

АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

На правах рукописи

ЖУРАВЛЕВА ОЛЕСЯ ВЛАДИМИРОВНА

КОГНИТИВНЫЕ МОДЕЛИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ
(на материале заголовков русских и английских
публицистических изданий)

Специальность 10.02.19 – теория языка

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель
доктор филологических наук, профессор
В.А. Пищальникова

Барнаул 2002

ОГЛАВЛЕНИЕ

Список сокращений.....	4
Введение.....	5
Глава 1. Проблема определения явления языковой игры	14
1.1. Понимание языковой игры в творчестве Л. Витгенштейна	14
1.2. Понимание языковой игры в рамках теоретико-игровой семантики	22
1.3. Языковая игра как нарушение норм языка	26
1.4. Языковая игра как нарушение норм языка при полном их осознании.....	34
1.5. Языковая игра как универсальное явление языка	47
1.6. Языковая игра как синергетическое явление	58
Выводы	75
Глава 2. Когнитивные модели порождения языковой игры	77
2.1. Методика выделения когнитивных моделей.....	77
2.2. Стратегии понимания языковой игры	79
2.3. Формально-логические операции при создании языковой игры	82
2.3.1. Совпадение операциональных моделей за счет выделения из одного слова другого	83
2.3.2. Деление слова на значимые компоненты с целью выявления подобия моделей смыслопорождения.....	97
2.3.3. Намеренная деформация материальной формы слова как актуализация компонента концепта.....	101
2.3.4. Наложение фонетических оболочек слов, соответствующих разным концептам.....	108
2.3.5. Слияние частей материальных репрезентантов разных слов.....	112
2.3.6. Замена части материального репрезентанта сложного слова	118
2.3.7. Наложение входящих в устойчивые языковые выражения слов	124
2.3.8. Намеренная деформация устойчивого выражения за счет выделения в нем неконвенционального для данного окружения слова	130

2.3.9.	Соположение обладающих подобными материальными репрезентантами слов в линейной последовательности	143
2.3.10.	Соотнесение общеупотребительной аббревиатуры с несоответствующим словосочетанием	150
2.3.11.	Реализация нескольких смыслов при полной конгруэнтности языковых выражений.....	153
2.4.	Модели взаимодействия когнитивных структур	172
2.4.1.	Актуализация одной из когнитивных структур.....	172
2.4.2.	Создание новой когнитивной структуры	174
2.4.3	Ассимиляция когнитивной структуры	175
2.4.4.	Введение одной когнитивной структуры в другую	176
2.4.5.	Деактуализация когнитивной структуры	177
2.4.6.	Противопоставление когнитивных структур	178
	Выводы	180
	Заключение.....	182
	Литература.....	185
	Приложение.....	203

СПИСОК СОКРАЩЕНИЙ

Словари:

1. БЭС - Большой энциклопедический словарь
2. ЕСРЯ - Словарь Русского Языка (Под ред. Евгеньева)
3. МСС - Никитина Т.Г. Так говорит молодежь: словарь молодежного сленга.
4. ОСРЯ - Словарь русского языка С.И. Ожегова.
5. РАСФ - Ассоциативный фразеологический словарь русского языка.
6. РАС1 - Русский ассоциативный словарь. Книга 1.
7. РАС2 - Русский ассоциативный словарь. Книга 3.
8. СРП - Жуков В.П. Словарь русских пословиц и поговорок.
9. ТСРЯ - Толковый словарь русского языка
- 10.ТСХХ - Толковый словарь русского языка конца XX века.
- 11.Фраз - Мелерович Д.М. Фразеологизмы в русской речи.
- 12.АНДЕ - The American Heritage Dictionary of the English Language
- 13.CIDE - Cambridge International Dictionary of English
- 14.CWQ - The Columbia World of Quotations
- 15.MWCD - Merriam-Webster Collegiate Dictionary
- 16.NIWD - New International Webster Dictionary.

Периодические издания:

1. АИФ – еженедельная газета «Аргументы и Факты»
2. АП – ежедневная газета «Алтайская правда»
3. Комм – ежедневная газета «Коммерсант»
4. Комм-Вл – еженедельный журнал «Коммерсант – Власть»
5. Комм-Д – еженедельный журнал «Коммерсант – Деньги»
6. КП – ежедневная газета «Комсомольская правда»
7. Econ – еженедельный журнал «The Economist»
8. NW – еженедельный журнал «Newsweek»
9. Times – ежедневная газета «The Times»

ВВЕДЕНИЕ

Проблема *языковой игры* как явления, ярко демонстрирующего, с одной стороны, эволюционные потенции языка, с другой - творческие возможности языковой личности, в последнее время активно разрабатывается не только лингвистами, но и представителями других научных отраслей - от математики до культурологии. Несмотря на частотность этого явления в речевой деятельности, история изучения языковой игры как лингвистического феномена является сравнительно недавней. Появившийся в 19 в. в рамках философии языка термин *языковая игра*, означавший использование языковых средств с учетом реализуемых ими функций означения, претерпел процесс семантической конкретизации. В 70-е годы 20 в. в отечественной лингвистике термин приобрел новое содержание, и языковая игра стала пониматься как творческая переработка языка с целью реализации его эстетической и поэтической функции [Бакина 1977, Григорьев 1977, Земская 1981, Улуханов 1984].

Феномен языковой игры, являющийся, видимо, универсальным для всех языков, привлекает внимание и зарубежных исследователей. В отличие от отечественных ученых представители западных лингвистических школ называют это явление иначе - *play on words* - игра слов. Новый Международный Словарь так определяет *игру слов*: процесс или результат игры со словами или звуками с целью достижения риторического или юмористического эффекта; включает каламбур (*calembour, pun*), паронوماзию (*paronomasia*), малапропизм (*malapropism*) и неоднозначность (*double entendre, ambiguity*)» [NIWD]. На первый взгляд, определение дает основание считать, что, несмотря на различия в терминах, *языковая игра* в отечественной лингвистике и *игра слов* в работах западных исследователей - одно и то же языковое явление. Сходными данные термины делают общие цели создания феномена – реализация эстетических потенций языка.

Однако термин *игра слов*, на наш взгляд, неправомерно ограничивает сферу реализации данного явления, сводя ее, во-первых, лишь к лексическому

уровню. Создание же неоднозначности, двусмысленности возможно и в иных языковых единицах: в словосочетании, предложении и даже тексте (например, в анекдотах). Во-вторых, что гораздо важнее, мы полагаем, что *языковая игра базируется не на актуализации неких неузальных параметров слова, а на манипуляции когнитивными моделями смыслопорождения, отражающими стабильное состояние всей системы языка, а не только словарного состава.* Иными словами понятие *игра слов (play on words)* может рассматриваться только как одно из проявлений *языковой игры*, репрезентирующее несравнимо малую часть всех существующих в динамически развивающейся системе языка игровых процессов. Следовательно, столь широко практикующееся в научной литературе использование терминов *игра слов* и *языковая игра* как равнозначных не является достоинством работ по проблеме реализации игрового начала в языковой системе. Термин *языковая игра* представляется более предпочтительным, так как позволяет более точно и аргументированно описать различные, а не только вербальные механизмы реализации феномена.

Актуальность обращения к проблеме языковой игры объясняется следующими причинами:

1. Конец 20 века ознаменован сменой стиля научного мышления. Структурно-системные, типологические и многие другие ранее превалирующие в лингвистике аспекты изучения языка отходят на второй план. Все большее число исследователей заявляет о неабсолютной способности системоцентрической лингвистики, направленной на выяснение и классификацию отношений между ограниченным и стабильным количеством элементарных объектов, обнаруживать сущность лингвистических явлений [Кубрякова 1995, Пищальникова, Герман 1999, Богин 1995, Базылев 1998, Герман 2000].

Традиционному линейному пониманию противопоставляется «линейное» [Топоров 1998] видение языка. В моделях языка акцентируется характеристика пространственности, проявляющаяся в многомерности, динамичности и безграничности языка как феномена. Так, Ю.С. Степанов определяет язык «как пространство мысли и как дом духа», указывая, с одной стороны, на реальные,

видимые, а с другой - на духовные, ментальные характеристики языка [Степанов 1995, с. 32]. В нашей работе предпринимается попытка описания феномена языковой игры как многомерного, выходящего за рамки языка-системы явления.

2. Наиболее ярко многомерность изменчивости языка проявляется в так называемых асистемных явлениях. Традиционная лингвистика лишь фиксировала наличие подобных случаев, рассматривая их в качестве погрешностей строгого и стройного соответствия уровней и единиц языковой системы. В настоящее время активно анализируются именно асистемные явления языка и выявляются определенные закономерности асистемного в языке. Это позволяет «раскрыть присущие уму качества, лежащие в основе человеческой мыслительной деятельности в таких ее естественных областях, как употребление языка обычным, свободным и творческим способом» [Хомский 1972, с.7].

Сущность языка, репрезентирующего мыслительное содержание, заключается в никогда не прекращающемся, континуальном процессе эволюции в связи с тем, что мышление деятельностно связано с действительностью, а следовательно, динамично. Вычленяемые исследователями стабильные компоненты и системные свойства языка описывают язык вне его функционирования. Статичная модель не обладает способностью объяснить процесс развития языка в целом и изменения конкретного лексического значения в частности.

Симметрия представляет собой итог генезиса, относительную уравновешенность отдельных частей. Однако стабильные речевые структуры предзадаются системой асимметричных элементов. По мнению Л. Тарасова, эволюция любого явления в природе проявляется как «асимметричная совокупность изменений, создающая симметричные состояния» [Тарасов 1982, с. 57]. Симметрия фиксирует положение устойчивости в системе, асимметрия обнаруживает то новое, что составляет суть развития, выводит явление на новый уровень существования. «Тенденция симметрии обеспечивает движение «как бы по кругу», но только асимметрия обуславливает поступательное движение, превращая каждый момент движения из кругового в спиральное» [Депенчук 1963, с. 25].

Мы полагаем, что сущность языковой игры заключается в следующем: *система симметричных, стабильных языковых компонентов теряет свою устойчивость и образует новую языковую структуру*, тем самым выводя всю языковую систему на новый виток эволюции. Под языковой структурой мы вслед за К. Бюлером, выделившим четырехэлементную схему соотношения языковой системы и речевой деятельности, понимаем высшую ступень формализации, уровень генерализации, инварианта [Бюлер 2002]. При этом параллельно созданию новой структуры языковой системы происходит появление в сознании индивида новой когнитивной структуры. Таким образом, языковая игра репрезентирует один из путей самогенезиса, саморазвития языка за счет собственных ресурсов.

3. Одновременно в феномене языковой игры ярко проявляется креативная способность носителей языка. Креативность заключается в свободном выборе говорящим используемых в процессе создания языковой игры единиц. Однако продуцент не обладает полной свободой творчества при создании данного феномена. Характер симметрии жестко ограничивает сферу «случайно» выбранных продуцентом единиц.

Речетворчество традиционно рассматривается не только как иррациональный момент собственной диалектики разума, но и как проявление индивидуальности языковой личности, а также как процесс обнаружения потенциала языка, не реализованного в узусе и норме. «Проблема языкового творчества предстает как соотношение языкового стереотипа (стандарта) и намеренного отклонения от этого стандарта в речевом поведении личности» [Гридина 1996, с. 3].

4. Понимание языковой системы как стандарта, нормы приводит к укоренившемуся в лингвистике противопоставлению правильных и неправильных, нормированных и ненормированных (в смысле соблюдения фонетических, лексических, грамматических, стилистических и многих других норм) языковых явлений.

Однако высказывание не может быть «неправильным», если оно достигает цели речевого акта. Литературная норма, стандарт – лишь один из текстообразующих факторов конвенционального характера. Случаи коммуникативных неудач (непонимания / неадекватного понимания) высказываний, полностью отвечающих всем языковым правилам, не исключительны. С другой стороны, слово, предложение и даже целый текст (от «глокой куздры» Л.В. Щербы до сказок Л. Петрушевской «Пуськи бятые», полностью построенных из окказиональных единиц), нарушающие предписанные грамматиками нормы, вполне понимаются реципиентами, легко воспринимающими различные эмоциональные оттенки текстов.

Таким образом, исследование феномена языковой игры, несмотря на глубокую проработанность совокупности аспектов, является актуальным для современной лингвистики, поскольку, во-первых, эволюция языка и креативные способности носителей языка как бы пересекаются в феномене языковой игры. В ходе языковой игры происходит нарушение равновесия речевого произведения, обуславливающее переход к началу самоорганизации текста, в ходе которой говорящий актуализирует потенциальные возможности языка, тем самым демонстрируя один из возможных путей эволюции всей системы. Во-вторых, так называемый *творческий аспект языка есть не аномальное, а нормальное его употребление* в том смысле, что большинство языковых единиц не воспроизводятся, а производятся в речевой деятельности. Языковая игра обнаруживает эти сущностные начала языка наиболее отчетливо.

Цель диссертации - исследовать операционально-деятельностную природу феномена языковой игры.

Для достижения этой цели необходимо решение следующих задач:

- проследить истоки термина «языковая игра» для более точного ограничения предметной области исследования;
- наметить некоторые этапы в эволюции подхода к исследованию языковой игры с целью выявления становления методов и методики анализа языковой игры;

- проанализировать специфику понимания сущности, области функционирования и механизмов создания языковой игры каждым выделенным направлением;
- аргументировать специфику языковой игры как *универсального механизма компрессии смысла*;
- выявить и классифицировать формально-логические операции создания языковой игры;
- выявить и классифицировать модели взаимодействия актуализируемых в ходе языковой игры когнитивных структур;
- подтвердить наличие в сознании носителей языка формально-логических операций и моделей взаимодействия когнитивных структур экспериментальным путем;
- провести анализ частотности выявленных формально-логических операций и моделей взаимодействия когнитивных структур.

Для достижения данной цели и решения вышеперечисленных задач использовались следующие методы и приемы:

- прием сплошной выборки,
- логико-лингвистический анализ научной литературы,
- сопоставительный метод,
- метод моделирования,
- элементы компонентного анализа,
- метод формально-статистического анализа,
- метод контекстуального анализа
- эксперимент на выявление смысла заголовка, построенного за счет языковой игры.

Объектом исследования является текст как среда функционирования языковой игры. Предмет – когнитивные модели, репрезентированные языковыми средствами и лежащие в основе феномена языковой игры.

Научная новизна работы заключается в том, что впервые выделяются формально-логические операции создания языковой игры в русском и английском

языках. Кроме того, впервые на материале русского и английского языков создаются модели взаимодействия актуализированных в языковой игре когнитивных структур. При этом выявленные английские и русские когнитивные модели впервые сопоставляются, определяются их универсальные и национально-специфические черты.

Теоретическая значимость диссертационной работы заключается в том, что обосновывается систематическое исследование реально нестабильных элементов языка, которые приводят к эволюции языка.

Исследование когнитивных основ процесса создания языковой игры имеет и большую практическую ценность, что связано прежде всего с преподаванием иностранного языка и родного языка как иностранного. С одной стороны, языковая игра – способ развития семантики языка, обозначения новых реалий действительности. С другой стороны, разрушая в сознании носителей языка стереотипы и конвенциональные представления, языковая игра тем не менее ярко репрезентирует когнитивную систему, свойственную носителям данного языка. Таким образом, знание когнитивных моделей языковой игры способно значительно улучшить межъязыковую коммуникацию.

Знание механизмов языковой игры может также служить основанием обучения практическому владению родным языком. Кроме того, результаты работы могут быть полезны в теории и практике перевода.

Исследование выполнено на материале 1000 случаев языковой игры английского языка и 1000 примеров языковой игры русского языка. Источником материала послужили заголовки общенациональных печатных изданий России, США и Великобритании с тиражом более 1 миллиона 2000 – 2002 г.г. выпуска. Отбор был произведен приемом сплошной выборки.

Обращение к материалам средств массовой информации обусловлено прежде всего высокой частотностью появления и функциональностью изучаемого в данном диссертационном сочинении явления на страницах публицистических изданий. Ряд исследователей, занимающихся проблемами публицистического стиля [Намиотокова 2001, Лисоченко 2000, Пирогова 1999], неоднократно под-

черкивают особое место феномена языковой игры среди стилистических средств, используемых для построения заголовков газет и журналов. По мнению вышеназванных авторов, идеальным заголовком статьи публицистического издания является предельно компактный и краткий заголовок, не отвлекающий внимание читателей на лишние слова. Однако за внешней простотой должно скрываться большое содержание. В данном ракурсе именно явление языковой игры позволяет автору в заголовке сочетать внешнюю простоту и внутреннюю, смысловую глубину. Более того, заголовок, построенный на основе языковой игры, высоко экспрессивен и оказывает быстрое воздействие на читателя в силу своей нестандартности, «асистемности».

В ходе исследования был привлечен материал двух языков различного морфологического типа (русского и английского) с целью подтверждения гипотезы об универсальности когнитивных механизмов языковой игры в целом и выделения универсальных и уникальных для каждого конкретного языка формально-логических операций создания изучаемого нами феномена.

Структура работы. Диссертационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы (219 наименований и 21 словарь) и приложений.

Апробация работы. Основные положения исследования в виде докладов и выступлений излагались на Всероссийской научно-практической конференции «Концептуальная картина мира и интерпретативное поле текста с позиций лингвистики, журналистики и коммуникативистики» (Алтайский государственный технический университет, 2000; 2001), региональной конференции «Проблемы преподавания иностранных языков» (Алтайский государственный технический университет, 2001), межвузовской научной конференции «Интерпретация коммуникационного процесса: межпредметный подход» (Алтайский государственный технический университет, 2001), сибирской школе молодого ученого (Томский государственный педагогический университет, 2002), а также неоднократно обсуждались на заседаниях кафедры русского языка и коммуникации

АлтГТУ и аспирантских объединениях в АГУ в 2000-2002 г.г. По теме диссертации имеется 7 публикаций.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Языковая игра как языковой феномен репрезентирует реально существующие в человеческом сознании функциональные системы речепорождения.
2. Языковая игра создается говорящим на основе соотнесения разных когнитивных структур, взаимодействия стабильных и нестабильных элементов языковой системы нецеленаправленно, но намеренно.
3. Сущность языковой игры заключается в том, что система симметричных, стабильных компонентов за счет нарушения симметрии концептуальной системы и среды существования теряет свою устойчивость и образует на основе операций над стабильными языковыми структурами новую языковую структуру.
4. Операциональная сущность игрового момента в языке заключается в актуализации нормальных системных параметров языка, которые только зарождаются в системе концептов и стратегий пользования ими в речевой организации индивида, но еще не зафиксированы в единицах языковой системы.
5. Языковая игра базируется не на актуализации неких неузуальных параметров слова, а на манипуляции когнитивными моделями смыслопорождения, отражающими стабильное состояние всей системы языка, а не только словарного состава.

ГЛАВА 1. ПРОБЛЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЯВЛЕНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

В главе анализируются работы, посвященные выяснению сущностных параметров, области функционирования и когнитивных механизмов создания языковой игры. Выявляется генезис подходов к игровому моменту в языке: от работ создателя термина *языковая игра* Л.Витгенштейна до работ представителей функционально-динамической научной парадигмы. Обосновывается необходимость использования когнитивного аспекта рассмотрения интересующего нас явления. В соответствии с идеями когнитивистики, психолингвистики и лингвосинергетики дается объяснение *операциональной сущности* языковой игры.

1.1 ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ Л. ВИТГЕНШТЕЙНА

Игра как один из естественных и неотъемлемых видов деятельности человеческого сознания является объектом исследования многих антропоцентрических наук. Игровой характер жизни человеческого общества обусловлен стремлением к самосовершенствованию и к изменению окружающей действительности.

Игра – это вид деятельности, противостоящий миру реальности. Она существует на границе объективной действительности и условного, создаваемого нашим сознанием виртуального мира. Освобождаясь в игровом процессе от конвенциональных стереотипов и лимитирующих обстоятельств реальности, играющий способен найти более адекватные способы решения возникающих в действительности проблем. Осознание условности игры освобождает играющего от ответственности за достижение / недостижение цели. С другой стороны, природный эгоизм заставляет вступившего в единоборство сделать все возможное ради победы. Таким образом, игровая деятельность является наиболее эффективным способом решения задач реального мира. В свете вышесказанно-

го становится очевидным, почему проблемам игровой деятельности посвящено столь большое число философских трудов [Кант 1994, Хейзенге 1999, Гадамер 1988, Шиллер 1957], работ в области психологии [Берн 1999, Берлянд 1992, Выготский 1966, Столович 1987] и педагогики [Эльконин 1999].

В 50-80-ые годы 20в. понимание значимости игрового момента в жизни человека достигает наивысшей точки развития, воплощенной в созданной американскими учеными Д. фон Ньюманом и О. Моргенштерном теории игр [Neumann, Morgenstern 1980]. Теория игр – отрасль прикладной математики, направленная на анализ определенных ситуаций, в которых проявляется взаимодействие неких сторон. В типичной игре игроки, обладающие общими, противоположными или смешанными интересами, пытаются выиграть у оппонентов, достигнув поставленной цели ранее других.

Сторонники вышеназванной теории доказывают существование игры везде, где есть наличие разума, так как только разумное существо бесконечно стремится к генезису, возможному только в борьбе-противостоянии с себе подобными созданиями. Следовательно, теория игр применима к любой области жизнедеятельности человека: от искусства до экономики [Rapoport 1967, Brams 1975, Hamburger 1979, Guillermo 1982]. Научная значимость теории игр состоит в том, что практическое использование обобщенных в теории данных позволяет предсказать исход и результат игры и указать на возможные пути эволюции всего человечества в целом.

Лингвистика не оставила столь значительную часть ментальной деятельности человека без внимания. На существование концептуально значимой близости игры и языка указывает довольно распространенная в языковедческих работах 18 – 19 вв. метафора, определяющая язык как своего рода игровую деятельность [Гумбольдт 1994, Якобсон 1987]. Подобное соположение понятий игры и языка остается широко употребительным и до сегодняшнего дня [Кронгауз 1992, Семенов 1994, Борботько 1996].

Ф. де Соссюр не только указал на подобие этих структур, но и разработал модель языка как шахматной игры. Ф. де Соссюр видел в шахматах искусственную реализацию того, что представляется в языке на основании следующих соответствий. Во-первых, как игра, так и язык полностью зависят от установленных правил. Во-вторых, очевидно то, что каждый шахматный ход совершается с одной фигурой, но может изменить всю игру. В языке подобным же образом изменение отдельных элементов сказывается на всей системе. Помимо этого, по мнению автора, ход отдельной фигурой есть факт, отличный от предшествующего и следующего за ним состояний. Речь также происходит в рамках данного состояния языка, и в ней нет места происходящим между одним и другим состоянием изменениям. Подобная концепция видения языка была неоднозначно принята лингвистической общественностью. Идеи Ф. де Соссюра вызвали как бурную поддержку и развитие, так и критическое опровержение.

Термин *языковая игра* был впервые употреблен Л. Витгенштейном, который также широко использовал в начале своей научной работы сравнение языка с шахматами. Позже немецкий философ отказывается от данной аналогии, считая, что существующие в языке отношения намного сложнее рокировки шахматных фигур. Действительно, шахматные фигуры строго соотносимы с константно зафиксированными способами их существования в игре. Имея определенную значимость, фигура не может, сохраняя свою внешнюю форму, репрезентировать содержание другой фигуры. Л. Витгенштейн правомерно указывает на то, что в языке, напротив, «объекты заключают в себе возможность всех ситуаций» [Витгенштейн 1994, с. 83]. Язык в целом и конкретный знак языка представляют собой «бесформенную, расплывчатую массу», границы которой неопределимы, так как каждый знак включает в себя весь реальный и воображаемый мир. Иначе говоря, сами по себе знаки не имеют значения.

Особую роль в процессе вхождения объекта в событие, по мнению Л. Витгенштейна, играет форма. Однако форма для него не соотносима с внешней оболочкой объекта. Форма выступает скорее как определенная область сознания человека, связывающая объект с реальным событием.

Для языка такой формой, соединяющей знак и действие, является языковая игра. Знак языка реально существует и получает свое значение только в пределах конкретной языковой игры.

Игнорирование функционального аспекта слова является, по мнению Л. Витгенштейна, основной причиной создания двусмысленности, непонимания. Языковая единица с идентичной звуковой и графической формой соотносится с бесконечным числом слов, каждое из которых проявляется в определенном контексте, в определенной языковой игре.

Языковая единица в интерпретации Л. Витгенштейна – это материальный репрезентант слова. Именно поэтому, будучи взятой изолированно, *языковая единица* не выражает какого-либо понятия, а только подталкивает нас к поиску, формированию смысла. Смысл, по Витгенштейну, реализуется в многочисленных *словах* сопоставляемых с *языковой единицей* в ходе *языковой игры* по соотношению вышеперечисленных компонентов. *Слово*, таким образом, представляет собой элемент языковой системы, в котором жестко определены границы соотношения определенного материального репрезентанта и некой части реального или воображаемого мира.

Вследствие наибольшей степени статичности звукового, материального элемента возникает ситуация, при которой отсутствует связь одного акустического образа с одним *словом*. В результате *языковая единица* может соотноситься с неограниченным количеством *слов* в зависимости от использования той или иной языковой игры (то есть изменения когнитивных компонентов, мотивов речевой деятельности, сопровождающих деятельность эмоций или возникающих ассоциаций). «Языковая игра – это единое целое: язык и действие, с которым он переплетен. ... Функции слов различны, нас вводит в заблуждение внешнее подобие слов» [Витгенштейн 1994, с.124].

Задача теории «языковых игр» Витгенштейна - описать различные языковые игры, воплощающие всевозможные формы жизни. В «Коричневой книге» автор предлагает описание 73 наиболее часто встречающихся языковых игр [Витгенштейн 1999]. Философ сознательно отказывается от поиска сущности

языка, так как язык не представляется Витгенштейну обособленным от мира логическим «зеркалом». «Грамматика не говорит нам, как должен быть построен язык, чтобы выполнять свою задачу воздействовать на людей. Она описывает, но не объясняет употребление знаков» [Витгенштейн 1994, с. 496]. Указывая на условность языковых правил и законов, Витгенштейн не стремится к объяснению природы языка и языковой игры. Язык вплетен в многообразные «формы жизни» людей, реализуя себя в речевых актах и утрачивая свою суть *в статичном состоянии*. Таким образом, языковая игра представляет собой постоянно эволюционирующую, динамическую основу существования языка. Следовательно, объективно отсутствует возможность познания языка как такового. Л. Витгенштейн, описывая языковые игры, исследует основополагающую составляющую языковой системы - способы организации языка.

Основным признаком выделения дискретных языковых игр в теории Витгенштейна является наличие тех или иных правил, соблюдаемых в ней. Правила как определенная инструкция или инструмент игры могут «вычитываться из самой игры» и представлять «некий закон природы, которому подчиняются действия играющих» [Витгенштейн 1994, с.136]. Сформулированные Л. Витгенштейном правила, руководящие языковой игрой, а следовательно, и языком, представляют собой не что иное, как когнитивные процессы, детерминирующие ход речепорождения. Действительно, постулат о зависимости языка от происходящих в нашем сознании когнитивных процессов на современном этапе развития науки не требует доказательств. То, что когнитивные процессы представляют собой некое проявление «законов природы», хотя и может вызвать критику, но экспериментально доказуемо. Задача психолингвистики, когнитологии и нейролингвистики как раз и заключается «в вычитывании правил из игры», то есть в поиске мыслительных «инструкций» по построению речи.

По Л. Витгенштейну, *языковая игра - особая целесообразная деятельность носителей языка по созданию смыслов, отражающих связь языка с законами мира.*

Имеется и более узкое понимание данного феномена. Л. Витгенштейн пишет о бесчисленном множестве и неустойчивости языковых игр: «В различных языковых играх нет ни одной общей черты ... в игре есть сложная сеть подобиий, накладывающихся друг на друга и переплетающихся друг с другом, сходств в большом и малом» [Витгенштейн 1994, с.130]. Данная нестабильность ведет к тому, что мы можем играть, «устанавливая правила по ходу игры» или «меняя их» [Витгенштейн 1994, с.130] и даже «изобрести игру, в которую никто никогда не играл» [Витгенштейн 1994, с.496].

Таким образом, несмотря на дискретность репрезентантов языковых игр, границы самих игр не являются раз и навсегда зафиксированными. Более того, одним из видов языковой игры Витгенштейн называет игру по нарушению правил, когда играющий «должен перепрыгивать через барьер» [Витгенштейн 1994, с.500], то есть полностью менять ход игры с целью достижения запланированного результата. Языковая игра в узком понимании - *нарушение правилосообразной деятельности с целью «своими сходствами и несходствами пролить свет на возможности нашего языка»* [Витгенштейн 1994, с.202] *формировать значения и смыслы.*

Ряд положений Л.Витгенштейна удивительным образом совпадают с принципами функциональных систем П.К. Анохина. Более того, можно утверждать, что, определяя сущность языковой игры, Л. Витгенштейн предвосхитил разработанную советским физиологом теорию [Анохин 1975, Анохин 1980].

Л. Витгенштейн неоднократно подчеркивает, что каждая языковая игра по своему уникальна и самодостаточна, в играх нет ничего «общего». Немецкий философ описывал феномен языковой игры как особые, дискретные, полные сами по себе системы коммуникации. «Языковые игры – это не некие неполные части языка, а ... полные системы человеческого общения» [Витгенштейн 1999, с.35].

Функциональные системы в свою очередь определяются П.К. Анохиным как «замкнутое физиологическое образование с непрерывной обратной инфор-

мацией об успешности данного приспособительного действия» [Анохин 1975, с. 276]. Описанные Л. Витгенштейном языковые игры представляют собой реально существующие в человеческом сознании функциональные системы рече-порождения.

