

Рыбакова Наталия Владимировна

Санкт-Петербургский государственный университет (СПбГУ),

Санкт-Петербург, Россия

natryb77@gmail.com

Научный руководитель – В. Н. Кондрашова, канд. филол. наук

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ КОММУНИКАТИВНЫХ УСТАНОВОК В АМЕРИКАНСКОМ РЕЧЕВОМ ОБЩЕНИИ

Ключевые слова: языковая игра, коммуникативная установка, аллюзия, функция языковой игры.

В данном исследовании рассматривается реализация коммуникативных установок говорящего в ситуации языковой игры. Материалом для исследования послужили диалоги из современных американских сериалов. Были выявлены различные приемы языковой игры, используемые для воплощения определенных установок. Были выявлены различные функции языковой игры.

Rybakova Nataliia

Saint Petersburg State University (SPbSU),

St. Petersburg, Russia

LANGUAGE PLAY AS A WAY OF COMMUNICATIVE REFERENCE REALIZATION IN AMERICAN COMMUNICATIVE BEHAVIOR

Keywords: language play, communicative reference, allusion, function of a language play.

This paper looks upon different kinds of communicative references of a speaker in language play context. Modern American TV series dialogues have been used as the research material. Different language play devices used in certain communicative reference were defined. Different functions typical for language play were identified.

Введение

Языковая игра сопровождает речь человечества с древних времен и является частью карнавальной культуры, однако детальное изучение данного феномена в науке началось относительно недавно. Все определения языковой игры имеют схожий элемент, а именно создание комического эффекта. В данной статье рассматриваются ситуации использования языковой игры в американской лингво-

культуре, в которых данный прием используется не только ради забавы и шутки, но и с целью реализации иных намерений говорящего.

Понятие языковой игры и коммуникативных установок

Под языковой игрой в данном исследовании понимается нетрадиционное использование языковых средств чаще всего с целью создания комического эффекта. [Усолкина, 2002, с. 9]. Важно не смешивать понятия языковая игра и игра слов, так как игра слов является подвидом языковой игры.

Согласно классификации Н. Зауэр языковые игры делятся на имманентные и контекстуальные. [Sauer, 1985, с. 58] Для имманентных языковых игр характерно использование языковых средств, действующих в конкретном тексте. Для данного исследования наиболее интересными представляются случаи контекстуальных языковых игр, то есть игр основанных на многозначности и аллюзии. Наиболее оригинальным и требующим детального изучения является прием аллюзии, так как для его понимания и выявления нужны определенные фоновые знания.

Классификация материала производится по системе коммуникативных установок В. В. Богданова, модифицированной Т. Е. Добровой. Под установкой мы вслед за Богдановым понимаем то, что находится в центре внимания говорящего [Богданов, 1990, с. 34]. Установки делятся на межличностные и внеличностные. К межличностным установкам относятся установки на себя, на адресата, на третьих лиц, к внеличностным — на действительность и на языковые средства [Доброва, 2004, с. 10]. Наиболее частотным в ситуации языковой игры является использование установок на себя и на адресата. Установки на себя характеризуют такие намерения говорящего, как похвала себя, возвышение себя над другими и пр. Установки на адресата используются для реализации различных намерений говорящего: упрек, унижение, заигрывание, просьба, дружеская шутка и др.

В данной статье мы проанализируем такую отличительную особенность коммуникативного поведения американской молодежи в возрасте от 25 до 35 лет как языковая игра, выявим зависимость приемов и функция языковой игры от установки говорящего. Примерами послужили диалоги из американских сериалов «Друзья» («Friends» и «Как я встретил вашу маму» («How I Met Your Mother»).

Установка на себя

Одним из главных намерений в рамках данной установки при использовании языковой игры является стремление похвастаться и возвысить себя над другими, показать свою неотразимость и лучшие качества. Таким образом, языковая игра может выполнять функцию с а м о п р е з е н т а ц и и. В следующем примере диалог происходит между друзьями Джои и Моникой. У Моники скоро планируется свадьба и Джои должен обвенчать ее и ее жениха, выступив в качестве священника. Джои пытается обратить на себя внимание и показать свое превосходство.

Monica: The wedding starts at six.

