

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ**

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**

**КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА**

**(КГПУ им.В.П. Астафьева)**

Факультет иностранных языков

Кафедра английского языка

Направление 44.03.05 - педагогическое образование

профиль - Иностранный язык (английский) и иностранный язык (немецкий)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Ф.И.О.

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2016 г.

Выпускная квалификационная работа

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА И КАЛАМБУР В КОРОТКИХ ЮМОРИСТИЧЕСКИХ  
ТЕКСТАХ И ОБУЧЕНИЕ ПРИЁМАМ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СРЕДНЕЙ  
ШКОЛЕ**

Выполнила студентка группы 54 А

И. В. Потехина

\_\_\_\_\_  
(подпись, дата)

Форма обучения очная

Научный руководитель: доцент,

кандидат филологических наук, Н. В. Колесова

\_\_\_\_\_  
(подпись, дата)

Дата защиты \_\_\_\_\_

Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск

2016

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1.</b> Теоретические основы исследования языковой игры и юмористических текстов.....	6
1.1. Содержание понятия «текст» как объекта лингвистического исследования.....	6
1.2. Теория классификации юмористических текстов и его жанров .....	8
1.3. Понятие языковой игры в современной лингвистике.....	10
1.4. Понятие каламбура в современной лингвистике.....	17
1.5. Типы и виды каламбура.....	21
1.6. Анекдот как один из жанров англоязычных юмористических текстов.....	27
1.7. Омонимия как механизм создания языковой игры.....	31
<b>Вывод по первой главе</b> .....	35
<b>ГЛАВА 2.</b> Способы и особенности репрезентации языковой игры и каламбура в англоязычных юмористических текстах на примере анекдотов.....	37
2.1. Классификация основных приёмов передачи языковой игры в англоязычных текстах комической направленности.....	37
2.2. Структурные особенности анекдотов.....	38
2.3. Лексические особенности анекдотов.....	40
2.4. Синтаксические особенности анекдотов .....	42
2.5. Морфологические особенности анекдотов.....	44
2.6. Классификация основных приёмов передачи каламбура в анекдотах.....	48
2.7. Обучение приемам языковой игры в средней школе.....	56
<b>Вывод по второй главе</b> .....	71
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	73
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	75

## **Введение**

Изучение языковой игры в настоящее время является многоаспектным, широкомасштабным явлением и привлекает ряды смежных наук. Языковая игра стала одной из ведущих коммуникативных категорий. Она является неотъемлемым атрибутом заголовков, используемых в средствах массовой информации, рекламных слоганов, литературных и фольклорных произведений и т.д. Но, несмотря на внушительное количество научных работ с попытками прояснить природу языковой игры и каламбура, термины «языковая игра» и «каламбур» до сих пор трактуется по-разному, единого определения не существует. В данной работе предполагается попытка исследовать различные механизмы создания языковой игры в коротких юмористических текстах.

Значение юмористических текстов в жизни общества огромно. Они обращены к многомиллионной аудитории, являются неотъемлемой частью жизни современного человека, оказывают влияние на его духовный мир, формируя мировоззрение, психологию, вкусы, культуру.

Актуальность данной работы обусловлена отсутствием единой теории и понимания языковой игры и каламбура и исчерпывающего знания о механике языковой игры в юмористических текстах, создаваемого различными средствами языка, необходимостью знания и понимания культур других стран.

Как представляется использование материала языковой игры, в частности омонимов на современном этапе в средней школе могло бы не только улучшить языковую подготовку учащихся, но и развить у них навыки межкультурного общения и интереса к собственному языку и культуре.

**Объектом исследования** настоящей работы выступают англоязычные юмористические тексты на примере анекдотов.

**Предметом исследования** является феномен языковой игры и каламбура в англоязычных юмористических текстах.

**Цель исследования** заключается в выявлении основных способов и специфики реализации языковой игры и каламбура в англоязычных

юмористических текстах на различных языковых уровнях и применение полученных теоретических знаний на практике.

Данная цель предопределила постановку и решение следующих **конкретных задач**:

- изучить определения текста в лингвистической науке;
- дать классификацию юмористических текстов и его жанров;
- изучить определения языковой игры и каламбура в современной лингвистике;
- рассмотреть понятие анекдот как один из жанров англоязычных юмористических текстов;
- описать понятие и классификацию омонимии, как механизма создания языковой игры;
- собрать фактический материал для исследования, дать классификацию основных приемов передачи языковой игры в юмористических текстах;
- собрать материал языковых анекдотов, в основе которого лежит каламбур;
- разработать задания и упражнения на использование омонимов в анекдотах.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы исследования**: метод сплошной выборки и сравнительно-сопоставительного анализа, метод количественных подсчетов, толкование семантики исследуемых лексических единиц.

**Материалом** исследования послужил корпус текстовых примеров, собранный путём сплошной выборки из англоязычных юмористических текстов 2010-2016 годов, взятых с Интернет сайтов <http://www.fun-with-words.com>, <http://www.punliners.com>, <http://www.punoftheday.com>, а также из пособия «Английский шутя» под издательством, общим объёмом 250 единиц.

**Научная новизна** исследования состоит в том, что на базе анализа фундаментальных работ по проблеме представлено более глубокое изучение способов репрезентации языковой игры и каламбура в юмористических англо-

язычных текстах на примере анекдотов.

**Теоретическая значимость работы** состоит в том, что выводы и результаты, полученные в ходе исследования, могут внести определенный вклад в разработку проблем юмористических текстов, в частности, анекдотов. Кроме того, проведенное исследование может стать основой для дальнейшего изучения языковой игры и каламбура в англоязычных юмористических текстах.

**Практическая значимость** исследования определяется перспективами внедрения полученных данных в лекционные курсы по стилистике, лексикологии, теории коммуникации и других смежных дисциплин. Так же, результаты работы могут найти применение в практике преподавания английского языка.

**Структура работы.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии, включающей список научной литературы – 60 наименования, перечня использованных словарей, Интернет ресурсов.

Во **введении** обосновывается выбор объекта анализа и темы исследования, формулируются основная цель, отмечаются актуальность, а также его теоретическое и практическое значение, указывается используемый материал и методы его анализа.

В **первой главе** раскрываются понятия «текст», «языковая игра» «каламбур» в современной лингвистике, представляется характеристика юмористических текстов, раскрываются их особенности и жанровое своеобразие, рассматриваются особенности классификации англоязычных юмористических текстов на основных языковых уровнях, раскрывается механизм создания языковой игры «омонимии», понятие и классификация.

Во **второй главе** выявляются особенности способов репрезентации языковой игры и каламбура в англоязычных юмористических текстах на примере анекдотов, проводится анализ особенностей репрезентации языковой игры в англоязычных текстах на основных уровнях английского языка, также проводится анализ учебника «Millie 5» и разработка заданий и упражнений на употребление омонимов в юмористических рассказах. Для практического анализа были использованы 250 текстов.

**Заключение** содержит общие выводы, полученные в ходе исследования.

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ И КАЛАМБУРА В СОВРЕМЕННЫХ ЮМОРИСТИЧЕСКИХ ТЕКСТАХ. ОМОНИМИЯ КАК МЕХАНИЗМ СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ.**

### **1.1. Содержание понятия «текст» как объект лингвистического исследования**

В теоретической части настоящей работы, представляется необходимым рассмотреть проблемы определения текста как лингвистического понятия.

Анализируя труды современных лингвистов, следует отметить, что текст рассматривается в ряду оппозиций: как текст устный и текст письменный, текст как речетворческий процесс и текст как реализация языковых структур, текст как уровень языка и текст как уровень речи, текст и высказывание, текст и предложение, текст и дискурс.

С точки зрения И.Р. Гальперина, текст, являясь специфической единицей языка, объектом лингвистического исследования, представляет собой многоаспектную единицу: «текст - это произведение речетворческого процесса, обладающее завершенностью, объективированное в виде письменного документа; произведение, состоящее из названия и ряда особых языковых единиц, объединенных разными типами лексической, грамматической, стилистической связи, имеющих определенную целенаправленность и прагматическую установку» [Гальперин И.Р.: 2004].

Говоря о качестве ключевых характеристик текста как особой языковой единицы, выделяют завершенность, связность (грамматическая и семантическая) и интенциональность.

Последние достижения в области лингвистики значительно дополняют данное понятие: текст рассматривается не только как реализация речи в письменной форме, но и в устной. В целом И. Р. Гальперин указывает на такие категории текста как информативность, членимость, модальность, завершенность, подтекст. Особое внимание уделяется категориям завершенности и содержания

текста, отмечая, что завершенность - понятие абсолютное, и только лишь содержание, которым обладает текст, может быть.

Анализ текста в контексте «лингвистики текста», напротив, говорит о размытости границ текста и одной из главных характеристик текста называет его открытость, то есть отсутствие какой-либо завершенности, возможность его многократного и разностороннего продолжения за счет того возникает инвариантность прочтения, бесконечность смыслов.

Дополняя исследования в области текстовых категорий, указывается на то, что текст обладает формальными признаками (слова, словосочетания, предложения, формирующие текст), Ц.Тодоров называл такие признаки вербальными, а Н.Э. Энkvист - фокусом, синтаксическими и семантическими [Тодоров Ц.: 2001; Энkvист Н.Э.:1979]. З. Я. Тураева выделяет такую категорию текста как хронотоп (художественное время и пространство), О.П. Воробьева - адресованность, В.И. Шаховский, О.Е. Филимонова – эмотивность [Тураева З. Я.: 1986; Воробьева О.П.: 1993; Шаховский В.И.:1998; Филимонова О.Е.: 2001].

Суммируя имеющийся опыт в области исследования текста, Е. А. Гончарова и И. П. Шишкина предлагают следующее определение текста: «Текст представляет собой завершенную с точки зрения его создателя, но в смысловом и интенциональном плане открытую для множественных интерпретаций линейную последовательность языковых знаков, выраженных графическим (письменным) или звуковым (устным) способом, семантико-смысловое взаимодействие которых создает некое композиционное единство, поддерживаемое лексико-грамматическими отношениями между отдельными элементами возникшей таким образом структуры» [Гончарова Е.А., Шишкин И.П.: 2005].

Тематическое единство текста определяется тем фактом, что текст в ситуации языковой игры должен иметь комическую направленность, и формироваться такими текстообразующими категориями, как имплицитный смысл высказывания, мотив и интенция отправителя. Коммуникативное единство предопределяется целью порождения языковой игры (коммуникативной, когнитивной, эмоциональной, прагматической или эстетической). Структурное

единство текста комической направленности предопределяется правилами порождения комического эффекта, основанного на противопоставлении ожидаемого и неожиданного, стереотипного и вариативного аспектов в рамках единого текстового пространства. Например: “The doctor said he’d have me on my feet in a fortnight.” “And did he?” - (стереотипная,ожидаемая часть) “Sure, I’ve had to sell my car”- (вариативная, неожиданная часть). Основными текстообразующими категориями языковой игры является набор определенных языковых средств, участвующих в процессах кодирования и декодирования языковой игры.

Обобщая теоретический материал, можно сделать вывод, что лингвисты обращают внимание на следующие категории текста: завершенность с точки зрения автора и открытость с точки зрения адресата; линейность построения и, соответственно, композиционное единство, реализующееся в лексико-грамматической связности; наличие темы, адресованность, интенциональность и способ выражения (устный и письменный).

Изучив научные труды многих авторов, рассмотрев классические и современные источники, приходим к выводу, что, несмотря на отсутствие общепринятого определения текста и единого взгляда на классификацию текстовых признаков и категорий, исследование текста с лингвистической точки зрения представляется чрезвычайно важным и актуальным. Рассмотрев различные определения текста, которые предлагают современные исследователи, мы остановились на исследовании И.Р.Гальперина. Именно это определение достаточно полно отражает природу текста и указывает на необходимое наличие в тексте связности. Согласно определению, на которое мы опираемся в своем исследовании, связность проявляется в тексте на различных уровнях: лексической, логической, стилистической и грамматической связи. Именно это позволило нам организовать свое исследование и проследить важность грамматика и различного рода грамматических категорий при реализации категории связности в тексте.

## **1.2. Теория классификации юмористических текстов и его жанров**

В вопросе статуса вербального юмора в современной лингвистике пока не

сложилось единого мнения. О юморе пишут и как о тексте, и как о дискурсе [Карасик: 2002]. Рассматривая дискурс как совокупность текстов, цементируемых как тематически, так и формально [Белоглазова: 2010], мы не считаем возможным объединить все множество юмористических текстов в единый дискурс. Их объединяет единый юмористический коммуникативный акт, но в структурном и тематическом планах юмористические тексты отличаются колоссальным разнообразием. Именно это разнообразие и затрудняет выработку общепринятой типологии жанров юмористического текста. Так, А.П. Суркова предлагает следующую классификацию комических жанров: 1. По характеру авторства: - первичные, оригинальные (юмористический рассказ, шутка); - вторичные, репродуктивные (анекдот, исторический анекдот, комический афоризм, комические крылатые фразы). 2. По виду речи: - устные разговорные монологи (с элементами диалогизации): юмористический рассказ, анекдот, исторический анекдот; - фрагменты-реакции в диалоге (шутка, комический афоризм, комические крылатые фразы). 3. По структуре: равные слову / словосочетанию / предложению [Суркова: 2006].

Ю.В.Щурина, анализируя речевые жанры комического, выводит трехуровневую типологию по критерию сложности жанра: 1. Шутка в виде бытовой реплики, явившаяся согласно исследовательнице прообразом всех юмористических жанров; 2. Более сложные (вторичные) речевые жанры комического: шуточный афоризм, велеризм, эпиграмму, анекдот, диалогическую миниатюру; 3. Наиболее сложные жанры комического: юмористический или сатирический рассказы, фельетон, сатирический роман [Щурина: 2009]. В.И. Карасик добавляет к приведенному списку вторичных речевых жанров комического пародию, пустоговорку, частушку, лимерик, детские шуточные стихи (nursery rhymes), шуточные сентенции на стенах (Wandspruch), детские стихи-страшилки [Карасик: 2002].

Анализируя научные работы отечественных авторов, предполагается возможным остановиться на типологии, предложенной В. Раскиным [Раскин 2008]. Прежде всего, по его мнению противопоставляется юмор и остроумие.

Он выделяет классификацию из восьми жанров юмора: 1) намеренное высмеивание; 2) мягкое, любящее высмеивание; 3) смех над самим собой; 4) пренебрежительный смех над собой; 5) загадка; 6) головоломка с каламбуром; 7) чистый каламбур; 8) юмор как сублимация протеста [Раскин 2008]. Впрочем, как справедливо отмечает В.И. Карасик, классификация не отличается строгостью и единством критерия: некоторые жанры выделяются по критерию степени эмоционального сопереживания; другие – по критерию рефлексивности, коммуникативной формы высказывания, психологической мотивировки речевого действия.

Подводя итог предлагаемой классификации, можно отметить, что юмористическая коллизия может разыгрываться между вариантами одного фрейма, между неправомерно объединяемыми фреймами или между дискурсами.

### **1.3. Понятие языковой игры в современной лингвистике**

Феномен языковой игры представляет интерес для большого числа гуманитарных и естественных наук, поскольку игра является важной составляющей многих сфер человеческой деятельности. Также, феномен языковой игры или так называемой лингвокреативности уже давно находится в поле зрения не только философов, культурологов, антропологов, но и, безусловно, привлекает внимание лингвистов. Ещё в классическом труде о природе игры Й. Хёзинги «*Homo Ludens*» игра представляется как основной принцип развития и функционирования культуры и общества. При этом истоки игрового характера Й. Хёзинги видит именно в языке, в языковой игре: «Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов» [Хёзинги 2003: 18-19].

