

**Алехно Анна Александровна**

Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова  
(г. Могилев, Беларусь)  
anya.alelho@mail.ru

## **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ДОСТИЖЕНИЯ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА В АМЕРИКАНСКОМ СИТКОМЕ “EVERYBODY HATES CHRIS”**

В статье рассмотрены основные средства достижения юмористического эффекта в английском языке на примере американского ситкома “Everybody Hates Chris”.

**Ключевые слова:** дискурс, комическое, ситуативная комедия, языковая игра

The article considers the main means of achieving a humorous effect in English on the base of the American sitcom “Everybody Hates Chris”.

**Keywords:** discourse, comic, situational comedy, language game

Дискурс (от лат. *discursus* – движение, беседа, разговор) считается одним из комплексных лингвистических понятий. Термин *дискурс* берет свое начало еще с античных времен. В древнем Риме этим термином обозначали беседы (диалоги, речи) ученых. В XIX в. этот термин становится многозначным и распространяется на вещание широкой общественности. В словаре немецкого

языка братьев Гримм 1860 г термин *дискурс* получает два значения: 1) диалог, беседа; 2) речь, лекция [4, с. 122].

Как лингвистический термин *дискурс* начал широко использоваться только в 50-х гг XX в. после публикации статьи американского лингвиста З.С. Харриса «Анализ дискурса». В этой статье дискурс был определен как «метод анализа связанной речи», предназначенный «для расширения дескриптивной лингвистики за пределы одного предложения в данный момент времени и для соотношения культуры и языка» [17, с. 83].

При изучении дискурса, как и любого естественного феномена, встает вопрос о том, какие типы и разновидности дискурса существуют.

Традиционным основанием классификации дискурсов является модус, или канал передачи информации, в соответствии с которым все дискурсы подразделяются на устные (акустический канал) и письменные (визуальный канал). При этом А.А. Кибрик указывает на возможность выделения жестового дискурса и существование мысленного дискурса, при котором человек пользуется языком, не оставляя при этом ни акустических, ни графических следов языковой деятельности, и является одновременно и говорящим, и адресатом [9, с. 5].

В соответствии с точкой зрения В.И. Карасика, можно выделить следующие виды дискурса: 1) социолингвистические типы дискурса включают в себя: институциональный, педагогический, медицинский, научный, политический, религиозный и бытийный дискурсы; 2) прагматический тип дискурса: юмористический и ритуальный дискурсы [6, с. 5].

Юмористический дискурс представляет собой текст, погруженный в ситуацию смехового общения. [6, с. 10].

Важнейшую роль в построении юмористического дискурса играет **коммуникативное намерение**, при котором существенным оказывается противопоставление спонтанной и подготовленной речи.

Следующим признаком ситуации смехового общения является **юмористическая тональность**, представляющая собой эмоциональную атмосферу общения, которая «характеризуется дружелюбным отношением участников общения друг к другу, с одной стороны, и переворачиванием определенных ценностей, с другой. Юмористическая тональность по своей сущности – это обоюдная настроенность участников общения на смех, юмористическое восприятие всего, что происходит, готовность шутить и смеяться» [7, с. 108].

И последним характерным признаком ситуации смехового общения является присутствие характерных **стратегий смехового поведения**, которые, по выражению В.И. Карасика, «включают типичные дебюты и «эндшпили» шуток, типичные смеховые реакции и типичные жанровые структуры определенных юмористических речевых действий, например, анекдотов. Дебют смехового поведения – это переход от несмехового общения к смеховому» [7, с. 109].

Несомненно, представленные выше критерии типологии дискурса не являются исчерпывающими, однако они дают базовое представление о существующих в настоящее время классификациях дискурса.

Комическое – одна из самых сложных и разноплановых категорий эстетики, которая с древнейших времен является объектом изучения для таких сфер, как философия, психология, лингвистика [1, с. 7]. В основе «комического» всегда лежит какое-то несоответствие, нарушение нормы [5, с. 2]. К основным видам «комического» можно отнести: юмор, иронию и сатиру.

Так как основной целью данной статьи является определение средств достижения юмористического эффекта, следует дать определение понятию юмора. Юмор – прием в произведениях литературы и искусства, основанный на изображении чего-либо в комическом, смешном виде [3].

