



НАУЧНАЯ СТАТЬЯ

УДК 81`33

Дата поступления: 22.03.2021
рецензирования: 27.04.2021
принятия: 26.05.2021

‘Языковая игра’ как средство создания комического эффекта (на примере романов Тома Шарпа)

А.А. Харьковская

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева,
г. Самара, Российская Федерация
E-mail: aax2009@mail.ru. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6532-0828>

К.А. Чехова

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева,
г. Самара, Российская Федерация
E-mail: john.openair@mail.ru. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1487-8194>

Аннотация: В настоящей статье рассматриваются подходы различных исследователей к теоретическому осмыслению понятия «языковая игра». Проблематика настоящего исследования касается вопросов о природе данного феномена, а также реализации игровых стратегий в жанре комического романа. Для решения поставленной проблемы необходимо поставить ряд задач. Во-первых, рассмотреть существующие подходы к определению понятия «игра», что позволит более полно отразить сущность феномена непосредственно языковой игры. Во-вторых, проанализировать конкретные языковые средства, позволяющие создать комический эффект. Цель работы заключается в выявлении наиболее частотной стратегии, применяемой автором комического романа. Исследование базируется на материале романов современного английского сатирика Тома Шарпа *Porterhouse Blue* и *Blotton the Landscape*. Была сформирована выборка текстовых фрагментов, которые позволили осветить разнообразие языковых средств, используемых автором для создания языковой игры. Обнаружено, что реализация принципов языковой игры происходит на лексическом уровне посредством имен-характеристик и «говорящих» топонимов, авторских каламбуров, представленных в форме диалога, деформации фразеологизмов и т. п. Анализ текстовых фрагментов показал, что наиболее частотными языковыми средствами, к которым прибегает автор, относятся имена – «характеристики» и комические диалоги, главным компонентом которых является каламбур. Новизна работы обусловлена уникальностью языкового материала – Шарп предлагает авторские приемы языковой игры, основанные на уже известных стратегиях, но не послуживших ранее объектами лингвистических наблюдений. Поскольку современные авторы менее консервативны и более свободны от жесткой цензуры, усиление комичности языковой игры за счет эротических мотивов можно считать элементом авторской языковой игры.

Ключевые слова: игра; комический текст; комический эффект; языковая игра; имена-характеристики; каламбур; деформация фразеологизма.

Цитирование. Харьковская А.А., Чехова К.А. ‘Языковая игра’ как средство создания комического эффекта (на примере романов Тома Шарпа) // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. 2021. Т. 27, № 2. С. 146–153. DOI: <http://doi.org/10.12287/2542-0445-2021-27-2-146-153>.

Информация о конфликте интересов: авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

© Харьковская А.А., Чехова К.А., 2021

Антонина Александровна Харьковская – кандидат филол. наук, профессор кафедры английской филологии, Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, 443086, Российская Федерация, г. Самара, Московское шоссе, 34.

Ксения Алексеевна Чехова – аспирант кафедры английской филологии, Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, 443086, Российская Федерация, г. Самара, Московское шоссе, 34.

SCIENTIFIC ARTICLE

Submitted: 22.03.2021
Revised: 27.04.2021
Accepted: 26.05.2021

‘Word play’ as an instrument for creating comic effects (based on Tom Sharp’s novels)

A.A. Kharkovskaya

Samara National Research University, Samara, Russian Federation
E-mail: aax2009@mail.ru. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6532-0828>

K.A. Chekhova

Samara National Research University, Samara, Russian Federation
E-mail: john.openair@mail.ru. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1487-8194>

