

Министерство образование и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВПО «Марийский государственный университет»
Факультет иностранных языков
Кафедра иноязычной речевой коммуникации

Курсовая работа
«Языковая игра в английском анекдоте»

Обозначение КР –

Группа: ЛВ-11

Направление: 45.03.02 – Лингвистика

Автор

В.И. Крестьянинов

Научный руководитель

Л.А. Абукаева

Йошкар-Ола

2015

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| ВВЕДЕНИЕ..... | 3 |
| 1. ПОНЯТИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ | 5 |
| 2. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АНГЛИЙСКОМ АНЕКДОТЕ..... | 8 |
| 2.1 Парономазийная в английском анекдоте | 8 |
| 2.2 Анаграмма в английском анекдоте | 10 |
| 2.3 Многозначность слов в английском анекдоте..... | 10 |
| 2.4 Омофония в английском анекдоте | 12 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ..... | 15 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ..... | 16 |

ВВЕДЕНИЕ

Изучение феномена «языковая игра» имеет давнюю историю. Первое упоминание о подобном феномене «забавных словесных оборотах» как средство шутки или «обмана» слушателей содержится ещё в «Риторике» Аристотеля [4; с. 41].

Актуальность данной работы обусловлена малой степенью изученности вопроса, отсутствием единой теории английского языкового анекдота и исчерпывающего знания о механике английского юмора, создаваемого различными средствами языка, сложностью перевода английского языкового анекдота на русский язык, не теряя при этом комического эффекта.

Языковая игра – явление многоаспектное, имеющее одновременно стилистическую, психолингвистическую, прагматическую и эстетическую природу. Из-за многоплановости данного явления достаточно сложно дать точное определение языковой игре.

Открытия, которые делают участники коммуникативной ситуации, раздвигают пределы воображения, побуждают к творческому поиску, воспитывают умение слушать и слышать, развивают быстроту реакции на слово. Эффект внезапности и неожиданности в совершаемых языковых играх усиливает их воздействие на адресата, а юмористическая окраска, стремление к розыгрышу делают их понятными и доступными.

Языковая игра развивает языковое чутьё, умение логически мыслить, слушать и слышать, раскрепощённость в обращении с понятиями, лёгкость и радость от общения.

Объект исследования – английский анекдот. **Анекдот** – один из жанров фольклора: короткий юмористический рассказ, обычно высмеивающий кого-либо, что-либо [9; с. 125].

Чаще всего анекдоту свойственно неожиданное смысловое разрешение в самом конце, которое и рождает смех. Это может быть игра слов, разные значения слов, современные ассоциации, требующие дополнительных знаний: социальных, литературных, исторических, географических и т. д. Анекдоты

охватывают практически все сферы человеческой деятельности. Существуют анекдоты о семейной жизни, политике. В большинстве случаев авторы анекдотов неизвестны.

В качестве алгоритма формы выступает пародическое использование, имитация исторических преданий, легенд, натуральных очерков и т. п. В ходе импровизированных семиотических преобразований рождается текст, который доставляет эстетическое удовольствие. Упрощённо говоря, анекдот — это бессознательно проступающее детское речевое творчество. Возможно, отсюда характерное старинное русское название — байка.

В России XVIII—XIX вв. (и на многочисленных языках мира до сих пор) слово «анекдот» имело несколько иное значение — это могла быть просто занимательная история о каком-нибудь известном человеке, необязательно с задачей его высмеять.

Предмет исследования – языковая игра как лингвистический феномен в английском анекдоте.

Цель курсовой работы – анализ наиболее продуктивных видов языковой игры в английских анекдотах.

В соответствии целью были поставлены следующие **задачи**:

- 1) проанализировать понятие языковой игры;
- 2) собрать фактический материал (примеры языковой игры в английском анекдоте);
- 3) проанализировать стилистические приёмы, служащие для создания комического эффекта в английском анекдоте

Методы исследования: метод сплошной выборки, сопоставительный и описательный методы

1. ПОНЯТИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

Языковая игра – термин, в который языковеды вкладывают не всегда один смысл. Это объясняется многоаспектностью самого этого феномена. Есть несколько определений языковой игры. Одно из них выдвинуто австрийским философом Людвигом Витгенштейном в середине XX века. Согласно его дефиниции, вся человеческая речевая деятельность и даже деятельность внеречевая есть совокупность языковых игр [4; с. 124].

