

Секция «Лингвистика: Когнитивные и лингвокультурные аспекты иноязычной коммуникации»

Языковая игра в культурах высокого и низкого контекста

Кабылкина Наталья Сергеевна

Аспирант

Северо-Кавказский федеральный университет, Факультет истории, философии и искусств, Кафедра истории России, Ставрополь, Россия

E-mail: zahobeska@rambler.ru

Языковая игра является важной составляющей, неизменным компонентом юмора, а также средством достижения авторской интенции. Многогранность языковой игры, отражение в ней как лингвистических, так и экстралингвистических проблем, выходящих за пределы языковой деятельности, и в настоящий момент поддерживает к ней неугасающий интерес специалистов и исследователей различных областей науки, которые не просто изучают и исследуют языковую игру, как отражение в современном языке различных жизненных реалий (лингвисты, литературоведы, психологи, социологи), но и находят ей практическое применение (шоумены, журналисты, политики). Языковая игра направлена на создание определенного прагматического эффекта.

В современной лингвистике сложилась устойчивая традиция в понимании языковой игры как сознательного эксперимента, имеющего установку на творчество. Языковая игра же в свою очередь является средством воплощения чувства юмора определенного народа в определенный период времени. Особым проявлением культуры общения, которая основывается на гармоничном сочетании морального интуиции, эмоций и интеллекта, есть культура юмора.

В нашем исследовании мы разделяем точку зрения Даля, который определяет юмор как веселую, острую, шутливую складку ума, умеющую подмечать и резко, но безобидно выставлять странности нравов или обычаев; удаль, разгул иронии [2].

Чувство юмора есть следствие культурных и нравственных традиций. У различных народов он столь же различен, как отличаются их обычаи. Юмор - лицо национальной лингвокультуры.

Понятие «лингвокультуры», будучи относительно новым в научном дискурсе, имеет различные толкования, обусловленные исследовательскими задачами. Рассматривая его с точки зрения различных аспектов изучения культуры и языка, мы определили этот термин как **совокупность массива информации культуры, получившего объективацию в языке.**

В настоящей статье мы рассматриваем языковую игру как средство достижения прагматического эффекта в пространстве лингвокультуры. Дабы ответить на вопрос об использовании тех или иных средств создания языковой игры для достижения авторской интенции необходимо рассмотреть особенности различных культур.

В 1960-х и 1970-х годах два теоретика - Геерт Хофстеде (1980) и Эдвард Холл (1976) независимо друг от друга разработали систему организации и идентификации культур. Главной целью этого исследования являлось выявление наличия универсальных категорий культуры, охватывающих социальные сообщества и страны [3]. В результате исследования было выделено два типа контекста: высокий и низкий.

Под **контекстом** понимают ряд возбудителей, присутствующих в коммуникационном событии, которые включают: жесты; тон речи; физическое расстояние между собеседниками; время дня; погоду; принятые в обществе нормы; географическое место коммуникации; и другие внешние факторы. Основным различием между ними является то, какое

значение придает каждая культура контексту коммуникативного акта по сравнению с его содержанием [2].

В культурах **высокого контекста** первостепенное значение придается возбудителям коммуникативного акта и второстепенное - его содержанию. К коммуникационным нормам культур высокого контекста относятся, среди прочих, следующие: важно не то, что сказано, а то, кто это сказал и каким образом это сказано, а также запрет на разговоры в церкви. В культурах высокого контекста требуется больше времени на принятие решений и выполнение деловых операций, чем в культурах низкого контекста. В них очень распространены ситуации, в которых требуется «читать между строк». [5].

В культурах **низкого контекста** первостепенное значение имеет объективное содержание коммуникативного акта и второстепенное - его контекст. К коммуникационным нормам культур низкого контекста относятся, среди прочих, следующие: только факты, пожалуйста; изложите сущность дела простым языком / изложите реальное состояние дел. По мнению Сингха, «культуры низкого контекста отличаются логикой, линейностью и действенностью; объем информации является эксплицитным и формализованным. Коммуникативный процесс является, как правило, рациональным, вербальным и эксплицитным. Участники процесса ожидают конкретного, а не абстрактного содержания [5].

С целью выделения особенностей различных культур в части использования языковой игры представляется необходимым разделить средства создания языковой игры на средства характерные для культур низкого и высокого контекста. Данное разделение проходило по принципу роли контекста в культурах и роли контекста в приеме. Так, если для распознавания языковой игры, созданной посредством аллюзии (стилистический приём, использующий намёк на реальный политический, исторический или литературный факт, который предполагается общеизвестным) необходимо знание специфической информации и важную роль здесь играет контекст, то мы относим данный коммуникативный прием к культурам высокого контекста. Например:

Невероятное предложение итальянцев в России (реклама итальянской мебели).

