

СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ГРИ СЛІВ У РОЗМОВНОМУ ЖАНРІ (НА МАТЕРІАЛІ АНГЛОМОВНОГО СЕРІАЛУ «ДРУЗІ»)

О. Г. Владова, М. Я. Оленяк

Анотація. У даному дослідженні подана інформація про поняття «гра слів» та його основні семантичні особливості у розмовному жанрі на матеріалі англomовного серіалу «Друзі». Методологічною основою роботи виступають системний та критичний підхід до аналізу літературної та джерельної бази. Специфіка дослідження передбачає використання описового методу для визначення, систематизації та узагальнення основних рис поняття «гра слів» та методу компонентного аналізу для виділення окремих семантичних особливостей тексту і їх дослідження. Основні результати роботи полягають у виділенні трьох типів гри слів у межах телесеріалу «Друзі» та визначенні рівня їх семантичного наповнення.

Ключові слова: гра слів, каламбур, мовна гра, омонімія, полісемія.

В межах сучасної лінгвістики мова розглядається як засіб передачі інформації та як система мовних одиниць, з яких складається зміст висловлювання, тому семантична структура мовних та мовленнєвих явищ привертає увагу багатьох дослідників в різних сферах сучасної лінгвістичної науки. Одним з таких явищ мови та мовлення слід вважати гру слів, яка як стилістичний прийом та мовний засіб створення комічного ефекту, виступає способом вивчення змістовної сторони висловлювань.

Дослідження гри слів як лінгвістичного явища, її класифікації та механізмів творення завжди привертало увагу лінгвістів, з-поміж яких слід відзначити роботи О. М. Александрової [7], О. Є. Воронічева [5], М. Л. Вотинцевої [4], Р. В. Кузьміної [6], С. С. Іванова [8], Т. П. Карпухіної [1], М. В. Ушкалової [12], І. В. Цікушевої [3], К. Lems [14]. Незважаючи на широке висвітлення поняття «гра слів» та його особливостей, в науковій літературі ще досі не існує достатньо повного опису використання цього явища у повсякденному житті, немає повного уявлення про функціонування гри слів в кінодискурсі та не надано чіткої характеристики семантичних особливостей каламбурів у розмовному жанрі.

Мета статті полягає в обґрунтуванні статусу гри слів як стилістичного прийому та мовного засобу в сучасній лінгвістиці, а також у розгляді семантичних особливостей каламбурів у розмовному жанрі.

Розглядаючи семантичні особливості гри слів та специфіку її функціонування у розмовному жанрі, насамперед необхідно визначити поняття «каламбур» у сучасній лінгвістиці та окреслити його основні риси.

Поняття «мовної гри» як окремих феномен мови та культури вперше отримало своє наукове обґрунтування в праці Л. Вітгенштейна «Філософські дослідження» (1945). З того часу цей мовний та мовленнєвий феномен досліджувався в межах різних підходів. Сучасна лінгвістика націлена на визначення та вивчення засобів і прийомів, які беруть участь у створенні «мовної гри» на різних рівнях мови. Одним з найважливіших питань залишається розмежування понять «мовної гри», «гри слів» та «каламбур».

Поняття «гра слів» та «каламбур» найчастіше ототожнюються в лінгвістиці. Так, Т. П. Карпухіна зазначає, що ці поняття визначаються як засоби художньої виразності, які функціонують в мові як жарти, створенні на основі полісемії, омонімії та схожому звучанні слів [1, с. 81]. Дослідниця зазначає, що поняття «гра слів» та «каламбур» підпорядковуються поняттю «мовна гра», яка виступає «гіперонімом, що трактується з максимальним ступенем широти та визначається тим, наскільки мова здатна виконувати «функцію мови» [1, с. 81].

За словами А. І. Ніколаєва, каламбур – це «стилістична фігура або самостійна мініатюра, яка ґрунтується на навмисній або мимовільній двозначності, яка виникає

завдяки схожості звучання слів або словосполучень, що мають різне значення і надають мовленню або тексту відтінок комічного» [2, с. 187].

