

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра лингвистики и межкультурной коммуникации
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой ЛиМКК
_____ Л.В. Куликова

« _____ » _____ 2016 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
ОМОНИМИЯ КАК ИСТОЧНИК ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛИЙСКОМ
АНЕКДОТЕ

Выпускник

М.В. Кравчук

Научный руководитель

д-р филол. наук, проф. В.И. Тармаева

Нормоконтролер

М.К. Мжельских

Красноярск 2016

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ | 7 |
| 1.1 Истоки зарождения понятия языковой игры..... | 7 |
| 1.2 Языковая игра как предмет изучения лингвистики..... | 10 |
| 1.3 Функции языковой игры..... | 13 |
| 1.4 Анекдот как жанр..... | 17 |
| 1.5 Омонимия как способ реализации языковой игры | 21 |
| ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1 | 25 |
| ГЛАВА 2. ОМОНИМИЯ КАК ПРИЕМ СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛИЙСКОМ АНЕКДОТЕ | 27 |
| 2.1 Приемы омонимии как источник языковой игры в английском анекдоте..... | 27 |
| 2.2 Функциональная специфика языковой игры в английском анекдоте..... | 42 |
| ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2 | 53 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 56 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ | 59 |

ВВЕДЕНИЕ

Анекдот является достаточно распространенным языковым явлением, которое можно встретить как в газетах, так и в книгах, журналах, на телевидении. Анекдот – это небольшой рассказ с забавным содержанием и острым концом. Однако искусство и мастерство создания анекдотов заключается не только в остроумии, но и в умении тонко обыграть комическую ситуацию. Среди существующих анекдотов можно выделить как соответствующие литературным и эстетическим нормам, так и не соответствующие перечисленным критериям. Изучение анекдотов и их правильный анализ помогает увидеть тонкости родного/иностранный языка, выявить их особенности.

Несмотря на то, что языковая игра была подробно изучена и зарубежными и отечественными специалистами, тема особенностей языковой игры в английском анекдоте все же оставляет место для исследования. Актуальность проблемы обусловлена интересом современной лингвистики к изучению особенностей языковой игры в смеховом тексте для систематизации знаний в этой области, а также для более подробного освещения этой темы в лингвистике.

Создание теории игрового происхождения и функционирования языка принадлежит Людвигу Витгенштейну (1921), являющемуся основоположником широкого толкования термина «языковая игра» (далее – ЯИ). По мнению ученого, любой вид деятельности, связанный с языком, положено считать игрой.

Впервые в лингвистике сравнение языка с игрой было представлено в работах Ф. де Соссюра (1916) и А. А. Потебни (1862). Существуют также и более узкие трактовки понятия «языковая игра» (Н. Д. Арутюнова, Т. А. Гридина, Е. А. Земская, В. З. Санников, А. П. Сковородников). Лингвисты по-разному определяют ЯИ и, соответственно, выделяют различные ее признаки в качестве основных.

ЯИ – это осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта. Сущность ЯИ состоит в генерировании дополнительных окказиональных смыслов, апеллирующих к языковой выразительности и порождающих комический эффект. Поэтому понятие языковой игры следует рассматривать как специфический механизм индивидуального стиля и как жанровый признак.

С одной стороны, наличие элементов ЯИ свидетельствует о креативном аспекте речетворчества конкретного автора, а с другой – это может быть связано с типологическими признаками определенного стилистического жанра, например, анекдота. Особого рода эффект ЯИ может достигаться путем использования различных образных и стилистических приемов, связанных с ее наиболее яркими проявлениями в текстах анекдотов.

Данное исследование посвящено изучению особенностей реализации омонимии как источника ЯИ в смеховом тексте – анекдоте на материале английского языка.

Объект исследования – употребление языка в игровом регистре.

Предмет исследования – языковая игра, построенная на омонимии, в английском анекдоте

Цель исследования – проанализировать омонимию как источник языковой игры в английском анекдоте.

Исходя из указанной цели в работе необходимо решить следующие задачи:

- 1) описать истоки зарождения понятия языковой игры;
- 2) охарактеризовать подходы к ЯИ в лингвистической традиции;
- 3) дать характеристику жанровых особенностей анекдота как вида смехового текста;
- 4) изучить теоретические аспекты исследования омонимии;
- 5) выявить и проанализировать приемы омонимии, реализующие ЯИ в английском анекдоте;

б) проанализировать функции языковой игры, построенной на омонимии, в английском анекдоте, а также лингвистические и прагматические приемы, позволяющие ЯИ выполнять определенные функции.

Материалом исследования послужили 45 анекдотов, отобранных методом сплошной выборки. Источниками являются интернет – порталы английского юмора, такие как «Анекдоты и шутки на английском», «Best collection of English Humor», «Best Jokes in English», «English humor», «I love English».

Методы исследования: метод наблюдения, метод сплошной выборки, метод классификации. Основной метод, применявшийся в данном исследовании, метод семантического анализа. В рамках метода семантического анализа использовался такой прием, как компонентный анализ семантики рассматриваемых языковых единиц.

Теоретико-методологической базой исследования послужили работы таких ученых, как Л. П. Амири, Л. Витгенштейн, Т. А. Гридина, Е. А. Земская, М. А. Китайгородская, Е. Я. Курганов В. И. Шаховский и др.

Теоретическая значимость заключается в возможности использования результатов данной работы для пополнения исследований в рамках таких дисциплин, как стилистика, лексикология, языкознание.

Практическая значимость исследования. Результаты исследования могут использоваться студентами в рамках подготовки к ВКР, а также для получения дополнительной информации по следующим дисциплинам: «Введение в языкознание», «Лексикология английского языка», «Стилистика английского языка».

Апробация работы. Основные положения и выводы данной работы были представлены на конференции «Молодежь и наука: перспектив Свободный – 2016».

Структура работы определяется её целью и поставленными в ней задачами. Работа состоит из введения, двух глав, списка литературы,

заклучения. Во введении обосновывается актуальность темы исследования, формулируются цели и задачи, даётся краткая характеристика объекта и предмета исследования. В первой главе «Теоретические основы исследования» приводится история изучения ЯИ в философско – культурологических и психоллингвистических исследованиях, приводятся различные трактовки данного феномена, а также рассматриваются различные подходы к языковой игре в современной лингвистической традиции, освещается вопрос о лингвистических исследованиях анекдота как смехового жанра, выявляются его жанровые особенности, изучаются теоретические аспекты исследования омонимии. Во второй главе «Особенности омонимии как источника языковой игры в английском анекдоте» анализируется реализация ЯИ, построенной на омонимии, в английском анекдоте, а также рассматриваются функции, которые выполняет ЯИ в анекдоте, а также проанализировали лингвистические и прагматические приемы, позволяющие ЯИ выполнять определенные функции.

Список используемой литературы насчитывает шестьдесят восемь наименований.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

1.1. Истоки зарождения понятия языковой игры

В настоящее время понятие «игры» распространяется практически на все сферы жизни и культуры, вызывая интерес ученых различных областей научного знания. Игра рассматривается со стороны ее роли в жизни человека и значения для культуры, как в философских, так и в культурологических исследованиях. Игра понимается как некий символ, как модель особого поведения и нестандартного отношения к происходящему. Термин «игра» может обозначать различные явления, которые могут изучаться в разных дисциплинах: психологии, педагогике и физиологии. В словарях можно найти следующие определения понятия «игра»: «Game – an activity or sport in which people compete with each other according to the agreed rules». «A game is an activity or sport usually involving skill, knowledge, or chance, in which you follow fixed rules and try to win against an opponent or to solve a puzzle» [Иванов, 2009 : 227].

Исходя из представленных определений, игра является особым видом деятельности, осуществляемым по определённым правилам. Если рассматривать игру с позиций философии, то данный феномен представляет собой намного более широкое понятие, чем это освещается в толковых словарях. Не вызывает сомнения тот факт, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения, с целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей [Цикушев, 2009 : 170].

Выделяют следующие признаки игры:

- свободная деятельность, осуществляемая лишь по инициативе, ради удовольствия, а не только для результата;
- творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность;

- деятельность, проходящая в рамках прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры;

- деятельность, имеющая имитационный характер. Однако, игра не является обыденной жизнью, это деятельность, выходящая из рамок жизни, имеющая собственную направленность. Даже малое дитя прекрасно знает, что оно играет «как будто взаправду», что всё это «понарошку» [Иванов, 2009 : 229].

А. Х. Цикушев понимает игру как действие, происходящее в определенное время и конкретном пространстве, имеет смысл и свои правила, целью которого является доставить удовольствие и вызвать смех. Частным видом игры, проявляющейся в речевой деятельности, является языковая игра. В отличие от других видов игры, ее содержанием является закодированная, вербально выраженная информация. Следовательно, любой человек имеет возможность выступать в роли субъекта игры. Любая деятельность содержит в себе процесс игры и вызывает в каждом из нас чувство вовлеченности в игру [Цикушев, 2009 : 170].

Многие исследователи были заинтересованы вопросом изучения феномена игры и ее реализации в человеческой жизни (Й. Хейзинга, Л. Витгенштейн, К. Бюлер, Г. Спенсер, Г. Гросс). Мы рассмотрим основные работы таких исследователей как Йохан Хейзинга (1938) и Л. Витгенштейн (1921), посвященные изучению данного феномена. Фундаментальное классическое исследование «Homo ludens» [Хейзинга, 1983], раскрывает сущность игры и ее роль в человеческой цивилизации.

По мнению Й. Хейзинга, игра — это всесторонний способ человеческой деятельности, многоплановая категория человеческой жизни, которая распространяется на все сферы жизни, в том числе и на речь [Там же].

Несмотря на то, что вышеупомянутые ученые уже отмечали, что игра тесно связана с языком, первым ученым, который ввел в науку такое понятие, как ЯИ, является Людвиг Витгенштейн. Ученый отмечает, что ЯИ

представляет собой единство языка и действия. Однако, звуки языка, графические значки лишены всякого смысла. Язык представляет собой игру в чистом виде. Но и сами смыслы являются продуктами и компонентами игры. Й. Хёйзинга не заходит столь далеко. Максимально генерализируя игровой принцип человеческой деятельности, он отделяет его от морали, ставит ему нравственные пределы, за которыми всё же наступает серьезное. Но делать это, быть может, совершенно не обязательно. Игра – это не манера жить, а структурная основа человеческих действий [Иоффе, 1997 : 210].

Более того, Л. Витгенштейн рассматривает ЯИ с философской точки зрения. Мыслителю удается соединить в своих размышлениях и интерес к языку, и поиск смысла, сути философии.

Понятие ЯИ, хотя и не очерчено четко и определенно, является ключевым в его поздних работах. Основой его предположений является аналогия между реальными действиями человеческой жизни, реализованных с помощью языка и поведением людей в играх. Игры предполагают наличие заранее обозначенных правил, которые задают всевозможные ходы или логику действия [Там же].

Переходя к более поздним и глубоким исследованиям данного понятия, следует отметить, что первым систематизированным описанием явления ЯИ в русистике связывают с выходом коллективной монографии под редакцией Е. А. Земской (1983). Авторы монографии рассматривают ЯИ как словотворчество, целью которого является создание шутки.

Значительный вклад в исследование проблемы внесли работы Т. В. Булыгиной и А. Д. Шмелева (1997), Т. А. Гридиной (2002), Н. А. Николиной (1998) и др. Исследователи обращают внимание на то, что ЯИ имеет направленность на непосредственность и неформальность, то есть она является характерной чертой разговорного стиля [Торопова, 2013 : 276].

Помимо двух ранее существующих подходов, на данный момент можно выделить еще один подход в изучении рассматриваемого нами явления ЯИ понимается как феномен, образующий игровой стиль

(Г. И. Богин, Т. А. Букирева, А. М. Люксембург, Г. Ф. Рахимкулова). В создании игрового стиля участвуют языковые средства на различных языковых уровнях – фонетическом, графическом, словообразовательном, лексическом и др. Одной из особенностей игрового стиля является включение прецедентных текстов и создание разного рода аллюзий. [Ильясова, 2001а : 74].

Итак, рассмотрение понятия ЯИ началось с точки зрения философии. Основными философами, заинтересовавшимися этими вопросами, были Й. Хейзинга и Л. Витгенштейн. Каждый из ученых высказывает свою, но в чем-то схожую с другим исследователем точку зрения. Далее данный феномен был рассмотрен с точки зрения лингвистики такими учеными как Т. В. Булыгина, А. Д. Шмелев, Т. А. Гридина, Н. А. Николина и др. Однако, исходя из того, что объектом нашего исследования является ЯИ, целесообразно уделить данному феномену большее внимание, а именно рассмотреть его с точки зрения лингвистических исследований.