Центральной характеристикой любой функциональной системы П.К. Анохин называет принцип достаточности, определяющий поведение всей системы. В случае достаточности результата организм переходит на формирование новой функциональной системы; а в случае недостаточности – возникает активный подбор новых компонентов. По Л. Витгенштейну, языковая игра как раз и представляет полную, достаточную систему с полезным результатом в виде нового значения слова. Сформировавшись, данная языковая игра вновь запускает процесс смыслотворчества, но уже « с другим полезным результатом, представляющим собой следующий этап в универсальном континууме результатов» [Анохин 1975, с. 43].

Важно указать также на то, что в функциональных системах составляющие их единицы не рассматриваются как самостоятельные и независимые образования. Напротив, П.К. Анохин определяет их «как элементы, чьи оставшиеся степени свободы подчинены общему плану функционирования системы» [Анохин 1975, с. 46]. Сам по себе язык, состоящий из определенного количества элементов, представляет собой неорганизованную сущность, неспособную достичь результата. Включаясь в языковую игру, язык предоставляет для вхождения в систему лишь те компоненты, которые вносят свою долю содействия для получения запрограммированного результата. Таким образом, создаваемый в ходе языковой игры смысл определяет степень участия в этом процессе элементов языка.

Идея о детерминированности языка некими системами подтверждается современными исследователями в области логики и психолингвистики. Так, Р.И. Павиленис видит в языке часть концептуальной системы индивида, а именно средство ее создания и представления. Основной особенностью языковой системы является отсутствие изоморфизма между словесной формой и

концептуальным содержанием. Автор указывает на то, что человек способен вербализовать не то, что позволено языком, а то, что актуально для него в содержании концептуальной системы. Следовательно, с одной стороны, любое мышление может быть вербализовано, а с другой – одна и та же словесная форма может быть интерпретирована различным образом вследствие использования разных концептуальных систем.

Отчетливо проявляется близость философской позиции Л. Витгенштейна и принципов функциональных систем П.К. Анохина в идее о существовании особого вида языковых игр, сущность которых заключается в нарушении правил и границ путем «изобретения новых игр». В рамках теории функциональных систем было разработано понятие санкционирующей (обратной) афферентации, заключающейся в непрерывной обратной информации об успешности данного приспособительного действия и в исправлении организмом ошибок поведения путем включения в систему новых элементов («устанавливая правила по ходу игры») или полной реорганизации системы («изобретая новую игру»).

Проведенный анализ позволяет выделить следующие положения в концепции языковой игры Л. Витгенштейна, которые могут объяснить некоторые принципиальные стороны процесса языковой игры:

- знак языка и язык в целом не обладают сами по себе значением, так как потенциально заключают в себе возможность реализации всех ситуаций;
- в статичном состоянии язык утрачивает свою суть;
- истинной формой существования языка является языковая игра, в которой знак, соединяясь с действием, приобретает динамизм;
- языковые игры – особые, дискретные, полные сами по себе системы речепорождения с полезным результатом в виде нового значения слова;
- языковая единица соотносится с неограниченным количеством смыслов, порождаемых в ходе языковой игры;

- в основе языковой игры лежат правила, соотносимые с когнитивными процессами, детерминирующими речепорождение;
- правила языковой игры (когнитивные процессы) могут быть изменены, если результат игры не достигнут (вследствие функционирования санкционирующей афферентации).

1.2 ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РАМКАХ ТЕОРЕТИКО-ИГРОВОЙ СЕМАНТИКИ

В рамках направления теоретико-игровой семантики первоначально языковая игра понимается как основной и единственно возможный способ познания человеком себя и окружающего мира. Процесс приобретения новых знаний проходит в постоянной конфронтации двух противоборствующих начал: субъекта и окружающей действительности. Необходимо заметить, что познание через игру может идти как от практического опыта к теоретическим выводам, так и от идеальной конструкции к реальной ее верификации.

Основателем и центральной фигурой теоретико-игровой семантики как лингвистического направления, зародившегося в 50-ые годы 20 в., традиционно считается Я. Хинтиikka. Продолжая идеи Л. Витгенштейна, венгерский логик и философ критически подходит к пониманию определяющей роли ситуации действительности и функционального аспекта в целом в процессе познания и языкового общения между субъектами. В результате анализа кванторных предложений, то есть предложений, включающих логические операторы, которые описывают соотношение внутренней структуры высказывания (отношение между субъектом и предикатом), Хинтиikka приходит к выводу о том, что теория «языковых игр» Витгенштейна не позволяет дать не только объяснение, но и описание подобных предложений.

Недостатком теории Витгенштейна, по мнению Хинтиikka, является отрицание немецким философом особой созидательной роли говорящего в процессе речепроизводства. Глава школы теоретико-игровой семантики утверждает, что

для Витгенштейна процесс познания представляется процессом отображения в узком понимании, где отображение понимается как кодирование. Указывая на субъективизм теории «языковой игры» Витгенштейна, Хинтиikka пишет, что предложения представляют собой не точные образы реальности, а лишь предписания по построению таких образов в нашем сознании. Природа, «форма жизни» только указывает говорящему на основные способы и пути конструирования знаний о мире, реализуемых в языковой оболочке. Однако реального противоречия идеям Л. Витгенштейна в этом утверждении нет. Более того, высказанное Хинтииккой положение лишь развивает понимание сущности языка по Витгенштейну. В «Философских исследованиях», рассматривая оппозицию язык – действительность, Л. Витгенштейн указывает на особую роль мышления в этих отношениях. Именно мысль, а не высказывание представляет собой логическую форму реальности. Языковое выражение является только схемой мысли, актуализируемой при переводе схемы в мысль по правилам языковой игры (когнитивным правилам).

Основное отличие игровой теории Я. Хинтиикки - ведущая роль субъекта в процессе познания, способного выбрать один из предложенных путей или даже сотворить свой собственный подход. По Витгенштейну, подобную роль выполняет языковая игра как функциональная система и лежащие в основе любой языковой игры когнитивные процессы. Хинтиikka настаивает на активном характере человеческого познания, основанном на взаимодействии субъекта и реальности и представляющем собой своеобразную игру субъекта с природой. Цель игры - разрешить проблему установления истинности высказывания [Хинтиikka 1983]. С каждым предложением Хинтиikka ассоциирует игру «Субъекта» и «Природы». Предложение истинно, если «Субъект» обладает выигрышной позицией, и ложно, если такой позицией обладает «Природа». Такие правила определяют «семантическую игру» языка и «игру исследования мира» в целом [Хинтиikka 1983, с.59].

Следовательно, деятельность человека, связанная с определением существования или несуществования тех или иных объектов в целом, и речевая дея-

тельность в частности, представляет собой не простое восприятие и отражение, а игровой процесс «поиска и обнаружения», так как, по мнению Хинтикки, ни один результат не может быть детерминирован заранее.

Исследуя возможность существования иных миров, Хинтикка выделяет два вида языковых игр: 1. «Субъект» пытается выиграть в «игре исследования мира»; 2. «Субъект» пытается узнать, может ли мир быть таковым, чтобы он мог выиграть игру данного рода. Основным различием названных типов является степень активности «Субъекта» в процессе познания.

Первый тип игр представляет собой путь получения знаний о реально существующих, доступных для непосредственного восприятия объектах действительности. «Субъект», выполняя по очереди с «Природой» игровые ходы, познает лишь то, что дано самой «Природой» в опыте «Субъекта». Пространственная ограниченность и определенный уровень несвободы «Субъекта» обуславливает определение игр данной группы как «комнатных игр». «Комнатные игры» соотносимы с физическими моделями П.Н. Джонсона-Лэарда, способными представлять доступные восприятию ситуации [Джонсон-Лэард 2001]. Примерами «комнатных игр» могут служить построение объекта через расположение его элементов внутри 2-х или трехмерного пространства, построение последовательности пространственных объектов в определенном временном порядке и т. д.

Вступая в игру второго типа, «Субъект» высвобождается из рамок полученного опыта существования в «Природе», пытаясь самостоятельно смоделировать окружающую действительность. Моделирование как основной способ познания в теории Я. Хинтикки позволяет рассматривать концепцию теоретико-игровой семантики как проявление одного из современных течений когнитивизма – коннекционизма [Лакс 2001, Элаесмит 2001, Деннет 2001]. Приверженцы коннекционизма пытаются создать модель, имитирующую свойства нервной системы. Преимуществом моделей, симулирующих поведение нейронных сетей, является гибкость, проявляющаяся в способности обрабатывать новые ситуации.

В ходе строительства «модельного» мира «Субъект» активно использует знания, полученные в ходе игр первого типа. Однако трансформации из «комнатных игр» подлежит не информация об исследуемом мире, а полученные в процессе предыдущего поиска пути познания. На изменчивость внешней формы или реализованной в физических моделях структуры указывают и представители коннекционизма, утверждая, что «универсальным является наш «способ оперирования категориями», а сами категории не фиксированы так же, как не фиксирован выбор одной из множества операций» [Леннеберг 2001, с. 132].

Я. Хинтиikka называет вторую группу игр «играми на открытом воздухе». Название обусловлено тем, что, вступая в игру, «Субъект» ограничен не внешними «природными» лимитами, а только пределами своих возможностей (а точнее, пределами мозга), которые открываются «Субъекту» в «комнатных играх». Именно в играх «на открытом воздухе» наиболее высока вероятность победы «Субъекта» над пытающейся увести на ложный путь «Природой» в связи с возможностью познания не только реальных, но не всегда истинных миров, но и существующих вероятностных миров, несущих в действительности больше истины.

«Игры на открытом воздухе» совпадают с описанными Н.П. Джонсоном-Лэардем концептуальными моделями, способными представлять реальные ситуации, возможные ситуации или вымышленные ситуации. Прибегая к концептуальным моделям, субъект моделирует действительность на абстрактном уровне.

Таким образом, языковые игры Я. Хинтиikki представляют собой ментальные модели, участвуя в которых, носители языка прямо или опосредованно через некую абстракцию, лишенную связи с непостоянной материальной субстанцией, создают образ мира. Причем характер языковой игры, а именно способность / неспособность субъекта «выйти из комнаты», отказавшись от руководящих сознанием извне стереотипов категорий, навязывающих ложные знания, оказывает большое воздействие на создаваемый образ.

Основополагающие идеи Я. Хинтикки о языке как игровом процессе борьбы «Субъекта» и «Природы», об активном, доминирующем начале «Субъекта» вплоть до возможности конструирования «Субъектом» идеальных миров, были продолжены в работах ряда логиков и лингвистов Европы [Зорнинг 1998, Штрекер 1987]. Несмотря на различие и разнообразие используемых терминов и некую кажущуюся новизну большинства выдвигаемых на сегодняшний день идей, они являются только развитием заложенного еще Л. Витгенштейном принципа функциональной детерминированности языка. Данный факт еще раз подчеркивает глубинную взаимосвязь идей Я. Хинтикки и Л. Витгенштейна.

Наиболее важным в концепции теоретико-игровой семантики для нашей работы по построению модели языковой игры как явления, основанного на когнитивных процессах, являются следующие положения:

- видение языка не как точного, фиксированного отражения окружающей действительности, а как динамически развивающихся и видоизменяющихся правил, предписаний (когнитивных способов познания) по конструированию подобного отражения в нашем сознании;
- постулирование изменчивости внешней формы / относительной стабильности когнитивных процессов;
- определение языковой игры как ментальной модели, представляющей собой функциональную высокоуровневую репрезентацию мира;
- указание на гибкость репрезентации языковой игры, реализованной в концептуальных моделях (способность объяснить исключения, «аномалии» и создать новое).

1.3 ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК НАРУШЕНИЕ НОРМ ЯЗЫКА

Традиционная лингвистика обратила внимание на явление языковой игры как не укладывающееся в статичные границы языковой системы. В связи с этим в рамках системно-статического описания устройства языка языковая игра

квалифицировалась как аномальное отступление от фиксирующих устойчивое состояние системы норм языка. «Языковая игра проявляется в намеренном нарушении норм общелитературного языка. ... это явление не может быть проанализировано в рамках языковой системы» [Бакина 1977, с.93-94].

Традиционная классификация языковой действительности каждого естественного языка, лежащая в основе разделения языковой игры и нормированной языковой системы, описана в работе К. Детеринга. Автор выделяет три вида высказываний: высказывания, отвечающие норме языка; высказывания, преднамеренно отклоняющиеся от нормы; и высказывания, содержащие ошибки. Таким образом, явления языковой игры составляют сознательные отклонения от нормы, однако они не являются ошибками, а следовательно, требуют тщательного исследования и классификации [Детеринг 1985, с. 31].

Разработанное системоцентристской лингвистикой разделение языка на 3 сферы (норма, языковая игра и ошибка) вряд ли способно определить границы рассматриваемого нами явления. Языковая игра выделяется на основании степени участия сознательных процессов в ходе речепроизводства. По мнению лингвистов традиционного подхода, продуцент, включаясь в языковую игру, сознательно отходит от языковых норм. Ошибка возникает в том случае, если нарушение норм происходит неосознанно. Мы не можем согласиться с выдвинутым положением, так как, во-первых, во многих случаях языковая игра возникает в процессе коммуникации случайно и только позже осознается продуцентом или реципиентом как языковая игра. Во-вторых, коммуниканты не обладают информацией о случайности / преднамеренности созданных высказываний. Следовательно, отсутствует возможность разделения в процессе коммуникации сознательно создаваемой языковой игры и неосознанной ошибки. Таким образом, в границах традиционного подхода нельзя определить область языковой игры и ее отношение к норме и ошибке.

Второй причиной, заставляющей нас отказаться от традиционного подхода в рассмотрении языковой игры, является безосновательное сужение области исследования и применения этого феномена. С одной стороны, вынесение

языковой игры за рамки языковой системы, осознанное нежелание разбираться с «внесистемными» явлениями позволили на время закрыть вопрос о сущностных механизмах создания этого феномена. Несмотря на широкое распространение в 60-ые – 80-ые годы 20 в. использование языковой игры в коммуникативной деятельности подвергалось жесткой критике. Особенно сильны были призывы, звучавшие почти в каждом исследовании, о том, что случаи языковой игры «следует выводить за пределы нормативно организованных средств языка» [Лаптева 1976, с.74].

Однако наличие огромного числа индивидуально-авторских новообразований в литературных текстах заставило не только объяснять причины введения окказиональных слов в текст произведения, но и поставить вопрос о языковой игре как специфической черте словесного художественного произведения. Единственно возможной сферой употребления языковой игры считалась поэтическая речь в связи с тем, что «язык поэзии не располагает своими особыми художественными нормами» [Горбачевич 1978, с.53]. Более того, В.В. Виноградов считал, что «словотворчество от себя» имеет право на существование только в собственно авторской речи, ориентированной на литературность изложения [Виноградов 1984, с.125].

Среди причин, побуждающих авторов к словотворчеству и ненормированному использованию языка, называется стремление к новизне выражений, желание создать неожиданный словесный образ. Языковая игра в литературном тексте помогает выразить свое отношение к изображаемому, дать оценку описываемых событий, остановить внимание на слове с актуализированной внутренней формой.

Исчерпывающий анализ и классификация игровых приемов и выражений произведений поэтов-футуристов и современной поэзии является несомненным вкладом в изучение языковой игры лингвистами данной эпохи [Бакина 1973, 1975, Брайнина 1996, Виноградова 1996, Горбачевич 1972, Григорьев 1977]. Однако они неоправданно игнорировали многообразие сфер использования языковой игры. Желание выразить свои эмоции, передать отношение к изо-

бражаемому предмету характерно не только для поэтической речи, но и для всего языка в целом. Так, ряд исследований доказывает, что явление языковой игры также характерно для повседневной разговорной речи [Земская 1981], для языка публицистики [Вакуров 1969], для литературной речи [Горбачевич 1972]. Иначе говоря, в той или иной степени игровой момент пронизывает все области языковой действительности.

Ограниченность сферы использования языковой игры обуславливает специфичность функций этого явления языка. Утверждается, что основная и единственная задача языковой игры состоит в усилении художественного воздействия поэзии, но только в том случае, «если отклонение от нормы мотивировано художественным замыслом произведения, способствует социальной или иной характеристике персонажа, передает колорит эпохи» [Горбачевич 1972, с.56]. Соответственно основная цель языковой игры – эстетическая. В то же время «не мотивированные художественным замыслом речевые ошибки и словесные трюкачества» [Горбачевич 1972, с.58] оцениваются как недостатки текста.

Помимо этого, языковая игра рассматривается представителями системно-центрического подхода в качестве разновидности комического. Смех в подобных случаях провоцируется пониманием противоречия между должным и реальным, а также осознанием «торжества разделяемой субъектом нормы» [Гусев 1985, с.48]. Иными словами, говорящий постигает то, что нарушающая нормы языка языковая игра выступает лишь в качестве «аномалии», а следовательно, не уничтожает, а, напротив, демонстрирует важность стабильных норм.

Очевидно, что комическая и эстетическая функции не являются единственно возможными целями введения языковой игры в речевое произведение. Комизм и особое эстетическое воздействие представляют собой лишь сопутствующий эффект.

Акцентуация экспрессивности языковой игры порождает парадокс. Так как отклонения от нормы как гаранты коммуникации в ходе языковой игры должны вести не к экспрессивности, а к коммуникативным неудачам, смысловым лакунам, непониманию. «Коммуникативная неудача – полное или частич-

ное непонимание, то есть неосуществление коммуникативного намерения говорящего» [Ермакова 1993, с.30]. Типология коммуникативных неудач, разработанная О.Н. Ермаковой, убедительно доказывает идентичность механизмов «поверхностной» реализации случаев непонимания в речевой деятельности и языковой игры, рассматриваемой в аспекте отклонения от нормы. В реальном же процессе коммуникации, сопряженном с творческим использованием языка, нормативные запреты постоянно нарушаются, причем как в стилистических целях, так и ради создания и передачи новой информации. Необходимо подчеркнуть, что нарушения языковых норм имеют место не только в языковой игре. Исследования стилистических фигур (метафора, оксюморон, метонимия и т.д.) доказывают, что по своей внутренней структуре они не отличаются от языковых ошибок [Сапорта 1998; Тодоров 1975].

Нераскрытым лингвистами системоцентрического направления остается и сам *механизм создания языковой игры*. Постулируется мысль о том, что механизм образования языковой игры базируется на использовании возможностей общелитературного языка. Исследователи признают, что преднамеренное нарушение языковых норм позволяет открыть неиспользованные возможности самого языка, так как, играя словом, автор «не только усиливает эмоциональное воздействие», но и «обращает внимание на звуковую форму и семантику слова, на его этимологию, на наличие синонимичных или тождественных слов» [Ходакова 1977, с.38].

Языковая игра строится по аналогии с языковой нормой, но аналогия выступает не как фактор регуляции, а как «фактор, способствующий введению в речь образований, которые нарушают структурно-семантическую целостность и определенность той модели, на которую они опираются» [Шмелев 1977, с.58]. Принцип превалирования смысла над формой позволяет говорящему в целях максимально точного донесения смысла и наиболее эффективного воздействия на слушающего пренебречь нормативными установками и прибегнуть к использованию неканонических средств выражения.

Принцип аналогии, заключающийся в том, что мы строим языковую единицу по подобию, на основании образов уже имеющихся в нашей памяти языковых структур, базируется на голографической теории памяти. Согласно нейрофизиологическим и психолингвистическим исследованиям, новая информация не возникает из ничего; она всегда конструируется на основе уже имеющегося в нашей памяти объема знаний. Включаясь в память субъекта, новая информация воздействует на прошлый опыт, вливается в него и видоизменяет всю систему.

Подобные процессы происходят и в языке. Не только языковая игра, но и любое языковое явление репрезентирует новый виток эволюции всей языковой системы, представляющий собой развитие образа предыдущего периода. Следовательно, объяснение механизма появления языковой игры в результате построения аналогии с языковой нормой не объясняет конкретных, специфичных только для игры слов путей создания, а указывает на одно из концептуально значимых направлений развития всей языковой системы.

Несмотря на недостатки объяснения сущности языковой игры представителями системоцентрической лингвистики, справедливо будет указать на ряд неоспоримых на то время достижений в изучении этого явления, опосредованно внесших вклад в формирование нового подхода к языковой игре. Во-первых, в рамках системно-статического направления была доказана правомерность включения языковой игры в набор поэтических средств выражения экспрессии. Так, В.В. Лопатин пишет о высоком аксиологическом статусе окказионализмов в поэтической речи: «Это не неполноценные или ущербные слова. Это слова настоящие и более нужные в определенном контексте, более насыщенные по смыслу и эмоциональной нагрузке» [Лопатин 1973, с.62]. Кроме того, исследователи данного направления составили подробную классификацию различных способов языковой игры, основанную на особенностях выражения «поверхностного уровня»:

- авторских окказионализмов [Тимофеева 1962, Горбачевич 1972, 1978; Бакина 1973, 1975, 1977а, 1977б; Лопатин 1973; Виноградова 1984, Стрельцова 1991];
- каламбура [Зайковская 1993; Ходакова 1977; Вакуров 1969];
- паронимии [Янко-Триницкая 1968, 1972, 1979; Аникин 1965; Григорьев 1977, 1989];
- паронوماзии [Воронцова 1971, Колесников 1973] и т.д.

Данные созданных классификаций представляют научный интерес и для представителей новой парадигмы, так как систематизируют все многообразие случаев языковой игры и позволяют через «поверхностный уровень» проникнуть вглубь, до когнитивных оснований.

В результате анализа работ представителей традиционной лингвистики нами были выделены следующие причины, определяющие невозможность рассмотрения сущности языковой игры с позиций системной лингвистики:

- разделение языковой игры и ошибки по принципу преднамеренности / случайности не является строгим критерием в опознании языковой игры в речевом произведении. Опосредованное восприятие текста не позволяет с полной уверенностью говорить о преднамеренности или случайности того или иного отклонения от нормы. Принцип целенаправленности нарушения языковых норм не позволяет определить специфику языковой игры;
- необоснованное сужение области исследования языковой игры до поэтической речи как не обладающей системой норм и правил;
- в рамках системно-статической парадигмы невозможно решить вопрос о причинах эстетического воздействия языковой игры, заключающихся в отсутствии коммуникативных неудач и высокой степени экспрессии явления;
- принцип аналогии, используемый для объяснения механизмов создания языковой игры, не является свойственным только этому явлению.

нию языка (см., например, метафору), а потому не может быть отличительным сущностным признаком языковой игры.

Многочисленные исследования в психолингвистике, когнитологии, лингвосинергетике в последние годы также доказали невозможность статичной модели языковой системы, базирующейся на понятиях нормы и отклонения от нормы, объяснить происходящие языковые процессы. Так, И.А. Герман правомерно указывает на содержательную упрощенность таких систем, связанную с излишней системной идеализацией и генерализацией понятий. Очевидным является также существующее противоречие между постоянно эволюционирующим феноменом и устойчивостью понятийной системы, используемой для его объяснения [Пищальникова, Герман 1999].

Классическое определение нормы как отражение статического состояния системы на определенном этапе противоречит феноменальной нестабильности речевой деятельности. С одной стороны, речевое произведение всегда стремится к стабильности, к состоянию статического покоя. Однако с другой стороны, наличие факторов континуального внешнего и внутреннего воздействия на речевое произведение не позволяет ему достигнуть полной симметрии. Следовательно, явление нормы менее значимо для эволюции языка, чем явление постоянно изменяющихся и развивающихся «аномалий».

Можно предположить, что исследование языковых единиц, которые на первый взгляд обладают яркими «асистемными» характеристиками с помощью традиционных системоцентрических понятий и методов на современном этапе развития языкознания вряд ли приведет к созданию моделей и теорий, обладающих необходимой объяснительной силой. В традиционной научной парадигме правила носят детерминистический характер, то есть, если вводится какое-то правило, то его выполнение обязательно. Принцип детерминизма не позволяет преодолеть системоцентрическим моделям языка трудностей по обработке новых непредвиденных правилами ситуаций и пониманию «асистемных» явлений языка.

Все сказанное позволяет считать, что исследование механизмов языковой игры остаётся в современной науке чрезвычайно актуальным.

1.4. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК НАРУШЕНИЕ НОРМ ЯЗЫКА ПРИ ПОЛНОМ ИХ ОСОЗНАНИИ

Лингвисты, вставшие на позицию функционально-динамической научной парадигмы, получившей свое развитие в 80 – 90-ые годы 20в., изменили ракурс рассмотрения феномена языковой игры. Основной целью лингвистических исследований с этого момента являлось не просто создание модели естественного языка, но, прежде всего, описание процесса языковой деятельности. На первый план лингвистических исследований вышло, прежде всего, изучение речевой деятельности, а не детально рассмотренной учеными системоцентристского толка языковой системы. Языковые явления рассматривались в рамках этого подхода не с классификационной статической точки зрения, а в динамике, процессе. В центре анализа находится языковая игра не в качестве исходного объекта лингвистической интерпретации, а как «конечный результат текстосозидательного процесса построения языковой формы говорящим» [Кибрик 1987, с.12]. Таким образом, постулируется деятельностное начало феномена языковой игры.

Многообразие определений языковой игры как процесса, высказанных лингвистами функционально-динамической парадигмы [Брайнина 1996, Виноградова 1996, Гридина 1996, Санников 1999], может быть обобщено в следующем утверждении: *языковая игра понималась как двуплановый процесс, проявляющийся в осознанном нарушении норм речи при учете полного знания о законах употребления той или иной языковой единицы.* Сущность языковой игры проявляется во взаимодействии данных планов, когда «слушающий заманивается на ложный путь, а затем маска сбрасывается» [Санников 1999, с.21]. Иными словами, языковая игра представляет собой языковой инвариант, обра-

зующийся наложением двух лингвистических систем, виртуально перетекающих одна в другую [Фуко 1990].

Постулирование наличия двух параллельно существующих и взаимодействующих в процессе языковой игры лингвистических планов: плана языковой нормы и области, включающей нарушение норм, в действительности лишь незначительно модифицирует существовавшую и прежде системно-структурную концепцию языковой игры как аномалии. Вновь актуальным становится вопрос о реальности существования неких идеализированных речевых правил, якобы управляющих всей языковой системой. Статичный уровень развития языка, отражаемый в речевых нормах, не может определять и детерминировать динамическую сущность языка.

Несмотря на новизну терминологии, сущность концепции языковой игры не изменилась. Вновь особое внимание приковано лишь к сопутствующим «поверхностным» эффектам, факультативно сопровождающим языковую игру. Так, тщательному анализу вновь подвергается способ создания эффекта обманутого ожидания и комического шока, при котором удивительное оказывается банальным и наоборот. Причем именно в комизме, а не в смыслотворчестве, видится ученым функционально-динамической парадигмы основная цель языковой игры. Комическое понимается ими как отклонение от некой стереотипизированной нормы, возникающее в результате резкого перехода от одного плана к другому, при котором соблюдается принцип личной безопасности.

Еще одним эффектом, всегда сопровождающим языковую игру, рассматриваемую как столкновение «привычного» и «непривычного», «отклонения» и «нормы», является исследуемый в рамках функционального направления эффект «остранения». Данный термин был впервые введен В.Б. Шкловским в значении «расшатывание старого смысла»[Шкловский 1983]. Высказывается предположение, что, используя слово в необычном значении или изменяя форму его выражения, говорящий ослабляет сочетаемостные связи данной языковой единицы и предоставляет слову большую автономию вплоть до полного уничтожения определенной валентности знака.

По нашему мнению, большинство языковых игр построены именно на наличии у ряда языковых единиц, участвующих в игровом процессе, стереотипизированных сочетаний с другими словами. В ходе языковой игры имеющиеся у носителей языка стереотипы, в том числе и принятые, шаблонные сочетания, активно используются, внося в языковую игру определенную конвенциональную информацию. Однако стереотип в ходе языковой игры подвергается модификации, так как на его основе происходит процесс формирования нового смысла, нового знака. Например, в языковой игре «Премьер для подражания» (Комм февр. 2000) обыгрывается подобие внешних репрезентантов различных, ни в чем на первый взгляд не сопоставимых концептов: пример и премьер. Омофоничность внешней формы, используемая для введения слова «премьер» в клише «пример для подражания», ведет к актуализации ни одного, а двух концептов, взаимодействие которых порождает новый смысл.

Важной чертой языковой игры представители функционального течения называют информативную пустоту речи, содержащую данный феномен. Подобная концепция видения языковой игры как явления, обладающего сугубо внешней, формальной ценностью, строится на идеях, высказанных Р.О. Якобсоном, о том, что суть игры на неоднозначности заключается не в том, чтобы выразить какой-либо из смыслов, а в том, чтобы обратить внимание на игру этих смыслов; то есть сообщение обращено само на себя [Якобсон 1979] и не несет никакой дополнительной концептуальной информации.

В процессе игры слово не приобретает нового значения. Говорящий пытается обратить внимание слушающего на внешнюю и внутреннюю форму, на системные и семантические связи данной языковой единицы и на отношения, существующие между отражаемыми этими единицами реалиями. «Игра слов семантически не обогащает высказывание, но лишь смешит столкновением далеких, несоединимых друг с другом понятий» [Земская 1983, с.206]. Человек прибегает к языковой игре в тех случаях, когда сознательно или бессознательно он не стремится передать информацию, а ощущает желание испытать самому и вызвать у реципиента чувство эстетического удовлетворения от самой формы

речи. Ср.: «Языковая шутка, балагурство не связано с решением каких-то смысловых задач; она разрушает значение и коверкает внешнюю сторону» [Санников 1999, с.15].

Мы не можем согласиться с тем, что «языковая игра – это не операциональный механизм ..., а вид целенаправленного речевого действия, не имеющего внеположенного действия и в рамках практической логики направленного на самого себя» [Доронина 1998, с.65]. Более аргументированной, по нашему мнению, является точка зрения, высказанная В.А.Пищальниковой, о том, что сущность языковой игры заключается в операционном механизме лингвокогнитивных преобразований операций в действия и этот механизм обнаруживает одно из универсальных свойств языка [Пищальникова, 2000].

