

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ КОМИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА

Жигрина К.

Белорусский государственный университет

В настоящее время такое понятие, как игра распространяется практически во всех сферах жизни и культуры, становясь предметом исследования ученых различных областей научного знания. Игра рассматривается как модель особого поведения и нестандартного отношения к происходящему. Термин игра обозначает различные явления, изучаемые в лингвистике, психологии, педагогике и даже в физиологии.

Частным видом игры, проявляющимся в речевой деятельности, выступает языковая игра. В отличие от других видов игры, ее содержанием является вербально выраженная информация. Впервые термин «языковая игра» упомянут Л. Витгенштейном, который дал определение «языковой игры» как особого способа манипулирования языком [1, с. 10].

Согласно С.Ж. Нухову, языковая игра — это такая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность реализует способность к проявлению в речи остроумия, сопровождающегося возникновением комического эффекта. Получатель речи проявляет креативность при восприятии, благодаря «способности оценить игру, умению отгадать неразрешимую, на первый взгляд, лингвистическую загадку» [2, с. 36]. Таким образом, языковая игра связана с реализацией категории определения комического.

Язык и стиль современной англоязычной литературы для детей значительно отличается от классической англоязычной детской литературы. В современной детской литературе авторы часто используют прием языковой игры. Эффект языковой игры возникает в результате использования особого рода игровых приемов. Юный читатель подчас может быть не подготовленным к пониманию языковой игры из-за отсутствия этих фоновых

знаний. В принципе, такое явление распространяется не только на детскую аудиторию, но и на взрослую. Восприятие эксцентрического, как и комического, индивидуально, зависит от возраста, интеллектуального уровня и фоновых знаний, и все эти факторы влияют на реакцию читателя или слушателя. Именно недостаток фоновых знаний приводит к непониманию шуток, в основе которых лежит языковая игра, а иногда даже к неверному их толкованию.

Распространенным приемом, которым пользуются в языковых шутках для детей, является каламбур. Элементом, обеспечивающим каламбуру успех, является непредсказуемость того или иного звена в цепи речи, так называемый эффект неожиданности. Появление каждого элемента речевой цепи как бы предопределяется всеми предшествующими элементами и предопределяет все последующие элементы: одновременно или последовательно читатель воспринимает два значения, одно из которых не ожидал.

В основе каламбуров может лежать фразеологизм, то есть такие сочетания слов, которые не создаются в момент говорения или написания, а воспроизводятся в готовом виде: читатель знает точно, какой компонент за каким надо ожидать, а это делает особенно острым эффект обманутого ожидания.

Проанализируем несколько шуток из известного сборника Дэна Спенсера “1001 Cool Jokes” [4]. Автор использует игру слов и создает шуточные названия книг и фамилии их авторов. Не сразу можно догадаться, что фамилии и имена авторов своего рода «говорящие». Название книги уже готовит читателя к тому, какой автор её написал, или, наоборот, по фамилии и имени можно догадаться о названии книги. Приведем примеры:

“Great Eggspectations” by Charles Chickens.

Например, в заголовке “Great Eggspectations” by Charles Chickens узнается “Great Expectations” by Charles Dickens. Автор использует фонетическое сходство слога Ex и слова Eggs, а также рифмовку Chickens и Dickens.

Комический эффект данной шутки построен на аллюзии известного произведения и известного писателя.

Способ расщепления слов на составные части для использования их как имен собственных позволяет также создать комический эффект в шутках для детей.

“Horror Stories” by R.U. Scared.

Комическое реализуется в игре слов и узнавании в инициалах и фамилии автора “R.U. Scared”, которые произносятся как фраза “Are you scared?” («Тебе страшно/Ты напуган?»). Таким образом, в шутке используется одинаковое звучание двух букв алфавита и слова для создания комического эффекта.

Многие шутки из анализируемого сборника представляют собой так называемые «Two-lines jokes». Суть данных шуток заключается в том, что они состоят из вопроса и ответа, причем в ответе и заключается игра слов на основе каламбура. Автор неслучайно использует такой тип шуток, т. к. они менее перегружены информацией и поэтому они наиболее понятны детям.

Why can't a bicycle stand up? Because it's two tired.

Комическое, как и в предыдущем примере, строится на фонетическом сходстве фраз two tired и too tired. Адресат отвечает правильно, когда говорит что велосипед двухколесный (two tired), но адресант может понять ту же самую фразу на слух как «потому что он слишком устал», так как они обе звучат одинаково по-английски. Правильность ответа достигается лишь в графическом варианте.

Why is the vampire so unpopular? Because he is a pain in the neck!

Данная шутка является одним из немногих примеров, в которых комический эффект создается с помощью аллюзии, в основе которой лежит фразеологизм. To be a pain in the ass — фразеологизм, который переводится как «зануда, надоедливый человек». В данном случае во фразеологической единице происходит замена компонента “ass” на “neck”, и дословно этот оборот можно перевести как «боль в шее». Известно, что вампиры обычно

кусают своих жертв в шею, поэтому фраза “a pain in the neck” является прямой характеристикой вампиров. Таким образом, комический эффект достигается прямым восприятием обновленного фразеологизма.

К группе каламбуров, построенных на «особой лексике», относится игра слов, в основе которой лежат термины, имена собственные и аббревиатуры. Неслучайно автор дает пояснение к аббревиатуре, потому что читатель может не понять, что имеется в виду.

“What are the four letters the dentist says when a patient visits him? ICDK (I see decay)”.

Комический эффект в данном случае строится на фонетическом сходстве аббревиатуры и тем, что скрывается под ней: буква с созвучна с глаголом see (видеть), слово decay в данном случае переводится как разрушение зуба.

Литература

1. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://www.philosophy.ru/library/witt/01/01.html> (дата обращения: 14.02.2014).
2. Нухов С.Ж. Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. — М., 1997. — 39 с.
3. Усолкина А.В. Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. дис. ...канд. филол. наук.— Екатеринбург, 2002. — 20 с.
4. Spenser D. 1001 Cool Jokes // Hinkler Book Distributors Pty. Ltd., 2001. — 207 p.