

References

1. Аронсон Э. Т., Акерт Р. М. Социальная психология. М., 2021. 336 с.
2. Барсегян В. М. Формы и факторы политической активности молодежи: классические концепции и современные исследования // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2014. № 4. С. 116–121.
3. Звонаревич М. Социальная психология. Загреб: Школьная книга, 2019.
4. Соотечественники: офиц. сайт программы [Электронный ресурс]. URL: <http://spbrumir.ru/> (дата обращения: 10.09.2023).
5. Федеральный закон от 24 ноября 1995 г. № 181-ФЗ «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.consultant.ru> (дата обращения: 12.09.23).
6. Кимстач И. Ф. Пожарная практика. М.: Дело, 2006.

УДК 378

А. В. Власов (Екатеринбург, Россия)

Российский государственный профессионально-педагогический университет

Научный руководитель – канд. пед. наук, доц. М. В. Фоминых

Языковая игра, каламбуры в англоязычных медиатекстах и их использование в обучении иностранному языку

В статье представлена классификация языковых игр, рассмотрены виды и приемы языковых игр, освещены точки зрения исследователей на проблему языковой игры. Проводится анализ одного из приемов языковой игры – каламбура, рассмотрены различные случаи его применения в медиатекстах, а также приведены примеры использования каламбура на занятиях иностранного языка.

Ключевые слова: языковая игра, каламбур, коммуникация, игра слов, мотив

В XX веке в области лингвистики произошел сдвиг от системно-структурного подхода к антропоцентрическому, в рамках которого язык рассматривается не как замкнутая система, а как явление, тесно связанное с обществом, культурой и человеком в целом. Этот измененный подход привел к появлению новых методов и методологий и формированию новых терминов.

Один из таких терминов – «языковая игра» – был введен в научный обиход австрийским философом Людвигом Витгенштейном, который в своих работах противопоставлял чистую логику и иррациональную, многогранную действительность. Витгенштейн рассматривал использование языка как игру и понимал языковую игру как творческий процесс использования языка, а язык в целом – как совокупность языковых игр. В его концепции подчеркивается амбивалентный характер языковой игры: с одной стороны, она основана на кон-

венциональных правилах, а с другой – изменчива и модифицируется в различных контекстах [8, с. 172].

Философ Йохан Хёйзинга утверждал, что человек рассматривает свою жизнь и все ее аспекты, включая язык, как форму игры. Таким образом, жизнь имеет игровой характер, и этот «дух», который формирует язык, перекидывается от материального к уровню мысли, как бы играя. За каждым абстрактным понятием скрывается образ и метафора, а в каждой метафоре содержится игра слов [12, с. 18].

Британский лингвист Дэвид Кристал стал одним из выдающихся исследователей языковых игр. Изучая различные формы речи (от свадебных обрядов народов Северных Филиппин до жаргонов), он отметил, что игра с языком существует уже много веков, преимущественно в устной форме и мимолетно (люди, играющие с языком, не стремятся сохранить или записать свои языковые акты) [9]. Кристал также подчеркнул, что главная цель языковой игры заключается в удовольствии и радости от процесса, а не в достижении определенного результата.

В русской лингвистике понятие языковой игры появилось после публикации перевода исследований Людвиг Витгенштейна в 1985 году. Елена Земская, Маргарита Китайгородская и Нина Розанова сыграли ключевую роль в развитии отечественного подхода к изучению языковых игр. В своем труде «Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика» они определили языковую игру как намеренное отклонение от языковых норм с целью эстетического воздействия на адресата [4, с. 175] и связали языковую игру с поэтической функцией языка, что сузило ее применение до письменного текста, прежде всего художественных произведений.

