

ПЕРЛОКУТИВНИЙ ЕФЕКТ МОВЛЕННЕВОГО АКТУ ГЛУЗУВАННЯ В АНГЛОМОВНОМУ ДІАЛОГІЧНОМУ ДИСКУРСІ

Колодяжна К.В.,

Київський національний лінгвістичний університет,
вул. Велика Васильківська, 73, м. Київ, 03680,
KetyLaoma@i.ua

У статті зроблено спробу проаналізувати перлокутивний ефект мовленнєвого акту глузування в діалогічному дискурсі. Актуальність наукової розвідки викликана відсутністю комплексних робіт, присвячених дослідженню й аналізу мовленнєвого явища глузування з лінгвопрагматичної точки зору.

Ключові слова: адресат, адресант, глузування, вербальні і невербальні контекстуальні маркери, мовленнєвий акт, перлокутивний ефект.

Колодяжная Е.В.

Перлокутивный эффект речевого акта насмешки в англоязычном диалогическом дискурсе

В статье предпринята попытка проанализировать перлокутивный эффект речевого акта насмешки в диалогическом дискурсе. Актуальность работы вызвана отсутствием научного комплексного исследования, посвященного анализу речевого акта насмешки с лингвопрагматической точки зрения.

Ключевые слова: адресат, адресант, насмешка, вербальные и невербальные контекстуальные маркеры, речевой акт, перлокутивный эффект.

Kolodyazhnaya K.V.

The perlocutionary effect of the teasing speech act in English dialogical discourse

The article focuses on the perlocutionary effect of the speech act of teasing. As fundamental works targeting pragmalinguistic aspect of teasing as a speech activity are virtually absent, the suggested analysis contributes to understanding social, communicative and lingual nature of the said phenomenon.

Teasing is an integral part of human social interaction. It is a universal experience that all people participate in at some level, be they teasers or targets. Teasing as kind of a speech activity can acquire a form of a direct or indirect speech act. This fact adds some difficulties to the understanding of it. Mutual understanding is required by a speaker and a hearer in order to make up a good communication. There are cases when people say (or write) exactly what they mean, but generally they are not totally explicit. They manage to convey far more than their words mean literally, or even something quite different from the literal meaning of their words. Understanding an utterance syntactically and semantically is not sufficient since the meaning of utterance is not only stated but is also implied. In order to comprehend the implied meaning of an utterance, implicature becomes unavoidably essential. Implicature is a proposition that is implied by the utterance in the context even though that proposition is not part or entailment of what is actually said. An implicature is something meant, implied, or suggested distinguishably (differently) from what is said. Implicatures can be part of sentence meaning or dependent on conversational context, and can be conventional or unconventional. Conversational implicatures have become one of the principal subjects of pragmatics. They are, alongside speech acts, indispensable part of communication.

To grasp the notion of teasing communication, context happens to be completely important since the speaker and the hearer have to know the context in which the conversation takes place. Therefore, understanding context in which the speech act of teasing occurs can be a helpful way to know the speaker and hearer's intention.

The teaser may choose the act of teasing for a variety of reasons: for expression the dominance over the addressee, for pleasure, for equilibrium, for relational maintenance, or to resolve problems such. The teased may choose to respond to the tease in a variety of ways provided he or she is aware of the tease: through "po-faced" responses, an aggressive act denoting displeasure, or by interactively framing the tease within play by going along with it.

Key words: addressee, adresseur, contextual markers: verbal and non-verbal, perlocutionary effect, speech act, teasing.

У повсякденному житті глузування покликане задовольняти низку важливих соціально-комунікативних функцій. За прагматичним характером ці функції варіюються від цілком позитивних до різко негативних. Глузування є

дієвим інструментом для досягнення різних за характером комунікативних цілей саме через свою двояку природу: одне й те саме висловлення може бути інтерпретовано як прямий, так і непрямий мовленнєвий акт глузування, що, в свою чергу,

дає можливість мовцеві відмовитися від своїх слів у випадку, якщо реципієнт сприймає висловлення на свою адресу як образливе глузування.

