

# Приемы создания языковой игры в выступлениях современных комиков

Д.Д. Захарова

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия

**Обоснование.** В современном мире очень востребованы юмористические приемы, которые в медиа встречаются повсеместно: в рекламе, в социальных сетях, в кино и т. д. Часто юмор выступает в роли вспомогательного средства для привлечения внимания, но есть и развлекательный контент, в котором он — основа. Это мемы, юмористические программы и др. Особенно популярны сейчас различные стендап-шоу. Шутки комиков упоминаются, цитируются и становятся частью повседневного общения. Это позволяет говорить об их актуальности для современных исследователей. В нашей работе мы проанализировали 130 часов выпусков различных шоу.

**Цель** — проанализировать приемы языковой игры в выступлениях современных комиков.

**Методы.** В работе используются описательный, сопоставительный, дедуктивный, индуктивный, типологический, компонентный методы, а также моделирование, анализ, синтез.

Приемы языковой игры описываются с лингвистической точки зрения, сопоставляются с опорой на классификацию В.З. Санникова [1].

Дедуктивный метод используется в рамках поиска информации и ее представления. Сначала мы рассмотрели понятие «языковая игра», после чего искали в юмористических программах частные случаи проявления данного явления. Далее мы сопоставляли примеры и пользовались индуктивным методом.

Типологический метод использовался при анализе приемов языковой игры с целью предоставить наиболее точную характеристику. При рассмотрении поуровневой классификации мы упростили ее, опираясь на способы трансформации языкового материала.

Компонентный анализ применялся при трактовке значения высказываний комиков. Часто в шутках встречается сложное переплетение смыслов, резкая смена контекстов и прочее. Пример из шоу «Импровизация»: «А: Вчера в потасовке пострадала колода карт. Теперь она готовится к раздаче». Здесь сливаются игровой и криминальный контексты.

Моделирование использовалось при описании работы комика в момент создания шутки и зрителя в момент восприятия. Мы предполагали, на какую реакцию рассчитывал комик, почему зритель повел себя определенным образом. Особенно интересна здесь командная работа импровизаторов, когда несколько людей развивают шутку. Пример из шоу «Импровизаторы»:

А: Короче, мне делали операцию, так, а я боюсь боли, я говорю: «Можете мне маску надеть?» Ну, обезболивающее на нос. Они говорят: «Да, как раз мы вам сейчас запустим фреон».

Ш: Фреон. Потому что вам на лицо просто... вам на лицо просто трубку от кондиционера поставили.

А: Не...не в кондиционере эфир».

Анализ и синтез были необходимы для описания исследования, применялись по принципу, подобному дедуктивному и индуктивному методам.

**Результаты.** Мы разделили приемы языковой игры на фонетические, морфологические, лексические, фразеологические, межъязыковые и игру с прецедентами. В исследуемых выпусках было представлено такое количество изучаемых приемов:

- фонетические — 131 случай;
- морфологические — 67 случаев;
- лексические — 263 случая;
- фразеологические — 92 случая;
- межъязыковые — 74 случая;
- игра с прецедентами — 216 случаев.

В своем материале отдельно мы отметили обращение комиков к языковым темам. Опыт общения, построения шуток оказывается значимым для комиков. Так, Иван Усович говорит в одном из своих монологов о твердом знаке, Виктория Складчикова шутит про паронимы «одеть-надеть» и т. д.

В результате упрощения классификации В. Санникова получились некоторые типы, которые реализуются почти на всех уровнях языка:

- намеренная ошибка;
- игра с вариативностью;
- заполнение лакун;
- игра с пониманием;
- игра с трактовкой норм и правил.

**Выводы.** Преобладание лексических приемов и языковой игры с прецедентами существует, вероятно, так как эти разделы наиболее динамичны в языке и чувствительны к изменениям, потому люди к ним более требовательны.

**Ключевые слова:** языковая игра; юмор; комик; прецедент; стендап.

### Список литературы

1. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002.

#### *Сведения об авторе:*

**Дарья Дмитриевна Захарова** — студентка, группа 5471-450301D, факультет филологии и журналистики; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: d.zaharowa@mail.ru

#### *Сведения о научном руководителе:*

**Инна Викторовна Шумкина** — кандидат филологических наук, доцент; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: inshuu@yandex.ru