

МЕНТАЛЬНИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ У МОВНО-ІГРОВОМУ КОНТЕКСТІ

У статті доводиться, що у мовній грі мовна активність і креативна здібність мовної особистості виражаються не лише у спрямованості на лінгвістичний експеримент, але також залучають ментальний експеримент, який ми розуміємо як пізнавальну когнітивну стратегію мовця, свідоме порушення норми з метою породження смислопередаючих утворень лудичної (ігрової) спрямованості.

Розгляд мовленнєвої діяльності на тлі внутрішніх ментальних процесів, безперечно, є актуальним для сучасної вітчизняної і закордонної лінгвістики [1; 2; 3; 4; 5]. Звертаючись до вивчення багатоманітних проявів вільного ставлення мовної особистості до конвенціонального використання мови, когнітивно-дискурсивна наукова думка виокремлює явище мовної гри як продукта ментальних процедур [6; 7]. Важливим чинником у цьому процесі є переключення на експресивно-ігровий реєстр комунікації, адже цей перехід розширює межі функціонування мови, спростовуючи усталені уявлення про алгоритм сприйняття й вербального відображення дійсності.

Мовна гра (МГ) має дискурсивну природу й вирізняється установкою на формально-змістове варіювання лінгвальних одиниць на основі їх асоціативного потенціалу [8]. Мовна система допускає свободу прояву лінгвокреативності мовної особистості, відтак розуміння гри поза межами творчої діяльності неможливе, відтак це дає підстави вважати МГ формою прояву креативної здібності мовної особистості. У царині лінгвістики емоцій В.І. Шаховський підкреслює, що МГ є високоінтелектуальною формою виразу емоцій, у цьому феномені відбивається "емоційний інтелект" як (ре)продуцента МГ, так і реципієнта мовно-ігрових одиниць [9: 10]. Ми вважаємо, що мовна активність і креативна здібність індивіда виражаються не лише у спрямованості на "лінгвістичний експеримент", як цей феномен розглядає В.З. Санніков [10], але також залучають ментальний експеримент, який ми розуміємо як пізнавальну когнітивну стратегію мовця, свідоме порушення норми з метою породження смислопередаючих утворень лудичної (ігрової) спрямованості, а також виявлення нових характерологічних ознак ментальної проекції осмислення явищ.

Мета дослідження полягає у виявленні засобів мовної гри, що уможливлюють ментальний експеримент у мовно-ігрових контекстах, доведення того, що він ґрунтується на різниці між когнітивними структурами смислотворення і теренами функціонування в умовах співіснування в одному знакові.

В.З. Санніков розглядає МГ як різновид лінгвістичного експерименту, який дозволяє наштовхнути дослідника на серйозні роздуми про значення й функціонування мовних одиниць різних рівнів. Він відмічає, що мовно-ігрові елементи, як і комічне взагалі, є певною мірою незвичними явищами,

відхиленням від норми [10: 13]. Автор також звертає увагу на те, що це відхилення від норми повинне усвідомлюватися мовцем, у той час як читач / слухач має адекватно розцінити і сприйняти цю гру з намаганням з'ясувати прагматичні інтенції адресанта. Ментальний експеримент надає змогу пересвідчитися, що глибоке осмислення безодні людських проблем залучає ігрові моменти у мовленнєвому спілкуванні з метою створення нових смислових утворень, коли адресант здійснює цілеспрямований пошук прийомів руйнації конвенціональних мовних структур і пов'язаних з ними стереотипів мовленнєвого сприйняття.

Відібраний емпіричний матеріал розмовного мовлення, газетно-публіцистичного, рекламного та художнього дискурсів свідчить про те, що у ситуаціях МГ типи утворюваних значень пов'язані з аномальністю структури. Мовні одиниці, за допомогою яких реалізується лудична функція [11: 371], знаходяться на периферії системи або поза її межами. В умовах МГ засобом створення ігрового парадоксу є ігрема – нестандартна мовна одиниця, включена у контекст комунікативної ситуації ігрового асоціативного поля (мовно-ігровий контекст) [12: 9].

Вирішенню термінологічного питання на користь терміна "ігрема" значною мірою сприяло розширення інваріантної – ріст числа одиниць з кінцевим елементом *-ема*, які семантично характеризують базисний рівень мови (фонема, морфема, лексема і т. ін.). Ю.М. Караулов звертає увагу на те, що до наукового обігу залучається велика кількість "ключових слів", які все впевненіше закріплюються у мовознавстві. Ключовими можуть вважатися слова, які позначають явища та поняття, що знаходяться у фокусі соціальної уваги (О.А. Земська). На порубіжжі століть у лінгвістиці з'явилися такі інновації у галузі первинних семантичних елементів, як то: аргументема (А.Д. Белова), інформема, семантема, прагмема, експресема, ідіолексема, міфологема, аксиологема і т.ін. Всі вони, як правило, являють собою одиниці лексичного рівня.