Позитивний чи негативний вплив мовця на співрозмовника можливо спостерігати лише після реалізації мовленнєвого акту глузування в залежності від того, відповідає чи ні реакція адресата іллокутивним цілям висловлення. Реакція адресата є перлокутивним ефектом, або, інакше кажучи, результатом реалізації іллокутивної сили мовленнєвого акту. В такому випадку можна говорити про *успішність* чи *неуспішність* мовленнєвого акту.

Об'єктом статті є прямі і непрямі мовленнєві акти глузування у діалогічному дискурсі. **Предметом статті** є комунікативно-функціональний аспект мовленнєвого явища глузування у діалогічному дискурсі співрозмовників.

Актуальність статті зумовлена інтересом сьогоденної лінгвістики до її комунікативно-функціонального та інтерактивного аспектів спілкування, а саме до явища глузування, яке не знайшло комплексного наукового відображення в лінгвістичному аналізі.

Мета дослідження полягає у встановленні перлокутивного ефекту мовленнєвого акту глузування в англomовному діалогічному дискурсі.

До перлокутивного ефекту мовленнєвого акту глузування ми відносимо: а) соціалізацію міжособових відносин співрозмовників; б) домінування влади мовця — продуцента мовленнєвого акту глузування — відносно адресата — реципієнта глузливого висловлення; в) експресію (вираження позитивних/негативних емоцій) з боку адресата; г) солідаризацію співрозмовників та д) соціальну гру. Розглянемо детальніше кожний із названих параметрів.

Соціалізація в лінгвістиці та психолінгвістиці розуміється як корекція поведінки співрозмовників у потрібному напрямі [10, 240]. Мовленнєвий акт глузування часто розглядається як основна причина ініціювання висміювання жертви і є невід'ємним фактором адаптації особистості у суспільстві [6, 18]. Зазвичай у фокус уваги глузуючого потрапляє ненормована поведінка «жертви» глузування. Глузування з її поведінки дає адресату можливість зрозуміти, що є прийнятним/неприйнятним у межах певної соціальної спільноти, напр.:

- (1) *"Royce had not, however, packed his truck. On the way over he had had a feeling that a few beers might clear his head, so he stopped at an all-night grocery and bought two six-packs of Pearl. To his annoyance, everyone in the store had laughed at him because he had on only one shoe. It was beginning to seem to Royce that he must be the first person in the history of the world to have a shoe carried off by a girl friend's dog."*

The cashier at the grocery store, no more than a pimply kid, had felt obliged to tease him about it. "What happened, boss?" he asked. "Did you forget to put the other one on, or forget to take this one off?"

Royce had taken his six-packs and limped to his truck, followed by the rude jeers of several onlookers. The incident set him to brooding. He took his old pair of sneakers and put them on" [16, 262].

Ройса дратує той факт, що інші покупці в магазині витріщились на нього, тому що він був у одному черевику. Чоловік відчуває дискомфорт і приниження. Продавець магазину за допомогою глузливого запитання (мовленнєвого акту квесетиву) *"Did you forget to put the other one on, or forget to take this one off?"* імпліцитно констатує порушення норми поведінки Ройса. Така поведінка є неприйнятною, тому викликає сміх в оточуючих з об'єкта уваги. Чоловік стає жертвою глузування. За Артуром Шопенгауером [1, 176], бажання сміятися та висміювати є наслідком парадоксальних і неочікуваних включень предмета в чужу йому категорію і раптового розуміння цього неспівпадиння між уявленим і реальним. У вищенаведеному прикладі перебування в одному черевику є порушенням норм поведінки, яке відразу помічається суспільством. Щоб повернути речі до нормального стану, суспільство створює умови, неприємні для порушника, тобто починає глузувати, і тому об'єкт глузування намагається якомога швидше повернутися до стану рівноваги — норми. Таким чином, перлокутивним ефектом мовленнєвого акту глузування стає осмислення жертвою ситуації і виправлення помилки (*"The incident set him [Royce] to brooding. He took his old pair of sneakers and put them on"*).