Abstract: Various approaches to theoretical interpretation of the concept 'word play' are considered in the present article. The research project is aimed at describing the nature of the phenomenon mentioned above and summing up various means and ways of its verbal implementation within the genre of a comic novel. At the initial stage of the article there is an attempt to find the most frequently applied verbal markers of the concept 'play' in reference to stylistic and philosophical aspects of the phenomenon while the next step is devoted to the analysis of specific language means for creating a comic effect in the textual space of novels. The attention is focused upon identification of the most frequently applied strategies for creating 'word play' effects within a comic novel. Our research is based on the novels written by a well-known modern English satirist Tom Sharp («Porterhouse Blue» & «Blott on the Landscape»). The results obtained contribute to the adequate interpretation of a large variety of language means and devices used by the author for creating comic effects. Besides the word play role in intensifying the comic effects is also shown (at the lexical level they comprise the so-called 'speaking names' represented by toponyms, a number of the individual author's puns in the format of a dialogue, the deformation of phraseological units and the similar language units. The most frequent language means applied by the author include the characterological names and comic dialogues with puns incorporated. The novelty of our work is provided by the unique character of the language material on the one hand and by the introduction of some erotic motives reflecting modern trends in literature free from strict censorship, on the other.

Key words: play, humorous text, comic effect, word play, names-characteristics, pun, deformation of phraseological units.

Citation. Kharkovskaya A.A., Chekhova K.A. 'Word play' as an instrument for creating comic effects (based on Tom Sharp's novels). *Vestnik Samarskogo universiteta. Istorii, pedagogika, filologiya = Vestnik of Samara University. History, pedagogics, philology*, 2021, vol. 27, no. 2, pp. 146–153. DOI: <http://doi.org/10.18287/2542-0445-2021-27-2-146-153>. (In Russ.)

Information on the conflict of interests: authors declare no conflict of interest.

© Kharkovskaya A.A., Chekhova K.A., 2021

Antonina A. Kharkovskaya – Candidate of Philological Sciences, professor of the Department of English Philology, Samara National Research University, 34, Moskovskoye shosse, Samara, 443086, Russian Federation.

Kseniya A. Chekhova – postgraduate student of the Department of English Philology, Samara National Research University, 34, Moskovskoye shosse, Samara, 443086, Russian Federation.

Введение

Не секрет, что игра сопровождает человека на протяжении всего жизненного пути. Именно игра становится важнейшей предпосылкой развития человека, поскольку она пробуждает его творческие и интеллектуальные способности, а также является средством познания окружающей действительности. Игра представляет собой процесс имитации реальной жизни, посредством которого усваиваются фиксированные модели поведения, закрепленные в обществе. Так, С.С. Иванов в своем исследовании отмечает: «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» [Иванов 2009, с. 227].

Языковая игра также становится механизмом, который приводит в движение познавательные и творческие способности человека. При этом феномен языковой игры получает широкое освещение в работах современных исследователей, которые высвечивают его многоаспектность. Языковая игра рассматривается как критерий наличия чувства юмора, как отражение девиации, как форма лингвокреативной деятельности говорящих [Арутюнова 2006; Земская, Китайгородская 1983; Лотман 1998].

Цель настоящего исследования состоит в выявлении, описании и систематизации способов создания языковой игры в современных англоязычных романах известного представителя английского комического жанра Тома Шарпа.

Методология и ход исследования

В качестве эмпирического материала нашего исследования выступают романы современно-английского писателя-сатирика Тома Шарпа (1928–2013). Истории Шарпа мгновенно завоевали популярность у англоговорящей аудитории, в частности его серия романов, посвященная яркому харизматичному персонажу Уилту. Библиография автора весьма обширна, поэтому мы решили обратиться к альтернативным романам, стоящим особняком в творчестве писателя, а именно – «Новый расклад в Покерхаусе» (Porterhouse Blue), 1974 и «Блотт в помощь» (Blott on the Landscape), 1975. Эти романы, опубликованные за год до выхода первой книги об Уилте (1976), позволяют проследить путь творческой эволюции автора, процесс совершенствования авторских механизмов создания комического эффекта. Кроме того, не все романы писателя имеют адаптацию на русском языке, поэтому одной из главных задач нашего исследования становится знакомство русскоязычной аудитории с английскими комическими текстами новейшего времени, а также пределами комичности англоязычных романов второй половины XX века.

При анализе материала исследования использовались методы качественно-количественного анализа, метод сплошной выборки и метод лингвистического описания. На первом этапе осуществляется отбор текстовых фрагментов из рассматриваемых произведений Тома Шарпа, создающих комический эффект. Далее с учетом исходных теоретических посылок оформляется классификация художественных средств, с помощью которых авто-

ру удалось вызвать смеховую реакцию. На третьем этапе рассматривается и описывается ряд закономерностей, характеризующих эффективные механизмы реализации комического в границах художественного прозаического текста, написанного современным английским автором.