Анализ теоретического материала позволил отметить, что исследованию проблем, связанных с языковой игрой в различных языках, посвящены многочисленные работы отечественных и зарубежных лингвистов. Исследованием языковой игры занимались такие учёные как И. Кланфер (2002), Х. Вагенкнехт

(2004), К.Ф. Хаусманн (2006). К концу XX столетия эту проблему продолжили изучать Ф. Гейберт (2001), Е. Пиирайнен (2004), Х. Пёте (2002).

На сегодняшний день в отечественном языкознании накоплен немалый опыт в области исследования языковой игры. Так, проблемами языковой игры занимались Б.Ю. Норман (2006), Е.А. Земская (2005), В.В. Виноградов (2003), Т.А. Гридина (2001), Китайгородская (2001), Розанова (2003). Более детально и системно языковая игра рассматривалась в работах С.Ж. Нухова (2005) и В.З. Санникова (2001). Из наиболее поздних работ следует отметить исследования С.В. Ильясовой (2003), В.И. Шаховского (2003), Е.Б. Кургановой (2005), Т.В. Устиновой (2005), А.Г. Козинцева (2007). Работы названных учёных составили теоретическую основу настоящего исследования.

Сам термин «языковая игра» как таковой был введён Л. Витгенштейном, являющимся основоположником «лингвистического поворота» в философии. Понятие языковой игры он базирует на семантическом аспекте языка (многозначности, синонимии и омонимии, наличии «психологических оттенков смысла», неадекватности языковых средств точной передаче смысла) и прагматическом аспекте (коммуникации и условиях ее успешного функционирования) [Караулов: 2008: 27-30].

В работах постмодернистского толка языковая игра также не обделена вниманием, так, особую значимость в постмодернистской игре приобретают лингвокультурные коды, расшифровывающие вербальные знаки. Отчасти опираясь на хайдеггеровское понимание игры между смыслом и материалом в искусстве, постмодернистская теория развивает, в частности, понимание игры как «бесконечно играемой» игры повторения, которая полностью замкнута в себе [Хайдеггер 2008: 35].

А.Г. Козинцев в работе «Человек и смех» выделяет два типа игры: «игру порядка» и «игру беспорядка». «Игру порядка», или «*ludus*», в терминах Р. Кайуа [Кайуа 2007: 64-65], особенно в детских ролевых играх, характеризует не необходимость «воспроизводить нечто реальное или воображаемое», а сами действия участников игры «столь же регламентированы, как действия

участников ритуала». Языковая игра относится, по А.Г. Козинцеву, скорее к «играм беспорядка» («*radia*» по Кайуа), основанным на игровом нарушении правил. Наиболее полно подобный тип игры описывает следующее высказывание: «Что бы мы сейчас не делали и ни говорили - неправильно, но это лишь игра, не принимайте её всерьёз» [Козинцев 2002: 147-174]. Языковая игра нарушает языковые и культурные табу, отделяя план выражения от плана содержания [Санников 2002: 76-90].

С.Ж. Нухов в работе «Языковая игра в словообразовании» трактует языковую игру как «способ самовыражения личности средствами языка, как такой тип поведения, когда говорящий демонстрирует индивидуальный стиль исполнения, следуя принятым в языковом коллективе правилам и объективируя в словесной форме свой внутренний мир» [Нухов 1997: 9].

Несколько иначе подходят к проблеме понимания языковой игры представители нейронаук. Так Н.П. Бехтерева рассматривает языковую игру как одну из форм творчества, регулируемую «детектором ошибок». Именно детектор ошибок по её мнению и является тем нейрокогнитивным механизмом, который помогает отойти от стереотипа поведения, в том числе и языкового. Детектор ошибок, настраиваемый воспитанием, ограничивает способность человека к творчеству, к принятию нетривиальных решений. «Однако ограничения в мозгу у некоторых людей исходно преодолеваются, позволяя, заблокировать не творческие, а шаблонные решения» [Bechtereva 2005: 32-34].

Отметим, что само понятие «игра» обманчиво многозначно, а значимость игрового принципа в различные эпохи не одинакова, поскольку существуют два принципиально отличающихся аспекта игры, для разграничения которых в английском языке имеются два различных по смыслу слова: *play* и *game*. *Play* — это свободная игра, не связанная никакими условными правилами, а любые ограничения серьезной жизни могут в ней легко преодолеваются. К тому же, *play* — игра, понимаемая как процесс. *Game* — внутренне организованная игра по правилам, о которых заранее договариваются между собой участники. Шахматы, карты, футбол, рулетка — примеры такой игры, в которой целью

является не самовыражение, а реализация ситуации выигрыша и избежание проигрыша. Следовательно, понятия play и games находятся в оппозиции друг к другу по параметрам: импровизация - формализованность и процесс — результат. Внутри play-игры могут быть выделены экстатическая и миметическая разновидности, внутри game-игры критерием классификации может стать оппозиция случайность — мастерство игрока. Как представляется, для языковой игры характерна импровизация, процессуальность, окказиональность [Левин 2001: 25-34].

Языковая игра - это языковая аномалия, характеризующая речь образованных людей, владеющих нормой, получающих эстетическое удовольствие от преднамеренных нарушений тонко чувствующих границу между нормой и аномалией [Санников 2005: 3-20].

В целом под языковой игрой следует понимать сознательное нарушение языковых норм, правил речевого общения, а также искажение речевых клише с целью придания сообщению большей экспрессивной силы.

Такое понимание языковой игры и её функций согласуется с широким подходом к интерпретации игровых элементов культуры и межличностных отношений, предложенных в трудах Й. Хейзинги и Э. Берна [Хёзинги, Берн 2004].

В целом можно сказать, что языковая игра достаточно часто используется для создания комического эффекта, однако это далеко не единственное предназначение игровых приёмов. Они могут использоваться также как особые стилистические маркированные средства, которые помогают придать оригинальность сообщению и установить более тёплый, неформальный контакт с адресатом [Зализняк 2004: 20-25].

Необходимо подчеркнуть, что языковая игра – явление весьма многоплановое, обладающее языковой, речевой и игровой природой.

О речевой природе эффекта языковой игры говорит следующее:

1) языковая игра – форма деконизированного речевого поведения говорящих, реализующая прагматические задачи коммуникативного акта с

категориальной установкой на творчество (творческое использование языковых ресурсов, новая речевая комбинация языковых средств);

2) эффект языковой игры, как правило, зависит от ситуации, ибо языковая игра порождает отличные от нормы средства выражения определённого содержания или объективирует новое содержание при сохранении или изменении старой формы;

3) во многих случаях языковая игра основывается на имитации речевых аномалий;

4) эффект языковой игры можно считать достигнутым только при осознании его адресатом (отсюда вытекает, что в самом условии осуществления этого процесса лежит апелляция к собеседнику, контакт между участниками коммуникативного акта);

5) механизмами новой интерпретации знака выступают различные приёмы лексической актуализации, речевое употребление языковых единиц.

В то же время есть достаточные основания использовать термин «языковая игра», а не «речевая игра». Во-первых, понимание эффекта языковой игры заложено в знании системы и нормы, на фоне которых только и может быть осознан характер отклонений [Караулов 2008: 27-30]. Для расшифровки сообщения у каждого адресата есть свой код, и этот код в процессе восприятия эффекта языковой игры есть знание системы и её механизмов. Во-вторых, языковая игра означает осознание возможных новых путей для новой (творческой) интерпретации знака. В.фон Гумбольдт, в частности, указывает, что «...мотив игровой деятельности заложен не в самом результате игры, а в её процессе» [Гумбольдт 2001: 349]. Таким образом, языковая игра- осознание возможностей (потенциала) преобразований знака, обусловленного устройством самой системы знака, это своего рода эксперимент, обнаруживающий «...скрытые резервы языка». В-третьих, сам эффект языковой игры продуцируется собственно не условиям речевого контекста, а условиями системного контекста знака и отражение модели языка в сознании индивидов, а также способностью к нарушению механизма вероятностного

прогнозирования.

Языковая игра, таким образом, двунаправлена по отношению к языку и речи. Она предполагает такое овладение языком, когда не только «...усвоены и воспроизводятся модели стандартного употребления, но осознаны способы творческого его использования» [Норманн: 2006].

Языковая игра строится по принципу намеренного использования отклоняющихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы явлений: «Языковая игра порождает иные, чем в узусе и норме, средства выражения определённого содержания или объективирует новое содержание при сохранении или изменении старой формы» [Гридина 2001: 7]. Языковая игра, таким образом, размывает границы между «языком» и «речью», точнее, между кодифицированным литературным языком и разговорной речью. Языковая игра вскрывает пограничные, парадоксальные случаи функционирования языкового знака [Земская 2004: 13].

Языковая игра может затрагивать все уровни структуры языка: игровые фонетические деформации слов, деформации морфологической формы, нарушение синтаксических закономерностей. Один из самых распространённых видов языковой игры – нарушение фразеологизмов, устойчивых языковых сочетаний [Кунин 200].

Языковая игра может строиться не только на эксплуатации единиц различных языковых уровней. Некоторые её разновидности затрагивают ролевую и стилевую дифференциацию англоязычных юмористических текстов. Однако и здесь игровой эффект достигается путём нарушения ролевых стереотипов и стилевых норм при осознании говорящим незыблемости этих норм и стереотипов. Эффект комического в языковой игре создаётся и посредством стилового контраста – перемещения слов и выражений из одного стиля речи в другой [Лисоченко 2005].

Мощный потенциал языковой игры делает ее исключительно важной в текстах средств массовой коммуникации, как в электронных, так и в печатных.

Всё сказанное позволяет сделать вывод, что языковая игра как средство

передачи мыслей, чувств, эмоций, ощущений, невербализованных идей автора становится все более востребованной и, соответственно, распространяется в разговорной речи, в художественном тексте, а также в юмористических англоязычных текстах. Широкое использование языковой игры связано, прежде всего, со стремлением сказать что-то, не повторяясь, не прибегая к «избитым формулировкам», потерявшим уже не только образность, но и четко различимый смысл.

Именно поэтому, на наш взгляд, явления языковой игры стали особенно распространены в современных юмористических англоязычных текстах. Причиной такой высокой частотности использования экспериментов над языковыми формами является их неожиданный массовый эффект воздействия, в которых присутствует игра с языковыми формами и структурами.

Определение понятия «языковая игра» Й. Хёзинги и Э. Берна представляется нам наиболее полным - под языковой игрой следует понимать сознательное нарушение языковых норм, правил речевого общения, а также искажение речевых клише с целью придания сообщению большей экспрессивной силы.

Таким образом, наличие в юмористических англоязычных текстах языковой игры говорит о том, что целью такого текста является возможность передачи точки зрения, гаммы чувств и строй мыслей автора.

Предполагается возможным сделать вывод, что юмористические тексты затрагивают ценности всех гуманитарных областей практически во всех культурах, а, поскольку иерархия ценностей для каждой культуры, для каждой области своя, то это обстоятельство во многом осложняет понимание англоязычных юмористических текстов. Согласно исследованиям А.В. Карасику, специфика английского юмористического общения заключается в тенденции активно использовать пространство полусерьезного стиля общения, что согласуется с принципом высокого самоконтроля поведения англичан. Лингвокультурный аспект изучения юмора заключается в освещении переворачиваемых ценностей, которые актуальны для сравниваемых культур

[Карасик 2001].

#### **1.4. Понятие каламбура в современной лингвистике**

В настоящее время проблема изучения каламбура представляется актуальной при рассмотрении некоторых вопросов комического, как например, способов создания комического в анекдотах. Популярность каламбура, как приема языковой игры привлекает большое внимание современных ученых как объекта изучения лингвокультурологии. На сегодняшний день существует очень много определений каламбура, однако по сей день нет общего понимания сущности этого приема. С данной целью ниже приводится ряд определений, выдвигаемые вблизи исследователей.

Традиционно в лингвистике каламбур нередко именуют «игрой слов», «словесной остротой», «двойным смыслом». Английские и американские исследователи пользуются определениями такими, как «pun», «quibble», «wordplay», «paronomasia» и др.

Терминам «игра слов», «каламбур», «двойной смысл» дает предпочтение большинство российских исследователей, хотя содержание этих терминов определяется по-разному. Так как приверженцы одной из более популярных точек зрения утверждают, что каламбур и игра слов тождественны, это указывает на обширное понимание этих явлений, что нередко приводит к невозможности очертить границы приема и к смешиванию его со случаями обычного звукового сходства [Колесниченко, 1997, 76].

В многочисленных исследованиях понимание игры слов (каламбур) включает буквально любое фонетико-морфологическое экспериментирование со словом [Щербина, 1958, 48].

Аспекты, которые отграничивают каламбур от иных видов игры слов, считается присутствие у первого двух весомых особенностей:

А) двуплановости (т.е. наличие контрастирующих смысловых компонентов);

В) сатирического и юмористического эффекта.

По мнению Е.Д. Ходаковой, Дж. Каддона и других научных

исследователей именно эти особенности дают возможность ликвидировать из понятия «каламбур» такие явления, как омоформия в рифмах, простое звуковое сходство. [Ходакова, 1968, 69].

По словам Н.А. Штырхуновой, наиболее полное и четкое определение можно отыскать в большой советской энциклопедии (БСЭ): «Каламбур – стилистический оборот речи или же миниатюра конкретного автора, базирующиеся на комическом применении одинакового звучания слов, имеющих разный смысл, или же сходно звучащих слов или групп слов, или разных значений одного и того же слова или словосочетания» [БСЭ, т.11: 608 стр.]. И в данном выше определении, указанном в БСЭ, по мнению автора, применены совокупность признаков, которые дают возможность более внятно очертить границы исследуемого приема. Для начала, оно показывает на вероятность самостоятельного и контекстного функционирования приема, т.е. каламбур употребляется или как самостоятельное высказывание, или как относительно автономная часть текста, обладающая грамматической, интонационной и смысловой завершенностью.

По мнению Штырхуновой, неотъемлемая часть каламбура как комический эффект отграничивает его от иных видов игры слов, для которых присутствие этого средства необязательно. Хотя составителям американской энциклопедии Дж.Каддоном, в словарях В. Даля, Д.Н. Ушакова эта основная черта игнорируется. Так же Штырхунова отмечает необходимую часть определения БСЭ такую, как перечисление основных лексико-семантических средств создания каламбура, хотя некоторые авторы либо неотчетливо их определяют, либо сводят только лишь к применению отдельных единичных явлений [ Штырхунова, 2008, 78]. К примеру, в словаре лингвистических определений О.С. Ахмановой, говорится, что для создания каламбура «лежит применение разных значений одного и того же слова или же двух сходно звучащих слов», т.е. явление многозначности слова (полисемии) и неполного звукового сходства. Другие, не менее известные средства создания каламбура не упомянуты в словаре [Ахманова, 1966, 114].

Многие исследователи ведут споры к применению различных средств для создания каламбура. К примеру, Д.И. Розенталь ликвидирует омонимию из средств создания каламбура, рассматривая только лишь такие средства, как полисемия и звуковое сходство. Однако С. Бернет видит создание каламбура только в применении омонимии. И.Б. Голуб исключает из обозначенных средств неполное звуковое сходство и относит к ним лишь многозначность и омонимию. К примеру: «Два одиноких фотографа срочно снимут ванную комнату». Как сообщает Голуб, в каламбурах сочетаются прямой и переносный смысл слова, в результате чего происходит внезапный смысловой сдвиг. Идея, которая воплощена в каламбурной форме, смотрится ярче и острее, так как писатель обращает свое внимание на обыгрываемое слово [Голуб, 2003, 45]. Так же, как и В.Г. Голуб, Е.А.Земская считает, собственно, что каламбур синонимичен с определением игра слов. Сущность предоставленного приема базирована на многозначности или же омонимии. Это является приемом логической ошибки, и автор выводит следующую формулу для игры слов: «А приравнивается В и С, которая является итогом неверного преобразования этих двух утверждений А, равняется В, и А равняется С» [Земская, 1996, 115].

