

Сокол Виталина Владимировна

Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова

(г. Могилев, Беларусь)

sokolvitalina@yandex.ru

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АМЕРИКАНСКИХ СИТКОМАХ “FRIENDS” И “THE BIG BANG THEORY”

Статья посвящена изучению роли языковой игры в достижении юмористического эффекта в юмористическом дискурсе. На материале популярных американских ситкомов “Friends” и “The Big Bang Theory” рассматриваются приемы игры на синтаксическом, фонетическом, лексическом и словообразовательном языковом уровне.

Ключевые слова: юмористический дискурс, языковая игра

The article analyses the role of language play in achieving a humorous effect in humorous discourse. The author considers the techniques of syntactic, phonetic, lexical and word-forming language play on the material of the popular American sitcoms “Friends” and “The Big Bang Theory”.

Keywords: humorous discourse, language play

Юмористический дискурс, по определению В.И. Карасика, представляет собой текст, погруженный в ситуацию смехового общения [6, с. 5]. А. В. Нечаев считает, что юмористический дискурс характеризуется особым смеховым отношением к действительности, которое выражается в сочетании в действии или мысли объекта воздействия с полем возможностей, ему принципиально не присущих [8, с. 12]. Юмористическая тональность – это общее желание участников коммуникации сблизиться, настроенность на смех, юмористическое восприятие всего, что происходит. К характерным признакам ситуации смехового общения относятся: присутствие характерных стратегий смехового поведения, которые, по выражению В.И. Карасика, «включают типичные дебаты и «эндшили» шуток, типичные смеховые реакции и типичные жанровые структуры определенных юмористических речевых действий, например, анекдотов. Дебют смехового поведения – это переход от не смехового общения к смеховому» [6, с. 307].

В настоящее время выделяют различные жанры юмористического дискурса: шутливая реплика, шутливый афоризм, анекдот, байка, насмешка, юмористический рассказ, ироническая поэзия и т. д. К характерным признакам юмористического дискурса относятся: коммуникативное намерение участников общения уйти от серьезного разговора; юмористическая тональность общения, то есть стремление сократить дистанцию и критически переосмыслить в мягкой форме актуальные концепты; наличие определенных моделей смехового поведения, принятого в данной лингвокультуре [6, с. 257].

Языковая игра в широком смысле представляет собой «творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой / стилистической / речеповеденческой / логической нормы) использование любых языковых единиц и / или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе – комического характера» [7, с. 802]. В советском языкознании термин более широко стал употребляться после выхода работы «Языковая игра», авторами которой были Е.А. Земская, М.В. Китайгородская и Н.Н. Розанова.

Более точное определение языковой игре попробовал дать В.З. Санников в своей книге «Русский язык в зеркале языковой игры». Исследователь считал, что языковая игра – это лингвистический эксперимент, который функционирует на разных уровнях языка по-разному [9, с. 73]. Целью языковой игры является желание говорящего воздействовать на адресата. Языковая игра может осуществляться на различных языковых уровнях посредством различных средств: фонетический (протеза, оноματοпегия и др.), деривационный (контаминация, аббревиация и др.), синтаксический (повтор, риторический вопрос и др.) и лексический (сравнение, гипербола и др.) [1, с. 299]. Языковая игра – органичный элемент юмористического дискурса, который является основным в американских ситкомах [2], [3], [4], [5].

Цель исследования – выявить приемы и средства языковой игры в юмористическом дискурсе на материале языка американских ситкомов «Friends» и «The Big Bang Theory».

**Количество приемов языковой игры
в речи персонажей ситкомов «Friends» и «The Big Bang Theory»**

Ситкомы / Уровни	“Friends”			“The Bing Bang Theory”			Итого
	6 сезон	7 сезон	8 сезон	6 сезон	7 сезон	8 сезон	
Лексический	59	82	103	71	100	97	512
Синтаксический	9	6	12	5	4	5	41
Фонетический	3	8	8	9	5	6	39
Деривационный	3	9	5	4	3	3	27
Итого	74	105	128	89	112	111	619

Как следует из таблицы, в результате исследования установлено, что всего в 6 сезонах (по 3 соответственно) американских ситкомов “Friends” и “The Big Bang Theory” было обнаружено 619 случаев использования языковой игры. В 6, 7 и 8 сезоне ситкома “Friends” было найдено 307 случаев использования языковой игры, а в 6, 7 и 8 сезоне ситкома “The Big Bang Theory” – 312 случаев использования языковой игры. В результате исследования было установлено, что в 6, 7 и 8 сезонах ситкомов “Friends” и “The Big Bang Theory” случаи использования лексической языковой игры являются самыми распространенными – 244 случая (79,4%) и 268 случаев (85,9%) соответственно.

