

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

ЛИНГВОКОГНИТИВНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студента 4 курса 411 группы

направления 44.03.01 Педагогическое образование

факультета иностранных языков и лингводидактики

Шибяева Олега Владимировича

Научный руководитель

доцент кафедры английского языка и

методики его преподавания

канд. фил. наук

Ю. Н. Мухина

дата, подпись

Зав. кафедрой

английского языка

и методики его преподавания

канд. пед. наук, доцент

Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2022 год

Введение. *Актуальность* выбранной темы обосновывается тем, что языковая игра, основываясь на нарушении языковой нормы (чаще всего), и в силу своей распространенности в разных видах дискурса позволяет не только вскрыть языковые механизмы (а вместе с ними и механизмы языкового сознания), но и оказать влияние на литературную норму.

Объект исследования – языковая игра в Интернет-дискурсе.

Предмет исследования – лингвокогнитивные механизмы языковой игры.

Цель данного исследования – изучение когнитивных механизмов продуцирования и восприятия языковой игры.

Для достижения цели требуется выполнить следующие *задачи*:

1. Рассмотреть различные определения языковой игры и на их основе выделить общие признаки и уточнить данное понятие.

2. Определить основные приемы, функции и свойства языковой игры.

3. Дать ответ на вопрос, почему языковая игра узнаваема и какие общие правила ее построения помогают ее дешифровать.

4. Рассмотреть языковую игру в рамках теории концептуальной интеграции.

5. Выявить наиболее эффективные формы языковой игры для воздействия на аудиторию.

6. Определить причину, по которой лингвокреативная деятельность блогера подталкивает его подписчиков к языковому творчеству.

7. Определить как и почему языковая игра работает в юмористических обзорах компьютерных игр.

В работе использовались такие *методы исследования*, как метод сплошной выборки, метод контекстуального и семантического анализа, метод когнитивного моделирования, метод классификации и количественного анализа.

Теоретической базой исследования послужили работы авторитетных исследователей в области языковой игры и лингвистов, таких как Т. М. Гермашева, С. В. Ильясова, Е. В. Каллистратидис, А. А. Негрышев, Б. Ю. Норман и др. В качестве теоретико-методологической базы исследования языковой игры выступает Теория концептуальной интеграции Ж. Фоконы и М. Тернера.

Материалом исследования служат видеоролики с YouTube канала Slimecicle.

Научная новизна данного исследования заключается в том, что механизмы языковой игры раскрываются на новом теоретическом и практическом материале.

Теоретическая значимость данной работы заключается в том, что в ней расширяются и уточняются некоторые теоретические положения теории Интернет-дискурса,

формируется представление о креативной языковой личности, объясняются механизмы построения языковой игры на основе теории концептуальной интеграции.

Практическая значимость состоит в том что, результаты исследования могут быть использованы при преподавании лексикологии английского языка и методики его преподавания.

Апробация исследования проводилась в Саратовском национальном исследовательском государственном университете им. Н. Г. Чернышевского на 74 (11) студенческой научной конференции 21 апреля 2022 года на факультете иностранных языков и лингводидактики.

Структура работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, а также его теоретическое и практическое значение, указываются методы анализа.

В первой главе детально рассматривается объект исследования. В ней на основании взглядов лингвистов на языковую игру дается определение данного феномена; определяются функции, формы и свойства языковой игры; даются ответы на вопросы о том, что делает ее возможной и узнаваемой; и наконец, вводится и описывается понятие концептуальной интеграции, необходимое для описания лингвокогнитивных механизмов изучаемого явления.

Во второй главе приводится анализ случаев языковой игры в видеороликах конкретного блогера, обосновывается применение теории концептуальной интеграции к случаям языковой игры, а также выявляются ее наиболее продуктивные и действенные приемы для привлечения аудитории. Кроме того, определяется ранее неупомянутая исследователями побудительная функция языковой игры, а также с помощью механизмов сознательного подражания объясняются лингвокреативные проявления подписчиков блогера. Наконец, обнаруживается и описывается то, как блогер апеллирует к тайному свойству человеческой психологии, - любви к мыслительной деятельности, и статистически доказывается эффективность приемов языковой игры в привлечении аудитории и достижении популярности.