Связывание и противопоставление языковых игр и языковых норм в российской лингвистике остаются актуальными направлениями исследования, которые были намечены в трудах Елены Земской, Маргариты Китайгородской и Нины Розановой, а затем развиты Владимиром Санниковым. Например, Елена Болдарева определяет языковые игры как выделенные и осознанные аномалии в языковой норме, использованные для создания неожиданных или комических эффектов [2]. Такая целенаправленная практика отклонения от нормы важна для дифференциации языковых игр и простой ошибки. В свою очередь Светлана Ильясова выделяет языковые игры, противопоставляя их языковым ошибкам [6, с. 56]; Нина Арутюнова включает языковые игры в категорию «антинормы», где норма подразумевает стандарты, семантические правила и прагматические средства языка, отклонение от которых и есть существо языковых игр [1, с. 4].

Помимо намеренного нарушения нормы многие ученые выделяют другой ключевой признак языковых игр – комический эффект. Например, Ирина Цикушева определяет языковые игры как целенаправленное манипулирование

экспрессивными средствами речи с целью создания комического эффекта [13, с. 170]. В результате в лингвистике возникает терминологическая путаница между понятиями «игра слов», «языковая игра» и «каламбур», что было описано Еленой Болдаревой. Проанализировав различные подходы ученых к трактовке содержания этих терминов, она пришла к выводу, что «языковые игры» – это общее понятие, которое охватывает и иронию, и каламбуры [2, с. 17].

В конечном счете, несмотря на все усилия в определении языковых игр, сами по себе концепции «нарушения нормы» и «комического эффекта» не всегда обеспечивают однозначное понимание языковой игры. Эта неоднозначность требует обращения к истории термина «языковая игра». Работы Людвиг Виттгенштейна, который впервые предложил этот термин, а также исследования Йохана Хейзинги сегодня рассматриваются как основа для формирования постмодернистской парадигмы в обществе и науке.

Постмодернизм предполагает отказ от строгих иерархических правил и демонстрирует неоднозначность как ключевую черту. Языковые игры, являясь постмодернистским феноменом, сохраняют основные черты этого направления, такие как диалогичность, демократизация, неоднозначность, театральность и игровой характер коммуникации. Введение термина «языковая игра» символизировало переход от модернизма к постмодернизму, а также переход в лингвистике от структурного подхода к антропоцентрическому.

Для языковой игры характерен особый взгляд на природу языка и его устройство. Языковые игры не ограничиваются конкретными приемами, такими как каламбур или игра слов; скорее, они представляют собой многогранный и сложный феномен, пронизывающий все аспекты человеческого общения.

Татьяна Гридина в своем подходе к языковым играм опирается на семантическую сторону явления. Она выделяет три основные группы языковых игр: 1) лингвистические приемы создания игровых парадоксов (отступление от норм литературного языка и их вариативность); 2) механизмы языковых игр, использующие семантический потенциал звуковой формы слова; 3) морфологические и семантические модели, включая образование окказионализмов и изменение смысловой структуры слов [3, с. 81].

О. Ю. Коновалова разделяет языковые игры на два типа: придание игрового статуса существующему элементу и производство игрового языкового элемента. К первому типу относится, например, использование контрастов в тексте (использование в тексте различных стилей), а ко второму – эксплуатация необычности формы и содержания слов [7, с. 51].

Е. Ф. Болдарева предлагает классификацию языковых игр, которая строится на особенностях их функционирования и происхождения. В своем подходе исследователь применяет следующие критерии:

– во-первых, классификация, основанная на признаке использования: спонтанные – те, что возникают естественно в разговорной речи, и намеренные – создаются с целью использования, например в СМИ или литературных произведениях;

– во-вторых, языковые игры делятся на первичные (созданные индивидуально) и вторичные (основанные на уже существующих шаблонах);

– в-третьих, языковые игры разделяются по характеру использования на состязательные и несостязательные, в зависимости от стратегии и целей их применения в связанных контекстах [2, с. 25].

Эта система классификации позволяет систематизировать разнообразие языковых игр и понять их функции и особенности в общем контексте лингвистических исследований.