Можливість виявлення та ідентифікації ігреми як одиниці лексичного рівня, на нашу думку, має певні передумови. Ряди асоціативних зв'язків активізують процеси когнітивної обробки інформації, стимулюючи творчу уяву і лінгвокреативне мислення. В асоціативному зв'язку фіксуються закономірні позамовні міжпредметні відносини, що знаходить своє відображення у мовній картині світу [13]. Слова, як і вербальні асоціації, мають двояку природу: вони звернені до екстралінгвального ряду і до зв'язків між лексичними одиницями. Однією з рис лексеми як одиниці мислемовлення є рухомість асоціативного зв'язку "денотат – сигніфікат – конотат" з точки зору ядра і периферії слова, а також з точки зору його понятійно-денотативної віднесеності у мовленні. В концепції МГ як реалізації асоціативного потенціалу слова, запропонованій Т.А. Грідіною [8], це поняття охоплює аспекти знака як одиниці мови та мовлення, які уможливають, по-перше, прогнозувати вірогідні зв'язки й напрямки актуалізації лексичних одиниць, а по-друге, передбачати відхилення від стандартних реалізацій системних можливостей.

Саме динаміка інтерпретації денотативного, понятійного й конотативного аспектів семантики слова зумовлює напрямки можливої модифікації слова у скопусі МГ. Це дозволяє моделювати ігрове асоціативне поле з урахуванням можливостей варіативності системного прототипа, на основі якого створюється іграма. Так, ментальний експеримент у словотвірних іграмах ґрунтується на переосмисленні морфолого-дериваційних асоціативних зв'язків слова. Зазначений тип ігрем реалізується через механізми словотворення: *wordsmith* ('locksmith' + 'word'); *Webmaster*, *webservant*; *blacketeer* ('black-market racketeer'); *jewtocracy* ('jew' + 'plutocracy'); *to bitamine* ('to bite' + 'vitamine'), 'refujews' ('refugee' + 'Jew'); *Webonomics* (*Web* + *economics*); *пор.тжс.*: "It's a missage" (A. Milne) замість "It's a message" – переосмислення слова через корінь 'miss' – промах; 'an undress rehearsal" (O. Henry) – МГ ґрунтується на ігровій асоціації значення словосполучення "dress rehearsal" ('генеральна репетиція в костюмах') і дієслова "to undress" 'роздягатися'; *Joey: Okay, what do you have a fear of if you suffer from this phobia, Tris...Holy cow, that's a big word. Triscadecaphobia. Ross: (exhaling) The fear of Triscuts! Joey: No! No, fear of the number 13* (Friends Transcripts); "Yo' Mama's so fat that she couldn't be born by C-Section. She had to be born by a C-D-E-F-G Section!" (www.pinkbaboon.com) – створення ігрових інновацій – "C-D-E-F-G Section" на підставі ситуативного вмотивування порядком літер у абетці та псевдотерміна "Triscadecaphobia" на підставі комбінації елементів "tris" та "deco", що асоціюються з числівниками іншомовного походження.

Таким чином, прийоми, якими оперує МГ – це когнітивні механізми смислової компресії у поєднанні з лінгвістичними експериментами, перевіркою можливостей мови - з одного боку, і власної ерудиції, достатнього рівня лінгвістичних та позамовних знань, емоційного інтелекту – 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, адже "грає й сама гра, втягуючи у себе гравців" (Г. Гадамер).

Когнітивна модель ігри з залученням параномастичної гри (у тому числі з власними іменами) містить у собі знання про типові оцінки тих або інших дій або ситуацій, особистісних рис людини: "I have five VIPers aboard" "You'll have to contact the zoo to fix the vipers"; "The Foresight Saga" – фоносемантичний каламбур у поєднанні з алюзією (обігрування прізвища героїні), 'living in seduced circumstances' (*пор.*: to live in reduced circumstances) – про жінку, яка виховує дитину без батька.

До ментальних орієнтирів утворення та сприйняття ігри у рекламному дискурсі можна віднести й обігрування емотивних конотацій ("Magnificent" 'magnificent' + 'mug'; «You can have almost everything with a little purrsuation»; «Have a purr-fect Halloween» та ін.). Звернення до прецедентних текстів є одним із поширених прийомів мовної та концептуальної гри при створенні рекламних слоганів, газетних підзаголовків, назв рубрик і т. ін. (пор. напр.: *Home sweet home page. Make Yahoo! your home page*).

Співвіднесеність з однаковою звуковою оболонкою різних лексико-семантичних варіантів відкриває можливість багатоманітної інтерпретації смисла у мовленнєвому функціонуванні: *"Do you think maybe a drink would make you feel better? she said. "The hair of the mastiff that bit me?"* (D. Parker), де обіграються два значення фразеологічної одиниці *'to take the hair of the dog that bit you'*, тобто відбувається подвійна актуалізація.

