

## КОГНИТИВНО-КОМУНИКАТИВНИЙ АСПЕКТ ЯВЛЕННЯ "ЯЗЫКОВАЯ ИГРА"

*У статті розглядаються лінгвокогнітивні та комунікативні аспекти явища мовної гри, яка репрезентує лінгвокреативну розумову діяльність мовця і спрямована на досягнення гумористичного ефекту.*

В современных лингвистических исследованиях прослеживается нарастание когнитивных тенденций в коммуникативных исследованиях, сближение деятельностной, когнитивной, социальной и структурной парадигм, что вызвано необходимостью комплексного изучения языкового материала.

Речевое поведение языковой личности отражает семантический, лингво-когнитивный и мотивационный уровни её лингвистической компетенции. В речевом поведении проявляется языковая способность, представляющая область перехода от знания языка к его употреблению. Язык допускает значительную свободу проявления творческого потенциала говорящего индивида. В действие включается такой аспект языковой личности, как языковая активность, которая может выражаться в намеренном нарушении языкового правила (нормы, канонона) с целью привлечь внимание к производимому над знаком эксперименту. В результате, на основе нормативного языкового кода говорящий может намеренно провоцировать конфликт существующих в языке предписаний нормативного употребления знака с его нестандартным использованием.

Языковая игра (ЯИ), понимаемая как осознанное ненормативное употребление языковой единицы, является проявлением прагматической установки на привлечение внимания для достижения эффекта воздействия на интеллектуальную и эмоциональную сферу адресата. ЯИ предполагает выполнение индивидом операциональных действий над языковым знаком; языковой процесс, заключающийся в намеренном отклонении от нормативных правил с целью привлечения внимания адресата к созданному языковыми средствами парадоксу.

Парадоксальный комический эффект данного феномена заключается в том, что его аномальность, асистемность достигается системными языковыми средствами, в качестве которых при ЯИ выступают отклонения от языковой нормы.

В результате ЯИ возникает играема, понимаемая как коммуникативная единица, представляющая собой языковую аномалию того или иного уровня языковой системы, функционирующую в ассоциативном игровом поле. Мы полагаем, что игрему следует рассматривать как "коммуникативный продукт", "не столько как продукт языка, сколько как продукт смыслопорождения" [1:16]. Рассмотрение игрем в таком аспекте предполагает породжающую деятельность автора и рецептивную (интерпретационную) адресата и предметно-коммуникативного опыта последних, что обуславливает необходимость смыслового (когнитивного) анализа пространства текста.

Комическое является сложной мировоззренческой категорией, которая привлекала внимание исследователей со времен античности. В лингвистическом плане вовлечение комического в орбиту лингвистических исследований связано со становлением в языкознании когнитивно-коммуникативной парадигмы, переходом ко всестороннему изучению языка, смещением фокуса лингвистических исследований на рассмотрение языка в коммуникации.

Когнитивные тенденции в коммуникативных исследованиях проявляются в том, что, с одной стороны, ЯИ связана с понятием коммуникативного стиля, т.е. с речевым выбором говорящего в различных ситуационных контекстах; с другой стороны, ЯИ связана с понятием когнитивного стиля, в наиболее широком понимании определяемого как относительно стабильные индивидуальные особенности познавательных процессов субъекта, выражающиеся в используемых индивидом познавательных стратегиях [2:164].

ЯИ имеет коммуникативно-познавательную стратегию, определяющую ассоциативно-игровую установку продуцента, которая проявляется в конструировании фонетических, словообразовательных, лексико-стилистических, текстообразующих игрем при использовании формально-семантического лингвистического кода.

Несмотря на большой интерес к исследованию творческой функции языка [3, 4, 5], феномен ЯИ как вид эвристической деятельности до сих пор не получил однозначного осмысления с точки зрения языковых и экстралингвистических предпосылок, средств и приемов. Лингвистические работы, посвященные языковой игре, многочисленны: ЯИ как показатель чувства юмора [5, 6], ЯИ как отражение асимметрии языкового знака [6,7], ЯИ как проявление языкового вкуса эпохи [8], ЯИ как лингвистический эксперимент [9]. В качестве основного проявления ЯИ рассматриваются преимущественно стилистические приёмы создания комического эффекта [10, 11].

