

Обухова Е. Е.

**УЧЕТ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ
ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ**

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2007/3-1/73.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2007. № 3 (3): в 3-х ч. Ч. I. С. 177-179. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2007/3-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

4. **Гаспаров М.Л.** Подстрочник и мера точности // Гаспаров М. Л. О русской поэзии: Анализы. Интерпретации. Характеристики, СПб, 2001. С. 361-372.
5. **Гаспаров М.Л.** Экспериментальные переводы. СПб, 2003. 347 с.
6. **Заборов П.Р.** «Литература-посредник» в истории русско-западных литературных связей XVIII - XIX вв. // Международные связи русской литературы. М.; Л., 1963. С. 64-85.
7. **Левин Ю.Д.** История русской переводной художественной литературы. Древняя Русь. XVIII в. Т. 1. СПб., 1995. Т. 2. СПб., 1996.
8. **Нелюбин Л.Л.** Толковый переводоведческий словарь. М., 2003. 252 с.
9. **Никонова Н.Е.** Перевод с подстрочника: «Одиссея» В.А. Жуковского и посредничество интерлинейного перевода К. Грасгофа // Вестник Томского государственного университета. Томск, 2007/1 (в печати).
10. **Никонова Н.Е.** В.А. Жуковский - читатель и переводчик «Илиады» И.-Г. Фосса // Жуковский и время. Исследования и материалы. Выпуск № 4 (Русская классика), 2007/2 (в печати).
11. **Портер Л.Г.** Числовые оценки качества поэтического перевода // Мир перевода № 1(11)/2004. <http://www.poezia.ru/master.php>.
12. **Портер Л.Г.** Симметрия - владычица стихов. М., 2003. 255 с.
13. **Пушкин А.С.** О Мильтоне и Шатобриановом переводе «Потерянного рая» (1836 г.) // Пушкин А.С. Полн. собр. соч.: В 16 т. М.; Л. Т. 12. 1949. С. 137-146.
14. **Реморова Н.Б.** «Сид» Гердера в переводе Жуковского. Неизвестный автограф // Библиотека В.А. Жуковского в Томске. Ч. I. Томск, 1978. С. 209-259.
15. **Топер П.М.** Перевод в системе сравнительного литературоведения. М., 2001.
16. **Файбисович В.М.** К источнику перевода Пушкина «Из Катулла» // Временник Пушкинской комиссии 1977. Л., 1980. С. 69-75.
17. **Шекспир У.** Сонеты: Антология современных переводов. СПб, 2004. 384 с.

УЧЕТ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

Обухова Е. Е.

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена

Спектр функциональных возможностей языковой игры весьма обширен. Основным ее назначением считают создание комического, под которым понимают противоречие, выражаемое в противопоставлении некой нормы и контрастирующего с ней отражения действительности. Оно реализуется как ложное противопоставление или усиление, доведение до абсурда (гипербола, эвфемизм), соединение двух логически несовместимых высказываний, намек, двойное истолкование (игра слов, двусмысленность), ирония, обратное сравнение, сравнение по случайному или второстепенному признаку, повторение, парадокс, специальные стилистические (риторические) фигуры и др. Условием его служит нарушение механизма вероятностного прогнозирования, обусловленного появлением в речи элементов низкой предсказуемости. Например:

Хотите встретить весну в прекрасной *форме*?

Военкомат ждёт вас!

(Команда КВН Поморского государственного университета)

В соответствии с теорией речевосприятия чем более неожиданна ситуация и больше умственных усилий требуется реципиенту на ее расшифровку, тем сильнее эмоциональное потрясение и выше производимый комический эффект. С другой стороны, чем менее элемент узнаваем, тем более велика вероятность непонимания его со стороны реципиента. Языковая игра призвана приносить эстетическое удовольствие. Первая реакция на языковую игру обычно выражается в смехе и является самой сильной. При последующих восприятиях только талантливый образец речевого творчества продолжает вызывать эстетическое наслаждение и улыбку.

Основу языковой игры составляет противоречие, проявляющееся в столкновении амбивалентных образов и мыслей, несопоставимых понятий, несовместимых друг с другом ситуаций. Поэтому она всегда является средством создания комического. В когнитивистском понимании языковая игра является своеобразной семантически двуплановой структурой, частично или полностью согласованной с двумя противоположными скриптами, под которыми понимаются когнитивные структуры, фиксирующие типовые признаки объекта или явления. Эффективность ее зависит от степени расхождения между значением высказывания и смыслом, постулируемым адресантом. Чем больше дистанции между действительностью и отступлением от нее, тем интереснее оказывается языковая игра. С другой стороны, глубина мысли зависит от семантических связей между значениями, выбор которых является неслучайным, мотивированным. Смешное может сочетаться с различными чувствами, переплетаться с трагическим, трогательным, грустным. Например:

Недостаточно уверять, что все *образуется*.

Надо ещё добавлять: кроме опухоли.