Подходы к изучению феномена языковой игры

Изначально термин *языковая игра*, впервые введенный австрийским философом XX века Людвигом Витгенштейном, отсылал нас не к процессу продуцирования шуток, но к своего рода формату освоения реальности. Исследователь определяет языковую игру как процесс имитации языка, иными словами, повторение за педагогом названий предметов, в ходе которого происходит освоение речевых навыков. Альтернативная трактовка данного феномена определяет языковую игру как особую языковую ситуацию, например сообщение информации о каком-либо событии или размышление о нем, сочинение истории, театральное представление, перевод текста и так далее [Витгенштейн 1945, с. 74–78].

Таким образом, *языковая игра* предстает как процесс комбинирования различных компонентов (смыслов слов, словосочетаний, речевых оборотов) в соответствии с коммуникативной ситуацией, что действительно напоминает игру в кубики или конструктор. Следовательно, *языковая игра* в представлении Л. Витгенштейна есть творческий процесс порождения, выражения и передачи мыслей людей друг другу, всегда прагматически мотивированный [Витгенштейн 1945, с. 79]. Таким образом, первоначально понятие *языковая игра* определяло речевой акт или любую языковую ситуацию.

Йозеф Хёйзинга, нидерландский исследователь, посвятил свой научный труд «Человек играющий» феномену игры в целом [Хёйзинга 2017]. По мнению автора, игровой характер присущ «духу, формирующему язык», который «всякий раз перепрыгивает играючи с уровня материального на уровень мысли. За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов» [Хёйзинга 2017, с. 68–70]. На основе этих фундаментальных исследований можно утверждать, что законы и механизмы игры становятся основой языка, поскольку именно посредством речи и текстов мы воспроизводим действительность, равно как дети имитируют «взрослую жизнь» посредством игр.

Анализ ряда определений отечественных и зарубежных исследователей позволил обнаружить ключевое свойство игры, которое содержится в дефинициях и вербализуется как забава, развлечение, что подчеркивается практически в каждом определении. Обратимся к Толковому словарю

В.И. Даля, где написано, что «игра – забава, уставленная по правилам, и вещи, для того служащие (игра в горелки, в кости, в бабки, в карты...)». «Играть – шутить, тешиться, забавляться, веселиться от скуки, безделья» (Даль 1863).

В свою очередь И.А. Каргаполова определяет игру как «символическую, симулятивную деятельность, сопоставимую с другими событиями символического характера, такими как обряд, ритуал, представление, празднество, карнавал и т. п.» [Каргаполова 2007, с. 46].

Итак, основа феномена игры ассоциируется лишь с забавой, развлечением, потехой, следовательно, игра осуществляется ради самой игры, без каких-либо сопровождающих ее материальных стимулов.

Феномен языковой игры в силу неоднозначности своей природы становится объектом исследования современных ученых. Рассматривая юмор как философскую категорию, В. Раскин выделял принцип несоответствия в качестве основы комического эффекта [Раскин 1985]. Однако большинство исследователей рассматривают языковую игру преимущественно как языковой феномен, определяя его как отклонение от языковой нормы. По определению А.П. Сквородникова, «языковая игра – такое использование риторических приемов, которое направлено на создание остроумных, преимущественно комических, высказываний, обладающих качеством меткости, оригинальности и неожиданности, а факультативно – качествами эксцентричности, эпатажности и причудливости в разных наборах и комбинациях» [Бабушкин, Ломов 2014]

Б.Ю. Норман поддерживает вышеизложенную точку зрения о том, что языковая игра является своего рода нарушением нормы. «Эстетические задачи, которые ставит перед собой говорящий, могут приводить и к нарушению логических оснований построения текста. Это еще один вид языковой игры» [Норман 1887, с. 57].