Итак, ЯИ направлена на моделирование языкового парадокса, создание игремы. Идентификация параметров языковой единицы-прототипа в созданной игреме и создание прагматического экспрессивного эффекта происходит в результате актуализации ассоциативных связей, привлечения лингвистической компетенции языковой личности. Творческое отношение личности к использованию языковых средств предстает, таким образом, как соотношение знания языкового стандарта и установки на отклонение от него в речевом поведении личности при реализации прагматической установки на ЯИ. Обращение к преднамеренному отступлению от языкового стандарта, в частности, к ЯИ, предполагает интерес к исследованию полей нормы и антинормы в языке, поскольку многие языковые инновации возникают как явления, противоречащие системе, породившей их [12,13]. Рассмотрение фактов ЯИ только лишь как речевой неправильности, аномалии, не оказывающей влияния на

язикову систему, демонструє недооцінку важності данного явлення в речовій діяльності комунікантів з точки зору когнітивної природи.

В лінгвістических дослідженнях неодноразово вказується на важність інтерпретації нестандартних употреблень не як помилок, а як специфічних операцій над знаннями з метою наміреного ускладнення комунікативного процесу представляють научний інтерес. ЯІ являється одним із проявлень втручання язикової особистості в процеси конвенціонального використання мови. Необхідно підкреслити, що ЯІ характеризується передумовленою установкою на відхилення від правил при створенні іграм, визначальною її емоційно-інтелектуальним впливом.

На сучасному етапі найбільш актуальним представляється дослідження ЯІ в межах когнітивно-прагматического підходу, тому пропонується розглядати моделювання і використання іграм суб'єктом ЯІ як виконання визначеного дії, здійснюваного в реалізації прагматического намірення з метою впливу на адресата. Пропонується спробувати вийти за межі традиційно стилістического аналізу ЯІ в область більш широкого, комплексного аналізу, охоплюючого всі мовні рівні – від фонетического до текстового – і розглянути вплив даного феномена на емоційну і інтелектуальну сферу адресата.

Дослідження ЯІ в когнітивно-комунікативному плані являється актуальним в силу того, що в ньому розкривається новий ракурс даного феномена, а саме виявляються асоціативні зв'язки, закономірності, особливості речової організації явлення ЯІ і закономірності його когнітивної організації в мові. Використання такого підходу до дослідження ЯІ підтверджує наявність в мовному свідомості словоформувальних моделей, сценаріїв, показує шляхи розвитку мови і мови. Когнітивна функція ігрими заключається в реалізації ЯІ пізнавальної стратегії когнітивної стилістики, експерименту над мовним знаком, впливу на інтелектуальну сферу адресата, його рацію.

При зверненні до явлення ЯІ як форми лінгвокреативної діяльності піднімаються такі питання, як особливості прагматическої установки на деавтоматизацію знака; результати мовного впливу з урахуванням установки продуцента; виявлення основних рівнів мовної здатності, що відображають реальну картину мовних представлень мовлячих – тезаурусного, прагматического, асоціативно-вербального [14].

Н.Д. Арутюнова пропонує розглядати феномен ЯІ в функціональному ракурсі як порушення нормативного використання мовної одиниці на фоні мовних стереотипів, і звертається до полів норми і антинорми в мові, зв'язуючи ЯІ з порушенням семантических і прагматических правил використання мовних засобів, з мовними аномаліями. При всій своїй нестандартності ненормативні образи підкоряються логіці системних закономірностей функціонування мови. Дослідження вказаного протиріччя дозволяє "вникнути в природу самого канону" [15]. В процесах ЯІ наочно проявляється діалектика взаємодії системного (відповідного мовному стандарту) і асистемного (як усвідомленого порушення цього стандарту).

