

Н. С. Кабылкина

*Научный руководитель: доктор педагогических наук, профессор Т. Н. Ломтева
Северо-Кавказский федеральный университет*

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ДОСТИЖЕНИЯ ПРАГМАТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА В ПРОСТРАНСТВЕ ЛИНГВОКУЛЬТУРЫ

В данной статье обобщаются теоретико-методологические основы определения феномена языковой игры; языковая игра исследуется с позиции средства воплощения чувства юмора определенного народа в определенный период времени; рассматривается понятие культуры юмора и приводятся данные об использовании тех или иных лингвистических средств создания комического эффекта в культурах высокого и низкого контекста.

Феномен языковой игры, культура юмора, культуры высокого и низкого контекста, лингвистические приемы создания комического эффекта.

The article deals with generalization of the methodological bases for definition of the notion of play on words. Wordplay is treated as a component of humor of a particular culture in a specific period of time. We considered the notion of the culture of humor and provided data about the using of linguistic devices and expressive means that create humorous effect in high and low context cultures.

The notion of wordplay, culture of humor, cultures of high and low contexts, linguistic devices and expressive means of humor effect.

Введение

Изучение языковой игры имеет длительную традицию, восходящую к античности. Упоминание об игре слов, «забавных словесных оборотах» как средстве шутки или «обмана» слушателей содержится еще в «Риторике» Аристотеля [1].

Сами понятия «игра» и «языковая игра» имеют богатую философско-культурологическую традицию, восходящую к трудам Л. Витгенштейна, а в отечественном языкознании получившую развитие начиная с 1980 гг. [Цит. по: 6, ст. 172]. На сегодня в лингвистике сложилось несколько подходов к исследованию языковой игры, в рамках которых предлагаются в том числе и различные варианты ее определения.

Основная часть

В табл. 1 представлены теоретико-методологические основы определения языковой игры.

Если попытаться привести все подходы к некоему «общему знаменателю», то можно выделить как минимум два системообразующих признака языковой игры: «намеренная аномативность» и комический эффект. Особый интерес для нас представляет понимание феномена языковой игры, такими учеными, как: Т. В. Булыгина и Т. А. Гридина. Данные ученые исследовали понятие языковой игры с точки зрения ее аномативности и отклонения от стереотипного использования языковых единиц. В нашем случае языковая игра рассматривается как явление осознанного нарушения языковых норм и речетекстовых стандартов, сопровождающееся производством комических смыслов и коннотаций и направленное на достижение определенных коммуникативно-прагматических эффектов.

В современной лингвистике сложилась устойчивая традиция в понимании языковой игры как сознательного эксперимента, имеющего установку на

творчество. Языковая игра же, в свою очередь, является средством воплощения чувства юмора определенного народа в определенный период времени. По мнению В. И. Межуева, особым проявлением культуры общения, которая основывается на гармоничном сочетании морального, интуиции, эмоций и интеллекта, есть культура юмора [5].

Мы разделяем точку зрения В. Даля, который определяет юмор как веселую, острую, шутливую складку ума, умеющую подмечать и резко, но безобидно выставлять странности нравов или обычаев; удал, разгул иронии. Неподражаемый юмор Гоголя. *Юмор малорусов ярко высказывается в их похвалках: эта похвалка хуже всякой брани!* Юмористическое направление или складка английской письменности. *Англичане – юмористы, у них есть даже и юмористики* [Цит. по: 4, ст. 354].

Юмор является неотъемлемой составляющей смеховой культуры общества, которая имеет определенную национальную специфику. Вместе с тем, на современном этапе развития лингвокультуры открытым остается вопрос об использовании конкретных языковых единиц в различных культурах.

Таким образом, для решения широкого спектра лингвистических задач в области использования тех или иных языковых средств создания языковой игры в различных культурах необходимо рассмотреть особенности разнотипных культур.