1.2. Языковая игра: как предмет изучения лингвистики

Изучение различных источников, посвящённых проблеме ЯИ, позволяют сделать вывод о неоднозначности трактовки данного явления. Рассмотрим некоторые, наиболее весомые в науке подходы к определению этого языкового средства. Так, Е. А. Земская, М. В. Китайгородская и Н. Н. Розанова считают, что ЯИ может реализовывать поэтическую функцию языка прежде всего в виде установки на комический эффект [Земская, 1983 : 5]. Б. Ю. Норман предполагает, что под ЯИ понимается нетрадиционное использование языка, ориентированное на скрытые эстетические возможности языкового знака [Амири, 2007 : 34].

Т. А. Гридиной было предложено более полное и широкое определение. Под ЯИ понимают уникальную форму лингвокреативной

деятельности, которая передает стремление говорящих реализовать собственные языковые возможности. Более того, ЯИ нацелена на использование приемов, которые подчеркивают парадокс между стандартной формой знака и его новой обработкой [Гридина 2002 : 89].

В. И. Шаховский дает следующее определение понятию ЯИ: «варьирование планов выражения и содержания языковых знаков вплоть до нарушения норм, но в пределах адекватного понимания всеми коммуникантами правил такого нарушения и всех деривационных эмотивных смыслов как его результата» [Шаховский, 2004 : 376], которое говорит о том, что несмотря на то, что ЯИ является нарушением устоявшихся правил, это не мешает ей быть понятной и принятой слушателем.

Наиболее убедительную и полную трактовку, на наш взгляд, дает В. З. Санников. Ученый считает, что ЯИ характеризуется как некая языковая неправильность, которая допускается говорящим намеренно. При этом, слушающий также должен понять, что ошибка была допущена специально, иначе неправильность вызовет недопонимание, а не желание продолжить игру [Санников, 2002 : 231].

В своей работе мы вслед за А. П. Сковородниковым проанализировали предложенную исследователем дефиницию, построенную на обобщенных сведениях о ЯИ. Дефиниция заключается в том, что ЯИ является творческим использованием любых языковых единиц или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе – комического характера [Сковородников, 2010 : 54].

А. П. Сковородников приводит некоторые уточнения данной дефиниции. Первое уточнение рассматривает вопрос отклонения от нормы как основного технологического оператора ЯИ. По словам ученого, основная часть исследователей (Т. А. Гридина, Б. Ю. Норман, В. З. Санников, Е. Я. Шмелева, и др), полагает, что намеренное и мотивированное отклонение от нормы является основным принципом ЯИ. Однако не все ученые разделяют данную точку зрения. Так, В. И. Шаховский (2004)

говорит, что ЯИ является не просто нарушением норм, а результатом креативного речевого акта, оригинального и нестандартного варьирования языковых норм, который осуществляется в пределах допускаемой системы языка.

Второе уточнение касается отклонений от речевой нормы. Причем, не включаясь в обсуждение весьма дискуссионной проблемы содержания этого понятия, имеющего множество осмыслений, остановимся лишь на таких его разновидностях, как стилистическая, речеповеденческая и логическая нормы.

Стилистическая норма, по мнению А. П. Сковородникова (2010), связана с функционально-стилевыми (книжное – разговорное) или эмоционально – оценочными (высокое – сниженное) коннотациями языковых единиц, поэтому в ЯИ может осуществляться мотивированное отклонение от стилистической нормы. Следует помнить, что эти коннотации реализуются совместно.

Речеповеденческая (лингвопрагматическая, лингвоэтологическая) норма связана с качествами хорошей речи и правилами речевого этикета, присущих определенным социальным ситуациям. Речеповеденческая норма, как отмечает А. П. Сковородников (2010), проявляется в намеренной трансформации речи, которая придает ей комический эффект.

Логическая норма, по словам А. П. Сковородникова (2010), является совокупностью законов и правил логики. Отклонения от логической нормы так же могут создавать комический эффект (алогизмы, или паралогизмы) или могут выступать в роли речевых приемов.

Третье уточнение затрагивает соотношение понятий «языковая игра» и «категория комического». В лингвистике существует как минимум три точки зрения на это проблему. Так, например, М. А. Китайгородская и Н. Н. Розанова (1983) считают, что главной функцией ЯИ является создание комического эффекта. По мнению ученых, во время реализации ЯИ у партнеров коммуникации обязательно есть настрой на шутливую тональность общения. С другой стороны, некоторые исследователи, в

частности, Н. В. Данилевская, наделяют ЯИ экспрессивным значением, направленным на создание стилистического эффекта у слушателя. Кроме того, она считает, что ЯИ часто связана с желанием создать «свежий, новый образ» (2012). Существует еще одна точка зрения, предложенная Т. В. Матвеевой: «Языковая игра – речевое поведение с установкой на достижение дополнительных эффектов воздействия, обычно с целью развлечения, забавы, отдыха. Чаще всего такое воздействие носит эстетический, а в его пределах – комический характер» [Матвеева, 2003 : 163]. В целом, данная точка зрения объединяет две предыдущие: ЯИ выполняет комическую функцию, при этом имеет эстетическое воздействие на коммуникантов.

Итак, несмотря на многогранность ЯИ, это понятие обычно рассматривается как стилистический прием, который основывается на нарушении языковой нормы. Данное нарушение помогает произвести на слушателя определенный эффект, реализовать языковые возможности говорящего, подчеркнуть комичность или несуразность ситуации. Однако, наше представление о таком языковом явлении, как ЯИ будет неполным, если мы не рассмотрим функции, которые данный феномен выполняет в пространстве текста.

1.3. Функции ЯИ

Анализ лингвистических работ, посвященных проблемам ЯИ, хоть и с трудом, но позволяет выявить многообразие выполняемых ею функций. Основная сложность заключается в том, что исследования многих лингвистов содержат разрозненные, скудные, а порой противоречащие друг другу сведения о характере номинации тех или иных функций, по – разному трактует одно и то же наименование [Курганова, 2010 : 1]. Обобщив имеющиеся в науке взгляды на языковую игру, был предложен следующий

перечень функций, выполняемых языковой игрой в различных сферах и коммуникативных ситуациях:

1. **Комическая функция** характеризуется тем, что ЯИ выступает как особый род комического, то есть служит средством, помогающим создать шутовское настроение [Земская, 1983 : 174]. Однако, комизм – наиболее частая, но не единственная функция языковой игры в разговорной речи.

2. **Развлекательная функция**, которая заключается в том, чтобы усилить непринужденность общения, развлечь себя и собеседника [Там же].

3. **Гедонистическая функция**, когда ЯИ используется не для достижения определенного эффекта, а «просто так», следуя собственному желанию использовать элемент игры. Как говорит Е. Ф. Болдырева, человек переживает желаемые эмоции, которые в свою очередь являются гедонистическими. Так, участники коммуникации получают удовольствие от самого процесса игры, переживают нужные эмоции [Болдырева, 2002 : 12].

4. **Выразительная функция** связана с содержанием речи: она может служить более точной и тонкой передачи мысли, образной и выразительной передачи сообщения [Земская, 1983 : 174].

5. **Смыслообразующая функция**, по мнению Т. П. Курановой, ЯИ может выступать средством создания новых смыслов и ассоциативных связей между словами (2004). Следовательно, осуществляется творческая деятельность в коммуникации. Таким образом, в процессе коммуникации осуществляется не только передача текстового сообщения, но и происходит насыщение текста новыми смыслами.

6. **Эстетическая функция**, которой характерно обращать внимание не на то, о чем говорится, а о том, каким образом об этом говорится. Конечно, данная функция наиболее ярко прослеживается в художественной литературе, а не в спонтанной устной речи, так как автор имеет возможность обдумать и проанализировать, каким образом лучше сформулировать ту или иную фразу в наиболее эффектной форме, подобрать подходящие языковые средства [Курганова, 2004 : 25].

7. **Языкотворческая функция**, являющаяся одной из самых важных функций, так как ЯИ является одним из путей обогащения языка, создания новых словесных элементов. Более того, результаты индивидуального творчества зачастую закрепляются в языке и используются в дальнейшем повсеместно, как новый способ выражения мысли. Следовательно, интеллектуальные затраты не только не бессмысленны, но и способствуют созданию новых словесных элементов [Санников, 2002 : 232].

8. **Компрессивная функция** характеризуется экономией речевых усилий, так как в некоторых языковых ситуациях экономия времени и пространства – одна из первоочередных задач коммуникативного акта [Курганова, 2004 : 24].

9. **Маскировочная (эвфемистическая) функция** – одна из важнейших функций ЯИ, которая предполагает такие цели употребления, как обойти цензуру, передать двусмысленную информацию, необычно, оригинально выразить общеизвестное [Санников, 2002 : 223].

10. **Парольная функция**, которая присуща в основном жаргону, поэтому наиболее часто встречается в речевых актах, реализующихся среди молодежи, служа показателем принадлежности индивида к той или иной молодежной группе. Так, к примеру, в молодежном жаргоне нередко бытуют шуточные омонимы к обычным аббревиатурам.

11. **Изобразительная функция**, служащая для имитации человека, чьи слова передает говорящий, или для наглядного изображения ситуации говорения [Земская, 1983 : 175].

12. **Аттрактивная функция**, поддерживающая контакт между собеседниками, привлечения внимания, поддержания интереса и завоевания расположения собеседника [Николина, 1998 : 552].

13. **Характерологическая функция**, являющаяся средством самовыражения личности, реализующимся с помощью языковых средств [Там же]. При этом говорящий представляет свою речь в оригинальной

форме. Более того, характерологическая функция помогает говорящему продемонстрировать индивидуальный стиль.

14. **Экспрессивная (воздействующая) функция**, заключающаяся в способности воздействовать на адресата, произвести впечатление, побудить к некому действию. На сегодняшний день СМИ занимает достаточно важное место в обществе и образует глобальную коммуникативную среду, которая имеет большое влияние на общественное мнение. Именно внутри данной среды проявляется экспрессивная функция ЯИ [Николина, 1998 : 552].

15. **Защитная функция**, не только позволяет выразить эмоции, но и служит надежным средством нейтрализации (профилактики) негативной реакции со стороны адресата [Болдарева, 2002 : 12].

16. **Дискредитирующая функция** помогает говорящему выразить свою агрессию к собеседнику, причем сделав это безопасно, при помощи шуток, делая «врага» мелким, смешным, недостойным. Адресант создает себе путь к наслаждению победой над ним, что подтверждает своим смехом наблюдатель, не приложивший никаких усилий к этой победе [Курганова, 2010 : 5].

17. **Релаксационная функция**, рассмотренная Т. П. Курановой, помогает выплеснуть негативные эмоции, снять коммуникативное напряжение между собеседниками, грамотно выйти из создавшейся трудной ситуации, избежать конфликта и сохранить хорошие взаимоотношения.

Исходя из вышесказанного, можно сказать, что ЯИ может выполнять множество функций. Вышеупомянутые функции играют большую роль в жизни общества, так как помогают привлечь внимание слушателя, расположить его к себе, поддержать интерес собеседника, придать общению легкости и непринужденности.

Тем не менее, несмотря на то, что такой феномен, как ЯИ был рассмотрен нами со многих сторон, а именно от истоков зарождения понятия игры в пространстве текста до современных исследований ЯИ и ее функций, наше исследование, ориентированное на анализ ЯИ в анекдоте, будет

неполным без рассмотрения такого понятия, как анекдот, а в частности его жанровых особенностей.

1.4. Анекдот как жанр

Так как анекдот как жанр был сформулирован только в XX веке, прежде чем начинать говорить о данном понятии, следует обратить внимание на такое явление, как юмор, являющееся основой современного анекдота.

С течением времени, юмор занимает все более значимое место в современной культуре. Становясь ценностью культуры, юмор регулирует социальную жизнь общества, становится средством саморазвития индивида, а также становится средством влияния на общество.