Языковая игра является по своей сути аномалией – «явление, которое нарушает какие-либо сформулированные правила или интуитивно ощущаемые закономерности», [3; с. 437], «запрограммированное языковой игрой отклонение от стереотипа восприятия, образования и использования языковых единиц» [5; с. 9].

Чтобы понять шутку, спрятанную в языковой игре, нужно быть способным сопоставлять, анализировать, рассуждать.

Игра предполагает обязательную опору на коммуникативную ситуацию, обладающую неофициальным и непринуждённым статусом. Языковая игра служит маркером разговорности, так как перечисленные признаки «относятся к компонентам коммуникативного акта, формирующим разговорную речь. Иначе говоря, разговорная речь создаёт оптимальные предпосылки для возникновения языковой игры, однако и сама языковая игра становится ... знаком определённой коммуникативной ситуации – ситуации непринуждённого общения» [7; с. 152]

Часто понимание языковой игры ограничивают функцией выражения комического. Так, И.Н. Горелов и К.Ф. Седов, определяя языковую игру как феномен речевого общения, содержанием которого выступает установка на форму речи, стремление добиться в высказывании эффектов, сходных с эффектами художественной словесности, и который может затрагивать практически все уровни структуры языка, указывают, что языковая игра имеет установку на комический эффект [9; с. 245].

Таким образом, рассмотрев вышеперечисленные представления о языковой игре как о лингвистическом феномене, было обнаружено более подходящее **определение**: Языковая игра есть определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном нарушении системных отношений языка, с целью создания необычных языковых форм и структур, приобретающих экспрессивное, юмористическое значение [10; с. 219].

Существует множество видов языковой игры, однако для данной работы будет актуально описать следующие:

Парономазия – (греч. *paronomasia*, от *para* — возле и *onomázo* — называю) стилистическая фигура, состоящая в комическом или образном сближении слов, которые вследствие сходства в звучании и частичного совпадения морфемного состава могут иногда ошибочно, но чаще каламбурно использоваться в речи. Так как задействованы сразу два слова, приём иногда также называют бинарной стилистической фигурой [11; с. 45].

Анаграмма – слово или словосочетание, образованное перестановкой букв другого слова [11; с.204]. Несмотря на то, что пристальное внимание к анаграмме в поэзии приходится на сравнительно недавнее время, этот приём относится, по-видимому, к числу древнейших: от лекций Фердинанда де Соссюра идёт представление о широком использовании анаграмм в древнейших эпосах: «Махабхарате» и «Рамаяне», «Илиаде» и «Одиссее», а также в Библии; магическое действие приписывалась анаграммам с древнейших времен. Прародителем анаграммы, однако, считают поэта и грамматика Ликофрона, который жил в Древней Греции в III веке до н. э.

Полисемия – многозначность, многовариантность, то есть наличие у слова двух и более значений, исторически обусловленных или взаимосвязанных по смыслу и происхождению [11, с. 152]. Часто, когда говорят о полисемии, имеют в виду прежде всего многозначность слов как единиц лексики. Лексическая полисемия — это способность одного слова служить для обозначения разных предметов и явлений действительности, ассоциативно связанных между собой и образующих сложное семантическое

единство. Именно наличие общего семантического признака отличает полисемию от омонимии и омофонии: так, например, числительное «три» и «три» — одна из форм повелительного наклонения глагола «тереть», семантически не связаны и являются омоформами (грамматическими омонимами)

Омофоны – фонетическая двусмысленность, фонетические омонимы слова, которые звучат одинаково, но пишутся по-разному и имеют разное значение. К омофонии относят также случаи фонетического совпадения слова и словосочетания или двух словосочетаний.

Используемые буквы могут полностью совпадать и различие в написании заключается только в расстановке пробелов: *в месте — вместе, из мяты — измяты, из люка — и злюка, не мой — немой, задело — за дело, несуразные вещи — несу разные вещи.*

В английском омофоны возникли вследствие исторически сложившегося разного обозначения на письме одного и того же согласного или гласного звука, например: *whole — hole, knew — new; dear — deer, bear — bare.*

2. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АНГЛИЙСКОМ АНЕКДОТЕ

Большинство английских анекдотов завязано на игре слов. Поэтому их сложно переводить, чаще всего – вообще невозможно. Единственный выход понять подобный анекдот иностранцу – читать в оригинале.

