

КОГНІТИВНО-ПРАГМАТИЧНИЙ ПІДХІД ДО АНАЛІЗУ ГУМОРИСТИЧНОГО ТЕКСТУ

В статті розглядаються підходи, які застосовуються в сучасній лексичній семантиці до аналізу гумору, зокрема, увага зосереджується на необхідних та достатніх умовах гумористичності тексту в рамках фреймової семантичної теорії гумору.

Дослідження комічного, аналіз тонкої гри смислів у вербальному гуморі являє собою складний об'єкт дослідження, коли ми намагаємось зрозуміти, чому нам було смішно. Феномен комічного вивчається з часів Аристотеля представниками різноманітних галузей людського знання і має складну природу, адже воно може долучатися до всіх аспектів людського існування. На сучасному етапі дослідники виділяють декілька груп теорій комічного: теорії невідповідності або контрасту, теорії переваги, теорії відхилення від норми та деякі інші, що розвинулися у концепцію "incongruity-resolution theory", яка акцентує увагу на біполярності комічного [1].

Для сучасної лінгвістики актуальним є комплексне дослідження створення ефекту комічного у гумористичному тексті, з урахуванням прагматичних чинників використання арсеналу лінгвістичних засобів комічного, які спираються на механізм протиставлення, контраст, опозицію, порушення норми.

Ефективним засобом створення ефекту комічного є мовна гра (МГ), яку ми розуміємо як експериментальну дію над мовним знаком – свідоме порушення суб'єктом мовлення правил вживання мовного знака в тексті. В результаті МГ виникають ігрові – комунікативні одиниці, які представляють собою мовні аномалії того чи іншого рівня. З метою створення комічного ефекту МГ користується засобами таких рівнів мови, як фонологічний, орфографічний, морфологічний, синтаксичний, словотвірний, лексичний. Прийоми утворення ігрових – це оперативні механізми цілеспрямованого порушення відповідних мовних норм з метою створення неоднозначності. Парадоксальним є те, що аномальність, асистемність досягається системними засобами, але водночас порушення мовних норм не призводить до збою в інтеракції, а навпаки, створює нові норми – комунікативно-прагматичні.

Таким чином, прийоми, якими оперує МГ, – це інтелектуальні механізми, лінгвістичні експерименти, перевірка можливостей мови – з одного боку, і власної ерудиції, достатнього рівня лінгвістичних та позамовних знань – з іншого. Як і будь-яка гра, МГ – це поведінка у полі можливостей, яка передбачає знання системи правил, які можливо цілеспрямовано порушувати лише за умови знання системи, рамок допустимого [2:6; 3:30].

Ряд лінгвістів вказували на те, що ненормативність допомагає виявити норму і правило, підкреслюючи регулятивну роль аномалій, порушень, відхилень від норми в пізнанні екстралінгвістичних і мовних процесів [4:5], – часто відкриття ініціюється тим, що аномалія осмислюється й усвідомлюється як той факт, що "природа якимось чином порушила навіяні парадигмою прогностичні очікування, які направляють розвиток традиційної науки", таким чином, "гра в порушення семантичних і прагматичних правил має за мету вникнути в природу самого канону, а через нього і в природу речей" [4:140-141].

У другій половині ХХ сторіччя розвиток ідей семантики та прагматики привернув увагу дослідників лінгвістики гумору щодо застосування методик текстового аналізу з використанням системи скриптів – фреймових структур. Семантичний аналіз тексту в рамках когнітивної теорії ґрунтується на понятті фрейму, а також на необхідності урахування багатоаспектного мовного й позамовного контексту для успішності здійснення аналізу. Ця методика відповідає вимогам когнітивного аналізу текстів, і деякі її положення можуть успішно застосовуватись до аналізу гумористичних текстів, в тому числі вона є продуктивною для аналізу текстів, в яких є МГ.

Фреймова семантична теорія гумору є практичним застосуванням фреймової семантичної теорії [6], що розвинулася в лінгвістиці незалежно від дослідження гумору. Поняття фрейму (скрипту) в її рамках розглядається у вигляді розгорнутої лексичної статті, репрезентації значення типу семантичної сітки і відповідає структурованому блоку інформації про предмет. Кожний окремий фрейм є частиною безперервного багаторусного графу, фрейми взаємодіють один з одним, формуючи макрофрейм речення, уривка, тексту.

Фреймова семантична теорія гумору розвиває запропоновану В. Раскіним семантичну теорію опозиції, доповнюючи її деякими умовами успішності методики: (1) наявність двох необхідних і достатніх умов комічності текстового відрізка; (2) поняттям елемента, який перемикає сприйняття з одного фрейма на інший "script-switch trigger"; (3) наявністю опозитивних фреймів; (4) наявністю принципу кооперації в ігровій комунікації [1:7].

Дослідники різновидів комічного відмічають притаманні жартам двоплановість в характері відносин між його частинами, коли сутність комічного відображається в її класичному вигляді. В.З. Санніков вказує на дві важливі структурні відмінності між жартівливим і серйозним текстом, зокрема, в каламбурі: по-перше, це різке оцінне протиставлення елементів, що обігруються, по-друге, це порядок елементів – спочатку позитивний, потім негативний. Загальним правилом є жорстке оцінне співвідношення двох осмислень: первісне нейтральне або позитивне розуміння раптово змінюється негативно забарвленим [8:500].