На протяжении веков юмор воспринимался по – разному. Многие воспринимали юмор как отрицательное явление. Так, Платон считал, что человек смеясь над несчастьями других людей, всегда придавал в своих рассуждениях юмору отрицательную окраску. Аристотель так же относил юмор к одному из видов «зла». Другой, не менее известный философ Цицерон поддерживал данную точку зрения, говоря о юморе как о чем-то «неприличном и некрасивом». Спустя время, даже в двадцатом веке многие ученые определяли юмор как отрицательное явление. Например, У. Хэзлитт и А. Бергсон утверждали, что смех – показатель невежества и глупости человека. Но не все исследователи рассматривали юмор негативно. И. Кант называл юмор «игрой мысли», из чего следует, что юмор – это не проявление глупости человека, а результат умственной деятельности (перевод наш – М. В. Кравчук) [Carrell, 1997 : 3].

Главными функциями юмора можно отметить способность учить человека жить счастливо, заставлять задуматься о пороках, передавать опыт, увеличивать количество добра на Земле. Юмор помогает личности в преодолении кризисных состояний, вследствие того, что обладает способностью производить эмоциональное отстранение. Другим значимым

качеством юмора является способность ослаблять как личностное, так и межличностное напряжение. Еще одним важным качеством юмора является способность личности достигать кратчайшим путем объективного взгляда на бытие и свое место в нем (перевод наш – М. В.Кравчук) [Chiario, 1992 : 5].

Возвращаясь к анекдоту, следует начать с того, что анекдот активно используется с 10 – х, а также с первой половине 20 – х годов XX века, особенно в политической сфере. Затем, с конца 20 – х годов, в связи с запретом на политический юмор, анекдот меняет сферу существования – существует лишь в сфере устной коммуникации «из уст в уста».

История изучения анекдота за рубежом началась в XX веке с опубликования в 1905 году работы З. Фрейда «Остроумие и его отношение к бессознательному» [Фрейд, 1997]. Данная работа становится своего рода отправной точкой в исследовании анекдота. В своем учении, З. Фрейд подчеркивает, что популярность анекдота объясняется способностью анекдота выражать скрытый смысл, который, зачастую, человек не в силах выразить прямо. Реакция смеха облегчает человеку выражение этого скрытого смысла.

Анекдот как жанр является одной из форм разговорной речи, так как рассчитан на устное воспроизведение. Этому явлению характерно употребление разговорно-бытовой лексики, которая считается неуместной в других стилях, а иногда употребление окказионализмов. Анекдот часто представляется в диалогической форме языкового общения, часто бывает спонтанен. Более того, данный феномен эмоционально насыщен, в большинстве случаев подчеркивает неофициальность отношений между участниками речевого акта. Все вышесказанное доказывает причастность анекдота к разговорной речи [Фрейд, 1997].

Говоря о том, что анекдот является формой разговорной речи и возникает в процессе речевого взаимодействия между несколькими участниками, следует отметить, что рассказывание анекдота предполагает взаимодействие стратегий как минимум двух коммуникантов – рассказчика

и слушающего. Стратегия рассказчика ориентирована на представление комической ситуации в анекдоте, а стратегия слушающего характеризуется установкой на восприятие и понимание комического смысла в тексте анекдота.

С позиции жанроведения анекдот был подробно рассмотрен Е. Я. и А. Д. Шмелевыми. Исследователи обозначили некоторые жанровые особенности анекдота. Рассмотрим их подробнее:

1) Воспроизводимость. Авторы подчеркивают, что рассказывание анекдота отличается от других речевых жанров, так как рассказчик не претендует на авторство текста. Даже если шутка придумана самим рассказчиком, он должен рассказать его как услышанный от других людей, иначе речевой жанр будет разрушен. Так рождается воспроизводимость: анекдот не порождается, а воспроизводится заново [Шмелева, 2002 : 10].

2) Изобразительность. Для того чтобы анекдот был рассказан действительно хорошо, мало просто пересказать текст, необходимо представить этот эпизод в «лицах». Изобразительность анекдота удваивается особенностью его структуры. Структура заключается в двусмысленности ситуации: серьезность, с которой говорящий рассказывает анекдот и смех, как реакция слушателя.

3) Анекдот является особым типом текста. Анекдот – это идеальный текст, который должен соответствовать некоторым критериям. Например, анекдот должен быть легко воспринимаемым и легко воспроизводимым, действенным и произнесенным в нужное время и правильной ситуации [Там же].

Следует отметить, что анекдот – фольклорный жанр, который относится к категории комического – с самыми различными вариантами: от простой шутки до злой сатиры. Зачастую, героями анекдотов являются привычные герои, такие как Вовочка, которые не вызывают негативной реакции, а лишь добрую улыбку. С другой стороны, анекдот может быть средством ироничного высмеивания стереотипов, существующих в обществе,

политической ситуации в мире и стране, заключать в себе горькую правду о людских пороках [Тульпе, 2002 : 133].

Е. Я. Курганов определяет анекдот как «жанр – бродягу». Данное предположение можно подтвердить тем, что анекдот пронизывает большинство жанров, и даже жанры, реализующиеся по другим жанровым законам. Это явление объясняется тем, что для реализации своих функций, анекдоту необходим определенный контекст, так как сам по себе анекдот теряет свой смысл и становится мало интересен. Анекдоту практически невозможно существовать как замкнутому, самодостаточному тексту. А в контексте, в диалоге, каждый раз окрашиваясь гаммой специфических смыслов, он каждый раз по-разному преобразуется [Курганов, 1997 : 7].

Анекдот – короткий устный рассказ с неожиданным концом, который отображает реальность, происходящую в обществе. Иногда это бывает непосредственная реакция на событие. Анекдот может включать в себя элементы содержания частушек, форму загадки, героев былин, но несмотря на это, никогда не растворяясь ни в одном из жанров устного народного творчества [Курганов, 1997 : 8].

С известной долей условности, анекдот можно отнести к устным формам смеховой культуры. Основой, на которой возник и развивался российский анекдот, была древнерусская смеховая культура. Прежде чем приобрести современный вид, анекдот претерпел длительную эволюцию, опираясь на филологические исследования.

Анекдот демонстрирует наличие свойств, присущих смеховой народной культуре. Во – первых, одно из главных характеристик анекдота – отображение всех особенностей современной культуры, то есть сознательное представление ее норм и ценностей в абсурдном, нелепом виде. Это характерно для любых форм смеховой культуры. Во – вторых, смех анекдота тоже направлен на все и вся, универсален. В – третьих, анекдот театрален, как и многие явления смеховой культуры. Процесс представления анекдота рассказчиком можно сравнить с мини – представлением.

Желательно, чтобы анекдот был талантливо разыгран по ролям, достойно представлен, иначе комический эффект будет достигнут с трудом, или не достигнут вообще [Горелов, 1998 : 130].

Итак, анекдот это короткий, смешной рассказ с остроумной концовкой. Немаловажной особенностью анекдота является сложность отнесения анекдота к какому – то определенному жанру. Но, несмотря на это, следует уточнить, что анекдот является одной из форм разговорной речи. Таким образом, рассмотрев основные жанровые особенности анекдота, целесообразно приступить исследованию такого феномена, как омонимия, так как вышеназванное явление, как представляется, является одним из основных приемов создания комического эффекта в смеховом тексте, в частности, в анекдоте [Середа, 2013].

1.5. Омонимия как прием создания языковой игры

В настоящее время проблема изучения омонимии становится все более востребованной в связи с изучением такой задачи, как способы создания комического в анекдоте. Однако невозможно найти работы, в которых данный феномен изучался бы с древнейших времен до нашего времени, рассматривалось бы историческое развитие омонимии. Первые, сравнительно полные работы, посвященные данному явлению, появились только в 20 веке, которые принадлежат таким ученым, как Л. А. Булаховский, Ш. Балли и А. Сеше. Они почти одновременно выступили по вопросам омонимии.

Популярность омонимии как приема языковой игры привлекает внимание многих современных ученых. Омонимия представляет собой звуковое совпадение разных языковых единиц, значения которых не связаны друг с другом. Наиболее обширное и гибкое определение омонимов приводит Ш. Балли, который рассматривает омонимы как знаки языка, которые имеют тождественные означающие, но разные означаемые [Балли, 1955 : 105].

Омонимия может быть представлена не только в виде совокупности форм слова, но и в виде отдельных словоформ разных слов. Так, некоторые западные лингвисты избегают термина «слово», говоря об омонимах, так как они стремятся дать максимально точное определение термина [Середа, 2013: 55].

Существуют различные определения омонимии, основанные на расхождении мнений лингвистов в вопросе о понимании языковой формы. Ряд исследователей ограничивает ее звуковой оболочкой слова, другие ученые расширяют понятие формы, включая в него и графическое представление. Этим объясняется существованием различных классификаций омонимов, учитывающих различия по форме, как общие, так и по словоформам, степень совпадения формы, а также принадлежность омонимов к одной и той же или разным частям речи [Аракин, 2008 : 201].

Изучение омонимии играет немаловажную роль для понимания иностранного языка, так как во многих языках разные грамматические формы могут иметь одинаковое звучание или написание. Говоря на родном языке, мы обычно не обращаем на это внимание, так как опираясь на контекст, мы интуитивно понимаем смысл сказанного без искажения содержания. В то время как в английском языке, в котором количество омонимов значительно выше, чем в русском, знание омонимов имеет большое значение для коммуникации. Омонимия может стать определённой помехой в процессе общения, когда необходимо определить, какое именно значение слова соответствует контексту речи. Также слова – омонимы являются проблемой и для говорящего, который вынужден подбирать слова с целью однозначности понимания его высказываний. Исследование омонимов чрезвычайно интересно с точки зрения отслеживания исторического значения слова и его изменений в процессе развития языка [Наер, 2000 : 108].

Среди лингвистов всего мира до сих пор идет спор о роли омонимов в языке. Существует две противоположные точки зрения. С одной стороны, явление омонимии несколько не мешает развитию языка. Например, как

отмечает Ю. С. Маслов, именно появление омонимии позволяет естественному языку приобрести собственные отличия, которые складываются стихийно и непрерывно на протяжении веков [Маслов, 2009 : 302].

С другой стороны, омонимия может выступать в роли вредного и ненужного явления, которое лишь мешает коммуникации. По словам Л. В. Малаховского, омонимия является таким феноменом, который способствует тому, что разные обозначаемые могут соответствовать тождественным означающим [Малаховский, 2005 : 81].

Следовательно, исходя из этого понимания, омонимия представляет собой определенную помеху в процессе коммуникации. Случаи, когда слушающий затрудняется в том, какое из нескольких разных значений, выражаемых данной языковой формой, будет правильным для четкого понимания, не редки. Затруднения могут возникать не только у слушающего, как отмечала, например, О. С. Ахманова, но и у говорящего, который стремится строить высказывание так, чтобы оно могло быть понято однозначно [Ахманова, 2004 : 145].

Таким образом возникает вопрос о закономерности сохранения возникших омонимов в результате фонетических, семантических изменений, а также вследствие заимствования или словообразования и удержания их в языке на более или менее длительный отрезок времени [Виноградов, 1960 : 17].

Следует отметить, что омонимия, все – таки, является одним из самых продуктивных лексических явлений языка, которое помогает языку проявить свой игровой потенциал. При этом основной функцией данного феномена можно отметить языковую игру, которая используется говорящим с целью развлечь себя и собеседника, заинтриговать его, заставить слушать. Шутка позволяет высказывать странные, а то и абсурдные мысли [Сальникова, 2010, 33].

Более того, основной сферой употребления омонимии является анекдот, где она используется с целью создания комического эффекта. Комизм осуществляется за счёт двойного понимания языкового высказывания. Вначале на ум приходит одно «маскирующее» понимание ситуации или языкового выражения, а затем дается указание, что имеется в виду другое возможное понимание. «Замаскированное» понимание становится явным для адресата речи лишь вследствие внезапной догадки или озарения. Важна внезапность догадки или озарения: «замаскированное» понимание не должно стать явным прежде времени.

Все сказанное позволяет сделать вывод о том, что омонимия является неизбежным, полезным и закономерным результатом стихийного развития языка. Следовательно, омонимия не может рассматриваться как помеха или дефект языка, а представляет собой неотъемлемую часть живого языка.