Сигналами порушення соціальних норм виступають як вербальні, так і невербальні засоби комунікації. До вербальних засобів комунікації, що виражають порушення індивідом норми поведінки, усталеної в суспільстві, ми відносимо прямі і непрямі мовленнєві акти глузування, що дають змогу завуальовано виражати критику і сприяти соціалізації індивіда. Соціалізація індивіда як перлокутивний ефект мовленнєвого акту глузування реалізується через непрямі мовленнєві акти глузування у формі квесетиву і констативу, що за змістом є імплікативним ін'юнктивом, значення якого: «не будь в одному черевику, зніми його або взуй інший», тобто виражає наказ адресату змінити поведінку, таким чином коригуючи її відповідно до соціальних стандартів. До невербальних засобів комунікації, що виражають порушення індивідом норми поведінки, усталеної в суспільстві, відносяться: сміх, відкрите витріщання, зміна інтонації.

У дошкільному та молодшому шкільному віці [8, 1232] спостерігається дещо інша картина: через віковий фактор і рівень психологічного розвитку діти схильні послуговуватися прямими мовленнєвими актами, вони не вміють завуальовувати висміювання, тому у цій віковій категорії глузування має жорстокий і агресивний характер. У випадках порушення норм поведінки мовленнєвий акт глузування з перлокутивним ефектом соціалізації індивіда у дітей реалізується через прямі мовленнєві акти глузливих висловлень у формі констативу. Глузливі висловлення супроводжуються певними контекстуальними маркерами, притаманними цьому виду дискурсу. Під **контекстуальними маркерами**, слідом за американським дослідником Дж. Гамперцом [7, 395], ми розуміємо будь-який аспект поверхневої форми висловлення — інтонаційні і паралінгвістичні риси, лексичні і фонологічні одиниці, що сигналізують про значення висловлення і його належну інтерпретацію.

У цій віковій категорії характерними є такі контекстуальні маркери глузливих висловлень, як: співуча інтонація, наявність коротких пауз між синтагмами речення, гучний голос при продукуванні глузливого висловлення, швидкий темп висловлювання, провокаційний тон голосу, часта повторювальність слів, що містять сему «боротьба» (“fighting”), наявність слів, що означають володіння (possessive words), вживання модальної частки “well”, наявність шаблонних виразів на зразок “hahaha”, “heeheehee”, “yeayeaye” тощо [11, 203–204], підтвердження чого знаходимо у прикладі:

- (2) “*The children were laughing and crying out the tease provocatively:*
— Paddy Clarke.
— Paddy Clarke. Has no da. Ha ha ha!
I didn't listen to them. They were only kids” [14, 198].

Універсальна модель сін’ї передбачає наявність обох батьків. У Педді Кларка батько помер, тому діти глузують з нього, адже вважають, що хлопчик не відповідає нормам, прийнятим у суспільстві. Мовленнєві акти глузування з іллокутивною силою висміювання і образи, адресовані Педді дітьми, реалізують перлокутивний ефект соціалізації індивіда. Глузливий вірш супроводжується такими контекстуальними маркерами, як провокаційний тон, гучний голос при продукуванні глузливого висловлення, часта повторювальність слів (Paddy Clarke), наявність слова, що означає «володіння» — “has”, наявність невербального засобу “hahaha”.

На матеріалі прикладів бачимо, що для дошкільного і молодшого шкільного віку характерними є прямі мовленнєві акти глуз-

ливих висловлень, що часто набувають форми коротких римованих віршів. Пеггі Міллер вважає, що глузування підвищує здатність дитини до вивчення мовних правил, розвиває вміння вилучати комунікативний акт чи подію з її звичайного середовища і тлумачити цей самий комунікативний акт чи подію в переносному значенні [11, 212].

