

СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В СИТКОМЕ «FRIENDS»

Сокол Виталина Владимировна

преподаватель-стажер кафедры теоретической и прикладной лингвистики
Могилевского государственного университета имени А. А. Кулешова
(г. Могилев, Бедарусь)

В статье рассматривается словообразовательная языковая игра на материале ситкома «Friends». Даются определения понятиям «юмористический дискурс» и «языковая игра». Делается вывод об использовании приемов словообразовательной языковой игры героями данного ситкома.

Ключевые слова: языковая игра, юмористический дискурс, словообразовательная языковая игра, ситком «Friends».

The article is devoted to the study of word-formation language play on the material of the sitcom «Friends». There have been given the definitions of the concepts «humorous

discourse» and «language game». The author draws the conclusions on the frequency of word-formation language means as a way to achieve a humorous effect.

Keywords: language play, humorous discourse, word-formation language play, sitcom «Friends».

Юмористический дискурс, по определению В. И. Карасика, представляет собой текст, погруженный в ситуацию смехового общения [3, с. 252]. Неотъемлемой частью юмористического дискурса является языковая игра, которую Н. Л. Данилевская трактует как «определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном); нарушении системных отношений языка, на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [2, с. 657].

Можно выделить лексическую языковую игру, фонетическую языковую игру, синтаксическую языковую игру, словообразовательную языковую игру и др. (см. работы В. З. Санникова [5] и Н. Е. Ковытязевой [4]). На основе данных работ выделяются следующие приемы словообразовательной языковой игры: контаминация, префиксация, суффиксация, замена букв и аббревиация.

Материалом исследования послужили 404 случая использования языковой игры, отобранные методом сплошной выборки из 1, 6, 7 и 8 сезонов американского ситкома «Friends». В результате исследования было установлено, что словообразовательная языковая игра встречается в речи персонажей реже всего: из 404 случаев использования языковой игры 315 (78%) случаев представляют собой лексическую языковую игру, 42 (11%) – синтаксическую, 25 (6%) – фонетическую и 22 (5%) – словообразовательную языковую игру (аналогичная тенденция наблюдается и в других ситкомах, см., например, [1]).

Общее количество случаев использования словообразовательной языковой игры можно представить в виде таблицы:

Прием/ Персонаж	Рэйчел Грин	Моника Геллер	Фиби Буффе	Чендлер Бинг	Росс Геллер	Джоуи Триббиани	Всего
Контаминация	1	2	3	0	4	2	12
Префиксация	0	0	0	1	0	0	1
Суффиксация	1	0	4	2	2	0	9
Замена букв	0	0	0	0	0	0	0
Аббревиация	0	0	0	0	0	0	0
Всего	2	2	7	3	6	2	22

Как следует из таблицы, главные герои ситкома «Friends» использовали в своей речи такие приемы словообразовательной языковой игры, как контаминация, префиксация и суффиксация. Приемы аббревиации и замены букв обнаружены не были (о приемах лексической языковой игры в данном ситкоме см. [6]).

Наиболее часто герои ситкома используют такой прием словообразовательной языковой игры, как контаминация (54,5%), например:

После знакомства главных героев с новым парнем Моники, она спросила, кто же начнет первым критиковать его.

Monica: *Okay. Okay, let's let the **Alan-bashing** begin* (сезон 1, серия 3, 9:18);

Росс видит Чендлера, занимающегося домашними делами, и называет его Мондлером, объединив имя Чендлера и Моники.

Ross: *So, **Mondler*** (сезон 6, серия 7, 9:32).

Прием суффиксации встречается в речи персонажей реже (41%), например:

Росс добавляет к имени Алан суффикс «ness», говоря, за что все они любят нового парня Моники.

Ross: *Yeah, it's his innate **Alan-ness** that we adore* (серия 1, сезон 3, 11:34);

Рэйчел какается на «Порше» Моники и присоединяет к названию марки машины суффикс «ing».

Rachel: *I am not horsing around, okay? I am "**Porscheing**" around* (сезон 7, серия 22, 11:25).

Прием префиксации встречается в речи персонажей только 1 раз (4,5%).

Во время игры в покер Фиби заявляет, что джокер – это покер только с «j» в начале и спрашивает, совпадение ли это. Чендлер отвечает ей, что «coincidence» это «jo-incidence» с «C».

Phoebe: *You guys, you know what I just realized? "Joker" is "poker" with a "J". Coincidence?*

Chandler: *Hey, that's "**jo-incidence**" with a "C"* (сезон 1, серия 18, 14:30).

Таким образом, словообразовательная языковая игра в речи героев ситкома «Friends» используется редко (5% случаев от всей языковой игры). Чаще всего в своей речи герои используют контаминацию, реже – суффиксацию и префиксацию. Случаев использования аббревиации и замены букв не обнаружено.

Литература

1. Василенко, Е.Н. Приемы языковой игры в американском юмористическом дискурсе (на материале ситкома «Scrubs») / Е.Н. Василенко, Ю.А. Книга // Філологічні студії. Наук. вісн. Криворізького держ. пед. ун-ту. – 2017. – Вып. 16. – С. 296–303
2. Данилевская, Н.Л. Языковая игра / Н.Л. Данилевская // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под. ред. М.Н. Кожинной [и др.]. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Флинта : Наука, 2006. – С. 657–660.
3. Карасик, В. И. Языковой круг ; личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – Волгоград : Перемена, 2002. – 477 с.
4. Ковыляева, Н.Е. Языковая игра как средство формирования семантики и прагматики дискурса : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / Н.Е. Ковыляева. – Нальчик, 2015. – 186 с.
5. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
6. Сокол, В. В. Лексическая языковая игра в ситкоме «Friends» / В. В. Сокол // Молодая наука – 2019 : региональная научно-практическая конференция студентов и аспирантов вузов Могилевской области : материалы конференции / под ред. О. А. Лавшук, Н. В. Маковской. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2019. – С. 98–99.