Подводя итоги, следует отметить, что использование такого приема ЯИ, как омонимия становится все более популярной тенденцией в настоящее время. Это объясняется тем, что данный прием является эффективным способом создания остроумной и неожиданной шутки. Основной функцией омонимии следует назвать создание двойкой ситуации, реализованной с помощью обыгрывания созвучных слов. Следует отметить, что материал, представленный в данном параграфе, имеет значимую ценность для нашей работы, а именно является теоретическим обоснованием для практической части, так как предметом наше исследования является омонимия как источник ЯИ в английском анекдоте.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Рассмотрение явления ЯИ началось исторически в русле философии, и было введено Л. Витгенштейном. В конце XX – начала XXI вв. многие ученые проявили особый интерес к изучению сущности ЯИ. В качестве объекта лингвистического исследования ЯИ являлась ключевым понятием в работах отечественных лингвистов, среди которых можно отметить ученых, понимающих ЯИ как творчество (В. И. Шаховский), установка на комический эффект (Е. А. Земская, М. В. Китайгородская и Н. Н. Розанова), намеренную языковую аномалию (А. Д. Шмелев).

Изучив значительное количество исследований в обозначенной области, мы можем сделать выводы, что в отечественном языкознании все еще не выработано единое понимание ЯИ.

По мнению исследователей, ЯИ всегда занимала важное место в русской речи, поэтому данное языковое явление так популярно у многих писателей и поэтов. При этом ЯИ находит отражение не только в художественном, но и в публицистическом стиле.

ЯИ многофункциональна. Среди основных функций ЯИ, выделяют такие функции, как комическая, экспрессивная, языкотворческая и оценочная. Многофункциональность ЯИ объясняет использование ЯИ во многих сферах.

Исходя из того, что наша работа посвящена изучению юмора, мы подробно рассмотрели такой вопрос, как анекдот как жанр. Мы можем сделать вывод, что анекдот повсеместен, так как отображает реальные события, происходящие в обществе в данный момент, также может осмеивать вечные людские слабости: глупость, жадность, тщеславие. Более того, следует отметить, что анекдот – это особый жанр устной культуры, поддержанный традиционной культурой и ставший проявлением современного городского фольклора. Следует отметить, что анекдот является

одним из видов смехового текста, так как обладает рядом жанровых особенностей вышеназванного феномена.

Также, в 1 Главе нами был рассмотрен один из наиболее популярных приемов, используемый в анекдоте для создания комического эффекта, омонимия. Несмотря на неоднозначность понимания учеными данного явления, следует признать, что омонимия – это прием ЯИ, который не только может выступать в роли помехи, искажающей понимание высказывания, но и одно из самых продуктивных лексических явлений языка, которое не только помогает языку проявить свой игровой потенциал, но и выполняет множество положительных функций в процессе коммуникации.

ГЛАВА 2 ОМОНИМИЯ КАК ПРИЕМ СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛИЙСКОМ АНЕКДОТЕ

2.1. Приемы омонимии как источника языковой игры в английском анекдоте

Любовь к омонимии является характерной особенностью британского юмора. Исследователи утверждают, что содержащий множество многозначных слов и выражений, английский язык, является идеальным материалом для создания каламбуров. Это можно объяснить краткостью английских слов и вероятностью фонетических совпадений [Середа, 2013 : 54].

Таким образом, можно утверждать, что к числу основных характеристик британского юмора относятся игра слов, в частности, омонимия, что свойственно американскому и российскому юмористическим дискурсам. Карикатурно перевернутые нормы поведения тематически связаны с теми культурными концептами, которые оказываются актуальными для определенной культуры [Александрова, 2012 : 24].

Следует отметить, что омонимия является одним из ключевых приемов создания языковых анекдотов, что делает ее неотъемлемым атрибутом межкультурной коммуникации.

Несмотря на то, что многими исследователями отмечается факт затруднения коммуникации благодаря использованию в речи омонимов, нельзя не обратить внимание на то, что зачастую омонимы эстетически насыщают ее, что особенно убедительно продемонстрировано в анекдоте [Александрова, 2012 : 12].

Анекдоты, построенные на омонимии – это один из наиболее кратких и действенных путей к познанию языка. Е. Курганов отмечает, что именно пространство анекдота дает омонимии новую жизнь, проявляя ее творческий характер [Середа, 2013 : 23].

К тому же, омонимия используется в анекдоте с максимальной интенсивностью и высокой результативностью. Более того, очень часто именно омонимия позволяет анекдоту предельно эстетизировать коммуникативный акт [Сальникова, 2010 : 45].

В английском 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 [Середа, 2013 : 22].

В ходе исследования было установлено, что и американский и британский юмор изобилуют каламбурными оборотами, построенными на омонимии, что образует двусмысленность ситуации и создает комический эффект. Омонимия ориентирована на то, что, по крайней мере, два значения непременно должны быть одновременно и одинаково реализованы. Внимание читателя или слушателя умышленно фиксируется на двух значениях одновременно. Для этой цели автор использует созвучные слова.

Нами было выделена основная и наиболее часто встречающаяся классификация омонимии как механизма создания языковой игры: **по форме и содержанию.**

Классификация по форме и содержанию представляет собой тождество звуковой и графической формы, а в плане содержания – различие лексических и грамматических значений. Типы омонимов могут быть соотнесены с языковыми уровнями: лексическим, орфографическим, фонетическим и морфологическим.

1) На лексическом уровне выделяются **полные и частичные омонимы.**

2) На орфографическом уровне выделяются **омографы.**

3) На фонетическом уровне можно выделить **омофоны.**

4) На морфологическом уровне омонимия проявляет себя в **омоформах.**

Выше представленная классификация была предложена такими учеными, как А. И. Смирницкий, И. В. Арнольд, А. В. Малаховский.

Более того, омонимия в анекдоте так же может реализоваться при помощи использования многозначных слов. Однако следует разграничить данные понятия. На первый взгляд, омонимы и многозначные слова характеризуются по общему признаку: они обладают не одним, а несколькими значениями. Несмотря на это, существует несколько принципиальных отличий между этими понятиями. Омонимы – это совершенно разные, по значению не имеющие ничего общего слова, которые в силу разных причин совпали фонетически полностью или частично. Многозначное слово – это слово, которое имеет несколько значений, которые семантически связаны друг с другом. Многозначное слово имеет внутренний общий смысловой стержень [Середа, 2013 : 31].

Как мы можем заметить, многозначные слова сохраняют семантическую связь. Их значение соотносимо с основным значением исходного слова, в то время как омонимы не связаны между собой каким – либо общим значением.

Имея в виду все вышесказанное, мы можем сделать следующие выводы:

1. Многозначные слова являются однокоренными. Омонимы имеют разные корни, совпадающие только по форме написания.
2. К многозначным словам можно подобрать общий синонимический ряд. Омонимы не имеют общих синонимов.

Далее следует подкрепить свою теорию конкретными примерами. Особую роль в построении шутки играет употребление автором анекдота омонимов. Как уже было упомянуто выше, можно выделить такой прием, как использование **полных омонимов**, представляющие собой слова одного грамматического класса с совпадением во всей системе форм.

Рассмотрим соответствующие примеры:

“Why was Cinderella such an awful basketball player?”

“Because she had a pumpkin for a coach”.

В выше представленном анекдоте комический эффект создается благодаря использованию двух существительных – омонимов *coach*, а именно обыгрывания двух несопоставимых значения ‘тренер’ и ‘каreta’. Комизм ситуации заключается в том, что каждый из нас с детства знает, что в сказке про Золушку именно тыква выступила в роли кареты принцессы. Здесь же автор очень остроумно подбирает омоним к слову карета, объясняя плохую игру Золушки в баскетбол тем, что ее тренером является тыква. Сыграв на созвучии слов, с абсолютно разными значениями, автор добился качественной и ироничной шутки.

В следующем анекдоте каламбур создается за счет употребления существительных – омонимов *fine*. Несмотря на то, что обыгрываемые автором значения данных слов несопоставимы: *fine* не только переводится как ‘прекрасный, замечательный’, но и как ‘штраф’, автору удается очень иронично обыграть звуковое совпадение данных слов. Ирония анекдота заключается в стереотипе о сотрудниках полиции, существующем в обществе. В народе принято считать, что сотрудники ГИБДД работают не с целью регулирования движения транспорта, а с целью извлечь выгоду с нарушителей дорожного движения. Следовательно, беря во внимание стереотипную ситуацию, автор высмеивает полицейского, который испытывает удовольствие, штрафуя нарушителей:

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

В следующем примере автор также использует омонимы для создания комического эффекта в анекдоте:

The movie manager was furious.

“What’s the matter?” asked his assistant. “Is anything wrong?”

“Anything wrong!” he snored. “Why, you’ve advertised for next week: “Smiling Eyes– with a strong cast!”

В примере обыгрываются существительные – омонимы *cast* ‘актерский состав’ и ‘косоглазие’, за счет чего и достигается юмористический эффект.

Более того, комизм достигается именно благодаря употреблению названия *Smiling Eyes*, которое наталкивает читателя на восприятие неправильного смысла слова, так как в сочетании с существительным *eyes*, существительное *cast* у большинства людей будет ассоциироваться именно с косоглазием.

“Do you allow your boys to smoke?”

“I’m afraid not”.

“Can they drink?”

“No, by all means, no!”

*“What about **dates**?”*

“Oh, that’s quite all right, as long as they don’t eat too many”.

В данном анекдоте, автор обыгрывает значения существительных – омонимов *date* 'свидание' и 'финик'. Особый комизм ситуации предает то, что, спрашивая о запретах, собеседник задает вопрос о тех вещах, которые чаще всего запрещаются родителями подростков: алкоголь, сигареты. Несмотря на это, столкнувшись с омонимами, женщине на ум приходят именно финики, которые являются полезным продуктом и в данном случае являются абсолютно нелогичным значением, а не свидания, к которым многие родители относятся также отрицательно, как и к вредным привычкам, так как могут отвлекать детей от учебы.

Рассмотрим следующий анекдот:

One day an English grammar teacher was looking ill. A student asked:

"What's the matter?"

*"**Tense**," answered the teacher, describing how he felt.*

The student paused, then continued, "What was the matter? What has been the matter? What might have been the matter... ?"

Здесь обыгрываются существительные – омонимы *tense*, как 'напряженный' и 'время'. Находясь на уроке грамматики английского языка, ученики, привыкшие к тому, что учитель часто исправляет их ошибки, связанные с использованием английских времен, и в этот раз, столкнувшись с

омонимами, решили, что учитель, как обычно, указывает на ошибку, что и привело к абсурдной ситуации на уроке.

*On her Listening Tour, Hillary Clinton learned that a local sandwich shop in a town she was visiting had named a sandwich after her. She visited the shop and asked what was in her sandwich. “Mostly **baloney**”, said the proprietor.*

В данном примере комизм ситуации придает использование омонимов *baloney*: ‘болтовня, чепуха’ и ‘болонская (копчёная) колбаса’. Стоит отметить, что употребление омонимов в анекдоте имеет глубокий смысл: Хиллари Клинтон – американский политик, сенатор от штата Нью – Йорк. Каламбур не только создает забавную ситуацию, созданную при помощи звукового совпадения слов, он передает политическую ситуацию в стране, отношение народа к политическому деятелю, саркастически подчеркивая такую черту многих политиков, как пустая болтовня.

Teacher: “John, why are you doing your math multiplication on the floor?”

*John: “You told me to do it without using **tables**”.*

Здесь автор обыгрывает омонимы *table*, со значениями ‘таблица’ и ‘стол’. Неправильное понимание учеником реплики учителя создает абсурдную ситуацию.

В следующем анекдоте обыгрываются омонимы *colt* ‘жеребенок’ и ‘кольт, вид револьвера или пистолета’:

“My father always carries a young horse pistol with him”.

“A young horse pistol?”

*“Yes – a **Colt**”.*

Наряду с полными омонимами, в английском анекдоте можно выделить и **частичные омонимы**, характеризующиеся тем, что разные по значению слова совпадают в звучании и написании не во всех грамматических формах. Подтверждая наше предположение приведем следующий пример:

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

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

*“I **asleep**!”*

Здесь обыгрываются частичные омонимы *fall* 'падение' и *fall* – первая форма неправильного глагола (*fall, fell, fallen*), используемая в словосочетании *to fall asleep*, которое имеет значения 'засыпать'. Следовательно, данные слова будут совпадать по звучанию только в определенных случаях.

Именно первая реплика рассказчика наталкивает слушателя на мысль о падении, так как рассказчик заостряет внимание слушателя на бессознательном состоянии в течении нескольких часов, что приводит к недопониманию и возникновению комической ситуации.

Более того, следует отметить, что в ходе исследования, нам также встретились **частичные омофоны**. Приведем следующие примеры:

“Waiter!”

“Yes, sir.”

“What’s this?”