Виходячи з того, що в когнітивній лінгвістиці мовне значення розглядається у вигляді фреймової структури як закріплене за певною послідовністю фонем знання про типові властивості денотата, іграма являє собою когнітивну форму опанування людиною оточуючої дійсності. Безперечно, здатність до асоціативного мислення структурує нашу концептосферу, і відтак визначає наші уявлення про оточуючий світ на основі діяльнісного і культурного досвіду.

Емотивно-інтелектуальна природа іграми корелює з когнітивними структурами репрезентації знань – фреймами, скриптами, конструктами, прототипами, а також із механізмами асоціювання, псевдоетимологізації, тропеїзації (метафора, метонімія, зевгма, оксиморон тощо): *"Mr. Little is certainly warm-hearted, sir" "He has to wear asbestos vests!"* (H.H. Munro); *"Cigarette is another nail in your coffin"* (метафоризація); *And while she may have had a heart of gold, the thing you noticed about her first was that she had a tooth of gold* (P.G. Wodehouse) (деметафоризація); *"Clovis wiped the beginnings of smile and traces of coffee from his lips"; "...his pedigree was as flawlessly Persian as the rug"* (H.H. Munro) (зевгма); *Rats: of these are three types: curat, pyrat, a grey rat and a black rat"; Will you find cell phones in prison?; So, what do you call a sidewalk engineer? — A pathologist; What do you call a high school or college graduate? — A diplomat; What do you call the manager of a political candidate? — An electrician; What do you call one who does not spread gossip? — A secretary* (www.jimwegryn.com) – прийом псевдоетимологічного переосмислення.

Оскільки фреймові структури є базою мисленнєво-мовленнєвої діяльності індивіда, способом організації знань, то через їх призму уможливорюється і психолінгвістичний аналіз мовленнєвих подій з особливим фокусом уваги на взаємозв'язку мотиву, змісту та форми мовленнєвого акту, з одного боку, та між структурою й елементами мови, задіяними в мовленні, – з іншого (В.В. Красних).

Розгляд мовно-ігрових (лудичних) феноменів як продуктів смислотворення передбачає породжуючу діяльність адресанта і інтерпретаційну діяльність адресата, а також активізацію їх предметно-комунікативного досвіду, що обумовлює застосування смислового (когнітивного) аналізу.

Цілям ментального експерименту МГ слугують способи та прийоми актуалізації іграми, які фактично переводять її у ранг прецедентних утворень. Перспективою дослідження може бути залучення методологічної бази лінгвокультурологічного аналізу до вивчення інтертекстуальних асоціативних зв'язків у прецедентних мовно-ігрових одиницях, які відображають національно-культурні особливості певної лінгвокультури.

Список літератури

1. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепт, дискурс. – Волгоград: Перемена, 2002. – 477 с.
2. Макаров М.Л. Основы теории дискурса. – М.: ИТДГК "Гнозис", 2003. – 280 с.
3. Полюжин М.М. Про теоретичні засади когнітивного підходу до дискурсивного аналізу // *Studia Germanica et Romanica*. – Донецьк: ДНУ, 2004. – Т.1, № 3. – С. 32-42.
4. Приходько А.Н. Синтаксис естественного языка в фокусе когнитивно-дискурсивной парадигмы // *Вісник Харківськ. нац. ун-ту*. – 2003. – № 609. – С. 84-89.
5. Fauconnier G. *Mental Spaces: Aspects of Meaning. Construction in Natural Language*. – Cambridge: CUP, 1994. – 190 p.
6. Brône G., Feyaerts K. Assessing the SSTH and GTVH: A View from Cognitive Linguistics // *HUMOR: International Journal of Humor Research*. – Vol. 17.4. – 2004. – P. 361-372.
7. Giora R. *On Our Mind: Salience, Context, and Figurative Language*. – Oxford: Oxford University Press, 2003. – 259 p.
8. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург: Уральск. гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с.
9. Эмотивный код языка и его реализация. – Волгоград: Перемена, 2003. – 175 с.
10. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552с.
11. Гак В.Г. Людическая функция языка как источник вариативности // *Языковые преобразования*. – М.: Школа "Языки русской культуры", 1998. – С. 371-373.
12. Сніховська І.Е. Функціонування мовної гри в умовно-реальному асоціативному полі // *Вісник Житомирського держ. пед. ун-ту ім. І. Франка*. – Житомир: Вид-во ЖДПУ, 2003. – Вип. 11. – С. 208-210.
13. Deese J. *The Structure of Associations in Language and Thought*. – Baltimore: John Hopkins Press, 1965. – 216 p.