Згідно даної теорії, будь-який гумористичний текст поєднує два фрейми, причому їх зміст знаходиться у відносинах протиставлення, тобто такий текст можливо співвіднести з двома опозитивними фреймами. Взаємодія протилежних фреймів є складним когнітивним процесом. У тексті ця опозиція виражається лінгвістичними засобами різних рівнів. Актуалізація мовної одиниці, в семантичній структурі якої інтегруються опозитивні смисли, виконує функцію елемента перемикача скриптів ("script-switch trigger"). Наша гіпотеза полягає у тому, що роль такого елемента виконує ігрова, яка активізує два опозитивних фрейми.

В. Раскін наводить наступний приклад: "Is the doctor at home?" - the patient asked in bronchial whisper. - "No", the doctor's pretty young wife whispered in reply. - "Come right in" [6 :124]. Формальний лінгвістичний аналіз виявляє два опозитивних фрейми, які можна назвати "лікар" і "коханець", а гумористичний ефект виникає внаслідок переключення сприйняття з першого фрейму на другий за допомогою неоднозначного вислову "come right in", який представляє собою ігреду.

Приведемо декілька прикладів з художніх текстів:

"This thing will be a blot on the Twentieth Century!" - "And your house will be the blotting-pad. Have you realised that half the papers of Europe and the US will publish pictures of it?" (Н.Н. Munro), де ігреду-метафора "blotting-pad" активізує фрейми "ганьба" і "вигода".

"Did you not hear the reports of my guns?" - "Reports? Oh, yes, the Subordinate replied. - "I heard them all right, but I did not believe them. I used to be a reporter" (А. Bierce), в якому аналіз виявляє фрейми "військова дисципліна" і "нечесність журналістів".

Таким чином, для визначення того або іншого тексту або уривка як гумористичного, слід провести досить кропіткий формальний лінгвістичний аналіз: виділити в текстовому фрагменті два фрейми та елемент(и), який(і) відповідають за переключення з одного фрейму на інший і співвіднести їх.

На нашу думку, ця теорія найбільш точно відображає механізм створення ефекту комічного. Застосування фреймової теорії гумору В. Раскіна є плідним для аналізу текстів як малих (жарт, анекдот, прислів'я), так і більших форм (гумореска, фейлетон, оповідання і т.д.), пропонує адекватну методологію когнітивного аналізу текстів з МГ. Спостереження за функціонуванням МГ у тексті свідчить про те, що комуніканти/автор застосовують її внаслідок прагнення до оптимальної організації взаємодії, бажання вплинути своїм раціо на емоції співрозмовника, а через них – на його інтелект, заохотити до пізнання. В інтенції включення МГ в текст входить не стільки передача когнітивної інформації, скільки вплив на адресата. Спостереження за МГ на матеріалі гумористичних текстів дозволяють підтвердити положення про системність мовленнєвої діяльності, в якій аномалії обумовлюють динамізм системи та її збереження, про людину як адаптивну систему – і висунути гіпотезу про МГ як засіб адаптації одиниць мовлення – ігреду в результаті взаємодії фреймів: перетинаючись, форми/семантичні структури мовних одиниць перебудовуються, самоорганізуються, мобілізуючи ресурси для вираження нових смислів.

1. The Encyclopaedia of Language and Linguistics. R.E.Asher (ed.). - Oxford-NY-Seoul-Tokyo: Pergamon Press Ltd, 1994.
2. Farb P. Word Play. What Hapens When People Talk. - N.Y.:Vintage Books, 1973. - 366 p.
3. Nilsen D.L.F., Nilsen A.P. Language Play. An Introduction to Linguistics. - Rowley, 1978.
4. Арутюнова Н.Д. Ненормативные явления и язык // Язык и логическая теория. - М., 1987. - С.140-152.
5. Норман Б.Ю. Язык: знакомый незнакомец. - Минск: Высшая школа, 1987. - 222 с.
6. Raskin V. Linguistic heuristics of humor: A script-based semantic approach // Language and Humor. International Journal of the Sociology of Language, V. 65. - P.11-25.
7. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. - Dordrecht-Boston-Lancaster: D. Reidel, 1985.
8. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. - М.: Языки славянской культуры, 2002. - 552 с.

Матеріал надійшов до редакції 15.03.2004р

Сниховская И.Э. Когнитивно-прагматический подход к анализу юмористических текстов.

В статье рассматриваются подходы, применяемые в современной лексической семантике к анализу юмора, в частности, внимание сосредоточено на необходимых и достаточных условиях юмористичности текста в рамках фреймовой семантической теории юмора.

Snikhovska I.E. Cognitive-pragmatic Approach to the Analysis of Humorous Texts.

The article considers the approaches to humour research as viewed by the contemporary lexical semantics and, in particular, it focuses upon the necessary and sufficient conditions for the linguistic properties of humourous texts in terms of the semantic script-based theory of humour.