Розглядаючи глузування в аспекті ієрархізації, тобто відносин, які встановлюються між керівником і підлеглим, доцільно говорити про перлокутивний ефект домінування влади автора глузливого висловлення над співрозмовником, нижчим за статусом. Ініціатор глузування з вищим соціальним статусом схильний до глузування над підлеглим через свою безкарність [12, 465]. Особи з вищим соціальним статусом схильні переміщати фокус уваги зі своїх слабких сторін на інших осіб з нижчим соціальним статусом, глузуючи з них, напр.:

- (3) “*To Abney and others, Lady Bird's intelligence obscured rather than revealed her femininity. Not only was she brainy, she was rich and therefore independent. She had her own car, a black Buick, and that meant she didn't have to rely on boyfriends for transportation. Most students either got around on foot or rode the streetcar, but Lady Bird went where she wanted to go. C. V. Terrell, Gene's boss, teased Lady Bird about her car because it was always littered with candy wrappers. "If you don't clean you this car," the powerful Terrell told her smilingly, "I'll call you a slattern. Did you hear me? A slattern! Heehee!" She couldn't answer anything feeling depressed: her boss always displayed his power and control over subordinates*” [18, 79].

Начальник вважає доречним глузувати над підлеглою щодо її неохайності, він відкрито погрожує називати її «нечупарою» (“a slattern”). Його глузливе висловлювання супроводжується такими контекстуальними маркерами, як посмішка, шаблонним виразом хихикання “Heehee!”. Також простежується характерна риса для мовленнєвого явища глузування — повторення емоційно забарвленої лексики “a slattern”. Наведений приклад свідчить про те, що у професійному дискурсі, а саме у комунікації, що відбувається між начальником-диктатором і підлеглим, в мовленні першого спостерігається перевага у кількості прямих мовленнєвих актів глузування над непрямими. Це можна пояснити відчуттям влади, яке притаманне босам: вони позбавляють глузливе висловлення неоднозначності. Більше того, іллокуція глузування межує з іллокуцією відкритої образи. Перлокутивний ефект стає очевидним з реакції підлеглої: вона не може нічого відповісти на захист себе і відчуває себе пригніченою через домінуючу поведінку боса (*She couldn't*

answer anything feeling depressed: her boss always displayed his power and control over subordinates).

У щоденному спілкуванні ми часто стикаємося з перлокутивним ефектом мовленнєвого акту, що викликає позитивні чи негативні емоції [9, 47]. Глузливі висловлення, що виражають негативні чи позитивні емоції, характеризуються наявністю диференційних контекстуальних маркерів. Психолог Д. Кельтнер [8, 1235] помітив закономірність: чим більше контекстуальних маркерів використовує ініціатор глузливого висловлення, тим більш позитивним (дружнім) воно сприймається адресатом, і навпаки, чим менше контекстуальних маркерів з'являється у мовленні ініціатора глузливого висловлення, тим негативнішим (агресивнішим) воно видається адресатові:

- (4) *"You're talking too much," said Jack Merridew. "Shut up, Fatty."*
Laughter arose.
"He's not Fatty," cried Ralph, "his real name's Piggy!"
"Piggy!"
"Piggy!"
"Oh, Piggy!"
A storm of laughter arose and even the tiniest child joined in. [...] He went very pink, bowed his head and cleaned his glasses again" [16, 17].