Значительно расширяются границы языковой игры; основным признаком, детерминирующим включение той или иной единицы в рамки данного явления, является осознание слушающим данной единицы как смешной, странной, необычной. Так, классифицируя языковую игру, В.З. Санников выделяет данное явление на всех языковых уровнях: от фонетического, графического, орфографического до прагматического и стилистического. Любое явление данных уровней, представляющее собой «сознательное манипулирование языком, построенное на необычности» (нарушение орфографии, фигурные стихи, яркая и неизбежная метафора, метонимия, перифраза и т.д.), определяется как языковая игра [Санников 1999, с.376].

Таким образом, прагматический аспект, то есть отношение реципиента к языковому материалу, оказывается решающим в определении языковой игры. Мы не можем построить теорию языковой игры на прагматическом аспекте, так как, во-первых, концепты «смешное» / «несмешное», «обычное» / «необычное» являются относительными. То, что кажется смешным и необычным для одного, оказывается банальным для другого. Следуя логике данного подхода, мы можем утверждать, что языковая игра есть принадлежность индивидуальной речи, а не языкового сознания всех носителей языка. Во-вторых, можно ли говорить о том, что языковая игра исчезает в тех случаях, когда хорошо знакомый

нам анекдот, построенный на нарушении языковых норм, стереотипов, не вызывает смеха?

Несмотря на вышеуказанные противоречия представители функционально-динамической научной парадигмы неоспоримо внесли неопределимый вклад в развитие теории языковой игры. Во-первых, именно в этот период развития лингвистики была раскрыта особая роль контекста по отношению к языковой игре.

В процессе речепорождения асимметрия знака, заключающаяся в неоднозначном соотношении внешнего репрезентанта и выражаемого знаком смысла, частично снимается контекстом, определяемым как «законченный в смысловом отношении отрезок письменной речи, дающий возможность точно установить значение отдельно входящего в него слова или предложения» [Розенталь 1972, с.138]. Таким образом, окружение языковых единиц ограничивает семантический потенциал знака и решает проблему многозначности. Если контекст не проясняет конкретного значения многозначных слов, смысл высказывания становится неопределенным. Вследствие подобной ситуации происходит актуализация связей между разными значениями многозначных слов, а именно тех дифференциальных признаков, которые являются общими для прямого и переносного значения. В случаях языковой игры контекст не разрешает, а стимулирует существование семиотической неоднозначности, так как любое из потенциально возможных значений, причем не только одного концепта, а нескольких моделей смыслообразования, может получить развитие в данном контексте. Ср.: «Актуализатором асимметричности знака выступает контекст. Если контекст подавляет множество потенциальных значений и реализует только одно, ... то он выступает в качестве симметризирующего окружения. ... При такой организации контекста, которая не устраняет многозначности, текст становится амбивалентным или поливалентным, а сам контекст выступает в роли десемантизирующего окружения» [Уварова 1989, с. 122].

Следовательно, контекст выполняет по отношению к языковой игре двойственную функцию. С одной стороны, контекстуальное языковое и внеязыко-

вое окружение определяет среду обитания слова, задает примерные координаты используемого в языковой игре участка концептуальной системы. В данном случае контекст указывает на путь, по которому игра слов была создана, и дает нить к пониманию языковой игры. Но одновременно с этим контекст сохраняет и другие возможные пути образования значения слов.

Кроме этого в работах представителей функционально-динамической научной парадигмы значительно расширяется арсенал функций, реализуемых в случаях использования языковой игры. Помимо традиционной, эстетической, исследователи называют маскировочную функцию, позволяющую обойти «цензуру культуры», выразить находящиеся под запретом в данном обществе смыслы; функцию дискредитации описываемого лица как не соблюдающего нормы языка; стремление к самоутверждению за счет уверенности в правильности собственной речи, а также наиболее часто встречающуюся развлекательную функцию.

Т.Д. Браинина указывает на особую роль языковой игры в современном российском языковом обществе. Исследование новой альтернативистской литературы привело автора к мысли об обусловленности игры с языком необходимостью избавления от языковых штампов и клише тоталитарной эпохи, которые продолжают руководить нашим подсознанием. Игра слов представляет собой отрицание отжившей идеологии, освобождение, либерализацию языка [Браинина 1996].

Иные причины отхода от языковых нормативов указываются в работе по окказионализмам О.Г. Ревзиной. Автор заявляет, что человек находится под постоянным прессингом со стороны языка, заключающемся в «режиме несвободы: человек зависит от языка, но язык как знаковая система не зависит от человека» [Ревзина 1996, с.304]. Оказываясь в ситуациях коммуникативного стресса, человек спонтанно, интуитивно находит уязвимые места в языковой системе и отказывается от привычных языковых механизмов. В этом акте нарушения запрета О.Г. Ревзина видит высшую степень проявления свободы человека. Создав слово, мы «вступаем в своеобразное соревнование – диалог со

стационарным словом», то есть с языком, повелевающей нами природой, «всегда по-новому представляя ... смысловой сгусток» [Ревзина 1996, с.308].

Упомянутые функции языковой игры заставляют задуматься об уникальности и особом месте данного явления в языке и жизни языкового общества. Помимо уже названных нами возможностей выражения экспрессии и новизны, характерных для многих языковых средств, можно выделить и особую, неповторимую способность языковой игры, выделяющую ее из всего многообразия языковых явлений. Языковая игра дает возможность освободить человеческое сознание от отживших стереотипов и костных понятий, препятствующих дальнейшему развитию языка.

Представители функционального направления, перейдя к рассмотрению языковой игры как процесса, указали на ряд ранее неизвестных функций, выполняемых игровым элементом в тексте и языке. Во-первых, широкое распространение получает понимание языковой игры как столкновения предсказуемого и непредсказуемого, ведущего к нарушению денотации и идентификации с пресуппозицией. Данная точка зрения детально разрабатывается в исследовании проблемы смысла и абсурда Э.Д. Сулейменовой [Сулейменова 1989]. Анализируя известную песню из мультфильма «Пластилиновая ворона», построенную на основе прецедентного текста басни И.А. Крылова «Ворона и лисица», автор рассматривает языковую игру как усиление референциальной пресуппозиции. Одновременно с этим сигнификативные и коннотативные значения начинают регулировать семантическую и синтагматическую сочетаемость в разнообразных семантических и коммуникативных артефактах.

Не менее важной причиной создания языковой игры является указание на наличие подтекста, неоднозначности, так как многочисленные отступления от норм на фоне нормированности речи «несут наиболее существенное и нетривиальное имплицитное содержание» [Долинин 1983, с.47]. Это связано с тем, что ненормативное явление уже само по себе воспринимается семиотически, как знак завуалированного смысла. И.Р. Гальперин так определяет подтекст: «это своего рода диалог между содержательно - фактуальной и содержательно-

концептуальной сторонами. Идущие параллельно два потока сообщения – один, выраженный языковыми знаками, другой, создаваемый полифонией этих знаков – в некоторых точках сближаются, дополняют друг друга и иногда вступают в противоречия»[Гальперин 1981, с.50]. Подтекст реализуется в импликационном значении, создающем значимый фон, среду, в которые погружены прямые знаковые значения.

М.В. Никитин также рассматривает языковую игру как сложный речемыслительный процесс, при котором «говорящий управляет взаимодействием знакового и семиоимпликационного значения, прогнозируя суммарный эффект речи, а слушающий определенным образом разрешает конфликт двух составляющих смысла, мобилизуя свое знание мира и опыт знаковой деятельности»[Никитин 1988 , с.123]. Языковая игра в данной интерпретации включает случаи компрессии языковых структур в речи, семантические пропуски, имплицитную и эксплицитную многозначность, а также различные вариации конфликта между эксплицитным знаковым значением и значимым фоном речи. Результатом взаимодействия эксплицитного и имплицитного значения является создание эффекта «мерцающих смыслов», при котором один из смыслов не исчезает полностью, а лишь отходит на второй план, готовый, подобно взаимодействию фигуры и фона гештальтпсихологии, актуализироваться в любой момент в зависимости от ракурса восприятия языкового явления слушающим.

Создание множественности интерпретаций одной из сторон знака, нарушающее закон функционирования знака в речи, определяется Й. Залецки как «коммуникативное многоголосье», представляющее собой «намеренное и заранее запланированное использование опосредованности высказывания» [Залецки 1991, с. 157]. Автором выделяется три типа «многоголосья» в соответствии с характером нарушаемых признаков: нарушение грамматического одноголосья на уровне «слово – слово» (омонимия, полисемия); множественность когнитивных значений в плане «слово – мир» (метафора); и нарушения «слово – воля» (ирония).

В рамках функционально-динамической парадигмы указывается также на то, что языковая игра имеет научную ценность, выступая в качестве «отрицательного языкового материала, аномалии», осознание которой ведет к более глубокому пониманию нормы [Апресян 1995, с. 380]. Это обусловлено тем, что «человек прежде всего замечает аномальные явления ... Аномалия загадочна и опасна. Поэтому она заставляет думать (творит мысль) и действовать (творит жизнь). Игра в нарушение семантических и прагматических канонов имеет своей целью вникнуть в природу самого канона» [Арутюнова 1988, с. 324].

Однако Т.В. Булыгина и А.Д. Шмелев считают, что подобные случаи преднамеренного отклонения от нормы с целью привлечения внимания к нарушаемому правилу должны быть отделены от языковой игры. Исследования говорящих с целью получения «отрицательного языкового материала» определяются ими как «наивный языковой эксперимент» [Шмелев 1997, с. 448].

Все вышеназванные гипотезы, объясняющие причины введения языковых игр, имеют право на существование и содержат разумные идеи и доводы. Однако наше исследование не может полностью положиться ни на одну из них. Причина нашей неудовлетворенности в рассмотренных теоретических изысканиях заключается в том, что языковая игра рассматривается в каждом подходе лишь с точки зрения определенной, специфической проблемы: стилистической, прагматической и т. д. Это обусловлено тем, что материал языковой игры привлекался вышеперечисленными лингвистами только в качестве доказательства разрабатываемых ими теоретических положений о сущности языка вообще, а не в рамках изучения конкретного явления языковой игры.

Одним из основных отличий функционального взгляда на языковую игру от ранее доминирующего статического подхода является указание на иные, по нашему мнению, истинные причины появления в языке игрового момента. Так, В.З. Санников утверждает, что стимулом преднамеренного нарушения языковых границ являются стереотипные представления говорящих о норме, об общих принципах устройства языка и о его «странностях». Иначе говоря, носители языка, сталкиваясь с основополагающим свойством языкового знака – асим-

метричностью, пытаются разрешить языковые «странности» путем симметризации знака в речи.

Вторым механизмом создания языковой игры является нарушение системных отношений между знаками, которое заключается в том, что «не соблюдается заданная между знаками дистанция» [Санников 1999, с.180]. Например, одним из основных требований, предъявляемых говорящими к языку, автором называется строгое соответствие формы и содержания. Обыгрывание многозначности, омонимии, паронимии представляет собой пример реализации говорящими данных требований. Несоответствие между значением слова и его внутренней формой приводит к переосмысливанию фразеологизмов и созданию народной этимологии.

Таким образом, языковая игра возникает в результате стремления коммуникантов полностью восстановить или хотя бы приблизиться к состоянию симметричности и стабильности речевого произведения, обладающего определенными отклонениями, возникшими за счет сдвига статичного положения языковой системы в процессе поступления извне новой информации.

Наиболее детальную разработку в рамках операционального направления универсальный механизм создания языковой игры получает в исследовании Т.А. Гридиной. Новацией данного подхода является замена термина «нарушение норм» на «деавтоматизацию». Критикуя понятие языковой нормы, исследователь пытается построить свою теорию на новых, отличных от предыдущего научного опыта концептуальных основаниях. Однако определяя «деавтоматизацию» как «запрограммированное отклонение от стереотипа восприятия, образования и использования языковых единиц» [Гридина 1996, с.8], автор попадает в замкнутый круг. Норма есть не что иное, как определенный устойчивый стереотип создания и понимания языковых явлений. Соответственно термин «деавтоматизация» не представляет чего-то существенно нового и не позволяет раскрыть сущность языковой игры.

Несмотря на то, что языковая игра определяется как двунаправленная по отношению к языку и речи, в связи с зависимостью от лингвистических меха-

низмов знака и формирующего ассоциативный потенциал знака контекста, автор указывает на превалирование языкового начала в формировании феномена языковой игры. Это связано с тем, что языковая игра «соединяет в себе три аспекта языкового «видения»: языковая схема предполагает осознание внеконтекстуальных отношений между языковыми единицами; языковая норма – знания о стандартных реализациях этих отношений; языковой узус – знание о реальном функционировании единиц»[Гридина 1996, с.8).

Эффект языковой игры определяется включением слова в ассоциативный контекст, вызывающий деавтоматизацию знака, основанную на преднамеренной ломке, разрушении ассоциативного потенциала слова. Трансформация ассоциативного кода может иметь место как на уровне формального ассоциативного кода (внешние, материальные ассоциации), так и на уровне семантизированного ассоциативного кода (семантические ассоциации, ассоциации внутренней формы слова и т.д.).

Причины создания неоднозначности в случаях неузуального использования языкового знака кроются в бинарной оппозиции между включением знака в «игровое поле», представляющее собой необычный ассоциативный контекст, порождающий новые значения, и в нормативное поле, так как механизмы функционирования и понимания языковой игры задаются языковой системой, законами функционирования знака в системе языка и речи.

Вследствие этого особую значимость для адекватного понимания случаев языковой игры имеют такие составляющие языковой способности, как чутье языка и лингвистическая интуиция. Языковая компетенция говорящих должна включать не только знание слов и умения их использовать в речи в соответствии с правилами, но и способность строить новые слова, ориентируясь не на общие для всех носителей языка правила, а на потенциально заложенные в системе языка возможности.

Языковая игра требует сотворчества реципиента, который должен не только восстановить выступающие в основе аналогии единицы, но и определить новое идиоматическое значение, причины отклонения от стандарта.

Теория языковой игры Т.А. Гридиной вызвала ряд критических замечаний. Во-первых, несогласие возникло по поводу центральных понятий «ассоциативный потенциал слова» и «ассоциативный контекст восприятия знака». В.А. Пищальникова доказывает неправомерность представленных позиций определения языковой игры как языкового, а не речевого явления в связи с тем, что ассоциативный потенциал слова, включающий только чисто лингвистические, вербальные ассоциации конвенционального характера, не исключает возможности игры на основании создания нового знака. Помимо этого, нацеленность ассоциативного потенциала слова на языковые ассоциации исключает из области языковой игры все явления неязыкового характера [Пищальникова 2000, с.108 - 109].

Определение ассоциативного контекста восприятия знака зависит, прежде всего, не от языковой компетенции говорящего, представляющей собой знание о стабильном состоянии языковой системы (т.е. языковых норм), а от концептуальной системы продуцента и реципиента. Кроме того, слово может вступать в различные ассоциативные связи языкового и неязыкового характера. Следовательно, понятие ассоциативного контекста не лимитировано и не автоматизировано.

Смена научной парадигмы не привела к успешному объяснению механизмов языковой игры по следующим причинам:

- наличие сосуществующих и взаимодействующих в процессе языковой игры планов языковой нормы и нарушения лишь незначительно модифицирует существовавшую и раньше системно-структурную концепцию языковой игры как нарушающей нормы языка аномалии;
- любое проявление языковой системы может рассматриваться как один из бесконечного числа видов большего или меньшего отклонения от идеализированного стандарта;
- введение новых терминов, в частности использование понятия «деавтоматизация», не изменило сущностного понимания языковой игры как нарушения нормы, так как автоматизация рассматривается лин-

гвистами в качестве базовой составляющей нормированного употребления языка. «Нормативность речи связана с автоматичностью. Автоматический характер воспроизведения в речи уже готовых средств ... создает благоприятную почву для упрочнения нормативного характера устно-литературной речи» [Лаптева 1976, с.19];

- тщательный анализ «поверхностных» эффектов обманутого ожидания и комизма не объясняет сущностных механизмов создания самого явления;
- постулирование информативной пустоты языковой игры, направленности этого явления языка на себя;
- отсутствие всесторонней теории языковой игры, учитывающей все характеристики явления;
- неразрешенность возникшей еще в рамках системно-статического подхода проблемы определения границ языковой игры. Ведущую роль в выделении данного явления играет прагматический аспект, что делает проблему отнесения того или иного элемента языка к языковой игре вопросом субъективным;
- попытки ограничить количество видов соотношения стандарта и отклонения на основе лимитирующего контекста уводят исследователей от значения языковых единиц в область прагматики.

Необходимо заметить, что в рамках функционально-динамической парадигмы было разработано несколько важных постулатов, способных внести ясность в механизм смыслообразования в ходе языковой игры и в нашем исследовании:

- контекст не разрешает, а стимулирует существующую в языковой игре семиотическую неоднозначность;
- асимметричность как основополагающее свойство знака провоцирует создание языковой игры. Языковая игра возникает в результате стремления коммуникантов восстановить симметричность и стабильность речевого произведения.

Однако в целом сугубо лингвистическое исследование в русле логико-рационалистического взгляда не позволило разрешить вопрос механизмов языковой игры. Это доказывает необходимость создания новой теории языковой игры, полагающейся на понимание языка не как линейной, а как многомерной, открытой, диссипативной системы.

1.5. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК УНИВЕРСАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ ЯЗЫКА

Основным недостатком большинства существующих теорий языковой игры является единодушное признание данного феномена ненормативным языковым явлением. Понятие нормы вводит исследователя в замкнутый круг лавирования между нормой и антинормой и определения границ между ними, тем самым блокирует любую возможность проникнуть в суть речемыслительного процесса.

Введение языковых норм, правил, жестко регулирующих речевую деятельность, создает образ статичного, предельно структурированного и максимально генерализованного языка. Подобный образ противоречит реальному состоянию. Во-первых, принимая понятие нормы, мы лишаем язык открытости, то есть способности обмениваться с окружающим миром информацией и видоизменяться под воздействием приобретенного извне вещества. Нормы создают между языком и миром невидимые барьеры, позволяя совершение контактов лишь в тех случаях, если это не угрожает стабильности всей языковой системы.

Во-вторых, точное следование правилам разрушает язык как универсальную семиотическую систему. Язык теряет способность, не выходя за рамки установленных для него нормативов означать все новые, возникающие в процессе коммуникации ситуации. Таким образом, нормы не являются принадлежностью языка, а скорее, наоборот, одним из основных факторов, сдерживающих природное развитие языка. В связи с этим возникает вопрос о сущности и причинах появления языковых нормативов в языковом сообществе.

Однозначного понимания нормы не существует. Некоторые исследователи определяют норму как искусственно - литературное, условное, сознательное приятие / неприятие явления. Другие квалифицируют ее как устойчивое состояние системы на данном синхронном срезе; как «равнодействующую коллективного языкового сознания»[Лаптева 2000, с.45]. Норма выступает в качестве «фильтра, распределяющего возможности системы по конкретным речевым актам в зависимости от конкретной ситуации» [Бектаев 1977, с.43]. Во всех работах в области ортологии (наука о нормах языка) указывается двойственность нормы, заключающаяся в ее объективности и кодификации, то есть предписании правил[Ицкович 1982; Ахманова 1965].

Несмотря на различия в понимании нормы, можно выделить характерную черту, присущую всем определениям. Нормы, правила не объясняют возможности языковой эволюции, а только фиксируют определенное статическое состояние, существующее на момент речи. Гетерогенность и динамизм языка, проявляющийся в континуальном изменении языковой системы (причем изменения носят разнонаправленный, нестабильный характер и могут иметь место не во всем языковом обществе, а лишь в определенной социальной или территориальной группе), обуславливают создание не единичной, раз и навсегда зафиксированной системы правил, а безграничного количества недискретных, непродолжительных статичных состояний языка.

Признаками выделения литературной нормы являются устойчивость, пространенность, соответствие системным возможностям, авторитет источника, а также общественная оценка [Горбачевич 1978, с.15]. К авторитетным источникам относят «тексты призванных писателей, изучение письменной речи образованных носителей языка, массовые обследования языка газет, журналов и деловых текстов»[Бектаев 1977, с. 44]. В этой связи возникает вопрос о том, творчество каких писателей считать достойным и где проходит граница образованности людей, дабы, принадлежащая им речевая деятельность стала основой для формирования всеобщих языковых норм. С другой стороны, явление языковой игры характерно для речи именно высоко образованных носителей язы-

ка, так как, «игра в несоблюдение норм ярусов может считаться высшей ступенью речевой культуры»[Комлев 1969, с.146].

Проблема идеального носителя языка, определяющего имеющее право на жизнь нормативное и требующее исключения из языковой системы аномальное явление, возникает в исследовании смысла и бессмыслицы Р.И. Павилениса [Павиленис 1983]. Автор указывает на внутриязыковую замкнутость модели языка, ориентированную на идеального носителя, в связи с тем, что использование данного понятия «искажает идею экспликации интуиции носителя языка», так как языковой потенциал последнего не сводится к правилам построения языковых выражений основанных на фиксированных языковых нормах. Павиленис приходит к выводу о том, что в «приемлемом» контексте любое, даже самое бессмысленное и неправильное с точки зрения идеального носителя языка, выражение становится осмысленным и правильным.

Мы полагаем, что нормы не являются принадлежностью языковой системы. Нормы накладываются на безграничный языковой континуум социальными институтами: школой, семьей, обществом в целом. «Язык ограничен узкими временными пространственными границами мира общения каждого из двух индивидов. ... Партнеры смотрят в лица только друг другу и «природе»: нет трансцендентного социального мира общения, нет «негласной» традиции, нет «негласных» институтов» [Лукманн 1990, с.138].

«Нормальным» и «аномальным» языковое явление предстает только для носителя языка, который владеет в момент построения речевого произведения знанием о стабильном состоянии языковой системы. Язык эволюционирует не на основании языковой компетенции говорящего, а в соответствии с принципом самоорганизации языка, проявляющейся в движении от нестабильности к некому идеальному золотому сечению, представляющему идеал абсолютной симметрии и стабильности.

Идея о сущностной свободе и континуальной семантической и семиотической потенции языка была впервые высказана в рамках экзистенциального течения западноевропейской философии. Х. Ортега-и-Гассет полагает, что

первоначально язык, возникший в мире межиндивидуальной коммуникации, был способен полностью отражать наше мышление, наш замысел [Ортега-и-Гассет 1991]. Однако человек с момента рождения погружен в мир социальных, ментальных, культурных и многих иных обычаев, норм, стереотипов, которые обеспечивают возможность упрощенного бытия в обществе, так как автоматизируют значительную часть человеческого поведения.

Язык, становясь обычаем, закостеневаает, стереотипизируется и перестает служить средством адекватного выражения «внутреннего мира» человека, который заведомо богаче языка – нормы. «Замысел сразу чрезвычайно богат... поверхностная структура неинформативна. Речь не обогащает, а обедняет человека» [Кубрякова 1986, с.146]. Мысль о семиотической бедности слова развивается в работах М.М. Бахтина: «Сказанное слово стыдится себя самого в едином свете того смысла, который нужно было высказать... Сказанное слово – смертная плоть смысла» [Бахтин 1979, с.117]. Таким образом, «поверхностная» языковая структура, базирующаяся на строго определенных нормативах, с одной стороны, облегчающих процесс создания и восприятия языковых произведений, с другой стороны, не обеспечивает полноценного отражения внутренних, глубинных процессов.

Существует несколько гипотез, объясняющих причины возникновения языковых норм. Наиболее распространенной является уже упомянутая нами теория языковой нормы как автоматизации речевого поведения. Так, Е.С. Кубрякова полагает, что многие ситуации, с которыми мы сталкиваемся в процессе коммуникации, вызывают у нас сходные реакции. Способ речевого решения вновь возникающих ситуаций одного типа со временем стереотипизируется и носит отработанный характер. В результате не конкретная ситуация, а застывшие нормы начинают детерминировать процесс коммуникации. «Человек не может самостоятельно и оригинально перерабатывать все встречающиеся в жизни ситуации... У всех людей данного языкового коллектива создаются стереотипные установки, которые определяют единообразный способ членить объективную реальность» [Кубрякова 1986, с.187].

Б.М. Гаспаров видит причину создания языковых норм в психологической потребности духовного и физического единения коммуникантов. «Я чувствую, какие ощущения вызывает во мне речь других людей, ... и я пытаюсь предугадать, какие чувства вызовет моя речь. Этот учет опыта каждого контакта – стабилизирующий фактор, обеспечивающий стабильность наших коммуникативных усилий» [Гаспаров 1996, с.48]. Иначе говоря, языковые правила возникли в результате нашего стремления найти общие, пересекающиеся моменты в речи как можно большего числа индивидуумов с целью осмысленного использования языковых средств для достижения определенного результата и осознанного воздействия на коммуниканта.

Б.М. Гаспаров констатирует, что правила, полученные в ходе межличностного опыта, не могут иметь стабильного характера, так как их нельзя свести в единую систему, отсекая те аспекты опыта, которые этим правилам не удовлетворяют. Это ограничение норм связано с уникальностью каждого отдельно взятого индивидуума и неповторимостью момента осуществления коммуникации. «Наши взаимоотношения с языком – не целенаправленная работа, совершаемая по определенным правилам, а экзистенциальный процесс. Каждый новый случай употребления языка происходит в изменившихся условиях» [Гаспаров 1996, с. 37]. Таким образом, исследователь говорит о том, что в языковой системе можно выделить определенные тенденции, но нельзя определить абсолютные, фиксированные правила использования языковых явлений.

В свете высказанных идей автор утверждает, что традиционный, стереотипный путь использования языка не всегда является наиболее эффективным. В этой связи особую роль играют случаи «аномалии», реализуемые в языковой игре, когда говорящий, встречаясь с иррегулярностью, отказывается от пути следования правилам и создает языковое «чрезвычайное происшествие», наиболее адекватно отражающее возможности языка.

В.Г. Гак считает создание языковых норм результатом врожденного стремления человека к покорению окружающей природы путем тщательного изучения, строгой и точной классификации и систематизации ее явлений. Язык, ли-

шенный норм, представляет собой подобное природное явление, находящееся с точки зрения человеческой логики в состоянии хаоса, которое необходимо привести в порядок. Однако никакие категории и виды, придуманные человеком для «порабощения языка», не способны вместить в себя все многообразие языкового существования. Языку свойственны определенные тенденции, которые не могут и не должны сводиться к набору правил.

Языковая игра рассматривается В.Г. Гаком как проявление универсальной стержневой функции языка – людической, то есть способности языка к пространственным, временным и социальным вариациям, в результате отхода от стереотипных, узуальных установок [Гак 1996].

Впервые идея истинной свободы в игре была высказана философами 19 века. Ф.Шиллер ценность игры для человека видел в возможности освобождения от физической реальности и моральных законов: «Игра есть освобождение: стремление к игре понуждает дух одновременно физически и морально и потому даёт свободу как в физическом, так и в моральном отношении» [Шиллер 1957, с. 293]. Более того, игра, по мнению Х. Гадамера уничтожает субъективность действующего лица. «Игра даёт игроку возможность как бы раствориться в ней и тем самым лишает его задачи быть инициативным, каким он должен быть при напряжениях, свойственных бытию» [Гадамер 1988, с. 150]. «Всякая игра – это становление игры... Собственно субъект игры - ... - это не игрок, а сама игра» [Гадамер 1988, с. 156].

Вышеперечисленные теории доказывают верность выдвинутой нами гипотезы об отсутствии норм в самом языке и об их искусственном происхождении. По нашему мнению, действительно, повторяемость многих ситуаций, ведущая к некоторой автоматизации жизненного процесса, стремление к систематизации и научному препарированию любого объекта окружающей действительности, а также страх быть не как все, остаться вне общества играли определенную роль в процессе формирования нормативного арсенала языка. Правила, языковые стереотипы объективно существуют в общественном сознании, и мы не можем игнорировать этот факт. Задача лингвиста - попытаться освободиться от сте-

реотипных предрассудков о доминирующей роли языковых нормативов и изучить язык в его сущностном проявлении.

Традиционная лингвистика стремится рассмотреть язык в его реализации как нормы, или пользуясь ортегианской терминологией *hablar*, то есть способ речетворчества, основанный на штампе, клише речевой деятельности, выражающий банальное, привычное содержание. Инновативный аспект языка, или *decir*, то есть творческая, использующая всю языковую потенцию речевая деятельность, которая позволяет «индивидууму, пленнику своего общества избежать мертвящего влияния языковых норм и создавать новые, более адекватные для него самого формы» [Ортега-и-Гассет 1991, с.89], полностью выводится из объекта лингвистических исследований как несоответствующий нормативам.

Можно выделить несколько причин неудач в построении рациональной модели языка. Во-первых, изучение языка как замкнутой системы в статичном синхронном срезе путем выведения языковых норм исключает из языка человека, а следовательно, и значение. Только осмысление языка как ежесекундно меняющейся под активным воздействием человека деятельности, причем анализ не на уровне поверхностных форм, а на уровне глубинных структур, позволит понять сущность языка.

Во-вторых, язык является сложным, многослойным объектом, включающим в себя следы разных культур, разных этапов освоения человеком окружающей действительности. Осознание этого факта заставляет человечество отходить от линейного восприятия языка и включаться в «линейное» [Субботин 1993], то есть требующее «кодопроницательного, изошренного и обладающего особым знанием» пользователя, способного соотносить в наиболее сложных случаях форму и содержание [Топоров 1988, с.28].