(Дон-Аминадо)

Однако более сильные эмоции, такие, как страх, гнев, досада, способны нейтрализовать комическое. Языковая игра выполняет функцию речевой характеристики персонажей литературных произведений и коммуникантов в естественной ситуации общения, отражая их образ мышления и черты характера. Обычно она свидетельствует об остроумии и о хорошем расположении духа говорящего, выражает его стремление пошутить, не быть скучным, продемонстрировать свое расположение к собеседнику, а также говорит о том,

что он является образованной «творческой» языковой личностью, например, языковая игра появляется в речи О. Бендера:

- Выбор неплохой. Камни, я вижу, подобраны со вкусом. Сколько вся эта музыка стоила?

- Тысяч семьдесят - семьдесят пять.

- Мгу... Теперь, значит, стоит полтора ста тысяч.

- Неужели так много? - обрадованно спросил Воробьянинов.

- Не меньше. Только вы, дорогой товарищ из Парижа, плюньте на всё это.

- Как плюнуть?

- Слюной, - ответил Остап, - как плевали до эпохи исторического материализма. Ничего не выйдет.

(И. Ильф, Е. Петров)

В художественном произведении языковая игра может служить ключом к раскрытию авторского замысла или формировать микротемы. В тексте она привлекает и удерживает внимание читателей, выступает как один из главных способов ретардации - замедления сюжетного действия. Но ее назначение состоит не только в том, чтобы создавать комический эффект, будить интерес и интриговать. Языковая игра развивает мыслительные способности и культуру речи людей и часто выступает инструментом познания возможностей языка. Она редко проявляется как случайная оговорка, в основном служит способом передачи имплицитной информации, выражая две мысли в одной языковой форме. От других косвенных речевых актов языковая игра отличается тем, что двусмысленность в ней не снимается, а наоборот, актуализируется. Она часто выражает парадоксальные мысли и нередко используется в предложениях, максимах. Обычно языковую игру употребляют в речи, когда необходимо скрыть истинный смысл высказывания, «замаскировать» сообщение, обойти цензуру, моральные запреты. К ней прибегают в философском дискурсе, чтобы выразить концептуальные ценности. В рекламе ее применяют для суггестивного языкового воздействия, чтобы реципиент, отвлекаясь на детали, принял информацию, не подвергнув ее критической оценке.

Языковая игра несет богатую метасемиотическую информацию. По Р. Якобсону, в соответствии с факторами, участвующими в вербальной коммуникации, выделяются шесть функций речевого высказывания: эмотивная, конативная, метаязыковая, фатическая, референционная, поэтическая, соответственно отражающие установку на адресанта, адресата, код, контакт, контекст и сообщение [Якобсон 1975]. Термин поэтическая функция не отождествляется исследователем с поэзией, а акцентирует, что язык используется как средство «словесного искусства». С точки зрения Р. Якобсона, функция речевого высказывания, ориентированная на сообщение, реализуется как в собственно поэтических, так и других художественных или нехудожественных текстах, где значимыми оказываются те лингвистические свойства слова, которые обусловлены его связями с другими единицами языка, строением данного языка как системы и восходят к разным компонентам содержания слова. В благоприятных условиях, когда на первый план выдвигается организация сообщения, близость слов по звучанию в языке дает основание для их функционального сближения. Поэтическую функцию О. С. Ахманова называет метасемиотической, указывая, что условием ее возникновения является наличие в речевом высказывании «сверхзадачи», определяющей добавочный по отношению к языковому содержанию смысл [Ахманова 2004]. Например,

Красивую и верную супругу в наши дни приходится встречать так же редко, как превосходный перевод поэтического произведения. Перевод большей частью нехорош, если он верен, и не верен, если он очень хорош.

(Одесский юмор)

Функционально текст с языковой игрой ближе к поэтическому тексту, чем к текстам практической коммуникации, где неоднозначность оценивается отрицательно и по возможности устраняется. Исследователи считают неоднозначность ингерентным свойством художественного текста, смысл которого нельзя свести ни к буквальному, ни к передаваемому содержанию. Эффект языковой игры имеет семиотическую природу и основан на удовольствии, получаемом от постижения двусмысленности, которая является «неотъемлемым внутренним свойством всякого сообщения, сосредоточенного на себе самом» [Якобсон 1975: 370-371]. В работах теоретического плана, посвященных прежде всего языку литературных произведений, указывается, что факторами, обуславливающими неоднозначность, являются использование метафоры, неочевидность оценки или авторской позиции, наличие разных «уровней осмысления» художественного произведения (бытового, социально-исторического, индивидуально-психологического, философского и т. д.) и др. Причину неоднозначности видят либо в самом тексте, например, в иносказаниях, аллюзиях, интертексте и др., либо в многозначности отдельных слов и форм [Якобсон 1975; Падучева 1996; Перцов 2000; Зализняк 1998]. Для нас представляют интерес речевые высказывания, многозначные вследствие многозначности одного или нескольких слов, входящих в их состав.

Таким образом, суть языковой игры состоит в том, чтобы пробудить у слушающего чувства и помочь ему более отчетливо увидеть определенное явление или объект. Включая языковую игру в программу экспериментального обучения русскому языку как иностранному, следует учитывать следующие основные функции, которые она выполняет в тексте: создает комический эффект, несет метасемиотическую информацию, является средством речевой характеристики коммуникантов и способом передачи имплицитной информации.

