

Санкт-Петербургский Государственный университет

Филологический факультет

Кафедра английской филологии и перевода

РЫБАКОВА Наталия Владимировна

РЕАЛИЗАЦИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ УСТАНОВОК В СИТУАЦИИ
ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ДИАЛОГЕ

Выпускная квалификационная работа

Научный руководитель:

к.ф.н., доц. Кондрашова В.Н.

Санкт-Петербург

2017

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1. Коммуникативные установки и языковая игра как объект лингвистического исследования.....	6
1.1. Основные компоненты речевого общения.....	6
1.1.1. Общее понятие речевого общения.....	6
1.1.2. Коммуникативная ситуация и ее составляющие.....	7
1.1.3. Речевое и коммуникативное поведение.....	10
1.2. Роль говорящего и его установок в коммуникации.....	11
1.2.1. Современные исследования языковой личности.....	11
1.2.2. Личность адресата и адресанта в ситуации языковой игры.....	13
1.2.3. Коммуникативная установка говорящего.....	15
1.3. Языковая игра как лингвистический феномен.....	16
1.3.1. Уточнение понятия языковой игры.....	16
1.3.2. Виды языковой игры.....	19
1.3.3. Функции языковой игры.....	22
Выводы	25
Глава 2. Реализация коммуникативных установок с помощью языковой игры.....	27
2.1. Межличностные установки.....	27
2.1.1. Установка на себя.....	27
2.1.2. Установка на адресата.....	32
2.1.3. Установка на третье лицо.....	39
2.2. Внеязыковые установки.....	43
2.2.1. Установка на действительность.....	43
2.2.2. Установка на языковые средства.....	46
Выводы	50

Заключение.....	53
Список использованной литературы.....	57
Список сокращений источников.....	61
Приложение 1.....	62
Приложение 2.....	63
Приложение 3.....	64
Приложение 4.....	65
Приложение 5.....	66

Введение

Настоящая работа посвящена исследованию механизма языковой игры с целью реализации определенных коммуникативных установок говорящего в диалоге.

Предметом исследования является анализ способов осуществления коммуникативных установок с помощью языковой игры в англоязычном диалоге.

Объект исследования представляет собой высказывания с различными коммуникативными установками в диалоге при использовании языковой игры.

Актуальность работы обуславливается особым научным интересом современных исследователей в области коммуникативной лингвистики и прагматики к лингвокреативной деятельности, личностным аспектам речевого общения, а также национальным особенностям коммуникации.

Научная новизна работы заключается в том, что в работе впервые на материале американского диалога изучаются особенности использование языковой игры в зависимости от коммуникативной установки говорящего.

Цель работы провести комплексное исследование функционирования языковой игры в американском диалоге и выявить наиболее характерные особенности и закономерности ее использования в зависимости от коммуникативной установки говорящего.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Рассмотреть современные научные подходы к изучению языковой игры;
2. Выявить, какие коммуникативные установки чаще реализуются в ситуации языковой игры;

3. Определить, какие прагматические функции наиболее характерны для разных установок говорящего при использовании языковой игры;
4. Выявить, какие языковые средства используются для создания языковой игры.

Материалом исследования послужили 100 примеров, отобранные методом сплошной выборки из видеоматериалов современных американских молодежных комедийных сериалов (*Friends* 1994-2004, *How I Met Your Mother* 2005-2014), общим объемом – 120 часов звучания. Героями сериалов являются молодые люди в возрасте до 35 лет.

Теоретической базой послужили работы следующих авторов: В.В. Богданова, Т.Е. Добровой, Т.А. Шатровой, А.В. Усолкиной, N. Sauer и др.

Методы исследования: описательный метод, метод прагмалингвистического анализа.

Структура работы. Работа состоит из введения, теоретической главы, исследовательской главы, Заключения, списка использованной литературы и списка сокращений источников примеров. В первой главе рассматриваются основные понятия языковой игры и коммуникативных установок, во второй главе проводится анализ примеров, содержащих языковую игру при реализации различных коммуникативных установок.

Глава 1. Коммуникативные установки и языковая игра как объект лингвистического исследования

1.1. Основные компоненты речевого общения

1.1.1. Общее понятие речевого общения

В последнее время в лингвистике особо актуальным стало изучение не только языка как средства речевого общения, но и его непосредственных участников, обстоятельств, мотивов, целей, результатов и последствий коммуникации. Таким образом, на первый план выходит человек говорящий (*homo communicans, homo eloquens*). Лингвистика перестает быть имманентной и становится антропоцентрической. Это значит, что изучение языковых процессов тесно связано с потребностями коммуникативной деятельности, а также что при исследовании речевого общения учитывается человеческий фактор [Чеботникова 2005: 75].

В. фон Гумбольдт в своих работах положил начало изучению речевого общения: «Изучение языка не заключает в себе конечной цели, а вместе со всеми прочими областями служит высшей и общей цели познания человечеством самого себя и своего отношения ко всему видимому и скрытому вокруг себя» [Гумбольдт 1984: 119].

Под речевым общением мы вслед за Ф.М. Березиным и Е.Ф. Тарасовым понимаем «целенаправленную активность людей, подчиненную целям деятельности, которые коммуниканты осуществляют совместно» [Речевое воздействие в сфере массовой коммуникации 1990:3]. По словам Е.Ф. Тарасова, при общении люди редко передают информацию ради того, чтобы что-то сообщить собеседнику. Всегда каждое речевое сообщение несет в себе неречевую задачу. Говорящий хочет повлиять на собеседника и как-то управлять его действиями [Речевое воздействие в сфере массовой коммуникации 1990:3].

Лингвисты, изучающие сферу оптимизации речевого общения, считают, чтобы управлять собеседником максимально эффективно, инициатор общения должен: 1) четко понимать потребностно-

мотивационную сферу объекта своего воздействия; 2) владеть социальными предписаниями и строить свое речевое воздействие с учетом правил, норм, традиций, которые приняты в данной социальной среде [Оптимизация речевого воздействия 1990:67]. Выбор стратегии речевого общения напрямую зависит от коммуникативной ситуации, о которой пойдет речь в следующем параграфе.

1.1.2. Коммуникативная ситуация и ее составляющие

Под коммуникативной ситуацией в данной работе понимается сложный комплекс внешних условий общения и внутренних состояний общающихся, представленных в речевом произведении, направляемом адресату [Формановская 2002:254]. Во-первых, этот комплекс порождает речь, а во-вторых, отражается в речи в своих существенных компонентах.

Первую модель общения предложил Р. Якобсон в 1965 году. Она имела следующий вид: «адресант – сообщение – адресат – контекст – контакт – код» [Якобсон 1985:321]. Данная модель развивалась и расширялась последующими лингвистами, добавлялись новые компоненты. В частности, компонент «контекст» стал включать несколько составляющих. Стоит обратить внимание на то, что сначала важными компонентами становятся экстралингвистические факторы такие, как место и время. Далее с развитием лингвистики в сторону антропоцентризма, значимыми аспектами становятся социум и этнос. Ниже приведем расширенные классификации.

И.П. Сусов уточняет структуру коммуникативной ситуации применительно к высказыванию – речевому действию: «...в силу такого-то мотива или причины – с такой-то целью или намерением – при наличии таких-то предпосылок и условий – таким-то способом» [Сусов 1985:243].

А.Ю. Серебрякова, беря за основу обобщенно-классифицирующую роль местоимений Н.Ю. Шведовой, описывает коммуникативную ситуацию

следующим образом: «Кто – кому – о чем – почему – зачем – как – каким способом – в каком состоянии – где – когда – в каком социуме – в каком этносе» [Серебрякова 2009:31]. Расшифровать последний ряд можно так: «Адресант – адресат – тема – причина – цель – код – стиль – экспрессия – место – время – среда – нация» [Серебрякова 2009:31]. Таким образом, мы наблюдаем эволюцию в определении коммуникативной ситуации. Важным становится не только адресант, адресат и передаваемое сообщение, но и экстралингвистические факторы такие, как место и время. Особенno важным становится человеческий фактор, а именно принадлежность к социальной группе и лингвокультуре, а также эмоциональное состояние говорящего.

Самыми важными компонентами коммуникативной ситуации являются языковые личности адресанта и адресата «кто и кому». Они несут в себе типизированные черты своего народа и культуры, а также личный опыт знаний, мнений, оценок. Адресант, ориентируясь на адресата, опирается общий на культурный фон, тематический пласт, стилистический регистр и так далее, чтобы быть понятым и добиться эффективного результата коммуникации.

Социальные взаимоотношения адресанта и адресата можно проиллюстрировать следующей схемой (см. Приложение 1 с.62).

Бытовые, профессиональные и социальные задачи диктуют тематическую составляющую коммуникативной ситуации – то, «о чем» идет речь. У адресанта должен присутствовать «мотив (почему) как побудительная причина и цель (зачем) как стремление к достижению результата сообщения».

Выбор вербальных и невербальных средств обусловлен компонентом коммуникативной ситуации «как». Этот компонент становится особенно важным при устной форме общения. Взгляд, мимика и жесты могут кардинально изменить высказывание. В свою очередь то, «как» будет говорить коммуникант, обусловлено компонентами «где» и «когда».

Компонент время и место предопределяет событийный план ситуации, представляемой в высказываниях. Участники коммуникации выбирают определенное речевое поведение, принятое в обществе для конкретной ситуации. Определенная «среда» или социум также играют важную роль в коммуникативной ситуации. Социальная среда влияет на выбор языковых средств (например, сленг, жаргон, диалектизмы).

Стилистический регистр, начиная от официально-делового и заканчивая разговорным и фамильярным, определяется компонентом коммуникативной ситуации «каким способом». Это обуславливается не только социальными сферами общения, но и личными взаимоотношениями коммуникантов, их позиции в среде «свой\чужой». Например, «Разрешите мне представить вам моего друга Николая» и «Здорово! Это Колян, мой дружок!» [Серебрякова 2009:31].

Также важным является компонент «этнос», особенно в межкультурной коммуникации. Например, британцы будут более сдержаны в своих высказываниях, в то время как речь русских характеризуется большей экспрессией.

Все вышеуказанные компоненты коммуникативной ситуации существенно влияют на выбор языковых средств.

1.1.3. Речевое и коммуникативное поведение

Речевое общение обуславливается коммуникативной ситуацией. Одним из условий успешного общения является однозначность ситуации общения и адекватное восприятие ее участниками общения [Чеботникова 2005:76]. В зависимости от комбинации факторов коммуникативной ситуации адресант

избирает тип речевого поведения. Это может происходить осознанно и неосознанно.

Под речевым поведением в данном исследовании понимаются «речевые поступки индивидуумов в предлагаемых обстоятельствах, отражающих специфику языкового существования данного говорящего и коллектива в данном общественном устройстве» [Русский язык и его функционирование 1993:5]. По мнению В.В. Соколовой, составляющими речевого поведения являются: 1)речевые этикетные формулы и ситуации их употребления; 2)принятые в определенных ситуациях темы общения; 3)продолжительность общения; 4)соблюдение временных рамок коммуникации; 5)интервалы общения различных групп людей; 6)частота общения определенных групп; 7)приоритеты общения различных коммуникативных групп [Соколова 1995:151].

На выбор речевого поведения влияют различные сочетания объективного и субъективного, интра-, пара-, экстралингвистического. Правильный вариант речевого поведения, соответствующий обстановке, социальным ролям адресанта и адресата, основанный на истинной коммуникативной интенции – передать информацию или вступить в контакт, а также воздействовать на реципиента, – способствует достижению цели общения и взаимопониманию. Если допускается ошибка при выборе речевого поведения, то общение может стать гораздо менее эффективным, при определенных обстоятельствах может даже не состояться [Чеботникова 2005:78].