Третьей причиной неудач в построении модели языка как слаженного механизма является отсутствие нормативности, упорядоченности и разумной организации в отражаемом языком жизненном процессе. В окружающем мире скорее аномалия, отсутствие упорядоченности, чем строгие границы правил и норм обуславливают все многообразие и неповторимость жизни. «Процесс

языкового существования представляется мне игрой бесчисленного множества разнородных и разнонаправленных факторов – открытым полем, в котором нет ни раз и навсегда определенных действий, ни предсказуемых эффектов, вытекающих из этих действий»[Гаспаров 1996, с.182].

Кроме того, любая системно организованная рациональная модель предназначена для определенных целей, то есть она имеет жестко зафиксированные границы. Суть языкового существования человека состоит в том, что он благодаря языку обладает способностью справляться с любыми открытыми ситуациями. Следовательно, статично зафиксированная в норме модель языка не может быть пригодна для описания того, как человек работает с языком.

Любая языковая единица является в какой-то мере несовершенной в том смысле, что она не предусматривает всех возможных ситуаций, в которых она может быть использована. Языковые единицы появляются в языковой системе постепенно и стихийно, с каждым днем изменяя значение и форму, причем этот процесс является бесконечным. Языковая игра представляет собой результат случайного или преднамеренного обнаружения «несовершенства», то есть бесконечной потенции того или иного элемента языка.

Идея о смысловой подвижности и непрерывности языка детально разработана в трудах известного русского философа и лингвиста А.Ф. Лосева. Основой любой жизненной системы, в том числе и языка, А.Ф. Лосев называет энергетизм, который приводит изначально существующий мировой хаос в состояние относительной стабильности и упорядоченности. Одним из основополагающих выражений энергетизма языка выступает идея о бесконечной смысловой валентности языкового знака. «Всякий языковой знак, будучи системой отношений, черпает эту систему отношений из того или иного функционирования мышления, которое бесконечно»[Лосев 1982, с.114].

Слово становится в руках человека действенным средством, активно используемым в процессе приведения хаоса в состояние порядка. Обуздать хаос - значит познать его, увидеть отношения между составляющими его частями. Основной путь познания – наименование, в ходе которого происходит

выделение данного предмета из окружающего мира. Безграничность мира, то есть наличие определенных феноменов, не познанных человеческим разумом, иначе говоря, находящихся в состоянии хаоса, соответствует безграничности человеческого мышления, способного давать имя каждому новому явлению.

Упомянутое состояние хаоса признается большинством исследователей нормальным состоянием окружающей действительности. С. Роуз, анализируя процессы долговременной и кратковременной памяти, утверждает, что мозг представляет собой открытую систему, в которой происходит переработка хаоса в порядок [Роуз 1995]. «Состояние детерминированного хаоса является физически нормальным для всех органов человеческого организма, в том числе и для мозга» [Князева, Курдюмов 1994, с. 134].

Кроме этого, сама система отношений между объектами окружающего мира тоже может быть подвержена потенциально неограниченному варьированию. Тем самым языковой знак, слово может вступать в бесконечное число смысловых связей, он «заряжен бесконечными синтаксическими возможностями», «всегда подвижен и никогда не является абсолютно устойчивым атомом» [Лосев 1982, с.96].

Таким образом, речемышлительная деятельность представляет собой открытую нелинейную систему, обладающую бесконечным потенциалом. В языке нет нормативных и аномальных явлений; они являются таковыми лишь для носителей языка, имеющих знания о некоем «идеальном стандарте» как стабильном состоянии языковой системы на определенный момент языкового существования. В языке же присутствуют элементы с большей или меньшей степенью стабильности.

С этой точки зрения языковая игра представляет собой одно из универсальных явлений языка, заключающееся во взаимодействии стабильных и нестабильных ее элементов. В условиях языкового существования абсолютной стабильности и дискретности не существует; все единицы функционируют в открытых и подвижных «полях» соотношения языковой системы и речевой

способности. В результате любая языковая единица может быть использована для создания языковой игры.

На данный момент в отечественной лингвистике еще не было создано детального и тщательного анализа явления языковой игры как универсального языкового процесса. М.М. Маковский, рассматривая проблему системности и асистемности в языке, косвенно затронул данный вопрос. Языковая игра выступает для него как закономерное явление, представляющее собой результат любого социального воздействия на язык, нарушающее устойчивость всей системы. Так, в качестве доказательства автор приводит слова «ерунда» и «шантрапа», образованные от латинского «gerundium»/ «герундий» и французского «chantera pas»/. Выступавшие в качестве ярких примеров игры с непонятными иноязычными словами данные лексические единицы заняли полноправное место в современной языковой системе [Маковский 1980]. Следовательно, языковая игра представляет собой полноправный и довольно распространенный путь развития и изменения языка.

Одной из важнейших характеристик существования языка М.М. Маковский называет принцип диалектического единства необходимости или ограничения и свободы. Свобода заключается в свободе проявления / не проявления определенной языковой тенденции в любом качестве, количестве и сочетании. Необходимость – это зависимость любого изменения от других элементов языка, так как ничто в языке не находится в вакууме и не является универсальной абстракцией. Иначе говоря, любая языковая единица обладает определенной свободой форм и значений, формирующейся в зависимости от языкового окружения.

Различия в неодинаково структурированных подсистемах, неравноценных по своим свойствам, функциям и иерархии, обуславливают различные возможности проявления и развития языковых элементов. Следовательно, различные языковые преобразования возникают на основании неодинаковых свойств и сами обладают различными свойствами.

На основании этого М.М. Маковский выделяет в языке явления, представляющие собой «незакономерную закономерность», то есть явления, которые вопреки своему незакономерному происхождению, все же являются закономерностью, и «закономерное отклонение от закономерности», заключающееся в нормальном, а не аномальном отклонении от традиции. Вышеназванные явления в целом, и языковая игра как один из случаев «незакономерности» в частности, являются выражением асистемности языка, выступающей в качестве неперемного условия языковой эволюции всей системы.

По М.М. Маковскому, сущность языковых изменений заключается не в ломке принятых норм, а определяется автором как «внутри- / межсистемные перемещения на определенном временном отрезке существования языка, отражающие различные возможности комбинаторики»[Маковский 1980, с. 15]. Причиной семантических изменений является нарушение симметрии, равновесия языковых элементов на определенном уровне в результате противоречия между характером элемента и взаимодействием тормозящих и ускоряющих сред. Симметричность системы может быть восстановлена благодаря принципу языковой реактивности. «Языковая реактивность – облигаторная необходимость определенного формального, семантического или функционального изменения какого-либо звена лексико-семантического континуума под влиянием свойств представленного в данном наборе другого строго определенного отрезка лексико-семантической цепи»[Маковский 1980, с. 32].

Степень реактивности может достигать критических величин, когда нет возможности дальнейшего развития элемента в данном окружении. В данном случае и возникает явление языковой игры, все же определяемой автором как имеющее некоторую степень аномальности. Языковая игра проявляется в разворачивании семантической последовательности в обратном направлении, в переразложении значений и в начале нового семантического цикла.

Таким образом, мы можем утверждать, что

- нормы, правила не объясняют возможности языковой эволюции, а только фиксируют определенное статическое состояние, существующее на момент речи;
- отклонения от определенных, ранее проявившихся путей развития в языке оказываются не менее закономерными, чем и сами «нормы», а правильность и закономерность определенных явлений оказывается во многих случаях относительной;
- в языке нет и не может быть никаких априорных, универсальных правил. «Нормальным» и «аномальным» языковое явление представит только для носителя языка, который владеет в момент построения речевого произведения знанием о стабильном состоянии языковой системы именно в этот период;
- реально существуют лишь конкретные, каждый раз различные комбинации свойств, признаков и языковых ситуаций. С этой точки зрения языковая игра представляет собой универсальное явление языка, суть которого в инновативном рекомбинировании имеющихся в языке стабильных и нестабильных элементов.

1.6. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СИНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ЯВЛЕНИЕ

Итак, мы доказали неспособность традиционной системоцентристской, а также продолжившей ее идеи функционально-динамической научной парадигмы дать исчерпывающее объяснение феномену языковой игры. В начале нового века необходимо изменить научный подход к исследованию языка и языковой игры как универсального языкового явления.

Аспекты языковой структуры не существуют изолированно, а, напротив, тесным образом связаны с реальной языковой деятельностью, психическими, физиологическими, нейропсихологическими и когнитивными процессами, происходящими в языковой личности.

Кроме того, язык не является замкнутой совокупностью элементарных объектов, определяющих все свойства других элементов. Современная наука доказала недискретность, континуальность языкового процесса, в ходе которого любое языковое явление выступает лишь в качестве определенной ступени эволюции всей языковой системы.

Формированию нового междисциплинарного подхода к рассматриваемому нами явлению способствует понимание игры как деятельности сознания, ментальной надстройки над миром. Начало такого подхода было заложено И. Кантом, определявшим игру с точки зрения сознания играющего. Последователи идей Канта сформировали культурологическую концепцию игры, основанную на идее о том, что в процессе игры человек не борется со своим сознанием, а растворяется в нем и в какой-то степени подчиняется ему. Тем самым было заявлено о приоритетной роли психологических исследований в анализе интересующей нас области жизнедеятельности человека [Левада 1984].

Следовательно, актуальным становится вопрос о комплексном рассмотрении явления языковой игры. В построении новой теории языковой игры необходимо использовать приемы, методы и постулаты существующих лингвистических парадигм, занимающихся исследованием языка с интегративных позиций: психолингвистики, когнитологии и лингвосинергетики.

Одной из основных причин неудач в построении теории языковой игры является отсутствие в традиционной лингвистике разграничения языка как феномена и языка как объекта исследования. Академик Л.В. Щерба, выделяя три аспекта языкового явления (речевую деятельность, языковые системы и языковой материал), своевременно и верно указал на необходимость определения в языке реального процесса и «ученой абстракции».

Речевая деятельность, соотносимая с процессом говорения и понимания, обусловлена психофизиологической речевой организацией индивида и рядом социальных характеристик. Результатом процесса речевой деятельности является языковой материал как совокупность всего говоримого и понимаемого. Языковая система представляет собой не реально существующие в процессе

речепорождения, а идеальные описания, конструируемые в соответствии с информацией, извлекаемой из языкового материала [Щерба 1974].

Схема языковых явлений Л.В. Щербы была в дальнейшем пересмотрена и доработана А.А. Залевской [Залевская 1977, с. 5-9], выделившей четвертый структурный компонент – речевую организацию индивида. Л.В. Щерба определял речевую организацию индивида «как готовность индивида к речи». Объясняя соотношение между четырьмя составляющими языкового явления, А.А. Залевская проводит разграничение реальной речевой деятельности, включающей речевую организацию индивида, и метаязыковой деятельности, состоящей из языковой системы. Речевая и метаязыковая деятельность составляют основу речи как единства процесса производства / понимания речи и продукта речи, то есть языкового материала.

Речевая организация представляет собой систему концептов и стратегий пользования ими в процессах говорения и понимания речи (**Язык1**), сформированную в ходе переработки и упорядочения речевого опыта. Языковая система формируется системой конструкторов и правил их комбинирования (**Язык2**), полученной в результате анализа, систематизации и описания языкового материала.

Несмотря на общность перерабатываемого языковой системой и речевой организацией индивида языкового материала, продукты переработки, то есть **Язык1** и **Язык2** не являются идентичными. **Язык2** – описательная модель языка, состоящая из нормативных правил. **Язык1** – реально функционирующая система ориентиров и опор, необходимых для успешного производства и понимания речи.

Результаты переработки языкового материала в **Языке1** и **Языке2** в большинстве случаев не совпадают. Например, дети свободно общаются при помощи языка, но с трудом усваивают грамматику. В данном случае овладение знанием происходит без выучивания правил **Языка2**, а на основании интуитивного познания ребенком языковых стратегий и концептов **Языка1**. Типичной является ситуация, когда человек, изучающий иностранный язык, знает все

грамматические и лексические правила, но не может производить речевое высказывание соответственно ситуации коммуникации. Это доказывает, что знание выученных правил **Языка2** не описывает того внутреннего знания **Языка1**, обеспечивающего естественную коммуникацию. Следовательно, объяснение речевой деятельности индивида на основе продукта метаязыковой деятельности лингвиста, то есть языковых правил, зафиксированных в словарях и грамматиках, является неправомерным.

Кроме того, А.А. Залевская указывает на особое место в структуре языкового явления элемента речевой организации индивида как фактора, обуславливающего и речевую деятельность, и языковой материал, и языковую систему, то есть весь сложный речевой механизм человека. Это связано с тем, что именно речевая организация индивида представляет собой не пассивное хранилище знаний о языке, а динамическую, функциональную, самоорганизующуюся систему. Следовательно, чтобы понять сущность языковых явлений, нужно изучать прежде всего **Язык1**, то есть систему концептов и стратегий производства / понимания речи. До сих пор языковая игра рассматривалась только на основании соотнесения данного явления с **Языком2** как системой правил и нормативов, выведенных лингвистами в ходе метаязыковой деятельности.

При изучении языка необходимо изменение отношения к понятию лингвистическая реальность. В рамках традиционной лингвистики происходила подмена речевой реальности лингвистической реальностью. Исследователь, выделив ограниченное количество элементов, накладывал их на языковой материал, отсекая из сферы языка все, что не соответствовало выбранным им категориям. На современном этапе представляется необходимым разделение двух видов реальности и разработки собственных принципов и методов для каждого из них.

Дихотомия «реальное – условное», «речевое – лингвистическое» находит свое отражение в выделении Дж. Андерсоном декларативного (знание фактов) и процедурного (знание процедур оперирования с фактами) типов знаний, хранящихся соответственно в декларативной и процедурной памяти. Знание фак-

тов не обеспечивает полноценную речевую деятельность. Основой речи, по мнению Дж. Андерсона, является процедурная память, включающая знание когнитивных и социальных стратегий.

На основании этого педагоги и лингвисты дифференцируют знание языка и владение языком. Знать язык, то есть обладать сведениями о правилах языковой системы, недостаточно для эффективной коммуникации. Только в случае, когда мы можем использовать эти знания при выполнении определенных задач на основании ряда когнитивных стратегий, мы можем утверждать, что мы владеем языком.

Таким образом, перед нами встает задача создания теории языковой игры, рассматривающей ее не с точки зрения метаязыковой деятельности лингвиста, а как составляющую речевой организации индивида.

Однако необходимо заметить, что метаязыковая деятельность присутствует в некоторых случаях языковой игры. Во-первых, дети в процессе освоения языка довольно часто прибегают к метаязыковой деятельности, пытаясь выработать свой индивидуальный код, облегчающий для них процесс коммуникации. Во-вторых, в случаях использования языковой игры как приема достижения определенного эффекта в определенных жанрах речи создатели языковой игры преднамеренно вступают в метаязыковую и метакогнитивную деятельность.

Большинство случаев языковой игры впервые обнаруживаются в спонтанной речи неожиданно для продуцента. Тесная взаимосвязь образа предмета и языковых средств объясняет то, что даже в случае перехода на метаязык, воспринимая речь, человек «представляет и видит обозначаемую действительность, а не строчку слов или последовательность звуков» [Жинкин 1982, с. 100-101].

Понимание сущности константного динамизма языка, реализующегося в частности в языковой игре, требует выделения предпосылок творческой направленности языкового существования.

Прежде всего, необходимо указать на нестабильность среды речевой деятельности – мозга. Мозг любого живого существа представляет собой изменяющийся, усложняющийся в ходе всей жизни орган. Любое внешнее воздействие в виде новой информации, переданной через нервные окончания, ведет к постепенному видоизменению и переструктурированию данного органа.

Нестабильность мозга обуславливает отсутствие стабильности во всех психических процессах. Так, память человека определяется А.Г. Асмоловым не как «склад индивидуальных следов, дублирующих события внешнего мира, а творческий процесс конструирования этих событий» [Асмолов 1985, с. 75]. Подобную трактовку памяти, противостоящую идее о пассивном характере воспроизведения информации из памяти, дает Ф. Бартлетт. По мнению ученого, поиск значения слова представляет собой не простое нахождение хранящейся в памяти информации, а конструктивный процесс ее воссоздания.

Отсутствие строгой упорядоченности и фиксированности памяти позволяет человеку справляться с ситуациями, в которых непонятны задачи и условия коммуникации или неточно дано имя определенному явлению. Строгая система памяти компьютера, работающая по программе «запрос – вызов», является скорее недостатком, чем преимуществом машины, неспособной опознать в памяти полученную ранее информацию, если запрос не идентичен необходимой информации.

Внутренняя деятельность человека в целом не является простым использованием перенесенных внутрь внешних средств. По В.П. Зинченко, процесс интериоризации объективно существующих первичных форм аффективно-смысловых образований сознания (произведений искусств, других созданных человеком материальных фактов) происходит творчески. Иначе говоря, создавая реальную форму психики и сознания индивида на основании идеальной формы, субъект не просто копирует идеальный объект, а создает новую форму, способную породить новые возможности и явления [Зинченко 1997].

Отсутствует статичность также и в формирующихся в процессе жизни человека ментальных структурах. Так, Ю.С. Степанов определяет концепт не как

четкое, стабильное понятие, а как «пучок» постоянно изменяющихся представлений, ассоциаций, знаний. Более того, «концепты не только мыслятся, они переживаются. Они предмет эмоций, симпатий и антипатий, а иногда и столкновений» [Степанов 1997, с.41], то есть наличие эмоционального фактора предопределяет еще большую степень вариативности концепта.

Результаты исследований в психолингвистике доказывают отсутствие прочной неделимой связи между составляющими знака. Индивид обладает способностью соотнести определенный смысл с огромным количеством внешних форм. На эту способность языковой личности указывает А.А. Потебня: «на слово нельзя смотреть как на выражение готовой мысли ... слово есть выражение мысли настолько, насколько служит средством к ее созданию» [Потебня 1997, с. 28-29].

Анализ языкового материала показывает, что некоторая степень неустойчивости, нестабильности, а также неоднозначности является необходимым условием успешности коммуникации. Так, Ю.В. Красиков, исследуя способы субъективного членения текста, указывает на то, что при порождении речи всегда существует несколько, как минимум два, варианта высказывания. Основной поток непрерывно сопровождается «теневым» потоком, пробивающимся на поверхностный уровень в момент утраты контроля над порождением речи.

Иначе говоря, процесс речепорождения происходит одновременно на уровне сознания, управляемого в определенной мере социальными и лингвистическими стереотипами, и на ничем не контролируемом уровне бессознательного. С этой точки зрения языковая игра может рассматриваться как проявление уровня бессознательного, как попытка человеческой природы освободиться от довлеющих над сознанием и ограничивающих возможности стереотипов [Красиков 1990].

На отсутствие устойчивых отношений на уровне внешних репрезентантов смысла указывает В.Н. Аршинов, утверждая, что именно наличие определенной конструктивной ошибки или конструктивного непонимания обуславливает устойчивую понимающую связь. «Концептуальное наличие такого рода ошиб-

ки и сопутствующей ей квазипредметности фиксирует в признании за объектом исследования множества путей развития» [Аршинов 1987, с.41].

На основе проведенного обзора работ можно утверждать, что предпосылкой существования языковой игры является отсутствие стабильности в среде существования явления (в человеческом мозге), в психической структуре, внутренней деятельности и концептуальной системе личности, а также в самой языковой системе.

Развитие психических процессов и продуктов психической деятельности, несмотря на склонность человеческого организма и всех присущих ему свойств к изменчивости и непостоянности, проходит по определенным предзаданным путям эволюции. Свобода и творчество заключаются лишь в выборе одного из многочисленных возможных путей развития. Языковая игра как универсальное языковое явление существует в рамках определенных ограничений, определяющих границы распространения данного явления.

Одной из основных причин существования определенных лимитов в языке и языковом значении является параллельное развитие мозга и психических свойств у разных людей. М. Тернер, размышляя над вопросом соотношения объективного и субъективного знания, утверждает, что «способность человека приписывать значение проявляется по определенным закономерностям, ... но не из-за того, что они базируются на объективном значении, а из-за развития мозга под воздействием того, что можно назвать необходимыми биологическими предпосылками и необходимым опытом» [цит. по Залевская 1999, с.129]. Общебиологические предпосылки, вызывая совместное развитие мозга у всех людей, формируют подобные пути приписывания значений у различных индивидов.

Естественными науками, прежде всего физикой, было доказано, что любая субстанция и любое развитие базируется на предыдущем этапе существования объекта. Прошлое является почвой для появления новых онтологических свойств и явлений. Зафиксированный в статичном состоянии предмет действи-

тельности содержит в себе как детерминировавшие эволюцию элементы прошлого опыта, так и все возможные пути дальнейшего развития.

Детальную разработку теория самоорганизации языковых систем получила в рамках лингвосинергетической научной парадигмы [Герман 1999, 2000; Москальчук 1998; Пищальникова 1999, 2000]. По мнению вышеназванных исследователей, эволюция языка представляет собой внезапную, но все же заранее запрограммированную смену состояний. Идея детерминированности языковых изменений определенными внутренними механизмами языка, его структурой не нова в лингвистике. Однако до этого момента в развитии науки о языке ни одна научная школа не смогла назвать те регулятивные механизмы внутренней структуры языка, которые вызывают языковые изменения.

Центральным механизмом, приводящим всю языковую систему в состояние неравновесия, в лингвосинергетике выступает аттрактор. «Если динамическая система обладает устойчивой неподвижной точкой, то она и является аттрактором. Если же в системе есть устойчивый предельный цикл, то он является аттрактором» [Фокс 1992, с.136-137]. Стремление неравновесной системы к достижению абсолютной симметрии и упорядоченности проявляется в наличии в материале системы определенных стабильных элементов – аттракторов. Являясь образцом симметрии для всех остальных элементов, аттрактор притягивает их к себе, тем самым определяя путь эволюции всей системы.

Таким образом, многообразие режимов развития системы сокращается аттракторами, указывающими на наиболее благоприятный путь эволюции. Ведущая роль аттракторов в развитии системы не свидетельствует об их абсолютной неизменчивости. Любой элемент самоорганизующейся системы подвергается изменению в результате сдвига стабильности системы при получении извне новой информации, энергии, вещества. В системе можно «рассматривать некую совокупность элементов как обязательную для системы, что не исключает их функционального изменения» [Герман 1999, с. 38].

Иными словами, в языковой системе всегда сосуществуют два антагонистических начала, выступающих основным фактором внутреннего развития

структуры языка. С одной стороны, психические, физические, нейрофизиологические и лингвистические элементы человеческой природы стремятся к континуальному изменению путем ломки структуры существующей языковой системы с целью достижения большей эффективности и информативности. В то же время сама система обладает рядом защитных свойств, накладывающих ограничения на возможные пути развития, дабы сохранить неустойчивое равновесие. «Элементы языковой системы хоть и могут претерпевать определенные изменения, но изменения эти не ведут к полной перестройке всей системы вследствие подсознательного характера грамматической классификации» [Сепир 1993, с. 283].

Поэтому операциональная сущность игрового момента в языке обнаруживается в актуализации нормальных системных параметров языка, которые только зарождаются в системе концептов и стратегий пользования ими в речевой организации индивида, но еще не зафиксированы в единицах языковой системы и их отношениях.

Отказ от стереотипных узувальных параметров актуализации языковой системы ведет за собой отказ от узувальной его интерпретации. С этой точки зрения языковая игра представляет собой момент развития языковой системы за счет создания нового знака или новой структуры.

Креативная сила языковой игры сближает ее с метафорой в том смысле, что оба языковых явления представляют собой не готовый языковой материал, результат выбора системой одного из путей эволюции, а процесс выбора нескольких возможных направлений изменения. Определяя метафору как экспликацию процесса самоорганизации системы смыслов, И.А. Герман указывает на то, что «это прорыв на поверхностный уровень языка «становящегося бытия» новой смысловой системы, когда концептуальная система индивида пытается освободиться от излишней энтропии смысла» [Герман 1999, с. 58-59]. Языковая игра, по нашему мнению, подобно метафоре представляет собой уровень проявления «становящегося бытия», уровень перехода системы на сущностно новый виток развития. Языковая игра в какой-то мере подобна метафоре

как креативному процессу. «Метафора есть результат когнитивного процесса, который сопоставляет два референта, обычно не связываемых, что ведет к семантической концептуальной аномалии, симптомом которой обычно является эмоциональное напряжение» [Маккормак 1990, 360]. Характерными чертами языковой игры также являются сближение традиционно не связываемых концептов и высокая степень экспрессивности феномена. Однако имеется и концептуально важное различие: метафора – явление, которое берет начало в глубинном процессе, а не на поверхностном уровне языка [Лакофф, Джонсон 1990], в языковой игре, напротив, именно поверхностная, формальная структура языка инициирует взаимодействие концептов на глубинном уровне.

Механизм языковой игры базируется на том, что в нашем сознании результаты преломления действительности упорядочиваются путем категоризации, то есть распределения по более или менее четко сформированным группам. Процесс опознавания состоит в отнесении слова к определенной группе или модели смыслопорождения. Каждая модель хранится в памяти связанной с соответствующими ей вербальными репрезентантами. Наиболее типичный представитель категории – прототип. На основе сравнения с прототипом принимается решение о возможности включения нового члена в группу.

Экспериментальные исследования А.С. Штерн подтверждают эталонный характер восприятия. Она отмечает, что слова могут восприниматься целиком в том случае, если в памяти хранятся перцептивные эталоны этих слов. Если же такие эталоны отсутствуют, используется стратегия поэлементного восприятия, где в качестве эталонов выступают единицы меньшего уровня (морфемы, слоги, звуки) [Штерн 1992].

Подобные механизмы работают не только на уровне слова, но и на уровне более крупных единиц. Конвенциональные словосочетания (идиомы, фразеологизмы), предложения (пословицы, этнические и социальные стереотипы) и даже стереотипизированные тексты имеют определенные, соответствующие им в памяти эталоны. Поэтому при восприятии подобного рода единиц мы не раз-

бываем их на слова и морфемы, соотнося целостную единицу с соответствующим прототипом, а ищем соответствующий ей в памяти элемент.

Онтогенез создания эталонов видится Джин Эйчисон в постепенном разложении сложных слов на составляющие. По мере накопления сходных случаев формируется «подсобное хранилище», где слова упорядочиваются по морфологически сходным элементам, что ведет к образованию «набора лексических средств», связанных с определенной моделью смыслообразования [Aitchison 1987].

Хранящиеся в памяти модели смыслопорождения, то есть определенные конструкции, отражающие процесс создания смысла с помощью единиц языковой системы и правил их комбинирования, выступают в роли средства, позволяющего человеку получить информацию и вступить в коммуникацию, так как они обеспечивают объединение общесистемного, понятного всем значения и индивидуального комплекса переживаний и личностных смыслов.

Доказательством наличия в нашем сознании определенных моделей смыслопорождения, имеющих вербальную репрезентацию, является проведенное исследование по предъявлению детям псевдофразы «Глокая куздра штеко будланула бокра и кудрячит бокренка» [Сапогова 1996]. Дети 6-7 лет без особых затруднений давали свою интерпретацию, причем общий смысл большинства вариантов был подобен. Ср.: «Бешеная лошадь сильно брыкнула волка и обнюхивает волчонка», «Ловкая кошка быстро поймала мышь и выманивает мышонка», «Умная собака сильно покусала вора и испугала воришку» и т.д.

Однако формальная языковая организация дает только намек для выбора определенной модели смыслопорождения и конструирования всей концептуальной структуры. Язык выступает не столько кодом соотнесения репрезентанта со смыслом, сколько ключом когнитивного конструирования. Ведущая роль в процессе формирования смыслов принадлежит не поверхностному уровню слов и грамматических правил, а субъекту речепорождения, обладающему как языковой компетенцией (знанием правил), так и языковой способностью (знанием путей выхода при помощи языка из новых сложных коммуникативных

ситуаций). *Языковая игра представляет собой один из наиболее творческих способов проявления языковой способности человека.*

Определение языковой способности можно найти в работе А.А.Леонтьева: "Языковая способность (*faculte' du langage* Соссюра, "речевая организация" Щербы) есть совокупность психологических и физиологических условий, обеспечивающих усвоение, производство, воспроизводство и адекватное восприятие языковых знаков членами языкового коллектива" [Леонтьев 1975, с.54]. В этом определении отражено родовое свойство, специфически человеческая принадлежность языка или по-иному - общепсихологические характеристики. В когнитивной лингвистике языковая способность носителя языка описывается как когнитивная система. Так, Е.С. Кубрякова указывает, что языковая способность – это «компонент сознания / разума человека и его общей человеческой когниции, обладающий собственными механизмами и сферами действия, характеризуемый как результат взаимодействия определенного набора модулей» [Кубрякова 1996, с. 74]. Языковая компетенция понимается как потенциал лингвистических (языковедческих) знаний человека, совокупность правил анализа и синтеза единиц языка, позволяющих строить и анализировать предложения, пользоваться системой языка для целей коммуникации. Содержание языковой компетенции - это усвоение категорий и единиц языка и их функций, постижение закономерностей и правил функционирования языка [Щерба 1974, Звегинцев 1996, Зимняя 2001].

Различные модели смыслопорождения, отражающие стабильное состояние системы, могут операционально совпадать. Иначе говоря, *неидентичные смыслы, эталоны могут иметь идентичные или формально схожие языковые репрезентанты.* В состоянии симметрии такие модели не смешиваются коммуникантами, так как разнообразные способы смыслопорождения различаются средой существования. Встречая смысловые модели в симметричных им структурах, говорящие не осознают и не выделяют их.

Языковая игра нарушает симметрию соотношения смысла и среды его существования, приводя стабильные структуры в новое состояние нестабильно-

сти. Таким образом *языковая игра представляет собой новый этап развития системы на основе операций над стабильными языковыми структурами* – эталонами, прототипами, моделями смыслопорождения. Неустойчиво стабильная языковая система в ходе языковой игры начинает развиваться изнутри.

