

УДК 81'42:821.133.1

**М. О. Черткова**

Факультет романских языков

Минский государственный лингвистический университет

## ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ СОЗДАНИЯ КОМИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА В ИСПАНОЯЗЫЧНОЙ БЫТОВОЙ КОММУНИКАЦИИ

Статья посвящена рассмотрению языковой игры как способа создания комического эффекта в испаноязычной бытовой коммуникации. Анализируются проявления языковой игры на различных уровнях языка: фонетическом, грамматическом (морфологическом и синтаксическом) и лексическом.

**К л ю ч е в ы е с л о в а:** языковая игра; комический эффект; фонетический, морфологический, синтаксический, лексический уровень; испаноязычная бытовая коммуникация.

**O. Maryia**

Faculty of Romance Languages

Minsk State Linguistic University

## LANGUAGE GAME AS A SOURCE OF CREATING THE COMIC EFFECT IN SPANISH CONVERSATIONAL DISCOURSE

The research focuses on language game as a source of creating the comic effect in Spanish conversational discourse. The article describes varieties of language game according to the levels of language: phonetic, grammatical (morphological and syntactical) and lexical.

**Key words:** language game; comic effect; phonetic, morphological, syntactical, lexical level; Spanish conversational discourse.

Под **языковой игрой** понимается «использование языка в особых – эстетических, социальных и прочих целях, как правило, сопряженное с комическим эффектом и демонстрирующее внутреннюю природу самого языка» [1, с. 48]. Данный термин был введен Л. Витгенштейном в 1953 г. в «Философских исследованиях» [2] для описания языка как системы конвенциональных правил, в которых участвует говорящий.

Как видно из приведенного выше определения, языковая игра является способом создания комического эффекта в коммуникации. В данной работе мы сосредоточились на изучении проявлений языковой игры в испаноязычном бытовом дискурсе.

Проведенное исследование показало, что для создания комического эффекта говорящие могут «играть» с языковыми средствами различных уровней. Так, на **фонетическом** уровне наиболее часто используются звукоподражание, аллитерация, омофоны. Ярким примером использования омофонов являются разного рода детские загадки: *Ya ves, ya ves, tan claro que es y no me la adivines de aquí a un mes (llaves); Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre dicen que va llena (ballena).*

На **морфологическом** уровне языковая игра проявляется в использовании нестандартных словообразовательных моделей, например, *Un buen día, Pedro tropezó en una boca de metro con un pobre de pedir que le imploró veinte duros. Conmovido, le invitó a cenar a su casa. "Total, de Guatemala a Guatepeor..." -se dijo Pedro-, "y éste, al menos, parece que lo necesita de verdad"* (L. Etxebarria. De Todo lo Visible y lo Invisible. Una novela sobre el amor y otras mentiras). В приведенном примере используется известное выражение *de Guatemala a Guatepeor*, означающее ‘выйти из одной сложной ситуации и оказаться в ещё более сложной’.

На уровне **синтаксиса** комический эффект в бытовой коммуникации достигается за счет использования параллелизма: *Soy Juan Cuesta, presidente de la comunidad. – Soy Paco, dependiente del videoclub* (Aquí no hay quien viva). В данном фрагменте диалога первый коммуникант использует типичную для него реплику. Представляясь другим людям, он постоянно упоминает, что он является президентом товарищества жильцов дома. Ответная реплика создает комический эффект, поскольку очевидно, что говорящий является продавцом (диалог происходит в магазине).

На **лексическом** уровне достижению комического эффекта способствует, прежде всего, каламбур, заключающийся в юмористическом использовании разных значений одного и того же слова или нескольких слов, имеющих схожую звуковую оболочку, а также полисемия.

В испанской литературе признанным мастером каламбура является Ф. де Кеведо, который поспорил с друзьями, что у него хватит смелости назвать хромой королеву Изабеллу де Бурбон, жену Филиппа IV, которая явно хромала и совсем не любила шуток по этому поводу. Ф. де Кеведо подошел к королеве с белой гвоздикой в одной руке и красной розой

в другой руке и дал ей возможность выбрать между двумя цветами со следующими словами: *Entre el clavel blanco y la rosa roja, su majestad **escoja** (es coja)*. Таким образом, писатель выиграл пари и назвал королеву хромой, не обидев ее, используя умную игру слов.

Еще один пример каламбура Ф. де Кеведо встречается в его произведении *Boda de negros*, повествующем о свадьбе двух рабов: *Ella esclava y él **esclavo** que quiere hincársele en medio (Ella esclava y él **es clavo** que quiere hincársele en medio)*.

Каламбур часто используется в загадках:

(1) – *¿Qué fruta es la más impaciente?*

– *Es pera, que no espera.*

(2) – *Este banco está ocupado por un padre y un hijo, el padre se llama Juan y el hijo ya te lo he dicho.*

(3) – *¿Cómo murió?*

– *Le golpearon con un violín, una guitarra y un bajo...*

– *Pues...todo **concuerta**.*

Рассмотрим пример создания комического эффекта в результате различных интерпретаций одного и того же слова: *Me recomiendas algo para esta noche, una de misterio. – Misterio... pues... llévate esta. – Esta no es de misterio, ¿no? – El misterio es cómo hizo la taquilla con lo mala que es* (Aquí no hay quien viva). В приведенном примере первый коммуникант просит порекомендовать ему детективный фильм (досл.: ‘фильм-загадка, фильм-тайна’), продавец предлагает ему фильм «Остин Пауэрс», в ответ покупатель говорит, что это не детектив, а продавец отвечает, что загадка в данном случае состоит в том, как такой плохой фильм стал таким кассовым.

На полисемии основан следующий пример: *¿Por qué se suicidó el libro de Matemáticas? – Porque tenía muchos **problemas***. В данном примере обыгрываются следующие значения слова *problema* в испанском языке: ‘проблема, сложность’ и ‘математическая задача’.

Таким образом, на основании проведенного исследования можно утверждать, что языковая игра активно используется носителями испанского языка для достижения комического эффекта в бытовой коммуникации. Как показал проведенный анализ, языковая игра реализуется на различных языковых уровнях: фонетическом, грамматическом (морфологическом и синтаксическом) и лексическом.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Норман, Б. Ю. Игра на гранях языка. – М. : Флинта : Наука, 2020. – 344 с.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования. – М. : Издательство АСТ, 2018. – 320 с.