Тем не менее, наиболее полным нам кажется понятие коммуникативного поведения, потому что оно включает в себя категорию «социума» и «этноса». Вслед за И.А Стерниным и М.А. Стерниной мы понимаем коммуникативное поведение как «совокупность норм и традиций национального общения, которые основываются на определенных национальных коммуникативных правилах» [Sternina & Sternin 2003:4]. В

данном исследовании мы рассматриваем коммуникативное поведение определенной нации, а именно американцев. К доминантным чертам американского коммуникативного поведения можно отнести следующие: дружелюбность и открытость, толерантность, экспрессивность и эмоциональность (в отличие, например, от азиатских народов американцы любят выражать свои эмоции и не привыкли скрывать их), активная самопрезентация и любовь к саморекламе (американцы очень уверены в себе и не страдают от лишней скромности), прямолинейность (им свойственно говорить то, что думают), стремление не быть личным, юмор (данный фактор является неотъемлемым в американском коммуникативном поведении, в большинстве случаев американские шутки очень простые, однако в конкретных ситуациях могут потребоваться определенные качества и навыки, чтобы понять шутку) [Sternina & Sternin 2003]. Так как в данной работе рассматривается американская молодежная среда, то можно предположить, что для этого социума может быть характерна вербальная агрессия и употребление сленговых слов и выражений.

1.2.Роль говорящего и его установок в коммуникации

1.2.1. Современные исследования языковой личности

В связи с вышеупомянутым антропоцентрическим подходом лингвистов к языку и изучением роли человека и личности в коммуникации, видится необходимым рассмотреть понятие «языковая личность».

Одним из первых исследователей, кто занялся вопросами изучения языковой личности, был В.В. Виноградов в 1930 году. Он рассматривал языковую личность с точки зрения языка художественной литературы. С одной стороны он исследовал личность автора художественного произведения, а с другой стороны – языковую личность персонажа [Виноградов 1930:91].

Развил и ввел в науку понятие языковой личности Ю.Н. Караулов. Под языковой личностью он понимает «совокупность способностей и характеристик человека, обуславливающих создание и восприятие им речевых произведений (текстов), которые различаются: а) степенью структурно-языковой сложности, б) глубиной и точностью отражения действительности, в) определенной целевой направленностью» [Караулов, 2010: 63–65]. Структура понятия языковая личность состоит из следующих уровней: 1) вербально-семантического; 2) когнитивного, 3) pragmaticального [Караулов 1989: 3-8]. Наиболее важную роль в коммуникации играет когнитивный и прагматический компоненты. С помощью них мы можем понять, какова картина мира и концепты языковой личности, а также какие установки и намерения имеет данная личность.

Так как условия коммуникации каждый раз разные, то говорящему необходимо каждый раз двигаться от единиц системы языка к коммуникативным единицам, применимым в конкретном акте коммуникации [Сейранян 2014: 126].

Однако в момент говорения и общения языковая личность предстает еще в двух ипостасях. Данная идея принадлежит В.В. Красных, она выделяет следующие типы личности: языковая личность, речевая личность, коммуникативная личность [Красных 2001:40–52].

Нам вслед за Т.В. Кыштымовой наиболее продуктивной представляется идея: в реальной речевой деятельности языковая личность предстает как парадигма речевых личностей, представляет собой обобщенный, типизированный инвариант составляющих ее параметров, в то время как речевая личность – это личность «в реальном общении» [Кыштымова 2014:240]. Можно предположить, что изучение использования личностью невербальных знаков, таких как мимика, жесты, взгляд и так далее должно характеризовать коммуникативную личность, в то время как речевая личность должна характеризоваться только теми речевыми единицами,

зависящими от возраста, гендера, социальных и профессиональных сред, а также культурных и региональных особенностей. Также можно предположить, что с разработкой теории коммуникации термин «коммуникативная личность» станет более полным и емким, чем «речевая личность». Тем не менее, в данной работе мы будем опираться на понятие языковой личности, так как оно является наиболее употребляемым и уже закрепилось в терминологической системе.

Понятие языковой личности многозначно, поскольку классификация языковых личностей зависит от ракурса исследования, и у разных исследователей этот термин рассматривается с разных точек зрения: русская языковая личность [Караулов 1989]; типы личностей *homo ludens* [Гридина 1996] и т.д.

1.2.2. Личность адресата и адресанта в ситуации языковой игры

В ситуации языковой игры одинаково важна как личность адресанта, которая порождает игру, так и личность адресата, которая декодирует сообщение.

С точки зрения прагматики, личность адресанта рассматривается с позиций исследования его интенций, направленных на передачу имплицитного смысла посредством языковой игры. Имплицитный смысл представлен импликатурами речи, под которыми подразумевается вся информация, которая может быть извлечена получателем из конкретного высказывания помимо его чисто логического содержания [Grice 1975]. Прагматический компонент личности адресата заключается в декодировании имплицитного смысла, который заложен в языковой игре, в случае успешного декодирования последует определенная эмоциональная реакция. [Шатрова 2006:13].

Чтобы изучить когнитивный компонент личности отправителя и получателя, необходимо исследовать когнитивное поле, связанное с понятием пресуппозиции. Оно - база для взаимодействия в процессе коммуникации в рамках языковой игры с целью успешной реализации последней. Под когнитивным полем или когнитивным пространством понимается совокупность знаний об исторических событиях, реальных личностях, законах природы, знаний о языке, его законах, синтаксическом построении и лексическом запасе, то есть совокупность всех знаний, необходимых для коммуникации [Красных 1998].

Так же важны мотивационный и психологический компоненты для описания личности отправителя и получателя. Мотивационный компонент личности адресанта и адресата очень субъективен и различается спектром мотивов, побуждающих поучаствовать в языковой игре. [Шатрова 2006:14]. Адресат решает участвовать в большинстве случаев, чтобы получить удовольствие от процесса, выплеснуть эмоции, развлечься. У адресанта же существуют различные типы мотивов: личностные, ситуационные, социальные.

Психологические особенности личности адресанта (остроумие, лингвистическое чутье), а также адресата (чувство юмора), бесспорно, способствуют успешности реализации комического эффекта. Эстраглиниглистические факторы (пол, возраст, социальный статус, близость отношений, эмоциональное состояние, уровень образованности и т.д.) также влияют на взаимоотношения участников коммуникации и реализацию их намерений [Шатрова 2006:15].

1.2.3. Коммуникативная установка говорящего

Понятие «установка» можно найти в работах различных исследователей, которые занимаются изучением прагматики, однако

толкования этого понятия множественны: установка как синоним иллокутивного намерения [Сидоркова 1999], как мотивация высказывания, как направленность текста [Палагина 1998]. В данной работе мы возьмем за основу определение «установки» В.В. Богданова. По его словам установка это то, что стоит в центре внимания говорящего [Богданов 1990:34].

Автор разработал классификацию установок говорящего. В.В.Богданов выделяет установки, которые можно подразделить на 2 группы: межличностные и внеличностные. Межличностные установки характеризуют коммуникативные ситуации, когда внимание говорящего уделяется непосредственным или косвенным участникам коммуникации. При внеличностных установках делается акцент на обстоятельствах коммуникации, которые не связаны с личностями-участниками коммуникации или третьими лицами, которые упоминаются в коммуникации, но не являются участниками.

Классификация установок В.В. Богданова была интересно преобразована Т.Е Добровой, поэтому в данной работе мы будем опираться на измененную классификацию Т.Е. Добровой. Среди межличностных установок выделяются следующие: 1)установка на самого себя – говорящий представляет себя адресату или слушающему (каноническая речевая ситуация) или самому себе (в дневниках, мыслях вслух или про себя); 2)установка на адресата – говорящий в центр своего внимания помещает того, к кому он обращается; 3)установка на слушающего – в центре внимания говорящего лица непосредственно не принимающие участия в разговоре; 4) установка на третьих лиц – говорящий ведет речь о лицах, не участвующих в разговоре и при нем не присутствующих [Доброва 2004: 10].

Среди внеличностных установок согласно Т.Е. Добровой выделяются две: «1)установка на действительность: говорящий в центр внимания помещает неодушевленные предметы или явления, в том числе, временные или пространственные параметры ситуации; 2) установка на языковые

средства: говорящий обсуждает непосредственно слова, выражения, стиль, которые были использованы самим говорящим, адресатом, слушающим или третьими лицами» [Доброва 2004:11].

Важно отметить, что для каждого речевого акта характерны свои коммуникативные установки. Установка, которая является доминирующей, определяет речевое поведение (см. Приложение 2 с.63).

Мы разделяем точку зрения В.В. Богданова, согласно которой выбор коммуникативной установки зависит от коммуникативно-релевантных характеристик участников коммуникации. Так, главной задачей исследователей становится: определить закономерности выбора установки и продемонстрировать, какие признаки оказываются главными при выборе для определенного случая [Богданов 2007:208].

1.3. Языковая игра как лингвистический феномен

1.3.1. Уточнение понятия языковой игры

Наиболее исчерпывающее определение игры дается в работе «*Homo Ludens*» Й. Хейзинги, посвященной исследованию игрового элемента культуры: игра – это непринужденное действие, которое совершается в рамках установленного времени и места, по определенным правилам и с определенной целью, с чувством напряжения или радости, с сознанием, отличным от обыденной жизни [Хейзинга 2003:41]. По мнению А. Вежбицкой существуют следующие основные компоненты игры: человеческая деятельность, длительность, назначение: удовольствие, выключенность из реальности, четко определенная цель, четко определенные правила, непредсказуемый ход событий [Wierzbicka 1992:213].

Несомненно, игра является коммуникативным действием, неотъемлемой частью человеческой жизни, которая возникла раньше культуры и пронизывает ее пространство. Поэтому правомерно

рассматривать игру как особую форму коммуникации, которая вырабатывается как особый «игровой мир».

Общеизвестно, что дискурс игры можно разделить на три вида: 1) детская игра или забава; 2) игра-соревнование, в которой есть цель и правила; 3) игра-представление, которая восходит к карнавальным формами культуры [Лушникова 2009:301].

На основе игры-представления получили развитие так называемые игровые тексты, к которым можно отнести риторические диалоги древних мыслителей, афоризм, анекдот, построенный на языковой игре, языковые шутки, каламбур, басню, загадку, эпиграмму, анаграмму, пародию и т.д. Игровые элементы встречаются в большей или меньшей мере в художественной прозе, в фольклорной и авторской сказке, в поэзии, в языке прессы, очень часто в рекламе [Прохорова 2001: 137].

Языковую игру можно рассматривать в широком плане – как употребление языка вообще, либо в более узком плане – как неканоническое, нетрадиционное употребление языкового знака, стилистически релевантные отклонения от языковой нормы.

Впервые термин языковая игра употребил в своих научных трудах Л. Витгенштейн. По его мнению, «термин языковая игра призван подчеркнуть, что говорить на языке – компонент деятельности и форма жизни» [Витгенштейн 1994:90]. Более определенную, с точки зрения лингвистики, трактовку данного понятия нам дает в своей докторской диссертации С.Ж. Нухов. По его мнению: «языковая игра в самом широком смысле слова – это использование языка для достижения надъязыкового, эстетического, художественного (чаще всего комического) эффекта» [Нухов 1997:18]. Т.А. Гридина в своей работе рассматривает языковую игру как «вид речевой деятельности, в котором находят отраженное преломление системные закономерности и тенденции развития, употребления, конструирования знака» [Гридина 1996: 7].