Саморазвитие языковой системы в процессе игры слов возможно благодаря высокой степени абстрактности языковых прототипов. В определенной среде не исключено соотнесение одного языкового репрезентанта с различными моделями смыслопорождения, относящимися к неодинаковым концептуальным сферам.

Континуальность смыслопорождения заключается в том, что точки континуума операционально неопределимы, значение лингвистических величин характеризуется вероятностью и плотностью вероятности [Герман 1999]. Ограниченное число знаков и соотносимых с ними моделей смыслопорождения делает возможным для ряда явлений, обладающих некоторой степенью структурного подобия, оказаться в «одной» точке среды, то есть нарушить принцип линейного построения высказывания и создать многомерную по значению структуру.

Например, заглавие статьи о периоде правления в России президента Б.Н. Ельцина в 1999 году «A wan and only leader» (The Economist 1999) является ярким примером языковой игры, обладающей многомерной структурой. Слово «wan» (болезненный, слабый, немощный) фонетически совпадает с более приемлемым в данном контексте словом «one» (один, единственный), традиционно используемым в клишированной фразе «one and only» (единственно возможный). В данном случае внешняя форма соотносится не с одной (как должно быть в состоянии симметрии), а с двумя моделями смыслопорождения. Актуализированные модели вступают во взаимодействие друг с другом и порождают новый, не выводимый ни из одной из моделей смысл.

Автор статьи, объединяя в одной репрезентативной форме несколько смыслов, целенаправленно задает двусмысленность. Причем параллельные смыслы

выражены явно, так как сама структура должна задавать реципиенту механизм экспликации используемых когнитивных моделей.

Языковая игра представляет собой не нарушение норм и правил, а *активное неконвенциональное использование имеющихся у индивида моделей и структур языка*. Любая модель может быть соотнесена с бесконечным количеством языковых единиц, имеющих тот же вид симметрии. Это означает, что потенциал данного явления безграничен.

Языковая система как самоорганизующаяся система включает в свой состав устойчивые и неустойчивые элементы. Основоположник физиологической теории саморегулирующихся функциональных систем П.К. Анохин в своих работах неоднократно указывал на то, что в любую функциональную систему «входят, по крайней мере, две категории физиологических механизмов с весьма различными свойствами: 1) механизмы, обладающие крайней консервативностью и относительной консервативностью; 2) узловыe механизмы системы, а именно средства достижения приспособительного результата, обладающие весьма широкой пластичностью и способностью к взаимозамене» [Анохин 1980, с. 156].

Известный нейрофизиолог Н.П. Бехтерева подобную организацию, состоящую из жестких и гибких звеньев, находит в работе человеческого мозга.

Жесткие звенья системы обеспечивают выполнение стереотипизированной деятельности, что, как было замечено Э.Р. Мустафиновой, делает их соотносимыми с конвенциональным стереотипом как когнитивной структурой, представляющей знание о повторяющейся ситуации. Гибкие звенья системы «обеспечивают богатство возможностей мозга» [Бехтерева, 1988; 131]. В языковой системе в качестве подобного гибкого звена выступает концепт, который «представляет собой внутренне динамическую содержательную структуру» [Пищальникова 1999, с. 165]. По сравнению с концептом конвенциональный стереотип представляет собой более жесткую, хотя и динамичную структуру с относительно стабилизированными связями между элементами когнитивной структуры.

Важным всеобщим принципом работы мозга, по мнению Н.П. Бехтеревой, является динамичность, которая определяет экономичность и гибкость мозга. Динамичность мозгового обеспечения мыслительной деятельности проявляется в «форме динамической реорганизации системы на протяжении монотонной деятельности создается впечатление, что мозг как бы «борется» против монотонности» [Бехтерева, 1988; 185]. Это же свойство динамичности, присущее всем самоорганизующимся системам, в свое время отмечал П.К. Анохин.

В анализе феномена языковой игры эвристична экстраполяция вышеназванного принципа динамизма языковой системы на механизм создания языковой игры. Языковая игра – мощный механизм реорганизации системы языка, модифицирующий не только легко видоизменяемые гибкие звенья (концепты), но и относительно стабильные жесткие элементы (когнитивные стереотипы). Таким образом, *языковая игра* представляет собой *ментальную деятельность по оперированию когнитивными структурами*. Под когнитивными структурами (концепты, фреймы, когнитивные стереотипы и т.д.) в нашем исследовании понимаются репрезентированные словами, реально существующие ментальные образования, *отражающие особый способ познания мира*.

В процессе исследования когнитивных структур формируется когнитивная модель данной структуры, объясняющая основные принципы и механизмы действия когнитивной структуры.

В результате анализа явления языковой игры с точки зрения лингвосинергетической научной парадигмы необходимо выделить следующие основания процесса языковой игры как специфического способа создания лингвистического знака:

- языковая игра является принадлежностью речевой организации индивида, концепты и стратегии которой хранятся в сознании индивида. Следовательно, явление языковой игры как проявление уровня психического должно рассматриваться в рамках психолингвистики и когнитологии;

- языковая игра представляет собой процесс становления, а не результат, фиксируемый в системе правил и конструктов, следовательно, изучать данное явление необходимо ни с точки зрения лингвистической, а с точки зрения речевой реальности;
- предпосылкой существования языковой игры является неустойчивость, асимметричность психических структур, концептуальных систем, внутренней деятельности и мозга человека;
- языковая игра как универсальное языковое явление существует в рамках определенных ограничений, накладываемых системой на возможные пути развития с целью сохранения неустойчивого равновесия;
- языковая игра представляет собой один из способов экспликации языковой способности человека;
- операциональная сущность языковой игры - актуализация системных, но не узуальных параметров языка;
- механизм создания языковой игры базируется на нарушении симметрии среды и модели смыслопорождения. В результате стабильные модели смыслопорождения, обладающие сходными репрезентантами, операционально совпадают;
- языковая игра представляет собой новый этап развития системы на основе операций над стабильными языковыми структурами;
- языковая игра представляет собой ментальную деятельность по оперированию когнитивными структурами.

Выводы

1. Исследование языковых единиц, обладающих яркими «асистемными» характеристиками с помощью традиционных системоцентрических понятий и методов на современном этапе развития языкознания вряд ли приведет к созданию моделей и теорий, обладающих необходимой объяснительной силой.

2. Несмотря на разработку представителями системоцентрической и функционально-динамической научной парадигмы нескольких важных постулатов, способных внести ясность в механизм смыслообразования в ходе языковой игры, адекватной теории языковой игры создано не было. Необходимо создать новую теорию языковой игры, полагающуюся на понимание языка не как линейной, а как многомерной, открытой, диссипативной системы.

3. Нормы, правила не объясняют возможности языковой эволюции, а только фиксируют определенное статическое состояние, существующее на момент речи. «Нормальным» и «аномальным» языковое явление предстает только для носителя языка, который владеет в момент построения речевого произведения знанием о стабильном состоянии языковой системы именно в этот период.

4. Основания когнитивной теории языковой игры заложены в работах Л.Витгенштейна и приверженцев концепции теоретико-игровой семантики, впервые указавших на то, что знак языка и язык в целом не обладают сами по себе значением, так как потенциально заключают в себе возможность реализации всех ситуаций. Языковые игры – особые, дискретные, полные сами по себе системы речепорождения с полезным результатом в виде нового значения слова. В основе языковой игры лежат правила, соотносимые с когнитивными процессами, детерминирующими речепорождение.

5. Языковая игра представляет собой универсальное явление языка, суть которого в инновативном рекомбинировании имеющихся в языке стабильных и нестабильных элементов.

6. Языковая игра представляет собой процесс становления, а не результат, фиксируемый в системе правил и конструкторов, следовательно, изучать данное

явление необходимо ни с точки зрения лингвистической, а с точки зрения речевой реальности.

7. Языковая игра представляет собой один из способов экспликации языковой способности человека.

8. Операциональная сущность языковой игры - актуализация системных, но не узувальных параметров языка за счет нарушения симметрии среды и модели смыслопорождения. В результате стабильные модели смыслопорождения, обладающие сходными репрезентантами, операционально совпадают.

9. Языковая игра представляет собой новый этап развития системы на основе операций над стабильными языковыми и когнитивными структурами.

ГЛАВА 2. КОГНИТИВНЫЕ МОДЕЛИ ПОРОЖДЕНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

Глава посвящена выделению и описанию различных моделей взаимодействия когнитивных структур, актуализированных в ходе языковой игры концептов. Синтез компонентов концепта и когнитивных стереотипов инициируется операциональным совпадением соответствующих им внешних репрезентантов. Вследствие этого основной задаче главы сопутствует частная - выявление формальных операций создания языковой игры. Обнаружено одиннадцать базовых операций характерных для публицистики по трансформации внешних репрезентантов концептов в игровых целях. В зависимости от типа формальной операции создания языковой игры обнаруживается шесть моделей взаимодействия включенных в языковую игру когнитивных структур. Сравнительный анализ случаев языковой игры русского и английского языков подтвердил гипотезу об универсальности феномена. Обнаружено, что в обоих языках работают идентичные модели взаимодействия когнитивных структур и формальные операции включения концептов в языковую игру.

2.1. МЕТОДИКА ВЫДЕЛЕНИЯ КОГНИТИВНЫХ МОДЕЛЕЙ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

Язык - это средство классификации, а, как утверждал Р. Барт, всякая классификация есть способ подавления. Любой естественный язык определяется не столько тем, что он позволяет говорящему сказать, сколько тем, что он понуждает его сказать. Таким образом, в языке, благодаря самой его структуре, заложено фатальное отношение отчуждения. Людям, по сути дела, не остается ничего, кроме как «плутовать с языком, дурачить язык», «ставить слова в глупое положение» [В.Набоков цит. по Белова 2001]. Причем проявляющееся в языковой игре плутовство, в отличие от «нормального», обыденного речепорождения, детально описанного в работах психолингвистов [Выготский 1956, Ахутина 1975, Лурия 1975, Зимняя 1985], идет не от мысли к форме, а, напротив, от

текста, или непосредственной материальной ткани означающих, создающих языковое произведение, к концептуальному содержанию.

В языковой игре слово отчасти теряет свою знаковую сущность и становится для субъекта не более чем вещью, которая уже более не ограничивает его, а полностью принадлежит ему и подчиняется его воле (ср: «творчество есть работа над словом, уже не как над знаком только, а как над вещью, обладающей собственной конструкцией, элементы которой переучитываются и перегруппировываются в каждом новом высказывании. ... и смысл здесь берется как вещь, как материал стройки, как одно из звеньев конструкции» [Винокур 1959, с. 109]). Следовательно, наш анализ должен начинаться именно с внешней, формальной составляющей языка, дабы показать все возможное многообразие случаев «плутовства» с языком.

Анализ и выделение формально-логических операций по включению слов в языковую игру позволяет не только описать процессы над внешними репрезентантами, но и показать изменения на когнитивном уровне, итогом которых является рождение нового знака. Иными словами формально-логические операции - это определенные действия по трансформации материальной структуры единиц языка и отношений между соответствующими когнитивными структурами. Таким образом, языковая игра представляет собой творческую попытку носителя языка найти новый, неузальный путь развития языковой системы.

Языковая игра представляет собой ментальную деятельность по оперированию когнитивными структурами. Под когнитивными структурами (концепты, фреймы, когнитивные стереотипы и т.д.) в нашем исследовании понимаются репрезентированные словами, реально существующие ментальные образования, отражающие особый способ познания мира.

В процессе исследования когнитивных структур формируется когнитивная модель данной структуры, объясняющая основные принципы и механизмы действия когнитивной структуры. Задача главы - описать различные модели взаимодействия концептов и когнитивных стереотипов, проявляющиеся в операциональном совпадении соответствующих им внешних репрезентантов.

Модели взаимодействия когнитивных структур были выявлены в результате применения элементов компонентного, контекстуального и сопоставительного анализов. Кроме того, в целях верификации вычлененных в ходе анализа материала моделей было проведено экспериментальное исследование на выявление смысла заголовка, построенного за счет языковой игры. Цель эксперимента – подтвердить наличие в сознании носителей языка выделенных моделей взаимодействия когнитивных структур в ходе порождения языковой игры. В группу респондентов, насчитывающую в общей сложности 100 человек, вошли студенты 4-5 курсов гуманитарных специальностей Алтайского государственного технического университета, студенты 3 курса факультета иностранных языков Барнаульского государственного педагогического университета, аспиранты и преподаватели Алтайского государственного университета и Алтайского государственного технического университета. Критерием отбора респондентов выступал высокий уровень сформированности языковых способностей. В соответствии с целью эксперимента испытуемым было предложено следующее задание: «Прочитайте следующие заголовки статей и объясните их содержание». Задание было направлено на то, чтобы выявить, какие компоненты задействованных в языковой игре концептов актуализируются и каким образом они приходят во взаимодействие, порождая смысл заголовка. Материалом эксперимента послужили 50 газетных заголовков, взятых из российских печатных изданий 2000-2002 гг. выпуска. Заголовки предъявлялись вместе с сопровождающими их статьями, так как в ряде случаев адекватное понимание заголовка возможно только после прочтения статьи.

2.2. СТРАТЕГИИ ПОНИМАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

Прежде чем приступить к анализу конкретного материала и выявлению формально-логических операций создания языковой игры и когнитивных моделей взаимодействия актуализируемых в игровом процессе когнитивных структур, необходимо рассмотреть существующие стратегии понимания языковой

игры. «Стратегия – это некоторый способ приобретения, сохранения и использования информации, служащий достижению определенных целей в том смысле, что он должен привести к определенным результатам» [Брунер 1977, с. 136]. Описанная ранее концептуальная близость метафоры и языковой игры позволяет предположить, что в нашем исследовании валидными окажутся стратегии понимания метафоры текста, выявленные в работе О.А. Староселец [Староселец 1997]. Результаты проведенного эксперимента по выявлению смысла заголовка, построенного за счет языковой игры, подтвердили выдвинутую нами гипотезу о подобии процесса понимания метафоры и языковой игры.

Среди частотных стратегий можно выделить:

- 1) стратегию адекватного понимания,
- 2) стратегию буквального понимания,
- 3) стратегию ложного понимания,
- 4) стратегию отказа от понимания,
- 5) стратегию встречного создания языковой игры.

Адекватное понимание представляет собой соответствующее замыслу автора, а следовательно, концептуально сочетающееся с текстом статьи установление соотношений между акустическими образами включаемых в языковую игру слов заголовка и синтезом актуализированных в данной речевой ситуации частей когнитивных структур. Подавляющее число респондентов (80%) в ходе эксперимента адекватно поняли предложенный им материал. Газетные заголовки идентифицировались как языковая игра и осмыслялись по тем когнитивным моделям, описанию которых и посвящена данная глава.

Небольшой процент ответов участников эксперимента (0,5% - 25 ответов) содержал не только объяснение смысла заголовка, но и новую, порожденную в ходе восприятия материала языковую игру. Встречное создание языковой игры происходило как по модели заданной в заголовке, на который респонденты давали ответ (заголовок **НТВ-6** – реакция «АТНТ», заголовок **Халатное поведение / халат снова в моде** – реакция «Халатное и тапочное поведение», заголовок **ВисоЮкосный год** – реакция «Висопакоственный год»), так и по любой дру-

гой когнитивной модели порождения языковой игры (заголовок **Владимир Смутин или смутный Путин** – реакция «не Смутин, а РасПутин», заголовок **Белый Дом станет изБУШкой на ковбойских ножках** – реакция «Буш привнесет в «монастырь» Белого Дома свой устав, вплоть до езды на лошади в коридорах власти», заголовок **Гор оскандалился как простой Клинтон** – реакция «на Горе КЛИНТон светом сошелся» и т.д.). Необходимо отметить, что к стратегии встречного создания языковой игры обращалось небольшое количество респондентов (6 человек). Настроившись на игровой лад, одни и те же люди неоднократно давали свои версии языковой игры, как бы вступая в соперничество с создателями предложенных им для анализа заголовков.

В 534 случаях, что составляет 11% от общего числа ответов, респонденты не увидели игры между концептами и в ответах давали объяснение смысла заголовка на основе установления соотношений между внешней формой и когнитивной структурой лишь одного, наиболее конвенционального в данном языковом окружении слова. Подобное понимание нельзя назвать адекватным, так как теряется заложенный автором доминантный смысл.

Довольно большая группа ответов (368 случаев – 7%) была представлена отказами («чушь», «непонятно», «нет никакого смысла», «придумали всякую ерунду» и т.д.). В данном случае респонденты видели в заголовке языковую игру, однако не могли сопоставить взаимодействие актуализируемых когнитивных структур.

Стратегия ложного понимания была зафиксирована 40 раз (0,8%). Респонденты ошибочно соотносили внешнюю форму слова с несоответствующим ей концептом, что вело к полному искажению смысла заголовка. Например, в заголовке

**Гейдар Алиев совсем распустил сына
и его партию**

имя президента Азербайджана ошибочно замещалось в 5 ответах на фамилию более известного в России политика Егора Гайдара («у Гайдара проблемы не

только в партии, но и с детьми» (3), «Гайдар – беспредельщик» (1), «у папы-писателя сын-паразит» (1)).

Среди причин появления стратегий отказа от понимания, буквального и ложного понимания можно назвать следующие:

- 1) несформированность в сознании реципиента соответствующей представленному в заголовке слову когнитивной структуры. Незнание слова порождало ответы типа «что такое ПРО?», «кто это Алиев?» и т.д.;
- 2) отсутствие в сознании реципиента того компонента когнитивной структуры, который должен быть актуализирован по задумке автора;
- 3) общая психологическая неприязнь ко всему нетрадиционному, выходящему за пределы норм и стандартов («ломают красивую русскую речь», «читать эти издевательства над языком не возможно» и т.д.).

Отсутствие в сознании читателя целиком концепта или определенного компонента концепта не является в случае с газетным заголовком неустраняемой причиной непонимания языковой игры. Заголовок – максимально сконцентрированная идея статьи. Следовательно, если мы не способны адекватно понять, о чем идет речь в заголовке, необходимо обратиться к тексту статьи. Таким образом, все заголовки можно разделить на две группы:

- 1) контекстнезависимые заголовки, то есть заголовки, смысл которых воссоздается читателем без обращения к тексту статьи или другим опубликованным вместе с заголовком визуальным средствам (фотографиям, рисункам и т.д.);

- 2) контекстозависимые заголовки, то есть заголовки, смысл которых остается для читателя неясным после изолированного прочтения заголовка. Окружающий контекст помогает создать в сознании читателя отсутствующий концепт или его часть и адекватно понять смысл заголовка.

2.3. ФОРМАЛЬНО-ЛОГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ ПРИ СОЗДАНИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

2.3.1. СОВПАДЕНИЕ ОПЕРАЦИОНАЛЬНЫХ МОДЕЛЕЙ ЗА СЧЕТ ВЫДЕЛЕНИЯ ИЗ ОДНОГО СЛОВА ДРУГОГО

Сущность описываемого в данном параграфе способа создания языковой игры заключается в выделении из внешней формы лексемы (далее основное слово) псевдоморфемы, соотносимой с отличным от исходного концептом, который реально существует в сознании носителей языка (далее выделяемое слово).

Выделяя из внешней формы одного слова внешнюю форму другого, создатели языковой игры одновременно актуализируют два концепта. Иначе говоря, наличие общего «вещества» слова стимулирует объединение и соотнесение в сознании продуцента и реципиента соответствующих концептов. Смыслы, рождаемые в концептуальной игре, не лежат на поверхности. Они спрятаны за сплетением культурологических, ассоциативных, языковых и многих других особенностей вступивших в игру концептов. Понимание языковой игры представляет собой своего рода решение головоломки по соотнесению различных частей и их синтезу.

Отсутствие той части знаний о концепте, которая используется продуцентом, ведет к непониманию или к неадекватному пониманию реципиентом сущности языковой игры. Например, представленная в эксперименте жителям города Новосибирска языковая игра в заголовке **ЗАТОНули** (АП май 2001), связанная с реалиями жизни жителей Затона, прибрежной части города Барнаула, ежегодно оказывающейся затопленной внешними водами реки Обь, не была идентифицирована как языковая игра.

Выделяемое слово может находиться в начале (**Человек – это звучит ГЕНИально** (АИФ июнь 2001)), в середине (**In-gene-ous** (Times Dec. 2001)) и в конце (**Void PasSPORT** (Econ Feb. 1999)) основного слова.

Ход смыслопорождения в языковой игре этого типа включает в себя несколько последовательно осуществляемых этапов (Схема языковой игры этого вида представлена на рисунке 2.1.):

1) восприятие внешней формы основного слова;

- 2) актуализация соответствующих основному слову когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов);
- 3) формирование неадекватного замыслу автора общего смысла заголовка с учетом стереотипного значения основного слова;
- 4) восприятие «мистификатора» - формы графически выделенного в основном слове слова;
- 5) актуализация соответствующих выделенному слову когнитивных структур;
- 6) синтез когнитивных структур (актуализация одной из когнитивных структур, создание новой когнитивной структуры, ассимиляция когнитивной структуры, введение одной когнитивной структуры в другую, деактуализация когнитивной структуры);
- 7) адекватное понимание заголовка, содержащего языковую игру.

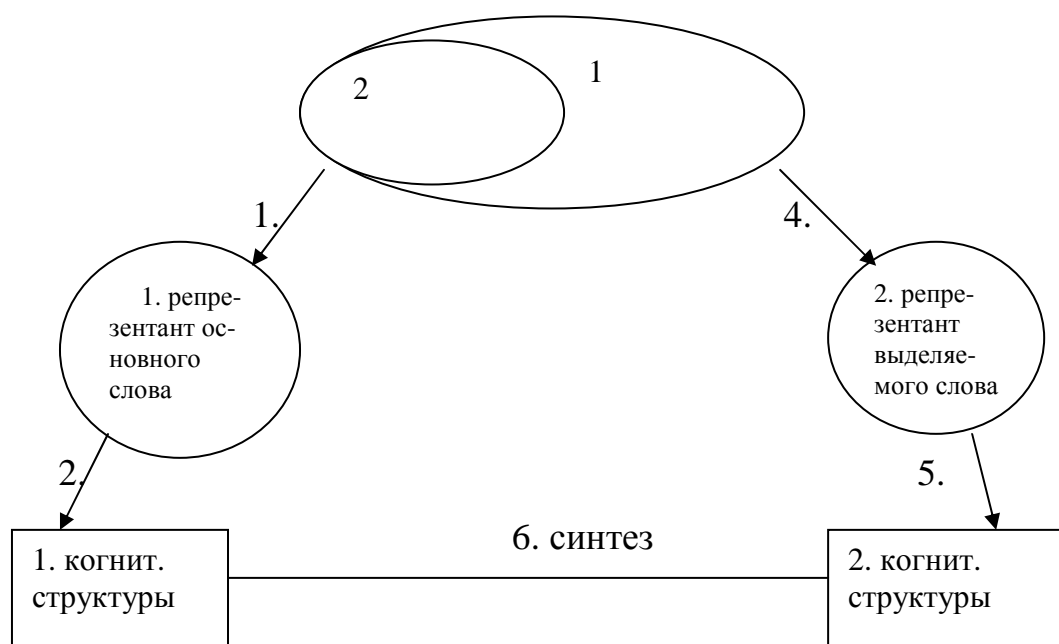


Рис. 2.1.

Вступая в сознании индивида в отношения синтеза, концепты подвергаются различного рода когнитивным операциям, результатом которых является порождение актуального значения. Выделяются следующие когнитивные механизмы создания новых смыслов в ходе языковой игры:

1. Актуализация когнитивной структуры

Чаще всего встречается модель, в которой когнитивные структуры выделяемого слова начинают функционировать на новом фоне устойчивого смыслового, в том числе ассоциативного поля, образуемого основным словом. В центре внимания участников ситуации общения оказывается компонент когнитивной структуры выделяемого слова. При этом актуализируется не один из стереотипных компонентов когнитивной структуры выделяемого слова, а ассоциативный компонент, связывающий основное и выделяемое слово в единую смысловую единицу. Актуализируемая когнитивная структура занимает в новом, порожденном языковой игрой знаке место смысловой доминанты.

Например, в заголовке **КЛОНдайк** (АИФ окт. 2001) компоненты концепта основного слова «Клондайк» представляют собой тот ассоциативно-смысловой фон, на основе которого рождаются новые смыслы у графически выделенного слова «клон». Большой Энциклопедический Словарь дает следующее определение: «Клондайк - золотоносный район на северо-западе Канады, в бассейне реки Клондайк. Открыт в 1896. Вызвал "золотую лихорадку" в начале 20 в. [БЭС]». Однако это слово не просто топоним, а, скорее, символ, продолжающий жить своей собственной жизнью, несмотря на тот факт, что золото на всемирно известных приисках уже давно закончилось. На сегодняшний день «Клондайк» прежде всего ассоциируется с возможностью, приложив определенные усилия, стать обладателем несметных богатств. Подобные ассоциации становятся тем полем, на фоне которого реализуется значение выделяемого слова «клон» - «результат бесполого размножения путем биологического клонирования» [ТСХХ]. То есть определенный ассоциативно-смысловой компонент основного слова актуализируется, занимая доминантное положение в когнитивной структуре выделяемого слова.

Результаты проведенного эксперимента по предъявлению газетных заголовков, содержащих языковую игру, подтверждают это. Подавляющее число респондентов (42 человека) указали на прибыльность, материальное обогащение как основной компонент процесса клонирования: «клонирование – золотая жила», «клонирование – super-прибыльное дело», «клонирование так же при-

быльно, как добыча золота», «клонирование – способ обогащения», «Клондайк – место, где в свое время наживали состояния, следовательно, КЛОНдайк – заработок на клонах» и т.д. Помимо этого, актуализировались и другие, менее стереотипные компоненты концепта Клондайк: место, богатое чем-либо (6) («территория, благоприятная для клонирования», «место, где много клонов»), перспективность, прибыльность для науки (6) («у клонирования – огромный потенциал», «клонирование – обширное поле для научной деятельности», «клонирование – перспективная область науки»), повышенный интерес (2) («ажиотаж по поводу клонирования»), недостижимость (1) («получить разрешение на клонирование так же сложно, как и попасть на Клондайк»). Для ряда респондентов основой создания смысла заголовка стала вторичная ассоциация. Ассоциация или эмоция, вызванная определенным компонентом концепта основного слова, становилась не просто реакцией, а стимулом для создания новой ассоциации, на основе которой и строился смысл заголовка. Например, у ряда респондентов Клондайк неразрывно связан с золотом, которое для них в свою очередь является не более, чем «презренным металлом». Соответственно заголовок нес для них следующую информацию: «золото и клоны – имеют цену значительно ниже, чем их оценивают» (1), «клонирование – дело раздутое ни на чем, и ничего, так же как и золото, не значащее» (1).

ПРОвал (КП нояб. 2001): основное слово «провал» имеет как минимум следующие, зафиксированные в словарях значения: 1) провалившееся место, углубление, 2) полная неудача в каком-то деле, 3) потеря восприятия окружающего, способности понимать, ясно мыслить [ОСРЯ]. Таким образом, смысловое поле этого слова включает в себя ряд компонентов, объединенных вокруг концепта «потери», включая: 1) потеря физическим предметом своей части за счет обрушения, 2) потеря человеком определенных ментальных способностей, 3) потеря надежд на удачное завершение дела. Для концепта «провал» характерно наличие сильного отрицательного эмоционального компонента. Именно негативная эмоция и понятийный компонент (потеря надежд на удачное завершение дела) становятся центральными элементами создаваемого

смысла. Концепт выделяемого слова, представленного аббревиатурой «ПРО» (противоракетная оборона), актуализировался в связи с имевшими место в конце 2001 года осложнениями в отношениях между Россией и США. Руководство США в одностороннем порядке заявило о своем решении выйти из договора по противоракетной обороне. Этот шаг американской стороны свидетельствует об ослаблении политических позиций России в мире, к мнению которой крупнейшие мировые державы уже не считают необходимым прислушиваться. Таким образом, заголовок **ПРОвал** свидетельствует не только о полной неудаче российской дипломатии в вопросе сохранения ПРО, но и о провале России в целом как державы, в свое время реально противостоящей экспансии США.

Экспериментальные данные также указывают на актуализацию вышеописанного компонента: «неудача России в переговорах по ПРО» (39), «Россия не смогла настоять на соблюдении условий договора» (5), «крах России» (5), «США хотят выйти, а это провал нашего правительства» (5), «возврат к холодной войне» (4), «США считают себя лучше всех и сами решают, что им делать» (2) и т.д.

Широкое распространение получила эта когнитивная модель создания языковой игры и в англоязычной прессе:

AmBushed in Europe (NW March 2001): слово «ambush» имеет несколько значений, зафиксированных в словарях: 1) спрятаться и ждать появления кого-либо с целью неожиданного нападения; 2) устраивать засаду; 3) неожиданно нападать из засады [АНДЕ]. В структуре концепта данного слова можно выделить следующие компоненты: 1) скрываться, прятаться, 2) ждать появления кого-либо или чего-либо, 3) атаковать, нападать 4) неожиданность, 5) опасность. В структуре основного слова автором заголовка выделяется собственное имя президента США Джорджа Буша (George Bush). Однозначно интерпретировать топонимическое содержание, которое связано с именем нынешнего президента нельзя, так как представители различных наций в зависимости от существующих в обществе стереотипных установок и навязываемых средствами массовой информации штампов по-разному воспринимают фигуры политических деяте-

лей. Те ассоциации, которые возникают у носителя русского языка при упоминании имени Буша, скорее всего, не совпадут, а может быть, даже будут диаметрально противоположны ассоциациям, возникающим у европейцев, для которых и была написана данная статья. В этом случае при анализе заголовка необходимо обратиться к содержанию статьи. Еженедельник Newsweek сообщает о неожиданном для большинства руководителей европейских стран неофициальном визите президента США. Автор статьи пытается выяснить, не скрывается ли в этом визите некая опасность для объединенной Европы. Текст статьи, таким образом, указывает на то, что актуализированным компонентом когнитивной структуры слова «ambush» является элемент неожиданности, столь характерной для нового президента, и потенциальной опасности его правления для американско-европейских отношений.