По мнению А.В. Усолкиной, феномен *языковой игры* являет собой уникальную форму мышления, которая заключается в намеренном нарушении языковой схемы и языковой нормы с целью достижения комического эффекта (Усолкина 2002, с. 9). Ю.Д. Апресян в работе «Языковые аномалии: типы и функции» подчеркивает, что в стилистических целях можно «совершить насилие практически над любым правилом языка, каким бы строгим оно ни было» [Савченко 2012].

Н.В. Данилевская пишет: «Языковая игра – определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т. е. деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и спо-

способность вызывать у слушателя / читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [Данилевская 2003, с. 657].

Однако существует и отличная точка зрения, согласно которой *языковая игра* находит отражение в креативном, творческом использовании языка. Например, С.Ж. Нухов полагает, что «языковая игра – это такая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность реализует способность к проявлению в речи остроумия, сопровождающегося возникновением комического эффекта» (Нухов 1997, с. 37).

Данную позицию поддерживает Е.В. Покровская, которая объясняет природу языковой игры через эмотивный компонент, поскольку языковая игра предстает как способ передачи эмоционального состояния, иными словами, является уникальной комбинацией языковых средств, позволяющих наиболее полно и ярко выразить чувства говорящего [Покровская 2003, с. 199].

Детальное изучение различных подходов к исследованию феномена *языковая игра*, а также анализ некоторых дефиниций позволяют сделать вывод о том, что *языковая игра* представляет собой художественный прием, направленный (преимущественно) на создание комического эффекта, который заключается в осознанном нарушении языковой нормы и позволяет говорящему проявить свои лингвокреативные способности.

Ход работы

В исследовании, посвященном архитектуре комического текста и механизмам реализации комического эффекта на материале романов Тома Шарпа (Чехова 2020), рассматриваются гротескные сатирические романы-пародии, в которых автором активно применяются различные варианты языковой игры и другие методы создания комического эффекта, что предполагает продолжение изучения этих приемов создания языковой игры в контексте исследовательского алгоритма, позволяющего более детальное раскрытие своеобразия этого явления в терминах дискурс-анализа.

Говорящие имена и топонимы становятся первым шагом на пути к созданию образа персонажа и соответствующей атмосферы. Развивая тезис о специфике имен собственных, рассмотрим палитру характерологических имен, представленных в романе *Porterhouse Blue* именами аспиранта *Zipser* (от англ. *Zip* – ширинка, молния) и служанки *Mrs. Biggs* (от англ. *big* – большой), которые вступают в особого рода ассоциативную связь. В первом случае в имени аспиранта подчеркивается заикленность молодого человека на объекте эротических фантазий, а во втором случае акцентируется внимание на выходящих за пределы нормы размерах

служанки по имени Миссис Биггс. Аналогичную ассоциативную пару можно зафиксировать в именах нового ректора колледжа *Sir Godber* (от англ. *God* – Бог) и его жены *Mary* (имя матери Иисуса Христа). Действительно, данная пара имен переключается между собой в рамках мотива религии (Чехова 2020, с. 90).

Для усиления комичности всего текста романа, Том Шарп уделяет внимание каждой детали, поэтому наделяет говорящими именами и второстепенных персонажей. Например:

– Cannon Bowel (от англ. – кишечник, пищеварительный тракт).

Фамилия бывшего руководителя колледжа отражает сущность персонажа как прожорливого человека, который также промышлял браконьерством:

– Cathcart D'Eath (от англ. *Cat* – кошка, *Death* – смерть).

Фамилия генерала *D'Eath* отсылает читателя к слову *death* – *смерть*, графический облик которого был намеренно видоизменен автором. Таким образом Том Шарп раскрывает образ генерала, который, согласно сюжетной линии, в бою сумел сохранить жизни лишь двенадцати солдатам, снижав славу горе-полководца.

Роман *Blott on the Landscape* становится преемником многих традиций создания комического эффекта, которые Том Шарп заложил в романе *Porterhouse Blue*. Главные персонажи нового сюжета также наделены *говорящими* именами. Так, хозяйка поместья получает имя *Lady Handyman* (от англ. *Handyman* – мастер на все руки), а ее верный помощник-садовник имя *Blott* (от англ. *Blot* – пятно, клякса). Обратим внимание на авторские стратегии создания говорящих имен, когда Том Шарп берет в основу принцип несоответствия, сталкивая две антонимичные языковые единицы *lady* и *man*. Противоречие проявляется и в дисгармонии «простого» имени, которое подразумевает высокую степень самостоятельности героини, ее умение справляться с проблемами, и статусного положения наследницы семейного особняка.

