

Мартыненко Ирина Станиславовна

РОЛЬ КОГНИТИВНЫХ МЕХАНИЗМОВ В СОЗДАНИИ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА

В данной статье предпринята попытка обобщить когнитивные подходы к изучению юмора и описать механизм создания юмористического эффекта. Автор приходит к выводу, что такие ментальные структуры как скрипты и схемы, участвующие в процессе интерпретации шутки, являются частью процесса концептуальной интеграции, то есть активируются определенными языковыми средствами в вводных пространствах наряду с другими элементами.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2014/10-2/26.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 10 (40): в 3-х ч. Ч. II. С. 105-108. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2014/10-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Список литературы

1. **Филин Ф. П.** О лексико-семантических группах слов // Езиковедски изследованиа в чест на академик Стефан Младенов. София, 1957. С. 523-538.

THEMATIC ORGANIZATION OF NATIVE LANGUAGE LESSONS AS MEANS OF THE OSSETIAN CITY SCHOOLS STUDENTS' SPEECH DEVELOPMENT

Mairamukaeva Fatima Akhpolatovna, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor
North Ossetian State University named after K. L. Khetagurov
majr-fatima@yandex.ru

The article considers the features of the thematic organization of the native (Ossetian) language lessons. The advantages of using thematic lessons in the study of the Ossetian language grammar by city schools students are proved. The author substantiates the position that the thematic organization of the material at the lesson contributes to the implementation of the principle of consciousness, and it is a means of developing students' ethnic and cultural competence.

Key words and phrases: thematic lesson; native (Ossetian) language; texts of different genres; textual material; lesson theme; speech activity of students.

УДК 811.111

Филологические науки

В данной статье предпринята попытка обобщить когнитивные подходы к изучению юмора и описать механизм создания юмористического эффекта. Автор приходит к выводу, что такие ментальные структуры как скрипты и схемы, участвующие в процессе интерпретации шутки, являются частью процесса концептуальной интеграции, то есть активируются определенными языковыми средствами в вводных пространствах наряду с другими элементами.

Ключевые слова и фразы: юмор; концептуальная интеграция; скрипт; схема; когнитивный сдвиг.

Мартыненко Ирина Станиславовна, к. филол. н.
Пятигорский государственный лингвистический университет
ire-lingvo3@rambler.ru

РОЛЬ КОГНИТИВНЫХ МЕХАНИЗМОВ В СОЗДАНИИ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА[©]

Лингвистика давно занимается изучением юмора, в первую очередь языковых средств, участвующих в создании юмористического эффекта. Они описывают те или иные аспекты юмористических текстов, но не дают четкого представления о том, как происходит процесс интерпретации шутки и за счет чего именно достигается юмористический эффект. Для решения проблемы используется ряд когнитивно-семантических теорий, позволяющих снять определенные трудности, однако при этом необходим комплексный подход к исследуемому вопросу.

Юмор – это не только социальное, но и психологическое явление. Согласно теории бисоциации [7], юмористический эффект создается на основе несоответствия, несовместимости, создаваемой за счет бисоциации (одновременного ассоциирования одного явления или предмета с двумя областями, между которыми отсутствуют очевидные связи) двух фреймов референции, кратковременного сдвига в скриптах или переплетений в интерпретации, толчком к возникновению которых является неоднозначность и противоречие. Х. И. Марин-Аресе говорит о том, что юмор подразумевает возникновение так называемого «шуточного фрейма», подготавливающего адресата шутки к восприятию ситуации как «возможного мира». Такой фрейм предполагает наличие у автора шутки и ее адресата общих знаний о неких явлениях действительности, общих ценностей и ожиданий [8].

В семантической теории юмора В. Раскина (см.: [10]) ключевым термином для понимания процесса создания шутки является *скрипт*. Прежде чем перейти к краткому изложению сути данной теории, следует пояснить, что в когнитивной лингвистике под скриптом понимают «подкласс схем, используемых для объяснения стереотипных последовательностей действий» [12, р. 729] и усваиваемых в детстве посредством собственного опыта или наблюдения за другими людьми. В процессе мышления мы осуществляем поиск соответствующего скрипта, уже имеющегося в сознании, и сопоставляем его со скриптом встретившейся нам ситуации (например, посещение кафе или ресторана, магазина и т.д.). Скрипты помогают нам структурировать наш опыт, адекватно воспринимать ситуацию на основе фоновых знаний о мире. Они же способствуют

и расширению знаний, когда какой-либо скрипт не разворачивается в нужной последовательности, поскольку его нарушают по одному из параметров.