Однако, итоги нескольких исследований в области каламбура доказывают, что в базе его создания лежат лексико-семантические средства, которые нашли свой отблеск в определении из БСЭ.

Но, если не глядя на обозначенные преимущества, определение из БСЭ не всецело охватывает все черты каламбура. И это позволяет внести в данное определение два значительных изменения: в создании каламбура имеют все шансы применяться не только лишь слова, группы слов или же словосочетания, но и части слова такие, как корни, аффиксы, а еще предложения. Простым подтверждением справедливости предоставленного утверждения является обыгрывание пословиц – одного из видов данного приема, описанного в античных риториках [Морис, 1973, 130].

Сказанное ранее то, что каламбур имеет возможность строиться на схожем или одинаковом звучании, стоит отметить что, такой вид игры слов

может строиться и с помощью графических средств, т.е. на схожем или одинаковом написании. Эта значимая роль в создании каламбура, как использование графических средств, внушительно отражена в работах таких современных исследователей, к примеру, И.М. Гетмана.

Следующий лингвист А.Н. Мороховский считает, что каламбур (англ. Pun) стилистический оборот, базирующийся на комической игре созвучных слов или словосочетаний с несочетающимися значениями. Каламбур основывается также на многозначности слов, омонимии, омографах и др. Для примера, Мороховский обрисовывает технику создания каламбура в народном английском стихотворении:

A pun is the lowest form of wit  
It does not tax the brain a bit,  
One merely takes a word that's plain  
And picks one out that sounds the same  
Perhaps some letters may be changed  
Or others slightly disarranged,  
This to the meaning gives a twist.  
Which much delights the humorist  
A sample now may help to show  
The way a good pun ought to go.  
«It isn't the cough that carries you off  
It's the coffin they carry you off in».

Именно объединение несопоставимых понятий, которые построены на созвучии слов, является результатом смыслового абсурда и создает комический эффект [Мороховский, 1991, 197].

По мнению В.З. Санникова, происхождение слова каламбур неясно. Каламбур является шуткой, которая основывается на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов или словосочетаний, тождественных или сходных по звучанию. К примеру, автор считает, что каламбур – это занятная ненормальность, вроде двухголового

теленка в кунсткамере [Санников, 2002, 490].

Таким образом, на основе определения из БСЭ и приведенных выше дополнений, определение имеет возможность быть принятым следующее:

Каламбур или игра слов – это стилистический оборот речи, который базируется на применении разных значений идентично или же сходно звучащих и графически оформленных слов, частей речи, групп слов, словосочетаний и предложений в комической форме, а еще на разных значениях одной или же из названных единиц. Каламбур имеет возможность быть как самостоятельным произведением, так и его частью. И итогом такого применения считаются разносторонние тексты с юмористической направленностью.

Столкновение или, напротив, неожиданное объединение двух несовместимых значений в одной фонетической (или графической) форме – вот суть каламбура.

### **1.5. Типы и виды каламбуров**

Из приведенных выше определений следует, что формальные приемы создания каламбура весьма разнообразны.

Одну из наиболее полных типологий дают Влахов С.Н. и Флорин С.К [С. Влахов, С. Флорин, 1980].

Они предлагают по структуре разделить каламбуры на построенные:

- А) преимущественно на фонетической основе;
- Б) преимущественно на лексической основе;
- В) преимущественно на фразеологической основе.

Деление это условно, на что указывает наречие «преимущественно»: нельзя говорить о каламбуре, построенном исключительно на фонетической основе – фонетика неотделима от графики (и семантики).

Каламбур – это не только звуковая игра, но и слияние несовместимых значений, а для фонетического уровня характерно преобладание звуковой стороны над смысловой настолько, что отнесение оборота к категории каламбура становится лингвистами под вопросом. Поэтому С.Н. Влахов и С.К. Флорин

предпочитают говорить о переводе каламбуров только двух типов: лексических и фразеологических.

В составе группы лексических каламбуров рассматриваются единицы, построенные на основных лексических категориях: обыгрывание многозначных слов, омонимов, антонимов, каламбуры, построенные на частях слов, а также некоторые особые случаи, такие как термины, имена собственные и аббревиатуры.

Несмотря на схематичность и условность эта классификация довольно полно охватывает все виды и формы каламбуров, позволяет представить их в определенном порядке с учетом их особенностей и наметить некоторые возможности их воспроизведения.

1) Санников В.З. считает, что самым распространенным видом каламбура является каламбур, основанный на многозначности слов.

Для достижения комического эффекта могут сталкиваться значения, считает автор:

прямое и переносное  
собственное и нарицательное  
специальное (напр., философское, лингвистическое) и  
общеупотребительное  
диалектное (или жаргонное) и литературное.  
свободное и фразеологически связанное  
общеупотребительное и индивидуально создаваемое

2) Второй по употребительности вид каламбура, по мнению автора — обыгрывание сходства звучания слов или словосочетаний (так наз. паронимазия или паронимия).

Автор пишет, что распространенный прием каламбурной игры — изменение звучания существительных (нарицательных или собственных) с целью их переосмысления.

Сюда автор относит, например, народная этимология, мастерски обыгрываемая Н. Лесковым.

Так же автор считает, что каламбурному обыгрыванию могут подвергаться имена собственные.

3) Об омонимичном каламбуре (в отличие от игры на многозначности) говорится в тех случаях, когда не существует (или оборвана) семантическая связь между значениями, связь, которую автор теми или иными средствами намеренно создает (или восстанавливает) для данного текста.

Каламбурному обыгрыванию подвергаются все типы омонимов:

- полные омонимы (слова, совпадающие во всех формах по звучанию и написанию).
- омофоны (слова, совпадающие по звучанию, но не по написанию).
- омографы (слова, имеющие одинаковое написание, но различное ударение).
- омоформы (слова, совпадающие лишь в некоторых из своих форм).
- омонимия слова и словосочетания или омонимия двух словосочетаний.
- случайное совпадение (или сходство) русских и иноязычных слов.

4) На основе антонимии, обычно в сочетании с омонимическими элементами и семантическими сдвигами, многие авторы строят весьма удачные каламбуры.

**Фразеологические каламбуры** имеют свои «фразеологические особенности», кроме того, на их долю приходится больше половины всего количества каламбуров. Место же их (после лексической игры слов) обусловлено, как более высоким – фразеологическим – уровнем, так и тем, что в игре, зачастую, принимают участие и лексические элементы, в том числе и компоненты самих фразеологических единиц.

Любой фразеологический каламбур строится на основе трансформаций, заключающихся в разрушении формы и/или содержания исходной фразеологических единиц, причем достигается параллельное восприятие как фразеологического значения фразеологических единиц, так и прямого значения компонен-

тов или двойная актуализация.<sup>1</sup> В целом, четкая граница между такой трансформацией, которая лишь оживляет компоненты, и другой, при которой фразеологических единиц превращается в каламбур, отсутствует, однако основными показателями фразеологического каламбура можно считать:

- 1) двуплановое его восприятие;
- 2) возникновение юмористического эффекта, обычно связанного с эффектом неожиданности.

Н.А. Штырхунова в своей работе выделяет только некоторые виды каламбуров, а именно:

- 1 .сопоставление омонимов;
2. созвучие слов в узком контексте;
3. столкновение омофонов;
4. сопоставление омографов;
5. разрушение и переосмысливание устойчивых словосочетаний и фразеологизмов;
6. разные значения слова или словосочетания;
7. шуточная этимологизация [Штырхунова, 2005, 15].

В.З. Санников также упоминает о семантических типах каламбуров и приходит к выводу, что в каламбуре выражается, по сути та же мысль, но выражается гораздо ярче, и, что особенно важно, появляется некий дополнительный смысл. Выше, автор сравнивал каламбур с двухговым тленком, поскольку в нем объединяются два значения, выражаемые одинаково или сходным образом. Теперь автор замечает, что дело еще сложнее и интереснее в результате этого объединения появляется некий дополнительный (третий) смысл: Каламбур — это «трехголовый тленок».

Поскольку ядром каламбура являются обыгрываемые слова (обычно тождественные или сходные по звучанию), то в основу семантической классификации каламбура автор кладет характер семантических связей между

---

<sup>1</sup> Виноградов В.В. Основные понятия русской фразеологии как лингвистической дисциплины // Труды юбилейной научной сессии. ЛГУ. 1949 – 1966 – л., 1966. – С. 277.

обыгрываемыми словами. И с достаточной определенностью Санников В.З. выделяет три основных типа каламбура, имеющих условные названия «соседи», «маска», «семья», в зависимости от того, на чем строится языковая игра. Автор пишет, что эти наименования лишь ярлыки, метки, удобные при рассмотрении достаточно сложного вопроса.

1) **«Соседи»**. По мнению автора, часто (особенно на ранних стадиях развития каламбура) основан на простом суммировании сходных по смыслу или созвучных слов и редко дает приращение смысла. В каламбурах этого типа нет богатого добавочного смысла, обыгрываемые слова «мирно сосуществуют», т.е. ни один из смыслов слова не заменяет другой, мера удачности каламбура связана, главным образом, с его технической сложностью.

2) **«Маска»**. Каламбур этого типа предполагает резкое столкновение смысла обыгрываемых слов или фраз, в результате которого первоначальное понимание внезапно заменяется другим.

Отношения между частями каламбуров – «масок» бывают двух типов:

а) **Обманутое ожидание**. Именно по этому типу строится большинство каламбуров – «масок»: слово «прикидывается» одним, оказывается чем-то другим слушатель заманивается на проторенный, но сложный путь.

б) **Комический шок**. Здесь отношения между частями — прямо противоположны описанному выше: необычные или абсурдные явления становятся естественными и понятными. Для каламбура - «маски» комический шок менее характерен, чем обманутое ожидание, но все-таки он иногда используется и здесь.

3) **«Семья»**. Этот тип каламбура, по мнению автора, совмещающий признаки двух рассмотренных выше групп. Обыгрываемые смыслы сталкиваются, но при этом ни один из них не отменяет другой, и нет победителя.

Следует отметить, что воздействующий потенциал каламбуров типа «маска» и «семья» существенно выше, чем у каламбура «соседи»,

поскольку в их основе лежит столкновение смыслов, а значит они в большей степени драматизированы. Классификация В. З. Санникова проста и удобна, она отражает суть специфики создания и использования этого приема языковой игры.

Учитывая характер взаимосвязи каламбура и текста произведения, а также роль этого приема в развитии в структурно-семантической организации произведения, каламбуры можно подразделить на два основных вида: доминантные и ограниченного действия. В зависимости от того, вводят ли каламбуры последующий за ними контекст или резюмируют содержание предшествующего, они подразделяются на интродуктивные и резюмирующие.

Доминантные каламбуры играют ведущую роль в формировании главенствующей темы произведения. Они служат ключом к пониманию авторского замысла и в предельно сжатой форме отражают ведущий мотив произведения. Такие каламбуры, как считает Н.В. Якименко, обычно расположены в структурно важных точках произведения: заголовках, концовках и т.д. [Н.В. Якименко, 1984].

Вторая группа каламбуров, выделяемая Н.В. Якименко – это каламбуры ограниченного действия. Сфера семантико-стилистического распространения таких каламбуров варьируется от базисного контекста до субъекта (глава, параграф).

Итак, из приведенных выше классификаций можно сделать вывод о том, что теоретически каламбуры можно классифицировать по трем направлениям: по структуре, построенные преимущественно на фонетической (каламбуры, основанные на полисемии, на сходстве звучания); лексической (каламбуры, основанные на многозначности, омонимии, разрушении и переосмыслении устойчивых словосочетаний) и фразеологической основе.

Семантически (каламбур – семья, каламбур – маска, каламбур – соседи)

Согласно положению в тексте (доминантные каламбуры и каламбуры ограниченного действия).

Таким образом, предложенные выше классификации позволяют рассмотреть разнообразные виды каламбура, выделить суть анализируемого явления, глубже понять особенности использования и образования данного стилистического приема.

Следует отметить, что предпосылки к использованию каламбура в анекдотах могут быть разнообразны. Каламбур как прием комического позволяет сделать анекдот ярким, динамичным, запоминающимся и смешным. Создание удачного каламбура – это длительный процесс и он требует у автора наличия развитого чувства языка.

#### **1.6. Анекдот как один из жанров англоязычных юмористических текстов**

Юмористическими текстами, в наибольшей мере концентрирующими в себе бытовую оценку, являются фольклорные смеховые тексты – анекдоты. Основными функциями анекдотов, как и смеха вообще, является, во-первых, компенсаторное снижение официальных ценностей, во-вторых, искоренение качеств, признаваемых в данной культуре социально опасными.

Самые ранние анекдоты представляли собой веселые, поучительные рассказы, которые «привязывались» к именам выдающихся людей, были освящены их авторитетом, носили познавательный и нравоучительный характер. В более поздних анекдотах их создатели перестали заботиться о познавательной и воспитательной функции. Главной чертой анекдота осталась занимательность, значительно расширился и контингент его персонажей. Анекдот в современном словоупотреблении есть тривиальный наследник серьезного исторического жанра «анекдот – значит то, что еще не издано».

Современный анекдот, как один из ведущих жанров прозаического фольклора, в последнее десятилетие нередко привлекал внимание исследователей – фольклористов, социологов, литературоведов.

История изучения анекдота как жанра городской прозы началась сравнительно недавно – в 90-х годах XX века. Специфика анекдота как жанра определяется его внедрением в речевую ситуацию. Для понимания анекдота важно учесть поведение (игру) рассказчика и реакцию слушателя.

Жанр анекдота пришел к нам из Европы. Слово «анекдот» произошло от французского слова, означающего «неопубликованный». В XVIII-XIX веках анекдотами называли поучительные или забавные рассказы о конкретных исторических лицах. Впоследствии так стали называть короткие злободневные рассказы.

Термин анекдот имеет несколько значений, относящихся к явлениям разного порядка, одно из которых выглядит следующим образом – устный жанр, разновидность городского фольклора, малая повествовательная форма, в основе которой лежит выразительно и остро очерченное положение, стремящееся к разрешению и находящее его в замкнутой строго концовке.

Основные жанровые особенности анекдота: ориентация сюжета на смысловой пуант, цельность сюжета, его одномотивность, ассоциативная привязка анекдота к речевой ситуации, коммуникативная функция анекдота, его бытование как «фразы в диалоге». Анекдоты подразделяются на десятки серий и циклов, распределение по которым происходит на основе типологии персонажей, их речевых масок.

Анекдот – единственный в XX веке продуктивный жанр городского фольклора. Сердцевина анекдота, его неожиданная развязка осуществляет разрядку напряженности, возникшую в разговоре, и тем самым посредническую (медиативную) функцию, выводящую говорящих из неловкого положения или просто затянувшейся паузы.

Анекдот (франц. anecdote, от греч. anekdotos – неизданный), короткий рассказ о незначительном, но характерном происшествии из жизни исторического лица. В современном словоупотреблении (с середины XIX века) под анекдотом понимается также небольшой устный шуточный рассказ с неожиданной и остроумной концовкой. Позднее анекдотом стали называть

малые повествовательные жанры шуточного характера, нередко с острым политическим содержанием.

Анекдот конца XX века предполагает хороший вкус, чувство юмора, интеллектуальность, нужно разбираться во многих вещах, чтобы понимать намеки с полуслова. Главное в анекдоте – невозможность лжи и фальши.