Имя *Blott* конструируется автором посредством включения в состав привычного слова новой буквы, которая видоизменяет графический облик оригинального слова, однако позволяет читателю расшифровать, идентифицировать его. Имя *Blott* образовано с помощью удвоения финальной буквы языковой единицы *blot*, что позволяет сохранить изначальное звучание слова и выявить ядерный компонент имени.

В процессе создания поистине комического произведения Том Шарп привлекает *говорящие* топонимы. Поместив в фокус внимания названия локаций, где в тот или иной момент разворачивается сюжетная линия, можно выявить семантическое сходство между ними, поскольку ядерные компо-

ненты перечисленных названий вызывают неприятные ассоциации (Чехова 2020, с. 93):

- The Cleene Gorge (от англ. Gorge – глотка, обжорство);
- Knacker’syard (от англ. Knackery – живодерня);
- Giblet Walk (от англ. Giblet – потроха);
- Shambles Lane (от англ. Shambles – скотобойня, развалины, неразбериха).

Каламбуры становятся еще одним классическим воплощением языковой игры в тексте романа Porterhouse Blue:

- For two hours the silver dishes came, announced by the swish of the doors in the Screens as the waiters scurried to and fro, **bowed down by the weight of the food and their sense of occasion** (Sharpe 2002 b, p. 21).

Данный пример включает каламбур, основой которого является структурная организация зевгмы, где отправной точкой служит глагол *bow down*, который вступает в различные семантические отношения с дополнениями. В первом примере этот глагол сопровождается дополнением *the weight of the food* и призван реализовать прямое значение – склоняться физически, тогда как во второй части предложения, включающей дополнение *sense of occasion*, читателю предлагается образное значение этой языковой единицы.

Аналогичный механизм создания комического эффекта реализуется в следующих примерах:

- Zipsers **hivered. It was partly the cold and partly the thought of Mrs Biggs** (Sharpe 2002 b, p. 217).

Глагол *shivered* в этом случае выступает в качестве юмористической платформы для построения игры слов, переключая внимание читателя с прямого значения на переносное:

- Even now as he walked back to Porterhouse through the snow-covered streets he was **filled with foreboding and a tendency to waddle** (Sharpe 2002 b, p. 218).

В данном примере автор создает каламбур, используя принцип несоответствия. Языковая единица *foreboding* (в значении «дурное предчувствие», «предвестник беды») имеет негативную эмоциональную окраску, предвещающую соответствующие негативные события. Автор завершает предложение, сообщая читателю любопытную деталь: Зипсер шагает «вразвалку», то есть походкой расслабленного беззаботного человека, что не соответствует тревожным мыслям, сопровождающим его. Связующим компонентом данного каламбура является слово *filled*, которое относится как к первому компоненту каламбура, сообщаемому о тревожных мыслях персонажа, так и ко второму, который характеризует расслабленное физическое состояние героя, противоречащее ментальному напряжению.

Итак, вышеприведенные примеры основаны на противопоставлении прямого и переносного значений, при этом прямое значение указывает на физическое состояние героя в конкретной ситуации, в то время как переносное значение отражает ход его мысли, ментальные ощущения (Чехова 2020, с. 94).

В ряду каламбуров обращают на себя внимание нестандартные авторские решения:

- But if the Fellows found difficulty in coming to terms with the **contents of their stomachs, the contents of Sir Godber’s speech** were wholly indigestible (Sharpe 2002 b, p. 57).

Данный пример интересен тем, что обладает двумя *стержнями*, вокруг которых строится языковая игра. Существительное во множественном числе *the contents*, обладающее двумя значениями («содержимое желудков» и «содержание речи сэра Богдера»), позволяет реализовать языковую игру, но не в формате каламбура, каламбуром данный пример становится только благодаря языковой единице *indigestible*, актуализирующей наряду с прямым значением – неперевариваемое содержимое желудков, переносное – перевариваемое содержание речи (Чехова 2020, с. 94).