В каждом виде деятельности ключевым является мотив, и для понимания механизмов языковой игры необходимо принимать во внимание мотивацию участников языковой игры. Согласно А. Г. Илтубаевой, мотивы, порождающие языковую игру, классифицируются на личностные, ситуационные и социальные [5, с. 81]. Личностные мотивы связаны с желанием выразить себя, продемонстрировать уникальность и остроумие в общении за счет использования языковых средств. Также сюда относится желание вызвать эмоции, что считается основным мотивом в языковых играх. Ситуационные мотивы обусловлены стремлением установить контакт с собеседником или разрядить обстановку во время беседы. Социальные мотивы связаны с желанием оказать влияние на аудиторию через языковую игру, выразить свое мнение, повлиять на поведение слушателя и его общественное положение.

Один из видов языковых игр – каламбур. По мнению В. К. Приходько, каламбур – это шутка, основанная на объединении разных значений слова или использовании сходных по звучанию слов или словосочетаний. Каламбур создает игру значений и звучаний слов с целью достижения комического эффекта [11, с. 134].

Каламбур в медиатексте выполняет различные функции, от коммуникативных до экспрессивных и информативно-значимых. Следует отметить, что форма и содержание каламбура тесно связаны, и отсутствие одного из них делает каламбур менее эффективным.

В работе В. П. Москвина подчеркивается важность различения между основной каламбура – омонимией, полисемией, близкозвучием и деривационной близостью – и методами создания каламбура на этой основе, такими как антаклаза, диалогия, парафраз и др.

Ученый выделяет шесть тактик, каждая из которых включает ряд методов и речевых жанров:

1. Сближение слов, сходных по форме или звучанию, включая омонимы или разные значения слова (антанаклаза), близкозвучные лексемы, созвучные слова (парономасия) и однокоренные слова.

2. Замена элементов, сходных по форме (близкозвучных, однокоренных или имеющих этимологическое родство), такая как параморфоза, паронимическая аллюзия, травестирирование.

3. Объединение номинативных единиц путем общего звукового фрагмента (фигура скорнения) или общего слова в случае семантически разнородных контекстов (каламбурная зевгма).

4. Перестановка речевых элементов, включая фигуру вращения слова, метатезное словообразование, хиастический каламбур.

5. Контекстуализация через размещение многозначного выражения в контекстах, которые затрудняют его истолкование (дилогия), возвращающие исходный смысл выражения (буквализация) или конфликтующие с его формой (риторическая катахреза).

6. Переосмысление на базе ассоциаций по звучанию, включая метанализ частей слова или ряда частей слова, ложноэтимологическое переосмысление слова [10, с. 36–38].

Искусство каламбура на занятиях иностранного языка представляет собой уникальную возможность для студентов не только расширить свой словарный запас и улучшить понимание грамматики, но и развить креативность и способность анализировать языковой контекст через игру слов. Каламбур, как форма переосмысления слов и фраз, позволяет студентам увлекательно и глубоко погрузиться в культуру и специфику иностранного языка, делая их речь более выразительной и запоминающейся.

Далее будут рассмотрены конкретные примеры каламбуров и их потенциальное использование на занятиях иностранного языка, а также представлено описание внедрения их в учебный процесс для повышения эффективности усвоения материала студентами.

1. “How archaeologists dig deep to unearth our human story?”

В данном примере использована игра слов – каламбур на основе фразы “dig deep”, которая обычно означает «глубоко копать», но в контексте заголовка также может восприниматься как «углубленное исследование или разработка». Таким образом, заголовок сочетает указание на обычное действие археологов (копать глубоко в поисках артефактов) с более абстрактным смыслом раскопок, связанным с постижением истории, что создает каламбурный эффект.

Этот пример можно использовать в обучении иностранному языку для продвинутых студентов, так как он позволит расширить словарный запас, а также лучше понять и использовать игру слов на английском языке. Преподаватель может предложить студентам проанализировать фразу на двух уровнях:

первоначальный смысл – археологи копают землю, чтобы найти предметы старины, и второй, метафорический смысл – о более глубоком исследовании человеческой истории. Этот пример не только поможет студентам развить навыки анализа и понимания контекста, но и будет стимулировать их к творческому использованию английского языка.