В заключении подводятся итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

В приложениях представлены таблицы, которые наглядно демонстрируют концептуальную интеграцию на примере метафоры и случая языковой игры.

Основное содержание. В первой главе «Языковая игра как объект изучения в лингвистике» дается определение языковой игры исходя из совокупности взглядов

исследователей на феномен. Так, языковая игра – это форма лингвокреативной деятельности, заключающаяся в нестандартном использовании языковых единиц или категорий. Данное комплексное явление наблюдается на всех уровнях языка и подразумевает сознательное нарушение языковых норм и нетривиальное сочетание языковых средств. Обращается внимание на то, что языковая игра – это лингвокреативная деятельность. Под лингвокреативностью понимается сложная речемыслительная деятельность, способность индивида к созданию новых, нестандартных языковых единиц или языковых комбинаций на любых уровнях языка или модификации уже имеющихся в языке единиц в плане их выражения и содержания. Основой лингвокреативности служит дивергентное мышление и стремление к творчеству.

Что касается узнаваемости языковой игры, существует как минимум две точки зрения. Первая гласит, что языковая игра, так или иначе, понимается большинством носителей языка, на котором она порождается. Другая точка зрения о способности к восприятию языковой игры заключается в том, что в некоторых случаях ее употребления от реципиента требуется определённый интеллектуальный опыт и мыслительные способности. Кроме того, иногда языковая игра может обыгрывать некоторые исторические события, явления или чьи-нибудь высказывания. В таком случае, реципиенту важно понимать исторический, культурный и социальный контекст. В противном случае, игру слов индивид не поймёт.

Как бы то ни было, одной из причин узнаваемости языковой игры служит хорошее знание родного языка и мгновенное обнаружение допущенной языковой «неправильности». В некоторых случаях необходимо знать исторический, культурный и социальный контекст.

Далее анализируются приемы языковой игры и их классификация в соответствии с уровнями языковой системы. *Графические приемы* основаны на применении таких средств графики, как цифры, буквы, иные символы, знаки препинания, шрифтовое выделение и т.д. *Фонетические приемы* имеют дело со звуковой оболочкой слова, которая подвергается изменениям с целью достижения комического эффекта. Применение *лексико-семантических приемов* подразумевает трансформацию слов и их значений. *Словообразовательные приемы* основаны на морфемной трансформации слов и подразумевают использование словообразовательных моделей в несвойственном им контексте. Существуют также *морфологические и синтаксические* приемы языковой игры. Также возможна конвергенция всех средств – совокупность приемов разных уровней языка с целью усиления эффекта языковой игры.

Были выявлены определенные функции языковой игры. Так, среди них присутствуют экспрессивная функция, заключающаяся в усилении образности и выразительности речи;

воздействующая функция и функция привлечения внимания; а также лингвокреативная функция.

Кроме того, были проанализированы истоки такого понятия, как «языковая игра», которые связаны с именем выдающегося австрийского философа Людвиг Витгенштейна, и его соотнесенность с такой важной стороной человеческой жизни и развития, как игра. Сопоставление характеристик обычной и языковой игры позволяют заключить, что манипуляции с языком, именуемые «языковой игрой» действительно подходят под описание игры, так как: 1) для порождения языковой игры носитель языка должен обладать высокой языковой способностью; 2) изменения осуществляются в рамках определенных правил (для дешифровки языковой игры реципиент должен знать родной язык и понимать суть исходного сообщения); 3) порождение и восприятие языковой игры приносит удовольствие и развлекает носителей языка.