І. В. Цікушева звужує поняття «мовної гри», визначаючи її як «усвідомлене та цілеспрямоване маніпулювання експресивними ресурсами мови, обумовлене реалізацією комічного ефекту» [3, с. 3]. М. Л. Вотинцева зазначає, що експресивність каламбурів найбільш чітко прослідковується в жартах. Вона зазначає, що «незважаючи на простоту змісту жартів, вони, «одягнені» в каламбур, часто набувають відтінку легкої іронії з елементами філософії» і «часом досить складно сказати, чому ж було так смішно» [4, с. 50].

Попри те, що поняття «мовна гра», «каламбур» та «гра слів» мають певні відмінності у значеннях, вони трактуються як синонімічні в межах сучасної лінгвістики, оскільки виконують однакові функції у мові та мовленні і найчастіше ґрунтуються на багатозначності слів.

Під час дослідження семантичних особливостей мовної гри слід зробити наголос на механізмах її творення. Механізми створення мовної гри або гри слів відрізняються за своєю структурою та частотою використання. До найбільш поширених засобів реалізації каламбурів належать омонімія та полісемія, з-поміж інших слід виділити розпад значення фразеологічних одиниць, гра цифр, фонетичне членування слів тощо. Кожний з прийомів в свою чергу може розподілятися на різні типи, а також характеризується використанням різних форм та значень слів, тому необхідно окремо зупинитися на розгляді кожного з механізмів.

Полісемія, як здатність слів мати різні лексичні значення в межах певних контекстах, досить широко використовуються для створення каламбурів. Це пояснюється її здатністю до економії мовних засобів. О. Є. Воронічев стверджує, що «з точки зору функціонування полісемантів актуальними для створення каламбурної опозиції є лексичні одиниці зі схожим планом вираження, які протиставляються за певними ознаками» [5, с. 192].

Омонімія як протиставлення слів, що звучать однаково, але мають різні значення, також досить часто використовуються для створення каламбурів. Р. В. Кузьміна зазначає, що «омонімія встановлює між словами лише звукову та графічну схожість, а змістовні асоціації відсутні, тому зіткнення омонімів завжди неочікуване, що створює більше стилістичних можливостей для обігрування» [6, с. 51]. О. М. Александрова виділяє такі типи омонімії, які використовуються для реалізації гри слів як: 1) морфологічну; 2) лексичну; 3) синтаксичну [7, с. 13].

З-поміж інших засобів створення гри слів можна виділити і такі, які не часто використовуються в мові. С. С. Іванов виділяє окремими типами гру цифр та розпад ідіоми чи фразеологічної одиниці [8, с. 228]. В лінгвістиці також виділяються пароніми (як окремий різновид омонімії), енантіосеманти та омоантоніми [5, с. 205], десемантизація лексем та стилізація [9, с. 70], котекстуалізація [10, с. 38] як механізми творення гри слів. Дослідниця Ю. Н. Мухіна говорить про використання okazionalizmів як окремого засобу створення гри слів [11, с. 279]. Нове слово піддається процесу генералізації і уточнює значення слова, на основі якого було створено okazionalizm.

В межах західноєвропейської традиції каламбури прийнято класифікувати за способом творення на чотири категорії: 1) омофони (soundlike puns); 2) полісеманти (lookalike puns); 3) схожі за звучанням слова (close-sounding puns); 4) текстові каламбури (texting puns), що включають в себе специфічні цифрові, алфавітні та спрощенні форми написання слів [14, р. 29]. Лінгвіст М. Джиорґадзе поділяє каламбури на лексико-семантичні, структурно-синтаксичні та структурно-семантичні, але також виділяє окремий підтип, який в західноєвропейській лінгвістиці отримав назву «візуальна гра слів», тобто, коли концепт мовної гри прикріплюється до певного зображення [15, р. 364].