Английские анекдоты достаточно многогранны. Благодаря этой многоаспектности, их можно разделить по следующим классам:

1) The elephant jokes – довольно глупые шутки, которые называют «слоновыми» - В пример можно привести анекдот про мальчика, который ходил без каски и теперь все время смеется.

2) Slim jokes – утонченный юмор, основанный, в большинстве своём, на полисемии.

3) Dry sense of humour – Выделяется также иронии или «сухое» чувство юмора. Ирония – ей пронизан весь быт англичан. Примером может стать анекдот про то, как дворецкий тушил пожар, чинно заходя со стаканом в кабинет хозяина за водой.

4) Banana skin sense of humour – примитивные шутки, к примеру падение на банановой кожуре, анекдоты про англичанина, который бежал за автобусом, и когда двери уже открылись, растянулся во всю длину, упав на грязные ботинки пожилой леди

В этой главе будут рассмотрены различные англоязычные анекдоты, содержащие в себе различные виды языковой игры.

2.1 Парономазийная игра в английском анекдоте

1. В данном анекдоте присутствует языковая игра, построенная на **парономазии** двух слов.

Three tomatoes are walking down the street, a poppa tomato, a momma tomato, and a little baby tomato. The baby tomato is lagging behind the poppa and momma tomato. The poppa tomato gets mad, goes over to the momma tomato and stamps on him (STAMPS on the ground) and says: "Catch up."

*Три помидора идут по улице, папа помидор, мама помидор и маленький сынок помидор. Сынок помидор отстаёт от родителей. Папа помидор злится, подбегает к сыну, давит его и говорит: «**Вставай**»*

Глагол «**Catch up**» переводится как «**Вставай**» созвучен со словом «**Ketchup**» [17; с. 489], которое переводится как «Кетчуп». Юмор заключается в том, что когда папа помидор раздавил сына помидора, то из него получился кетчуп. При этом он как бы говорит ему: «Вставай». На русский язык анекдот следует перевести следующим образом:

*«Три помидора идут по улице, папа помидор, мама помидор и маленький сынок помидор. Сынок помидор отстаёт от родителей. Папа помидор злится, подбегает к сыну, давит его и говорит: «**Вставай, кетчуп**»*

2. *I was arrested at the airport. Just because I was greeting my cousin Jack!
All that I said was "**Hi Jack**", but very loud*

«Меня арестовали в аэропорту только потому, что я встречал своего кузена Джека! Всё, что я сказал «Привет, Джек», правда, очень громко»

В данном анекдоте так же присутствует **парономазийная** игра. Словосочетание «Hi Jack» т.е. «Привет, Джек» созвучно с английским словом «Hi-jacking» [17; с.255], означающее «угон самолёта» [16; с. 420]. Получается, что главный герой шутки крикнул «угон самолёта», хотя имел в виду совсем другое.

3. В данном анекдоте мы сталкиваемся с **парономазией** 2 слов:

Q: Did you hear about the man with a broken left arm and broken left leg?

A: Don't worry he's "ALRIGHT" now!

В: Ты слышал про парня с переломанными левыми рукой и ногой?

О: Не волнуйся, с ним теперь всё в порядке!

Итак, слово «alright» переводится как «всё в порядке». Оно созвучно словосочетанию «all right» то есть «всё право» – [ɔ:l'raɪt] [16; с. 21]. То есть, хоть и у кого-то сломанные рука и нога, но у него всё хорошо.

2.2 Анаграмма в английском анекдоте

1. – *Where is Paul now?*

– *He`s in a **dirty room**.*

– *Oh, is he probably tidying it up?*

– *Of course he is not! He should tidy up at home! It`s the **dormitory**.*

– *Где Пол?*

– *Он у себя в **грязной комнате***

– *Ох, он, наверное, прибирается?*

– *Конечно же, нет! Это же **общежитие!***

В данном случае в качестве языковой игры мы видим **анаграмму**. Слово **dormitory** (общежитие) имеет одинаковый набор букв со словосочетанием **dirty room** (грязная комната). Подразумевается, что в студенческом общежитии достаточно грязно, однако герой не собирается там прибираться, ведь он там не живет.