Часто термин «скрипт» заменяется термином «схема» – «зонтичным термином, покрывающим целый ряд отдельных когнитивных моделей, в центре которых располагается ключевое понятие — «схема» и сопровождающие понятия — «фрейм», «сценарий», «крипт»» [11, р. 59]. Все же данные термины не являются взаимозаменяемыми, поскольку фрейм относится к структурам памяти, содержащим стереотипные знания о специфичных ситуациях, тогда как термин «скрипт» относится к знаниям о последовательности событий, воспринимаемых в хронологическом порядке. Схемы, в отличие от скриптов, представляют собой упорядоченный набор знаний, основанный на полученном опыте о предметах, событиях и ситуациях, который хранится в памяти, это «ментальные модели, ассоциируемые с широким набором концептов или опытом человека» [3, р. 36]. Такой набор знаний постоянно обновляется в соответствии с новым получаемым опытом. Другими словами, схема – это концептуальная структура высокого уровня, которая организовывает предыдущий опыт и помогает интерпретировать новые встречающиеся ситуации. Ключевой функцией схем является предоставление нам сжатого резюме о прошлом опыте, где абстрагированы наиболее важные и прочные компоненты. Например, в нашем сознании может быть заложена схема КЛАСС В ШКОЛЕ, включающая представление о том, что в нем обычно есть доска, полки для книг, стулья. Также схемы помогают нам предсказывать или делать умозаключения о неизвестной ранее информации в совершенно новых ситуациях. Кроме того, как схемы, так и скрипты помогают нам определять и интерпретировать дискурс, связанный с определенными контекстами [4, р. 725].

Возвращаясь к теории В. Раскина, следует отметить, что текст является юмористическим (содержащим шутку), если он удовлетворяет следующим условиям: а) данный текст, полностью или частично, совместим с двумя разными скриптами; б) эти скрипты являются противоположными. Скрипты накладываются на текст, с которым они совместимы, полностью или частично. Однако, как отмечает и сам В. Раскин, заложенная в тексте двусмысленность, активирующая в сознании адресата два различных скрипта, не является единственным необходимым условием создания шутки, поскольку двусмысленность может содержаться в любом тексте, что необязательно делает его юмористическим [10].

Теория семантических скриптов пересекается с теорией социальных схем (скриптов), также применяемой для изучения юмора. Согласно данной теории, схемы активируются языковыми единицами и вызывают в памяти человека определенные ожидания, связанные с затронутой ситуацией. И если такие ожидания не оправдываются, то возникает несоответствие, приводящее к созданию юмористического эффекта. Социальный характер схем объясняется тем, что первые впечатления о ком-либо управляются заложенными в нас схемами, и мы воспринимаем других людей как членов определенных групп. Такие группы и предоставляют основу для когнитивных категорий [11].

Семантическая теория скриптов и теория социальных схем позволяют определить условия создания шутки и условия ее правильной интерпретации, установить лексические единицы, переключающие внимание адресата шутки во время обработки им информации с одного скрипта на другой, учитывая социальный фактор. Так, важным является не только выбор лексических единиц, но и их соответствие роли, исполняемой участником ситуации, и месту действия, в котором она протекает. Однако при восприятии и интерпретации юмористического текста не достаточно его простого соотнесения с двумя противоположными ментальными структурами, а требуется более сложная операция, такая как процесс концептуальной интеграции (блендинга).

Напомним, что сеть концептуальной интеграции представляет собой множество ментальных пространств, в которых разворачивается процесс слияния. Эти сети состоят из двух или более вводных пространств, родового пространства, которое содержит структуры, общие для всех пространств сети, а также смешанного пространства, содержащего отобранные элементы структур каждого вводного пространства и часто обладающего своей собственной эмерджентной структурой. Суть данной операции состоит в установлении частичного соответствия между двумя вводными ментальными пространствами и проецировании отдельных элементов из данных вводных пространств в новое смешанное ментальное пространство, которое затем может развить свою эмерджентную структуру. Ментальные пространства – это небольшие концептуальные структуры, создаваемые в процессе мышления и говорения для понимания конкретной встретившейся ситуации. В ментальные пространства включены только необходимые элементы, структурируемые фреймами и другими когнитивными моделями (см. напр.: [1; 2]).

Представляется, что такими когнитивными моделями могут быть как раз скрипты и схемы. Процесс концептуальной интеграции не противостоит таким когнитивным операциям, как использование скриптов и схем, активируемым в процессе создания юмористического текста и его интерпретации, а включает их в себя. Скрипт или схема могут быть активированы в ментальном пространстве наравне с другими значимыми элементами, и на передний план выходят те или иные параметры, релевантные для данной ситуации и обнаруживающие соответствие с элементами из другого (или других) вводных пространств.