Під час дослідження семантичних особливостей каламбуру у розмовному стилі насамперед слід враховувати механізми творення гри слів, оскільки на основі них

визначається, яке саме значення несе в собі та чи інша мовна гра. Каламбур має складну інформативну структуру, оскільки він, як і будь-який інший стилістичний прийом, передає певну інформацію. До складу каламбуру входять щонайменше дві мовні одиниці, які впливають на формування змісту усього прийому і можуть бути побудовані на взаємодії різних ознак слова.

Аналізуючи американський телесеріал «Друзі», насамперед слід зазначити, що оскільки останній належить до кінодискурсу, з притаманним йому усним типом мовлення, використання каламбурів є досить поширеним явищем в межах серіалу. З-поміж таких типів каламбурів, кожен з яких характеризується особливостями своєї семантики, можна виділити фонетичні, лексичні та фразеологічні каламбури.

Головною ознакою формування фонетичного каламбуру виступає звукове оформлення висловлювання. Найчастіше фонетичні каламбури побудовані на омонімії, а саме на омофонах, тобто словах, які однаково вимовляються, однак по-різному пишуться та мають різні значення. Фонетичні каламбури в межах телесеріалу «Друзі» також можна розподілити на такі групи: каламбури, які базуються на звуковому обігруванні власних назв, а саме імен персонажів серіалу, назв відомих пам'яток чи місць відпочинку, а також гра слів, яка формується на основі обігрування схожого звучання загальних назв.

Перша група фонетичних каламбурів, які базуються на звуковому обігруванні власних назв, ґрунтується на тому, що в межах висловлювання обігрується схоже звучання власної назви із загальною, наприклад:

(at Westminster Abbey; Joey finds out Chandler's impression about Westminster Abbey)

Joey: "What do you think of the Abbey?"

Chandler: It's great! They're thinking of changing the name.

Joey: To what?

Chandler: To "Put the Camera Away"!

Joey: Man, you are Westminster Crabby" [16, season 4, episode 23].

У цьому прикладі гра слів формується на схожому звучанні слів «*Abbey*» та «*crabby*». Використання таких співзвучних слів мовцем створює, в першу чергу, гумористичний ефект, оскільки слово «*crabby*» в перекладі на українську означає «скиглий» і в дослівному перекладі означало б «*Вестмінстерський скиглий*».

Друга група фонетичних каламбурів базується на схожому звучанні слів, які належать до розряду загальних назв. Ця група характеризується тим, що зазвичай в каламбурі беруть участь два слова у висловлюванні, які схожі за звучанням та належать до різновиду загальних назв, наприклад:

1) (at Monica and Rachel's apartment; talking about Monica's dating with Paul)

Joe: "Your "not a real date" is with Paul, the wine guy?"

Phoebe: What does it mean? Does he sell it, drink it? Or he just complains a lot?" [16, season 1, episode 1].

2) (at Central Perk; Chandler is telling Joey how to deal with young talented actors)

Chandler: "You've got to accept that.

Joey: Except what?" [16, season 2, episode 16].

У наведених прикладах гра слів формується не лише на основі омофонів, але й за допомогою рими. Так, у першому прикладі, слово «*wine*» імпліцитно протиставляється лексемі «*whine*». Обидва слова однаково вимовляються, однак по-різному пишуться та мають різне значення («*вино*» – «*жалітися, хникати*»), тому належать до омофонів. У другому прикладі пара слів, які утворюють каламбур, саме «*accept*» та «*except*» належить до паронімів, оскільки звучать та майже однаково пишуться, однак мають різне значення: у першому випадку слово означає «*приймати щось/когось*», в той час як у другому лексема належить до прийменників і означає «*замість*».

До групи лексичних каламбурів відносяться різні типи гри слів, які базуються на обігруванні слів або їх частин, на багатозначності та омонімії, на основі різних лексичних

категорій, таких як антоніми, терміни, абрєвіації тощо. В американському телесеріалі «Друзі» лексичні каламбури є найпоширенішим різновидом гри слів, які ґрунтуються на різних способах обігрування значення слів, наприклад:

(at Central Perk; Rachel is talking about her financial problems)

Rachel: "What's FICA? Why's he getting all my money?" [16, season 1, episode 4].