Все анекдоты и шутки можно классифицировать на основании различных критериев. Наиболее частыми признаками соответствующих текстов выступают их тематика и источник. Выделяются бытовые, политические, медицинские, армейские, театральные анекдоты, анекдоты о животных, олицетворяющих те или иные человеческие качества, о представителях определенных национальностей и социальных групп с одной стороны, и английские, французские, русские, украинские, еврейские анекдоты с другой.

С позиций социолингвистики анекдоты могут быть противопоставлены по признаку статуса участников: детские и взрослые, женские и мужские анекдоты, анекдоты образованных и необразованных людей, анекдоты определенных социальных групп — студенческие, армейские и т.д.

В зависимости от характера структурной организации выделяют следующие разновидности анекдотов: анекдот повествовательного типа (содержит описание ситуации с действующими персонажами и характеризуется наиболее развитой сюжетной линией), анекдот драматургического типа (содержит обмен репликами между персонажами), анекдот-загадка (имеющие вопросно-ответную структуру, где на простой вопрос дается остроумный ответ, обычно без персонажей).

Важно отметить, что остроумный и смешной анекдот не всегда говорит о смешных вещах.

Анекдот может состоять из нескольких строчек, а может представлять собой более или менее развернутый текст. Но с первых же слов задается определенная эмоционально – психологическая направленность, которая в финале анекдота обязательно должна быть смещена, нарушена.

Заключительная реплика принадлежит совершенно иному эмоционально – психическому измерению.

В анекдоте движение идет не традиционно, от начала к концу, а так, что начало и конец сталкиваются, что обеспечивает динамику анекдота и является главным композиционным принципом жанра «анекдот».

Анекдот, короткий забавный рассказ, несомненно, заслуживает специального лингвистического изучения. С одной стороны, смех и комическое относятся к важнейшим концептам культуры, к таким координатам бытия, как официальное и карнавальное отношение к миру, по М. М. Бахтину, и соответственно находят разнообразное выражение в языковой семантике и прагматике [Бахтин М.М.: 1965]. С другой стороны, анекдот представляет собой устойчивую форму повествования и характеризуется признаками, отличающими этот тип текстов от смежных типов.

И культурологическое, и текстуально-стилистическое изучение анекдотов становится более полным при учете этнокультурных и социокультурных данных. Анекдот в том или ином виде можно встретить в любой из внутринациональных речевых культур, но по своей сути этот речевой жанр относится к разговорному общению, для которого характерно совмещение ситуации-темы с ситуацией текущего общения.

Анекдот принадлежит к числу устных видов словесности и строится по законам жанра фольклорных текстов. Цель анекдота — создание комичной ситуации, т.е. ситуации, предназначенной для веселья.

В анекдоте всегда происходит приближение человеческого сознания к языку вплотную, язык рассматривается в анекдоте внимательнейшим образом, как через увеличительное стекло, анекдот с остротой в центре актуализирует наименее вероятные семантические ресурсы языка.

Анекдот является случаем из жизни, необычным, нарушающим ее привычное однообразное течение, обладает ярко выраженным сюжетом, основанным на языковой игре.

Анекдот является жанром народного фольклора. И именно народный фольклор во всех его разновидностях отражает менталитет, культуру, систему моральных и нравственных ценностей нации. Именно изучение текстов народного фольклора позволяет увидеть картину мира, зафиксированную в языке, в массиве его текстов.

Анекдот как жанр речи – это наиболее распространенный способ социальной оценки ценностей. В этом смысле анализ анекдотов имеет особую значимость для лингвистики.

Подводя итог вышесказанному, следует обобщить, что анекдот затрагивает практически все сферы социальной жизни. В то же время он отражает современные тенденции развития национального разговорного языка. В этом плане анекдот может быть объектом не только литературоведческого, но и лингвистического исследования. В рамках данной работы ставится задача исследовать языковые механизмы порождения юмористического эффекта в англоязычных анекдотических текстах при помощи разнообразных приёмов языковой игры.

### **1.7. Омонимия как механизм создания языковой игры.**

Феномен омонимии привлекает внимание научных исследователей на протяжении многих столетий. Разработка проблематики, связанной с категорией омонимии как механизма создания языковой игры, актуальна, так как одним из направлений лингвистики является изучение соотношения и взаимодействия формы и содержания слова на фоне на более широкой проблемы нарушения «закона знака» в естественном человеческом языке.

Омонимия вносит трудности и в процесс усвоения иностранного языка, в частности английского, когда учащийся сталкивается с тем, что одна и та же языковая форма может иметь совершенно разные значения, факт, на который в своем родном языке он обычно не обращает внимание. Анализ таких форм существенно затрудняет восприятие иноязычного текста или сообщения.

Необходимость изучения омонимии вызвано также и потребностями прикладной лингвистики. Омонимия представляет собой определенную помеху

в процессе коммуникации. Часто слушающий оказывается в затруднении: какое из нескольких разных значений, выражаемых данной языковой формой, следует выбрать для правильного понимания сообщения. Затруднения могут возникнуть не только у слушающего, как это принято думать, но и у говорящего, который стремится строить высказывание так, что оно могло быть понято однозначно.

В рамках данного исследования определяется попытка выяснить, каким образом омонимия, как механизм создания языковой игры проявляется в коротких юмористических рассказах и разработать примерный комплекс заданий на формирование навыков и умений употребления омонимов на основе анекдотов.

Но прежде чем разрабатывать комплекс заданий, потребовалось изучить терминологию и классификацию омонимов.

Омонимия выделяется в качестве одного из основных механизмов создания языковой игры практически всеми исследователями, занимающимися данной проблемой.

В лингвистической литературе нет единого мнения на явление, называемое омонимией. Впервые Аристотель обозначил омонимы как «предмет, у которых только имя общее, а соответствующая этому имени речь о сущности разная». Долгое время омонимия рассматривалась «как болезнь, которую необходимо вылечить» у таких лингвистов как А.А. Реформатский, А.Н. Гвоздев, Л. В. Малаховский и ряд других [Реформатский, 1967; Гвоздев, 1952; Малаховский, 1990]. Другие ученые, например, Л.А. Булаховский, О.С. Ахманова, Р.А.Будагов, хотя и признают, что омонимия в некоторых случаях может затруднить понимание речи и текста, но тем не менее полагают, что она не является «патологией» языка [Будагов, 1958; Булаховский, 1958]. Поскольку явление омонимии распространено практически во всех странах мира, имеется довольно обширная литература, содержащее описание и анализ данного явления.

Однако, несмотря на большое количество работ, единого мнения относительно данного явления нет. В общем языкознании выделяются четыре

подхода в оценке самого явления омонимии и соответственно четыре основных точки зрения на определение понятия «омоним».

Первая точка зрения: омонимы – слова, имеющие одинаковую фонетическую оболочку, но различное значение независимо от их графического написания. Этой точки зрения придерживаются В.В. Виноградов, О.С. Ахманова, Л.А. Булаховский, Ш. Балли и другие [Виноградов, 1960; Ахманова, 1957].

Вторая группа лингвистов В.В. Броун, И.В. Арнольд, Н.М. Шанский считают омонимами слова, у которых при совпадении звучания и при различии значений должно быть обязательно одинаковое написание [Шанский, 1964; Арнольд, 1973].

Третья группа лингвистов относит к омонимам одинаково звучащие слова, которые имеют различное значение и различное написание [Х. Огата и Р.Инглотт].

Этим трем пониманиям термина «омоним» противопоставляется четвертое, нашедшее свое выражение в «Этимологическом словаре» В. Скита, который при определении омонима исходит из принципа графического сходства, пренебрегая звуковым [W. W. Skeat, 1958].

Исходя из четырех, выше сказанных точек зрения, можно сделать общее определение омонимов – это слова, идентичные по произношению и написанию (или идентичные по одному из этих аспектов), но отличающиеся по своему значению.

Омонимии даются разные определения. Это обусловлено расхождением мнений лингвистов в вопросе понимания языковой формы. Одни ограничивают ее звуковой оболочкой слова, другие расширяют понятие формы, включая в него и графическое представление; таким образом, омонимическими могут называться все возможные совпадения единиц в плане выражения. Этим объясняется существование различных классификаций омонимов. Языковая игра, основанная на омонимии, так же классифицируется по-разному.

Различают разные виды омонимии.

Лексические омонимы – это различные по значению слова одной части Речи, которые совпадают по звучанию и написанию во всех формах, например: spring – весна и пружина.

От лексической омонимии следует отличать фонетическую, грамматическую и графическую омонимию, которую называют относительной.

Фонетические омонимы, или омофоны – это слова и формы, имеющие одинаковое звучание, но различное написание: night – ночь и knight – рыцарь.

Омоформы, или морфологические омонимы – слова, совпадающие по звучанию и написанию в одной или нескольких грамматических формах.

Грамматические омонимы – это различные слова, совпадающие по звучанию и написанию лишь в отдельных формах, например: can – мочь и can – бидон.

Графические или омографы – это слова, имеющие одинаковое написание, но различное произношение, например:

А.И. Смирницкий предлагает следующую классификацию. Он подразделяет омонимы на два больших класса: полные и частичные омонимы [А.И. Смирницкий, 1956].

Полные омонимы принадлежат одной части речи и имеют одну парадигму: match – матч и match – спичка.

Частичные омонимы разделяются на три подгруппы:

1. простые лексико-грамматические частичные омонимы – слова, принадлежащие одной части речи, но различающиеся своей парадигмой, например: to lay – лежать и to lay – лгать.

2. сложные лексико-грамматические частичные омонимы – слова, принадлежащие к разным частям речи, но идентичные по форме, например: rose – существительное роза и rose – форма глагола прошедшего времени to rise .

3. Частичные лексические омонимы – слова, принадлежащие одной части речи, но идентичные только по своей форме; значения их различаются, например: to hang (hung, hung) – to hang (hanged, hanged).

В основу каждой из приведенных выше классификаций положен какой-то один признак. Существуют, кроме того, типологии омонимов, построенные на двух и более параметрах, например, классификации, предложенные И.В. Арнольдом, А. В. Малаховским, что свидетельствует о многомерности явления омонимии [Малаховский, 1990; Арнольд И.В., 1973]. В рамках настоящего исследования, были выделены наиболее очевидные типы омонимов, в следствии чего, особо стоит обратить внимание на то, что в плане выражения основным признаком омонимии является тождество формы (звуковой или графической), а в плане содержания – различие значений ( лексических и грамматических).

## **Вывод по первой главе**

В ходе анализа теоретического материала было установлено, что под текстом подразумевается – прозведение речетворческого процесса, обладающее завершенностью, объектированное в виде письменного документа; произведение, состоящее из названия и ряда особых языковых единиц, объединенных разными типами лексической, грамматической, стилистической связи, имеющих определенную целенаправленность и прагматическую установку.

В ходе исследования был сделан вывод, что под феноменом языковой игры подразумевается сознательное нарушение языковых норм, правил речевого общения, а также искажение языковых клише с целью придания сообщению большей экспрессивной силы. Наличие языковой игры в юмористических текстах говорит о том, что целью такого текста является возможность передачи точки зрения, гаммы чувств и строй мыслей автора.

В данном исследовании рассматривается так же прием языковой игры как каламбур. Каламбур является стилистическим оборотом речи, который базируется на применении одинаково или сходно звучащих и графически оформленных слов, частей речи, словосочетаний и предложений в комической форме, различающихся по значению. Каламбур может быть представлен и как самостоятельным произведением, и как его частью. И итогом такого применения являются тексты с юмористической направленностью. Стилистическая цель каламбура в создании комического эффекта, в сосредоточении внимания читателя на определенном пункте текста. Итогом применения каламбуров считаются разносторонние тексты с юмористической направленностью, или анекдоты.

Термин анекдот имеет несколько значений, одно из которых – устный жанр, разновидность городского фольклора, малая повествовательная форма, в основе которой лежит выразительно и остро очерченное положение, стремящееся к разрешению и находящее его в замкнутой строго концовке. Цель анекдота – создание комической ситуации, т.е. ситуации, предназначенной для

веселья. Анекдот затрагивает практически все сферы социальной жизни. В то же время он отражает современные тенденции развития национального разговорного языка.

В данном исследовании так же определяется попытка выяснить, каким образом омонимия, как ключевой механизм создания языковой игры проявляется в анекдотах. Общее определение омонимов, исходя из различных точек зрения, это слова, одинаковые по звучанию или написанию, но отличающиеся по своему значению. Омонимия вносит трудности в процессе усвоения английского языка, так как вносит помеху в процессе коммуникации. Затруднения возникают как и у слушающего, так и у говорящего, который стремится строить высказывание, так что бы оно было понято однозначно. В рамках данной работы ставится задача разработать комплекс заданий на формирование навыков и умений употребления омонимов на основе анекдотов.

## **ГЛАВА 2. СПОСОБЫ И ОСОБЕННОСТИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ И КАЛАМБУРА В АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ЮМОРИСТИЧЕСКИХ ТЕКСТАХ НА ПРИМЕРЕ АНЕКДОТОВ**

### **2.1. Классификация приёмов передачи языковой игры в англоязычных текстах комической направленности**

В настоящей работе в ходе исследования было установлено, что кодированная информация в виде языковой игры наиболее характерна для англоязычных юмористических текстов.

Исследование англоязычных анекдотических текстов показало, что для англоязычного юмористического текста характерно использование нескольких приёмов языковой игры:

1. Структурные особенности
2. Лексические особенности, повторы
3. Синтаксические особенности
4. Морфологические игровые приёмы

Основной целью всех представленных выше приемов языковой игры служит привлечение внимания и повышение запоминаемости высказываний, а также зачастую акцентирование юмористического предназначения приёмов языковой игры.

В результате анализа фактического материала было установлено, что иногда сознательное нарушение языковых норм, правил речевого общения, а также искажение речевых клише с целью придания сообщению большей экспрессивной силы служат для создания комического эффекта, но так происходит не всегда. Игра может просто использоваться для построения необычных, выделяющихся из массы, фраз и текстов.

В ходе исследования было установлено, что самыми частотными приёмами языковой игры являются разного рода каламбуры и приёмы нарушения смысловой сочетаемости слов, а также лексические повторы. Что касается графических искажений, то они встречаются крайне редко и чаще их

использование сводиться к цветовому выделению или вариациям на тему размера букв: использование комбинаций из заглавных и строчных букв.

Разумеется, приёмы языковой игры встречаются далеко не в каждом устном либо письменном сообщении, но вместе с тем верно и то, что английские анекдоты это - одна из сфер, в которой языковая игра используется наиболее активно.

В дальнейшем представляется целесообразным представить функционирование каждого из приёмов более подробно.

## **2.2. Структурные особенности англоязычных анекдотов**

Анекдот (в английском языке ему соответствует вариант “joke”) - (фр. anecdote — байка, небылица; от греч. — неопубликованное, букв. «не изданное») — короткая смешная история обычно нарративного характера, то есть передаваемая из уст в уста.

В.И.Карасик рассматривает анекдот как устойчивую форму повествования, характеризующуюся признаками, отличающими этот тип текстов от смежных типов. По своей сути этот речевой жанр относится к разговорному общению, для которого характерно совмещение ситуации-темы с ситуацией текущего общения [Карасик: 2006]. Иными словами для анекдота характерно совмещение текущей реальной ситуации общения и вымышленного. При этом отправитель и получатель сообщения выделяют определенные точки соприкосновения между реальной текущей ситуацией и вымышленной ситуацией в анекдоте. Это создает особый интертекст – текущий или вымышленный.

Чаще всего анекдоту свойственно неожиданное смысловое разрешение в самом конце, которое и рождает смех. Это может быть игра слов, современные ассоциации, требующие дополнительных знаний: социальных, литературных, исторических, географических и т. д. Анекдоты охватывают практически все сферы человеческой деятельности. В большинстве случаев авторы анекдотов неизвестны.