*“It’s **bean** soup, sir.”*

*“No matter what it’s **been**. What is it now?”*

В данном анекдоте автор обыгрывает омофоны *bean* 'бобовый' и третью форму *been* неправильного глагола *to be* 'был'. Недопонимание, случившееся между официантом и посетителем кафе, создает комических эффект. К тому же, обратим внимание на то, что данные слова могут быть омофонами только когда глагол *to be* употребляется в третьей форме.

Предложим еще один анекдот, в котором автор прибегает к обыгрыванию омофонов, уже рассмотренных выше:

Customer: “Waiter! What’s in this stuff?”

*Waiter: “It’s **bean** soup”.*

Customer: “I asked for its recipe, not its history”.

Здесь также комическая ситуация происходила благодаря путанице со звучаниями омофонов, которая ставит и мужчину, и официанта в очень неловкое положение.

*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 **ate and ate**.*

В данном примере комизм ситуации заключается в следующем: форма прошедшего времени глагола 'есть' *ate* созвучна английской цифре 'восемь' *eight*. Говоря *ate and ate*, рассказчик подразумевает не только интенсивность поедания пищи этой дамы, но и сложение цифр восемь и восемь (в данном случае размеры одежды) – в итоге шестнадцать размер. Также, следует отметить, что данные омофоны совпадают не во всех грамматических формах, так как первая форма неправильного глагола *eat* не совпадает по звучанию с английской цифрой 'восемь' *eight*.

Следующей, не очень обширной группой омонимов будут **омографы**, т.е. слова, имеющие одинаковое написание, но различное произношение слов.

Рассмотрим пример:

*While traveling, Jack pissed off 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 автор обыгрывает омографы *desert* 'покидать, оставлять' и *desert* 'пустыня', одинаковые по написанию, но имеющие разное ударение. Здесь свою роль также сыграл еще и схожий смысл омонимов, благодаря чему в анекдоте создается комический эффект.

Одной из самых распространенных разновидностей омонимов являются **омофоны**, слова, имеющие одинаковое произношение, но различное написание слов и словосочетаний. Например:

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

*Johnny: "Yes, sir, they still **lay**".*

В выше представленном анекдоте обыгрывается созвучие омофонов *lie* 'врать' и *lay* 'лежать'. Комизм ситуации в том, что мальчик, который, как можно предположить, является врунишкой, специально понимает реплику

отца неправильно, ведь ему не хочется думать о наказании, которое он может понести за ложь. Именно намеренное увиливание мальчика от ответа создает юмористический эффект.

В следующем анекдоте каламбур также осуществляется при помощи омофонов *lie* 'врать' и *lay* 'лежать':

*"You were **lying** all the time!"*

*"No, that's not true! I **lay** on the sofa just several times".*

Автор ниже представленного анекдота также создает комическую ситуацию при помощи омофонов:

In London, one man to another:

A: *"You know, my daughter has married an Irishman".*

B: *"**Oh, really?**"*

A: *"No, **O'Reilly**".*

Здесь игра заключается в созвучии ирландской фамилии *O'Reilly* и вопроса, который произносится как *Oh, really?* Рассказчик путает удивленный возглас собеседника на то, что дочь рассказчика выходит замуж за ирландца, с предположением какую именно ирландскую фамилию теперь будет носить его дочь. Более того, именно фамилия *O'Reilly* является одной из самых популярных в Ирландии, что и высмеивает автор.

*There were two spies escaping from the enemy over the Alps into neutral Switzerland during the war. As they began to feel safe, one spy starts to tell the other what he found out in enemy territory. The other tells him to speak quietly. "Why?" asks his friend a little perplexed. "There's nobody around for miles. I could scream and not a soul would hear us up here.....!" "Ah" replied the other, "haven't you heard? There are **mountain ears?**"*

В данном примере автор обыгрывает устоявшийся фразеологизм «у стен есть уши», предлагая свой вариант «у гор есть уши», а именно омофоны словосочетание *mountain ear* 'горные уши' и существительное *mountaineer* 'альпинист', что очень уместно в этом анекдоте, так как речь идет о шпионах, прячущихся от врага в горной местности.

В следующем анекдоте обыгрывается созвучность имени и фамилии *Will Knot* и отрицательного ответа на вопрос *will not*:

"Will you tell me your name?"

"Will Knot".

"Why not?"

Рассмотрим следующий пример:

A woman was driving in her car on a narrow road. She was knitting at the same time, so she was driving very slowly. A man came up from behind and he wanted to pass her. He opened the window and yelled, "Pull over! Pull over!". The lady yelled back, "No, it's a sweater!"

В выше представленном анекдоте автор обыгрывает омофоны *pull over* ‘прижмитесь, припаркуйтесь’ и *pullover* ‘свитер’. В данном случае путаница, которая произошла с девушкой высмеивает стереотипы о том, что женщины не умеют водить машину и помешаны на одежде, что придает шутке ироничный оттенок.

В следующем анекдоте обыгрывается созвучие названия группы *U2* и фразы *I love you too*:

Boyfriend: "What is your favorite music group?"

Girlfriend: "I love U2!"

Boyfriend: "I love you too, but what is your favorite music group?"

Здесь влюбленный молодой человек попадет в «ловушку», так как путает название группы и фразу, которую влюбленные говорят друг другу очень часто, а иногда и невпопад, что и высмеивается автором анекдота.

В следующем анекдоте автор обыгрывает созвучие фразы *Hi Jack* и слова *hijack* ‘угон/захват самолета’:

I was arrested at the airport. Just because I was greeting my cousin Jack!

All that I said was "Hi Jack", but very loud.

Следует отметить, что созвучие выше представленных омофонов может создавать комический эффект конкретно в контексте данного

анекдота, так как рассказчик, ожидая своего друга, был арестован именно в аэропорту, следовательно, шутка с захватом самолета здесь актуальна.

Two friends meet and one of them says: "I've taught my dog how to speak English!"

"That's impossible", says the other man, "Dogs don't speak!"

"It's true! I'll show you." He turns to his dog, "How's the situation in England?"

*The dog answers: "**Rough, rough.**"*

В данном случае автор обыгрывает схожесть звучания прилагательного *rough* ‘тяжелый’ и лай собаки. Хозяин не зря задает собаке вопрос о ситуации в Англии, тем самым он иронически подчеркивает тяжелую политическую ситуацию, сложившуюся в Англии.

Рассмотрим ниже представленный анекдот:

Why did the bald man paint rabbits on his head?

*Because from the distance they looked like **hares**.*

Здесь обыгрываются значения следующих существительных – омофонов: *hares* ‘зайцы’ и *hairs* ‘волосы’. При помощи каламбура, в анекдоте создается абсурдная ситуация, высмеивающая лысого мужчину.

Рассмотрим следующий анекдот:

Teacher: "Donald, what is the chemical formula for water?"

Donald: "H I J K L M N O".

Teacher: "What are you talking about?"

*Donald: "Yesterday you said it's **H to O**".*

В данном примере комизм заключается в том, что на просьбу учителя назвать химическую формулы воды H_2O , нерадивый ученик начинает перечислять буквы английского алфавита от буквы Н до буквы О. Мы можем предположить, что ученик очень слаб в химии и не имеет ни малейшего представления о том, как выглядят химические формулы, что и высмеивается автором.

Рассмотрим следующий анекдот:

*A man wanting to borrow another man's newspaper asks: "Are you **finished**?"*

The other man replies, "No, I'm Norwegian".

Здесь автор подразумевает созвучие глагола *finish* ‘заканчивать’ и наименование жителей Финляндии. Несмотря на то, что финн на английском языке звучит как *finn*, в то время как *finnish* переводится как финский язык, следует отметить, что наименования национальной принадлежности в английском языке в большинстве случаев образуются с помощью суффикса *ish*. Можно предположить, что в данном случае мужчина путает слова финн и финский язык, так как по привычке образует национальную принадлежность жителей Финляндии с помощью вышеупомянутого суффикса, в чем и заключается комизм ситуации.

1st Eskimo: "Where did your mother come from?"

2nd Eskimo: "Alaska".

1st Eskimo: "Don't bother, I'll ask her myself!"

В данном примере автор обыгрывает созвучие фразы *I'll ask her* и наименование штата США *Alaska*. Недопонимание одним эскимосом другого и создает юмористический эффект.

Рассмотрим следующий анекдот:

*A policeman pulled over a speeding motorist and asked, "Do you have any **ID**?"*

The motorist replied, "About what?"

Здесь автор обыгрывает созвучие омофонов: *ID* ‘идентификатор’ и *idea* ‘идея’. Можно предположить, что мотоциклист намеренно делает вид, что он неправильно понимает вопрос, воспользовавшись созвучием двух омофонов, и таким образом он пытается избежать штрафа.

"Dad, what are all those holes in the new shed? They're knot-holes".

*What do you mean "They're **not** holes"? I can put my finger right through them.*

В данном анекдоте комический эффект строится на оппозиции двух смыслов, появление которых обусловлено сходством звучания: *knot* – *hole* ‘отверстия для пуговиц’ и *hole* ‘дырка’. Ребенок, который еще не обладает необходимым лексическим запасом и жизненным опытом, делает свои, не всегда верные выводы, что и создает забавную ситуацию.

Рассмотрим следующий пример:

"It's raining cats and dogs!"

*"Yes, I've just stepped into a **poodle**".*

Здесь обыгрываются слова – омофоны *poodle* 'пудель', и близкое ему по произношению *puddle* 'лужа'. Особый комизм анекдоту придает первая фраза, которая имеет значение 'льет как из ведра', но в дословном переводе звучит как 'дождь кошек и собак'. Следовательно, в данном примере игра с подменой слова лужа на слово пудель играет особую, юмористическую роль.

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".

В выше представленном анекдоте автор обыгрывает созвучие омофонов *Fare Lady* 'кондуктор' и *Fair Lady* 'прекрасная леди'. Комизм анекдота заключается в том, что мужчины, обращаясь к своим женам, никогда не называют их по профессии, а скорее всего, любящий мужчина назовет свою женщину ласковым прозвищем. Здесь же все наоборот.

*"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, что и создает комическую ситуацию.

Рассмотрим еще один анекдот:

*On a rural road a state trooper pulled this farmer over and said: "Sir, do you realize your wife fell out of the car several miles back?" To which the farmer replied, "Thank God, I thought I had gone **deaf!**"*

Здесь обыгрываются слова – омофоны *deaf* 'глухота' и *death* 'смерть'. Данный анекдот можно отнести к разряду черного юмора. В первую очередь, в анекдоте высмеивается способность женщин болтать без умолку, которая зачастую очень утомляет мужчин. Во – вторых, здесь высмеивается отношение мужчины к действующей ему на нервы жене, которому

якобы проще принять смерть супруги, чем собственную глухоту.

Также омонимия в анекдотах может быть выражена при помощи **омоформ**, когда слова совпадают по звучанию и написанию лишь в отдельных грамматических формах, однако в ходе нашего исследования подобных примеров в английских анекдотах обнаружено не было.

Как уже было отмечено ранее, одним из основных средств, используемых при создании омонимии, является употребление многозначных слов. Многозначное слово – это слово, которое имеет несколько значений, которые семантически связаны друг с другом. Более того, значения многозначного слова неравноправны. По способу наименования предметов объективной действительности чаще всего выделяют значения прямое и переносное. Ценность, которую многозначные слова представляют для юмора, заключается в том, что, находясь в тесных смысловых связях, разные значения слова могут с легкостью запутать слушателя, вводя его в недоумение. Чтобы доказать нашу точку зрения, рассмотрим следующие примеры:

Teacher: “Sam, name the four seasons”.

Sam: “Football, basketball, baseball and soccer”.

В данном анекдоте автор создает комический эффект за счет употребления многозначного слова *season* как 'время года' и как 'основные виды спорта, которые проводятся по сезонам'. Оба вышеназванных значения слова имеют близкую смысловую связь, так как ассоциируются с определенным временным отрезком. Несмотря на то, что учитель употребляет слово в его прямом значении, ученик воспринимает второстепенное значение слова, так как оно более близко интересам мальчика.

Mike: “Call me a doctor!”

Ike: “Why, are you very sick?”

Mike: “No, I just graduated from medical school!”