Важно отметить, что не только классический каламбур расцветивает палитру комических приемов писателя, но и каламбур, который вводится посредством диалога. Данный механизм работает следующим образом: первый компонент каламбура транслируется посредством речи одного персонажа, а компонент-*перевертыш*, который служит рычагом переключения на переносное значение, автор передает в речи другого персонажа, который является участником диалога. При этом точки зрения обоих персонажей на ситуацию совершенно различны.

Такие комические диалоги чаще всего происходят между эротически настроенным аспирантом Зипсером и дородной служанкой миссис Биггс. Следует отметить любопытную закономерность: прямое значение части каламбура всегда транслируется Зипсером, в то время как реплика миссис Биггс обычно содержит компонент-*перевертыш*, который имеет эротический подтекст. Рассмотрим ряд примеров:

- Mr Zipser, are you decent? she called.
- Hang on. **I’m coming**, Zipser called back.
- I shouldn’t be at all surprised, Mrs Biggs muttered audibly (Sharpe 2002 b, p. 236).

В данном случае *стержнем* каламбура является фраза *I’m coming*, которая звучит довольно двусмысленно. Зипсер использует ее в качестве подтверждения того, что он уже закончил утренние приготовления и почти одет, а миссис Биггс, поглощенная своими чувствами к аспиранту, восприняла высказывание в эротическом ключе. Аналогичную схему использует автор и в следующих диалогах:

– I'm sorry **to have kept** you, said Zipser sarcastically.

– Kept me indeed. Listen to who's talking. And what makes you think I'd **mind being kept**?

– I'm sorry, he mumbled, I must have slipped. Don't know **what came over me**.

– Wonder you **didn't come all over me**, Mrs Biggs said coarsely (Sharpe 2002 b, p. 274).

В текстах романов Тома Шарпа читатель также знакомится с нетривиальным приемом создания комического эффекта – деформацией фразеологизма, которая заключается в подмене одного из компонентов устойчивого сочетания, тем самым изменяя привычную структуру высказывания. Комический эффект достигается за счет осознания читателем несоответствия и его разоблачением:

– He was in a mood to run the gauntlet of a hundred middle-aged housewives and to face the disapproval of as many chemists in search of an **immaculate misconception** (Sharpe 2002 b, p. 85).

Так, фразеологизм *immaculate conception*, который можно перевести на русский язык как *непорочное зачатие*, подвергается авторской трансформации путем присоединения приставки – mis, придающей авторскому словосочетанию обратный смысл (Чехова 2020, с. 102).

Рассмотрим фрагмент из романа Blott on the Landscape, который интересен косвенной трансформацией устойчивого выражения:

– Well that should **put the cat among the pigeons. Or the bulls among the bears**. Now, when he calls back give him the second list (Sharpe 2002 a, p. 193).

В фокус внимания Том Шарп помещает идиому *put the cat among the pigeons*, которая не была подвергнута трансформации. В следующем предложении читателю предлагаются компоненты для собственной интерпретации информации. Автор дает нам схему в виде оригинальной иди-

омы, а затем два трансформирующих компонента, чтобы читатель сам подставил эти компоненты. При этом выбор наименований животных вполне обоснован, поскольку речь идет о решении финансовых вопросов, автор обращается к легендарным образам биржевых игроков *быка* и *медведя*. Важно подчеркнуть, что автор не оставил читателя без подсказки, поскольку подобного рода трансформации весьма неочевидны для широкого круга читателей, а такие авторские *наводки* позволяют расширить круг людей, адекватно понимающих авторское коммуникативное намерение.

Таким образом, представляется возможным сделать вывод, что роман Тома Шарпа ориентирован на читателя с высоким уровнем эрудиции, но вместе с тем автор всеми силами старается облегчить понимание комических эпизодов, сделать их более доступными для широкого читателя.

Заключение

В ходе исследования природы языковой игры было установлено, что данный феномен, представляет собой художественный прием, направленный на создание комического эффекта, который заключается в осознанном нарушении языковой нормы, что позволяет реализовать лингвокреативный потенциал словесного полотна рассматриваемых романов Тома Шарпа.