В данной работе рассматривается явление комизма в телевизионном жанре ситуативной комедии. Для этого жанра характерно наличие ситуативного и лингвистического комизма. Не стоит жестко разграничивать речевое и ситуативное комическое, так как ситуативный компонент находит речевое выражение, но можно говорить о том, что основой создания текста с содержанием комического может являться один из перечисленных пунктов ниже или их взаимодействие: 1) универсальное комическое противоречие (в ситуации или в отношении к этой ситуации); 2) социально и культурно обусловленное противоречие (ситуация, предмет, отношение); 3) собственно языковая игра, когда для создания комизма, она занимает ведущее положение, а одно из предыдущих условий – подчиненное, второстепенное [8, с. 224–228].

Эффект игры проявляется на разных уровнях языка, но особенно ярко на фонетическом, морфологическом, лексическом и синтаксическом уровнях. Фонетическая языковая игра представлена такими приемами, как паронимия, омонимия, аллитерация, ассонанс, оноματοпея, рифма. Словообразовательная языковая игра-контаминация, префиксация, суффиксация, аббревиация. Лексическая языковая игра – метафора, антономасия, олицетворение, алогизм, эпитет, каламбур, оксюморон, гипербола, перифраз, сравнение. Синтаксическая игра – парцелляция, повтор, тавтология, зевгма, риторический вопрос.

Рассмотрим явления языковой игры в американском ситкоме «Everybody Hates Chris» (см. также исследование Е.Н. Василенко и Ю.А. Книга, посвященное языковой игре как средству достижения юмористического эффекта на материале ситкома «Scrubs» [2]). Языковая игра была проанализирована в речи главного героя Криса и его матери Рошель. В ходе анализа было найдено 363 случая использования языковой игры, отобранных методом сплошной выборки из четырех сезонов американского ситкома.

В речи главного героя Криса обнаружено 328 примеров языковой игры. Фонетическая языковая игра (4 случая) представлена таким приемом, как паронимия. Словообразовательная языковая игра (5 случаев) представлена такими приемами, как префиксация и суффиксация. Лексическая языковая игра

(196 случаев) представлена такими приемами, как метафора, антономасия, олицетворение, алогизм, каламбур, оксюморон, гипербола, перифраз, сравнение. Синтаксическая языковая игра (123 случая) представлена такими приемами, как парцелляция, повтор, тавтология, зевгма, риторический вопрос. Общее количество использования языковой игры представлено на рисунке 1.

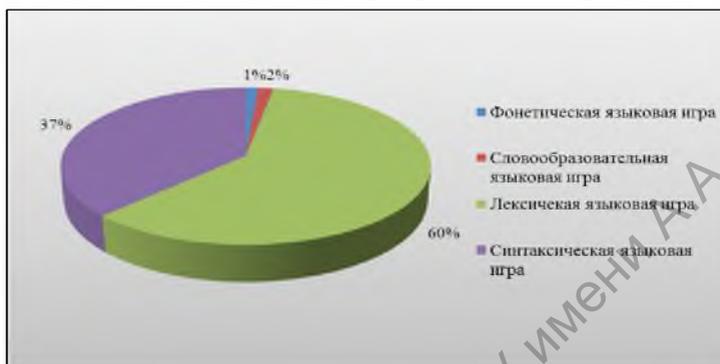


Рис. 1 – Языковая игра в речи Криса в количественном соотношении

Таким образом, можно сделать вывод, что в речи Криса преобладает использование лексической (60%) и синтаксической (37%) языковой игры. В меньшей степени использована фонетическая (1%) и словообразовательная (2%) языковая игра.

В речи Рошель было обнаружено 35 примеров языковой игры. Фонетическая языковая игра не была представлена. Словообразовательная языковая игра (1 случай) представлена таким приемам, как суффиксация. Лексическая языковая игра (21 случай) представлена такими приемами, как олицетворение, алогизм, каламбур, гипербола, сравнение. Синтаксическая языковая игра (13 случаев) представлена такими приемами, как повтор и риторический вопрос. Общее количество использования языковой игры представлено на рисунке 2.

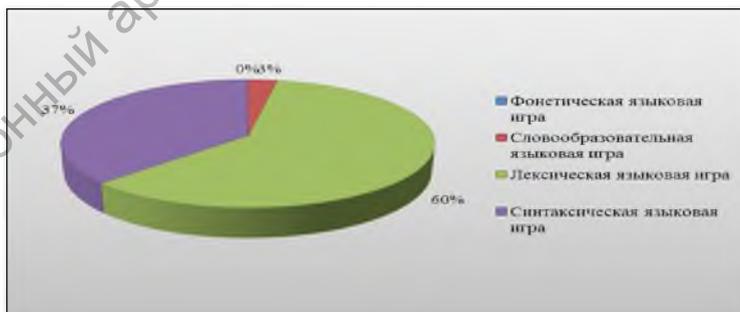


Рис. 2 – Языковая игра в речи Рошель в количественном соотношении

Таким образом, можно сделать вывод, что в речи Рошель преобладает использование лексической (60%) и синтаксической (37%) языковой игры. В меньшей степени использована словообразовательная (3%) языковая игра. Фонетическая языковая игра не была представлена.