Тексты анекдотов обычно состоят из двух частей: начало

(интродукция) вводит слушателя в план содержания, сообщает тему, интригу, создает известное напряжение ожидания; и конец (развязка). Развязка анекдота, независимо от продолжительности целого текста, всегда должна быть краткой, неожиданной, часто парадоксальной, что обычно и делает анекдот смешным.

Все множество анекдотов можно разделить на: политические анекдоты, анекдоты о девушках, о взаимоотношениях мужчины и женщины, знаменитостях, музыке, книгах, школе, религии, армии, иностранцах.

По структуре английские анекдоты (jokes) можно условно подразделить на:

1. Анекдоты - диалоги. Такие анекдоты, в основном, строятся из нескольких реплик без ремарок:

-«George, darling, what is it about me you find so attractive?»

-«Is it my personality?»

-«No.»

-«Is it my figure?»

-«No.»

-«Is it my charisma?»

-«No.»

-«I give in.»

-«That's it!»

2. Короткие анекдоты. Это разнообразные анекдоты типа: What's the definition of a pessimist? A pessimist is a well-informed optimist.

3. Pun jokes (анекдоты основанные на игре слов):

There once was a very large lady in our town. She wore a dress size 16. I knew her when she was young, but she had a much smaller size.

Why do you think she is now wearing a size 16?

I guess she just 8 + 8 (ate and ate).

В ходе работы предполагается изучить основные виды и приемы создания языковой игры и провести подробный анализ структурных лексических, синтаксических и морфологических особенностей в английских анекдотах.

### **2.3. Лексические особенности анекдотов**

Для текстов анекдотов характерен ряд лексических особенностей. Основная часть текстов анекдотов представлена общеупотребительной лексикой (office, cucumber, doctor, English teacher, wife, minute), на которую, тем не менее, накладывает отпечаток специфика типа текста.

Так, принадлежность анекдота к нарративному жанру объясняет присутствие в текстах разговорной лексики и конструкций. К примеру: "Haven't I been telling you for the last hour that I'll be ready in a minute?" – Я тебе уже целый час говорю, что сейчас буду готова. Или "I play the part of the Scottish husband!",- Я играю роль Шотландского мужа! Hey! I thought I told you to take those to the zoo."- "Эй! Мне кажется, я вам сказал отвезти их в зоопарк." "Would she sleep in our bed?"- "Она бы спала в нашей постели?"

Принадлежность анекдота к разговорному жанру и его широкое использование всеми возрастными и социальными группами объясняет наличие в текстах сленга:

Peace out – бывай! Пока!

Homey – свой парень, кореш

Bloke – парень, малый

Английские анекдоты в большинстве случаев основаны на многозначности и игре слов (каламбурах), что представляет собой наибольшую сложность для переводчика. Например: Hey, man! Please call me a taxi. Вся соль этой шутки основана на многозначности слов. На основе этого, анекдот может трактоваться двояко: первый вариант: - Эй, человек! Пожалуйста, вызовите мне такси! - не создает должного комического эффекта, поскольку не видна связь между завязкой и концовкой анекдота. Зато второй вариант: — Эй, человек! Назовите меня "такси" заставит вас улыбнуться. В данном случае обыгрывается многозначность слова call,

которое может использоваться в значение позвонить и назвать.

Другой яркий пример игры слов:

DINER: Waiter! Will my hamburger be long?

WAITER: No. It will be round and flat, sir!

Комизм ситуации заключается в том, что каждый из читателей трактует слово по-своему.

И наконец, во многих текстах анекдотов встречается такое явление, как говорящие фамилии. Как правило, герои анекдота наделены именами, которые позволяют выстроить комизм ситуации на игре слов, к примеру:

— Will you tell me your name?

— Will Knot

— Why not?

В данном случае весь комизм анекдота основан за счет имени героя. Вполне логичный ответ героя на вопрос «Не мог бы ты мне сказать как тебя зовут?» (Will you tell me your name?) является причиной комического непонимания и конфликта между героями анекдота, что вызывает смех у слушателя анекдота. Второе имя, в свою очередь, оказывается вовлечено в игру слов: «Will Knot» воспринимается героем как отказ назвать свое имя, что способствует комизму ситуации.

Наиболее ярким для описания структуры текста комической направленности, как оказалось, является такой тип текста, как анекдот, в силу своей относительной краткости, компактности, структурной прозрачности. В анекдоте легко выделяются стимул и реакция. Например: The officer-aristocrat stumbled into the low-down saloon quite by accident. The waiter brought him a menu and asked, “What is your wish?”-“Uh – I left my glasses at home,” replied the aristocrat. - (Стимул!) -“We furnish glasses,” the waiter informed him. “But you can drink it out of the bottle if you want to.” - (Реакция!). Как видно из примера, в стимуле репрезентируется знакомая по предыдущему опыту, по имеющимся у получателя когнитивным знаниям стереотипная ситуация. В этом случае актуализируется семантический аспект «ресторан» и «пожилой человек с

плохим зрением».

Это происходит благодаря наличию словосочетания *at home*, которое выдвигает на первый план значение *glasses* как *a pair of lenses in a frame that rests on the nose and ears*. Это значение - 5-ое в словарной статье и, следовательно, является менее ожидаемым по отношению к другому значению *glass* как *a container for drinking from made of glass*, занимающим 3-ю позицию в словарной статье. Более того, словосочетание *at home* создает контекст, отвергающий невероятную идею, будто человек ходит в ресторан со своими стаканами. Поэтому допускаем, что у получателя возникнут ожидания следующего характера: помощь официанта в прочтении меню.

В результате анализа фактического материала было установлено, что одним из наиболее распространённых приёмов проявления языковой игры в текстах комической направленности является способ создания многозначности.

#### **2.4. Синтаксические особенности анекдотов**

Значительную часть текстов анекдотов составляют простые предложения. (*Now that's quite a coincidence*). Это объясняется нарративным характером анекдотов: для текстов разговорного типа свойственно наличие простых синтаксических конструкций. Однако, поскольку в данной работе мы имеем дело с письменными вариантами анекдотов, то здесь также встречаются и сложные предложения. В сложных предложениях хочется особо выделить сложные предложения с прямой речью. Включение в тексты анекдотов реплик персонажей дает слушателю возможность более наглядно представить происходящую ситуацию. Например: «*Haven't I been telling you for the last hour that I'll be ready in a minute?*». Данное предложение является сложным предложением с различными видами подчинения. Оно состоит из двух простых предложений: «*Haven't I been telling you for the last hour*» и «*that I'll be ready in a minute?*» Из них первое и второе соединены между собой подчинительной связью при помощи союза *that*; второе предложение является второстепенным, двусоставным обстоятельственным придаточным причины (I -подлежащее, выраженное

местоимением *will be ready*– сказуемое, выраженное глаголом), первое – главным предложением двусоставным ( *I*– подлежащее, выраженное местоимением, *been telling*– сказуемое, выраженное глаголом).

Также хотелось бы отметить высокую встречаемость в текстах вопросительных предложений. Их частотность обусловлена тем, что, многие анекдоты имеют вопросно-ответную структуру, что способствует более эффективному налаживанию контакта с собеседником: рассказчик задает собеседнику «каверзный вопрос», на который собеседник пытается ответить, используя все свое остроумие, а затем рассказчик говорит правильный ответ, который чаще всего поражает своей неожиданностью и алогичностью, создавая тем самым комический эффект. Например: *What is the longest word in the English language? »Smiles«*.

В данном случае первая реплика, представляющая собой вопросительное предложение, неизменно заставит задуматься собеседника, пытающегося придумать свой ответ. Тем неожиданней для собеседника звучит правильный ответ, представляющий собой расшифровку данного ответа *Because there is a mile between its first and last letters!* Следующий пример напоминает русскую шутку с фразой «Казнить нельзя помиловать» - поскольку смысл в ней меняется в зависимости от того, где сделать логическую паузу: *An English teacher wrote these words on the whiteboard: "woman without her man is nothing". The teacher then asked the students to punctuate the words correctly. The men wrote: "Woman, without her man, is nothing." The women wrote: "Woman! Without her, man is nothing."*

В этом примере обыгрываются различные грамматико-семантические связи между членами предложения с помощью пунктуации. Этот пример также ярко иллюстрирует разницу между мужской и женской логикой: каждый расставил логическое ударение таким образом, чтобы в выигрышном положении оказался представитель их пола (мужчины написали: «Женщина, без своего мужчины, ничто; женщины: Женщина! Без нее мужчина ничто!).

Был рассмотрен ещё один яркий пример языковой игры на

синтаксическом уровне языка: So you've decided to have a child. You've decided to give up quiet evenings with good books and lazy week-ends with good music, intimate meals during which you finish whole sentences, sweet private times when you've savored the thought that just the two of you and your love are all you will ever need. You've decided to turn your sofas into trampolines, and to abandon the joys of leisurely contemplating reproductions of great art for the joys of frantically coping with reproductions of yourselves. Why?

В данном отрывке наблюдается дружеская дистанция общения с читателем, которая выражается в использовании прямого обращения (You), вопросе (Why?). Текст начинается с вводного слова (so), что создает ощущение продолжения разговора, который был начат уже раньше. Языковая техника комического представлена перечислением, синтаксическим повтором (1. to give up, 2. to turn, 3. to abandon), лексическими повторами (You've decided, the joys of), антитезой, иронией (the joys of frantically coping with reproductions of yourselves). Лексический повтор (reproductions of great art/ reproductions of yourselves) сопровождается метафорическим сдвигом значения, является частью антитезы (the joys of leisurely contemplating/ the joys of frantically coping) создает двуплановость и языковую игру, характерные для юмористического текста.

Следующий анекдот, в котором комический эффект достигается путём повторения слов или высказываний. Например:

Golfer: Absolutely shocking! I've never played so badly before!

Caddie: Oh! Have you played before?

(Игрок в гольф: Ужас! Я никогда так плохо не играл.

Кэди: А раньше вы когда-нибудь играли?)

Можно сделать вывод, что простые предложения преобладают в анекдотах.

А перечисление, синтаксические повторы, антитезы являются популярными приемами создания языковой игры в анекдотах.

## **2.5. Морфологические особенности анекдотов**

В ходе исследования были рассмотрены наиболее характерные морфологические приемы, присущие текстам анекдотов.

Одним из которых является употребление большого числа фразовых глаголов, что объясняется направленностью анекдотов на устную речь фразовые глаголы:

to spank - отшлепать

to stand up and yell - стоять и орать

Механизм и характер построения взаимосвязи между исходным и потенциальным значением иллюстрирует следующий пример. "I'm going out after dinner." - "Oh, darling. What will I do without you?" - "The dishes!". Комический эффект связан с переструктурированием исходного значения. Это вызвано наличием когнитивно-лингвистических опор-паролей (существительное dinner и вопросительная реплика what will I do without you). Эти пароли помогают получателю выстроить исходное значение, определяющий дальнейший алгоритм понимания текста. С опорой на пароли получатель, исходя из своего набора лингвистических и когнитивно-социокультурных знаний выстраивает гипотезу о дальнейшем развитии описываемой ситуации. На основании перечисленных паролей стимула перед получателем встает картина семейного ужина, за которым муж сообщает жене о своем уходе на некоторое время и сетования жены по этому поводу. Ситуация интерпретируется получателем как обыденная, стереотипная и влечет за собой такого же рода ожидания, которые предположительно должны реализоваться в реакции. Например, произнесение мужем ласковых слов для успокоения жены и т.д. Или, с другой стороны, в ответ на вопрос содержащий глагол do, подразумевающий некую активность, ожидается употребление другого глагола, который бы характеризовал действие, так, например - sleep, read, go for a walk и т.д. Однако вместо этого употребляется существительное the dishes, характер употребления которого трактуется как неожиданный. Далее получатель осознает, что это существительное является частью выражения to do the dishes. В результате появляется другое потенциальное значение, не отвечающее ожиданиям, заложенным в первом значении.

В ходе исследования структуры комического текста установлено, что взаимодействие значений стимула и реакции, которое в дальнейшем предопределяет возможность двойной интерпретации, строится на основе отображения следующих позиций: интерперсональных отношений и стереотипных ситуаций.

За определением когнитивного характера взаимодействия скриптов последовала необходимость выяснения лингвистической базы трансформации исходного скрипта в другой, потенциальный. В результате анализа примеров оказалось, что в основе переструктурирования исходного скрипта<sup>1</sup> на потенциальный скрипт<sup>2</sup> лежат процессы: 1) введения новых значений в исходный скрипт за счет многозначных слов; 2) разрушения метафорических и метонимических выражений; 3) неожиданного объединения одинаково звучащих слов (прием каламбура); 4) использования аллюзийных понятий; 5) расширения когнитивных понятий. В процентном отношении анализ примеров дал следующие результаты. Около 42% от общего числа примеров составляют случаи с использованием многозначных слов в качестве базы для трансформирования исходного скрипта в потенциальный. Около 15% составляют случаи, когда в языковой игре используются одинаково звучащие слова (омофоны), и на их основе строится стилистический прием каламбура. Около 14% случаев относится к разрушению метафорических или метонимических высказываний. Обыгрывание аллюзийных и синонимичных значений для трансформации исходного скрипта составляет 7% и 8% соответственно. Наименьшую группу составляют случаи, когда в качестве базы переструктурирования исходного скрипта берутся параллельные конструкции - около 4% от общего числа примеров. Отметим, что в общее число примеров, подверженных исследованию, не вошли случаи использования трансформации понятий когнитивной области. Если такие случаи сравнивать со случаями, при которых используются только лингвистические опоры, то в пропорциональном отношении ситуация складывается следующим образом: на 3 случая использования когнитивно-семантических опор-паролей приходится 1 случай

использования лингвистических опор-паролей. Под случаями использования когнитивно-семантических паролей понимаются случаи, когда исходный скрипт подвергается трансформации не на основе каких-либо стилистических приемов, а за счет перенесения описываемой ситуации в другой ракурс посредством выявления других имеющихся в памяти получателя стереотипных ситуаций. Такое положение вещей продиктовано тем, что, по нашему мнению, за основу для смены интерпретации берутся более частотные в употребительном плане случаи многозначности и использования когнитивно-семантических опор, или случаев, когда описывается стереотипная бытовая ситуация, знакомая большему количеству получателей, чем, скажем, случаи с употреблением аллюзии, при которых многое зависит от имеющегося у получателя объема знаний как экстралингвистического, так и лингвистического характера.

С учетом анализа причин возникновения потенциального скрипта и характера его взаимодействия с исходным скриптом, была доказана гипотеза относительно основы механизмов понимания языковой игры в текстах комической направленности. В процессе понимания языковой игры получателю неизбежно приходится связывать систему усвоенных знаний (скрипт1) с системой полученных новых знаний (скрипт2). Другими словами, в основе механизма понимания лежат действия получателя, направленные на образование причинных связей между системой усвоенных знаний, предлагаемых в стимуле, и новой информацией, представленной потенциальным скриптом. Эти действия обуславливаются опорами: паролями в стимуле и переключателем в реакции. Результатом выявления таких связей является реализация комического эффекта, проявляющегося в адекватной реакции получателя.

В результате исследования англоязычного юмористических текстов, было замечено, что в нём достаточно часто встречаются приемы языковой игры, создающие новые слова или новые формы слов.

Необходимо отметить одну особенность игровых неологизмов. Как правило, в тексте создается такой неологизм, который заведомо не может

прижиться в языке, утратив свою игровую функцию. Иногда игровая функция таких слов поддерживается тем, что используется один из приемов создания каламбура - искажение языковых клише. В других случаях игровой характер неологизму обеспечивает то, что в качестве мотивирующего слова выступает имя собственное. Скорее всего, это связано с тем, что английский язык – это язык аналитического характера.