Цей приклад ілюструє перлокутивний ефект мовленнєвого акту глузування, що породжує негативні емоції в адресата. Діти відкрито насміхаються над Піггі: глузливі висловлення супроводжуються мінімальною кількістю контекстуальних маркерів мовленнєвого явища глузування, серед яких — неприкритий сміх і наявність прізвиська Fatty, тобто Товстун. Хлопчик має надмірну вагу, тому стає об'єктом глузування, адже цей фактор зовнішності вирізняє його з-поміж інших. Глузування стає ще більш агресивним, коли хлопчачі дізнаються, що справжнє ім'я Fatty — Piggy (Поросятко). Це пояснюється зовнішньою схожістю між хлопчиком і поросятком, а саме — огрядністю. У цьому випадку можна говорити про метафоричне ім'я Piggy, про переніс значення, в основі якого лежить зовнішня схожість.

Далі наведемо приклад перлокутивного ефекту мовленнєвого акту глузування, що викликає позитивні емоції у жертви:

- (5) *"Is this the lovely Andrea Sacks whom I inadvertently terrified at Marshall's party?" asked a somewhat hoarse and very sexy voice on the other end. Christian!*
"It is." OK, so far, so good. Deep breath, be cool" [19, 78].

Крістіан телефонує Андреа, тому що вона його зацікавила як жінка. Він зазначає, що нена-

вмисно привів її в стан жаху на вечірці. Очевидно, що це явне перебільшення, адже чоловік просто штовхнув дівчину на вечірці і вона вдавано злякалася. Таке зауваження дає нам змогу дійти висновку про те, що Крістіан має на меті через мовленнєвий акт глузування виразити свою прихильність до неї. Також адресант називає дівчину "lovely" (красуня), що явно свідчить про його позитивні емоції. Невербальним контекстуальним маркером мовленнєвого явища глузування є зміна голосу автора висловлення — "very sexy voice" (дуже сексуальний голос). Тут мовленнєвий акт глузування стає засобом мовленнєвої реалізації явища флірту: флірт — окремий мовленнєвий жанр, що включає такі субжанри, як жарти, іронія, компліменти [2, 5]. Очевидно, що іллокутивна сила мовленнєвого акту глузування успішно реалізувалася: як результат маємо перлокутивний ефект, що проявляється у позитивних емоціях дівчини.

Якщо брати до розгляду інтеракцію, в якій беруть участь троє і більше учасників, то доцільно говорити про перлокутивний ефект солідаризації комунікантів [6, 20]. Об'єднання групи стає можливим через досвід спільного «насолодження» гумором, що в свою чергу викликає позитивні емоції всередині цієї комунікативної групи. Згідно з нашим дослідженням, таке об'єднання групи стає можливим через глузування над одним із її членів. Цікаво, що зазвичай ініціаторами або активними учасниками такого глузування є саме другорядні члени групи, що мають шанс заявити про себе, висміюючи інших:

- (6) *"Something greasy touched my head. It was Joe. His hair dangled above me like black spaghetti. He laughed.*
"How wide are those dimples?" he said.
I [Lawrence] ignored him.
"Come on, Joe," said Nick, who was Joe's small fry.
"Let's measure Lawrence's dimples."
Joe pulled a ruler out of his schoolbag.
"Voila!" he said, aiming his ruler at me like a sword.
I stood up and, cool as an iceberg, he walked to my seat.
"Scared?" he said, waving his ruler in my face.
Deaf as a mummy I said nothing.
"Dimple boy is a chicken," sang Peter. They laughed and made faces" [20, 20–21].

Джо є лідером у колі своїх друзів: він — постійний ініціатор глузування з Лоуренса. Його поплічники, Нік та Пітер, підтримують глузливу поведінку Джо, підігруючи йому. В цьому прикладі підлітки висміюють ямочки на щоках Лоуренса (ямочки на щоках є рисою, притаманною дівчатам, тому наявність у об'єкта глузування ямочок на щоках є відхиленням від норми): кожен з учасників комунікативної

події глузування робить свій внесок у розвиток глузливої інтеракції.