Языковая игра реализуется в тексте романов Porterhouse Blue и Blott on the Landscape посредством разнообразных стилистических приемов таких как «каламбуры», «видоизмененные фразеологизмы», «имена-характеристики» и т. д. Многократное использование каждого из этих приемов позволило Тому Шарпу создать удивительные фантазмагоричные миры персонажей, поражающие читателя живым юмором и технически выверенным комическим эффектом.

Материалы исследования

Sharpe 2002 a – Sharpe T. (2002) Blott on the Landscape. London: Arrow. 352 p.

Sharpe 2002 b – Sharpe T. (2002) Porterhouse Blue. London: Arrow. 224 p.

Даль 1863 – *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка. Москва, 1983. URL: <https://azbyka.ru/otechnik/Spravochniki/tolkovj-slovar-zhivogo-velikorusskogo-jazyka-v-i-dalja>.

Нухов 1997 – *Нухов С.Ж.* Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Москва, 1997. 39 с.

Усолкина 2002 – *Усолкина А.В.* Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2002. 20 с.

Чехова 2020 – *Чехова К.А.* Архитектура комического текста, а также механизмы реализации комического эффекта на материале романов Тома Шарпа: вып. квалификац. работа по направлению подгот. 45.04.01 «Филология» (уровень магистратуры) / М-во науки и высш. образования Рос. Федерации; Самарский национальный исследовательский университет им. С.П. Королева. Самара, 2020. 118 с.

Библиографический список

Raskin 1985 – *Raskin V* Semantic mechanisms of humor. Dordrecht, Holland: D. Reidel Publishing Company, 284 p. DOI: <http://dx.doi.org/10.3765/bls.v5i0.2164>.

Арутюнова 2006 – *Арутюнова Н.Д.* Виды игровых действий // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / отв. ред. член-корр. Н.Д. Арутюнова. Москва: Индрик, 2006. 548 с. URL: https://vk.com/doc-123642573_440242901.

Бабушкин, Ломов 2014 – *Бабушкин А.П., Ломов А.М.* (2014) Языковая игра с фоновыми знаниями // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2014. № 8. С. 55–61. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=21975088>; <https://journals.kantiana.ru/vestnik/2965/8288>.

Витгенштейн 1945 – *Витгенштейн Л.* Философские исследования. Москва, 1945. 574 с. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/st000.shtml>.

Данилевская 2003 – *Данилевская Н.В.* Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь. Москва: Флинта: Наука, 2003. С.657–660.

Земская, Китайгородская 1983 – *Земская Е.А., Китайгородская М.В.* Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. Москва: Наука, 1983. 240 с. URL: https://www.studmed.ru/zemskaya-e-a-otv-red-russkaya-razgovornaya-rech-fonetika-morfologiya-leksika-zhest_2ffe047c407.html.

Иванов 2009 – *Иванов С.С.* Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2009. № 6–2. Лингвистика. 2009. С. 227–231. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=13027212>.

Каргаполова 2007 – *Каргаполова И.А.* «Языковая игра» в лексикографическом и научном освещении: концептуально-методологический анализ // Известия РГПУ им. А.И. Герцена, 2007. С. 44–53. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-v-leksikograficheskom-i-nauchnom-osveshenii-kontseptualno-metodologicheskii-analiz/viewer>.

Лотман 1998 – *Лотман Ю.М.* Структура художественного текста // Об искусстве. Санкт-Петербург: Искусство, 1998. 351 с. URL: https://imwerden.de/pdf/lotman_struktura_khudozhestvennogo_teksta_1970__ocr.pdf; https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/Lotman/_Index.php.

Норман 1987 – Норман Б.Ю. Язык: знакомый незнакомец. Минск: Высшая школа, 1987. 222 с. URL: https://www.studmed.ru/norman-b-yu-yazyk-znakomyy-neznakomec_1a830de8940.html.

Покровская 2003 – *Покровская Е.В.* Понимание современного газетного текста (Прагматический аспект). Москва, 2003. 274 с.