По словам А.В. Усолкиной языковая игра является особой формой лингвокреативного мышления, являющегося результатом запрограммированного нарушения языковой схемы и осознанного отклонения от языковой нормы с целью достижения определенного эффекта (чаще всего комического) [Усолкина 2002:9]. Наиболее полным нам кажется определение А.В. Усолкиной. Тем не менее, три вышеуказанных определения содержат две основные идеи: отклонение от языковой нормы и создание какого-либо эффекта.

Сущность языковой игры заключается в генерировании дополнительных окказиональных смыслов, которые апеллируют к языковой выразительности и порождающих чаще всего комический эффект. Языковая игра может быть присуща манере конкретного автора, а также конкретного литературного жанра, например, она очень часто встречается в детских сказках и анекдотах.

Языковая игра функционирует на следующих уровнях текста:

- на фонетическом уровне: ономатопея; спунериzm;
- на морфологическом уровне: авторские окказионализмы;
- на лексико-стилистическом уровне: каламбур;
- на графическом уровне: смена шрифта [Цикушева 2009: 171].

1.3.2. Виды языковой игры

Различаются такие понятия как языковая игра, игра слов и каламбур. Согласно узкой трактовке игру слов и языковую игру можно разграничить следующим образом: игра слов – это игра, основанная на уровне многозначности языковых единиц, а языковая игра будет включать в себя игру слов и игру, основанную на других языковых средствах [Болдарева 2002:13].

Игра слов – разновидность языковой игры, в которой эффект остроты достигается неканоническим использованием слов и фразеологизмов – трансформации их семантики и/или состава. Каламбур – разновидность игры слов, в которой эффект остроты (в основном комической) достигается неканоническим использованием лексических категорий [Красса, Волкогонова 2012:75]. Отличие между игрой слов и каламбуром мы вслед за Е.Ф. Болдаревой приводим в таблице (см. Приложение 3 с.64):

Если мы сопоставим русские и английские термины, то получится такое соотношение:

Языковая игра = Language Play. В некоторых исследованиях также встречается термин Language Game. Однако данный термин скорее встречается в философских трудах и соответствует немецкому концепту Sprachspiel, как он понимался Л. Витгенштейном. В лингвистике же больше принят термин language play. Игра слов = Wordplay (Play on Words). Каламбур = Pun.

Также одним из спорных терминов является речевая игра (такая же ситуация как и с речевым поведением и речевой личностью). По мнению Т.А. Гридиной данный термин подчеркивает «дву направленность по отношению к языку и речи» [Гридина 1996:8].

В.З. Санников предлагает термин «языковая шутка». По его мнению, данный термин в отличие от термина «языковая игра» является «идеальным объектом лингвистического анализа, поскольку обладает смысловой и грамматической законченностью» [Санников 1999:15]. Однако языковая шутка подразумевает создание только комического эффекта, в то время как языковая игра хоть чаще всего также подразумевает создание комического эффекта, может также служить для создания эффекта ирреальности, как, например, в произведениях Л. Кэрролла и т.д. Поэтому термин «языковая игра» видится нам как более предпочтительный.

Наиболее полной классификацией языковых игр является классификация, предложенная Николь Зауэр [Sauer 1985:58]. Согласно данной классификации ЯИ делятся на имманентные игры и контекстуальные ЯИ. Первый вид включает все языковые средства, сфера действия которых лежит внутри конкретного текста. Это такие средства, которые касаются звуковой формы слова или фразы, например, аллитерация. Особенностью данного вида является семантико-синтаксическая организация отрывка. [Болдарева 2002:22] К ним относятся:

а)Языковое звучание, основанное на одинаковом звучании звуков в разных частях слов; б)Синтаксические фигуры: 1)создание новых слов из известных аббревиатур; 2)повтор; 3)триас; 4)хиазм; в)Выбор слов и словосочетаний: 1)неологизмы/окказионализмы; 2)архаизмы; 3)особые сложные слова; г)Контрасты и нарушения логики: 1)парадокс; 2)антонимы; 3)нарушение логики.

Ко второму виду относятся контекстуальные игры. «Они конструируются на основе отношений между конкретным текстом и другими текстами или на отношениях конкретного текста с возможностями языковой системы» [Болдарева 2002:23]. В данный вид игры входит многозначность. Она возникает благодаря использованию омонимов; столкновения прямого и переносного значений; слитного написания слов, имеющих общий компонент; паронимии.

Некоторые ученые выделяют не только игру букв, слов и т.д., но и игру цифр. Чаще всего эта игра строится на омонимии. Делабастита называет такие виды омонимии «letter puns and number puns»[Delabastita 1998:146]. Также вошли в моду так называемые «креолизованные сокращения», например: 4U (for you), B4U (before you), U1 (You Won) [Лебедева 2014:60].

К контекстуальным играм относятся также аллюзии. При этом различают: 1)аллюзии на устойчивые выражения; 2)аллюзии на пословицы; 3)аллюзии на названия книг/фильмов, известные цитаты.

Для сравнения дадим введенную С.И. Крассой и А.В. Волконоговой классификацию моделей языковых игр. Под ними понимаются «структурно-семантические типизированные способы формирования языковых (речевых) единиц», направленные на создание людического эффекта [Красса, Волконогова 2012:75]. Выделяются следующие модели: фонетические (редупликация: с абраутом, на основе рифмы), лексические (семантический сдвиг, антономазия), словообразовательные (аффиксация, словосложение, аббревиация), фразеологические, фонетико-сintаксические (метатеза, эпентеза, рифмовка), лексико-сintаксические, фонетико-словообразовательные, словообразовательно-сintаксические.

В данном исследовании мы будем в основном опираться на классификацию Н. Зауэр, так как она является более полной, в особенности включает в себя языковую игру, основанную на интертекстуальности, что будет подробнее рассмотрено в Главе 2.

Однако какую бы классификацию мы не брали, одну и ту же игру слов можно интерпретировать по-разному:

- Dad, what are all those holes in the new shed?
- They're knot-holes.
- What do you mean "They're not holes"? I can put my finger right through them [Alexander 1997: 13].

Д. Кристал относит данный пример к «обыгрыванию грамматической структуры предложения» [Crystal 1998: 125], в то же время мнение Т. Шретера иное, и автор относит пример к «лексической омофонии» [Schröter 2005: 200].

1.3.3. Функции языковой игры

Языковая игра как акт коммуникации имеет определенную структуру, в основе которой лежат функции акта речевой коммуникации, разработанные Р. Якобсоном: экспрессивная (эмотивная), конативная (побудительная), референтная, фатическая (контактоустанавливающая), металингвистическая и поэтическая [Jacobson 1962:256].

Е.М. Александрова уточняет понятие языковой игры как семиотической системы, соотнося функции языковой игры с семиотическими категориями семантики, синтаксики и прагматики.

Металингвистическая функция предполагает создание новых языковых форм посредством манипулирования языковыми единицами разного уровня и нестандартного использования возможностей языковой системы.

Экспрессивная, волеизъявительная и контактоустанавливающая функции относятся к сфере прагматики и характеризуют отправителя сообщения, который создает новую языковую форму и привлекает внимания аудитории; адресата, который определяет текстовое значение новой формы и восстанавливает исходные языковые единицы; и сам процесс коммуникации, с помощью которого реализуется комической функции языковой игры.

Поэтическая и референтная функции располагаются в области семантики и синтаксики. Новая языковая форма, которая является результатом процесса ментальной и игровой деятельности, имеет два или более смысла, оппозиция которых лежит в основе создания комического эффекта [Александрова 2014:110].

Также помимо вышеуказанных функций языковая игра выполняет людическую (игровую) функцию. Она служит для создания шутливого настроения и иронического отношения [Коновалова 2008:41-43]. Близкой для данной функции является развлекательная или гедонистическая функция. С помощью нее говорящий пытается высказаться оригинально и необычно,

доставляет удовольствие собеседнику, не ставя при этом особых смысловых задач [Земская 1983: 39]. Еще одна функция, которая характеризует непосредственно адресанта, - это характерологическая (индивидуализующая, самопрезентирующая) функция [Коновалова 2008: 41-43]. Мы можем проследить реализацию особого стиля говорящего и его индивидуальности. Для создания новых смыслов в тексте, а также оригинальных смысловых связей между словами может использоваться смыслообразующая функция языковой игры [Якоба 2012].

Когда необходимо сказать нечто большое в более сжатой форме на помощь приходит компрессивная функция языковой игры. Она особо активно используется, например в интернет-дискурсе, а также в смс-общении. Одной из самых важных функций языковой игры является языкотворческая или лингвокреативная [Ефремова 2013: 238]. Она способствует образованию новых слов и окказионализмов, увеличивает словарный запас. Также одной из основных функций ЯИ является парольная функция [Якоба 2012]. Она указывает на то, к какой группе принадлежат говорящие, если речь идет о сформировавшихся отношениях, или помогает найти новых собеседников, мыслящих в том же ключе, что и говорящий.

Можно сказать, что сейчас приемы языковой игры используются не только ради реализации эстетической функции. Языковая игра также помогает воздействовать на собеседника в процессе коммуникации. С помощью использования приемов языковой игры можно добиться реализации ряда коммуникативных стратегий и задач [Ефремова 2013: 238].

Выводы

Современную лингвистику отличает антропоцентрический подход к изучению языка. Общение невозможно без участников, которые пребывают в определенной коммуникативной ситуации. От ситуации зависит выбор коммуникативного поведения. Под коммуникативным поведением понимается совокупность норм и традиций национального общения. К компонентам коммуникативной ситуации относятся: адресант, адресат, тема, причина, цель, код, стиль, экспрессия, место, время, среда, нация. Поведение в коммуникативной ситуации зависит от характеристик определенной языковой личности. Языковая личность состоит из парадигмы типизированных речевых личностей в каждой речевой ситуации, в то время как речевая личность – это личность в речевом общении. Наиболее важными

компонентами языковой личности являются когнитивный и прагматический. Именно они отвечают за цели и намерения говорящего.

У каждого адресанта есть определенные коммуникативные установки. Они могут быть межличностными и внеличностными. Выделяют установку на себя, на адресата, на третьих лиц, на действительность и на языковые средства.

Под языковой игрой понимается нетрадиционное употребление языковых средств чаще всего с целью создания комического эффекта. Важно не путать понятия языковая игра и игра слов, так как игра слов является разновидностью языковой игры.

В ситуации языковой игры важны характеристики как адресанта, так и адресата. Для успешной реализации, декодирования и понимания языковой игры желательно, чтобы адресант и адресант имели хотя бы схожие культурные концепты. Иначе языковая игра может быть не понята и приведет к коммуникативным неудачам.

Языковые игры бывают имманентными и контекстуальными. Для имманентных языковых игр характерно использование языковых средств, действующих в конкретном тексте. Для данного исследования наиболее интересными представляются случаи контекстуальных языковых игр, то есть игр основанных на многозначности и аллюзии.

Как и у любого другого речевого акта, у языковой игры существуют следующие функции: экспрессивная, конативная, референтная, фатическая, металингвистическая, поэтическая. Наиболее характерные для языковой игры следующие функции: людическая, характерологическая, гедонистическая, смыслообразующая, компрессивная, лингвокреативная, парольная.

Глава 2. Реализация коммуникативных установок с помощью языковой игры

2.1.Межличностные установки

2.1.1. Установка на себя

Установка говорящего на себя в первую очередь подразумевает, что предметом его высказываний будет являться он сам. Примеры с установкой на себя, где реализуется языковая игра, составляют 23,1% от всех примеров.

Языковая игра в рамках установки на себя может выполнять функцию *самопрезентации*. В следующем примере диалог происходит между друзьями Джои и Моникой. У Моники скоро планируется свадьба и Джои должен обвенчать ее и ее жениха, выступив в качестве священника. Джои пытается обратить на себя внимание и показать свое превосходство.