Про глузливий характер комунікації свідчать такі контекстуальні маркери: а) вербальні: перебільшення (“Let’s measure Lawrence’s dimples”); наявність шаблонних виразів (фр. “Voilà!”); порівняння з об’єктом (chicken — злякався, як лякливе курча), що має негативне конотативне значення (“Dimple boy is a chicken”); б) невербальні: сміх, кривляння і наявність гримас/мін (“They laughed and made faces”).

Хлопчачки згуртовуються і, кривляючись над своєю жертвою, отримують спільну насолоду від самого процесу глузливої інтеракції. Таким чином перлокутивний ефект мовленнєвого акту глузування полягає у солідаризації учасників комунікативного процесу.

Один з проявів явища глузування, що постійно зустрічається у щоденній інтеракції, — це глузування як вид світської гри. В цьому випадку мовленнєвий феномен глузування доцільно розглядати як тип гумору [10, 124], що існує суто як форма соціальної гри і приносить задоволення учасникам інтеракції. Будучи задіяними у глузуванні як світській грі, її учасники зазвичай полишають на час проведення такої гри будь-які серйозні комунікативні цілі. Намагаючись обіграти один одного у майстерності по-дружньому висміяти мовленнєвого партнера, учасники глузування у формі світської гри розважають себе множинністю значень слів та ідей, іронією, переповіданням смішних анекдотів про непристойні випадки, часто більш інтенсивно використовуючи гіперболізовані жести та міміку, що підсилює глузливий гумористичний ефект. Розглянемо такий приклад:

(7) “Monica: Hi!

Rachael: Is it your new hairstyle? (The wind spoiled Monica’s hairdress).

It’s really impressive!

Monica (the girl knows about the change in her appearance): Isn’t it fantastic?! (Both are laughing)” [15].

Спілкування відбувається між близькими друзями: очевидно, що Рейчел не має комунікативної мети образити Моніку, а лише дружньо поглузувати і отримати насолоду від гумору. Моніка сприймає глузування без образ і сама сміється разом із подругою над своїм «новим стилем» зачіски. Мовленнєвий акт глузування є іронічним, адже насправді зачіска Моніки зіпсована вітром і аж ніяк не є новим стилем. Перлокутивним ефектом від мовленнєвого акту глузування є спільна насолода від глузування як дружнього гумору.

Глузування як вид світської гри стає можливим, коли її учасники не сприймають на свій рахунок глузливі висловлення один одного. Тут

необхідно сказати про поняття фрейму. Згідно з Е. Гофманом, фрейм — це «структурний контекст повсякденної взаємодії» [3, 142]. Автор вважає, що, ставши учасниками ігрової інтеракції, співрозмовники перестають її сприймати серйозно. В такій комунікації допускаються навіть образи, адресовані один одному, з удаваним перлокутивним ефектом, адже є «несправжніми».

Дотепер не існує однозначної відповіді на питання, як співрозмовники розуміють, що вони є учасниками ігрового (або будь-якого іншого) фрейму. Ми вважаємо, що саме вербальні та невербальні контекстуальні маркери (усмішка, жести, гіперболізація, зміна інтонації) є тими детермінуючими ознаками, що допомагають комунікантові зрозуміти, що він має справу з ігровим фреймом. Очевидно, що вміння правильно розпізнавати глузливий фрейм закладається у ранньому дитинстві [8, 1238], коли малеча робить це ще інтуїтивно, а вже згодом це вміння переростає у навик.

У щоденному житті час від часу трапляється нерозуміння один одного учасниками комунікації. Така комунікативна невдача має місце, коли з’являється неспівпадіння розуміння між значенням, що було інтендоване адресантом, і тим, яке було інтерпретоване адресатом у процесі декодування мовленнєвого акту глузування [9, 24]. Причинами таких комунікативних невдач є той факт, що конотативне і асоціативне значення загалом є відмінними у комунікантів [9, 50]. На цю різницю впливає низка важливих факторів як об’єктивних (фізичний стан комуніканта, його вік, стать тощо), так і суб’єктивних (фонові знання, попередній досвід тощо).

