффекта, в том числе посредством языковой игры. Тексты скриптов, лежащие в основе разрабатываемого электронного корпуса комических текстов, характеризуются равномерностью распределения и значительной репрезентативностью различных видов языковой игры, в силу чего применение данного эмпирического материала в качестве лингвистического обеспечения электронного корпуса представляется оптимальным.

В настоящей статье приведены результаты исследования различных приемов создания языковой игры, а также их сочетаний, применяемых с целью достижения авторской интенции, с указанием прагматических функций языковой игры в речи.

На основе полученных данных можно сделать вывод, что наиболее часто используемыми являются стилистические средства создания языковой игры с целью достижения комического эффекта (57,1 %), в то время как 20,5% приходится на долю контекстуально-зависимых средств создания языковой игры, 16,6% - на долю лексико-семантических средств и 5,8 % - на сочетания языковых приемов.

Из стилистических средств создания языковой игры наиболее часто встречающимися являются каламбур (39,0 %), аллюзия (29,0 %), антитеза (12,0 %).

Из лексико-семантических средств создания языковой игры наиболее ярко представлены паронимия (28,6 %), омонимия (22,8 %), синонимия (20,0 %).

Из контекстуально-зависимых приемов создания языковой игры наибольшая доля приходится на эффект обманутого ожидания – 71,0 % против 19,0% контекстов с нарушением масштабов пространства и времени и 9,5% контекстов с обыгрыванием категории «возможность-невозможность».

Таким образом, основными языковыми средствами достижения комического эффекта в американской лингвокультуре, выявленными в настоящем исследовании, являются аллюзия, каламбур и эффект обманутого ожидания.

Также в настоящем исследовании выявлено, что, несмотря на незначительную долю эксплицитно выраженной иронии (8 контекстов из 206, т.е. 3,9 %), наблюдается тенденция к иронизированию на уровне текста, т.е. воспринимаемому в рамках контекста определенного эпизода в целом. Данное явление обнаружено в 24 из 206 контекстов, т.е. в 11,7 % случаев.

Вышеназванные языковые средства создания языковой игры несут прагматическую нагрузку. Установлено, что языковая игра привлекается с целью актуализировать высказывание, усилить впечатление, выразить свою оценку, сделать речь более экспрессивной, замаскировать определенное явление, развлечь зрителя, в силу чего языковая игра является одним из доминантных средств реализации данных целей в американской лингвокультуре.

Проведенный анализ показал, что выявленные случаи языковой игры экспрессивны по своей природе (100,0 % случаев употребления), на долю развлекательной функции приходится 86,9 % (- Citizens of Anvilania, I stand before you. Because if I was behind you, you couldn't see me (10a "King Yakko")); на долю языкотворческой функции - 31,2 % (Skippy, in most cases, revenge is not a good thing. Oof! In other cases, it's the only thing. (27b "I got yer can")); маскировочная функция языковой игры реализуется в 19,5 % ("Nothing but the tooth" – Nothing but the truth (18c "Nothing but the tooth")); на долю функции удовлетворения агрессивности приходится 3,4 % контекстов (- Stop badgering the witness! - Sorry. [baa] - What are you doing now? - Goating the witness (14a "La La Law"); оценочная функция наблюдается в 22,4 % случаев (- We will also prove justice is not blind, she's cross-eyed (14a "La La Law"). The garage sale. That's the best garage I've ever seen (12a "Garage Sale of the Century")), при этом отрицательная авторская оценка культурных реалий и персоналий преобладает над положительной (88,5% против 11,5% от количества контекстов с оценочной функцией языковой игры) в силу пародийного характера исследованного материала.

Исследованный эмпирический материал подготовлен для аннотирования в специализированной среде GATE в качестве лингвистического обеспечения электронного корпуса текстов. Таким образом, задача, поставленная на первом этапе исследования, посвященного созданию специализированного корпуса комических текстов, представляется решенной.

Литература

1. Рыков В.В. Корпус текстов как реализация объектно-ориентированной парадигмы // Труды Международного семинара Диалог-2002. - М.: Наука, 2002.

2. Martin Rod A. The Psychology of Humour. An Integrative Approach/ R.A. Martin. Burlington: Elsevier Academic Press, 2007. - 446 p.
3. McEnery T., Wilson, A. Corpus Linguistics. - Edinburgh: Edinburgh University Press, 2001.
4. Partington A. The Linguistics of Laughter. A corpus-assisted study of laughter talk / A. Partington. London, N.Y.: Routledge, 2006. - 270 p.

Слова благодарности

Особая благодарность научному руководителю - Каменскому Михаилу Васильевичу.