- 1 Monica: The wedding starts at six.
Joey: Okay. Okay, I totally hear ya. Oo how about this? I vamp a little 'til they get there?
Monica: You'll vamp??!
Joey: Yeah! Yeah y'know, like warm up the crowd. Ask 'em where they're from. 'Cause in Joey Tribbiani you get a minister and you get an entertainer. I'm a ministainer! (Rapping) There is no one better! There is no one greater!

Friends S07E20

В этом примере говорящий демонстрирует, как его подруге повезло, он одновременно и священник (*minister*) и конферансье (*entertainer*) на свадьбе. Для выражения данного намерения говорящий использует прием языковой игры, создавая новое слово-слиток или окказионализм *minis-tainer*.

Говорящий может также хвастаться не только перед хорошими друзьями, но и перед совершенно незнакомыми. Тед знакомит своего друга Маршала с новым знакомым Барни. Барни же, человек совершенно не скромный и не стеснительный, сразу начинает хвастаться и превозносить себя, рассказывая, как он прекрасен в классических костюмах и что он способен обучить любого соблазнить девушку.

- 2 -This is Barney; I met him the other day. He's kind of a jackass.
-I'm teaching Ted how to live, and-- lucky you-- I have room for one more student. Think of me as Yoda, only instead of being little and green, I wear suits and I'm awesome. I'm your bro. I'm Bro-da. And tonight, you're going to use The Force to get the hottest chick in this bar into bed.

How I Met Your Mother S03E05

Прием использования языковой игры в этом примере является аллюзивным на культовый американский фильм «Звездные войны», в котором одним из главных героев является магистр Йода (*Yoda*). В данном примере говорящий (*Barney*) сравнивает себя с магистром и именует себя *Bro-da*, соединяя слово *Bro* и *Yoda* в одно. Он возвышает себя над другими *bros* (братьями), становясь их учителем, который учит их жизни, а именно как пользоваться успехом у девушек. Таким образом, помимо аллюзии мы видим прием словообразования, в результате чего получается окказионализм *Bro-da*.

Действие в следующем примере происходит в машине «Порш». Рейчел и ее друг Росс поехали кататься по городу. Рейчел находится за рулем и ведет себя неподобающе, практикуя опасное вождение на повышенной скорости. Подобное поведение, естественно, не вызывает радости и доверия у Росса. Он просит ее прекратить так делать. Однако Рейчел возражает.

- 3 -Stop horsing around.
-I am not horsing around, okay? I am "Porsche-ing" around!

Friends S07E22

В этом примере обыгрывается идиома *to horse around*, что значит «дурачиться, беситься». Вдобавок к этому действие происходит в машине *Porsche*, а не на лошади, как можно было бы подумать, если рассматривать прямое значение глагола *to horse* «ехать верхом на лошади». Таким образом, используя языковую игру в данном случае, говорящий возражает своему собеседнику и одновременно хвастается тем, что он едет в машине *Porsche* и одновременно дурачится в ней.

Следующий пример отличается от предыдущих тем, что на первый взгляд может показаться, что установка говорящего будет на действительность (то есть на ягоды), однако здесь происходит смена установки на себя (говорящий имеет намерение похвастаться своим кулинарным мастерством). Говорящий рассказывает о том, что он собирается приготовить *cranberries* (клюкву). Его зовут *Chandler* (Чендлер). В своем высказывании он называет клюкву в честь себя, потому что именно он ее приготовил.

- 4 -Look, Monica's been working hard all day. She didn't want to host in the first place.
We shouldn't go.
- He's right, man.
- Yeah, I guess. So we'll see you at 4.
- Okay.
- And get ready to taste my very special cranberries. Or should I say "Chan-berries"?

Friends S10E08

Таким образом, говорящий использует языковую игру основанную на словообразовании. Так как часть его имени – *Chan* и часть слова *cranberries* – *cran* схожи по звучанию, он в последующем высказывании говорит уже не о просто клюкве, а о клюкве, приготовленной им самим, называя ее *Channerries*. Так, он реализует свое намерение похвастаться кулинарными способностями.

Следующая функция, которую может выполнять языковая игра, – **фатическая**. Использование языковой игры в установках на себя естественно предполагает создание комического эффекта, то есть намерение развеселить собеседника и заставить его смеяться. В следующем примере Барни пытается развеселить свою подругу Лили. Барни подходит к Лили вместе со своей девушкой Робин и представляет себя и Робин. Он пытается подшутить, однако Лили не оценила его чувство юмора.

- 5 -"We're Barnman and Robin." (laughs) Oh, come on, you got to admit, that's kind of funny, Lily.
-Not good enough. (shouting): Not good enough!

How I Met Your Mother S05E1

В данном примере говорящий позволяет себе применить языковую игру, ссылаясь на комиксы о супергерое Бетмене и его возлюбленной Робин, т.к. его самого зовут Барни, а его девушку на самом деле зовут Робин. Мы видим аллюзию и образование окказионализма *Barnman* вместо *Batman*. Говорящий намеревался пошутить, однако, как видно из реакции собеседника, шутка не удалась.

Некоторым личностям свойственно демонстрировать свое остроумие при любом удобном и неудобном случае, тем самым, чтобы привлечь внимание к своей персоне. В следующем примере происходит разговор двух друзей, один из которых пытается сгладить неловкую ситуацию, а второй отвечает ему, используя при этом шутку.

- 6 -I don't wanna leave you high and dry.
-I've never been lower or wetter.

Friends S02E16

Для создания комического эффекта, а именно реализации намерения подшутить над собой может использоваться обыгрывание идиомы. В данном примере обыгрывается идиома *to leave high and dry*, обозначающая «оставить ни с чем». Говорящий не хочет оставить своего собеседника не у дел, а адресат с целью пошутить обращается к прямому значению слов. Таким образом, для создания шутки используется игра слов, и одновременно обыгрываются пары антонимов *high – low, dry – wet*.

Языковая игра также может выполнять **экспрессивную** функцию. Помимо намерений возвысить себя и пошутить, говорящий также может иметь намерения выразить свои желания и свое мнение. В следующем примере два друга обсуждают шутливое название штата Оклахома - *Sooner State*, что значит «штат землезахватчиков».

- 7 -So Oklahoma's a crazy place. You know, they call it the Sooner State.
-Frankly, I'd sooner be in any other state!

Friends S09E06

Говорящий в своей ответной реплике использует игру слов, основанную на грамматической омонимии. В первой реплике *sooner* является существительным и означает «поселенец», во второй реплике это уже наречие в сравнительной степени, которое является частью устойчивого выражения. Так, адресант выражает свое мнение и говорит, что он бы скорее (*I'd sooner*) оказался в другом штате, намекая на то, что у Оклахомы не лучшая репутация.

В следующей ситуации друзья оказались в фитнес-центре, где в том числе можно заниматься йогой. Один из друзей не испытывает радости от нахождения в этом месте, особенно прочитав объявление о йоге. И таким образом он выражает желание поскорее уйти оттуда.

- 8 "The Namaste Yoga and Meditation Collective." I don't know about you guys, but Nama-stay here any longer than I have to.

How I Met Your Mother S04E05

Для выражения своих намерений говорящий использует игру слов основанную на фонетической омонимии. Обыгрывается название вида йоги *Namaste Yoga*. Часть слова *ste* в *Namaste* и глагол *to stay* являются близкими по звучанию. В устной речи *Nama* звучит схоже с *I'm not gonna* или как что-то подобное.

В рамках установки на себя также встречается намерение выразить свои чувства и эмоции, что мы и наблюдаем в следующем примере. Друзья сидят в кафе и едят лучшие в городе бургеры, обмениваясь своими мнениями и выражая свои эмоции.

- 9 -Oh, my god. I'm never brushing my teeth again unless it's with a toothbrush made from this burger.
-I think I just had my first burg-asn.

How I Met Your Mother S04E02

Одна из говорящих настолько восхищена бургером, что использует игру слов, основанную на словообразовании. Она создает окказионализм, соединяя слова *burger* и *orgasm*, получая в итоге *burg-asn*. Таким образом говорящая выражает наивысшую степень своего восхищения от принятия пищи.

Для высказываний с установкой на себя, в которых используется языковая игра, наиболее характерны следующие функции: 1) функция самопрезентации – 44,4%; 2) экспрессивная – 33,4%; 3) фатическая – 22,2%.

2.1.2. Установка на адресата

Спектр намерений говорящего в высказываниях с установкой на адресата наиболее разнообразен. Также данный вид установки встречается наиболее часто среди иных примеров – 33,3%.

Языковая игра может использоваться в *оценочной* функции. В следующей ситуации разговор происходит между друзьями: парнем и девушкой. Тед называет свою подругу Робин *Captain Hook* (Капитан Крюк), потому что она очень властная и может держать мужчин на крючке, в данном случае своего нынешнего парня. Робин конечно же не согласна с этим..

- 10 - I am not keeping Mike on the hook.
 - You are Captain Hook.
 - Dude, I'm a girl.
 - Okay, your girl parts are like a spiderweb. Sometimes you're gonna catch stuff you don't want.

How I Met Your Mother S05E11

Здесь мы видим языковую игру, основанную на аллюзии и полисемии. Мы можем говорить об аллюзии, говорящий ссылается на персонажа детской сказки «Питер Пэн» Д. Барри. Также обыгрывается значение слова *hook* в идиоме *to keep on the hook* – то есть «держать на крючке».

Нередкими также является использование языковой игры для унижения и оскорбления с сарказмом, то есть языковая игра выполняет *инвективную* функцию. В следующем диалоге Барни решает подшутить над своим другом Тедом. Сначала он говорит, что Тед выиграл, однако истинное его намерение заключалось в том, чтобы унизить Теда и назвать его неудачником.

- 11 - You okay, Barney?
 - What can I say, Ted? You won.
 - Hi.
 - You one... sad, pathetic loser.

How I Met Your Mother S02E19

В следующем примере эти намерения достигаются с помощью игры слов, основанной на грамматической омонимии. Обыгрывается звучание слов *won* и *one*. *Won* является второй формой глагола *to win*, а *one* – это

числительное. Совпадают по звучанию не все, а только некоторые формы данных слов, поэтому мы говорим о грамматической омонимии. Здесь возникает эффект обманутого ожидания так как сначала говорящий говорит своему собеседнику, что тот выиграл (*won*), но на самом деле он подразумевает саркастичное унижение собеседника, позже называя его *one pathetic loser*.

В следующем случае по нашему мнению унижение более жестокое, к тому же высказывание адресовано девушкой парню, которая пытается унизить его мужское достоинство. Один из говорящих собирается запекать (*to baste*) индейку и отказывается от помощи, говоря, что он это сделает один. К тому же он один не только в смысле запекания индейки, но и девушки на данный момент у него нет. Так, одна из говорящих решает подшутить и саркастично унизить его.

- 12 -I have a turturkeykey to baste.
 -I'm coming with you.
 -No... I baste alone.
 -Oh, I'm sure you're a master baster, Ted.
 -Word play. Loving it.

How I Met Your Mother S06E10

Девушка называет Теда *master baster*, но подразумевая при этом *masturbator*. В данном случае языковая игра основана на рифмовке слов *master* и *baster*. Также *master baster* (что-то вроде мастер-запекастер) является схожим по звучанию со словом *masturbator*.

В следующем примере друзья пытаются не унизить, а задеть свою подругу. Важно отметить, что в отличие от предыдущих примеров друзья делают это не со зла и не имеют цели обидеть, а скорее хотят подшутить, играя в своеобразную игру. У Рейчел (одной из участников коммуникации) болит глаз. Ее друзья решают дружески подтрунивать над ней, так как знают, что она начнет злиться, если кто-то упомянет вдруг ее проблему с глазом.