Ітак, ряд лінгвістів вказує на важність урахування в семантическому описанні нестандартних употреблень, що підлягають опису і науковому осмисленню, оскільки описанні нестандартних употреблень мовних виражень може сприяти виявленню тих компонентів плану змісту висловлювання, які зазвичай виключалися з розгляду. Як зауважує В.А.Звегинцев, "Правильність і нормативність ...не повинні заслоняти всього неоглядного поля лінгвістических досліджень, яким поняття "правильності" в той же мірі чуждо, як і морському заходу або гонимому повітрю. Нормативний підхід до мови настільки ввійшов, що "правильне" дуже часто починає отождествлятися з закономірним...". К.Ажеж звертає увагу на значення дослідження ненормативних явлень: "...неоцінювану допомогу вивченню норми може надати аналіз відхилень", при цьому зауважує наявність особливого коду порушень: "навіть самі незвичайні з диких слів не можуть порушувати систему таким угодним чином" [16].

В усвоєнні мови людиною онтологічески міститься зіткнення конвенціонального і потенціального початку мовної діяльності, дихотомія "система - норма": досягнення потенціалу системно заданих реалізацій мови йде при поступовому усвоєнні нормативних канонів. Слід зауважити, що закріплене в самому коді розходження між системою і нормою, очевидно, являється основним протиріччям, ускладнюючим подальший процес кодування. Таким чином, можливості (креативний потенціал) системи виявляються в фокусі мовного свідомості людини, а закріплене нормою – на периферії. Внаслідок існування вказаних можливостей, мовлячий нерідко віддає перевагу створенню нестандартних мовних одиниць-інновацій, а не виробленню нерегулярних нормативних. Звернемо увагу на той факт, що норма не завжди закріплює системно значиме: "строгий межі між системним і несистемним не існують: існують явлення, що характеризуються різною ступенем системності і нормативності" [15].

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

1. Селиванова Е.А. Основи лінгвістическої теорії тексту і комунікації. – Київ-ЦУЛ "Фітосоціоцентр", 2002. – 336с.
2. Сучасний психологіческий словарь / Сост.А.В.Петровський, М.Г.Ярошеский. – М.:Мисль, 1990. – 247с.
3. Виноградов В.В. Мова як творчість. – М., 1995. – 126с.
4. Лук А.Н. Юмор, остроуміє, творчість. – М., 1977. – 183с.
5. Рочестсов G.G. Language and Humour. – Kiev, 1974. – 318р.
6. Норман Б.Ю. Мова: знайомий незнайомиць. Мінськ: Вища школа, 1987. – 222с.
7. Тарасова І.П. Мовне спілкування, розуміє з юмором, по всьому. – М.:ВШ, 1992.

8. Костомаров В.Г. Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. - М., 1994. - 284с.
9. Санников В.З. Каламбур как семантический феномен //ВЯ, 1995, №3. С.56-70.
10. Колесниченко С.А. Условия реализации стилистического приёма "игры слов" в английском языке: Дисс. ...канд.филол.наук. – Л., 1979. – 190л.
11. Овсянников В.В. Языковые средства выражения комического в англоязычной прозе. Дисс. ...канд.филол.наук. Л., 1981. –161л.
12. Маковский М.М. Системность и асистемность в языке. Опыт исследования антиномий в языке в лексике и семантике. - М., 1988. - 210с.
13. Современный русский язык: коммуникативно-функциональный аспект //Учебное пособие.- Ростов-на-Дону: Изд-во Рост. гос. пед. ун-та, 2000.
14. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. - М., 1987. - 263с.
15. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык (к проблеме языковой картины мира) // ВЯ. 1987, №3. С.3-20.
16. Ажеж К. Человек говорящий: Вклад лингвистики в гуманитарные науки /Пер.с франц./: М.: УРСС, 2003. – 304с.

Матеріал надійшов до редакції 24.04.2004 р.

***И.Э. Сниховская. Когнитивно-коммуникативный аспект явления "языковая игра".***

*В статье рассматриваются лингвокогнитивный и коммуникативный аспекты явления языковой игры, представляющей лингвокреативную интеллектуальную деятельность говорящего и направленной на достижение юмористического эффекта.*

***Snikhovska I.E. Language Play Phenomenon from the Cognitive and Communicative Perspectives.***

*The article deals with the cognitive and communicative perspectives of the language play phenomenon, that represents a form of the speaker's intellectual and speech creative activity, aimed at producing a humorous effect.*