В данном случае автор обыгрывает схожие значения многозначного глагола *call*, которое может употребляться и как в значении ‘называть кого - либо’, и как ‘совершить телефонный звонок’. Оба выше представленных значения глагола направлены на совершение человеком коммуникативного действия, либо назвать кого – либо по имени или по профессии, званию, либо совершить разговор по телефону. В момент речи за счет схожести представленных значений может возникнуть путаница, приводящая к недопониманию и комической ситуации. В следующем анекдоте автор также использует многозначный глагол *call* для создания комического эффекта:

*A man, after being hurt, calls 911 for help. Man: “Operator! Operator! **Call** me an ambulance!!!” Operator: “OK, sir, **YOU'RE AN AMBULANCE!!!”***

В нижеприведённом анекдоте каламбур осуществляется за счет схожих значений многозначного слова *light* ‘легкое чтиво’ и ‘легкий по весу’. Будет справедливо отметить, что продавец использует слово в его переносном значении, и, следовательно, наименее часто используемом, что ставит в тупик покупательницу, которая воспринимает слово в его прямом значении, говоря о том, что в магазин она приехала на личном автомобиле.

“I would like a book, please”.

*“Something **light**?”*

“That doesn’t matter. I have my car with me”.

В данном примере обыгрывается многозначность английского слова *long*, используемое в значении измерения длины и времени:

*Passenger: “Guard! How **long** will the next train be?”*

Guard: “About six carriages, sir”.

В приведенном анекдоте вопрос *How long?* можно понять двумя способами 1) Насколько длинный? 2) Как скоро? На этом и основывается непонимание, вызывающее комический эффект в приведенном анекдоте. Так как вышеназванные значения имеют тесную связь, то есть являются измерением чего – либо, то в данной ситуации эти значения легко спутать. В этом и состоит комизм ситуации.

Lady: "Are these eggs good?"

*Shopkeeper: "Oh, yes, they are just in from the **country**".*

Lady: "Yes, but what country?"

Здесь обыгрываются схожие значения многозначного слова *country*, которые имеют значение местности, населенной людьми. Слово *country* может переводиться и как 'деревня', и как 'страна'.

Итак, выше представленные примеры подтверждает предположение о том, что омонимия является одним из самых часто встречающихся приемов ЯИ в английском анекдоте, который играет большую роль в процессе создания шутки.

Более того, проанализировав роль употребления омонимии при создании англоязычных анекдотов, мы пришли к выводу, что анализ роли функций омонимов, которые они выполняют в пространстве анекдота, будет актуален для нашего исследования. К тому же, мы проанализировали приемы ЯИ, которые позволяют анекдоту выполнять ту или иную функцию. Результаты исследования представлены в следующем параграфе.

2.2. Функциональная специфика языковой игры в английском анекдоте

Как уже было упомянуто раньше, ЯИ может выполнять множество функций. Среди основных функций ЯИ, по мнению ученых, можно выделить такие, как: комическая, экспрессивная, языкотворческая и оценочная. Проведя собственное исследование, нами были отмечено, что в английском анекдоте встречаются такие функции, как комическая, высмеивающая, развлекательная, маскировочная, дискредитирующая и защитная. Выделенные функции взаимосвязаны. Рассмотрим каждую из функций подробнее:

Комическая функция. Комическая функция является одной из самых часто встречающихся функций языковой игры в анекдотах. Данная функция заключается в создании нестандартной юмористической ситуации, которая

должна вызвать у слушателя ответную реакцию и смех. Обычно это абсурдная ситуация, которая не может произойти в реальной жизни, что и создает юмористическую ситуацию [Земская, 1983 : 174].

Развлекательная функция. Данная функция, также является одной из самых распространенных функций языковой игры, и, на первый взгляд, очень схожа с вышеупомянутой функцией. При этом, развлекательная функция имеет свою отличительную особенность: единственной задачей рассказчика является не быть скучным, развлечь себя и собеседника. Такие анекдоты чаще всего краткие, состоящие из нескольких коротких реплик. Здесь автор обыгрывает бытовые ситуации, которые могли случиться с любым человеком. К тому же, такие шутки часто строятся на недопонимании одним собеседником другого [Там же].

Высмеивающая функция. Данная функция помогает говорящему высмеять, завуалировано выразить свое мнение по отношению к конкретному персонажу или сложившейся в обществе стереотипной ситуации. К тому же, такие шутки могут содержать в себе глубокий смысл и тонкую иронию автора [Курганова, 2010 : 5].

Маскировочная функция. Маскировочная функция имеет очень важное значение для межличностных отношений людей, так как позволяет человеку завуалировано выразить собственное мнение, избегая резких выражений, что помогает сохранить приятельские отношения между собеседниками. Для анекдота данная функция тоже немаловажна, так как шутка, прежде всего, должна сближать собеседников, а не портить взаимоотношения между коммуникантами [Санников, 2002 : 223].

Дискредитирующая функция. Особенностью данной функции является снятие напряжения автора шутки, который враждебно относится к какому-либо явлению или человеку, но не имеет возможности высказать свои чувства напрямую. Автор нарочно делает своего врага мелким и никчемным, даже смешным, что доставляет ему удовольствие [Курганова, 2010 : 5].

Смягчающая или защитная функция. Иногда шутливая реакция на критику или серьезный тон может помочь избежать конфликта или неприятного разговора. "Несерьезность" слов избавляет партнеров по коммуникации от необходимости серьезно относиться к сказанному, разряжает обстановку или, даже, вводит собеседника в тупик, что тем самым устраняет причину конфликта [Болдарева, 2002 : 12].

Многофункциональность ЯИ обуславливает ее широкое использование в различных сферах: в литературе, в публицистике, в СМИ, в разговорной речи. Несомненно, следует обратить особое внимание на то, что функции ЯИ безобидны, они служат для того, чтобы привлечь внимание слушателя, расположить его к себе, поддержать интерес собеседника, придать общению легкости и непринужденности.

Более того, мы поставили перед собой задачу проследить, с помощью каких лингвистических или прагматических приемов ЯИ выполняет ту или иную функцию. Так как анекдот, в основе которого лежит ЯИ всегда был предметом особого интереса, за счет своей оригинальности, яркости и неоднозначности, мы рассмотрели самые интересные, на наш взгляд, приемы ЯИ в данном параграфе. Следует отметить, что использование ЯИ как средства усиления экспрессивности общения указывает на то, что языковая игра является важным приемом повышения результативности воздействия анекдота, способом реализации индивидуального стиля автора [Александрова, 2012 : 34]. За основу мы взяли классификацию, предложенную таким ученым, как Я. К. Никишин. Классификация заключается в следующем:

Анекдоты, строящиеся на обыгрывании лексической полисемии и омонимии. Анекдоты данного типа основываются на игре слов, которая возможна благодаря обыгрыванию многозначных слов и омонимов. При этом возникает некий комический эффект, обусловленный оппозицией значений. Оппозиция может иметь: бытовой и политический, приличный и

непристойный, положительный и отрицательный характер [Никишин, 2012 : 47].

Анекдоты, строящиеся на приеме буквального значения (буквализации). Данная группа анекдотов характеризуется обыгрыванием «буквального понимания». Более того, следует отметить то, что здесь обыгрываются не отдельные слова, а всевозможные клише, фразеологизмы, «говорящие имена», известные исторические и литературные герои. Следовательно, в отличие от ранее представленной группы анекдотов, в данном случае альтернативное понимание не основывается за счет многозначности слова или словосочетания [Никишин, 2012 : 51].

Анекдоты, строящиеся на несовместимости контекста. Данный прием реализуется за счет помещения языковых единиц в несвойственный им контекст. В подавляющем большинстве случаев, это проявляется в изменении связанных со словом ассоциативных и логических цепочек. Более того, благодаря столкновению слова с необычными для него контекстуальными условиями, создается эффект некой абсурдности или же эффект выразительного нарушения языковых норм [Никишин, 2012 : 53].

Анекдоты, строящиеся на нарушении прессупозиционных норм. Здесь игра строится на нарушении ожидания слушателя. В подобных случаях обычно происходит нарушение прагматических прессупозиций, так как анекдот строится за счет нарушения прессупозиционных ожиданий одного из коммуникантов. Зачастую, автор использует вопросы, так как они предполагают возможность дать неожиданный и непредсказуемый ответ [Никишин, 2012 : 57].

Анекдоты, построенные на импликации (скрытый смысл). Данный прием позволяет завуалировано выразить смысл сообщения, что помогает говорящему мягко, но в тоже время иронично высказать свое мнение, при этом не неся за него ответственность, так как содержание сообщения выражается не прямо текстом [Никишин, 2012 : 61].

Наше исследование мы начали с **комической** функции. Рассмотрим несколько примеров:

“It’s raining cats and dogs!”

*“Yes, I’ve just stepped into a **poodle**”.*

В данном анекдоте автор обыгрывает омофоны *poodle* ‘пудель’, и близкое ему по произношению *puddle* ‘лужа’, а также устойчивое выражение английского языка *It rains cats and dogs*, которое имеет значение ‘льет как из ведра’, но в дословном (прямом) переводе звучит как ‘дождь кошек и собак’. Здесь мы можем проследить использование приема **буквализации**, который реализуется с помощью участника коммуникации, который понимает устойчивое выражение буквально и дает соответствующий ответ. Более того, благодаря обыгрыванию омонимичных слов, создается нестандартная ситуация: никому и никогда не придет в голову, что может пойти дождь из пуделей, в чем и заключается абсурдность анекдота, благодаря чему ЯИ выполняет **комическую** функцию, т.е. обыгрывает нереальную ситуацию, которая вызывает смех у слушателя.

Рассмотрим следующий пример:

“Why did the bald man paint rabbits on his head?”

*“Because from the distance they looked like **hares**”.*

Здесь обыгрываются значения следующих существительных – омофонов: *hares* ‘зайцы’ и *hairs* ‘волосы’. В данном случае автор создает абсурдную ситуацию, упоминая зайцев и кроликов, говоря о лысом мужчине. Следовательно, благодаря использованию приема **несовместимости контекста**, ЯИ выполняет такую важную функцию для анекдота, как **комическая**. Ведь любой человек, увидевший мужчину с изображением кроликов на голове, скорее всего, начал бы смеяться и недоумевать.

Рассмотрим еще один пример:

“Why was Cinderella such an awful basketball player?”

*“Because she had a pumpkin for a **coach**”.*

Здесь комический эффект создается за счет омонимов *coach*, а именно обыгрывания двух несопоставимых значения 'тренер' и 'каreta'. Говоря о всем известной сказке «Золушка», маловероятно, что кому – либо придёт в голову упоминать слово тренер в одном контексте с принцессой. Здесь автор использует прием **несовместимости контекста**. Однако автор строит успешную и остроумную шутку именно благодаря употреблению слова в необычном для него контексте, создавая эффект неожиданности и абсурдности. Именно элемент абсурдности говорит о том, что в данном случае ЯИ выполняет **комическую** функцию.

Следующей функцией, которую мы рассмотрели в данном параграфе, является **развлекательная** функция. Рассмотрим несколько примеров:

In London, one man to another:

A: You know, my daughter has married an Irishman.

B: Oh, really?

A: No, O'Reilly.

Здесь игра заключается в созвучии ирландской фамилии *O'Reilly* и вопроса, который произносится как *Oh, really?* В выше представленном анекдоте использование такого приема, как **обыгрывание лексической полисемии и омонимии** создает путаницу среди собеседников, за счет чего ЯИ выполняет **развлекательную** функцию. Подобная ситуация вполне может произойти в реальной жизни, при этом такой конфуз лишь развлечет собеседника и говорящего, так как он не заключает в себе абсурда или иронии.

То же самое мы можем наблюдать и в следующем анекдоте:

“Will you tell me your name?”

“Will Knot”.

“Why not?”

Здесь благодаря приему **обыгрывания лексической полисемии и омонимии** обыгрывается созвучность имени и фамилии *Will Knot* и отрицательного ответа на вопрос *will not*, давая ЯИ возможность выполнять

такую функцию, как **развлекательная**. Данная шутка не несет в себе глубокого социального смысла или тонкого иронического оттенка, так как ее задачей является создание забавной ситуации, которая может заставить слушателя улыбнуться.

Рассмотрим следующий пример:

“Do you allow your boys to smoke?”

“I’m afraid not”.

“Can they drink?”

“No, by all means, no!”

*“What about **dates**?”*

“Oh, that’s quite all right, as long as they don’t eat too many”.

В данном анекдоте автор обыгрывает значения существительных – омонимов *date* 'свидание' и 'финик'. Задавая вопросы о том, что родитель запрещает своему ребенку, собеседник никак не ожидает того ответа, который он получает в конце концов, так как в общем речь шла о более серьезных вещах, чем запрет есть такой полезный продукт, как финики. Следовательно, автором используется такой прием, как **нарушение пресупозиционных норм**. Более того, мы можем сделать вывод, что здесь ЯИ выполняет **развлекательную** функцию, так как в данном анекдоте выше названная функция обусловлена именно недопониманием одним собеседником другого.