Савченко 2012 – *Савченко А.В.* Текст улицы и языковая игра // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Серия «Филология. Социальные коммуникации». 2012. Т. 25 (64), № 1. Ч. № 2. С. 163–168. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tekst-ulitsy-i-yazykovaya-igra>.

Хёйзинга 2017 – *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. Санкт-Петербург: ИД Ивана Лимбаха, 2017. 684 с. URL: http://yanko.lib.ru/books/cultur/huizinga_homo_ludens_all_2_volum%3D81.pdf.

References

Raskin 1985 – *Raskin V.* (1985) Semantic mechanisms of humor. Dordrecht, Holland: D. Reidel Publishing Company, 284 p. DOI: <http://dx.doi.org/10.3765/bls.v5i0.2164>.

Arutyunova 2006 – *Arutyunova N.D.* (2006) Types of game actions. In: *Arutyunova N.D. (Ed.) Logical analysis of the language. Concept fields of the game.* Moscow: Indrik, 548 p. (In Russ.)

Babushkin, Lomov 2014 – *Babushkin A.P., Lomov A.M.* (2014) A language game with background knowledge. *IKBFU's Vestnik. Philology, pedagogy, and psychology*, no. 8, pp. 55–61. Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=21975088>; <https://journals.kantiana.ru/vestnik/2965/8288>. (In Russ.)

Vitgenschtein 1945 – *Vitgenschtein L.* (1945) Philosophy research. Moscow, 574 p. Available at: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/st000.shtml>. (In Russ.)

Danilevskaya 2003 – *Danilevskaya N.V.* (2003) Language game. In: *Stylistic encyclopaedic dictionary.* Moscow: Flinta: Nauka, pp. 657–660. (In Russ.)

Zemskaya, Kitaygorodskaya 1983 – *Zemskaya E.A., Kitaygorodskaya M.V.* (1983) Russian colloquial speech. Phonetics. Morphology. Vocabulary. Gesture. Moscow: Nauka, 240 p. Available at: https://www.studmed.ru/zemskaya-e-a-otv-red-russkaya-razgovornaya-rech-fonetika-morfologiya-leksika-zhest_2ffe047c407.html. (In Russ.)

Ivanov 2009 – *Ivanov S.S.* (2009) Play on words and ways of its creation: semantic and acoustic-semantic play on words. *Vestnik of Lobachevsky University of Nizhni Novgorod*, no. 6 (2), pp. 227–231. Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=13027212>. (In Russ.)

Karagapolova 2007 – *Karagapolova I.A.* (2007) «Speech play» in lexicographic and scientific interpretation: conceptual and methodological analysis. *Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences*, no. 7, pp. 44–53.

Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-v-leksikograficheskom-i-nauchnom-osveschenii-kontseptualno-metodologicheskoy-analiz/viewer>. (In Russ.)

Lotman 1998 – Lotman Yu.M. (1998) Structure of a fiction text. In: *About Art*. Saint-Petersburg: Iskusstvo, 351 p. Available at: https://imwerden.de/pdf/lotman_struktura_khudozhestvennogo_teksta_1970__ocr.pdf; https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/Lotman/_Index.php. (In Russ.)

Norman 1987 – Norman B.Yu. (1987) Language: familiar stranger. Minsk: Vysheishaya shkola, 220 p. Available at: https://www.studmed.ru/norman-b-yu-yazyk-znakomyy-neznakomec_1a830de8940.html. (In Russ.)

Pokrovskaya 2003 – Pokrovskaya E.V. (2003) Understanding of the modern newspaper text (Pragmatic aspect). Moscow, 274 p. (In Russ.)

Savchenko 2012 – Savchenko A. V.(2012) The Street Text and Language Game. *Uchenye zapiski Tavricheskogo Natsionalnogo Universiteta im. V.I. Vernadskogo. Series «Filology. Social communications»*, vol. 25 (64), no. 1, part 2, pp. 163–168. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/tekst-ulitsy-i-yazykovaya-igra>. (In Russ.)

Huizinga 2017 – Huizinga J. (2017) Homo ludens. Saint Petersburg: ID Ivana Limbakha, 684 p. Available at: http://yanko.lib.ru/books/cultur/huizinga_homo_ludens_all_2_volum%3D8l.pdf. (In Russ.)