## **2.6. Классификация основных приёмов передачи каламбура в анекдотах**

В практической части данного исследования поставлена задача изучить особенности использования каламбура в английских коротких юмористических текстах.

Как известно, прием каламбура широко используется для создания комического эффекта, суть данного приема состоит в использовании разных значений одинаково или сходно звучащих слов, частей слова, групп слов, словосочетаний или предложений, а также на разных значениях одной и той же из названных единиц.

При осуществлении анализа конструкций, включающих языковое обыгрывание, было выявлено четыре основные группы каламбура: это каламбуры, основанные на полисемии, на паронимии, на омонимии и на основе фразеологических словосочетаний.

Комический эффект языковой игры основан на этимологии или созвучии, а также на объединении в одном тексте либо разных значений одного слова, либо разных слов и словосочетаний, тождественных или сходных по звучанию.

В ходе исследования было установлено, что самой многочисленной группой является группа, включающая каламбуры, основанные на **паронимии**, т.е. группы слов и выражений, сходные по звучанию, но не совпадающие по написанию, различающиеся непосредственно семантически. Паронимия является одним из самых популярных приемов, поэтому в шутках и анекдотах она используется очень широко. Например:

When gambling became legal in the city, everyone agreed that the city was

now a bettor place.

В данном выше примере фраза a bettor place подвергается каламбурному обыгрыванию, и переводится как «место, где заключают пари», но здесь слово bettor очень близко по звучанию со словом better, и фраза better place переводится как «лучшее место». Таким образом, в данном примере игра слов образуется на основе словосочетания a bettor place.

If you step onto a plane and recognize a friend of yours named Jack don't yell out Hi Jack!

В данном примере комизм порождается сходством в звучании фразы Hi Jack! «Привет, Джек!» и слова hijack «угон самолета». Таким образом, создается двусмысленность, ведущая к недопониманию собеседников и создающая юмористический эффект. Также следует отметить практически полное сходство написания данных фраз.

Ann who?

Ann other Easter bunny. (Another Easter Bunny.)

В данном примере представлена синтаксическая паронимия. Сочетание существительного Ann (an) и прилагательного other () и прилагательного another () являются паронимичными, графическая и звуковая близость которых провоцирует их смысловое сближение в сознании и ведет к семантическому сбою, то есть подмене одного компонента другим.

Student: I eated seven cakes at my birthday party.

Teacher: Don't you mean ate?

Student: Okay, I eated eight cakes at the party.

В следующем примере автор использует языковую игру для создания комического эффекта, основанную на обыгрывании слов, близких по звучанию: ate в значении «съел» и eight в значении «восемь».

Then there was the scientist who disconnected his doorbell. He wanted to win the Nobel Prize.

В данном случае автор использует сочетания Nobel Prize «Нобелевская

премия», которое сходно по звучанию со словосочетанием No bell Price – «Премия Без звонка», что очень близко смыслу высказывания в первой части, где говорится о том, что был ученый, который разъединил дверной звонок. В следствии этого возникает комический эффект.

В следующем примере каламбурному обыгрыванию подвергается словосочетание har vest, которое имеет значение «пиджак «хар»» и созвучное слово harvest, переводящегося как «урожай».

I can't find the farmer's keys. Maybe I should look in har vest.

Таким образом, возникает двусмысленность: «нужно посмотреть в пиджаке» и «нужно посмотреть в урожае», которая влечет за собой создание комического эффекта.

What do seven days of dieting do to you? I don't know. They make one weak.

В данном случае каламбурному обыгрыванию подвергаются созвучные слова weak в значении «слабый» и week в значении «неделя». Так как схожесть звучания этих слов вызывает двусмысленность, она ведет к созданию комического эффекта.

Таким образом, можно сделать вывод, что данная группа каламбуров находит широкое распространение в английском языке в силу различных причин. Рассмотренные выше примеры анекдотов типичны для повседневной устной речи, где игра со словом или формой слова приводят к недопониманию и вследствие чего создается комический эффект.

Следующая группа каламбуров не менее распространенная – это каламбуры, построенные на полисемии. Каламбуры, образованные таким способом, характеризуются наличием, как правило, одного слова, обладающего несколькими значениями, причем эти значения достаточно сильно отличаются друг от друга. Также важно наличие в предложении, содержащем каламбур, двух и более однородных грамматически члена предложения, которые относятся к полисемантическому слову:

The extravagant new wife went on a shopping spree, and the next day a delivery boy arrived with five new hats. Husband: For Pete's sake, honey. What do

you want with five new hats? Wife: Five new dresses.

Многозначность глагола to want, который используется в значении «сочетать» и в значении «хотеть» подвергаются каламбурному обыгрыванию. И оба этих значения реализуются в данном примере, создавая юмористический эффект.

The driver is safer when the road is dry. The road is safe when the driver is dry.

Каламбурному обыгрыванию подвергается следующее прилагательное dry, которое в первой части высказывания использовано в прямом значении и переводится, как «сухой». Во второй же части, слово использовано в переносном значении «трезвый». За счет столкновения смыслов создается комический эффект.

The two-tailed whale was just a fluke.

В вышеприведенном примере представлена многозначность слова fluke, который в свою очередь используется в таких значениях, как «камбала, палтус» и «удача, везение, счастливая случайность». Таким образом происходит двусмысленность значения предложения, создающую комический эффект.

В противоположность полисемии, следует отличать **омонимию**. Омонимические знаки имеют совпадающие элементы (или звуковые, или графические, или и те, и другие). Но между омонимичными словами отсутствует связь, и они имеют разное лексическое значение. Исследователи английского языка подразделяют омонимы на омофоны и омографы.

At an inspection parade the inspector asked a man,

“How long have you been in the Army, Private Smith?”

“Two”, he answered.

“Two what?” the inspector asked. “Two years?”

“No, too long, sir,” was the soldier’s reply.

В представленном выше анекдоте, каламбурному обыгрыванию подвергаются омофоничные слова, т.е. одинаково звучащие слова, но имеющие имеют разное написание и лексическое значение. В результате лексические единицы, как two и too, выражают различное отношение к воинской службе (two -

положительное отношение; too – отрицательное отношение с элементами иронии.

- Waiter!

- Yes, sir

- What's this?

- It' bean soup, sir

- No matter what it's been. What is now?

В этом анекдоте комизм строится на использовании омофона, А именно "been" – быть и "bean" – фасоль, бобы. Из-за этого и возникает взаимонепонимание героев. Хотя официант прямо ответил на вопрос посетителя: "It' bean soup, sir", мужчина не понял ответ и продолжал настаивать на своём.

Следующий пример так же использует игру слов с различным написанием, но одинаковым произношением:

- You see, this hat costs only twenty dollars. Good buy!

- Yes, good-bye, twenty dollars.

В данном примере слова «good buy» (удачная покупка) и «good-bye» (до свидания) звучат одинаково, но имеют разные значения.

Father: Do you know what happens to liars when they die?

Johnny: Yes, daddy, they lie still.

В этом анекдоте используются два приема создания комизма: многозначность значения слов и каламбур, построенный на омонимии. Первые формы глаголов " to lie" в значении - лгать и лежать – совпадают. Помимо этого при построении анекдота используется многозначность слова still: 1) тихо, смирно 2) все еще, по-прежнему. При помощи обоих приемов и создается очень короткий, но вместе с тем смешной анекдот. Слушающий воспринимает одновременно два значения: "лежать смирно", и "по-прежнему лгать".

Таким образом, феномен комического предполагает возбуждение смеховой реакции человека, смеха, но не чисто физиологической реакции человека, а смеха, вызванного интеллектуально-смысловой игрой.

Далее выделяются случаи обыгрывания омонимичности, разных по значению, но одинаковые по написанию единицы языка (слова, морфемы и др.), которые имеют название омографов:

We polish the Polish furniture.

В данном случае «Polish» имеет два значения из которых первое является глаголом «полировать», а второе прилагательным «Польский».

The dove dove into the bushes.

В представленном выше примере слово «Dove» используется в двух значениях, в которых первое является существительным и переводится как «голубь», а вторым прошедшей формой глагола «dove - нырять».

Итак, рассмотрев примеры каламбура, построенного на полисемии и омонимии, где в высказывании реализуются два значения, можно объяснить распространенность употребления данного типа тем, что шутки, преимущественно функционируют в устной форме, а наличие в английском языке множества многозначных слов, позволяет реализовать данный прием.

К четвертой группе анализируемой языковой игры относятся каламбуры, построенные на устойчивых словосочетаниях и фразеологизмах. Данная группа является наименее употребляемой, по сравнению с двумя выше рассмотренными группами.

С переводом юмора на фразеологическом уровне, в большинстве случаев, дела обстоят проще, так как, чаще всего, в языке и оригинала и перевода существуют эквиваленты фразеологизма, пусть и с некоторым искажением буквального значения, но с сохранением образности. Например, выражение «as a bull in a Chinashop» дословно переводится как «бык в китайском магазине» и означает неуклюжего, неловкого человека. В нашем языке то же значение передается с помощью фразеологизма «как слон в посудной лавке».

Если не принимать в учет фразеологизмы - можно сделать вывод, что, в большинстве случаев, для переводчика есть только один способ передачи юмора - не переводить дословно, а создавать собственный каламбур, то есть,

другими словами, придумать свою шутку, используя те же средства, что и автор оригинала, при этом как можно ближе по значению к оригиналу и с учетом контекста.

Это довольно сложная задача, которая под силу далеко не каждому переводчику. **Порой** в таких случаях даже высокого уровня владения родным и иностранным языком не достаточно, требуется еще и богатое воображение, и креативность.

Особенность строения данного типа каламбура заключается в том, что он строится на основе трансформации, и заключается в разрушении формы или содержания исходной фразеологической единицы. При этом достигается параллельное восприятие, как фразеологических единиц, так и прямого значения компонентов или двойная актуализация. В качестве обыгрываемой единицы используется не слово, а словосочетание или устойчивое выражение. Рассмотрим особенности данного типа языковой игры на примерах.

"Last week a grain of sand got into my wife's eye and she had to go to a doctor. It cost me three dollars."

"That's nothing. Last week a fur coat got in my wife's eye and it cost me three hundred."

В данном примере фраза *to get into someone's eye*, используется в первой части текста в прямом значении и которая переводится на русский язык «попасть в глаз (в физическом значении)», что позволяет ее перевести как «На прошлой неделе моей жене в глаз попала песчинка и ей пришлось пойти к доктору. Это мне обошлось в три доллара». Во второй же части текста данная фраза используется в переносном смысле, звуча в переводе следующим образом: «Это совсем немного. На прошлой неделе в поле зрения моей жены попала шуба и мне этот обошлось в триста долларов». Неожиданное употребление переносного значения фразы во второй части текста создает комический эффект. Фразеологический оборот не воспринимается как единое целое, а рассматривается как совокупность его

составных элементов. Различные значения фразеологических оборотов обыгрываются в одном контексте.

– If you won't accept me as your lover, said the tragic youth, I shall hang myself on the tree in front of your house.

– For goodness' sake, don't do that," she said. "You know how my parents object to fellows hanging about the house."

В вышеприведенном примере словосочетание *hang myself on the tree* имеет значение «повеситься на дереве», то есть в данной части высказывания создается трагический эффект. Но далее, во второй части текста, за счет использования словосочетания *hang about*, переводящегося как «бродить вокруг; околачиваться, слоняться», весь текст приобретает комический характер. Различные обыгрывания фразеологизмов создают, таким образом, комический эффект.

The doctor told my wife she should take exercise." "And is she doing it?" "If jumping at conclusions and running up bills can be called exercise."

В этом же примере комизм тексту придает использование глаголов движения *jump* «прыгать» и *run* «бежать» в переносном смысле. Так фраза *jumping at conclusions* имеет значение «быстрое принятие решений» и фраза *running up bills* переводится как «увеличивать долги». Данные фразы не сочетаются со смыслом, положенным в начале текста, которые связаны со спортивной тематикой и за счет неожиданного использования переносного значения лексем, создается юмористический эффект.

Рассмотрев проанализированные примеры, основанных на каламбурном обыгрывании фразеологизмов и устойчивых словосочетаниях, можно прийти к выводу, что употребление прямого и переносного значений устойчивого словосочетания в одном контексте, за счет эффекта неожиданности, создает комический эффект.

Обобщая все вышеизложенное, можно прийти к следующему **выводу**: самым популярным и продуктивно используемым видом каламбура,

употребляемого в английских анекдотах и шутках, является каламбур, основанный на паронимии, так как они в большинстве случаев приводятся в устной и повседневной речи. Так как внимание к форме слова в целом характерно для жанра комического, так же данный каламбур создаёт шуточно-ироничный эффект и позволяет выразить остроумие говорящего, способность построить спонтанный каламбур. Менее популярными оказались каламбуры, комизм которых построен на полисемии и омонимии слов. И, наконец, самой малочисленной группой является каламбур, основанный на фразеологизмах и устойчивых словосочетаниях.

Каламбур является очень продуктивным приемом для создания комизма в анекдотах, т.к. сам язык предоставляет автору практически неограниченные возможности для творческого применения языковых средств.

## **2.7. Обучение приемам языковой игры в средней школе**

Омонимия является одним из ключевых приемов создания языковых анекдотов (анекдотов, комический эффект которых строится на языковой игре), это делает ее неотъемлемым атрибутом межкультурной коммуникации.

Несмотря на то, что многими исследователями отмечается, что омонимы затрудняют коммуникацию, так, например, Л.В. Малаховский определяет омонимию как фактор, приводящий к ухудшению кодовых свойств языка, следует отметить, что зачастую омонимы не только задерживают коммуникацию, но и эстетически насыщают ее, что особенно убедительно продемонстрировано в анекдоте [Л.В. Малаховский, 1990].

Анекдоты, построенные на омонимии – это один из наиболее кратких и действенных путей к познанию языка. Е. Курганов отмечает, что «...нигде так не проявляется целенаправленно-творческий характер омонимии, как в пространстве анекдота. Анекдот дает омонимии новую жизнь» [Е. Курганов, 2001].

В языке заложена возможность совпадения слов, означающих понятия, которые на самом деле никак не совпадают. В анекдоте такая возможность сознательно обыгрывается. Анекдот, сталкивая внешне идентичные, а внутренне

несоединимые слова, учит чувству контекста, учит воспринимать слово ситуативно.

Омонимия используется в анекдоте с максимальной интенсивностью и высокой результативностью. Более того, очень часто именно омонимия позволяет анекдоту, хотя, конечно последний обладает и другими средствами, предельно эстетизировать коммуникативный акт.

Каламбурная игра на основе омонимии, пишет П. Гиро, - явление сложное, так как между омонимами не существует семантических связей. Вся изобретательность поэта направлена именно на создание этой связи, которая ценится тем дороже, чем она неожиданнее [P. Guiraud, 1976].

В процессе изучения английского языка в школе, учащиеся сталкиваются с различными языковыми явлениями. Некоторые из них вызывают определенные трудности, так как этим явлениям не уделяется достаточно времени на изучение или же их изучение вообще отсутствует в школьной программе.

Одной из самых больших сложностей английского языка, с которой сталкиваются все без исключения, является то, что одинаковые по написанию или звучанию слова могут иметь совершенно разный смысл. Зачастую предложения с такими словами ставят человека в тупик, так как их перевод по отдельности не дает возможность понять смысл предложения в целом.

Таких слов в английском языке много и все они называются омонимами, то есть словами, которые имеют одинаковое написание или произношение, но различные значения. В своем родном языке ученики обычно не обращают внимание на употребление омонимов.

Английский язык богат такими словами, поэтому очень важно понимать смысл сказанного или написанного, так как одно и то же слово в контексте предложения может иметь совершенно разное значение.