*“Dad, what are all those holes in the new shed? They’re **knot-holes**”.*

*What do you mean “They’re **not holes**”? I can put my finger right through them.*

Здесь автор использует такой прием, как **буквализация**, обыгрывая омофоны *knot – hole* ‘отверстия для пуговиц’ и *hole* ‘дырка’, так как зачастую феномен буквализации можно встретить в детской речи. Ребенок, который не имеет большого жизненного опыта и кругозора, воспринимает все услышанное буквально, либо строит свою собственную логическую цепочку, которая в данном случае обусловлена созвучием выше названных омофонов. К тому же, можно отметить, что здесь ЯИ также выполняет **развлекательную**

функцию, так как обыгрывает реальную жизненную ситуацию, когда ребенок не понимает взрослого.

В приведенном ниже анекдоте вопрос *How long?* можно понять двумя способами 1) Насколько длинный? 2) Как скоро?

*Passenger: "Guard! How **long** will the next train be?"*

Guard: "About six carriages, sir".

Здесь охранник понимает вопрос, заданный пассажиром, буквально, несмотря на то, что в данном случае это не логично, что и придает анекдоту комический эффект. Следовательно, использованным автором приемом является **буквализация**. Более того, следует отметить, что здесь ЯИ также выполняет **развлекательную** функцию, так как анекдот построен на недопонимании одним собеседником другого.

Далее рассмотрим **высмеивающую** функцию. Нами представлены следующие примеры:

*A woman was driving in her car on a narrow road. She was knitting at the same time, so she was driving very slowly. A man came up from behind and he wanted to pass her. He opened the window and yelled, "**Pull over! Pull over!**". The lady yelled back, "No, it's a sweater!"*

В выше представленном анекдоте автор обыгрывает омофоны *pull over* ‘прижмитесь, припаркуйтесь’ и *pullover* ‘свитер’. Следует отметить, что в ситуации, происходящей в момент дорожного движения, понимание реплики мужчины в интерпретации женщины, к которой была обращена фраза, неактуальна в данном контексте. Маловероятно, что в момент неудачной парковки, мужчина просит обратить внимание женщины на ее наряд. Следовательно, приемом, которым пользуется автор, также является **несовместимость контекста**. Более того, здесь ЯИ выполняет такую функцию, как **высмеивающая**. Автор высмеивает стереотип о том, что водить автомобиль – это не женское дело. Вместо того, чтобы отреагировать на просьбу мужчины припарковать машину, женщина думает об одежде. Это

еще раз подчеркивает мнение мужчин о том, что женское дело - не сидеть за рулем, а ходить по магазинам.

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

В выше представленном анекдоте комический эффект создается за счет употребления существительных – омонимов *fine* и такого приема, как **буквализация**. Учитывая тот факт, что в английском языке существует устойчивое выражение *to have a fine time*, а омоним *fine* не только переводится как 'прекрасный, замечательный', но и как 'штраф', то за счет буквального понимания данной фразы (*офицер полиции замечательно провел время с нарушителями дорожного движения*), ЯИ выполняет **высмеивающую** функцию, которая проявляется в том, что высмеивает стереотип о работе сотрудников ГИБДД, которые извлекают выгоду из своей профессии, а не заботятся о безопасности дорожного движения.

Следующей рассмотренной нами функцией является **маскировочная**. Результаты представлены ниже:

Two friends meet and one of them says: "I've taught my dog how to speak English!"

"That's impossible", says the other man, "Dogs don't speak!"

"It's true! I'll show you." He turns to his dog, "How's the situation in England?"

*The dog answers: "**Rough, rough.**"*

В данном случае автор обыгрывает схожесть звучания прилагательного *rough* 'тяжелый' с собачим лаем. Здесь автор использует прием **импликации**. В данном контексте игра значений слова *rough* придает анекдоту политический характер. Мужчина завуалировано высказывает свое отношение к сложившейся в Англии политической обстановке. Следовательно, ЯИ в данном случае выполняет **маскировочную** функцию, которая позволяет говорящему иронично, но при этом мягко высказать свое мнение.

Еще одной функцией, которую реализует ЯИ, является **дискредитирующая** функция. Рассмотрим пример:

*On her Listening Tour, Hillary Clinton learned that a local sandwich shop in a town she was visiting had named a sandwich after her. She visited the shop and asked what was in her sandwich. "Mostly **baloney**", said the proprietor.*

В данном примере благодаря обыгрыванию омонимов *baloney*: 'болтовня, чепуха' и 'болонская (копченая) колбаса', автор придает анекдоту политический характер. Использование такого приема, как **импликация** позволяет говорящему высмеивать недобросовестность государственного деятеля, что доставляет ему большое удовольствие. Данный прием позволяет ЯИ выполнять такую функцию, как **дискредитирующая**. Говорящий выражает отрицательное отношение целого народа к политику Хилари Клинтон, сравнивая ее политическую деятельность с пустой болтовней. Герой анекдота достаточно грубо высмеивает своего врага, делая его посмешищем перед всеми посетителями, посетившими его закусочную.

*On a rural road a state trooper pulled this farmer over and said: "Sir, do you realize your wife fell out of the car several miles back?" To which the farmer replied, "Thank God, I thought I had gone **deaf!**"*

В анекдотах, построенных в жанре «черного юмора», зачастую за счет использования омонимичных слов или конструкций достигается «эффект цинизма», высмеивая такие темы, как темы смерти, страданий, неразделенных чувств и т.д. Так, в выше представленном анекдоте, обыгрывая омофоны *deaf* 'глухота' и *death* 'смерть', в которой автор использует такой прием, как **импликация**. В свою очередь, отрицательный характер анекдота, а именно скрытое холодное отношение мужчины к своей супруге, и также высмеивание ее отрицательных качеств (жена часто кричит на мужа), говорит о том, что здесь ЯИ выполняет **дискредитирующую** функцию.

Последней функцией, представленной в данной работе является **защитная** функция. Рассмотрим следующие примеры:

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

*Johnny: Yes, sir, they still **lay**.*

В выше представленном анекдоте обыгрывается созвучие омофонов *lie* 'врать' и *lay* 'лежать'. Здесь собеседник (отец) ожидает, что сын правильно поймет его намек о том, что Джонни (сын) должен задуматься о своем поведении, а именно меньше врать, в то время как сын выдает неожиданный и противоречащий ожиданиям отца ответ. Следовательно, автор использует такой прием ЯИ, как **нарушение пресупозиционных норм**. Однако, воспользовавшись созвучием омонимичных слов, сын избегает серьезного разговора с отцом, что обусловлено такой функцией ЯИ, как **защитная**.

A policeman pulled over a speeding motorist and asked, "Do you have any ID?" The motorist replied, "About what?"

Здесь автор, обыгрывая созвучие омофонов: *ID* 'идентификатор' и *idea* 'идея', использует такой прием, как **нарушение пресупозиционных норм**. Для полицейского, который спрашивает у мотоциклиста о наличии специального идентификационного номера не ожидает, что в качестве ответа он получит вопрос, который никак не связан с поставленным вопросом. Более того, можно предположить, что мотоциклист намеренно дает такой ответ, дабы отвлечь и запутать полицейского, исходя из чего мы можем сделать вывод, что здесь ЯИ также выполняет **защитную** функцию.

Итак, как уже было отмечено выше, ЯИ выполняет множество функций не только в процессе коммуникации, но и в создании шутки, что придает ей особое значение и наполняет смыслом. Более того, нами были проанализированы приемы, которые дают ЯИ возможность реализовывать вышеупомянутые функции. Нами были рассмотрены следующие приемы: обыгрывание лексической полисемии и омонимии, буквализация значения, несовместимость контекста, нарушение пресупозиционных норм и импликация. Каждый из приемов придает анекдоту особую смысловую наполненность и комический эффект.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Во 2 главе, в первую очередь, мы рассмотрели использование такого приема, как омонимия в английских анекдотах.

В ходе анализа нами было проанализировано 150 анекдотов, однако мы отобрали 45 наиболее колоритных, ярких и корректных анекдотов. Исходя из результатов анализа можно сделать выводы, что омонимия действительно является широко распространённым приемом создания ЯИ в английских анекдотах. Следует отметить, что в ходе нашего исследования подтвердилась гипотеза многих ученых о том, что омонимия является идеальным инструментом языковой игры не только для обыгрывания созвучных слов и достижения эффекта неожиданности для слушателя, но и прекрасным средством для остроумного и ироничного высмеивания человеческих пороков и существующих в народе стереотипов, благодаря тонкому юмору и таланту автора, который способен мастерски обыграть несколько значений слова так, что достижение комического эффекта будет максимально результативно.

К тому же, воспользовавшись предложенной А. И. Смирницким квалификацией по форме и содержанию, а также проанализировав использование многозначных слов, как одного из приемов омонимии, мы сделали следующие выводы:

- 1) Как показало проведенное нами исследование, чаще всего омонимия в английских анекдотах представляется в виде омофонов (44% из проанализированных примеров).
- 2) Следующими по частоте использования в английских анекдотах являются полные омонимы. В нашей работе полные омонимы представлены в количестве 30% из числа отобранных примеров.
- 3) Частичные омонимы и многозначные слова в английских анекдотах в нашей работе представлены в следующем процентном соотношении: 9% и 17%.

Более того, нами были проанализированы функции, которые выполняет ЯИ в английских анекдотах. Среди множества функций, выполняемых ЯИ, созданной на основе омонимии, мы выделили следующие функции: комическая, развлекательная, высмеивающая, маскировочная, дискредитирующая и защитная.

В ходе анализа было выявлено, что самыми часто используемыми функциями являются комическая и развлекательная, так как их главная задача схожа с главной задачей шутки: заставить слушателя смеяться. Однако следует отметить, что именно маскировочная и дискредитирующая функции придают шутке глубокий смысл, который заключается не только в желании развеселить слушателя, но способствуют осуществлению более успешной коммуникации.

К тому же, мы уделили особое внимание тем приемам, за счет которых ЯИ выполняет вышеназванные функции. Нами были рассмотрены следующие лингвистические и прагматические приемы, предложенные Я. К. Никишиным: обыгрывание лексической полисемии и омонимии, буквализация значения, несовместимость контекста, нарушение прессупозиционных норм и импликация. В ходе исследования нами были сделаны следующие выводы:

1) Нами было выявлено, что комическая функция в большинстве случаев реализуется при помощи такого приема, как несовместимость контекста, так как данный прием наполняет шутку эффектом абсурдности, что присуще именно комической функции.

2) Мы пришли к выводу, что развлекательная функция реализуется при помощи таких лингвистических приемов, как обыгрывание лексической полисемии и омонимии, а также приема буквализации значения. Данный результат обусловлен тем, что именно вышеназванные приемы способствуют недопониманию между собеседниками, что лежит в основе данной функции.

3) Нами было отмечено, что маскировочная функция в анекдоте реализуется при помощи приема импликации, так как именно данный прием позволяет автору завуалировано высказать свое отношение к чему – либо.

4) Мы сделали вывод, что дискредитирующая функция также, как и вышеназванная функция, реализуется при помощи такого приема, как импликация, которая позволяет автору высмеять в мягкой форме противника или разоблачить его.

5) В ходе нашего исследования, мы пришли к выводу, что защитная функция осуществляется при помощи такого приема, как нарушение пресупозиционных норм, то есть, за счет нарушения ожидания говорящего, ответчик либо уходит от ответа, либо смягчает конфликтную ситуацию.

Следовательно, обобщив все вышесказанное, можно сделать вывод, что функции, которые ЯИ выполняет в анекдоте не существуют сами по себе, а осуществляются при помощи различных лингвистических и прагматических приемов, которые помогают автору получить желаемый эффект.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В первой главе мы рассмотрели истоки зарождения понятия ЯИ. Для начала нами было рассмотрено понятие самой игры. Игра определяется как действие, протекающее в определенных границах времени по добровольно принятым правилам, и это действие нередко вызывает смех. Частным видом игры, проявляющейся в речевой деятельности, является ЯИ. Многие ученые были заинтересованы данным явлением, мы же подробно рассмотрели работы таких ученых как Йохан Хейзинга «*Homo ludens*» и Л. Витгенштейна «*Философские исследования*». Первое описание ЯИ в русистике появилось в монографии Е. А. Земской (1983) и было дополнено такими учеными как Т. В. Булыгина и А. Д. Шмелева (1997), Т. А. Гридина (2002), Н. А. Николина (1998) и др.