Рассмотрим ниже следующий пример юмористического текста.

(1) *A French poodle and a collie were walking down the street. The poodle turned to the collie and complained, „My life is such a mess. My owner is mean, my girlfriend is having an affair with a German shepherd and I'm as nervous as a cat.“ „Why don't you go see a psychiatrist?“ asked the collie. „I can't,“ replied the poodle. „I'm not allowed on the couch.“* [6] / *Французский пудель и колли шли по улице. Пудель, повернувшись к колли, стал жаловаться: «Моя жизнь полный кошмар. Хозяин у меня злой, у моей подружки роман с немецкой овчаркой,*

а я нервный, как кот». «Почему бы тебе не пойти к психиатру?» – спросила колли. «Я не могу», – ответил пудель. – «Мне не разрешают залезать на кушетку».

В ходе концептуальной интеграции взаимодействуют три вводных пространства (см. Рис. 1) – *ANIMAL*, *HUMAN BEING* и *PSYCHIATRIST*, в которых, в свою очередь, активируются схемы *PET DOG* и *PEOPLE IN THE HOUSE* и скрипт *SEEING A PSYCHIATRIST*. Триггер *couch* помогает установить проекцию между тремя вводными пространствами, представляющими поведение собаки в доме, поведение человека дома и на приеме у психиатра. Лексема *couch* используется в двух значениях: 1. *a long comfortable seat for two or more people to sit on*; 2. *a long piece of furniture like a bed, especially in a doctor's office* [9] / 1. *длинное удобное сиденье для двух или более человек*; 2. *довольно длинный предмет мебели похожий на кровать, чаще всего в кабинете врача*. Обозначение участников ситуации, французского пуделя и колли подсказывает, какие элементы схем станут значимыми для формирования бленда и правильной интерпретации текста.

Структура третьего вводного пространства *PSYCHIATRIST*, в котором функционирует соответствующий скрипт, частично проецируется на два других вводных пространства. Как известно, обычно посетители психиатра – это люди. Отклонение от стандартного скрипта происходит за счет введения в действие нетипичного участника, а именно собаки. Структура вводного пространства *ANIMAL* также частично проецируется на два других.

В смешанном пространстве не просто образуется бленд со своей эмерджентной структурой, но и происходит когнитивный сдвиг, приводящий к столкновению в таких параметрах, как субъект (участники события) и место совершаемого действия. Таким образом, собака предстает как человек, испытывающий жизненные трудности, имеющий психологические проблемы, но не имеющий возможности посетить психиатра, поскольку диван в доме, на котором собаке запрещено сидеть, и кушетка в приемной у доктора воспринимаются собакой одинаково, то есть два значения слова *couch* вызывают ожидаемый юмористический эффект.

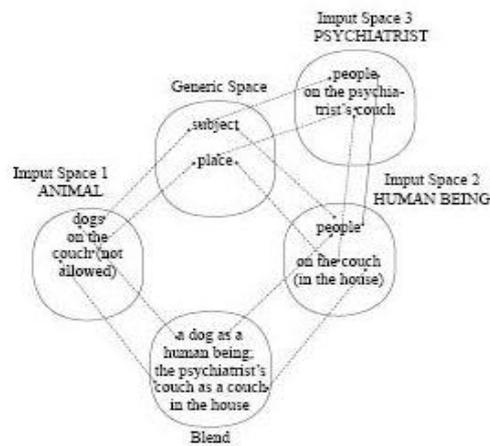


Рис. 1

Когнитивный сдвиг может возникать на основе разного отношения к объекту, разного понимания цели осуществляемого действия, характера самого действия и т.д. На языковом уровне этому часто способствует многозначность лексических единиц, приводящая к созданию каламбура, как, например, в следующем примере:

(2) *A little boy called Ben was taken to the dentist. Examination revealed that ben had a cavity, which needed filling. "Now, young man", asked the dentist, "what kind of filling would you like for the tooth, amalgam or composite?" "I would prefer chocolate, please", replied Ben* [5]. / *Маленького мальчика по имени Бен привели к стоматологу. Осмотр показал, что у Бена в зубе была дырка, которую нужно было запломбировать. «Итак, молодой человек, – сказал стоматолог, – чем вам заполнить зуб: амальгамой или композитом?» «Я бы предпочел шоколад», – ответил Бен.*