Joey: Okay. Okay, I totally hear ya. Oo how about this? I vamp a little 'til they get there?

Monica: You'll vamp?!

*Joey: Yeah! Yeah y'know, like warm up the crowd. Ask 'em where they're from. 'Cause in Joey Tribbiani you get a **minister** and you get an **entertainer**. I'm a **minis-tainer!** (Rapping) There is no one better! There is no one greater!*

Friends S07E20

В этом примере говорящий демонстрирует, как его подруге повезло, он одновременно и священник (*minister*) и тамада (*entertainer*) на свадьбе. Для выражения данного намерения говорящий использует прием языковой игры, создавая новое слово-слиток или окказионализм *minis-tainer*.

В рамках установки на себя также встречается намерение выразить свои чувства и эмоции (*экспрессивная функция*), что мы и наблюдаем в следующем примере. Друзья сидят в кафе и едят лучшие в городе бургеры, обмениваясь своими мнениями и выражая свои эмоции.

— Oh, my god. I'm never brushing my teeth again unless it's with a toothbrush made from this burger.

*— I think I just had my first **burg-asm**.*

How I Met Your Mother S04E02

Одна из говорящих настолько восхищена бургером, что использует игру слов, основанную на словообразовании. Она создает окказионализм, соединяя слова *burger* и *orgasm*, получая в итоге *burg-asm*. Таким образом говорящая выражает наивысшую степень своего восхищения от принятия пищи.

Установка на адресата

Несмотря на доброжелательность американцев, молодые люди при симметричных ролевых отношениях могут быть вербально агрессивными и иметь намерение унизить или подшутить над адресатом. Этим можно объяснить столь частотную и н в е к т и в н у ю функцию языковой игры. В следующем диалоге Барни решает подшутить над своим другом Тедом. Сначала он говорит, что Тед выиграл, однако истинное его намерение заключалось в том, чтобы унизить Теда и назвать его неудачником.

- *You okay, Barney?*
- *What can I say, Ted? **You won.***
- *Hi.*
- ***You one... sad, pathetic loser.***

How I Met Your Mother S02E19

В следующем примере эти намерения достигаются с помощью игры слов, основанной на грамматической омонимии. Обыгрывается звучание слов *won* и *one*. *Won* является второй формой глагола *to win*, а *one* — это числительное. Совпадают по звучанию не все, а только некоторые формы данных слов, поэтому мы говорим о грамматической омонимии. Здесь возникает эффект обманутого ожидания так как сначала говорящий говорит своему собеседнику, что тот выиграл (*won*), но на самом деле он подразумевает саркастичное унижение собеседника, позже называя его *one pathetic loser*.

Побудительная паронимия+аллюзия

Еще одним намерением является просьба — п о б у д и т е л ь н а я функция языковой игры. В следующем примере говорящая просит своего друга Росса достать ей билеты на концерт певца Стинга, так как дети Росса и Стинга ходят в один детский сад.

- *Please get the tickets.*
- *I just can't do it.*
- *Yes, you can. Sting says so himself.*
- *What?*
- ***Roooooooss can!***
- *Look, I'm sorry.*
- ***Rooooooss can!***

Friends S08E10

Она выражает свою просьбу с помощью языковой игры, которая одновременно основана на паронимии и аллюзии на песню Стинга Roxanne. Она кричит: “*Rooooooss can*”, подразумевая, что Росс может

взять билеты на концерт, и одновременно напевая строчку из песни “Roxanne”, которая схожа по звучанию с ее просьбой.

Установка на третье лицо

Доминирующей функцией языковой игры в данной группе будет оценочная. Как показывает исследование, коммуниканты любят обсуждать личную жизнь друг друга, особенно, что касается характеристики партнеров. В следующем случае два друга обсуждают парня их общей подружки по имени Макс. Отзывы об этом человеке положительные.

— *Hey, so I talked to Robin. I guess she and Max hooked up last night. Kids, as you may remember, **Max** was a friend of Marshall's from law school... with whom Robin was really starting to hit it off.*

— *Nice! I love that guy. **Max** is both his name and his level of awesomeness.*

How I Met Your Mother S06E05

В данном примере восхищение третьим лицом выражается игрой слов, основанной на омонимии. Говорящий восхищается человеком по имени Мах. Собственно игра слов в данном случае основана на обыгрывании его имени Мах, а также значении слова *max* (сокр. от *maximum*) — наивысшей степени чего-то, в этом контексте речь идет о максимальном уровне великолепия.

