Секция «Лингвистика: Современные лингвистические исследования: фонетика, грамматика, лексика»

Фонетические способы создания языковой игры в романе Нила Геймана «American Gods»

Научный руководитель – Добрынина Елена Николаевна

Кутькина Алла Олеговна
Студент (бакалавр)
Северо-Кавказский федеральный университет, Ставрополь, Россия
E-mail: seirenkioko@gmail.com

Одна из важнейших функций языковой игры - создание смысловой многослойности, неоднозначности и глубины высказывания, что характерно для литературы постмодернизма, представителем которой является американский писатель Нил Гейман. Исследование языковой игры в его произведениях позволит глубже изучить феномен языковой игры как средства выражения мысли и создания уникального идеостиля. Исследование проводится на материале романа «Американские Боги» - одного из наиболее популярных и значимых произведений Нила Геймана.

Исходя из определения языковой игры с точки зрения когнитивной лингвистики [7], когнитивная и прагматическая сущность языковой игры воплощается в единицах плана содержания, организуемых правилами, или условиями, языковой игры. Эти правила представляют собой определенные закономерности оперирования когнитивными структурами: концептами, сценариями, фреймами, скриптами и стереотипами. Оперирование знаниями сопровождается апелляцией к декларативным экстралингвистическим и языковым знаниям (статичным фреймам или динамичным сценариям), содержащимся в "индивидуальной когнитивной системе" адресата, и в вовлечении адресата в процесс понимания речи - вывода нового знания - процедурных знаний (скриптов), связывающих тем или иным видом логических отношений.

Когнитивные процессы, возникающие в сознании читателя при восприятии языковой игры, являются таким же значимым условием для ее порождения, как и творческая деятельность автора. При этом когнитивные модели создания и реконструкции языковой игры должны быть идентичны. Языковая игра, не распознанная читателем, может быть не воспринята вообще либо воспринята как неточность или ошибка и теряет свою функциональность.

Языковая игра, реализованная на фонетическом уровне, является одним из самых распространенных и эффективных видов языковой игры. Эта эффективность выражается в невозможности игнорирования фонетических изменений. Такая языковая игра всё еще может быть принята за ошибку, но при этом обязательно остановит внимание читателя. Фонетические приёмы позволяют сопоставить изначально семантически далекие друг от друга концепты, активировать новый концепт внутри фрейма или сценария, либо акцентировать уже существующий.

Языковая игра, реализованная в тексте, рождается в сознании автора, переносится на «носитель» в виде языковой единицы и реконструируется в сознании читателя. В нашем исследовании «носителями» языковой игры выступают фонетические приёмы. Например, в языковой игре «Taco Bell knock-off called Taco Bill's» [10] внутри когнитивного фрейма «закусочная», выраженного репрезентантом «Taco Bell», посредством фонетического преобразования актуализируется концепт «bill» (счёт). Данный концепт уже входит во фрейм «закусочная», но его актуализация во внешней форме «Taco Bill's» создает комический и

даже сатирический эффект, как бы демонстрируя, что для владельцев сети на первом месте стоит получение прибыли. Данный процесс в сознании читателя происходит мгновенно и неосознанно, и при этом его результатом является юмористический эффект, отражение реалий Америки и выражение отношения автора к описываемому явлению. Так языковая игра становится весомой единицей смысла, тогда как её репрезентант представляет собой незначительное фонетическое преобразование.

По итогам исследования, языковая игра, созданная на фонетическом уровне языка, может выражать различные отношения между когнитивными структурами: подчинение, противопоставление, сопоставление, усиление. В функциональном аспекте исследуемое явление является весомой и многофункциональной единицей смысла, выраженной минимальным количеством языковых средств. Фонетические приёмы способны наиболее эффективно активировать в сознании читателя те же когнитивные процессы, которые использовал автор при создании языковой игры, что является необходимым условием восприятия и со-создания языковой игры.

Источники и литература

1) Бакина М.А. Обеспечить, что означает: печи поломать? // Русская речь. –1977а. №3. – С. 90-95.
2) Брайнина Т.Д. Языковая игра в произведениях Саши Соколова // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 276-283.
3) Виноградова В.Н. Словотворчество В. Набокова // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С.267-276.
4) Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы: пер. с нем. М., 1994. Ч. 1.
5) Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. - Екатеринбург: Изд-во УГПУ, 1996. – 204с.
6) Детеринг К. К вопросу о лингвистической типологии языковой «игры» // Общественные науки за рубежом. Серия 6. Языкознание. – 1985. №1.– С. 31-35.
7) Журавлева О.В. Когнитивные модели языковой игры (на материале заголовков русских и английских публицистических изданий): Алтайский государственный технический университет (Барнаул), 2002
8) Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1999. – 544с.
9) Хинтикка Я. Логико-эпистемологические исследования. – М.: Прогресс, 1980. – 447с.
10) Gaiman, Neil. American Gods: A Novel. First edition. – NY.: W. Morrow, 2001. – 480с.