2.3 Многозначность слов в английском анекдоте

1. *Why was the picture sent to jail?*

*Because it was **framed***

Почему картину посадили в тюрьму?

*Потому что она **плохо обрамлена**.*

2. *Why would a pelican make a good economist?*

*Because it knows, how to stretch its **bill**.*

Почему пеликан будет хорошим экономистом?

*Потому что он может сделать свой **клюв** короче.*

В примерах 1 и 2 игра строится на **многозначности** слов. В примере 1 глагол **frame** имеет несколько значений: рамка и ложное обвинение [8; с. 112]. Комичность заключается в разном значении слова, которое зависит от дополнения (тюрьма или картина). В примере 2 слово **bill** так же имеет несколько значений (клюв и счёт) [8; с. 85]. Принцип тот же, что и в примере 1.

3. *I never wanted to believe that my Dad was stealing from his job as a road worker. But when I got home, all the **signs** were there.*

*Я никогда не верил, что мой папа ворует с работы (Он дорожный рабочий). Но когда я пришёл домой, то все **знаки** были налицо.*

В данном анекдоте мы сталкиваемся с **многозначностью** слова «**sign**» – Знак и знак дорожный. Происходит игра с использованием этого слова. Выходит, что когда рассказчик приходит домой, то видит знаки того, что его отец ворует дорожные знаки с работы. И знаками этими (которые видит рассказчик) оказываются те самые дорожные знаки, украденные с работы.

4. *If you ever get cold, just stand in the corner of a room for a while. They're normally around 90 degrees.*

Если вам станет холодно, то встаньте в угол комнаты ненадолго. Там всегда 90 градусов.

Слово «degrees» переводится как «градусы». Но градусы могут быть разные: Цельсия и геометрические. В данном примере мы видим, что комичность строится на искажении нужного значения. То есть угол угла комнаты 90 градусов. Но эти градусы как раз геометрические, а не Цельсия. Однако для юмористического эффекта используем значения слова degrees в значении градусов Цельсия

2.4 Омофония в английском анекдоте

1. Данный языковой анекдот связан с картинкой. Многие современные шутки связаны с различными изображениями, в том числе и лингвистические. На рисунке 1 изображен известный немецкий философ Иммануил Кант

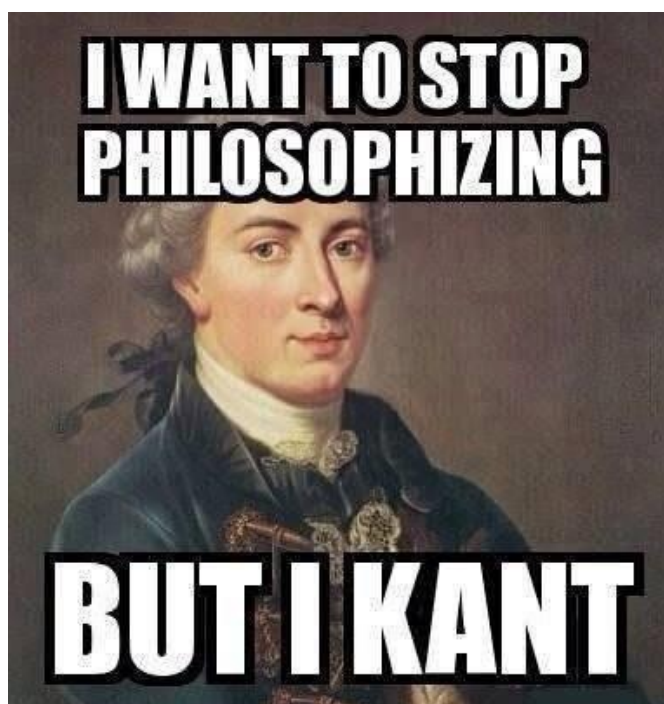


Рисунок 1 – Языковой анекдот на картинке

Перевод текста:

«Я хочу прекратить философствовать, но я Кант».

Для человека, не знающего английский, вряд ли данная картинка будет смешной, так как юмор совсем не понятен. Он построен на **омофонии** двух слов: **Kant** и **Can't** звучат одинаково [kænt] [16; с. 156]. Благодаря данной игре, текст на изображении можно перевести так:

«Я хочу перестать философствовать, но я не могу, потому что я Кант».

2. Q: Why was six scared of seven?

A: Because seven "ate" nine.