Здесь используется аллюзия к известному фильму «Невероятные приключения итальянцев в России». Аллюзия будет понята правильно только при условии знания культуры и особенностей России. Здесь важное значение имеет контекст, т.к. при интерпретации аллюзии важно учитывать место, в котором происходит действие, принимать во внимание стиль, жанр и предметную область текста. Только в контексте то или иное выражение может быть воспринято правильно.

Если для распознавания языковой игры нет необходимости в знании какой-либо специальной информации, как например, в случае с синонимами (лексико-семантический прием, использующий лексемы, различные по звучанию, но тождественные или близкие по смыслу, а также синтаксические или грамматические конструкции, совпадающие по значению), то мы относим данный приём к средствам культур низкого контекста. Приведем пример использования синонимов:

Belt Hop: «Did you ring, sir»

Irate Guest: «No, I was tolling. I thought you were dead».

«To ring» - «звонить» (здесь: в колокол), «to toll» - здесь: «звонить по покойнику».

Конструкции с употреблением синонимов характерны для культур низкого контекста, т.к. контекст коммуникативного акта по сравнению с его содержанием не так важен. Здесь

не важна ни погода, ни время, ни тон или жесты говорящего. Слушатель или читатель без особого труда поймет шутку, не зная контекста.

Опираясь на два типа контекста, все лингвистические средства создания языковой игры мы разделили на коммуникативные и некоммуникативные. Коммуникативные средства включают лексико-семантические и стилистические эффекты и приемы создания языковой игры. К некоммуникативным средствам мы отнесли контекстуально-зависимые, которые в свою очередь, раздели на средства сильно зависимые и слабо зависимые от контекста. Деление проходило по принципу роли контекста в каждом приёме. Так, если прием сильно зависим от контекста, то он относится к сильно зависимым, а если слабо зависим, то к слабо зависимым.

Итак, для создания эффекта языковой игры в культурах высокого контекста характерно использование следующих приемов: омонимы, паронимы, смысловое взаимодействие обыгрываемых слов, возникновение добавочных смыслов, фразеологизмы, неологизмы (лексико-семантические приемы); каламбур, аллюзия, перифраз, эвфемизм (стилистические приемы); нарушение масштабов пространства и времени, категория «время», приблизительность, неопределенность (контекстуально-зависимые приемы).

Итак, для создания эффекта языковой игры в культурах высокого контекста характерно использование следующих языковых средств и приемов: омонимы, **неологизмы**, фразеологизмы (**лексико-семантические приемы**); **каламбур, ирония, аллюзия, перифраз** \эвфемизм(стилистическиеприемы); нарушениемасштабовпространстваивремени, ка время >> (контекстуально – зависимыеприемы).

Для культур низкого контекста характерны синонимы, паронимы (лексико-семантические приемы); ирония, гипербола, оксюморон, зевгма, антитеза (стилистические приемы); приблизительность, неопределенность, категория «возможность - невозможность, категория «одушевленное - неодушевленное» (контекстуально-зависимые приемы).

Однако, данное деление нельзя считать строгим, т.к. несмотря на то, что у каждого народа, каждой нации есть свои собственные представления об окружающем мире, о людях, о представителях другой культуры, в современном мире, где есть доступ к любой информации и стерты границы, каждый человек по-своему членит мир, имеет свой способ его концептуализации. Таким образом, каждое конкретное явление языковой игры должно быть рассмотрено отдельно, хотя и в контексте с позиции культурной культур высокого и низкого контекста.

На основе представленных результатов возможна дальнейшая работа над исследованием прагматического эффекта языковой игры путем исследования лингвистических средств создания языковой игры в текстовых массивах, принадлежащих различным типам культур. Данный метод можно использовать для нахождения средств создания языковой игры в текстовых массивах, которые являются разделенными во времени, проследить динамику использования средств создания языковой игры для достижения прагматического эффекта.

Источники и литература

- 1) Мацумото Д. Психология и культура. 1-е издание, 2003 год, 720 с.
- 2) Ожегов С.И. Словарь русского языка. - М.: Русский язык, 2005. - 456 с.
- 3) Hall E.T. (1980). Beyond Culture. Garden City, NY: Doubleday.

- 4) Hofstede, G. (1976). *Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions, and Organizations Across Nations*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- 5) Singh, N. and Pereira, A. (2005). *The Culturally Customized Web Site*. Burlington, MA: Elsevier.

Слова благодарности

Спасибо научному руководителю Ломтевой Татьяне Николаевне