В данном случае в процессе концептуального блендинга взаимодействуют два вводных пространства, *DENTIST* и *SWEETS*, в которых лексическая единица *filling* активирует разные схемы *AT THE DENTIST'S OFFICE* и *CONFECTIONERY* и соответствующие элементы. В первом вводном пространстве это: *putting special substance in the hole of the tooth, treatment, something that is good for teeth but not tasty* / *класть специальное вещество в полость зуба; лечение; то, что件лезно для зубов, но не вкусно*, а во втором – *putting some food inside another type of food, something that is bad for teeth but tasty* / *класть один вид пищевого продукта в другой; то, что не件лезно для зубов, но件вкусно*. В результате в смешанном пространстве происходит столкновение на когнитивном уровне, а именно в характеристиках, приписываемых объекту, то есть зубная пломба представляется шоколадной начинкой, которую любят дети. Столкновение двух значений лексемы *filling* (*a small amount of metal that is put into your tooth to cover a hole* / *небольшое количество металла, которое вставляют в зуб, чтобы закрыть полость* и *food put inside a cake, sandwich, pie, etc.* / *пищевой продукт внутри торта, сэндвича, пирога и т.д.* [9]) приводит к созданию каламбура на языковом уровне.

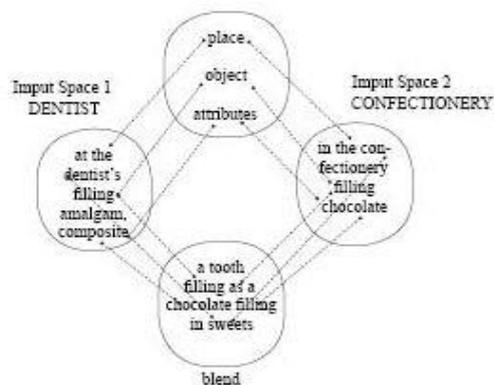


Рис. 2

Таким образом, многопространственная модель концептуальной интеграции обладает рядом преимуществ по сравнению с рассмотрением юмористических текстов только с позиции семантической теории скриптов, теории схем или бисоциации. Она позволяет наглядно представить абстрактные ментальные операции, проводимые в ходе интерпретации юмористического текста. Концептуальная интеграция подразумевает не только оперирование несколькими ментальными пространствами, но и несколькими концептуальными структурами, то есть скрипты и схемы являются частью процесса концептуальной интеграции. Отклонение от стандартного скрипта или схемы по одному из параметров, приводящее к нарушению ожиданий, связанных с ситуацией, порождает когнитивный сдвиг, фиксируемый в бленде.

Список литературы

1. Coulson S., Oakley T. Blending Basics // *Cognitive Linguistics*. 2000. Vol. 11 (3/4). P. 175-196.
2. Fauconnier G., Turner M. *The Way We Think. Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. N. Y.: Basic Books, 2002. 438 p.
3. Grady J. E. Image Schemas and Perception: Refining a Definition // *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics*. Berlin – N. Y.: Mouton de Gruyter, 2005. P. 35-55.
4. Gureckis T. M., Goldstone R. L. Schema [Электронный ресурс]. URL: <http://cognitn.psych.indiana.edu/rgoldsto/pdfs/schemaforlanguage.pdf> (дата обращения: 03.07.2014).
5. http://www.guy-sports.com/months/jokes_medical.htm (дата обращения: 20.08.2014).
6. <http://www.rdasia.com/funny-animal-jokes-anecdotes> (дата обращения: 20.08.2014).
7. Koestler A. *The Act of Creation*. Penguin Books/Arkana, 1989. 752 p.
8. Marin-Arrese Juana I. Humour as Ideological Struggle: The View from Cognitive Linguistics [Электронный ресурс]. URL: <http://wwwling.arts.kuleuven.be/iclc/Papers/JuanaMarinArrese.pdf> (дата обращения: 03.07.2014).
9. *Oxford Learner's Dictionary* [Электронный ресурс]. URL: <http://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (дата обращения: 03.07.2014).
10. Raskin V. *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht – Boston – Lancaster: D. Reidel Publishing Company, 1985. 284 p.
11. Snell J. Schema Theory and the Humour of *Little Britain* // *English Today*. 2006. Vol. 22 (№ 1). P. 59-64.
12. *The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences* / ed. by R. A. Wilson, F. C. Keil. Cambridge – Massachusetts – London: A Bradford Book; The MIT Press, 1999. 1097 p.

ROLE OF COGNITIVE MECHANISMS IN CREATING HUMOROUS EFFECT

Martynenko Irina Stanislavovna, Ph. D. in Philology
 Pyatigorsk State University
 ire-lingvo3@rambler.ru

This article attempts to summarize the cognitive approaches to the study of humor and to describe the mechanisms of creating a humorous effect. The author concludes that such mental structures as scripts and schemes involved in the process of jokes interpretation are part of the process of conceptual integration that is activated by certain language means in the introductory spaces along with other elements.

Key words and phrases: humor; conceptual integration; script; scheme; cognitive shift.