- 13 -That's some gentle comedy, dude.
 -Oh, God. Here we go.
 -What?
 -Anytime anything comes close to touching her eye or anyone else's...she, like, freaks out. Watch.
 -Ross, come on! I have a weird thing with my eye. Can we not talk about it?
 -Hey, Rach. You know that great song? "Me, Myself and Eye."
 -Monica! Come on!
 -All those in favor of getting lunch, say, "Eye."
 -Ross! Stop it!
 -How much did I love The King and Eye?
 -Chandler!

Friends S05E22

Друзья решают развлечься и припоминают всяческие произведения (песня "*Me, Myself, and I*" и мюзикл "*The king and I*") а также просто слово *aye*, выражающее согласие. Таким образом, их языковая игра основана на аллюзии, когда они упоминают песню и мюзикл, и одновременно на фонетической омонимии слова *eye*, а также слов *I* и *aye*. Говорящие успешно достигают своей цели – пошутить, доводя при этом свою подругу до возмущения и негодования.

В следующем примере происходит разговор двух девушек, одна из которых пьяна и держит в руках хоккейную клюшку. Ее собеседница просит отдать ей клюшку во избежание травм и разрушений. Однако, девушка Робин, находящаяся в нетрезвом состоянии, решает пригрозить своей подруге тем, что выбьет ей зубы – “*I'll give you summer teeth*” – *summer teeth* значит «выбитые зубы». Здесь мы видим установку на говорящего (хотя на первый взгляд может показаться, что установка на действительность – речь идет о выбитых зубах). Затем она уточняет, что зубы будут везде разбросаны – “*Some are here, some are there*”.

- 14 - That's it, Robin. Give me the stick.
 -I'll give you summer teeth. Some are here, some are there.
 -Robin, give me the stick.

How I Met Your Mother S04E04

Языковая игра в данном случае основана на фонетической омонимии слова *summer* и фразе *some are*.

Языковая игра может выполнять *побудительную* функцию. С помощью языковой игры можно не только унизить, но и вынудить собеседника, даже пригрозить ему и заставить возместить материальный ущерб. Данную ситуацию можно проиллюстрировать следующим примером, в котором один из участников коммуникации пытается продемонстрировать свои глубокие знания фонетики, однако в итоге из-за него падает чужая полка. Говорящий осведомляет собеседника, что ему придется платить за это.

- 15 - What's that?
- A 1986 World Book encyclopaedia. It's exactly the one I grew up with.
-Encyclopaedia?
-Oh, you think it should be pronounced encyclo-pe-dia. It's a common mistake. But if you look at that squished together "ae" symbol in this here encyclopaedia, you'll learn that it's a ligature derived from the Anglo-Saxon rune ash...(ставит книгу на полку, полка падает)
-You know, you're gonna have to paedia for that.

How I Met Your Mother S04E04

В данном примере используется прием языковой игры, основанный на схожести звучания части слова *encyclopaedia* и глагола *to pay*.

Среди намерений в рамках установки на адресата также встречается саркастический запрет. В данной ситуации одного из участников коммуникации заставили надеть галстук со смешным рисунком и носить его везде, а говорящий просит разрешения снять его. Однако его собеседник не дает разрешения снять галстук.

- 16 -Just let me take off the tie! Please! I have to wear this at work. Do you have any idea what that's like? If the SEC pursues charges, it's going to be all our asses. Nobody takes this more seriously than I do. Please, can I take it off?
-You... may... knot. With a "K." A little tie pun.

How I Met Your Mother S07E09

Он выражает свой запрет с помощью приема языковой игры, основанного на омонимии, играя с частицей *not* и словом *knot* (узел). Таким

образом, говорящий не только запрещает снять галстук, но и советует завязать его потуже, как мы видим из контекста. В результате получается каламбур, о чём говорит и сам адресант.

Еще одним намерением является просьба. В следующем примере говорящая просит своего друга Росса достать ей билеты на концерт певца Стинга, т.к. дети Росса и Стинга ходят в один детский сад.

- 17 - Please get the tickets.
 - I just can't do it.
 - Yes, you can. Sting says so himself.
 - What?
 -Roooooooooss can!
 -Look, I'm sorry.
 -Rooooooss can!

Friends S08E10

Она выражает свою просьбу с помощью языковой игры, которая одновременно основана на паронимии и аллюзии на песню Стинга *Roxanne*. Она кричит: “*Rooooooss can*”, подразумевая, что Росс может взять билеты на концерт, и одновременно напевая строчку из песни “*Roxanne*”, которая схожа по звучанию с ее просьбой.

В следующем примере реализуются одновременно три установки: на себя, на адресата и на третье лицо. В данном случае местоимение *we* предполагает не только адресата и говорящего, но и третье лицо. Все вместе эти три персонажа образуют *we*. Говорящий называет свою компанию *Three Hockey-teers*. Однако в данном случае языковая игра направлена на адресата, так как к нему обращается говорящий, поэтому доминирующей установкой будет установка на адресата.

- 18 - Listen, I got three tickets to the Rangers tonight. What do you say?
 - I say I am there!
 -Cool!
 - Is Ross going too?
 - No. Janice.
 -Janice?
 -Because I just feel bad for Ross, you know?
 -We always go together. We're, like, the Three Hockey-teers, you know?

Friends S03E01

Здесь языковая игра реализуется с помощью приема аллюзии на известную книгу *The Three Musketeers*, («Три мушкетера») А. Дюма. Друзья собираются пойти на хоккей, поэтому говорящий вместо трех мушкетеров называет их *Three Hockey-teers* (что-то вроде троих хоккеистов). В данном случае можно говорить о **парольной** функции – своего рода парольное название для данной группы.

Одной из самых распространенных функций языковой игры является **футанская**. Далее мы рассмотрим случаи, в которых реализуется создание комического эффекта или намерение пошутить, т.к. это главная причина использования языковой игры – развлечь собеседника, «поиграть».

В следующей ситуации разговор происходит между девушкой Фиби и женихом ее сестры. Дело в том, что у Фиби есть сестра-близнец, и их невозможно отличить. Парень снимает линзы, и Фиби спрашивает, стал ли он лучше видеть (имеется в виду, видит ли он различия между сестрами). Он отвечает, что Фиби стала размытой, но все так же похожа на Урсулу. Он отвечает в шутливой форме, чтобы создать более непринужденную атмосферу.

- 19 -I was just gonna take out my lenses.
 -Oh, yeah. Try that. So is that better?
 -Not really. You're blurry, but you still look like Ursula. You're "Blursula."

Friends S08E07

Языковая игра в данном случае строится на словообразовании. Соединяется слово *blurry* (нечеткий, размытый) и имя персонажа *Ursula* –

Урсула. В результате мы получаем окказионализм *Blursula*, который должен рассмешить собеседницу. Реализация комического эффекта удается говорящему.

Однако языковая игра обычно используется для реализации других намерений. Среди намерений можно выделить характеристику собеседника, флирт или заигрывание. Приведем пример того, как девушка заигрывает с инспектором ДПС после превышения скорости. Она пытается смягчить свой штраф и поэтому пытается расположить к себе инспектора.

- 20 - Your license.
 - Yes. Here you go, Officer Handsome.
 -It's Hanson.
 -Oops, sorry. My mistake.

Friends S07E22

Языковая игра в данном случае основана на паронимии, схожем звучании реальной фамилии офицера – *Hanson* и прилагательного *handsome*. Говорящая намеренно играет с фамилией инспектора, пытаясь сделать ему комплимент. Однако офицер не очень расположен к подобным заигрываниям и продолжает выполнять свою работу.

В следующем примере одновременно реализуются две установки: на себя и на адресата. Это происходит благодаря местоимению *we* (мы), которое предполагает обращение адресанта, и к адресату, и к самому себе. Однако доминирующей установкой все же является установка на адресата, так как адресант пытается привлечь внимание адресата. Говорящий видит объявление о женщинах-акробатах и сообщает своему собеседнику, что им обоим кое-что перепадет от знакомства с этими акробатками.

- 21 Female acrobats from Montreal. Super flexible. We are going to get Cirque de So-Laid.

How I Met Your Mother S03E01

Языковая игра в данном примере основана на обыгрывании идиомы *get laid* (переспать) и схожем звучании слов *laid* и названия известного цирка

Cirque du Soleil. Так, говорящий предвкушает будущие развлечения и одновременно реализует комический эффект, развлекая своего собеседника сейчас.

Важно отметить, что для успешной реализации языковой игры должна быть непринужденная дружеская атмосфера, а также соответствующий собеседник, который, во-первых, поймет языковую игру, а, во-вторых, правильно на нее отреагирует, особенно когда адресат произносит, что он понял языковую игру, например, как было указано выше: «*Word play. Loving it*» (пример №12) или «*A little tie pun*» (пример №16).

В следующем примере действие происходит в высшем обществе на выставке картин. Говорящий решает завести новые знакомства и сразу проявляет свое остроумие. Установка в данном случае будет на собеседника, однако, хорошее впечатление на собеседников он не произвел. Говорящий использует языковую игру, чтобы пошутить над людьми уже преклонного возраста, интеллигентами, ценителями искусства из высшего общества, и они совершенно не оценили его юмор.

- 22 -You two keep chugging like that, you're gonna have to Vincent van go to the bathroom, am I right?
-It's pronounced van Gogh.
-Oh, "blogh" me.

How I Met Your Mother S08E18

Языковая игра в данном случае построена на омонимии слов *go* и *Gogh*, так как существуют разные варианты произношения фамилии этого художника. Однако после неудачного использования языковой игры, говорящий решает продолжить ее и говорит уже сам себе вместо *blow me* (шел бы ты...) – "*blogh*" me, в данном случае играя с рифмой.

В примерах с установкой на адресата языковая игра выполняет следующие функции: 1) инвективную – 30,8%; 2) фатическую – 30,7%; 3) побудительную – 23,2%; 4) оценочную – 7,7%; 5) парольную – 7,6%.

2.1.3. Установка на третье лицо

В данном исследовании мы не затрагиваем установку на слушающего, т.к. подобные примеры встречаются крайне редко, а сразу перейдем к установке на третье лицо. По сравнению с установкой на себя и установкой на адресата установка на третье лицо встречается реже – всего в 15,4% случаев.

Достаточно часто языковая игра используется в высказываниях с **фатической** функцией – 33,3% примеров. В следующем примере описывается ситуация, когда один из коммуникантов рассказывает другому о своем свидании с девушкой по имени *Robyn*. Он пошел на свидание, чтобы забыть их общую подругу по имени *Robin*. Второй говорящий делает вид, что не понимает собеседника, когда тот пытается объяснить, что речь идет о той Робин, чье имя пишется через букву “*I*”.

- 23 -Oh, Yobin.
-No, Robyn. And for the rest of the night, every time I looked at her, I just saw Robin's face.
-Well, I should hope so.
-No, our Robin. Robin with an I.
-Uh, our Robin has two eyes, my friend. But that's good. You're forgetting what she looks like. I'm sorry, that must have been tough.

How I Met Your Mother S07E22

Языковая игра в данном случае основывается на омонимичном звучании названия буквы “*I*” и слова *eye* (глаз). Таким образом, говорящий пытается развеселить своего собеседника, который пребывает в печальном настроении после расставания с Робин.

В следующем примере происходит смена установки с адресата на третье лицо. Говорящий спрашивает у своей собеседницы, не состоит ли она в отношениях, нравится ли ей кто-то. Но на самом деле он намекает о её

возможной симпатии к его другу Теду. В данном случае мы можем говорить о регулярном намеке [Кондрашова, Поспелова 2016].