У наведеному прикладі гра слів формується на основі обігрування не лише окремих слів, але й їх абрєвіацій. Так, у цьому прикладі обігрується лексична одиниця «FICA», абрєвіація від *Federal Insurance Contributions Act*, документ про відрахування у фонд соціального страхування, який відомий американському суспільству, однак в контексті серіалу наведена власна назва, яка трактується як чиєсь ім'я, оскільки має схожу вимову.

Фразеологічні каламбури володіють своїми власне фразеологічними особливостями, в той час як гра слів на основі фразеологізмів досить часто не виключає використання лексичних одиниць: обігрування окремих компонентів сталих виразів є найпоширенішим прийомом. У телесеріалі «Друзі» використання фразеологічних каламбурів не є частотним явищем. Однак, в діалогах героїв використовуються сталі вирази, які виступають основою створення каламбурів, наприклад:

(at the hospital; Phoebe is talking about some old lady)

Phoebe: "What? She's not passed! She's present! She's back! What's going on?" [16, season 1, episode 8].

У цьому прикладі обігрується значення фразеологічної одиниці «*to pass away*», що означає «померти». Дієслово «*to pass*» у висловлюванні отримує значення «проходити повз», хоча з контексту зрозуміло, що мова йде про смерть людини, а не її здатність ходити. Така гра слів спрямована на те, щоб викликати у глядача гумористичний ефект на основі багатозначності слова.

Таким чином, проаналізувавши каламбури у телесеріалі «Друзі» слід узагальнити, що семантичні особливості гри слів у межах кінодискурсу необхідно аналізувати залежно від типу мовної гри. Так, фонетичні каламбури базуються на обігруванні звучання слів, що мають різне значення. Вони характеризуються переважанням звучання над сенсом. Часом це переважання є настільки помітним, що виникає сумнів чи насправді такий зворот належить до каламбурів. Лексичні каламбури мають дещо складнішу семантику, оскільки для їх розуміння глядачу необхідно знати щонайменше два значення, які притаманні слову, яке використовується як основний елемент гри слів. Якщо зрозуміти лексичний каламбур за допомогою контексту не вдається, тоді його найчастіше основна функція, а саме створення гумористичного ефекту, не буде виконана. Фразеологічні каламбури володіють найскладнішою семантикою, оскільки для розуміння гри слів, яка заснована на фразеологізмі, глядачу необхідно насамперед знати значення цієї одиниці, а вже потім переосмислювати його в контексті каламбури. В межах телесеріалу «Друзі» фразеологічні каламбури мають досить прозору семантику, яку можна зрозуміти з контексту висловлювань.

Отримані результати дослідження можна використати для подальшого вивчення гри слів у розмовному жанрі, а також в межах кінодискурсу. З-поміж інших перспектив подальшого дослідження феномену мовної гри слів можна виділити вивчення різних типів каламбурів та їх семантичних особливостей.

Аннотація. В данном исследовании представлена информация о понятии «игра слов» и ее основных семантических особенностей в разговорном жанре на материале англоязычного сериала «Друзья». Методологической базой работы выступают системный и критический подходы к анализу литературной базы. Специфика исследования предполагает использование описательного метода для определения, систематизации и обоснования главных черт понятия «игра слов» и метода компонентного анализа для выделения семантических особенностей текста и их исследования. Основные результаты работы заключаются в выделении трех типов игры слов в телесериале «Друзья» и определения уровня их семантического наполнения.

Ключевые слова: игра слов, каламбур, языковая игра, омонимия, полисемия.

Abstract. The article deals with the notion of play on words and its main semantic peculiarities in colloquial style on the basis of the *Friends* American TV series. The methodological basis of the research includes the systemic and critical approaches to the literature analysis. The research specificity presupposes the appliance of descriptive method for identification, systematization and generalization of the notion of play on words and the method of component analysis for determining text's semantic peculiarities and their research. The main results of the work are confined in identification of three types of pun in the *Friends* American TV series and determination of the level their semantics.