1. **Ахманова О.С.** Очерки по общей и русской лексикологии. М.: УРСС, 2004.
2. **Зализняк А.А.** О грамматической неоднозначности в поэтическом тексте: VIII стихотворение Катулла // Изв. РАН. Сер. лит. и яз. 1998. №5.
3. **Падучева Е.В.** Семантические исследования. М., 1996.
4. **Перцов Н.В.** О неоднозначности в поэтическом языке // Вопросы языкознания. 2000. №3. С. 55-82.
5. **Якобсон Р.** Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». М., 1975.

О СПЕЦИФИКЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СЕМАНТИЧЕСКОЙ СТРУКТУРЫ (МНОГОЗНАЧНОСТИ)
СТИМУЛА И ПРОФЕССИОНАЛЬНО ДЕТЕРМИНИРОВАННЫХ РЕАКЦИЙ
(НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО И АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКОВ)

Одинокова Н. Ю.

Саратовский государственный университет им. Н. Г. Чернышевского

Анализ полисемичных и омонимичных слов в профессионально детерминированных ассоциативных реакциях [Одинокова 2002] выявил прямую зависимость между профессиональной направленностью стимула и количеством активизируемых омонимичных, однозначных и полисемичных реакций.

Однако остается неисследованным вопрос, зависит ли объем профессионально детерминированных ассоциативных реакций от семантической структуры (многозначности) стимула. Мы предположили наличие такой зависимости.

Для проверки предположения мы проанализировали стимулы, предложенные русскоязычным и англоязычным информантам (математикам, медикам, филологам).

Для проведения ассоциативного эксперимента с русскоязычными информантами был составлен список из 50 слов, которые послужили стимулами. Слова в списке представлены в начальной форме и расположены в алфавитном порядке: *адрес, анализ, белый, бокс, быть, величина, восстановить, второй, выражение, гнездо, данные, действие, дополнение, единица, живой, загнать, загрузить, задача, заключение, закрытый, зеленый, игла, играть, идти, камень, красный, культура, ложный, мазать, мастер, неизвестный, операция, острый, отнять, первый, подготовить, пример, сбросить, система, сократить, сосуд, степень, такт, труба, угловой, учить, функция, халтура, экзамен, язык.*

Слова-стимулы отобраны из «Толкового словаря русского языка» [Ожегов, Шведова 1993] (общепринятое сокращение СОШ). Мы использовали статьи СОШ, так как данный словарь не является специальным, а содержит слова, относящиеся к общелитературной русской лексике.

В список стимулов не были включены окказионализмы, слова с узкой сочетаемостью (в частности, термины, принадлежащие только одной терминосистеме), так как это могло бы уменьшить не только объем ассоциативных полей данных стимулов, но и качественно отразиться на ассоциативных реакциях опрашиваемых. Список составляют слова, относящиеся к тем частям речи, которые в русском языке характеризуются широкой сочетаемостью: 27 слов - существительные, 12 слов - глаголы, 9 слов - прилагательные, 2 слова - числительные.

В списке стимулов содержится 45 полисемичных слов с различным количеством значений (до 26 значений).

Кроме полисемичных слов, в список стимулов включено 5 омонимов: *бокс, мазать, операция, такт, язык*. Эти омонимы имеют в словарных статьях СОШ 5 специальных значений, связанных с исследуемыми профессиями: 1 значение слова *бокс* и 1 значение слова *операция*, связанные с медициной; 3 значения слова *язык*, связанные с филологией.

Для проведения ассоциативного эксперимента с англоязычными информантами был составлен список из 50 слов-стимулов. Слова в списке представлены в начальной форме и расположены в алфавитном порядке: *activity, annual, back, burn, call, cancel, common, daily, decide, delicate, each, educate, employer, feeling, free, function, game, gender, get, graph, habit, hand, have, hot, idiom, impress, issue, jet, just, keep, key, lack, language, liquid, load, mail, make, matter, method, note, nut, observe, old, out, paper, quick, red, stop, table, work.*

Для отбора слов-стимулов был использован словарь *Webster's New World Dictionary of American English* [Webster's New World Dictionary of American English 1994] (далее - *Webster's*), который содержит слова, относящиеся к общелитературной лексике американского варианта английского языка, ведь в эксперименте принимали участие носители американского варианта английского языка.

В список стимулов не включены окказионализмы, слова узкой сочетаемости, в том числе термины, принадлежащие только одной терминосистеме (исключение представляет стимул *idiom*, входящий в терминосистему филологии). Список составили слова широкой сочетаемости: 35 полисемичных слов с разным количеством значений (до 45 значений) и одно однозначное слово (*employer*).

Большое количество значений полисемичных слов объясняется тем, что в английском языке одна и та же словоформа может функционировать в качестве различных частей речи со своим набором значений. В нашем списке только пять слов -- *activity, educate, employer, idiom, language* -- могут функционировать в качестве одной части речи каждое. Именно полифункциональность английских словоформ (в нашем списке