2. “A Mind for Success: Shaping Your Perspective”

Предложение может быть понято как «Разум для успеха: формирование вашей перспективы», где “perspective” может означать как точку зрения или мировоззрение, так и перспективы в контексте спорта или тренировок. Таким образом, это может указывать на важность формирования правильной перспективы или взгляда на вещи для достижения успеха.

Этот каламбур может быть использован в обучении иностранному языку для иллюстрации игры слов и многозначности выражения. Преподаватель может начать с объяснения студентам, что слово “perspective” имеет несколько значений, включая точку зрения и перспективы. После этого студенты могут проанализировать предложение, чтобы определить, какое именно значение используется в контексте. Затем можно обсудить, как правильно понять заголовок. Например, возможна трактовка, что для достижения успеха важно иметь правильное мышление; в то же время каламбур может быть связан с тем, что формирование своего мнения и взгляда на вещи также является ключевым элементом успеха. Преподаватель может предложить студентам составить собственные заголовки или предложения, используя многозначные слова, чтобы продемонстрировать свое понимание различных значений в контексте. Рассмотренный пример каламбура также может послужить отправной точкой для обсуждения важности языковых нюансов и игры слов при изучении иностранного языка. Обсуждение того, как понимание подобных явлений влияет на улучшение языковых навыков студентов, также может стать важной частью урока.

3. “Brush Strokes Full of Emotion”

Эта языковая игра основана на многозначности слова “strokes” (движения кисти, а также эмоциональное потрясение). В данном контексте слово “strokes” выступает как двусмысленный термин, который может быть интерпретирован по-разному в зависимости от контекста. Таким образом, фраза “Brush Strokes Full of Emotion” играет с этой многозначностью, подчеркивая не только художественное мастерство и эмоциональную наполненность работы, но и возможность ассоциировать “strokes” с художественными движениями кисти.

Этот пример можно использовать в обучении иностранному языку для демонстрации игры слов и многозначности определенных выражений. Преподаватель может объяснить студентам, что слово “strokes” имеет несколько значений, включая удары, движения кисти при рисовании. После объяснения многозначности слова студенты могут обсудить, как ассоциации и контекст могут

влиять на понимание фразы “Brush Strokes Full of Emotion”. Они могут поразмышлять над тем, что каждое из значений слова “strokes” добавляет новый уровень понимания этой фразы. Пример также можно использовать для чтения или прослушивания и дальнейшего обсуждения на занятии. Это позволит студентам развить навыки понимания текста и интерпретации различных его аспектов, таких как игра слов. Использование данного примера в обучении иностранному языку поможет студентам развить лингвистическую гибкость и способность понимать тонкости языка через контекст и игру слов.

Таким образом, использование подобных примеров помогает студентам развивать языковые навыки и креативное мышление одновременно.

Литература

1. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык (К проблеме языковой картины мира). // Вопросы языкознания. 1987. № 3. С. 3–19.
2. Болдарева Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2002. 191 с.
3. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 1996. 240 с.
4. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука, 1983. 240 с.
5. Илтубаева А. Г. Языковая игра как средство выражения антропоцентричности языка деловой прессы: дис. ... канд. филол. наук. М., 2016. 226 с.
6. Ильясова С. В. Языковая игра в газетном тексте [Электронный ресурс] // Relga. 2001. № 23. URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tguwww.woa/wa/Main?textid=395&level1=main&level2=articles> (дата обращения: 10.02.2024).
7. Коновалова Ю. О. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монография. Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. 196 с.
8. Королькова А. А. Языковая игра как форма жизни в произведениях Витгенштейна // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2009. № 119. С. 171–175.
9. Кристал Д. Кембриджская энциклопедия английского языка. 2-е изд. Нью-Йорк: Кембридж Юниверсити Пресс, 2003.
10. Москвин В. П. Каламбур: приемы создания и языковая основа // Русская речь. 2011. № 3. С. 36–41.
11. Приходько В. К. Выразительные средства языка: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Изд. центр «Академия», 2008. 256 с.
12. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл. В. Ошиса. М.: АСТ, 2018. 539 с.
13. Цикушева И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2009. № 3. С. 169–171.