Изучив значительное количество исследований в обозначенной области, мы можем сделать выводы, что в отечественном языкознании все еще не выработано единое понимание ЯИ. На данный момент можно выделить как минимум две трактовки данного понятия. Первая определяет игру как искусство (Е. А. Земская, М. В. Китайгородская и Н. Н. Розанова). Эта трактовка делает акцент на эстетический характер и определяет ЯИ как эстетическое воздействие, нацеленное на достижение результата с помощью творческого использования средств языка. Представители второго подхода определяют ЯИ как преднамеренное нарушение языковых норм и даже как некую «намеренную аномалию» (В. И. Шаховский, В. З. Санников). Исследователи определяют аномалию как нарушение каких – либо сформулированных правил. Более того, явление переходит в разряд аномалий именно относительно тех или иных законов.

Более того, нами были рассмотрены функции ЯИ. Такие ученые как Т. П. Куранова, Е. Ф. Болдырева и др. выделяют около двадцати функций, каждая из которых служит свою особую роль, но основными ученые

называют такие функции, как комическая, экспрессивная, языкотворческая и оценочная.

Нами также был освящен такой вопрос, как исследования анекдота. Анекдот – это одна из форм смехового текста, которая обладает рядом свойств, присущих смеховой культуре. Во – первых, одна из основных функций анекдота – пародирование всех проявлений современной культуры, то есть сознательное снижение ее норм, ценностей, идеалов, представление реалий в абсурдном, нелепом виде. Во – вторых, смех анекдота тоже направлен на все и вся, универсален, не исключает никаких феноменов реальности, в том числе самих смеющихся. В – третьих, анекдот театрален, как и многие явления смеховой культуры. К тому же, следует отметить, что с позиции жанроведения анекдот был подробно рассмотрен Е. Я. и А. Д. Шмелевыми. Исследователи обозначили некоторые жанровые особенности анекдота, такие как воспроизводимость, изобразительность, анекдот является особым видом текста. Особого внимания заслуживает тот факт, что Е.Я. Курганов определяет анекдот как «жанр – бродягу», который пронизывает практически все жанры.

Более того, так как одной из наших задач является анализ реализации омонимии как источника ЯИ в английском анекдоте, мы не могли не рассмотреть подробно такой лексический прием языка, как омонимия.

Первые работы, посвященные данному явлению, появились только в XX веке и принадлежали Л. А. Булаховскому, Ш. Балли и А. Сеше. С тех пор, интерес к изучению омонимии среди ученых только возрастает. Одно из определений омонимии звучит так: омонимия представляет собой звуковое совпадение разных языковых единиц, значения которых не связаны друг с другом.

Следует отметить, что основной сферой использования омонимии является анекдот, в рамках которого данное явление в полной мере проявляет свой игровой потенциал.

Проведя собственное исследование, подробно проанализировав функционирование омонимии в английском анекдоте и воспользовавшись классификацией омонимов по форме и содержанию, предложенную А. И. Смирницким (полные и частичные омонимы, омографы, омофоны и омоформы), мы сделали вывод, что омонимия, используемая как прием ЯИ в анекдотах, играет особую комическую роль и выполняет множество функций. Нами были обозначены следующие функции: комическая, развлекательная, высмеивающая, маскировочная, дискредитирующая и защитная.

Также мы пришли к выводу о том, что омонимия является одним из ключевых приемов создания языковых анекдотов, что делает ее неотъемлемым атрибутом межкультурной коммуникации. К тому же анекдоты, построенные на омонимии – это один из наиболее успешных и действенных приемов, которые позволяют разрядить напряженность ситуации и расположить собеседника к непринужденному общению.

Более того, мы пришли к выводу, что ЯИ выполняет множество функций в пространстве анекдота. Каждая из рассмотренных нами функций осуществляется при помощи тех или иных лингвистических или прагматических приемов, которые придают шутке определенный эффект.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Александрова Е.М. Омонимия в межкультурной коммуникации: проблемы классификации [Электронный ресурс]. 2012. URL: <https://docviewer.yandex.ru/?url=http> (дата обращения: 12.12.2015).
2. Аракин В.Д. Омонимы в английском языке. М.: Инфа. 2008. 222 с.
3. Амири Л.П. Языковая игра в российской и американской рекламе: типология и функции // Тезисы докладов молодых исследователей. 2004. № 5. 124 с.
4. Ахманова О.С. Лексикология английского языка. М.: Книга. 2004. 230 с.
5. Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка: Пер. с фр. М.: Прогресс. 2002. 236 с.
6. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Дрофа. 2001. 180 с.
7. Бергсон А. Смех. М.: Искусство. 2005. 127 с.
8. Белл Р. Социоллингвистика. М.: Академия. 2000. 320 с.
9. Болдарева Е.Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: автореф. дис ... канд. филол. наук: 16.02.01. Волгоград. 2002. 57 с.
10. Борботько В.Г. Игровое начало в деятельности языкового сознания. Этнокультурная специфика языкового сознания. М.: Наука. 2000. 157 с.
11. Булыгиной Т.В. Языковая концептуализация мира. М. Дрофа. 2007. 461 с.
12. Виноградов В.В. Об омонимии и смежных явлениях // Вопросы языкознания. 2004. № 5. 89 с.
13. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. 1985. № 16. С. 79 – 129.
14. Волкова Е.В. Языковая игра как лексико-стилистический прием // Молодой ученый. 2014. № 2. С. 941 – 942.
15. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Наука. 2010. 225 с.

16. Гридина Т.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Язык. Система. Личность. Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе: Материалы докладов и сообщений Всероссийской научной конференции 25 – 26 апреля 2002. Уральский гос. пед. ун-т. Екатеринбург. 2002. 179 с.
17. Горелов И.Н. Основы психолингвистики. Учебное пособие. М.: Лабиринт. 1998. 160 с.
18. Домбровская И.С. Юмор в контексте развития. М.: Прогресс. 2010. 280 с.
19. Земская Е.А. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука. 2001. 201 с.
20. Иванов С.С. Игра слов и способы ее создания // Вестник Нижегородск. ун-та. 2009. № 6. С. 227 – 231.
21. Иванова Т.П. Советский анекдот в США// Живая старина. 1995. № 1. 234 с.
22. Ильясова С.М. Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ. Ростов н/Д.: Наука. 2001б. 432 с.
23. Ильясова С.М. Языковая игра в газетном тексте // Образование. 2001а. №23. 251 с.
24. Иссерс О.С., Кузьмина Н.А. Анекдот и когнитивные операции рефреймирования: лингводидактические аспекты // Miscellanea: Памяти А.Б. Мордвинова. 2000. № 7. 143 с.
25. Иоффе А.И., Хейзинга Й. Homo Ludens // Традиция. 1997. № 7. 210 с.
26. Костомаров Е.Г. Русский язык на газетной полосе. СПб.: Прогресс. 1971. 245 с.
27. Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. 2010. № 3. 25 с.
28. Курганова Е.Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте: автореф. дис ... канд. филол. наук: 04.06.04. Воронеж. 2004. 23 с.
29. Курганов Е.Я. Анекдот как жанр. СПб.: Прогресс. 2007. 125 с.
30. Лихачев Д.С. Смех в Древней Руси. М.: Буква. 2001. 167 с.

31. Малаховский Л.В. Структура английской омонимики и ее отражение в словарях // ИЯШ. 2005. № 1. 181 с.
32. Матвеева Т.В. Учебный словарь: русский язык, культура речи, стилистика, риторика. М.: Алгоритм. 2003. 432 с.
33. Маслов Ю.С. Введение в языкознание. М.: Наука. 1975. 420 с.
34. Наер В.Л. Конспект лекций по стилистике английского языка. М.: Буква. 2000. 207 с.
35. Норман Б.Ю. Язык: знакомый незнакомец. М.: Эксмо. 2003. 180 с.
36. Никишин Я.К. Функциональные аспекты языковой игры : дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Краснодар. 2002. 150 с.
36. Николина Н.А. Семантика языковых единиц. М.: Наука. 1998. 570 с.
37. Петренко М.С. Современный анекдот в текстовом, жанровом и дискурсивном аспектах: автореф. дис ... д-ра филол. наук: 09.09.01. Таганрог. 2004. 32 с.
38. Торопова О.В. Языковая игра как важнейший принцип смыслопорождения на стыке языка и речи // Вестник Челябинского государственного университета. 2013. № 1. 278 с.
39. Сальникова Т.В. Омонимия в анекдотах в зеркале языковой игры [Электронный ресурс]. 2013. URL: <http://goo.gl/HUyDFf> (дата обращения: 07.12.2015).
40. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Наука. 2002. 553 с.
41. Санников В.З. Языки русской культуры. М.: Прогресс. 2003. 541 с.
42. Середа П.В. Омонимия и многозначимость как инструмент языковой игры [Электронный ресурс]. 2013. URL: <http://goo.gl/MWI3tr> (дата обращения: 07.12.2015).
43. Сковородников А.П. Игра как прием текстопорождения. Красноярск: Мир. 2010. 341 с.
44. Сокулер З.А. Витгенштейн Л. и его место в философии XX века. М.: Дрофа. 1994. 170 с.

45. Смирницкий А.И. Классификация омонимов [Электронный ресурс]. 2010. URL: <http://goo.gl/0cseJS> (дата обращения: 10.02.2016).
46. Тарасенко Т.В. Лингвистические аспекты анекдота // Вестник Краснояр. гос. ун-та. 2006. № 3/2. 232 с.
47. Тульпе И.А. Анекдот как антидот для отравленных жизнью. Анекдот как феномен культуры. Материалы круглого стола 16 ноября 2002 г. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество. 2002. 133 с.
48. Фролов И.Т. Введение в философию. М.: Искусство. 2003. 623 с.
49. Химик В.В. Анекдот как феномен культуры. СПб.: Терра. 2002. 157 с.
50. Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия РГПУ им. Герцена А.И. 2009. № 90. 174 с.
51. Шаховский В.И. Лингвокультурология эмоций. Волгоград: Дрофа. 2004. 402 с.
52. Шмелева Е.Я. Русский анекдот. Текст и речевой жанр. М.: Наука. 2002. 144 с.
53. Abrahams P.D. Ghastly Commands: The Cruel Joke Revisited // Midwest Folklore. 2008. № 4. P. 235 – 246.
54. Askildson L. Effects of humor in the language classroom: humor as a pedagogical tool in theory and practice. N. Y.: Routledge. 2012. 156 p.
55. Barrick M.E. The Newspaper Riddle Joke // Journal of American Folklore. 2010. № 345. P. 253 – 257.
56. Carrell A. Joke competence and humor competence // Humor. 1997. № 10. 25 p.
57. Chiaro D. The language of Joke: analyzing verbal play. N. Y.: Routledge. 2004. 234 p.
58. Dundes A. A Study of Ethnic Slurs: The Jew and the Polack in the United States // Journal of American Folklore. 1971. № 332. P. 186 – 204.
59. Dorson R.M. Comic Indian Anecdotes // Southern Folklore Quarterly. 2008. № 10. P. 113 – 128.

60. Davies C. *Ethnic Humor Around the World: A Comparative Analysis*. Bloomington: Indiana UP. 2012. 148 p.
61. Neuendorf K.A. *The Senses of Humor. An Introduction Four Mechanisms of Humor Response*. N. Y.: Routledge. 2011. 145 p.
62. Raskin V. *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht: Reidel Publishing Company. 2007. 120 p.
63. Servaitè L. The anatomy of a joke // TILTAI. 2005. № 4. 46 p.

СПИСОК ЦИТИРУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анекдоты и шутки на английском [Электронный ресурс]. 2010. URL: <http://www.native-english.ru/jokes> (дата обращения: 10.03.2016).
2. Best collection of English Humor [Электронный ресурс]. 2011. URL: <http://goo.gl/fNH9> (дата обращения: 12.03.2016).
3. Best Jokes in English [Электронный ресурс]. 2011. URL: <http://goo.gl/fNH9> (дата обращения: 12.03.2016).
4. English humor [Электронный ресурс]. 2013. URL: <http://goo.gl/lus4Xk> (дата обращения: 12.03.2016).
5. I love English [Электронный ресурс]. 2012. URL: <http://goo.gl/Tco0W> (дата обращения: 15.03.2016).