NeuroSIS (Times Dec. 2001): «neurosis» - умственное или эмоциональное расстройство (ипохондрия, неврастения и т.д.), возникающее по непонятным физиологическим причинам, сопровождающееся такими симптомами, как беспокойство, депрессия, необоснованные страхи, отсутствие чувства защищенности» [АНДЕ]. В графической оболочке концепта невроз выделяется слово «euro» – «денежная валюта, которая будет принята в обращение в ряде стран Объединенной Европы в 2002 году» [CIDE]. Центральное положение в новом порождаемом в языковой игре смысле занимает когнитивная структура, связанная с симптоматическими проявлениями невроза. Решение о введении новой валюты евро было неоднозначно и довольно болезненно принято жителями ряда, наиболее развитых стран Европы. Те чувства, которые они испытывали в тот момент, были сродни симптомам невроза: беспокойство за будущее экономики своей страны, страх потерять независимость, отсутствие чувства защищенности правительством своей страны.

2. Создание новой когнитивной структуры

Выделяемое в заголовке слово порождает процесс когнитивных изменений, вплоть до появления новой, ранее конвенционально не существовавшей в концепте основного слова когнитивной структуры. Переосмысление значения ос-

нового слова связано с выделением в нем ложного корня, который становится смысловым ядром нового порождаемого значения.

Так, в заголовке статьи о победе Буша на президентских выборах в США **Белый Дом станет изБУШкой на ковбойских ножках** (Комм-Вл авг. 2001) конвенциональное значение слова избушка (небольшой деревянный, крестьянский дом [ОСРЯ]) уходит на периферию. Выделяя псевдокорень «буш», автор заставляет реципиента воссоздать новый окказиональный смысл слова «избушка» – дом для Буша. 28 респондентов в ходе эксперимента дали именно такую трактовку. Помимо этого, в данном случае существует прямая аналогия с русским сказочным персонажем – Бабой Ягой, живущей в избушке на курьих ножках (на это указывают 7 респондентов). Концепт «Баба Яга» высоко экспрессивен и, прежде всего, актуализирует эмоциональный компонент. Огромное разнообразие возникающих концептуальных несоответствий («про американца на русский лад» (1), «президентом стал дремучий, как Баба Яга, человек» (3), «Баба Яга жила в лесу, вдали от дорог, а Белый Дом с каждым годом все больше становится центром Вселенной» (1), «Белый Дом – шарага» (1) и т.д.) порождает ироническое восприятие заголовка.

Иногда выделяемое слово не является псевдоморфемой для одного из значений слова, не реализуемого в данном контексте. Однако по отношению к актуализируемому значению выделяемое слово может быть определено как ложный корень. Сущность семантических отношений в данном случае заключается во взаимодействии форм двух омонимичных структур. Так, например, в заголовке **Charles, His Royal HIGH-ness** (NW Apr. 2001) концептуальной деформации подверглось слово «highness», имеющее следующие значения: 1) большой размер чего-либо, 2) возвышенность, 3) высочество (титул) [NIWD]. Значение 1. «большой размер» является производным от слова «high» (высокий), образованным при помощи высокочастотного в английском языке аффикса «-ness», используемого для образования существительных. Значение 3. «высочество» является исходным и соответственно слово не разделяется на морфемы. Выде-

лив из слова «highness» в значении «высочество» морфему «high», автор акцентировал высокий рост принца Великобритании Чарльза.

3. Ассимиляция когнитивной структуры

Концепты основного и выделяемого слова включаются в общее ассоциативно-смысловое поле. Благодаря этому в структуре концепта выделяемого слова появляется когнитивная структура, идентичная когнитивной структуре основного слова. Например, в заглавии статьи о разводе известного теннисиста Бориса Беккера **Боря, ты ведь такого ВАРВАРства не ожидал** (АИФ июль 2001) равнозначными становятся концепты имени жены Беккера Барбары и «варварства». Современные толковые словари фиксируют следующее определение слова «варварство» - 1) грубость, дикость нравов, поведение варвара, 2) варварское отношение к ценностям общества [ТСРЯ]. Когнитивные структуры грубости, варварского отношения к семейным ценностям переносятся и становятся равнозначными личности жены теннисиста, подавшей на развод после очередной интрижки ее супруга. Реализуемая в заголовке тактика переворачивания, при которой имеет место разрушение логических пропозиций (варваром считается не тот, кто нарушил брачный обет, а тот, кого обманули), зарождает иронию. 58 респондентов в ходе эксперимента указали на то, что варварство – характерная черта Барбары Беккер, дифференцируя лишь причины столь нелепной характеристики этой дамы («требуется много денег за развод» (15), «неожиданно подала на развод» (11), «недостойно ведет себя во время развода» (9), «кинула мужа» (8) и т.д.). С целью внешнего сближения собственного имени Barbara в действительности формально далекого от слова «варварство» имя было ложно транслитерировано на русский язык с немецкого языка по закону индоевропейских соответствий.

4. Введение одной когнитивной структуры в другую

Операция введения одной когнитивной структуры в другую заключается в появлении в структуре концепта еще одной когнитивной структуры, взятой из структуры концепта выделяемого слова. При этом новая когнитивная структу-

ра не разрушает элементы концепта основного слова, а на равных, не занимая центрального положения, сосуществует с ними.

Налоги заМАЯли (АП апрель 2001): представляет собой языковую игру, в которой одновременно реализуются две когнитивные структуры: 1) концепт основного слова «замаять» - замучить, довести до крайней степени усталости [МСС]; 2) окказиональная когнитивная структура, реализуемая в данном контексте «май – последний месяц оплаты налогов». Когнитивная структура «май как месяц оплаты налогов» становится компонентом концепта «замаять», не разрушая и собственной когнитивной составляющей концепта - «замучить». Результаты эксперимента подтверждают это. В ответах респондентов («налоговая декларация должна быть подана к маю, что очень не нравится налогоплательщикам» (22), «отношение народа к налогам и необходимость оплатить в мае» (7), «налогоплательщики ненавидят май, так как нужно платить налоги» (6), «в мае ставки налогов, к сожалению, вновь вырастут» (9) и т.д.) обе выше-названные когнитивные структуры на равных участвовали в порождении смысла заголовка.

E-conomic growth (Econ Nov. 2001) : слово «economic» соотносится с несколькими когнитивными структурами: 1) связанное с наукой экономикой, 2) относящееся к производству, распределению и потреблению товаров и услуг, 3) связанное с экономикой как сферой жизнедеятельности государства, 4) имеющий практическую или промышленную важность, 5) прибыльный [MWCD]. Словосочетание «economic growth» - широко распространенный в средствах массовой информации штамп со значением «экономический рост». Таким образом, в данном случае актуализируется «связанный с экономикой как сферой жизнедеятельности государства» компонент концепта «экономический». В графической форме концепта «economic» выделяется незафиксированное пока ни в одном из доступных нам словарей, однако широко используемое в речевой практике, причем не только носителями английского языка, аббревиатурное сокращение от слова «electronic» (электронный) «e-». Данный элемент встречается в таких сложносоставных словах, как «e-mail» (электронная почта), «e-trade»

(электронные торги) «e-business» (электронный бизнес) и т.д. Включаемый в концепт «economic» элемент «e-» выступает в значении «относящийся к средствам передачи информации электронным путем, то есть между терминалами, связанными телефонными линиями или высокочастотными реле» [MWCD], иначе говоря, при помощи Интернет. Обе когнитивные структуры начинают сосуществовать одновременно, порождая общий смысл заголовка – развитие Интернет влечет за собой бурный экономический рост в целом.

5. Деактуализация когнитивной структуры

Когнитивная структура, выраженная выделяемым словом, вступает в противоречие с определенной когнитивной структурой или концептом в целом, репрезентируемым основным словом. В результате когнитивная структура выделяемого слова сдвигает на уровень периферии концептообразующее содержание слота основного слова (деактуализируя его), тем самым через внешнее соотнесение несоотносимых концептов ломаются общепринятые стереотипы. Подобная языковая игра указывает на внутреннюю близость концептов, которые традиционно не соотносятся друг с другом.

Так, в статье **CHINCH-illa** (Times Feb. 2001) об одной из наиболее богатых ярмарок мехов в названии очень ценного и дорогостоящего вида меха «chinchilla» (шиншила) выделяется ложный корень «chinch» (клоп). Энциклопедия Британника так определяет слово «шиншилла» - «маленький грызун, проживающий на территории Южной Америки, высоко ценящийся за мех чрезвычайной тонкости. В связи с этим вид практически истреблен в природе. Выращивается искусственно с коммерческими целями» [Britannica 2002]. Слово «клоп» определяется там же следующим образом – «паразит или сельскохозяйственный вредитель, поражающий посевы зерновых. Быстро и бесконтрольно размножается. Распространен повсеместно. Методы уничтожения: обработка посевов пестицидами, увлажнение и стрижка газонов» [Britannica 2002]. Структуры вышеописанных концептов содержат ряд взаимоисключающих когнитивных структур, а именно: 1) ценный вид – паразит, 2) проживает на ограниченной территории – проживает повсеместно, 3) внешне привлекателен – не при-

влекателен, 4) истреблен в природе – широко распространен в природе, 5) разводится людьми с целью увеличения численности – уничтожается людьми с целью сокращения численности. Введение концепта «клоп» полностью удаляет когнитивную структуру ценности из концепта «шиншилла». Таким образом, автор, актуализируя понятийное содержание разных концептов, имеющих различные ассоциативные связи и эмоциональное содержание, создает в языковой игре новый смысл, заключающийся в указании на плохое качество меха.

Человек – это звучит ГЕНИально (КП фев. 2001): Слово «гениально» имеет несколько значений: 1) исключительно даровито, 2) остроумно, удачно, 3) свойственное гению [ТСРЯ]. В данном контексте реализуется последнее, упомянутое выше значение. Концепт «гений» в сознании носителей языка, прежде всего, связан с умом, талантом, данным человеку от рождения. Так, в Русском Ассоциативном Словаре зафиксированы следующие реакции на стимул «гений»: умный, Пушкин, от рождения, Моцарт, необыкновенный от природы, родился, рожден, талант и т.д. [РАС]. То есть одной из основных когнитивных структур концепта «гений» является понятие природности, естественности происхождения этого явления. Выделяемое в графической форме «гениально» слово «гены» (фрагменты ДНК, набор которых определяет особенность физио-биологического строения живого организма. Гены путем клонирования выделяют из клеток и используют для решения различных теоретических и практических задач генетики, медицины и биотехнологии [БЭС]) связано в сознании носителей языка с проникновением человека в одну из нерешенных загадок природы, с новым этапом порабощения природы. Развитие генной инженерии позволит человечеству путем комбинирования различного набора генов самостоятельно создавать гениев, не полагаясь на волю природы. Таким образом, когнитивная структура «природности, естественности происхождения» перемещается в концепте на задний план и заменяется «искусственностью».

Не подорвитесь на витаМИНАХ (АИФ янв. 2001): витамин – азотистое вещество, содержащееся в растительной и животной пище, необходимое для правильного питания [ТСРЯ]. Концепт «витамин» существует в сознании как

нечто полезное, важное для жизни и здоровья. Мины, напротив, отнимают жизнь и здоровье. Усиливает деактуализацию когнитивной структуры «полезности для жизни и здоровья» контекст. Слово «подорвать» одновременно реализуется в значении 1) уничтожить, разрушить взрывом (что соотносится с концептом «мина»), 2) расшатать, ослабить, причинить вред, например, подорвать здоровье (что соотносится с концептом «витамины»). Оба значения слова «подорвать», реализуясь в заголовке, усиливают общий смысл, заключающийся в лишении чего-то важного, нанесения вреда. В ходе эксперимента респонденты чаще всего указывали на опасность витаминов по следующим причинам: чрезмерное употребление (55) («опасен гипервитаминоз», «переизбыток витаминов – мина замедленного действия», «все хорошее хорошо в меру», «витаминомания», «нехватка – плохо, переизбыток – хуже», «чрезмерное употребление может стать миной для употребляющего»), некачественные витамины (14) («не все витамины полезны», «плохие лекарства», «аферисты (жулики) продают мочегонные (наркотики) под видом витаминов»). Эксперимент доказал, что в данном заголовке концепт «витамины» не содержит когнитивной структуры «полезный», а вместо этого приобрел когнитивную структуру «вредный», взятую из актуализированного концепта «мины».

Основой для выделения могут служить не только части, но и отдельные буквы основного слова. Их место занимают символы, графически напоминающие соответствующие буквы алфавита. Особое распространение данный способ языковой игры получил в англоязычных странах. Подобная склонность может быть объяснена, по нашему мнению, чрезмерной языковой экономностью англичан и американцев, несомненно связанной с аналитической природой английского языка. В подтверждение этого предположения можно, например, сравнить большое количество символических порождений англоязычных культур (@, \$, &, ©, ™, ®, £ и т.д.) с довольно ограниченным количеством исконно русских, повседневно употребляемых в вербальной речи символов. В проанализированном материале были обнаружены следующие примеры языковой игры этого типа:

Van @ttack (Econ March 2001): Концепт слова «van» (сокращение от «van-guard») (1) военное подразделение,двигающееся в первых рядах армии при наступлении, 2) передний план действия или движения[MWCD]) связан с 1) движением вперед, 2) пространственным или временным расположением впереди остальных. Слово «attack» многозначно и реализуется в следующих значениях: 1) акт атаки при помощи физической силы или недоброжелательных слов, 2) действия воинствующей или антагонистичной стороны, 3) приступ болезни, 4) начало процесса разложения при помощи химических реактивов, 5) действия, производимые в игре с целью завоевать очки, 6) попытка воздействовать на определенное начинание [CIDE]. Анализ дефиниций позволяет нам выделить следующие компоненты концепта «attack»: 1) стремление атакующей стороны занять лидирующее положение, 2) желание изменить существовавший до этого порядок. В графической форме слова «attack» выделяется включаемый в адрес электронной почты знак @. Объем концепта «@» намного шире, так как электронная почта всегда связана с возможностями глобальной сети Интернет. Синтез вышеописанных концептов порождает смысл заголовка: кто-то пытается изменить существующий в Интернет порядок вещей, занять в нем лидирующее положение. Слово «van» указывает на то, что действия по изменению глобальной сети носят передовой, авангардный характер.

€vasive (NW Oct. 2001): выделение в графической форме слова «evasive» (уклончивый, неуловимый [NIWD]) знака европейской валюты евро €, склонной к постоянным колебаниям курса, добавляет в концепт «евро» когнитивную структуру «отсутствие стабильности» как характерную черту европейской денежной единицы.

\$strong again (Times Feb. 2001): American Heritage Dictionary of English фиксирует 16 различных значений слова «strong» (1) обладающий огромной физической силой, 2) имеющий моральную или интеллектуальную силу, 3) обладающий огромными ресурсами, 4) быстродвигающийся, 5) хорошо организованный, 6) имеющий тенденцию удержания стабильных или более высоких цен и т.д.[AHDE]). Таким образом, выражение «strong again» может иметь огром-

ное количество переводов на русский язык и интерпретаций. Вычленение в материальном репрезентанте слова «strong» знака доллара \$ значительно ограничивает то концептуальное поле, в рамках которого данный заголовок может быть осмыслен. Актуализируется та когнитивная структура концепта «strong», которая связана с экономикой и денежными отношениями (имеющий тенденцию удержания стабильных или более высоких цен). Смысл заголовка - доллар вновь стал сильной валютой.

Особенностью английского языка, обуславливающей формирование отдельной, нехарактерной для русского языка подгруппы случаев языковой игры описываемой когнитивной модели, является разница между названием буквы в алфавите и соотносимыми с ней звуками речи. Ряд букв, обладающих некоторой степенью символичности или аллюзивности, может замещать соответствующие алфавитному произношению буквы звуки. Например, заголовок статьи, посвященной съемке новых серий фильма «Секретные материалы» (X-files) **Just that little bit X-tra** (Times March 2001) (И чуть-чуть сверх программы) выступает в качестве яркого примера языковой игры, построенной на соотношении буквы X [eks] как символа фильма с соответствующей частью слова «extra».

Описанный в данном параграфе способ создания языковой игры путем выделения из внешней формы слова материального репрезентанта другого слова, соотносимого с отличным от исходного концептом, широко распространен как в английском, так и в русском языке. В исследованном материале на русском языке данной модели соответствуют 98 случаев, что составляет 9,8% от общего числа примеров, а в материале на английском языке – 85 случаев (8,5%). Выделяя из внешней формы одного слова внешнюю форму другого, создатели языковой игры одновременно актуализируют две когнитивные структуры, которые могут вступать в следующие отношения: 1) в актуальном смысле заголовка актуализируется одна из когнитивных структур, 2) на основе актуализированных когнитивных структур создается новая когнитивная структура, 3) когнитивные структуры повторяют друг друга, 4) одна когнитивная структура вводится в другую, 5) одна когнитивная структура деактуализирует другую. Наиболее

частотны в данной модели случаи актуализации одной из когнитивных структур (русский язык – 59 (60%), английский язык – 53 (63%)), деактуализации когнитивной структуры (русский язык – 18 (19%), английский язык – 17 (20%)) и введения когнитивной структуры (русский язык – 14 (14%), английский язык – 10 (11%)). Модели создания когнитивной структуры (русский язык – 4 (4%), английский – 3 (4%)) и ассимиляции когнитивной структуры (русский язык – 3 (3%), английский язык – 2 (2%)) малочастотные.

2.3.2. ДЕЛЕНИЕ СЛОВА НА ЗНАЧИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ С ЦЕЛЮ ВЫЯВЛЕНИЯ ПОДОБИЯ МОДЕЛЕЙ СМЫСЛОПОРОЖДЕНИЯ

Особая модель языковой игры лежит в основе языковых феноменов, когда во внешней форме основного слова выделяется не один, а несколько компонентов, соотносимых с различными концептами. Происходит разделение всего материального репрезентанта концепта на несколько составляющих, не имеющих устойчивых, конвенциональных смысловых связей с концептом основного слова.

Ход порождения смысла заголовка включает в себя следующие этапы (рисунок 2.2):

- 1) восприятие внешней формы основного слова;
- 2) актуализация соответствующих основному слову когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов);
- 3) формирование не адекватного замыслу автора общего смысла заголовка с учетом стереотипного значения основного слова;
- 4) восприятие «мистификатора 1» - формы графически выделенного в начале основного слова;
- 5) актуализация соответствующих выделенному слову когнитивных структур;
- 6) восприятие «мистификатора 2» - формы графически выделенного в конце основного слова;
- 7) актуализация соответствующих выделенному слову когнитивных структур;

8) синтез когнитивных структур (введение одной когнитивной структуры в другую, ассимиляция когнитивных структур, деактуализация когнитивных структур);

9) адекватное понимание заголовка, содержащего языковую игру.

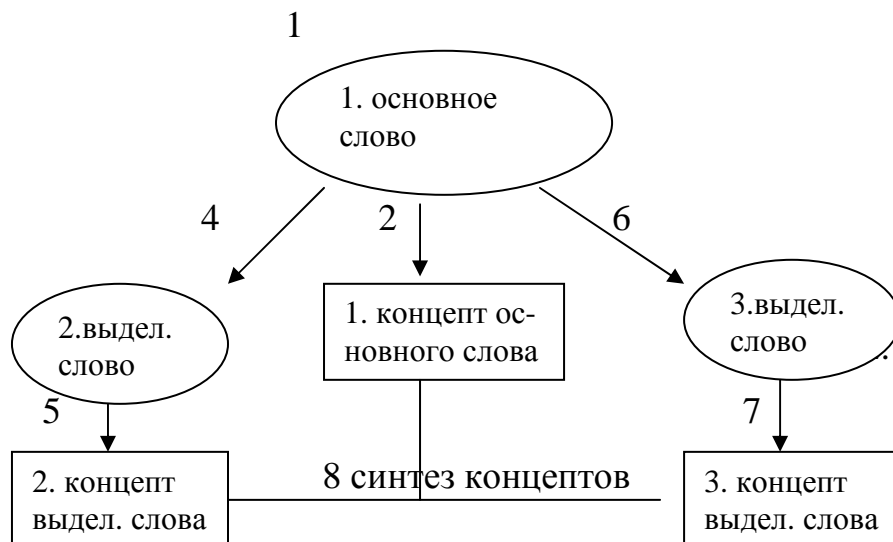


Рис. 2.2.

Например, заголовок **«ПРО»качка** (Комм авг. 2001) помимо концепта основного слова «прокачка» со значением «вытягивание насосом засоров» актуализирует два соответствующих выделенным словам концепта: «ПРО» (система противоракетной обороны) и «качка» (колебание, качание при движении [ЕС-РЯ]). Концепт «прокачка» ассоциируется с решением какой-то проблемы путем увеличения давления в прямом и переносном смысле. «Качка» в данном случае связана с волнением, отсутствием спокойствия. Следовательно, общий смысл заголовка может быть описан следующим образом: ситуация с системой ПРО беспокойная, заметно колебание руководителей заинтересованных стран в решении этой проблемы. Однако это не единственный, заложенный продуцентом в речевую единицу смысл. Дополнительный заголовок **Тяжелоатлет Буш против дзюдоиста Путина** указывает на иную концептуальную область, соотносимую с выделенными внешними формами. Автором задается новый путь дешифровки языковой игры, в котором форма «про» имеет предложное значение «о чем-либо», а форма «качка» представляет собой предложный падеж разговорного слова «качóк» (спортсмен, обладающий большой физической силой,

сильно развитыми мускулами [МСС]). В обществе «качок» стереотипно оценивается не только как физически сильный, но и недалекий в плане умственного развития человек. Этот эмоционально-оценочный компонент переносится на любящих спорт президентов, неспособных разрешить возникший по проблеме противоракетной обороны конфликт.

Выделяются следующие когнитивные механизмы создания смысла по модели деления слова на несколько значимых компонентов:

1. Введение одной когнитивной структуры в другую:

Примите за/вещание (Комм сент. 2001): к актуализированному концепту «завещание» (посмертная воля, документ, в котором кто-либо дает распоряжение о своем имуществе на случай смерти [ТСРЯ]) добавляется концепт словосочетания «за вещание». Вещание – передача массовой информации посредством радио и телевидения [ОСРЯ]. Синтез концептов путем введения концепта «вещание», связанного с телевидением, в концепт «завещание», ассоциируемого со смертью, порождает смысл заголовка - вещанию ряда российских телевизионных компаний (скандал с долгами медиа-концерна Мост) приходит конец. Параллельно с этим реализуется смысл фразы «принять за вещание», то есть взять деньги за трансляцию определенной информации, указывающий на продажность телевизионных компаний. В ходе эксперимента на наличие в заголовке первого смысла указали 53 респондента («отрицательное отношение к закрытию НТВ», «банкротство НТВ», «проблемы НТВ», «время писать завещание вещательной компании», «у НТВ нет будущего», «НТВ прекращает работу» и т.д.). «Продажность» телевидения как основной смысл заголовка отметили 8 респондентов («НТВ продает вещание кому захочет», «НТВ не чисты на руку», «сначала они брали за вещание, а теперь уж и самим пора писать завещание» и т.д.).

2. Ассимиляция когнитивной структуры:

Право, славное дело (Комм-В янв. 2001): слово «православный» («исповедующий православие» [ТСРЯ]) делится на две единицы «право» («действительно, в самом деле» [ТСРЯ]) и слово с генерализованной семантикой «славный».

Русский Ассоциативный Словарь фиксирует следующие реакции на слово «славный»: известный, прекрасный, великий, добрый, отличный, очень хороший, прелестный, приятный, умный, обаятельный и т.д. [РАС], то есть под понятие «славный» подходит любое положительное качество, свойственное кому-либо или чему-либо. Концепт «действительно», реализуемый в слове «право» лишь усиливает эту положительную коннотацию. Таким образом, автор оценивает действия русской православной церкви положительно и, более того, ставит знак равенства между концептами «православие» и «славное дело».

3. Деактуализация когнитивной структуры:

НеВинные жертвы (АИФ май 2001): «невинным» в соответствии с Толковым словарем считается «1) невиноватый, 2) наивный, чистосердечный, простодушный, 3) безвредный, непредосудительный, 4) девственный, безгрешный» [ТСРЯ]. Концепт «невинный» содержит следующие компоненты: 1) отсутствие вины, 2) духовная чистота. Выделенные же элементы «не» и «винный» разрушают в структуре концепта штампа «невинные жертвы» когнитивную структуру «чистоты и непорочности». Вино в сознании носителя русского языка, по данным Русского ассоциативного словаря, ассоциируется с водкой, алкоголиком, алкоголем, дрянью, водочными градусами, опьянением, отравой, пьянством и т.д. [РАС], то есть проявлением грехопадения. Когнитивная структура «греха» не может сосуществовать с когнитивной структурой «духовной чистоты», поэтому последняя деактуализируется. Структура же «вины» как противопоставления «невинности», напротив, усиливается.

Dia|gnosis (Econ Nov. 2001): слово «diagnosis» (результат или процесс определения природы и причин заболевания или травмы посредством оценки истории болезни пациента, осмотра и изучения лабораторных данных [NIWD]) разбивается на две составляющие «dia» (через) и «gnosis» (знания, интуитивные предчувствия духовной правды, эзотерическая форма правды [NIWD]). Одним из основополагающих компонентов концепта «диагноз» является его формирование на основе реально видимых и научно доказуемых фактов. Концепт «gnosis» деактуализирует когнитивную структуру «научности», заменяя ее интуи-

тивностью, эзотеричностью научно недоказуемых предчувствий. Смысл заголовка заключается в том, что диагноз очень часто устанавливается врачами не на основании объективных фактов, а по наитию.

Модель языковой игры, в основе которой выделение из внешней формы одного слова нескольких соотносимых с различными концептами компонентов, принадлежит к числу относительно редко встречающихся в газетных заголовках моделей создания языковой игры. Так, в материале на русском языке было обнаружено 43 случая (4,3%), а в материале на английском – 21 заголовок, построенный за счет разделения слова на несколько значимых частей (2,1%). Актуализируемые когнитивные структуры вступают в следующие отношения: 1) введение одной когнитивной структуры в другую, 2) ассимиляция когнитивной структуры, 3) деактуализация когнитивной структуры. Высокочастотными как в английском, так и в русском языке по результатам статистического подсчета, оказались модели введения одной когнитивной структуры в другую (русский – 18 (42%), английский – 6 (29%)) и деактуализации одной из когнитивных структур (русский – 17 (40%), английский – 15 (71%)). Модель ассимиляции в рассмотренном материале английского языка выявлена не была. В русском языке когнитивная структура повторялась в 18 примерах, что составляет 18% от общего числа заголовков исследуемой модели.

2.3.3. НАМЕРЕННАЯ ДЕФОРМАЦИЯ МАТЕРИАЛЬНОЙ ФОРМЫ СЛОВА КАК АКТУАЛИЗАЦИЯ КОМПОНЕНТА КОНЦЕПТА

Особую группу случаев языковой игры, основанную на соотношении концептов путем выделения в формальной структуре одного из них формальной структуры другого, составляют примеры, в которых форма выделяемого слова не полностью совпадает с частью формы основного слова, а лишь внешне напоминает ее. При этом происходит намеренная деформация понятийного компонента концепта, когда периферические ассоциативно-смысловые связи первичного концепта сохраняются. Ход процесса смыслопорождения в языковой игре этого типа подобен процессу создания смысла в вышеописанной модели

выделения из одного слова другого. Мысль продуцента/реципиента языковой игры идет в данном случае от осмысления ассоциативно-смыслового поля основного слова, а затем выделяемого слова к синтезу актуализируемых когнитивных структур.

Например, в заголовке **Pawlitics is of great importance** (Econ June 2001) имеет место преднамеренная трансформация материальной формы слова politics (Politics is of great importance – Политика очень важна). Слово «politics» в английском языке широко распространено и многозначно: «1) искусство или наука управления, 2) искусство или наука о том, как руководить или влиять на управление в государстве, 3) соревнование между конкурирующими группами или личностями за власть и лидерство, 4) политическая жизнь как профессия или основной род деятельности, 5) политическая точка зрения или симпатия человека, 6) общий комплекс отношений между людьми в обществе, 7) отношение или поведение людей в определенной сфере жизнедеятельности» [MWCD]. На основе анализа словарной статьи можно вычленить ряд составляющих концепт «politics» когнитивных структур: 1) управление, руководство, 2) лидерство, власть, 3) борьба, 4) отношения в определенном коллективе. Часть графической формы слова заменяется фонетически подобным, но отличным по написанию словом «paw» – конечность четвероногого животного с когтями [NIWD]. На основании имеющейся информации можно спрогнозировать несколько путей актуализации и взаимодействия компонентов концепта в ходе порождения смысла заголовка. Приведенные рядом с заголовком фотографии известных людей с их домашними любимцами-кошками, а также текст статьи о том, что дома руководящие страной политики безропотно подчиняются воле своих питомцев, ограничивают сферу участвующих в языковой игре когнитивных структур. Смысл заголовка строится на актуализации когнитивного компонента «власть» и «отношение в коллективе», взятого из деформированного слова «politics» и метонимически связанного со словом «paw» концепта «кошка».