- 24 My wife's always getting on me about my dry elbows. So good to be in a relationship. Anyone special in your life? Or maybe just someone you're interested in? Interes-Ted in?

How I Met Your Mother S03E13

Языковая игра в данном случае основана на омонимии части слова *interesTED* и имени *Ted*. Говорящий в своей речи особенно выделяет часть *ted*, когда произносит *Interes-Ted in*, намекая, таким образом, на своего друга и надеясь услышать об отношении адресата к нему. Одновременно говорящий пытается создать комический эффект, чтобы создать непринужденную обстановку и больше расположить к себе собеседницу.

Еще одна функция языковой игры – *оценочная*. Как показывает материал, обсуждение третьих лиц в положительном ключе в данном исследовании встретилось чаще, чем сплетни или негативная оценка. В следующем примере собеседники обсуждают кандидата, который мог бы стать хорошим биологическим отцом для будущего ребенка. Некий молодой человек Зак подходит по всем критериями.

- 25 -So Zack's pretty nice, huh?
-Yeah, I guess.
-So how would you like to have a baby that's half yours and half his?
-Excuse me?
-We're talking about sperm donors, and Zack may be the guy. Look. He's intelligent, he's healthy, he's athletic. I mean, he's sperm-tastic!

Friends S09E22

Один из коммуникантов характеризует его как *sperm-tastic*, используя прием языковой игры, в котором он образует новое слово – окказионализм путем соединения слов *sperm* и *fantastic*.

Как показывает исследование, коммуниканты любят обсуждать личную жизнь друг друга, особенно, что касается характеристики партнеров. В

следующем случае два друга обсуждают парня их общей подруги по имени Макс. Отзывы об этом человеке положительные.

26 -Hey, so I talked to Robin. I guess she and Max hooked up last night. Kids, as you may remember, Max was a friend of Marshall's from law school... with whom Robin was really starting to hit it off.

-Nice! I love that guy. Max is both his name and his level of awesomeness.

How I Met Your Mother S06E05

В данном примере восхищение третьим лицом выражается игрой слов, основанной на омонимии. Говорящий восхищается человеком по имени *Max*. Собственно игра слов в данном случае основана на обыгрывании его имени *Max*, а также значении слова *max* (сокр. от *maximum*) – наивысшей степени чего-то, в этом контексте речь идет о максимальном уровне великолепия.

Несмотря на преимущественно положительные отзывы о третьих лицах, негативная оценка также встречается. В следующем примере речь идет о матери одного из собеседников. Говорящий называет мать своего друга *cougar* (данное значение относится к сленгу), то есть женщиной от 30 до 45, которая предпочитает проводить время с молодыми мужчинами. По нашему мнению, данная характеристика не является положительной. Однако матери уже за 50, поэтому она не совсем попадает под вышеуказанное описание и для ее характеристики требуется другое слово.

27 -Come on, dude. Your mom is a cougar.

-Wait, I thought you said a cougar can't be over 50.

-Okay, she's a Mellencamp.

How I Met Your Mother S05E20

Данная языковая игра строится на омонимии слова *cougar* и псевдониме Кугар (*Cougar*) американского музыканта Джона Мелленкампа (*John Mellencamp*), которому сейчас уже 65 лет. Так, говорящий называет мать адресата уже не *cougar*, а *Mellencamp*, намекая на ее возраст.

Языковая игра может выполнять **экспрессивную** функцию. Встречаются также примеры, содержащие не столько оскорблений, сколько недоумение и

упрек. В следующем примере говорящий сообщает, что он и его девушка наняли своему ребенку няню мужского пола. Однако это вызывает недоумение и неодобрение у их друга.

- 28 -What are you guys talking about?
-Rachel and I hired a male nanny.
-You got a man who's a nanny? You got a "manny"?

Friends S09E06

Чтобы показать свою негативную реакцию и одновременно подшутить над своими друзьями, он использует языковую игру, соединяя слово *man* и *nanny* в одно, образуя окказионализм *manny*.

В примерах с установкой на третье лицо встретились такие функции языковой игры: 1) оценочная – 50%; 2) фатическая – 33,3%; 3) экспрессивная – 16,7%.

2.2. Внезыковые установки

2.2.1. Установка на действительность

Использование языковой игры в рамках установки на действительность будет выражать мнение говорящего о происходящем. Это может быть как выражение положительных эмоций, так и негативная оценка чего-либо. Также основной целью будет намерение пошутить или развеселить собеседника, то есть языковая игра выполняет **фатическую** функцию.

Создание комического эффекта можно проиллюстрировать следующим примером. В данном случае два парня договариваются встретиться с двумя девушками, с которыми они только что познакомились. В день их предстоящей встречи обещают снежную погоду и даже метель. Однако это не смущает одного из молодых людей. Он говорит, что они точно будут на месте, подкрепляя это выражением “*It's no problem*”.

29

- So, why don't we just meet here tomorrow night around 10:00.
- I think it's supposed to snow. What do we do if there's a blizzard?
- Either way, we'll be here. "Snow" problem.

How I Met Your Mother S04E13

Говорящий демонстрирует свое чувство юмора, используя языковую игру, основанную на фонетической омонимии слова *snow* и части фразы *it's no*, которые в устной речи звучат очень похоже. Вместо *It's no problem* он говорит "*Snow*" *problem*. Своей шуткой говорящий располагает к себе своих собеседников.

Языковая игра может выполнять **оценочную** функцию. В следующей ситуации коммуникация осуществляют двое друзей: парень и девушка. Девушка работает поваром и не может выбрать, что же ей приготовить. Ее друг решает помочь ей и советует приготовить утку, а не баранину.

30

- I can't decide between lamb or duck.
- Well, lambs are scarier. Otherwise the movie would've been called silence of the Ducks.

Friends S02E11

В данном примере речь идет о выборе еды между уткой (*duck*) и ягненком (*lamb*). Говорящий советует выбрать утку и одновременно демонстрирует свое чувство юмора. В данном случае языковая игра основана на аллюзии к фильму *The Silence of the Lambs* («Молчание ягнят»). Как мы знаем, данный фильм производит устрашающее впечатление. Из этого, по мнению говорящего, следует, что утка лучше, иначе бы фильм назывался *The Silence of the Ducks* («Молчание уток»). Так, он выражает свое положительное отношение к мясу утки в отличие от баранины.

Следующий пример продолжает тему еды. Девушка Фиби приходит на работу к своей подруге Монике в ресторан. Моника просит подать ей соус песто, который она сама сделала. Затем Фиби решает поиграть словами и подшутить над Моникой, а та в свою очередь продолжает языковую игру, характеризуя свой соус как хороший.

- 31 -Tim, I need a calamari and a caesar salad. And could you get me the pesto?
 -You made pesto?
 -Yes, I did.
 -Would you say your pesto is the best-o?
 -I don't know. I would say it's pretty good-o.

Friends S08E05

Фиби начинает языковую игру, основанную на рифмовке слова *pesto* и *best-o*. Моника продолжает эту языковую игру, называя свой соус *good-o*. Таким образом, в данной языковой игре словообразование служит для создания рифмы.

Группа друзей приходят в гости к своей подруге и ее парню. Речь идет о приготовлении блюда суши. Как известно, для его приготовления используется сырья рыба, что может стать причиной появления глистов. В данном случае один из друзей неодобрительно высказывает об этом блюде. Однако в отличие от предыдущих примеров оценка будет негативной.

- 32 -Hey, guys.
 -Hey, Don.
 -I hope you like sushi.
 -How cool is that Don makes sushi? He learned while on assignment in Japan.
 -Mmm. Ring wormalicious.

How I Met Your Mother S05E21

Говорящий называет суши *wormalicious*. Данный прием языковой игры основан на словообразовании и заключается в создании окказионализма, путем соединения слов *worm* (глист) и *malicious* (умышленный, вредоносный), что еще больше усиливает негативную оценку.

В данном исследовании мы столкнулись с большим количеством негативных оценок в рамках установки на действительность, в отличие от множества положительных оценок в установке на третье лицо. В следующем примере Моника, разговаривая по телефону, объясняет своей собеседнице, почему ей не дошли приглашения на свадьбу. Она выражает свое недовольство работой почты.

33 Hello? (Listens) Yeah, hi! Mrs. Tribbiani? (Listens) Hi, this is Monica Geller. (Listens) Yeah I'm just calling to say that Chandler and I uh, really hope you can make it to the wedding. Yeah, apparently a bunch of invitations that we sent weren't delivered. Umm, I guess there was some screw up at the damn post office! (Joey nods his approval.) (Listens) T-Tell me about it! (Listens) Yeah, yeah, the US Post Office? No, more like US lost office!

Friends S07E20

Моника критикует почту Америки, называя ее не *Post Office*, а *Lost Office*, подразумевая, что эта почта некачественно доставляет письма и даже их теряет в процессе доставки. Языковая игра основана на рифмовке слов *post* и *lost*.

Приведем еще один пример, содержащий негативную оценку. В следующем примере говорящая неодобрительно высказываетя о фигуре штурмовика (*Storm Trooper*), герое из фильма «Звездные войны», которая стоит в доме у ее парня. Она сравнивает защитную форму штурмовика с подгузником, тем самым оскорбляя и одновременно подшучивая над увлечением ее друга.

34 -Isn't it time you got rid of your stupid doll?
-It's not a doll. It's a Storm Trooper.
-Uh, he's wearing a diaper.
-It's not a diaper, Robin, it's protective armor.
-Storm Trooper? More like storm-pooper.
-Stop it. Oh!

How I Met Your Mother S05E07

Говорящая использует прием языковой игры, основанный на рифме слов *trooper* (солдат) и *pooper* (задница), получая окказионализм *storm-pooper*.

Примеры с установкой на действительность демонстрируют следующие функции языковой игры: 1)оценочную – 83,3%; 2)фатическую – 16,7%.

2.2.2.Установка на языковые средства

Данная группа установок является самой немногочисленной как по сравнению с межличностными установками, так и с установками на действительность. Главной целью в рамках данной установки является реализация комического эффекта, то есть говорящий имеет намерение пошутить и развеселить публику, а также продемонстрировать свою лингвокреативность.

В рамках данной установки наиболее частотная функция языковой игры – **людическая** (62,5%). Следующий пример демонстрирует желание говорящего пошутить. Стоит отметить, что в данном и следующем примере главный герой – один и тот же персонаж Чендлер, чьей основной чертой является чувство юмора.

- 35 -Look! Right here, it's called a "scrum."
-It's like a huddle.
-And is a hum like a scrudde?

Friends S03E15

Для создания комического эффекта Чендлер использует прием языковой игры, основанный на перестановке букв в словах, то есть метатезу. Он использует слово *scrum*(свалка, толпа), а адресат перефразирует это словом-синонимом *huddle* (свалка, толпа). Тогда говорящий решает поменять буквы в словах, чтобы *scrum* стало *hum*, а *huddle* – *scrudde*. В результате получается новое несуществующее и не несущее никакого смысла слово *scrudde*. Данное действие совершается исключительно ради забавы.

К намерению пошутить может добавляться намерение поделиться своими размышлениями с собеседником. Однако данное любопытство, так или иначе, подкрепляется созданием комического эффекта с целью развеселить окружающих и поиграть словами.

- 36 -Where are the disposable cameras?
-What cameras?
-Last night I asked you to take them.
-No, you didn't.
-Yes, remember? Right before we cut the cake, I said..
-Yeah, you asked me if I could do you a favor. Then my Uncle Murray came up to you and handed you a check. Then you said, "Why is it called a check? Why not a Yugoslavian?"