Далее представлен компаративный анализ языковой игры в русском и английском языках. Многочисленные случаи языковой игры в русском языке детально рассмотрены в книге Бориса Юстиновича Нормана «Игра на гранях языка». В ней он относит к языковой игре обращение к неодушевленному предмету; использование в речи форм 1-го лица множественного числа; особую языковую игру «Почему не говорят», суть которой лежит в разгадывании зашифрованного по частям слова; фонетическое балагурство вроде замены ударения и т.д. Приведенные примеры – это далеко не полный список случаев языковой игры и именно поэтому все случаи крайне сложно охватить и классифицировать. Английский язык также представляет собой идеальную площадку для различных языковых шуток и игры слов. Языковая игра в английском языке также проявляется на всех его уровнях. Так, среди наиболее распространенных приемов выделяются: каламбуры, основанные на омофонии; уникальные для английского языка аллитерация и ассонанс; каламбуры, обыгрывающие прямое и переносное значения слов; полисемия; замены частей слова на несуществующие морфемы и т.д. Уникальным проявлением языковой игры для английского языка является обыгрывание фразовых глаголов. Кроме того, англоговорящие мастера языковой игры часто пользуются аллюзивной языковой игрой, которая отсылается к прецедентным феноменам.

Следует обратить внимание на другие данные, полученные в результате исследования. Так, в ходе анализа подтвердилось, что игра слов, использование средств языка в развлекательных целях присущи не только высокообразованным мастерам слова и письменности или профессиональным журналистам, но также и обывателям, включая детей. Б. Ю. Норман отмечает, что «...языковая игра... Это повседневная речевая реальность обычного человека». Оттого закономерным кажется тот факт, что в сферу употребления

языковой игры входит изысканный литературный прием-троп, общеупотребительная шутка, шарады и низменное балагурство. Всё это позволяет рассматривать данный феномен как широкую категорию, прием, доступный многим (но не всем) от мала до велика вне зависимости от социального положения и уровня образования.

На современном этапе существуют разные подходы к изучению и объяснению игры слов. В частности, большое влияние на тот факт, что языковая игра стала предметом интереса и исследований среди лингвистов, оказал переход от системно-структурной парадигмы к антропоцентрической. Исследователи поняли, что языковая игра реализует антропоцентричность языка и является одним из ее маркеров, ведь человек неразрывно связан с языком.

Исследователи выделяют определенные свойства игры слов. Так, она обладает адресностью (без адресата языковая игра не имеет цели и не несет смысла), ассоциативностью, рематичностью, индивидуальностью и искусственностью. Игра, ее элементы подвержены изменению и исчезновению: в речевом обиходе носителей языка могут появиться другие языковые шутки. Кроме того, к уже перечисленным свойствам можно добавить сходство языковой игры и ошибки (отклонения в языке), так как в обоих случаях имеет место нарушение границ норм, установленных в языке, структурное сходство и единство механизмов порождения, с тем лишь отличием, что словесная игра является умышленной, осознанной.

В отношении механизма распознавания языковой игры, анализ позволил заключить, что игра слов позволяет нащупать и продемонстрировать общие коммуникативные закономерности, на фоне которых воспринимаются отклонения. Так как специфической особенностью словесной игры является ее опора на внутренние свойства языковой системы, определенную роль также играют знание этой системы и норм использования ее единиц. Именно эти факторы помогают выявить преднамеренные нарушения нормативного инвентаря языка.

Наконец, в заключительном пункте первой главы предлагается рассмотреть языковую игру в свете перспективной и многообещающей теории когнитивной лингвистики, - теории концептуальной интеграции. Теория концептуальной интеграции или концептуальный блендинг – это общее название определенных когнитивных операций, при которых слова, изображения и идеи смешиваются и «наслаиваются» друг на друга при помощи сети «ментальных пространств», тем самым создавая новые значения. Создатели теории описывают концептуальную интеграцию, как сложную когнитивную активность, создающую новые значения на основе старых, - свойство, также присущее языковой игре. Схематически

такая интеграция имеет четкую структуру, состоящую из исходных пространств (или прецедентных), общих, а также одного смешанного пространства-бленда.