V: Почему шестёрка боится семерки?

O: Потому что семерка "съела" девятку.

Здесь мы снова видим случай **омофонии**. В чём же состоит юмор данной языковой игры? Дело в том, что слово «ate» – [eɪt] по звучанию схоже с числительным «eight» – [eɪt] [16; с. 224]. Получается, когда мы считаем: «seven, eight, nine», на английском это звучит как «семь съел девять». Теперь смысл шутки становится понятен.

3. A man got hit in the head with a can of Coke, but he was alright because it was a soft drink.

Парня ударили по голове бутылкой Кока Колы, но всё в порядке, так как это была газировка.

В данном случае мы сталкиваемся с **омонимией**. **Soft drink** переводится как газировка, однако буквально можно понять это словосочетание как «мягкий напиток». Зная это, анекдот можно перевести его так:

Парня ударили по голове бутылкой Кока Колы, но всё в порядке, так как это был **мягкий напиток**.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, в работе были проанализированы английские анекдоты, имеющие в себе элементы языковой игры, которые и создают комический эффект. Языковая игра в приведенных анекдотах строится на:

- 1) Парономазии нескольких слов;
- 2) Анаграмме;
- 3) Многозначности слов;
- 4) Омофонии;

Большинство анекдотов в английском языке построены именно на омофонии, многозначности слов и парономазии. Даже на сайте, откуда были взяты все шутки, подавляющее их число построены именно на этих трёх видах языковой игры.

К сожалению, во время перевода языковой игры на русский язык весь юмористический эффект может пропасть. Это происходит из-за различных языковых особенностей:

- 1) Разное строение языков (русский язык – синтетический, а английский – аналитический);
- 2) Менталитет, культурные традиции (различие того, над чем можно смеяться в России и англоговорящих странах).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аристотель. Античные риторика / Аристотель / – М.: МГУ, 1978, с. 308;
2. Булыгина, Т.В., Шмелёв, А.Д. Языковая концептуализация мира /Т.В. Булыгина, А.Д. Шмелёв/ – М.: Флинта, 1997 – с. 567;
3. Введенский, Б.А. Большая советская энциклопедия в 65 томах. Том 15 /Б.А. Введенский/ — М.: Большая Советская Энциклопедия. 1951—1969 – с. 786;
4. Витгенштейн, Л. Философские исследования /Л. Витгенштейн / – М.: Астрель, 2011 – с. 321;
5. Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество /Т. А. Гридина/ – Екатеринбург: Изд-во Уральского гос. педагог. ун-та, 1996 – с. 225;
6. Кузнецов, С.А. Большой толковый словарь русского языка / С.А. Кузнецов /– СПб.: Норинт, 2004 – с. 923;
7. Мюллер, В., Русско-английский и англо-русский словарь / В. Мюллер/ – Тюмень, 2014 – с. 756;
8. Николина, Н.А., Агеева, Е.А. Языковая игра в современной русской прозе или Русский язык сегодня: Сборник статей. Вып. 1 /Н.А. Николина, Е.А. Агеева/ – М.: Флинта, 2000 – с. 208;
9. Руднев В.П. Словарь культуры XX века / В.П. Руднев – М., 1997. – 380 с.;
10. Сковородникова, А.П. Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка, речевые ошибки и недочёты /А.П. Сковородникова/ – М.: ФЛИНТА, 2011 – 480 с.;
11. Теленкова, М.А. Розенталь, Д.Э., Словарь-справочник лингвистических терминов / М.А. Теленкова, Д.Э. Розенталь – М., Просвещение 1985 – с. 465;
12. Тарасенко, Т.В., Анекдот и перевод на примере турецкого языка /Т.В. Тарасенко// Вестник ИГЛУ. – 2009. № 4 – с. 6;
13. Ярцева, В.Н., Лингвистический энциклопедический словарь / В.Н. Ярцева/ – М. Просвещение, 1998 – с. 688;

14. The laugh factory comedy network –
<http://www.laughfactory.com/jokes/word-play-jokes>
15. Cambridge advanced learner`s dictionary 4th edition – Cambridge, 2012, 756 p.;
16. Jones, D., Cambridge English pronouncing dictionary 18th edition / D. Jones / – Cambridge, 2010 – 895 p.;
17. Oxford English Dictionary – Oxford, 1989, 715 p.;