Friends S08E02

В данном примере говорящий использует языковую игру, основанную на фонетической омонимии слов *check* (счет) и *Czech* (чех). Он интересуется, почему счет (*check*) назван чехом (*Czech*), а не югославом (*Yugoslavian*).

В следующем примере ситуация немного иная. Говорящий делится своими размышлениями с адресатом, а уже тот в свою очередь использует прием языковой игры для создания комического эффекта.

- 37 -You know what I just realized? "Joker" is "poker" with a "J"! Coincidence?
-That's "joincidence" with a "C"!

Friends S10E10

Данную языковую игры можно назвать игрой с буквами. Мы снова сталкиваемся с перестановкой букв в слове – метатеза. Игра основана на букве *J*. В то время, как первый говорящий считает, что *joker* (джокер) это *poker* (покер) с буквой *J*, второй поддерживает эту игру и уже играет со словом *coincidence* (совпадение). Однако созданное им слово *joincidence* не несет никакой смысловой нагрузки, а используется только лишь ради забавы как игра ради самого процесса игры.

Особое внимание хотелось бы уделить **парольной** функции языковой игры. Отличительной особенностью таких языковых игр становится то, что они непонятны широкому кругу адресатов. Языковые игры, выполняющие подобную функцию, используются, чтобы стать своеобразным кодом или паролем для определенной группы людей, чаще всего это встречается в дружеских компаниях. Использование языковой игры в данном случае делает

группу особенной, и такие языковые игры будут понятны только участником данной группы. Проиллюстрируем данное явление примерами.

В данном примере группа из 5 друзей имеет традицию давать пощечину одному из друзей по имени Барни. Данная традиция понятна только данной группе людей. Однако в данном случае происходит спор, кто же именно должен дать пощечину на этот раз. Данной группе друзей нравится играть со словом “*slap*” и придумывать различные языковые игры и шутки, связанные с этим словом. Одновременно данное слово становится и парольным, то есть кодовым для этого круга людей, понятное только им.

В данном случае говорящий сообщает адресату о своих намерениях стать его учеником.

38 -No, seriously, Robin, you should get the *slap*. I mean, you're a great slapper. In fact, I want to study slapping under your tutelage. I want to be your slap-prentice.

-Don't sell yourself short there, Teddy. You're a slapping rock star. Your name should be Eric Slapton.

How I Met Your Mother S05E09

Он использует прием языковой игры, основанный на словообразовании. Вместо слова *apprentice* говорящий изобретает окказионализм *slap-prentice*, соединяя в нем слово *slap* (пощечина) и *apprentice* (ученик), потому как в данном случае изучаемым предметом станет именно *slapping*, то есть биение. В ответной реплике говорящая восхищается им и делает ему комплимент, продолжая языковую игру. Она использует языковую игру, основанную на паронимии и одновременно игре с буквами. Сначала она называет своего собеседника «*slapping rock star*», а затем называет его Эрик Слэптон (*Eric Slapton*). На самом деле реального рок-музыканта, которого она подразумевает, зовут Эрик Клэптон (*Eric Clapton*).

Следующий пример является результатом языковой игры или шутки, выполняющей парольную функцию для двух друзей из пяти. Робин и Тед имеют такую традицию: каждый раз, когда в чьей-то речи они слышат омоним воинского звания: *general*, *colonel*, *major* они начинают отдавать

честь и повторять данное слово после говорящего. Причем то, что следует после вышеупомянутых слов, будет считаться якобы фамилией лица, обладающего воинским званием.

- 39 Marshall Eriksen: Everyone knows March has 31 days. It's general knowledge.
Ted Mosby, Robin Scherbatsky: [saluting] General Knowledge.

Marshall Eriksen: I have this kernel stuck in my teeth.
Ted Mosby, Robin Scherbatsky: [saluting] Colonel Stuckinmyteeth.

Marshall Eriksen: This looks like it's going to be a major clean-up.
arshall Eriksen, Ted Mosby, Robin Scherbatsky, Barney Stinson, Lily Aldrin:
[saluting] Major Cleanup.

How I Met Your Mother S03E09

Языковая игра в данном случае будет основана на омонимии *general* (общий) и *general* (генерал), *kernel* (зернышко) и *colonel* (полковник), *major* (главный, масштабный) и *major* (майор).

Для примеров с установкой на языковые средства характерны следующие функции языковой игры: 1)людическая – 62,5%; 2)парольная– 37,5%.

Выводы

В данной главе мы исследовали практическую реализацию коммуникативных установок, а также намерений и функций в рамках каждой установки в ситуации языковой игры.

По частотности употребления приемов языковой игры неоспоримо лидирует установка на адресата – 33,3%. Это может быть связано с тем, что говорящему, использующему языковую игру, необходимо внимание и легче всего его добиться от адресата, когда последний становится объектом шутки, насмешки или воздействия. В данном случае мы говорим о следующих намерениях говорящего: упрек, комплимент, выражение восхищения, унижение, побуждение к действию и прочее. Языковая игра выполняет следующие функции: инвективную – 30,8%, фатическую – 30,7%, побудительную – 23,2%, оценочную – 7,7%, парольную – 7,6%.

Следующей по частотности среди межличностных установок будет являться установка на себя – 23,1%. Одним из главных намерений в рамках данной установки при использовании языковой игры является стремление похвастаться и возвысить себя над другими, показать свою неотразимость и лучшие качества. Функция самопрезентации составляет – 44,4%, экспрессивная функция – 33,3%, фатическая функция – 22,3%.

Самой немногочисленным являются случаи употребления языковой игры при установке на третье лицо – 15,4%. В данном исследовании намерение выразить положительные чувства, будь то комплимент или восхищение, встретилось чаще, чем негативные намерения. Доминирующей функцией для данной группы примеров будет оценочная – 50%. Положительная оценка составляет 67%, в то время как негативная оценка составляет 33%.

Вышесказанное нельзя целиком применить к установкам на действительность, т.к. в данном случае встречаются негативное выражение эмоций даже чаще (75%), чем положительное (25%). В целом на данную

группу установок приходится 15,4%. Языковая игра выполняет следующие функции: оценочную – 83,3%, фатическую – 16,7%.

Самым редким является употребление языковой игры при установках на языковые средства – 12,8%. В данных случаях чаще всего реализуется людическая функция языковой игры. Для данной группы характерны следующие функции языковой игры: людическая – 62,5%; 2)парольная – 37,5%.

Однако данное исследование подтверждает, что нередко встречаются случаи, где сочетается несколько установок в одном высказывании или происходит смена с одной установки на другую. Данное явление характерно как для установок межличностных, так и для внеличностных. Такие случаи, возможно, говорят о том, что можно далее разработать и расширить систему установок.

Таким образом, наибольшее количество примеров с использованием языковой игры приходится на установку на адресата – 33,3%. Второе место занимают примеры с установкой на себя – 23,1%. Возможно, это связано с тем, что говорящий может таким образом реализовать свои намерения и воздействовать на собеседника. В высказываниях с установкой на адресата языковая игра также выполняет наибольшее количество функций.

Важно отметить, что главным намерением говорящего в рамках всех изучаемых установок при употреблении языковой игры является создание комического эффекта или развлечение собеседника. В целом примеры, где языковая игра выполняет фатическую, функцию составляют большинство. При этом высказывания, содержащие языковую игру могут выполнять различные функции: функция самопрезентации, экспрессивная, оценочная, инвективная, побудительная, людическая и парольная.

Среди приемов языковой игры в рамках всех установок встретились следующие: обыгрывание омонимов – 32%, словообразование (создание

окказионализмов) – 26%, паронимия – 14%, аллюзия – 12%, обыгрывание идиом – 6%, рифмовка – 6%, метатеза – 4%. Наиболее часто встречаются такие приемы языковой игры как омонимия и словообразование. Как показывает материал, для установок на себя наиболее частотным будет прием словообразования. Для установок на адресата, третье лицо и языковые средства наиболее характерен прием обыгрывания омонимии. В установках на действительность главные приемы: словообразование и рифмовка.

Желание, а главное умение создавать новые слова характеризует американскую языковую личность как лингвокреативную. Наиболее интересным приемом, на наш взгляд, является соединение приема аллюзии с другими приемами, что также говорит о лингвокреативности и изобретательности говорящих.

Заключение

В настоящее время для лингвистики характерен антропоцентрический подход к изучению языка, большой интерес вызывает изучение личностных аспектов коммуникации и национальных особенностей коммуникативного поведения. В центре внимания многих исследователей находится коммуникативное поведение американской языковой личности. Отличительными особенностями коммуникативного поведения американцев являются: открытость, доброжелательность, агрессивная самопрезентация, юмор. На коммуникативное поведение влияют многие факторы, в частности, социум, национальность, возраст, степень близости отношений между людьми. В данной работе мы исследовали американской коммуникативное поведение молодежи в возрасте от 25 до 35 лет.

Американскую языковую личность можно охарактеризовать как лингвокреативную. Чувство юмора и лингвокреативность американцев способствует использованию различных приемов языковой игры, которые делятся на имманентные и контекстуальные.

Языковая игра выполняет различные функции в диалоге, частотность которых зависит от коммуникативной установки говорящего. Наиболее часто встречается использование языковой игры в установка на адресата и на себя. Это можно объяснить тем, что в рамках данных установок адресант может добиться реализации наибольшего количества своих намерений.

Было выявлено, что языковая игра может выполнять различные функции помимо людической, общеизвестного создания комического эффекта. Экспрессивная функция и функция самопрезентации наиболее характерны для высказываний с установкой на себя. Фатическая функция чаще всего встречается в высказываниях с установкой на адресата. Это можно объяснить открытостью и доброжелательностью американцев, стремлением поддержать контакт. Инвективная и побудительная функция также часто встречаются в рамках установки на адресата. Несмотря на доброжелательность американцев, молодые люди при симметричных

ролевых отношениях могут быть вербально агрессивными и иметь намерение унизить или подшутить над адресатом. Этим можно объяснить столь частотную инвективную функцию языковой игры и иногда запреты или побуждения к действию в жесткой форме.

Оценочная функция характерна для высказываний с установкой на третье лицо и на действительность. Однако в первом случае преобладает положительная оценка, а во втором – отрицательная. Это можно объяснить тем, что американцы стараются сохранять лицо друг друга, не переходить на личности и даже говоря о третьем лице, стараются избегать отрицательных оценок, а о предметах и явлениях действительности они могут отзываться негативно, так как это напрямую не затронет и не обидит собеседника.

Для установки на языковые средства характерна людическая и парольная функции языковой игры, так как данный вид установок как раз открывает возможности для игры с буквами и словами ради развлечения.

Для всех установок характерно следующее процентное соотношение функций языковой игры: 1)фатическая функция – 23,1%; 2)оценочная функция – 23,1%; 3)экспрессивная функция – 12,8%; 4)инвективная функция – 10,2%; 5)функция самопрезентации – 7,7%; 6)побудительная функция – 7,7%; 7)парольная функция – 7,7%; 8)людическая функция – 7,7% (см. Приложение 4 с.65). Как видно из исследования наиболее частотными функциями являются фатическая и оценочная. Использование языковой игры в фатической функции может объясняться желанием американцев поддержать беседу и пошутить, создавая непринужденную атмосферу. Популярность оценочной функции языковой игры можно объяснить с одной стороны дружелюбием и толерантностью американцев к людям в целом, которым они могут дать положительную оценку, и стремлением быть не личным, когда они дают негативную оценку объектам и явлениям окружающей действительности.