Самыми распространенными средствами лексического уровня в двух ситкомах являются:

1) сравнение (169 случаев), напр.: Raj: *Right now, Howard's staring down at our planet like a tiny Jewish Greek god. Zeusowitz.* (S6E1, 0:28);

2) метафора (87 случаев), напр.: Monica: *I'm sorry, apparently, I opened the door to the past.* (S7E1, 11:55);

3) эпитет (92 случая), напр.: Rachel: *Hey, look. Phoebe's talking to Cute Coffeehouse Guy.* (S7E5, 1:53);

4) гиперболы (55 случаев), напр.: Howard: *I wish my mom was here. We could all hang out in her shadow.* (S6E13, 12:55);

5) олицетворение (33 случая), напр.: Ross: *There are no stupid fights! This isn't about the room. This is about what the room represents. And unfortunately, this room could destroy you!* (S6E3, 17:10);

6) алогизм (20 случаев), напр.: Leonard: *Hang on, I'm gonna give you a little early Christmas present. I'm gonna show you something, but if you ever told Sheldon he'd probably never speak to me again. So, if you want to tell him, that's fine.* (S7E11, 17:56);

7) каламбур (16 случаев), напр.: Raj: *I was thinking of dressing up as Indiana Jones' mocha-skinned love child. «Indian» Jones.* (S6E5, 13:53).

В ходе исследования было обнаружено 27 случаев (8,8%) использования синтаксической языковой игры в ситкоме “Friends”, а в ситкоме “The Big Bang Theory” – 14 случаев (4,5%). Самыми распространенными синтаксическими средствами в двух ситкомах являются:

1) повтор (21 случай), напр.: Penny: *Well, I'm a people person. People like me. Some of my favourite people are people. I feel like I'm saying people a lot. People, people, people. Okay, I'm done.* (S8E1, 11:15);

2) риторический вопрос (15 случаев), напр.: Joey: *Why, God? Why are you doing this to us?* (S7E14, 22:51);

3) парцелляция (2 случая), напр.: Monica: *It's not funny. And it's offensive to women. And doctors. And monkeys.* (S6E12, 17:29).

В ходе исследования было обнаружено 20 случаев (6,4%) использования фонетической языковой игры в ситкоме “The Big Bang Theory”, а в ситкоме “Friends” – 19 случаев (5,6%). Персонажи ситкомов используют такие фонетические средства, как:

1) рифма (20 случаев), напр.: Raj: *So, I guess you could say, uh, Raj is my name and stars are my game.* (S6E17, 1:06);

2) ониматопея (14 случаев), напр.: Raj: *And it would be my pleasure to be her num-num.* (S6E22, 3:09);

3) аллитерация (3 случая), напр.: Raj: *So couldn't help but notice none of you RSVP'd to my murder mystery dinner party.* (S7E3, 0:02).

В ходе исследования было выявлено, что наименее употребляемой языковой игрой в двух ситкомах является словообразовательная языковая игра – 17 случаев (5,6%) в ситкоме “Friends” и 10 случаев (3,2%) в ситкоме “The Big Bang Theory”. Самыми распространенными средствами словообразовательной языковой игры являются:

1) контаминация (18 случаев), напр.: Raj: *Yeah, you'll love it. Ain't no party like a Koothra-party.* (S6E5, 0:55);

2) суффиксация (5 случаев), напр.: Rachel: *I am not horsing around, okay? I am “Porscheing” around.* (S7E22, 11:25).

Таким образом, в результате исследования установлено, что в речи персонажей ситкомов “Friends” и “The Big Bang Theory” в 6, 7 и 8 сезонах использовались лексическая (“Friends” – 79,4%, “The Big Bang Theory” – 85,9%), синтаксическая (“Friends” – 8,8%, “The Big Bang Theory” – 4,5%), фонетическая (“Friends” – 6,2%, “The Big Bang Theory” – 6,4%) и словообразовательная (“Friends” – 5,6%, “The Big Bang Theory” – 3,2%) языковая игра.

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. – Вип. 16. – С. 296–303.

2. Василенко, Е. Н. Лексическая языковая игра в современном американском юмористическом дискурсе / Е. Н. Василенко, Ю. А. Книга // Теоретические и практические предпосылки подготовки полилингвальных специалистов в вузе : материалы IV Международ. науч.-практ. онлайн-семинара (вебинара), 30 марта 2018 г. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2018. – С. 69–72.

3. Книга, Ю. А. Гендерный аспект языковой игры в юмористическом дискурсе (на материале американского ситкома “Scrubs”) / Ю. А. Книга // Вестник МГЛУ Серия 1, Филология. – 2018. – № 2 (93). – С. 13–20.

4. Книга, Ю. А. Фонетическая языковая игра в американском юмористическом дискурсе (на материале ситкома «Scrubs») / Ю. А. Книга // На перекрестке культур: единство языка, литературы и образования – I : сб. науч. ст. / под ред. А. К. Шевцовой. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2019. – С. 116–119.

5. Книга, Ю. А. Синтаксическая языковая игра в американском юмористическом дискурсе (на материале ситкома “Scrubs”) / Ю. А. Книга // Романовские чтения – 13 : сб. статей / под общ. ред. А. С. Мельниковой. – Могилев, 2019. – С. 148–150.

6. Карасик, В. И. Языковой круг : личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – М. : Гнозис, 2004. – 390 с.

7. Культура русской речи : энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л. Ю. Иванова. – М. : Флинта : Наука, 2003. – 840 с.

8. Нечаев, А. В. Смеховое отношение. Ирония как ценность / А.В. Нечаев // Проблемы изучения литературного пародирования : сб. науч. ст. / ред. Н. А. Сидоренко. – Самара : Самарский гос. ун-т, 1996. – С. 9–18.

9. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.