Проведённый методом сплошной выборки анализ содержания учебных текстов, заданий и упражнений, установок к ним в учебнике английского языка для средней школы New Millennium English. 5 класс (4 год обучения) Н.Н.

Деревянко, С.В. Жаворонкова Обнинск, Изд. "Титул", 2012 г., 93 с. выявил наличие 66 омонимов различных типов (на уровне лексем) и, как минимум, 10 омоформ (на уровне словоформ). Значения и произношение омонимичных слов уточнялись по англо-русскому словарю В.К. Мюллера. На каждом типе омонимов, найденных нами в учебниках «New Millennium English», будут рассмотрены в отдельности. Заполняя цифровыми данными таблицу типов, подтипов и классов омонимов, была получена следующая картина распределений омонимов по классам.

Содержательные подтипы	Формальные подтипы			
	Фонетико-графические	Омофоны	Омографы	Всего
Лексические	4	3	-	7
Лексико-грамматические	15	19	1	34
Грамматические	24	-	3	25

Эти цифры дают представление об общем числе омонимов, встречающихся в курсе «Millie» (5 класс) и количественном соотношении омонимов разных типов и классов.

Анализ учебника показал отсутствие заданий и упражнений на закрепление, активизацию и систематизацию омонимичных явлений. Поэтому нами был разработан примерный комплекс заданий и упражнений на формирование навыков и умений употребления омонимов. Эти упражнения предназначены для учащихся V классов, поскольку на среднем этапе обучения английскому языку у учащихся уже имеются определённые знания о лексических и грамматических значениях омонимов, сформированы первичные навыки их употребления в устной и письменной речи, а также накоплен достаточно большой запас омонимов и омоформ. Хотя задания на отработку омонимов можно частично включать и на начальном этапе обучения.

К разработке заданий было привлечено около 200 языковых анекдотов (анекдотов, комический эффект которых строится на омонимии), отобранных

методом сплошной выборки из печатных и электронных сборников.

Так как темой исследования является использование приема языковой игры на основе юмористических рассказов, за основу были взяты английские анекдоты.

Изучение английского языка – трудоемкое и для многих скучное занятие. Но можно завлечь и развлечь заскучавшего ученика юмором: анекдотами, веселыми историями, шутками. В современных учебниках английского языка очень мало даны анекдоты. А дети особенно любят смеяться. Юмор вызывает релаксацию, повышает энергию, способствует продуктивности мышления, положительно влияет на здоровье. Учитель-методист А.Е.Азаровская считает, что существует 9 причин, по которым нам следует использовать анекдоты на уроке [А. Е. Азаровская, 2002]:

1. анекдот развивает языковую догадку.
2. анекдот учит выразительности и эмоциональности.
3. анекдот содержит в себе элемент культуры.
4. в каждом анекдоте комбинируются различные лексические единицы и грамматические структуры.
5. анекдот- это прекрасный речевой материал.
6. анекдот – это текст.
7. анекдот можно не только прочитать, но и рассказать, выслушать и записать.
8. смысл анекдота воспитывает
9. анекдот снимает напряжение на уроке.

К вышеизложенному можно еще добавить, что систематическое использование анекдота на уроке, несомненно, будет способствовать развитию у учащихся интереса к предмету. На уроках и во внеклассной работе можно использовать различные анекдоты, смешные картинки и фотографии, комиксы. Их можно применять на различных этапах урока и с разными целями:

1. для введения в тему урока.
2. Для речевой зарядки

3. для обогащения лексического запаса
4. для развития устной и письменной речи

Для развития навыков аудирования и чтения

Для развития грамматических навыков.

Можно предложить несколько примеров работы с анекдотами с использованием омонимии.

В первом задании встречаются одинаковые по звучанию слова (омофоны), и чтобы правильно выбрать ответ, следует опираться на контекст предложения.

Например:

- 1) Choose the correct variant from the words given below and translate.

**Eating should never make you sad, unless it is a ..... meal.**

**1. mourning**

**2. morning**

В данном анекдоте, комический эффект достигается использованием омофонов, слов, схожих по звучанию, но разных по написанию.

Слова morning и mourning читаются одинаково, что может привести к забавной путанице в значениях.

- 2) Choose the correct variant from the words given below and translate.

**What do ghosts serve for dessert?**

**Ice .....**

**1. Scream**

**2. Cream**

В данном анекдоте проводится аналогия с мороженым на десерт, но в случае с десертом, приготовленным привидениями, употребление слова «scream» («крик») вместо «cream» вполне логично, а звучат оба варианта идентично.

- 3) Choose the correct variant from the words given below and translate.

**Q: Why was six scared of seven?**

**A: Because seven ..... nine.**

1. **Ate**
2. **eight**

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

4) Choose the correct variant from the words given below and translate.

**A woman goes into a hairdresser's in Newcastle and says, "Can I have a ....., please?" And the hairdresser goes, "I wandered lonely as a cloud..."**

1. **perm**
2. **poem**

В данном случае комический эффект создается с помощью омофонов: а поем – поэма, perm – перманент.

5) Choose the correct variant from the words given below and translate.

**When the nurse missed the man's artery, she knew that the whole injection was in .....**

1. **in vein**
2. **in vain**

в данном анекдоте обыгрываются омофоны, так как в сочетаниях “in vein” (в вену) и “in vain” (напрасно, тщетно) предлог “in” является неотъемлемой частью выражения.

6) Choose the correct variant from the words given below and translate.

**Teacher (paying a visit): Are father and mother in, Morton?**

**Morton: They was in, but they is out.**

**Teacher: Why, Morton! "They was in!" "They is out!" Where's your .....**

**Morton: She's upstairs taking her nap.**

1. **Grammar**
2. **Drandma**

Здесь трансформация исходного скрипта на потенциальный происходит за счет объединения одинаково звучащих слов grammar и grandma, последнее

появляется в результате употребления местоимения she и описания действия, присущего человеку - taking her пар.

2. В задании под номером два предлагается прослушать и вставить пропущенные слова.

1) Listen to the text and add the missing words. Translate the sentences.

**“I had a fall last night which rendered me unconscious for several hours”**

**“You don’t mean it! Where did you .....?”**

**“I ..... asleep!”**

В данном случае обыгрываются омофоны fall падение и fell вторая форма неправильного глагола fall, используемая в словосочетании to fall asleep.

2) Listen to the text and add the missing words. Translate the sentences.

**Two hats were hanging on a hat rack in the hallway. One hat says to the other, 'You stay here, I'll go on..... .**

Здесь наблюдается противопоставление слов «a head» - «голова» и «ahead» - «вперед», что впоследствии и вызывает смеховую реакцию, так как одна шляпа говорит другой: «Ты оставайся здесь, а я пойду дальше / на голову».

3) Listen to the text and add the missing words. Translate the sentences.

**-Will you tell me your name?**

**-..... .**

**-Why not?**

В данном примере имя «Will Knot» звучит также как и английское «Will not» - «нет» (в будущем времени), хотя пишутся они по-разному. Соответственно, человек, не осознав, что это имя, а интерпретировав, как отказ отвечать на вопрос, спросил: «Почему нет?».

4) Listen to the text and add the missing words. Translate the sentences.

**A bicycle can't stand on its own because it is ..... .**

«Two-tired» («двухколесный») читается точно также, как и «too tired» («слишком усталый»), хотя написание их не совпадает. Поэтому, можно понять, что велосипед не может стоять сам по себе, потому что слишком устал.

5) Listen to the text and add the missing words. Translate the sentences.

**What did the grape say when it got stepped on? Nothing - but it let out a little .....**

В этом анекдоте обыгрываются схожие по звучанию, но разные по написанию слова «whine» - «ныть, выть» и «wine» - «вино». Таким образом, получается, что если наступить на виноград, он ничего не говорит, а лишь делает вино.

6) Listen to the text and add the missing words, translate and try to explain the meaning of this joke/ задание для обогащения лексического запаса.

**Waiter!**

**Yes, sir.**

**What's this?**

**It's ..... soup, sir**

**No matter what it's ..... . What is it now?**

Подобный анекдот вызывает лишь улыбку, а не смех. В понимании русского человека это вовсе не звучит как анекдот. В данном примере обыгрываются омофоны, принадлежащие к разным частям речи: прилагательное bean бобовый и третья форма been неправильного глагола to be (был).

Таким образом, лексико-семантический анализ данного анекдота показал, что трудности возникают в случае различия в восприятии семантики всего одного слова двумя коммуникантами, что может вызвать недоразумение, ведущее к комичности.

В задании под номером три предлагается определить, принадлежат ли подчеркнутые слова к одной и той же части речи.

**3. Define whether the underlined words belong to the same part of speech.**

### **1) How much can a bare bear bear?**

В данном случае в ряд употребляются три одинаково звучащие слова, что придает высказыванию абсурдность и комизм, но их написание различно. «Bare» - голый, «bear»: 1. глагол «носить, держать (в голове)» и т.д.; 2. существительное «медведь».

### **2) We polish the Polish furniture.**

В данном случае употребляются два одинаково слова по написанию и звучанию, но их значение различно. “polish” – полировать и The Polish – польский.

### **3) The dove doves into the bushes.**

В данном примере даны также, как и в предыдущем, слова, одинаковые по написанию и звучанию. «Dove» – существительное «голубь», «dove» – является глаголом «нырять».

**4) I think it will be a clash between the political will and the administrative won't.**

В задании номер 4 можно увидеть слова, одинаковые по написанию и звучанию: «will» – глагол будущего времени, образованный от глагола to be; «will» – существительное, перевод которого «желание».

**5) While travelling, Jack annoyed everyone in the group with his stupid anecdotes.**

**They finally deserted him amidst the journey. Now Jack is amidst the desert of Sahara.**

В данном анекдоте обыгрываются омографы (“desert” – глагол «покидать, оставлять; бросать» и “desert” /dezt/ – существительное «пустыня»).

### **6) What's the chicken like? – It doesn't like anything. It is dead.**

В данном анекдоте слово like – в первом предложении является прилагательным «похожий», во втором глаголом «нравиться».

В английском языке встречается транспозиция – обыгрывание употребления форм слов разных частей речи в необычных для них грамматических значениях и необычной предметной отнесенностью.

3. В четвертом виде упражнений, необходимо определить в каких случаях переводится то или иное слово.

**1. Define in what cases the word «lie» is translated: 1) лежать 2) лгать.**

**a) Father: “Do you know what happens to liars when they die?”**

**Johnny: “Yes, sir, they lie still”.**

**в) “You were lying all the time!”**

**“No, that’s not true! I lay on the sofa just several times.”**

В первом случае слова lie лгать и lie лежать – фонетико-графические омонимы, следовательно, омонимами являются и образованные от них существительные liars лгуны и те, кто лежат.

Во втором анекдоте в первом случае используется lie как лгать, в то время как во втором lie является неправильным глаголом, который переводится как лежать ( lie-lay-lain).

С обыгрыванием омонимичных единиц и создается очень короткий, но вместе с тем смешной анекдот.

**2) Define in what cases the word is translated «удачная покупка».**

**- You see, this hat costs only twenty dollars. Good buy!**

**- Yes, good-bye, twenty dollars.**

В данном примере слова «good buy» (удачная покупка) и «good-bye» (до свидания) звучат одинаково, но имеют разные значения.

**3) Define in what case the word is translated «прекрасный, красивый».**

**HE: He always calls his wife ‘Fare’ Lady.**

**SHE: How romantic. Why does he call her ‘Fair’ Lady?**

**HE: It’s a habit – he used to be a street-car conductor.**

(“fare” – плата за проезд и “fair” – прекрасный, красивый произносятся одинаково)

**4) Define in what case the word is translated «стадо»**

**The farmer was showing the tourists around.**

**“That is some bunch of cows we got,” said the tourist.**

**“Not bunch – herd.”**

**“Heard of what?”**

**“Herd of cows.”**

**“Sure I’ve heard of cows.”**

**“I mean a cow herd.”**

**“So what if a cow heard? I didn’t say anything wrong!”**

“herd” – стадо и “heard” – слышал (форма прошедшего времени от глагола “hear” – слышать) произносятся одинаково.

В следующем виде упражнений предлагается выбрать правильный вариант перевода к выделенному слову.

1) Choose the correct translation of the highlighted word.

**The police officer had a fine time with the traffic violator.**

1. прекрасный

2. штраф

Fine не только переводится как прекрасный, замечательный, но и как штраф. А так как в предложении говорится про полицейского и нарушителя правил дорожного движения, то двусмысленная комичность ситуации видна сразу.

2) Choose the correct translation of the highlighted word.

**“Why is a proud woman like a music book?”**

**“She is full of airs.”**

1. Мотив

2. Важный вид

Здесь мы наблюдаем игру слов, построенную на обыгрывании полных лексических омонимов: air (мотив) и airs (важный вид).

3) Read, translate and choose the correct translation given below.

**The movie manager was furious. “What’s the matter?” asked his assistant.**

**Is anything wrong?**

**Anything wrong! He snored. Why, you’ve advertised for the next week:**

**“smiling eyes – with a strong cast!”**

1. актерский состав
2. косоглазие

Здесь можно наблюдать игру слов, построенную на обыгрывании полных лексических омонимов: cast актерский состав и косоглазие, за счет чего и достигается юмористический эффект.

- 4) Choose the correct translation of the highlighted word.

**Five-year-old Little Johnny was lost, so he went up to a policeman and said crying, "I've lost my dad!" The policeman said, "What's he like?" Little Johnny replied, "Beer!"**

1. Любить, нравиться
2. Быть похожим на кого-то или что-то

В данном случае глаголы-омонимы «to like something or somebody» - «любить, нравиться» и «to be like something or somebody» - «быть похожим на кого-то или что-то» - совершенно разные по значению.

- 5) Choose the correct translation of the highlighted word.

**Professor: What do you know about Spanish syntax?**

**Student: Gosh, I didn't know they had to pay for their fun.**

1. Синтаксис
2. Налог на грех

В данном анекдоте обыгрываются омофоны: syntax - синтаксис, sin tax - налог на грех. Другими словами получатель понимает, что студент вместо «синтаксис» услышал «налог на грех». В целом, ситуации придается оттенок комичности за счет подмены одного понятия другим на фонетической основе.

Данный анекдот также может послужить отличным образцом для изучения языковых особенностей при обучению языку.

- 6) Choose the correct translation of the highlighted word.

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

1. Мягкий напиток
2. газировка

Парня ударили по голове бутылкой Кока Колы, но всё в порядке, так как это была газировка. В данном случае мы сталкиваемся с омонимией. Soft drink переводится как газировка, однако буквально можно понять это словосочетание как «мягкий напиток».

7) Choose the correct translation of the highlighted word.

**A policeman spots a woman driving and knitting at the same time. Driving up beside her, he shouts out the window..... “Pull over!”**

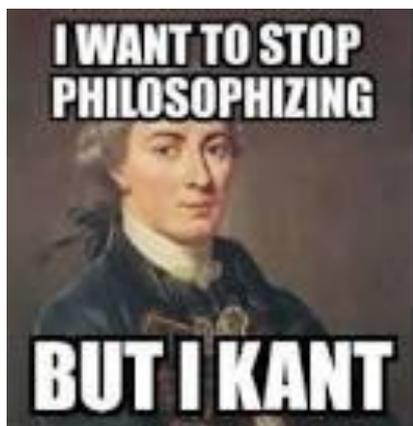
**“No,” she shouts back, “a pair of socks!”**

1. Пуловер

2. Остановиться (на обочине).

