

Антропонимическое прозвище в зеркале языковой игры

Робустова Вероника Валентиновна

аспирант

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, Москва, Россия

E-mail: nikarbs@yandex.ru

В данной работе речь идет о прозвище как одном из видов языковой игры. Материалом для исследования послужили антропонимические прозвища, собранные путем сплошной выборки из Oxford Dictionary of Nicknames, Dictionary of Names and Nicknames и ряда романов современных англоязычных писателей. В свете лингвофункционального подхода изучение прозвищ является особенно актуальным, благодаря отличительным функциям прозвищ в речи – маскировочной и парольной (терминология В.З. Санникова).

Одним из признаков принадлежности человека к какой-либо группе является понимание языковой игры данной группы, игры, основанной на двусмысленности с намеком на то, что известно только ее членам. Парольная функция ярко проявляется в прозвище, в нем выражается национальная специфика языка, эмоциональное отношение говорящего к объекту называния.

Основоположителем игровой теории как основы жизнедеятельности вообще является нидерландский историк Й. Хейзинга. Он выделил пять признаков игры: свобода, независимый характер, изолированность, порядок и таинственность [3:26]. Частный характер игры в рамках языкового варьирования получил глубокое рассмотрение в работах Витгенштейна. Игра реализуется в определенной ситуации с учетом конкретного адресата, она имеет окказиональный результат. Традиционно употребление понятия «языковая игра», «поскольку она основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц» [2:15].

К видам языковых игр относятся шутка, каламбур, острота и так далее. Нам представляется возможным рассматривать прозвище как один из видов языковой игры, так как в нем проявляются все пять вышеперечисленных игровых признаков. В прозвищах выражается отношение общества или какой-либо социальной группы к определенному референту. Однако это отношение маскируется с помощью различных языковых и речевых приемов, т.е. языковой игры. Игровое начало в речевой деятельности имеет много источников, один из них – нетождественность смысла и содержания. «В игровом текстовом материале выделяются два одновременно существующих признака: референциальность материала с представлениями о действительности и рефлексивность материала, его соотносительность с миром смыслов и с онтологическими картинками в контексте действия реципиента» [1:31].

З. Фрейд предлагает механизм технических приемов, создающих языковую игру: сгущение, употребление одного и того же материала, двусмысленность (там же). Сгущение имеет укомплектовывающую, экономиящую тенденцию, именно с помощью данного приема чаще всего создается прозвище. Через прозвище субъект видит не только свои отличительные черты, но и эти же черты в восприятии другого. Здесь проявляется уникальность использования прозвищ.

Языковая игра встречается на следующих уровнях языка: фонетическом, морфологическом, синтаксическом, а также в области стилистики и прагматики текста. С учетом вышеперечисленных уровней антропонимические прозвища были классифицированы по принципу образования по следующим уровням:

Фонетический (основанные на аллитерации): Jolly Jack (Джон Бойтон Пристли, благодаря йокширской репутации); Paddy Pantsdown (Пэдди Ашдаун, в связи с раскрытием его конфиденциальной переписки); the Welsh Wizard (Дэвид Ллойд Джордж,

премьер-министр Англии, известный своим ораторским мастерством и отличными политическими стратегиями).

Морфологический (основанные на усечении, контаминации, аббревиации): Becks (Дэвид Бэкхэм); Hitch (Альфред Хичкок); Winnie (Уинстон Черчилль); Satchmo (Луи Армстронг, от satchel-mouth – большой рот); TINA (Маргарет Тэтчер, по любимой фразе – there is no alternative); FDR (Франклин Делано Рузвельт); JFK (Джон Фицджеральд Кеннеди).

Стилистические (основанные на метафоре, метонимии, оксюмороне): the Iron Duke (герцог Веллингтон, за жесткость характера); the Lady of the Lamp (Флоренс Найтингейл, за обход палат ночью с фонарем); the Queen of Crime (Агата Кристи); Cat's Eyes (Джон Канингем, британский летчик, за успешную бомбардировку в ночное время); Crocodile (Эрнест Резерфорд, по аналогии с крокодилом из «Питера Пена»); the Angel of Death (Джозеф Менгель, доктор, известный своими зверскими «медицинскими экспериментами» в концентрационных лагерях); Dancing Destroyer (Герби Гайд, британский боксер, известный быстротой движения).

В отдельную группу можно выделить прозвища-каламбуры и прозвища-остроты. Прозвища-каламбуры: Attila the Hen (Маргарет Тэтчер, за схожесть стиля правления с Атиллой Гунном); Bathing Towel (Роберт Баден-Пауэл); Crum-Hell (Оливер Кромвель); Dictionary Johnson (Самуэль Джонсон); Old Timber (Генри Вуд). Прозвища-остроты: the Almighty Nose (Оливер Кромвель, благодаря длинному носу и занимаемому положению в Англии); the Bald Eagle (Джим Смит, футбольный менеджер, за отсутствие волос на голове); Hamburger King (Морис Джеймс МакДональд); the Teflon President (Рональд Рейган, за способность выходить сухим из воды); Wacko (Майкл Джексон).

Рассматривая использование прозвищ в речи следует отметить, что они разделяются на ситуативные и внеситуативные. Для ситуативного прозвища важен контекст, сама ситуация. Например: After the requisite look-over, Knockout Girl led me to Cheryl Kerston's office, Runway's executive editor and all-around lovable lunatic (Weisberger). When I described Manicure Girl, Emily's face lit up (Weisberger). The waiter would handle the rest, helped by a muscle man if Bad Breath made trouble about the bill (Hailey). Каждому из приведенных прозвищ в романах предшествует подробное описание его носителя.

Что же касается внеситуативного прозвища, то оно имеет чисто языковой механизм. Например, Baldilocks (Джеральд Кауфман, британский политический деятель, сатира на Goldilocks, благодаря особенностям внешности), the Beather (Вильям Максвелл Аиткен, лорд Бивербрук, наполовину из-за титула, наполовину из-за предприимчивости), Crocodile (Эрнест Резерфорд, по аналогии с крокодилом из «Питера Пена»), the Lizard of Oz (Паул Китинг, австралийский политик и премьер-министр, за то, что позволил себе обнять королеву, что является серьезным нарушением королевского протокола), Supermac (Гарольд Макмилан, британский политик и премьер-министр).

Прозвище является неотъемлемым элементом любого общества, оно делает его жизнь интереснее. Прозвища основаны на богатой системе образов с помощью языковой игры, выполняют парольную функцию в обществе.

Литература:

1. Богин Г.И. Тексты, возникшие в ходе языковой игры. – Краснодар, 1998.
2. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 1999.
3. Хейзинга Й. Homo Ludens. – М., 2004.
4. Delahunty A. Oxford Dictionary of Nicknames. – Oxford, 2003.
5. Hailey A. Hotel. – СПб., 2006.
6. Urdang. Dictionary of Names and Nicknames. – Oxford, 1991.
7. Weisberger L. The Devil Wears Prada. – New York, 2003.