Установка на действительность

Использование языковой игры в фатической функции может объясняться желанием американцев поддержать беседу и пошутить, создавая непринужденную атмосферу. Создание комического эффекта можно проиллюстрировать следующим примером. В данном случае два парня договариваются встретиться с двумя девушками, с которыми они только что познакомились. В день их предстоящей встречи обещают снежную погоду и даже метель. Однако это не смущает одного из молодых людей. Он говорит, что они точно будут на месте, подкрепляя это выражением “It’s no problem”.

— *So, why don't we just meet here tomorrow night around 10:00.*

— *I think it's supposed to snow. What do we do if there's a blizzard?*

— *Either way, we'll be here. “**Snow**” problem.*

How I Met Your Mother S04E13

Говорящий демонстрирует свое чувство юмора, используя языковую игру, основанную на фонетической омонимии слова *snow* и части фразы *it's no*, которые в устной речи звучат очень похоже. Вместо *It's no problem* он говорит "*Snow*" *problem*. Своей шуткой говорящий располагает к себе своих собеседников.

Установка на языковые средства

Для установки на языковые средства характерна людическая и парольная функции языковой игры, так как данный вид установок как раз открывает возможности для игры с буквами и словами ради развлечения.

Следующий пример является результатом языковой игры или шутки, выполняющей парольную функцию для двух друзей из пяти. Робин и Тед имеют такую традицию: каждый раз, когда в чьей-то речи они слышат омоним воинского звания: *general*, *colonel*, *major* они начинают отдавать честь и повторять данное слово после говорящего. Причем то, что следует после вышеупомянутых слов, будет считаться якобы фамилией лица, обладающего воинским званием.

Marshall: Everyone knows March has 31 days. It's general knowledge.

Ted, Robin: [saluting] General Knowledge.

Marshall: I have this kernel stuck in my teeth.

Ted, Robin: [saluting] Colonel Stuckinmyteeth.

How I Met Your Mother S03E09

Языковая игра в данном случае будет основана на омонимии *general* (общий) и *general* (генерал), *kernel* (зернышко) и *colonel* (полковник).

Заключение

Для всех установок характерно следующее процентное соотношение функций языковой игры: 1) фатическая функция — 23,1%; 2) оценочная функция — 23,1%; 3) экспрессивная функция — 12,8%; 4) инвективная функция — 10,2%; 5) функция самопрезентации — 7,7%; 6) побудительная функция — 7,7%; 7) парольная функция — 7,7%; 8) людическая функция — 7,7%. Как видно из исследования, наиболее частотными функциями являются фатическая и оценочная.

Наиболее часто встречается использование языковой игры в установке на адресата и на себя. Это можно объяснить тем, что

в рамках данных установок адресант может добиться реализации наибольшего количества своих намерений.

Использование языковой игры характеризует лингвокреативную языковую личность. Более того, результаты исследования показали, что использование языковой игры помогает достичь не только комического эффекта, но осуществление различных коммуникативных интенций говорящего, среди которых просьба, комплимент, хвастовство, издевка, угроза и т. д. Перспективным видится дальнейшее исследование проблемы перевода высказываний с языковой игрой с английского на русский язык с целью сохранения прагматических намерений языка оригинала.

ЛИТЕРАТУРА

- Богданов, 1990 — *Богданов В. В.* Речевое общение: Прагматические и семантические аспекты. Л., 1990.
- Доброва, 2004 — *Доброва Т. Е.* Слитные речевые акты при реализации различных установок говорящего в английской диалогической речи: автореф. дис. ... канд. филол. наук. СПб., 2004. 18 с.
- Усолкина, 2002 — *Усолкина А. В.* Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. Дис. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2002.
- Sauer, 1985 — *Sauer N.* Übersetzungsprobleme der spielerischen Texte / N. Sauer. Tübingen: Niemeyer, 1985. 248 p.