Во второй главе «Языковая игра в Интернет-дискурсе» были проанализированы видеоролики с YouTube канала Slimesicle, содержащие в себе случаи языковой игры. Зайдя в раздел «О канале», можно прочитать описание канала, то есть то, каким его видит автор. В нем сказано: “I make silly videos, thank you for watching them”. Такое описание, а точнее слово “silly”, говорит зрителю, что автор не воспринимает свой контент как серьезный; предполагается, что зрители заходят на канал, смотрят такие видео, чтобы расслабиться, и в целом получают то, зачем приходят, в виде порции каламбуров и языковых шуток. Однако, как известно, языковая игра подразумевает ее дешифровку; чтобы понять ее, ее нужно разгадать. Таким образом, можно сделать вывод, что автор несознательно апеллирует к тайному свойству человеческой психологии: люди на самом деле любят думать, особенно, если от этого процесса они получают удовольствие, удовлетворение в виде смешной шутки. В наш век клипового мышления и легкодоступной информации, не требующей осмысления и анализа, люди забыли, какого это, получать выброс дофамина в мозг в качестве награды в результате достижения цели или решения сложной задачи. Автор применяет приемы языковой игры с целью развлечь зрителя, а также использует ее как особенность своих видеороликов. Но, на наш взгляд, значимость подобных лингвокреативных решений на этом не ограничивается. Языковая игра стимулирует когнитивную деятельность человека через процесс ее дешифровки и подкрепляет стремление человека думать и решать задачки через выбросы дофамина в мозг. Особенно такая дешифровка важна для тех, кто изучает язык, на котором порождается языковая игра, ведь в таком случае обнаруживается еще одна мотивация к изучению языка, - способность понимать и в некоторых случаях даже породить языковую игру.

Также в ходе анализа удалось подтвердить, что теория концептуальной интеграции может быть применена для объяснения случаев языковой игры. Был рассмотрен конкретный случай языковой шутки. Ситуация следующая: во время игры в одной из локаций персонаж проваливается под пол и обнаруживает перед собой пчелиный улей. В это время всплывает игровое окно с пояснением о том, что персонаж может находить сейфы. Автор читает заголовок “SAFES” и произносит следующую реплику:

Well, it looks like that's a bee hive. So I actually DO NOT feel SAFES.

В данном примере автор меняет форму слова для достижения целей языковой игры и обыгрывает прилагательное “safe”, отсылая к прочитанному заголовку, что представляет собой языковую игру на морфологическом уровне. В данном примере наблюдаются два исходных пространства, - “Safe (предмет)” и “ Safe (прилагательное)”, каждое из этих

пространств содержит в себе как общие, так и уникальные характеристики. Появляется общее пространство, содержащее в себе общие признаки двух исходных пространств. Наконец образуется смешанное пространство (пространство игры), образованное в результате сопоставления исходных пространств друг с другом и их выборочной проекции в одно отдельное пространство.

Кроме того, были обнаружены наиболее продуктивные и эффективные приемы языковой игры для привлечения аудитории. Таковыми оказались: каламбуры, основанные на столкновении прямого и переносного значений, каламбуры, отсылающие к прецедентным текстам, омофония и полисемия. Еще один аспект, который стоит рассмотреть, это то, как и почему языковая игра работает в юмористических обзорах компьютерных игр на YouTube и как она помогает набрать просмотры и подписчиков и обрести популярность в условиях конкуренции среди прочих креативных творцов. Причина возможности появления игры слов в подобных роликах, на наш взгляд, заключается в динамическом или активном характере компьютерных игр. Иными словами, игрок, управляя персонажем и взаимодействуя с игровым миром, способен создавать ситуации, в которых он может проявить свой лингвокреативный потенциал. Так, в каламбуре *“Look at this. I must have won because the monster has been deFEETed.”* языковая игра становится возможной исключительно по той причине, что игрок имеет возможность пользоваться оружием и стрелять в игре, которую он юмористически обозревает.