В усіх попередніх випадках ми розглядали приклади, де інтенція мовця успішно реалізувалася і, як наслідок, ми мали перлокутивну вдачу (відповідність меті і результату впливу). Тепер ми розглянемо випадок перлокутивного ефекту від мовленнєвого акту глузування, який виникає не як результат інтенції спричинити його, а як результат комунікативної невдачі [4, 435]: розбіжності мети і результату впливу іллокуції адресанта. Це є випадком перлокутивної невдачі — отримання небажаного перлокутивного ефекту:

(8) “Monica: I can’t stop smiling. I am so excited about him!

Rachael: I see that. You look like you slept with a hanger in your mouth.

Monica: What? (Angrily).

Rachael: I was just kidding you!” [15].

Рейчел глузує над подругою, кажучи, що вона виглядає так, неначе спала із вішалкою в роті. Оскільки комунікація відбувається у тісному дружньому колі, очевидно, що дівчина не мала на меті образити Моніку. Але через нерозуміння

дружнього глузування адресат висловлення ображається: це є небажаним з боку автора перлокутивним ефектом глузливого мовленнєвого акту. Автор висловлювання у свою чергу намагається пом'якшити провину і зменшити інтенсивність образи, кажучи, що вона лише жартувала.

Отже, до перлокутивного ефекту мовленнєвого акту глузування ми відносимо: а) соціалізацію міжособових відносин співрозмовників; б) домінування влади мовця — продуцента мов-

леннєвого акту глузування — відносно адресата — реципієнта глузливого висловлення; в) експресію (вираження позитивних/негативних емоцій) з боку адресата; г) солідаризацію співрозмовників та д) соціальну гру.

Можливість виділити глузливі висловлювання у континуумі діалогічного дискурсу з'являється завдяки наявності характерних для мовленнєвого явища глузування контекстуальних маркерів: вербальних і невербальних.

ЛІТЕРАТУРА

1. Борхес Х.Л. Письмена Бога / Х.Л. Борхес. — М. : Республика, 1994. — 510 с.
2. Гармаш Е.Н. Флирт как коммуникативное событие и речевые жанры / Е.Н. Гармаш // *Лингвистика*. — 2010. — Вып. 3. — № 21. — С. 5–10.
3. Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта : пер. с англ. / под ред. Г.С. Батыгина и Л.А. Козловой. — М. : Институт социологии РАН, 2003. — 752 с.
4. Почепцов Г.Г. Избранные труды по лингвистике / Г.Г. Почепцов. — Х. : ХНУ им. В.Н. Каразина, 2009. — 556 с.
5. Brown P. Politeness: Some Universals in Language Usage / Penelope Brown, Stephen L. Levinson. — Cambridge : Cambridge University Press, 1987. — 289 p.
6. Eder D. "Go Get Ya a French!": Romantic and Sexual Teasing Among Adolescent Girls / Donna Eder; [D. Tannen (ed.)] // *Gender and Conversational Interaction*. — New York : Cambridge University Press. — P. 17–31.
7. Gumperz J. Dialect and Conversational Inference in Urban Communication / John J. Gumperz // *Language in Society*. — 1997. — Vol. 7. — P. 393–409.
8. Keltner D. Just Teasing: A Conceptual Analysis and Empirical Review / Dacher Keltner // *Psychological Bulletin*. — 2001. — Vol. 127. — P. 1231–1247.
9. Leech G.N. Semantics / Geoffrey N. Leech. — New York : Penguin, 1974. — 386 p.
10. Martin R. The Psychology of Humor: An Integrative Approach. — Burlington : Elsevier Academic Press, 2007. — 464 p.
11. Miller P. Teasing as Language Socialization and Verbal Play in a White Working-Class Community / Peggy Miller [Bambi B. Schieffelin, Elinor Ochs (ed.)] // *Language Socialization Across Cultures*. — New York : Cambridge University Press, 1995. — P. 199–212.
12. Shapiro J. A Three-Component Model of Children's Teasing: Aggression, Humor, and Ambiguity / Jeremy P. Shapiro, Roy F. Baumeister, Jane W. Kessler // *Journal of Social and Clinical Psychology*. — 1991. — Vol. 10. — P. 459–472.
13. Voss L.S. Teasing, Disputing, and Playing: Cross-gender Interactions and Space Utilization Among First and Third-graders / Laurie Scarborough Voss // *Gender and Society*. — 1997. — Vol. 5. — P. 238–256.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