Key words: play on words, pun, language game, homonymy, polysemy.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Карпухина Т. П. Игра слов и морфемный повтор: комическое «соствязание» смыслов в словах с общей морфемой (на материале английской художественной прозы) / Т. П. Карпухина // Вестник ВГУ. Серия: «Лингвистика и межкультурная коммуникация». – Хабаровск, 2007. – Вып. 1. – С. 81-89.
2. Николаев А. И. Основы литературоведения / А. И. Николаев. – Иваново: ЛИСТОС, 2011. – 255 с.
3. Цикушева И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования / И. В. Цикушева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – СПб., 2009. – № 90. – С. 169–171.
4. Вотинцева М. Л. К проблеме перевода омонимичного каламбура / М. Л. Вотинцева // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. Серия «Филология. Социальные коммуникации». – Симферополь, 2012. – Том 25 (64) № 1. Часть 1. – С. 50-54.
5. Вороничев О. Е. Каламбур как феномен русской экспрессивной речи: дисс. на соискание уч. степени доктора фил. наук: спец. 10.02.01 «Русский язык» / Вороничев Олег Евгеньевич. – М., 2014. – 723 с.
6. Кузьмина Р. В. Полисемия и омонимия как лексические средства языковой игры (на материале русской поэзии и английских анекдотов) / Р. В. Кузьмина // Вестник Ивановского государственного химико-технологического университета. – Иваново, 2014. – С. 49–58.
7. Александрова Е. М. Омонимия как механизм создания языковой игры в разноструктурных языках / Е. М. Александрова // Вестник Челябинского государственного университета. Серия «Филология. Искусствоведение». – Иркутск, 2011. – Вып. 55. – С. 13–16.
8. Игра слов и способы её создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов / С. С. Иванов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия «Лингвистика». – Нижний Новгород, 2009. – № 6 (2). – С. 227–231.
9. Матвеева Е. Н. Языковая игра в поэзии игоря северянина / Е. Н. Матвеева // Вестник ВГУ. Серия: «Филология. Журналистика». – Воронеж, 2009. – № 1. – С. 69–71.
10. Москвин В. П. Каламбур: приемы создания и языковая основа / В. П. Москвин // Филологические беседы. Серия «Русская речь». – Волгоград, 2011. – № 3. – С. 35-42.
11. Мухина Ю. Н. Ироническая маркированность каламбура в художественном дискурсе / Ю. Н. Мухина // Вестник СГТУ. Серия «Лингвистика». – Самара, 2006. – № 3 (15). – С. 276-281.
12. Lems K. Laughing All the Way: Teaching English Using Puns / K. Lems // English Teaching Forum. – United Kingdom, 2013. – P. 26–33.
13. Giorgadze M. Categories of visual puns / M. Giorgadze // European Scientific Journal. – Tbilisi, Georgia: Ivane Javakhishvili Tbilisi State University, 2016. – P. 362–368.
14. Friends online [Электронный ресурс] // английською. – Режим доступа до серіалу: <http://friends-online.co/eng/>

УДК 811,111'161.2

СЕНСОРНА КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ЕМОЦІЙ В АНГЛОМОВНІЙ КАРТИНІ СВІТУ (НА МАТЕРІАЛІ ХУДОЖНІХ ТЕКСТІВ 19 ст.)

А. А. Гребенюк, В. І. Калініченко

Анотація. Статтю присвячено дослідженню особливостей мовної об'єктивації окремих аспектів сенсорної концептуалізації емоцій в англomовній картині світу на матеріалі вибраних текстових фрагментів з художніх творів англomовних письменників 19 ст. У межах наукової розвідки розглянуто реалізацію перцептивно-когнітивного концепту на рівні п'яти сенсорних блоків, що виявляють свою значущість або