В речи обоих персонажей преобладает использование лексической (60%) и синтаксической (37%) языковой игры. В меньшей степени использована словообразовательная (в речи Криса – 2%, в речи Рошель – 3%) языковая игра. Фонетическая языковая игра представлена только в речи Криса (1%).

Данные результаты согласуются с данными уже исследованных фактов языковой игры в речи персонажей американских ситкомов [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16].

### Литература

1. Дмитриев, А. В. Смех: социофилософский анализ / А. В. Дмитриев, А. А. Сычев. – М. : Альфа – М., 2005. – 594 с.
2. 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.
3. Ефремова, Т. Ф. Юмор / Т. Ф. Ефремова / Современный толковый словарь русского языка : в 3 т. / Т. Ф. Ефремова [и др.]. – М. : АСТ, Астрель, 2006. – Т. 3. – 973 с.
4. Жирков, М. И. Определение дискурса в современной лингвистике / М. И. Жирков // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – Новосибирск : СибАК, 2016. – С. 121–125.
5. Карасик, В. И. Религиозный дискурс / В. И. Карасик // Языковая личность: проблемы лингвокультурологии и функциональной семантики : сб. науч. трудов. – Волгоград : Перемена, 1999. – С. 5–19.
6. Карасик, В. И. О типах дискурса / В. И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс : сб. науч. трудов. – Волгоград : Перемена, 2000. – С. 5–20.
7. Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – М. : Гнозис, 2004. – 390 с.
8. Капацкая, В. М. Комический текст. Проблема выделения речевого и ситуативного комического в тексте / В. М. Капацкая // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2007. – № 3. – С. 224–228.
9. Кибрик, А. А. Модус, жанр и другие параметры классификации дискурсов / А.А. Кибрик // Вопросы языкознания. – 2009. – № 2. – С. 3–1.
10. Книга, Ю. А. Гендерный аспект языковой игры в американском ситкоме “Scrubs” / Ю. А. Книга // Молодая наука–2018 : материалы Регион. науч.-практ. конф. студентов и аспирантов вузов Могилевской обл., Могилев, 20 апреля 2018 г. / МГУ. им. А. А. Кулешова ; под ред. А. В. Бирюкова. – Могилев, 2018. – С. 129.
11. 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.
12. Книга, Ю. А. Лексическая языковая игра в современном американском юмористическом дискурсе / Ю. А. Книга, Е. Н. Василенко // Теоретические и практические предпосылки подготовки полилингвальных специалистов в вузе : материалы IV Меж-

дунар. науч.-практ. онлайн-семинара (вебинара), Могилев, 30 марта 2018 г. / МГУ им. А. А. Кулешова. – Могилев, 2018. – С. 69–72.

13. Книга, Ю. А. Лингвистические средства достижения юмористического эффекта в ситкоме “Scrubs” / Ю. А. Книга // Молодая наука–2016 : материалы Регион. науч.-практ. конф. студентов и аспирантов вузов Могилевской обл., Могилев, 27 апреля 2016 г. / МГУ им. А. А. Кулешова ; под ред. А. В. Бирюкова. – Могилев, 2016. – С. 146–147.

14. Книга, Ю. А. Синтаксическая языковая игра в американском юмористическом дискурсе (на материале ситкома «Scrubs») / Ю. А. Книга // Научные стремления – 2018 : сб. материалов Междунар. науч.-практ. молодежной конф. в рамках Междунар. науч.-практ. инновац. форума «INMAX'18», Минск, 4–5 декабря 2018 г. : в 2 ч. / ред.: Т. А. Гуринович [и др.]. – Минск : Лаборатория интеллекта, 2018. – Ч. 1. – С. 44–45.

15. Книга, Ю. А. Словообразовательная языковая игра в американском юмористическом дискурсе (на материале ситкома «Scrubs») / Ю. А. Книга // Романовские чтения – 13 : сб. ст. / под ред. А. С. Мельниковой. – Могилев : МГУ им. А. А. Кулешова, 2019. – С. 148–150.

16. 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 – 1 : сб. науч. ст. / под ред. А. К. Шевцовой. – Могилев : МГУ им. А. А. Кулешова, 2019. – С. 116–119.

17. Harris, Z. S. Discourse analysis // Language. – 1952. – Vol. 28. – P. 474–494.