В 1960–70-х гг. два теоретика – Геерт Хофстеде (1980) и Эдвард Холл (1976) – независимо друг от друга разработали систему организации и идентификации культур. Главной целью этого исследования являлось выявление наличия универсальных категорий культуры, охватывающих социальные сообщества и страны. В результате исследования было выделено два типа контекста: высокий и низкий. В культурах высокого контекста первостепенное значение придается возбудителям коммуникативного акта и

второстепенное – его содержанию. В культурах низкого контекста первостепенное значение имеет объективное содержание коммуникативного акта и второстепенное – его контекст. К странам низкого контекста относят Северную Америку, Великобританию, Голландию, Скандинавские страны, Германию и т. д. К высококонтекстным культурам относят страны Востока, Азии, Южной и Юго-Западной Европы [7], [8].

С целью выделения особенностей различных культур в части использования языковой игры представляется необходимым разделить средства создания языковой игры на средства характерные для культур низкого и высокого контекста. Данное разделение проходило по принципу роли контекста в культурах и роли контекста в приеме. Так, если для распознавания языковой игры, созданной посредством аллюзии (стилистический прием, использующий намек на реальный политический, исторический или литературный факт, который предполагается общеизвестным), необходимо знание специфической информации и важную роль здесь играет контекст, то мы относим данный коммуникативный прием к культурам высокого контекста. Например:

Невероятное предложение итальянцев в России (реклама итальянской мебели).

Здесь используется аллюзия к известному фильму «Невероятные приключения итальянцев в России». Аллюзия будет понята правильно только при условии знания культуры и особенностей России. Здесь важное значение имеет контекст, так как при интерпретации аллюзии важно учитывать место, в котором происходит действие, принимать во внимание стиль, жанр и предметную область текста. Только в контексте то или иное выражение может быть воспринято правильно.

Если для распознавания языковой игры нет необходимости в знании какой-либо специальной информации, как, например, в случае с синонимами (лексико-семантический прием, использующий лексемы, различные по звучанию, но тождественные или близкие по смыслу, а также синтаксические или грамматические конструкции, совпадающие по значению), то мы относим данный прием к средствам культур низкого контекста. Приведем пример использования синонимов:

Belt Hop: «Did you ring, sir».

Irate Guest: «No, I was tolling. I thought you were dead».

«To ring» – «звонить» (здесь: в колокол), «to toll» – здесь: «звонить по покойнику».

Конструкции с употреблением синонимов характерны для культур низкого контекста, так как контекст коммуникативного акта по сравнению с его содержанием не так важен. Здесь не важна ни погода, ни время, ни тон или жесты говорящего. Слушатель или читатель без особого труда поймет шутку, не зная контекста.

Опираясь на два типа контекста, все лингвистические средства создания языковой игры мы разделили на коммуникативные и некоммуникативные. Коммуникативные средства включают лексико-семантические и стилистические эффекты и приемы создания языковой игры. К некоммуникативным средствам мы отнесли контекстуально-зависимые, которые в свою очередь, раздели на средства сильно зависимые и слабо зависимые от контекста. Деление проходило по принципу роли контекста в каждом приеме. Так, если прием сильно зависит от контекста, то он относится к сильно зависимым, а если слабо зависит, то к слабо зависимым. Данные результаты представлены в табл. 2.

Таблица 1

Подходы к определению языковой игры

Точка рассмотрения	Определение языковой игры	Представители
Системно-языковая	Аномалия – «явление, которое нарушает какие-либо сформулированные правила или интуитивно ощущаемые закономерности» [1, с. 234], «запрограммированное языковой игрой отклонение от стереотипа восприятия, образования и использования языковых единиц» [3, с. 108]	Т. В. Булыгина, Т. А. Гридина
Явление сферы дискурса	«Предполагает системность языка (и системность его употребления) как предпосылку для реализации разного рода дериваций, отклонений от "правильного" (привычного, коммуникативно обусловленного) построения языковых и функционирования речевых единиц» [6, с. 551]	Н. А. Николина
Психологическая	«Феномен речевого общения, содержанием которого выступает установка на форму речи, стремление добиться в высказывании эффектов, сходных с эффектами художественно словесности» [2, с.102]. Такие эффекты носят характер комического	И. Н. Горелов, К. Ф. Седов

Лингвистические средства создания эффекта языковой игры, характерные для стран высокого и низкого контекста