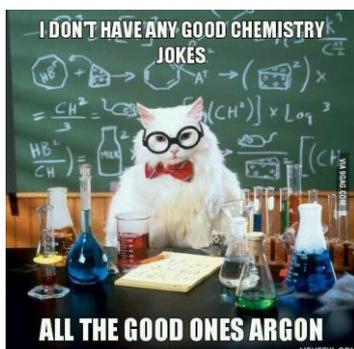
8. Следующее задание связано с картинкой. Многие современные шутки связаны с различными изображениями, в том числе и лингвистические. На рисунке 1 изображен известный немецкий философ Иммануил Кант.

1) Look at the picture and find the homonyms. Try to translate.



Перевод текста: «Я хочу прекратить философствовать, но я Кант». Для человека, не знающего английский, вряд ли данная картинка будет смешной, так как юмор совсем не понятен. Он построен на омофонии двух слов: Kant и Can't звучат одинаково [ kænt ] [16; с. 156]. Благодаря данной игре, текст на изображении можно перевести так: «Я хочу перестать философствовать, но я не могу, потому что я Кант».

2) Look at the picture and find the homonyms. Try to translate.



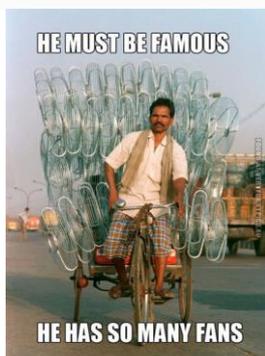
В данной картинке обыгрываются омофоны: argon (аргон) и are gone (пропали). Если перевести дословно, то это будет таким образом:

У меня нет хороших шуток о химии. Все хорошие - аргон

Суть в том, что хим. элемент Аргон на английском звучит как "are gone" - "пропали". Поэтому последнее предложение можно перевести как

All the good ones are gone - Все хорошие пропали.

3) Look at the picture and find the homonyms. Try to translate.



Перевод картинки будет звучать так: Он должен быть известным, у него так много поклонников. В данном случае английское слово «fan» можно перевести и как «поклонник», и как «вентилятор».

4) Look at the picture and find the homonyms. Try to translate.



«Pull over»./ No, it's cardigan, but thanks for noticing.

«Pull over» имеет значение как «съедьте на обочину», но при этом слышится «pullover», как свитер. Водитель отвечает: нет, это кардиган, но спасибо, что заметили.

5) Look at the picture and find the homonyms. Try to translate.



Я бы не смог уничтожить кольцо, но Элайдж смог бы.

Elijan Wood – актер, сыгравший Фродо. Wood звучит точно так же, как и would.

Предлагаемые упражнения помогут расширению объема лексического минимума за счет таких лексических единиц как омонимы, а также навыку их распознавания и употребления в речи, что соответствует программным требованиям обучения иностранным языкам. А перевод анекдотов на другой язык представляет собой один из наиболее успешных и интереснейших способов не только обучения школьников английскому языку, их приобщения к культуре другого языка, но и развития национального духа своей родной культуры посредством межкультурной коммуникации, осуществляемой через текст анекдота.

## **Вывод по второй главе**

Обобщая практический материал, можно сделать следующие выводы: Языковая игра, используемая в юмористических текстах, а в частности анекдотах, является ярким примером закодированной информации. Ее цель привлечь внимание и заставить читателя или слушателя расшифровать ее смысл на подсознательном уровне.

В результате анализа фактического материала было установлено, что наиболее распространенная и яркая лексическая особенность языковой игры в текстах комической направленности является способ создания многозначности. Многочисленны также морфологические особенности, среди которых выделяется употребление большого числа фразовых глаголов, что делает текст анекдота более разговорным; также отмечается употребление неологизмов с целью поразить собеседника необычным, противоречащим всем нормам словом-развязкой анекдота. Методом статистического анализа синтаксических средств было выявлено, что перечисление, синтаксические и лексические повторы преобладают в анекдотах. Они создают двуплановость и языковую игру, характерные для юмористического текста.

В ходе исследования было выявлено широкое использование приема каламбура для создания комического эффекта. Самым популярным видом каламбура, употребляемого в английских анекдотах, является каламбур, основанный на паронимии, т.к. они приводятся в устной и повседневной речи в большинстве случаев. А самой малочисленной группой группой является каламбур, основанный на фразеологизмах. Каламбур является очень продуктивным приемом для создания комизма в анекдотах, так как сам язык предоставляет автору практически неограниченные возможности для творческого применения языковых средств.

В ходе методической работы была сделана попытка проанализировать ключевой прием создания языковых анекдотов, как омонимия, в средней школе. При изучении иностранного языка все без исключения сталкиваются с тем, что одна и та же языковая форма может иметь совершенно разные значения, и это

факт, на который в своем родном языке обычно не обращают внимания. Такие формы существенно затрудняют восприятие иноязычного текста.

В результате, анализ учебника «New Millennium English 5» показал отсутствие заданий и упражнений на закрепление, активизацию и систематизацию омонимов. Поэтому был разработан комплекс заданий и упражнений на формирование навыков и умений употребления омонимов.

Упражнения помогут учащимся запомнить и активизировать достаточно большой объем омонимических слов.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После проведения данного исследования можно сделать следующие выводы: анекдоты представляют собой отдельный вид текста, главной жанровой характеристикой которого является установка на создание комизма. Анекдот обладает жанровыми характеристиками как изобразительность и воспроизводимость. Языковая игра с наибольшей полнотой реализуется именно в таких жанрах творчества, в которых заведомо идет установка на создание смехового эффекта, а именно анекдотах. Многообразие подходов к пониманию терминов «языковая игра» привело к необходимости проанализировать основные существующие точки зрения на этот феномен и, на основе произведенного анализа, вывести свое собственное определение языковой игры: языковая игра – творческое, отклоняющееся от речевой и стилистической нормы, использование любых языковых единиц и категорий для создания остроумного высказывания комического характера. В ходе исследования было установлено, что самым частотным приемом языковой игры является разного рода каламбуры. Хотя, приемы языковой игры встречаются не во всех устных или письменных сообщениях, но верно и то, что английские юмористические тексты, в частности, анекдоты, это одна из сфер, в которой языковая игра применяется наиболее активно.

Проанализированные примеры отражают стремление к образности, украшению речи, повышенной выразительности и новизне. Основная функция языковой игры в анекдотах – создание комического эффекта, придание выразительности высказыванию, многозначности смыслов, использование их для характеристики ситуации общения. Языковая игра в тексте анекдота передает непринужденность и неофициальность ситуации общения. Подобное распределение приемов языковой игры соответствует основным средствам создания комического эффекта.

В процессе изучения английского языка учащиеся сталкиваются с различными языковыми трудностями. Одной из самых больших сложностей английского языка является, когда учащиеся сталкиваются со словами, которые одина-

ковые по написанию или звучанию, но отличаются по значению. После проведенного анализа учебника «New Millennium English 5» можно сделать вывод, что в нем отсутствуют задания и упражнения на закрепление, систематизацию и активизацию омонимов. Этим явлениям не уделяется достаточно времени, поэтому был разработан комплекс заданий, включающих анекдоты, основанные на явлении омонимии. Анекдоты, построенные на омонимии – это один из наиболее кратких и действенных путей к познанию языка. Использование анекдотов на уроке английского языка способствует развитию у учащихся интереса к предмету, повышает энергию, способствует продуктивности мышления и положительно влияет на здоровье. А данные задания будут способствовать еще и расширению словарного лексического запаса, и также навыку распознавания омонимов в речи.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азаровская, А.Е. Когда относительная "влажность" в атмосфере урока превышает предельно допустимую норму ... / Азаровская, А.Е. // Коммуникат. методика. - 2002. - №6. - С.39. - С. 2002.
2. Арнольд, И. В. Лексикология современного английского языка . – М.: 1973. - 245 с.
3. Арнольд, И.В. Стилистика современного английского языка [Текст]: учеб. пособие / И.В. Арнольд. - М.: Просвещение, 1999. - 295 с.
4. Ахманова, О. С. Очерки по общей и русской лексикологии М , 1957 240 с
5. Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов. – М.: 1966.
6. Баранов, А.Н. Языковые механизмы вариативной интерпретации действительности как средство воздействия на сознание [Текст] / А.Н. Баранов, В.В. Паршин // Роль языка в средствах массовой информации. - М.: 2002. - С.100 - 143.
7. Будагов, Р.А. Введение в науку о языке. - М.: Книга, 1958. - 430с.
8. Виноградов, В.В. Об омонимии и смежных явлениях. – М.: 1960.
9. Виноградов, В.В. Избранные труды: Лексикология и лексикография [Текст] / В.В. Виноградов. - М.: Наука, 2002. - 312 с.
10. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе М.: Международные отношения, 1980.
11. Гальперин, И.Р. Стилистика английского языка [Текст]: учеб. пособие / И.Р. Гальперин. - 3-е изд. - М.: Высш. школа, 2004. - 334 с.
12. Гвоздев, А.Н. Очерки по стилистике русского языка. - М.: Просвещение, 1952. - 340с
13. Голуб, И.Б. Современный Русский Язык. - М.: Айрис-пресс, 2003.
14. Гридина, Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество [Текст] / Т.А. Гридина. - Екатеринбург: Урал.гос.пед.ун-т, 2001. - 214 с.

15. Зализняк, А.А. Феномен многозначности и способ его описания [Текст] / А.А. Зализняк // Вопросы языкознания. - М.: 2004. - №2. - С. 20 - 25.
16. Земская, Е.А. Словообразование как деятельность [Текст]: учебное пособие / Е.А. Земская. - М.: Наука, 2004. - 221 с.
17. Каменская, О.Л. Текст и коммуникация [Текст]: учеб. пособие / М.Л. Каменская. - М.: Высшая школа, 2001. - 235 с.
18. Караулов, Ю.Н. Концепция языковых игр в философии Людвиг Витгенштейна [Текст] / Ю.Н. Караулов, А.К. Карпов // Западная философия: история, проблемы, перспективы развития. - М.: 2008. - №4. - С. 27 - 30.
19. Кайуа, Р. Игры и люди [Текст] / Р. Кайуа // Статьи и эссе по социологии культуры. - М.: ОГИ, 2007. - № 4. - С. 64 - 65.
20. Кожина, М.Н. Об отношении стилистики к лингвистике текста [Текст] / М.Н. Кожина. - М.: Наука, 2003. - 280 с.
21. Козинцев, А.Г. Антропология смеха [Текст] / А.Г. Козинцев // Ритуальное пространство культуры. - СПб.: 2002. - №2. - С.147 - 174.
22. Кунин, А.В. Фразеология современного английского языка [Текст] / А.В. Кунин. - М.: Изд-во Международ. отношения, 2001. - 215 с.
23. Курганов, Е. Похвальное слово анекдоту. СПб.: Издательство журнала «Звезда», 2001. - 288 с.
24. Левин, К. Языковая игра [Текст] / К. Левин. - М.: Смысл, 1998. - 114 с.
25. Лисоченко, Л.В. Языковая игра на газетной полосе (в свете металингвистики и теории коммуникации) [Текст] / Л.В. Лисоченко. - Ростов - на Дону: Изд-во Ростовского ун-та, 2005. - 142 с.
26. Малаховский, Л.В. Теория лексической и грамматической омонимии.- Л.: 1990. – 240.
27. Мороховский А.Н., Воробьёва О.П. и др. Стилистика английского языка. – К.: Высшая школа, 1991. – 272с.
28. Норманн, Б.Ю. Игра на гранях языка [Текст]: учеб. пособие / Б.Ю. Норманн. - М.: Наука, 2006. - 344 с.

29. Нухов, С.Ж. Языковая игра в словообразовании (на материале английского языка) [Текст]: автореф. дис. ... докт. филол. наук / С.Ж. Нухов. - М.: МГУ им. М.В. Ломоносова, 1997. - 39 с.
30. Реформатский, А.А. Введение в языковедение: Изд 4-е. – М.: 1967. - 480 с.
31. Санников, В.З. Каламбур как семантический феномен [Текст] / В.З. Санников // Вопросы языкознания. - М.: 1995. - №3. - С. 56 - 65.
32. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры [Текст]: учеб. пособие / В.З. Санников. - М.: Языки славянской культуры, 2002. - 552 с.
33. Санников, В.З. Об истории и современном состоянии русской языковой игры [Текст] / В.З. Санников // Вопросы языкознания. - М.: 2005. - №4. - С. 3 - 20.
34. Смирницкий, А. И. Лексикология английского языка. – М.: 1956. - 209 с.
35. Хайдеггер, М. Исток художественного творения [Текст] / М. Хайдеггер. - М.: Академический проект, 2008. - 174 с.
36. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры [Текст] / Й. Хейзинга. - М.: Прогресс - Традиция, 2003. - 416 с.
37. Ходакова, Е. П. Каламбур в русской литературе XVIII века / Е. П. Ходакова // Русская литературная речь в XVIII веке: Фразеологизмы. Неологизмы. Каламбуры. – М. : Наука, 1968.
38. Шанский, Н.М. Лексикология современного русского языка. – М.: 1964. - 240 с.
39. Щербина, А.А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбура). – М.: Академия наук УССР, 1958. – 68 с.
40. Штырхунова, Н.А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе. – М.: 2005.
41. Якименко, Н.В. Игра слов в английском языке. – М.: 1984. – 48 с.
42. Augarde, T. The Oxford guide to word games. Oxford: Oxford University Press [Text] / T. Augarde. - Berlin, N.Y.: Mouton de Gruyter, 2001. - 255 p.

43. Bechtereva, N.P. Error detection mechanisms of the brain: background and prospects [Text] / N.P. Bechtereva // International journal of psychophysiology. - M.: 2005. - №58. - P. 32 - 34.

44. James, S. The language of the morals [Text] / S. James. - N.Y.: John Wiley and Sons Ltd., 2008. - 127 p.

45. Sanders, K. Ethics and Journalism [Text] / K. Sanders. - N.Y.: SAGE Press, 2005. - 196 p.

46. Skeat, W.W. An Etymological Dictionary of the English Language. - Oxford, 1978.

### **СЛОВАРИ**

47. Большая советская энциклопедия. – М.: Сов. энцикл., 1973. Т. 11. – 608 с.

48. Словарь лингвистических терминов [Текст] / гл. ред. О.С. Ахманова.- М.: Наука, 2009. - 561 с.

49. Лингвистический энциклопедический словарь [Текст] / гл. ред. В.Н. Ярцев. - М.: Большая Российск. Энциклопед., 2002. - 709 с.

50. Англо-русский словарь языка СМИ [Текст] / гл. ред. Е.В Покровская. - М.: Рус. яз.: Медиа, 2003. - 496 с.

51. Общественно-политическая лексика: Англо-русский словарь - справочник [Текст] / гл. ред. В.Н. Крупнов. - М.: Высш. шк., 1985. - 175 с.

52. Collins English Dictionary [Text] / Harper Collins Publishers, 2006. - 1026 p.

53. Guiraud, P. Les jeux des mots. – P., 1976.

54. Oxford Advanced Learner's Dictionary [Text] / Oxford University press, 2001. - 986 p.

55. Longman Dictionary of English and Culture [Text] / Oxford University press, 1997. – 910 p.

56. Webster's New World College Dictionary [Text] / Webster's New World College Dictionary. - USA: Webster's New World, 2011. - 1716 p.

### **ИНТЕРНЕТ РЕСУРСЫ**

57.<http://www.study.ru/>

58.[www.timesonline.co.uk](http://www.timesonline.co.uk). «9/11 conspiracy theories

59.[http://www.eartist.narod.ru/text\\_12/o1.htm](http://www.eartist.narod.ru/text_12/o1.htm)

60.<http://www.portal.@gramota.ru>.

61.<http://www.livinginperu.com/news/2259>

62.[www.theglobalist.com/DBWeb/StoryId.aspx?StoryId=4245](http://www.theglobalist.com/DBWeb/StoryId.aspx?StoryId=4245)