Для данной модели характерны следующие когнитивные механизмы создания смысла:

1. Актуализация одной из когнитивной структуры:

ВисоЮКОСный год (Комм-Д сент. 2001): в данном случае намеренной деформации был подвержен концепт «високосный год», который конвенционально соотносится с состоящим из 366 дней годом [ТСРЯ]. В графическую форму концепта «високосный» было имплантировано название одной из наиболее преуспевающих в России нефтяных компаний «Юкос». Определенная когнитивная структура концепта «високосный год» включается в структуру концепта «Юкос» и занимает в нем доминантное положение, то есть актуализируется. Результаты эксперимента показали, что концепт «високосный год» неоднозначно понимается респондентами. Огромную роль в данном случае играет тип сознания респондентов. Для носителей обыденного сознания наиболее важен оказался компонент когнитивной структуры концепта «високосный год», связанный с суеверием о том, что високосный год - плохой год. Носители научного типа сознания, напротив, считают, что високосный год в связи с тем, что он по продолжительности дольше, чем обычный, является позитивным для бизнеса годом. Мнения респондентов о том, хороший или плохой был этот год для компании «Юкос», разделились пополам. 40 человек интерпретировали заголовки как повествующий о том, что год в целом был неудачным для компании: «тяжелый год для Юкоса», «неудачи Юкоса», «цены на нефть падают», «сомнение за благополучие компании», «Юкос – не в лучшем состоянии», «Юкос теряет свои позиции», «неважное положение Юкос». 38 человек, напротив, считают на основе анализа заголовка, что Юкос стремительно развивается: «год процветания Юкос», «год развития компании Юкос», «пик Юкоса на рынке», «Юкос – лидер», «год большого влияния компании Юкос», «Юкос – хозяева жизни», «важный и ответственный год для Юкос». 3 респондента так и не смогли определить, какой из концептуально противоположных смыслов выражен в заголовке, указав в ответах оба варианта интерпретации: «Юкос нахо-

дится либо на грани падения, либо расцвета», «Юкос или в ауте или , наоборот, как никогда силен».

2. Деактуализация когнитивной структуры:

Optimystic (Econ Oct. 2000): через нарушение материальной оболочки концепта «optimistic» (человек, который ожидает только положительных результатов, верит, что все хорошее обязательно произойдет [АНДЕ]) путем введения в нее графической формы концепта «mystic» (1) относящийся к религиозным загадкам, оккультным учениям и практикам, 2) едва ли осуществимый, 3) загадочный, непонятный, необъяснимый [АНДЕ]) происходит деактуализация в структуре концепта «optimistic» компонента «обязательности свершения чего-то хорошего», напротив, положительный исход дела оценивается как вряд ли осуществимое чудо.

3. Введение когнитивной структуры

What a lot of sterEUtypes (Times Feb. 2001): в структуру концепта «stereotype» (традиционные, упрощенные представления, мнения, образы [NIWD]) вводится аббревиатура EU, соответствующая концепту «European Union» (Европейский Союз). Начало 2001 года было ознаменовано жаркими дебатами европейских политиков о необходимости создания Европейского Союза и возможных негативных последствиях. Высказанное средствами массовой информации мнение о том, что создание Союза европейских государств принесет больше вреда, чем пользы, было немедленно, без каких бы то ни было раздумий подхвачено большинством. Таким образом, смысл заголовка сводится к указанию на тот факт, что для жителей Европейского Союза характерно следование конвенционально принятым, упрощенным мнениям и идеям в вопросе формирования единого европейского пространства.

Часть формы основного слова может заменяться словами, имитирующими определенные звуки, для решения ряда коммуникативных задач. Во-первых, включая в основное слово звукоподражание, автор как бы дает возможность соответствующему животному высказать свою точку зрения:

Dolly had a little lamb: not baaaaaad (NW Nov. 2001) : (У Долли появился ягненок: неплохо (not bad)) предложение «Dolly had a little lamb» актуализирует в нашем сознании концепты, связанные с проблемой клонирования, так как Долли – это первое живое существо, подвергшееся генетической редупликации. Проблема клонирования входит в список наиболее обсуждаемых на сегодняшний день вопросов. Общество в целом не определило свою позицию по данной проблеме. В научных и социальных кругах идут бурные обсуждения того, имеет ли человечество моральное право вторгаться в сферу производства жизни. Автор заголовка, искажая графическую форму выражения «not bad» используемым в английском языке звукоподражанием бляньня овцы «baaaaaa», дает возможность самой Долли внести свою лепту в принятие решения по этому вопросу.

Sheep baaed-mouth the politicians (Times June 2001): (Овцы критикуют (bad-mouth) политиков) в этом примере за счет искажения графической формы слова «bad-mouth» звукоподражанием «baaaa» так же, как и в примере выше, действие приписывается издающим звуки животным. Однако в данном случае общий смысл рождается еще и за счет актуализации ассоциативных связей концептов «sheep» и «bad-mouth». New International Webster Dictionary фиксирует следующие значения слова «sheep»: 1) представитель вида парнокопытных млекопитающих, разводимых в качестве домашних животных с целью получения шерсти, мяса и кожи, 2) слабый, покорный, легко поддающийся чьему-либо влиянию человек [NIWD]. В данном контексте происходит деактуализация когнитивной структуры «слабость», так как овцы начали критиковать политиков, что, в свою очередь, характеризует самих политиков как людей далеко не властных. На причину же критики указывает концепт «bad-mouth», который своей фонетической оболочкой напоминает концепт «foot-and-mouth disease» (ящур). Таким образом, овцы критикуют политиков за их неспособность остановить распространение в мире ящура.

Keep your cat purr-fectly safe (NW Oct. 2001): (Содержите свою кошку в полной (perfectly) безопасности) материальный репрезентант концепта «per-

fectly» (1) совершенно, 2) прекрасно, 3) полностью [CIDE]) деформируется используемым в английском языке звукоподражанием мурчания кошки «purr». Однако ассоциативно-смысловое поле концепта «perfectly» не разрушается, а приобретает в данном случае дополнительную когнитивную структуру – принадлежность «речи» кошки.

Во-вторых, звукоподражания иногда более точно отражают эмоциональный компонент смысла и позволяют изменить понятийное содержание концепта:

Буль-буль-оглы российского плавания (Комм февр. 2001) : в данном заголовке деформации подвергается фонетическая оболочка концепта «Бюль-бюль-оглы», замещаемая на «междометное звукоподражание о звуке жидкости, выливаемой из посуды» [ТСРЯ]. Бюль-Бюль-оглы (Муртуз Мешади Рза оглы Мамедов) (1897-1961) был известен как популярный певец, лирико-драматический тенор, фольклорист, народный артист СССР, основоположник азербайджанского музыкального театра [БЭС], то есть как личность, сыгравшая ведущую роль в становлении музыкальной культуры в своей стране. Именно когнитивный компонент «основоположник, лидер отрасли» концепта «Бюль-Бюль-оглы» сохраняется и в структуре смысла рассматриваемого заголовка. Звукоподражание «буль-буль» указывает на иную сферу деятельности человека, о котором пойдет речь в газетном тексте. Автор статьи оценивает роль российского пловца Александра Попова в становлении отечественной школы плавания так же высоко, как в свое время и роль Бюль-бюль-оглы в развитии азербайджанской музыки.

Uchievements of American wrestlers (Econ Aug. 2001): (Достижения (achievements) американских борцов) деформированный концепт «achievement» включает в свою структуру понятийный компонент завершения или достижения чего-либо с успешным результатом [АНДЕ]. Концепт «ouch», деформирующий фонетическую оболочку основного слова, соотносится со звуком 1) издаваемым при неожиданных болезненных ощущениях или 2) для выражения чувства недовольства [АНДЕ]. В заголовке возможна реализация обеих

когнитивных структур концепта «ouch», так как борцы могли одновременно испытывать как физическую, так и моральную боль, связанную с поражением. Таким образом, концепт «ouch» разрушает когнитивную структуру «успеха», входящую в концепт «achievement», и порождает иронию.

Life's Uuups and downs (Times Feb. 2001): (Жизненные взлеты (ups) и падения) Концепт английского языка «ups and downs» связан со сменяющимися друг друга в жизни периодами удачи и неудачи и соотносим в русском языке с идеей черной и белой полосы [MWCD]. Автор заменяет часть концепта, а именно материальный репрезентант понятия удачи «ups», звукоподражанием «uuups», издаваемым в ситуациях, когда человек неожиданно ломает или разбивает что-то [AHDE]. Неожиданная потеря какой-то вещи с трудом может быть оценена как проявление удачи. Скорее, напротив, жизнь состоит из одних падений и неудач.

Могут встречаться и окказиональные звукоподражания, функционирующие и осмысленные только в данном контексте. Например, заголовок статьи о скандале по поводу нелегальной продажи записей песен группы Beatles, исполненных ими на заре популярности в одном из баров Лондона в состоянии алкогольного опьянения, **A shellow yubmarine** (Times Nov. 2000) является подражанием речи пьяного человека, пытающегося произнести название одного из суперхитов легендарной четверки «A Yellow Submarine» (Желтая подводная лодка). Приведем еще несколько примеров:

Still ch-changing (NW Apr. 2001): (Все еще меняется (changing)) ch-ch - звук, напоминающий музыку в стиле хаус. Даже музыка в стиле хаус подвержена переменам.

Phwoarmula One (Econ July 2000): (Формула (Formula) Один) phwoar - звук, напоминающий рев мотора болидов. Цель заголовка – создание яркого аудиального образа всемирно известных гонок.

Все случаи языковой игры, образующие группу, основанную на соотношении части материального репрезентанта основного слова и похожей, но неидентичной ей материальной формы выделяемого слова, объединяет общий способ

порождения нового смысла. Видоизмененная часть основной лексемы ввиду высокой степени необычности ее появления в данном окружении становится аттрактором слова, притягивая на себя внимание реципиента. Само же основное слово становится информативным фоном, привносящим в концепт выделяемого слова новую, отсутствующую в традиционном концепте информацию. Случаи появления языковой игры путем деформации материального репрезентанта концепта в проанализированном материале достаточно часты. В материале на русском языке было зафиксировано 148 заголовков (14,8%), включающих подобную языковую игру. В материале английского языка подобная модель встречалась еще чаще – 193 случая (19,3%). Когнитивные структуры исконного и деформирующего его концептов взаимодействовали путем: 1) актуализации когнитивной структуры, 2) введения когнитивной структуры, 3) деактуализации когнитивной структуры. Механизм актуализации одной из когнитивных структур был задействован 85 раз в русском языке (57%) и 96 раз в английском языке (50%). Одна из когнитивных структур вводилась в другую в 55 случаях в русском языке (37%) и 85 раз в английском языке (44%). Реже всего имела место деактуализация одной из когнитивных структур: в русском языке 8 раз (6%), а в английском 12 раз (6%).

2.3.4. НАЛОЖЕНИЕ ФОНЕТИЧЕСКИХ ОБОЛОЧЕК СЛОВ, СООТВЕТСТВУЮЩИХ РАЗНЫМ КОНЦЕПТАМ

Прием создания языковой игры по модели, сущность которой состоит в наложении финальной части слова, называющего один концепт, на начальный слог слова, называющего другой, не связанный семантически с первым концептом, был широко описан и классифицирован как в отечественной, так и в зарубежной литературе [Partridge 1950, Sewell 1952, Weaver 1964, Щербина 1958, Эйлен, Випклер 1979, Барский 1992 и т.д.]. Однако большинство исследователей ограничились лишь указанием на наличие такого типа языковой игры. Мы полагаем, что внешнее сходство форм слов стимулирует ментальный процесс порождения новых смыслов.

Ход смыслопорождения в данном случае состоит из следующих этапов (рис. 2.3):

- 1) восприятие внешней формы заголовка;
- 2) опознание и выделение производных слов;
- 3) актуализация соответствующих начальному производному слову когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов);
- 4) актуализация соответствующих конечному производному слову когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов);
- 5) синтез когнитивных структур (введение когнитивной структуры, ассимиляция когнитивной структуры);
- б) адекватное понимание заголовка, содержащего языковую игру.

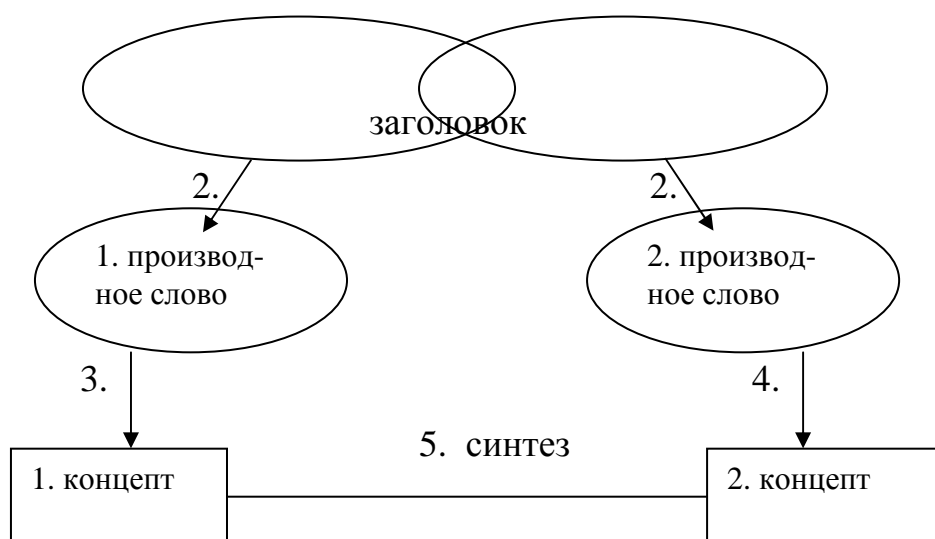


Рис. 2.3.

Наложение слов с последующим отбрасыванием повторяющегося элемента приводит к образованию новой лексемы – с новым значением и формой. Производные слова легко угадываются в новой лексеме в силу их частотности. Автор указывает через внешнюю близость форм на внутреннюю близость смыслов. Например, в заголовке **Prague: alcoholiday** (Times Feb. 2001), концепты слов «alcohol» (содержащие этил напитки [АНДЕ]) и «holiday» (день, в который кто-либо освобожден от работы [АНДЕ]), сливаясь вместе за счет формального наложения разных концептов с ликвидацией повторяющегося элемента «hol»,

формируют новый концепт – «alcoholiday» со значением «праздник с обильным употреблением алкогольной продукции».

Для данной модели характерны следующие когнитивные механизмы создания смысла:

1. Введения одной когнитивной структуры в другую.

В структуре концепта новой лексемы происходит взаимодействие когнитивных структур, взятых из структур концептов производных слов. Когнитивные структуры производных слов на равных, не занимая центрального положения, сосуществуют в одной оболочке новой лексемы.

Киноффшор (КП июнь 2001): в заголовке происходит слияние концепта «кино» (сокр. от кинематография – искусство воспроизведения на экране заснятых на сверхчувствительную пленку движущихся изображений, создающих впечатление живой действительности, а также отрасли деятельности, связанные с производством кинофильмов [ОСРЯ]) и недавно вошедшего в русский язык концепта «оффшор» (центр совместного предпринимательства, предоставляющий льготный режим для кредитных операций с зарубежными партнерами, не подверженный государственному регулированию [ТСХХ]). Смысл заголовка – предоставляя иностранным компаниям право приобретать на льготных условиях отечественные предприятия киноиндустрии, государство теряет контроль над кинематографией.

Netymology (Times Jan. 2001): слово «net» имеет множество значений (1) приспособление из перекрещивающихся нитей, веревок, проволок, 2) множество переплетенных линий, 3) система коммуникаций и т.д. [MWCD]). В данном заголовке реализуется новое, еще не зафиксированное словарями значение – сокращение от слова «Internet» (глобальная компьютерная сеть). Графическая оболочка актуализированного компонента концепта «net», вступая во взаимодействие со словом «etymology» (история развития слова, начиная с самого раннего, зафиксированного в письменных источниках употребления с указанием его перехода из языка в язык и анализом частей слова путем выявления однокоренных слов в других языках или общего корня в праязыке [MWCD]), по-

рождает новую лексему со значением - история появления и развития глобальной компьютерной сети.

WWWarning (Econ Apr. 2001): концепт «WWW» (сокр. от World Wide Web – глобальная компьютерная сеть), совмещаясь с «warning» (служащий сигналом о приближающейся беде, опасности или зле [АНДЕ]), формирует новый концепт с значением надвигающейся опасности глобальной сети;

2. Ассимиляция когнитивных структур

НТВ-6 (Комм сент. 2001): объединению подвергаются названия двух телевизионных каналов НТВ и ТВ-6. Каждый из каналов связывается конвенционально в общественном сознании с определенным стилем руководства, направленностью программ, целевой аудиторией. НТВ периода руководства Киселева концептуально создавалось для так называемого среднего класса, интересующегося политикой, классикой кинематографии и серьезными программами. ТВ-6 в этот же период работало на более молодую аудиторию, транслируя большое количество молодежных, развлекательных и музыкальных программ, телесериалов американского производства и ток-шоу. Таким образом, каждый канал занимал свою нишу в телевизионном эфире. Банкротство НТВ и вытекающий из него переход части журналистов во главе с Киселевым на канал ТВ-6 привели к глобальным изменениям в формате вещания ТВ-6. Новое руководство попыталось под именем ТВ-6 создать подобие утраченного ими канала НТВ. В результате в газетном заголовке статьи рассказывающей об этих событиях, рождается новая лексема «НТВ-6». В рамках новой лексемы каналы НТВ и ТВ-6 уже не имеют различий, а обладают идентичными когнитивными структурами. 47 респондентов в ходе экспериментального исследования именно так поняли данный заголовок: «ТВ-6 и НТВ – похожи», «трансформация ТВ-6 в НТВ», «НТВ + ТВ-6 = НТВ-6», «сравнение НТВ и ТВ-6», «с приходом новых журналистов на ТВ-6 канал стал вторым НТВ», «Киселев все меняет на свой лад».

SoHopeless (NW Oct. 2001): заголовок построен на взаимодействии материальных репрезентантов названия одного из районов Лондона Soho и слова

«hopeless». Soho для носителей английского языка не просто географическое название, а некий символ, ассоциируемый с беспорядками и развратом. Так, в статье энциклопедического словаря Британника, посвященной Soho, указывается на то, что эта часть города «пользуется дурной славой как район скопления наркоторговцев, проституток и карманных воров»[Britannica 2002]. Ассоциативно-смысловое поле концепта «hopeless» включает следующие компоненты: 1) не ожидающий добра или успеха, 2) неизлечимый, 3) неспособный улучшиться, 4) неспособный закончиться [MWCD]. В данном случае актуализируется компонент «отсутствие надежды на изменение ситуации». Смысл заголовка – район Сохо всегда будет известен как самое злочное место Лондона.

Прием создания языковой игры путем наложения финальной части одного слова на начальный слог другого слова относится к числу сравнительно мало распространенных. Среди проанализированных заголовков на английском языке, сформированных в результате наложения материальных репрезентантов разных концептов, было выявлено 24 (2,4%). В русском языке их число оказалось еще меньше – 13 (1,3%). Среди механизмов создания смысла наиболее частотно введение одной когнитивной структуры в другую: в русском языке подобный механизм был реализован в 9 случаях (69%), а в английском – в 15 случаях (62%). Встречается также механизм ассимиляции когнитивных структур: в русском языке было обнаружено 4 подобных примера (31%), в английском – 9 случаев (38%).

2.3.5. СЛИЯНИЕ ЧАСТЕЙ МАТЕРИАЛЬНЫХ РЕПРЕЗЕНТАНТОВ РАЗНЫХ СЛОВ

Формальная операция по образованию языковой игры за счет слияния частей материальных репрезентантов слов отличается от вышеописанной операции по наложению фонетических оболочек разных концептов в одном слове тем, что включаемые в языковую игру рассматриваемого в этом параграфе типа концепты ни семантически, ни формально не связаны. Автор в данном случае соз-

дает окказионализмы, прибегая к объединению начала фонетической оболочки одного концепта и окончания фонетической оболочки другого концепта.

Имеет место также разновидность языковой игры, создаваемой за счет слияния частей материальных репрезентантов разных концептов, при которой объединению подвергаются полностью фонетическая оболочка одного из концептов и начальный / конечный элемент другого, участвующего в языковой игре концепта. Фактором, определяющим степень участия материальных репрезентантов концептов, является уровень информативности слова и его частей. Иначе говоря, если читатель может опознать концепт по представленному материальному компоненту, то возможно слияние только материальных частей концептов. Если же представленная часть может ошибочно соотноситься с другими концептами, то тогда полное сохранение внешнего репрезентанта концепта обязательно.

Цель формальных операций по слиянию материальных репрезентантов разных концептов – создание новых лексем, концептуальное содержание которых будет включать когнитивные структуры производных концептов. Ход порождения нового смысла в языковой игре этого типа подобен осмыслению заголовков, в которых имеет место наложение фонетических оболочек разных концептов: от опознания производных форм слов и актуализации соответствующих им когнитивных структур к порождению актуального смысла заголовка за счет синтеза задействованных смыслов (см. рис.2.4.).

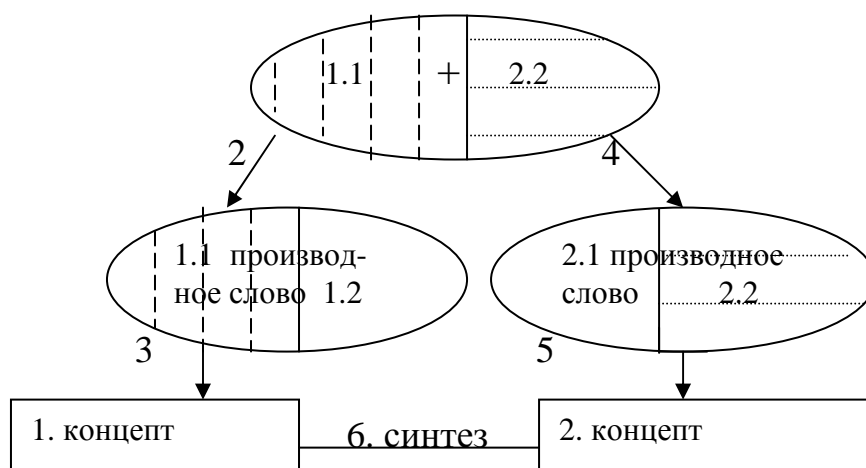


Рис. 2.4.

К феномену языковой игры мы относим только те окказионализмы, которые создаются на основании когнитивных манипуляций по отношению к включаемым в игру полноценным концептам, то есть концептам, обладающим понятийным, ассоциативным, эмоциональным и т.д. содержанием. Поэтому окказиональные слова, построенные по существующим в языке широко распространенным словообразовательным моделям, не свидетельствуют о языковой игре. Смысловая манипуляция, производимая в языковой игре, должна быть уникальной и необычной. Сущность концептуальных изменений не должна сводиться к актуализации в необычном контексте традиционных словообразовательных моделей.

Единичный случай языковой игры порождает многочисленные варианты, построенные по данной модели с помощью используемого первоначально концепта. Языковая игра теряет свою уникальность и неповторимость, так как происходит стереотипизирование процесса словообразования.

Так, например, топоним «Уотергейт» (название отеля «Watergate» (водные ворота) связано со скандалом об использовании президентом Никсоном грязных технологий в политической борьбе за президентство) приобрел в свое время значение «всякий политический скандал». Сейчас трудно определить, кто и когда первым решил включить это семантически обогащенное собственное имя в языковую игру, заключающуюся в соотнесении конечной части –gate с другим концептом. Однако этот способ смыслопорождения оказался востребованным. По мере накопления в языке слов с конечным слогом –gate (-гейт) этот слог постепенно становится морфемой, самостоятельно участвующей в образовании новых слов [Отин 1996, с. 110]. Сочетаясь с основами новых собственных имен и нарицательных существительных, аффиксоид –gate (-гейт) участвует в образовании слов, обозначающих множество разновидностей других политических скандалов, махинаций, афер и т.д. Обобщенная семантика продвинула корень к аффиксу: **Хлебный Рашагейт** (Комм-Д сент. 2001), **Можно устроить Путингейт** (АП апрель 2001), **Моникагейт** (Комм март 2001), **Ирангейт Совета безопасности** (Комм-В янв. 2001), **Outlooks on Interngate** (Econ June

2001) (Взгляд на Интернгейт (Моника Левински работала в Белом Доме в качестве интерна)), **Margaritagate** (Econ Nov. 2001) (Маргаритагейт (несовершеннолетние дочери президента Буша заказали в баре коктейль Маргарита по подложным документам)), **Nannygate** (Econ Oct. 2000) (Нянягейт (сиделка мамы одного из ведущих политиков Великобритании стала свидетелем взятки)) и т.д. Итак, только ту часть подобных слов можно отнести к языковой игре, которые не являются еще достоянием широкой словообразовательной системы.

Наибольшее распространение подобные случаи имеют место в английском языке в силу его аналитизма. В русском языке такая модель образования окказионализмов становится также все более распространенной. В.Г. Костомаров расценивает частотность употребления в речи подобных моделей как «дальнейшее продвижение русского словообразования в сторону аналитизма» [Костомаров 1994а, с. 132], однако В.Н. Шапошников полагает, что «отступление от обычного синтетизма, флективности - это не только вопрос словообразования, вопрос реализации, вопрос стиля и жанра, вопрос конкретных сфер использования слов» [Шапошников 1998, с. 96].

1. Введение одной когнитивной структуры в другую

Для модели создания языковой игры путем слияния материальных репрезентантов разных концептов характерным является синтез актуализированных концептов за счет введения одной когнитивной структуры в другую. В структуре концепта новой лексемы происходит взаимодействие когнитивных структур, взятых из структур концептов производных слов. Когнитивные структуры производных слов на равных, не занимая центрального положения, сосуществуют в одной оболочке новой лексемы.

Renissan? (Econ Apr. 2001): слиянию подвергается начальная часть «Ren» концепта «Renault» (основной производитель автомобилей Франции [Britannica 2002]) и внешний репрезентант концепта «Nissan» (японская промышленная корпорация, производящая автомобили, грузовики и автобусы [Britannica 2002]). Автор ставит перед читателями вопрос о том, состоится ли объединение компаний Рено и Ниссан, а следовательно, появится ли на рынке новая

марка, связанная с двумя столь крупными в области автомобилестроения именами.

Diplogolfer (Times July 2001): в данном заголовке концепт «diplomat» (1) человек, занимающийся ведением переговоров между нациями, 2) человек, способный вести дела, не вызывая враждебное к себе отношение [MWCD]), представленный элементом «diplo», совмещается с внешним репрезентантом концепта «golfer» (игрок в гольф [MWCD]). В рамках заголовка, взятого изолированно от статьи, возможна реализация обеих когнитивных структур концепта «diplomat». Поэтому необходимо обратиться к помещенному под заголовком тексту, в котором речь идет о том, что известный в 80-е годы 20 в. американский игрок в гольф Дональд Хью (Donald Hue) назначен послом США в консульство Дании. Таким образом, в структуре концепта «diplogolfer» когнитивная структура «игрок в гольф» вводится в структуру концепта «человек, занимающийся ведением переговоров между нациями».

Условия успеха путиномики (Комм дек. 2001): заголовок построен на совмещении материального репрезентанта концепта «Путин» (президент России) и части внешнего репрезентанта концепта «экономика» (организация, структура и состояние хозяйственной жизни или какой-либо отрасли хозяйственной деятельности [ОСРЯ]). Смысл заголовка – новый тип организации, структуры и состояния хозяйственной жизни в духе стиля работы президента России.

2. Деактуализация когнитивной структуры

Гусинпутаты вновь в Думе (Комм февр. 2001): материальный репрезентант концепта «Гусинский» (предприниматель, банкир, руководитель компаний «Мост-банк», «Медиа-Мост» [БЭС]) сливается с конечной частью фонетической оболочки концепта «депутат» (выборный представитель, член выборного государственного учреждения, представляющий интересы народа [ОСРЯ]), порождая новый концепт «гусинпутат» со значением – «выборный представитель в органах власти, лоббирующий интересы Гусинского». Таким образом, когнитивная структура «представитель народа» выводится из концепта «депутат».

3. Актуализация одной из когнитивных структур

Bubblenomics (Times Nov. 2000): заголовок строится на слиянии фонетической оболочки концепта «bubble» и конечной части «nomics», представляющей собой легко восстанавливаемый в силу частотности концепт «economics». Концепт «bubble» соотносим как минимум с тремя когнитивными структурами: 1) маленький, внутри пустой и легкий шарик, 2) звук лопанья, 2) что-либо, чему не хватает устойчивости, твердости или реальности, а следовательно, легко разрушимое [АНДЕ]. В данном контексте актуализируется последняя когнитивная структура, связанная с отсутствием у предмета ряда важных для существования качеств. Эта когнитивная структура вводится в концепт «economics» (наука, занимающаяся описанием и анализом производства, распространения и потребления товаров и услуг [АНДЕ]), занимая в нем центральное место. Смысл заголовка – в экономической сфере нет устойчивости и стабильности, она может лопнуть как мыльный пузырь.

Myself, I voted for Gorebushof (NW Sept. 2001): Неологизм «Gorebushof» встречается во фразе «Myself, I voted for», которую можно перевести как «Что касается меня, то я голосовал за». Далее должна следовать фамилия одного из кандидатов. Однако автор отходит от стереотипного ответа и создает новое слово, состоящее из фамилий кандидатов в президенты США Гора (Gore) и Буша (Bush), тем самым, с одной стороны, указывая на то, что принципиальной разницы между ними нет, а с другой - демонстрируя свое нежелание дать правдивую информацию о сделанном им выборе. Кроме того, созданный автором неологизм «Gorebushof» фонетически напоминает фамилию популярного в Америке первого президента СССР Михаила Горбачева (Gorbachev). Именно когнитивная структура популярности политического деятеля, вычлененная из концепта «Gorbachev», актуализируется в новом слове. Автор заголовка уклоняется от ответа и желает присоединиться к наиболее популярной точке зрения.