Контекст культуры	Высокий	Низкий
Роль контекста	Первостепенное значение придается возбудителям коммуникативного акта и второстепенное – его содержанию: важно не то, что сказано, а то, кто это сказал и каким образом это сказано	Первостепенное значение имеет объективное содержание коммуникативного акта и второстепенное – его контекст
Лексико-семантическое средство (коммуникативное)	1. Омонимы (содержание не так важно по сравнению с возбудителем коммуникации). 2. Неологизмы (правильная интерпретация языковой игры возможна только с учетом ее языкового окружения). 3. Фразеологизмы (могут быть восприняты правильно только в контексте)	1. Синонимы (контекст коммуникативного акта по сравнению с его содержанием не так важен. Здесь не важна ни погода, ни время, ни тон или жесты говорящего. Слушатель или читатель без особого труда поймет шутку, не зная контекста). 2. Паронимы (первостепенное значение имеет объективное содержание, а второстепенное – контекст)
Стилистическое средство (коммуникативное)	1. Каламбур (правильная интерпретация языковой игры возможна только с учетом ее языкового окружения, т.е. контекста). 2. Ирония (важно учитывать эмоциональный фон говорящего, контекст, принимать во внимание стиль, жанр и предметную область текста). 3. Аллюзия (необходимо учитывать место и ситуацию, в которой происходит действие). 4. Перифраз/эвфемизм (для понимания комического эффекта важное значение имеет место, время и ситуация действия)	1. Гипербола (первостепенное значение имеет объективное содержание, а второстепенное – контекст). 2. Оксюморон (контекст коммуникативного акта по сравнению с его содержанием не так важен). 3. Зевгма (первостепенное значение имеет объективное содержание коммуникативного акта и второстепенное – его контекст). 4. Антитеза (нет необходимости в знании контекста)
Контекстуально-зависимое средство (некоммуникативное)		
Роль контекста	Сильно зависим (сильно зависит от контекста)	Слабо зависим (слабо зависит от контекста)
	1. Нарушение масштабов пространства и времени (языковая игра понятна только при наличии контекста). 2. Категория «время» (сильно зависим от контекста)	1. Приблизительность, неопределенность (для понимания языковой игры не всегда необходим контекст). 2. Категория «возможность – невозможность» (слабо зависим от контекста). 3. Категория «одушевленное – неодушевленное» (контекст имеет второстепенное значение)

Выводы

Итак, для создания эффекта языковой игры в культурах высокого контекста характерно использование следующих языковых средств и приемов: омонимы, неологизмы, фразеологизмы (лексико-семантические приемы); каламбур, ирония, аллюзия, перифраз/эвфемизм (стилистические приемы); нарушение масштабов пространства и времени, категория «время» (контекстуально-зависимые приемы).

Для культур низкого контекста характерны синонимы, паронимы (лексико-семантические приемы); ирония, гипербола, оксюморон, зевгма, антитеза (стилистические приемы); приблизительность, неопределенность, категория «возможность – невозможность», категория «одушевленное – неодушевленное» (контекстуально-зависимые приемы).

Однако, данное деление нельзя считать строгим, так как, несмотря на то, что у каждого народа, каждой нации есть свои собственные представления об окружающем мире, о людях, о представителях дру-

гой культуры, в современном мире, где есть доступ к любой информации и стерты границы, каждый человек по-своему членит мир, имеет свой способ его концептуализации. Таким образом, каждое конкретное явление языковой игры должно быть рассмотрено отдельно, хотя и в контексте с позиции культурной культуры высокого и низкого контекста.

На основе представленных результатов возможна дальнейшая работа над исследованием прагматического эффекта языковой игры путем исследования лингвистических средств создания языковой игры в текстовых массивах, принадлежащих различным типам культур. Данный метод можно использовать для нахождения средств создания языковой игры в текстовых массивах, которые являются разделенными во времени, проследить динамику использования средств создания языковой игры для достижения прагматического эффекта.

Литература

1. *Аристотель*. Античные риторика / Аристотель. – М., 1978. – С. 145–147.
2. *Булыгина*, Т. В. Языковая концептуализация мира / Т. В. Булыгина. – М., 1997.
3. *Горелов*, И. Н. Основы психолингвистики: Учеб. пособие / И. Н. Горелов, К. Ф. Седов. – М., 2001.
4. *Гридина*, Т. А. Языковая игра в художественном тексте / Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 2008.
5. *Даль*, В. Толковый словарь живого великорусского языка / В. И. Даль. – СПб. ; М., 2005.
6. *Земская*, Е. А. Языковая игра / Русская разговорная речь: Фонетика, морфология, лексика, жест / Е. А. Земская,

М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова. – М., 1983. – С. 172–214.