14. Doyle R. Paddy Clarke! Ha! Ha! Ha! / R. Doyle. — London : Faber and Faber, 1999. — 244 p.
15. The Friends: [TV Series] / directed by David Crane, Marta Kaufmann. — Bright / Kaufmann / Crane Production, 1994–2004. — Seasons 1–10.
16. Golding W. The Lord of the Flies / W. Golding. — London : Faber and Faber, 2004. — 255 p.
17. McMurtry L. Terms of Endearment: A Novel / L. McMurtry. — New York : Simon and Schuster, 1999. — 410 p.
18. Russel J. Lady Bird: A Biography of Mrs. Johnson / J. Russel. — 2004. — 340 p.
19. Weisberger L. The Devil Wears Prada / L. Weisberger. — New York : HarperCollins Publishers, 2006. — 432 p.
20. F. Dimples Delight / F. Wishinsky. — Washington : Orca Echoes, 2005. — 64 p.

REFERENCES

1. Borges, J.S. (1994). Pismena Boga [The Letters of God]. M. : Respublica, 510 p.
2. Garmash, Ye.N. (2010). Flirt kak komunikativnoie sobytiie i rechevyie zhanry [Flirting as a Speech Event and a Speech Genre]. *Lingvistika*, 3 (21), 5–10.

3. Gofman, E. (2003). Analiz freimov: esse ob organizatsii povsednevnogo opyta. [Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience]. (G.S. Batygina & L.A. Kozlovoy eds). M. : Institut sotsiologii RAN, 752 p.
4. Pocheptsov, G.G. (2009). Izbrannyye trudy po lingvistike [The Selected Works in Linguistics]. Kharkov : KhNU im. V.N. Karazina, 556 p.
5. Brown, P., & Levinson, S.L. (1987). Politeness: Some Universals in Language Usage. Cambridge : Cambridge University Press, 289 p.
6. Eder, D. (1993) "Go Get Ya a French!": Romantic and Sexual Teasing Among Adolescent Girls [D. Tannen (ed.)]. Gender and Conversational Interaction. New York : Cambridge University Press, 17–31.
7. Gumpertz, J. (1997). Dialect and Conversational Inference in Urban Communication. *Language in Society*, vol 7, 393–409.
8. Keltner, D.(2001). Just Teasing: A Conceptual Analysis and Empirical Review. *Psychological Bulletin*, vol. 127, 1231–1247.
9. Leech, G.N. (1974). Semantics. New York : Penguin, 386 p.
10. Martin, R. (2007). The Psychology of Humor: An Integrative Approach. Burlington : Elsevier Academic Press, 464 p.
11. Miller, P. (1995). Teasing as Language Socialization and Verbal Play in a White Working-Class Community. [Bambi B. Schieffelin, Elinor Ochs (ed.)] Language Socialization Across Cultures. New York : Cambridge University Press, 199–212.
12. Shapiro, J., Baumeister, R., & Kessler, J. (1991). A Three-Component Model of Children's Teasing: Aggression, Humor, and Ambiguity. *Journal of Social and Clinical Psychology*, vol. 10, 459–472.
13. Voss, L.S. (1997). Teasing, Disputing, and Playing: Cross-gender Interactions and Space Utilization Among First and Third-graders. *Gender and Society*, vol. 5, 238–256.