Наиболее продуктивным приемом языковой игры в рамках всех установок является обыгрывание омонимов. Это объясняется компактностью английского языка и большими просторами для игры с многозначностью и одинаковым звучанием слов. Так как данное исследование посвящено молодежному общению, то нам встретились примеры обыгрывания сленгизмов (например, cougar, bro), а также обыгрывание идиом (например, to leave smb high and dry, to horse around). Второе место занимает прием языковой игры, основанный на словообразовании, ведущий к созданию окказионализмов. Американская языковая личность обладает достаточной креативностью, чтобы для реализации различных намерений придумывать новые интересные слова.

Особое внимание стоит уделить приему языковой игры, основанному на аллюзии. Данный прием не так распространён, как два вышеупомянутых, однако представляет особый интерес. Аллюзии, как правило, реализуются одновременно либо с обыгрыванием полисемичных слов, либо со словообразованием. Аллюзия может быть к фильмам, книгам, песням и т.д. Так как мы рассматривали молодежную американскую среду, то в данном случае наиболее часто встречаются аллюзии на такие молодежные фильмы, как «Звездные войны», и современные популярные песни, например, известного исполнителя Стинга. Тем не менее, также встречаются аллюзии на классическую литературу, к примеру, на книгу А. Дюма «Три мушкетера». Для успешной реализации какого-либо прагматического эффекта, который несет использование языковой игры, говорящие должны обладать одним когнитивным и культурным полем.

Важно отметить, что отношения между говорящими и коммуникативная ситуация играют значительную роль. В данном исследовании мы опирались на примеры из сериалов, герои которых молодые люди, состоящие в дружеских отношениях. Благодаря этому, нам удалось найти большое количество примеров, так как использование языковой игры в молодежной среде очень популярно. Тем не менее, нельзя делать подобные

утверждения о других возрастных и социальных группах, так как, возможно, что для иных групп данное явление будет не совсем характерно.

В дальнейшем видится перспективным изучение приемов языковой игры в переводоведческом дискурсе. Очень часто при просмотре американских сериалов на русский язык, мы слышим закадровый смех, однако не понимает, где была шутка и почему нужно смеяться на том или ином моменте. Это значит, что переводчик не до конца справился со своей задачей. Проблема перевода языковой игры, в особенности игры слов, с сохранением прагматического эффекта до сих пор является актуальной.

Список использованной литературы

1. Александрова Е.М. Омонимия как механизм создания языковой игры в разноструктурных языках / Е. М. Александрова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2011. – № 17. – С. 13-16.

2. Александрова Е.М. Языковая игра как семиотическая система [Электронный ресурс] / Александрова Е. М. // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. - Электрон. дан. - 2014. - № 3. - С. 110-115. <http://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-kak-semioticheskaya-sistema>
Дата обращения: 23.02.2017
3. Богданов В.В. Предложение и текст в содержательном аспекте. СПб., 2007.
4. Богданов В.В. Речевое общение: Прагматические и семантические аспекты. Л., 1990.
5. Болдарева Е.Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: диссертация кандидата филологических наук: 10.02.19.- Волгоград, 2002.- 160 с.
6. Виноградов В. В. О языке художественной прозы. М., 1930.
7. Витгенштейн Л. Философские работы. – М.: 1994. – Ч.1.
8. В. фон Гумбольдт. Избранные статьи по языкознанию. – М., 1984.
9. Гридина Т.А. языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург: 1996.
- 10.Доброва Т.Е. Слитные речевые акты при реализации различных установок говорящего в английской диалогической речи: автореф. дисс. к. филол. н. СПб., 2004. 18 с.
- 11.Ефремова Е.С. Функции языковой игры в интернет-дискурсе / Е.С. Ефремова // Вестник МГИМО-Университета. – 2013. – № 3. – 237-238.
- 12.Земская Е.А. Языковая игра [Текст]/Е.А.Земская, М.А. Китайгородская, Н.Н. Розанова//Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М.: Наука, 1983. Глава V. С.39-54.

- 13.Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. М., 2010. 264 с.
- 14.Караулов Ю. Н. Русская языковая личность и задачи ее изучения / Ю.Н. Караулов // Язык и личность. – М.: Наука, 1989. – 283 с.
- 15.Кондрашова (Козьмина) В.Н., Поспелова А.Г. Прагматический диапазон намеков в английской коммуникации. Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2016. №4 (58). Ч.3. С. 106-109.
- 16.Коновалова О.Ю. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монография. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС,2008.
- 17.Красных В. В. Основы психолингвистики и теории коммуникации. Курс лекций / В. В. Красных. – М.: Гнозис, 2001. – 270 с.
- 18.Красных В.В. От контекста к тексту и обратно (к вопросу о психолингвистике текста) / В.В.Красных // Вести Моск. Ун-та. Вып. 9.– Филология. – 1998. – №1. – С.53-71
- 19.Красса С.И., Волкогонова А.В. Модели языковой игры в социолекте // Вестник Южно-Уральского Государственного университета. –№ 25 (284), 2012. – С. 74-79.
- 20.Кыштымова Т.В. Понятие «языковая личность» в современной лингвистике // Вестник ЧГПУ. –2014. – № 6.
- 21.Лебедева Е. Б. Уточнение понятия "языковая игра" в лингвистике/Е. Б. Лебедева // Язык и культура, 2014, N № 4 (28).–С.48-63
- 22.Лушникова Г.И. Литературная пародия и языковая игра // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки, Вып. 7 (75), 2009. – С. 300-305
- 23.Нухов С.Ж. языковая игра в словообразовании: Автореф. дис. докт. филол. наук. – М.: 1997.

- 24.Оптимизация речевого воздействия. Отв. ред. Котов Р.Г. – М.: Наука, 1990.
- 25.Палагина О.И. Субъект речи во французской прессе (на материале хроники): Автореф. дис. канд. филол. наук. Воронеж, 1998.
- 26.Прохорова Л.П. Дискурс игры в английской литературной сказке // Язык и культура: тез.докл. междунар. науч. конф. М., 2001.
- 27.Речевое воздействие в сфере массовой коммуникации / отв. ред. Ф.М. Березин, Е.Ф. Тарасов. – М.: Наука, 1990.
- 28.Русский язык и его функционирование. Коммуникативно-прагматический аспект. – М.: Наука, 1993.
- 29.Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: 1998.
- 30.Сейранян М.Ю. Конфликтная личность как участник конфликтного дискурса/М.Ю.Сейранян//Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2 Языкоzнание. – 2014. – №2(21). – С.125-129.
- 31.Серебрякова А.Ю. О компонентах коммуникативной ситуации // Вестник Южно-Уральского гос. ун-та. Лингвистика. Вып. 9. №25 (158). 2009. С. 30-32.
- 32.Сидоркова Г.Д. Прагматика паремий: пословицы и поговорки как речевые действия: Автореф. дис. канд. филол. наук. Краснодар, 1999.
- 33.Соколова В.В. Культура речи и культура общения. – М., 1995.
- 34.Сусов И.П. Прагматическая структура высказывания // Языковое общение: единицы и регулятивы. Калинин, 1985.
- 35.Усолкина А. В. Языковая игра как текстообразующий фактор : автореф. канд. филол. наук. Екатеринбург, 2002.
- 36.Формановская А.В. Культура общения и речевой этикет. М., 2002.

- 37.Хейзинга Й. *Homo Ludens*. Человек играющий. М., 2003.
- 38.Цикушева И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Изв. РГПУ им. А.И. Герцена. - 2009. - № 90. – С. 169-171
- 39.Чеботникова Т.А. Речевое общение как объект и предмет изучения // Вестник ОГУ. – 2005. – №1 – С. 75–79.
- 40.Шатрова Т. И. Языковая игра в текстах комической направленности: Процессы кодирования и декодирования: автореферат дис. ... кандидата филологических наук: 10.02.04 / Белгород. гос. ун-т. - Белгород, 2006. - 21 с.
- 41.Якоба И.А. Особенности интернет-коммуникации (лингвистический, социальный, гендерный аспекты) //Вестник ИрГТУ, 2012. № 3. С.365-372.
- 42.Якобсон Р. Избранные труды. М.,1985.
- 43.Alexander R.J. Aspects of Verbal Humour in English. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1997. 217 p.
- 44.Crystal D. Language Play. Harmondsworth: Penguin, 1998. 249 p.
- 45.Grice H. Paul, Logic and Conversation, New York, Academic Press, 1975
- 46.Delabastita D. “I will something affect the letter”: Shakespeare’s letter -puns and the translator // Bush. P. Rimbaud’s Rain bow: Literary Translation in Higher Education / P. Bush, M. Kirsten . Tübingen , 1998. С. 146.
- 47.Jacobson R. Linguistics and poetics // Структурно-типологические исследования. М.: Изд-во Академии наук СССР, 1962. С. 264–266.
- 48.Sauer N. Übersetzungsprobleme der spielerischen Texte / N. Sauer. Tübingen : Niemeyer, 1985.– 248p.

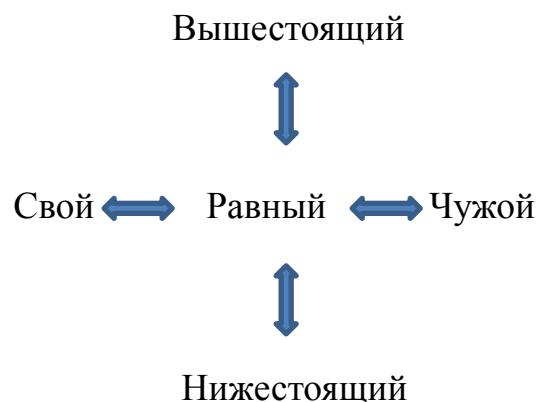
49. Schröter T. Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film. Universitetstryckeriet, Karlstad, 2005. 399 p.
50. Sternina Marina & Sternin Iosif. Russian and American Communicative Behavior. – Voronezh: Istoki Publishing House, 2003. – 93 p.
51. Wierzbicka A. Semantics, Culture and Cognition: Universal Human Concepts on Culture. Specific Configurations. N. Y., 1992.

Список сокращений источников

1. F – Friends, TV Series 1994-2004, seasons 1-10.
2. HIMYM – How I Met Your Mother, TV Series 2005-2014, seasons 1-9.

Приложение 1

Социальные взаимоотношения адресата и адресанта



[Серебрякова 2009:31].

Приложение 2

Система установок говорящего



[Богданов 1990:36].

Приложение 3

Игра слов	Каламбур
Основаны на:	
<p>1. обыгрывании разных значений полисемантов</p> <p>2. обыгрывании паронимов</p>	
3. обыгрывании омонимов	3. обыгрывании ФЕ
	4. смысловом объединении в тексте псевдосинонимов и псевдоантонимов
	5. окказиональном преобразовании слов
Существляется	
в разных репликах диалогического единства	в одной реплике диалогического единства
Семантическую основу составляет	

<p>Столкновение двух планов содержания в одном плане выражения</p>	<p>Образование третьего плана содержания на основе первого и второго планов содержания</p>
--	--

Приложение 4

Установка Функция	На себя	На адресата	На третье лицо	На действитель- ность	На языковые средства
Самопрезентация	44,4%	-	-	-	-
Фатическая	22,2%	30,7%	33,3%	16,7%	-
Экспрессивная	33,4%	-	16,7%	-	-
Оценочная	-	7,7%	50%	83,3%	-
Инвективная	-	30,8%	-	-	-
Побудительная	-	23,2%	-	-	-
Парольная	-	7,6%	-	-	37,5%
Людическая	-	-	-	-	62,5%

Приложение 5

Фатическая Оценочная Экспрессивная Инвективная
Самопрезентация Побудительная Парольная Людическая