7. *Межуев*, В. И. Идея культуры. Очерки по философии культуры: Монография / В. И. Межуев. – М., 2006.
8. *Николина*, Н. А. Языковая игра в современной русской прозе / Н. А. Николина // Русский язык сегодня: Сборник статей. Вып. 1. – М., 2000. – С. 551–561.
9. *Hall*, E. T. *Beyond Culture* / E. T. Hall. – Garden City, NJ: Doubleday, 1976.
10. *Hofstede*, G. *Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions, and Organizations Across Nations* / G. Hofstede. – Beverly Hills, CA: Sage Publications, 2001.

УДК 81-11

М. М. Логинова

ст. Тамань, Темрюкский район, Краснодарский край

ГЕНДЕРНАЯ СПЕЦИФИКА РЕАЛИЗАЦИИ КОНЦЕПТА «СМЕРТЬ» В ТЕКСТАХ РУССКИХ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

Данная статья посвящена гендерному аспекту реализации концепта «смерть» в фантастических произведениях. Исследование заключается в выявлении признаков концепта отдельно в мужской и женской речи и сравнении выделенных признаков со словарными. В ходе работы были использованы методы концептуального анализа, метод контекстуального анализа, анализ словарных дефиниций, общенаучные методы сплошной выборки, наблюдения и классификации, а также элементы количественного анализа при выявлении доминантных признаков концепта. В результате исследования, помимо словарных, выделено еще шесть признаков. Это указывает на неполноту содержания словарных статей, посвященных лексеме «смерть», а также на особенности женской и мужской картин мира.

Концепт, гендер, признак концепта, «смерть».

This article deals with the gender aspect of realization of concept "death" in fiction. Research focuses on finding out the signs of concept in male and female speech, and comparison between the distinguished signs and dictionary ones. The methods of conceptual analysis, method of contextual analysis, analysis of dictionary definitions, scientific methods of continuous selection, observation and classification, and also elements of quantitative analysis at the exposure of dominant signs of concept were used in the research. As the result of research, six more signs except dictionary one are distinguished. It proves incompleteness of the dictionary entries concerned the lexeme "death", and highlights the features of female and male picture of the world.

Concept, gender, signs of concept, "death".

Введение

В последнее время в отечественном языкознании интенсивно развивается лингвокультурологическое направление, целью которого является моделирование русской языковой картины мира на основании лингвистического и культурологического анализа лингвоспецифических концептов русского языка.

В концептологии существует немало различных трактовок понятия «концепт», однако классическим стало определение, данное Ю. С. Степановым, в котором изначально заложена связь языка, менталитета и культуры, и которое стало определяющим для данного исследования: «Концепт – это как бы ступень культуры в сознании человека; то, в виде чего культура входит в ментальный мир человека. И, с другой стороны, концепт – это то, посредством чего человек сам входит в культуру» [5, с.40].

Выбор для исследования концепта «смерть» обусловлен тем, что это один из базовых концептов в языковой картине мира, так как заключенное в нем понятие является основным для сознания каждого человека в отдельности, независимо от его этниче-

ской принадлежности, религиозных взглядов, жизненной позиции, социального статуса, возраста, пола, рода занятий и т. д. Вопрос смерти занимает не последнее место в национальных культурах и религиях, а также в воссоздании языковой картины мира.

Основная часть

Рассмотрим толкование лексемы «смерть» в различных лексикографических изданиях. Согласно «Советскому энциклопедическому словарю», «смерть – прекращение существования жизнедеятельности организма, его гибель. У одноклеточных организмов (напр., простейших) естественная смерть особи проявляется в форме деления, которое приводит к прекращению существования данной особи и возникновению вместо нее двух новых. Смерть теплокровных животных и человека связана с прекращением прежде всего дыхания и кровообращения. Отличают два основных этапа смерти: клиническая смерть и следующая после нее биологическая смерть, – необратимое прекращение физиологических процессов в клетках и тканях» [7, с. 724]. В