При сортировке огромного количества комментариев, состоящих в основном из перечисления смешных моментов роликов, удалось найти примеры каламбуров, вдохновленных языковыми шутками автора. В видео *“This is Far Cry 5”* встречаются комментарии следующего содержания: *“This video was excellent. Really deserved that STANDING ovation”* и *“So many puns, I couldn’t bear it”*. Очевидно, для их понимания необходим контекст: первый комментарий отсылает читателя к смешному моменту в видео, в котором вспомогательный персонаж постоянно погибает и падает и главному герою приходится его поднимать. При этом играет песня Элтона Джона *“I’m still standing”*, что само по себе уже иронично, учитывая, что персонаж снова падает после того, как его поднимают. Именно к этой, как оказывается, долгоиграющей шутке на канале Slimecicle и отсылается подписчик с ником WJT. Второй комментарий, на первый взгляд, выглядит непримечательным, но тоже является каламбуром-отсылкой к прецедентному событию: в видеоролике автор постоянно оказывается атакован медведями под играющую в этом момент песню из мультфильма «Книга джунглей» *“The Bear Necessities”*. Каламбур комментатора основан на омофонии существительного *“bear”* в значении «медведь» и

глагола “to bear” в значении «выносить», что подтверждается ответом самого автора на этот комментарий: “*I bearily wanted to reply to this comment*”.

Тот факт, что подписчики своими каламбурами стараются сравниться с автором, говорит о том, что автору действительно удалось вдохновить некоторых своих зрителей на креативность и творчество в языке. Отметим, что причиной такого копирования языковой игры блогера является механизм подражания, причем подражания сознательного. Так, старание походить на своего кумира в речевом плане обусловлено сознательным убеждением в его достоинствах. Такое сознательное подражание возможно в случае, когда цель или амбиция выглядит достигаемой, если действовать схожим образом с действиями образца подражания. Предложенный образец речевого поведения оказывает влияние на слушателей; они охотно перенимают его черты, начинают пробовать себя в языковом творчестве. Данное открытие позволяет нам говорить об еще одной функции языковой игры, не отмеченной исследователями, - побудительной.

Статистические данные о канале показывают, что лингвокреативное решение автора канала использовать игру слов в своих видеороликах принесло ему популярность, просмотры и подписчиков. Так, канал Slimecicle имеет суммарно 3,14 миллиона подписчиков, а общее число просмотров составляет 391553503 просмотра. Ролик “the worst jedi in all of Star Wars.” имеет 7 миллионов просмотров; ролик “This Is Dark Souls Remastered” – 2,2 миллиона; ролик “This is Far Cry 5” – 3,8 миллиона. Вдобавок, в процессе исследования была обнаружена еще одна мотивация к изучению языка, - способность понимать и в некоторых случаях даже порождать языковую игру.

Заключение. Настоящее исследование посвящено изучению лингвокогнитивных механизмов языковой игры. Выяснилось, что это уникальное лингвистическое явление представляет собой неконвенциональное средство выражения мысли, подразумевающее намеренную языковую неправильность, которая, в свою очередь, часто направлена на принесение удовольствия и комический эффект. Потенциал и сфера применения языковой игры поистине огромны. Более того, языковая игра является характерным маркером развития языка, так как обусловлена его выразительной мощью и раскрывает потенциал его единиц. Языковая система продумана и все в ней взаимосвязано, а языковая игра, будучи своего рода коммуникативной сверхзадачей, только укрепляет данное единство дополнительными связями. Люди обращаются к языковым играм, так как в человеке глубоко укоренена потребность извлечения как можно большего смысла из языкового знака.

В результате анализа теоретических источников были рассмотрены общие характеристики языковой игры, к которым относятся ее формы, функции и свойства. Анализ материала языковой игры позволил вычлениить наиболее эффективные приемы языковой

игры, к которым относятся каламбуры, основанные на столкновении прямого и переносного значений, каламбуры, отсылающие к прецедентным текстам, омофония и полисемия.