Формальная операция по образованию языковой игры за счет слияния частей материальных репрезентантов концептов относится к числу в целом редко встречаемых моделей. В английском языке в силу уже указанного выше анализа подобного рода неологизмы создаются немного чаще, чем в русском.

Так, среди проанализированных случаев языковой игры результатом слияния материальных репрезентантов концептов в английском языке являлся 31 заголовок (3,1%). В материале на русском языке подобных случаев было идентифицировано 8 (0,8%). Среди механизмов взаимодействия когнитивных структур были зафиксированы следующие: 1) актуализация одной из когнитивных структур, 2) введение одной когнитивной структуры в другую, 3) деактуализация когнитивной структуры. В русском языке частотность всех перечисленных механизмов примерно одинакова: актуализация одной когнитивной структуры – 3 случая (38%), введение одной когнитивной структуры в другую – 2 заголовка (24%), деактуализация когнитивной структуры – 3 заголовка (38%). Для английского языка наиболее характерной является модель взаимодействия когнитивных структур, заключающаяся в актуализации определенной когнитивной структуры. Таких заголовков было насчитано 19, что составляет 61% от общего числа. Модель введения одной когнитивной структуры в другую была зафиксирована 9 раз (29%). Наименее частотна в английском языке оказалась модель деактуализации когнитивной структуры (3 случая (10%)).

2.3.6. ЗАМЕНА ЧАСТИ МАТЕРИАЛЬНОГО РЕПРЕЗЕНТАНТА СЛОЖНОГО СЛОВА

В ход языковой игры довольно часто включаются сложные слова (компози́ты), то есть слова, образованные соединением двух или нескольких основ в процессе морфологического словопроизводства. К термину композит в последнее время обращаются и в общетеоретических [Шапошников 1998], и в частных работах, однако он пока остается не до конца определенным. Наименование данного понятия (compose - сочинять, соединять) позволяет относить к нему любое соединение 2-х и более номинативных единиц: сложные слова, аббревиатуры, сложносоставные наименования слова, у которых 1-й компонент - изменяемый, называемые М.В. Костроминой биномами [Костромина 1992], аппозитивные сочетания и контаминанты. Мы называем композитом образование,

совмещающее в себе семантическую и структурную целостность и относительную самостоятельность его компонентов.

Подчеркнутая относительная самостоятельность компонентов композита позволяет в ходе языковой игры рассоединить сложное слово на первоначальные основы, а затем заменить одну из основ на другую, ранее не сочетавшуюся со второй составляющей композита.

Ход порождения смысла включает в себя следующие этапы: (см. рис. 2.5.)

- 1) восприятие внешней формы заголовка;
- 2) восприятие не конвенциональной части композита;
- 3) актуализация соответствующих не конвенциональному в структуре композита элементу когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов);
- 4) опознание производного слова-композита;
- 5) актуализация соответствующих производному слову-композиту когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов);
- 6) синтез когнитивных структур (актуализация одной из когнитивных структур, введение когнитивной структуры, создание новой когнитивной структуры, деактуализация когнитивной структуры);
- 7) адекватное понимание заголовка, содержащего языковую игру.

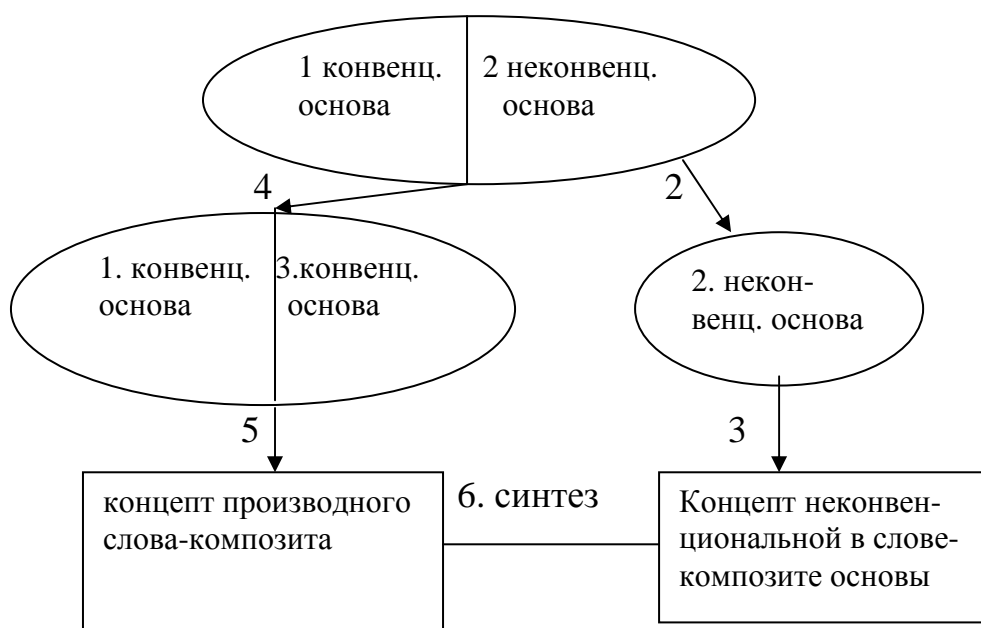


Рис. 2.5.

Изменение внешней формы композита не означает полного уничтожения выражаемого сложным словом концепта. Напротив, вводя в устоявшуюся стереотипизированную структуру новый концепт, продуцент отражает взаимодействие нового и ранее употреблявшегося в данном окружении смыслов. Изменения реальной жизни заставляют носителей языка пересмотреть составляющие концепты ряда композитов и заменить их смыслами, более точно отражающими действительное состояние дел. Например, в статье, озаглавленной **Альянс-на-Амуре / Группе Альянс достался дальневосточный бензиновый рынок** (Комм-Д май 2001), собственное имя Комсомольск-на-Амуре подверглось разложению на первоначальные основы. В Большом энциклопедическом словаре можно прочесть, что город Комсомольск-на-Амуре, действительно, находится на реке Амур, что оправдывает наличие конечной части композита «на-Амуре», и был построен комсомольцами на месте села Пермское, а следовательно, появление слова «Комсомольск» в названии города также оправдано [БЭС]. Таким образом появляется значение заголовка «город комсомольцев, построенный на реке Амур». Социально-политические изменения, имевшие место в России в течение последних десятилетий, а именно падение коммунистического строя, а вместе с ним и комсомольской организации, делают то первоначальное значение, которое давалось топониму в момент создания имени города, абсурдным и не отражающим реальной жизненной ситуации. Автор статьи утверждает, что реальная власть в городе принадлежит нефтяному концерну Альянс. Дальнейшее развитие и рост города Комсомольск-на-Амуре непосредственно связан с судьбой этой компании. Именно поэтому город должен быть переименован в Альянс-на-Амуре.

Когнитивные структуры взаимодействуют по следующим моделям:

1. Введение когнитивной структуры

Междупартийный женский день (Комм-В март 2001): в композите «международный» (распространяющийся на несколько или на все народы, не ограниченный рамками одного народа [ЕСРЯ]) замене подвергается основа «народный». Дума, подобно состоящему из множества народов человечеству, вклю-

чает в свой состав большое количество партий. Между политическими партиями и блоками, работающими в высшем законодательном органе, созданы границы, сопоставимые разве что с государственными. Таким образом, смысл заголовка в том, что праздник 8 Марта способен объединить не только народы, но и партии, став «междупартийным».

Foot-and-vote disease (Econ March 2001): весна 2001 года оказалась для Великобритании временем тяжелых испытаний. Помимо эпидемии ящура (foot-and-mouth disease), поразившей практически весь английский скот и нанесшей непоправимый удар экономическому положению страны, наступило время очередных выборов. Автор заголовка пытается показать, что туманный Альбион охвачен ящуром и предвыборной лихорадкой, за счет введения в структуру композита «foot-and-mouth disease» (острое, инфекционное, вирусное заболевание скота с появлением лихорадки и поражения сосудов в области рта и копыт [АНДЕ]) концепта «vote» (формальное выражение кем-либо предпочтений в выборе кандидата на должность или предлагаемого решения вопроса [АНДЕ]).

Thankgivings Day (Times Feb. 2001): деформации подвержена структура композита «Thanksgiving Day» (День Благодарения, ежегодный американский национальный праздник, посвященный выражению слов благодарности за урожай и другие посланные им за год блага [Columbia 2001]), состоящего из основы «thank» (благодарить) и «give» (давать, воздавать). Автор заголовка считает, что в День Благодарения нужно не столько благодарить за то, что было нам дано природой, Богом, сколько задуматься о влиянии людей на землю, от которой они получают все эти блага. Поэтому основа «thank» (благодарить) заменяется основой «think» (думать, задуматься).

2. Деактуализация когнитивной структуры

Фекало-Амурская магистраль (Комм окт. 2001): в структуре композита «Байкало-Амурская магистраль» (железнодорожная магистраль, предоставляющая выход России к Тихому океану [БЭС]) автором заголовка производится замена компонента «Байкало» на окказиональное, образованное по заданной в

комPOSITE модели слово «фекало» от «фекальный». Ассоциативно-смысловое поле концептов «БАМ» и «Байкал» чрезвычайно широко: это и подвиг строителей БАМа, и поражающие воображения размеры железной дороги, и экономическая нецелесообразность проекта в целом. Однако в данном заголовке прежде всего актуализируется компонент концепта «Байкал», связанный с его чистотой («одно из наиболее чистых, пресноводных озер. Байкал включен в состав Баргузинского и Байкальского заповедников, Прибайкальского национального парка» [БЭС]). Авария канализационных систем в районе Байкало-Амурской магистрали угрожает чистоте всемирно известного озера. Вследствие этого автор заголовка считает возможным заменить часть материального репрезентанта композита «Байкало-Амурская магистраль» на «фекало» (представляющий собой испражнения, нечистоты [ТСРЯ]), тем самым деактуализировав когнитивную структуру чистоты. В ходе эксперимента 71 респондент указал на изъятие из концепта когнитивной структуры чистоты: «загрязнение чистейших мест», «авария привела к экологической катастрофе», «загадили все самое лучшее».

3. Актуализация одной из когнитивных структур

DeJaMoo (NW Apr. 2001): слово «DeJaVu», заимствованное в английский язык из французского, не подверглось еще полной ассимиляции. Сохранив исконное произношение и нехарактерное для английского языка написание, слово «DeJaVu» связано в сознании носителей английского языка с ситуацией обмана памяти, когда человеку кажется, что события, происходящие с ним сейчас, уже имели место в его жизни с точностью до детали [Britannica 2002]. В рассматриваемом заголовке актуализируется когнитивная структура «повторяемости», являющаяся составным компонентом концепта «DeJaVu». Вводимый в композит концепт «моо» (звукоподражание, напоминающее мычание коров) указывает на то, какое именно событие повторяется. Речь идет о распространении в Европе коровьего бешенства, имевшего место в 1999 году и вновь возникнувшего в 2001.

Tweedleblair and Tweedlebrown (Times June 2001): выражение «Tweedledum and Tweedledee» является фразеологизмом, образованным за счет сопос-

тавления двух композитов, первая часть которых представлена глаголом «tweedle» (щебетать) и существительных «dum» и «dee», означающих плохую имитацию самого высокого и самого низкого музыкального звука соответственно. Имитация настолько плоха, что звуки, которые должны быть отличными, звучат практически одинаково. Данное выражение употребляется для характеристики двух людей, которые утверждают, что они противоположности, а на самом деле ничем не различаются. Вместо означающих звуки слов автор заголовка помещает в структуру композита имена претендентов на кресло премьер-министра Великобритании Блэра (Blair) и Брауна (Brown). Смысл заголовка - между Блэром и Брауном при их кажущейся оппозиционности нет принципиальной разницы.

Модель языковой игры, построенной на основе замены части материального репрезентанта композита, довольно часто встречается как в английском, так и в русском языке. В рассмотренном в ходе исследования материале доля заголовков, включающих подобную языковую игру, составила: в английском языке – 168 случаев (16,8%), в русском языке – 132 заголовка (13,2%). Актуализированные когнитивные модели взаимодействуют следующим образом: 1) происходит актуализация определенной когнитивной структуры, 2) одна когнитивная структура вводится в другую, 3) определенная когнитивная структура деактуализируется. В русском языке порождение смысла заголовка в данной модели языковой игры чаще всего происходит за счет введения одной когнитивной структуры в другую (71 заголовок (54%)). Механизмы актуализации (45 заголовков (34%)) и деактуализации когнитивной структуры (16 заголовков (12%)) встречаются чуть реже. Для английского языка наиболее характерным механизмом создания смысла заголовка, включающего языковую игру этого типа, является актуализация одной из когнитивных структур (84 заголовка (50%)). Случаи использования механизма введения когнитивной структуры были зафиксированы в английских заголовках 52 раза (30%). Реже всего продуценты языковой игры обращались к механизму деактуализации когнитивной структуры (32 раза (19%)).

2.3.7. НАЛОЖЕНИЕ СЛОВ, ВХОДЯЩИХ В УСТОЙЧИВЫЕ ЯЗЫКОВЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ

Языковая игра описываемой модели базируется на одной из основных особенностей устойчивых выражений, заключающейся в том, что одна и та же словоформа может входить в различные устойчивые языковые выражения, соотносящиеся с неодинаковыми, а порой противоположными смыслами. Формальное совпадение слов, входящих в подобного рода выражения, приводит к нарушению содержания стереотипных концептов. Объединяются концепты, являющиеся компонентами различных концептуальных моделей.

Языковая игра, в основе которой - наложение входящих в устойчивые языковые выражения слов, имеет ряд модификаций. Объединение стереотипных выражений может происходить:

1) на основе совпадения финальных слов фраз:

Crying over spilt breast milk (Times Jan. 2001): выражение «crying over spilt milk» - часть пословицы «there is no use crying over spilt milk» (Не стоит плакать над пролитым молоком), которая используется в ситуациях, когда действие бессмысленно, так как то, что было сделано раньше, уже не переделать [NIWD] (ср.: русская пословица «О потерянном не плачут»). Конечный элемент «milk» выражения «crying over spilt milk» встречается также в словосочетании «breast milk» (грудное молоко). На основе совпадения финальных слов включенных в языковую игру выражений автор создает новый смысл за счет включения концепта «breast milk» в структуру концепта пословицы - не стоит плакать, если у вас нет грудного молока.

2) на основе совпадения начальных слов выражений:

На свободу слова – с чистой совестью (Комм-Д февр. 2001): заголовок построен на слиянии помещаемого в местах заключения лозунга «На свободу – с чистой совестью» и устойчивого выражения «свобода слова», связанного с возможностью любого человека, а прежде всего журналиста, беспрепятственно выражать свою точку зрения. Объединение в одном заголовке концептов «тю-

ремного заключения» и противопоставляемой заключению «свободы» указывает на то, что свобода слова всегда под угрозой. Причем угрожать свободе слова может как контролирующее население государство, так и отсутствие профессиональной чести у самих журналистов, нередко нарушающих закон. В экспериментальной части нашего исследования 51 респондент отметил, что понятие «свобода слова» не характерно для российской журналистики по причине того, что журналисты без угрызений совести продаются: «взяточничество среди журналистов должно быть наказано», «журналисты используют свободу слова в своих целях, нарушая законы», «слово покупается и продается», «музыку у многих «свободолюбивых» журналистов заказывает тот, кто платит», «свобода слова не должна зависеть от денег». 12 человек указали на то, что свобода слова невозможна в нашей стране, так как в действительности государство преследует инакомыслящих: «никакой свободы слова в России не было и не будет», «будешь продаваться, если не хочешь попасть в тюрьму», «только попробуй открой рот – сразу окажешься в тюрьме как Пасько», «журналист должен сидеть в тюрьме».

3) на основе совпадения финального слова одного выражения с начальным словом другого:

Половой акт покаяния (АИФ июль 2001): выражения «половой акт» и «акт покаяния» накладываются друг на друга за счет совпадения входящего в оба выражения слова «акт». Толковый словарь русского языка фиксирует следующие значения слова «акт»: 1) единичное действие, отдельное проявление какой-то деятельности, 2) часть драматического произведения, 3) торжественное собрание по поводу окончания учебы [ТСРЯ]. В рассматриваемом примере в обоих производных выражениях актуализируется первое значение «единичное действие». Несмотря на общее, реализуемое в слове «акт» значение, находящиеся по правую и левую стороны от слова «акт» концепты в определенном плане не сопоставимы. «Половой акт» - «тип размножения посредством слияния половых клеток» [ТСРЯ] - относится в нашем сознании к проявлению физиологического в человеке. «Акт покаяния» - «добровольное признание в своей

ошибке, исповедь своих грехов» [ТСРЯ] - является выражением духовной сущности человека, символом победы над грехами, в том числе и связанными с удовлетворением физиологических потребностей. Смысл заголовка – победа духовного над физиологическим, признание связанных с сексуальной жизнью грехов.

Образование нового смысла происходит поэтапно: (см. рис. 2.5.)

- 1) восприятие внешней формы заголовка;
- 2) выделение первого исходного устойчивого выражения;
- 3) актуализация когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов), соответствующих первому в структуре заголовка устойчивому выражению;
- 4) выделение второго исходного устойчивого выражения;
- 5) актуализация когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов), соответствующих второму в структуре заголовка устойчивому выражению;
- 6) синтез когнитивных структур (актуализация одной из когнитивных структур, ассимиляция когнитивной структуры, деактуализация когнитивной структуры, введение когнитивной структуры);
- 7) адекватное понимание заголовка, содержащего языковую игру.

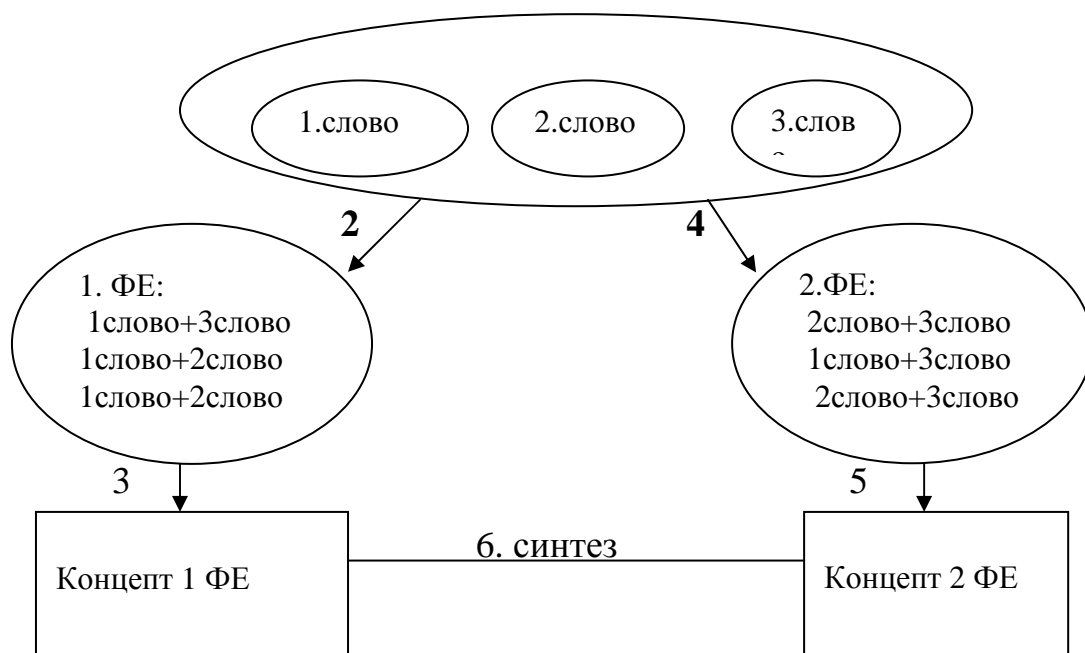


Рис. 2.5.

Когнитивные структуры первоначальных устойчивых выражений, вовлекаясь продуцентом в языковую игру, подвергаются следующим концептуальным изменениям:

1.Актуализация одной из когнитивных структур

Наличие общих формальных компонентов во внешней структуре концептов, соотносимых с устойчивыми языковыми выражениями, обуславливает сближение по сходству самих концептов. Структурно и концептуально оппозиционные выражения становятся в определенной степени близкими друг другу. Однако близость концептов не означает их равноправия в порождении смысла языковой игры. Полностью концепт одного из устойчивых выражений или определенная когнитивная структура, переносятся на смысл другого, включаемого в игровой процесс концепта. Нетрадиционная для концепта когнитивная структура доминирует в процессе осмысления заголовка.

Так, в заголовке **Bill Rockefeller-Clinton** (Times Febr. 2001) концептуальному сближению подвергаются собственные имена двух исторических персонажей. В сознании носителей языка имеется определенная стереотипная информация об особенностях характера и жизни этих людей. Уильям Рокфеллер (William Rockefeller) навсегда остался в анналах истории одним из тех, кому удалось в начале 20 в. воплотить в жизнь американскую мечту, то есть подняться с низов общества до уровня одного из самых богатых людей США. Однако достигнув планки мультимиллионера, Уильям Рокфеллер не забыл о своем нищенском прошлом и практически все свое состояние отдал на благотворительные цели [Britannica 2002]. В начале 21 в. другой видный деятель – бывший президент США Билл Клинтон (Bill Clinton) - также начинает благотворительную деятельность. Стереотипные представления концепта «Рокфеллер» (богатый, занимающийся благотворительностью человек) переносятся на концепт, отражающий жизнь экс-президента. Необходимо указать, что в данном случае было нарушено стереотипное воспроизведение имени мультимиллионера. В начале 20 в. не было принято публично называть занимающих высокие посты людей сокращенными именами (Уильям – Билл (William – Bill). К концу

века подобная практика стала нормой. С целью сближения фонетических оболочек концептов традиционно сочетаемое с фамилией Рокфеллер имя Уильям было заменено на более семейное Билл. Тот факт, что автор заголовка отдал предпочтение связанному с Клинтоном имени Bill, не назвав статью, например, William Rockefeller-Clinton, показывает, что речь идет именно о бывшем руководителе США.

2. Ассимиляция когнитивной структуры

В рамках языковой игры происходит включение концептов устойчивых выражений в общее ассоциативно-смысловое поле. Благодаря этому в структуре концепта одного из устойчивых выражений появляется когнитивная структура, идентичная когнитивной структуре другого.

Например, в заголовке статьи о гастролях балетной труппы Большого театра **Во имя отца и сына ... Лиэпа** (АИФ июнь 2001) в языковую игру вводятся концепты двух устойчивых выражений: «Во имя отца и сына» (обращение к высшим силам) и «отец и сын Лиэпа» (упоминание известной балетной династии). Общая структура «отец и сын» соотносится с различными концептуальными областями: «Бог и Иисус» и «реальные люди». Подобное «вольное» использование сакральных слов, безусловно, не приемлемо для людей, обладающих религиозным сознанием. Объединение чего-то высшего, божественного и плотского, человеческого вызывает чувство несоответствия концептов даже у людей, далеких от религии. Однако в ходе языковой игры происходит снятие контраста и объединение концептов за счет появления в концепте «отец и сын Лиэпа» когнитивной структуры «святости». Общий смысл заголовка – обожествления семьи Лиэпа, внесших огромный вклад в дело развития советского и российского балета.

3. Деактуализация когнитивной структуры

Концепты устойчивых выражений вступают в противоречие друг с другом в языковой игре. Одна из когнитивных структур одерживает верх, деактуализуя противоположную ей структуру.

Дышите на ладан глубже / Вручены президентские гранты по культуре (КП июнь 2001): продуцент вводит в игровой процесс концепты следующих устойчивых структур: «дышать глубже» (поправляться, улучшаться, получать пользу [ТСРЯ]) и «дышать на ладан» (быть на грани смерти, умирать, существовать последние дни, приближаться к концу [ТСРЯ]). Объединение столь концептуально различных смыслов возможно только на основании того, что реципиент понимает, что, с одной стороны, вручение президентских грантов по культуре есть облегчение (культура может вздохнуть глубже), но, вместе с тем ничтожно малые денежные вливания не уберегут культуру от неминуемой смерти (культура дышит на ладан). Таким образом, когнитивная структура «облегчения» деактуализируется из создаваемого автором смысла заголовка.

4. Введение когнитивной структуры

Reinvent «the Wheel of Fortune» (Econ Sept. 2001): материальный репрезентант идиоматического выражения «reinvent the wheel» (вновь создавать что-то уже созданное с самого начала, прилагая к этому ненужные или неадекватные задаче усилия [АНДЕ]) налагается на название телевизионной передачи «Wheel of Fortune» (аналогом этой передачи на российском телевидении является «Поле чудес»). Когнитивная структура «делать что-то бессмысленное» соединяется и на равных существует с концептом передачи, рождая смысл заголовка – не надо придумывать новые телевизионные передачи, аналогичные уже имеющимся.

Частотность языковых игр, построенных за счет слияния двух устойчивых фраз, в структуре которых встречаются общие слова, достаточно высока. В материале на русском языке в ходе исследования было обнаружено 76 заголовков подобного типа (7,6%). В материале английского языка их встречалось чуть меньше - 60 случаев (6%). В результате наложения материальных компонентов концептов устойчивых выражений, содержащих общие слова, инициировались следующие виды когнитивных изменений: 1) актуализация определенной когнитивной структуры, 2) ассимиляция когнитивной структуры, 3) введение когнитивной структуры, 4) деактуализация когнитивной структуры. В русском

языке чаще всего одна из когнитивных структур подвергалась актуализации (31 заголовок (41%)). Случаи ассимиляции когнитивной структуры были отмечены 14 раз (18%), введения одной когнитивной структуры в другую – 23 раза (30%) и деактуализация когнитивной структуры – в 8 случаях (11%). Для английского языка наиболее характерной оказалась модель создания смысла заголовка за счет механизма введения одной когнитивной структуры в другую (31 случай (52%)). Довольно многочисленны заголовки, смысл которых рождается в результате актуализации одной из когнитивных структур (20 случаев (33%)) и деактуализации одной из когнитивных структур (7 заголовков (12%)). Механизм ассимиляции когнитивной структуры был задействован в английском языке относительно редко (2 случая (3%)).

2.3.8. НАМЕРЕННАЯ ДЕФОРМАЦИЯ УСТОЙЧИВОГО ВЫРАЖЕНИЯ ЗА СЧЕТ ВЫДЕЛЕНИЯ В НЕМ НЕКОНВЕНЦИОНАЛЬНОГО ДЛЯ ДАННОГО ОКРУЖЕНИЯ СЛОВА

Сущность описываемой в данном параграфе модели заключается в том, что через формальную замену внешнего репрезентанта одного из концептов, входящих в состав готового оборота, происходит нарушение стереотипного восприятия устойчивых выражений. Замена традиционного, входящего в состав устойчивой фразы слова возможна концептом, внешняя форма которого напоминает форму привычного в данном языковом окружении элемента.

Схема смыслопорождения в языковой игре путем намеренной деформации устойчивого выражения за счет выделения в нем неконвенционального для данного языкового окружения слова следующая (см. рис. 2.6.):

- 1) восприятие внешней формы заголовка;
- 2) актуализация когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов) входящих в заголовки слов;
- 3) опознание деформированного устойчивого выражения;
- 4) актуализация когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов), соответствующих устойчивому выражению;

5) синтез когнитивных структур (актуализация одной когнитивной структуры, введение одной когнитивной структуры в другую, деактуализация когнитивной структуры);

б) адекватное понимание заголовка, содержащего языковую игру.

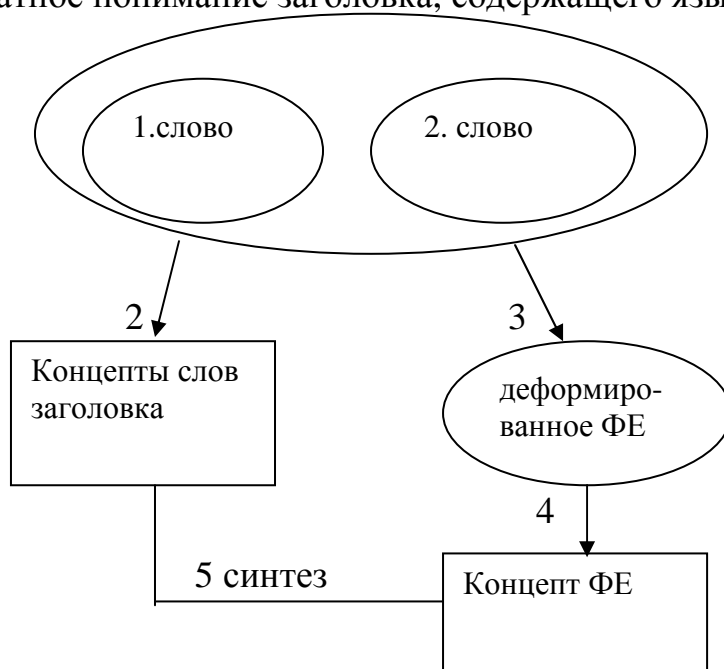


Рис. 2.6.

На когнитивном уровне процессы взаимодействия концептов в случае включения в речь внешне подобных слов могут проходить по двум сценариям. В том случае, если продуцент преднамеренно вводит пароним в устойчивое выражение, а реципиент осознает чужеродность введенного элемента, происходит актуализация двух и более концептов. На основании взаимодействия актуализируемых концептов рождается новый, базирующийся на стереотипных представлениях смысл языковой игры.

Возможно и другое развитие процесса понимания выражения, включающего в свою структуру формально подобные слова. Если продуцент или реципиент не знают точного соответствия концептов и их внешних репрезентантов или они соотносят незнакомую внешнюю форму с концептом, форма которого чем-то напоминает им новое слово, то происходит актуализация только одного знакомого им концепта. В этом случае имеет место не языковая игра, а механизм языковой ошибки. Возможны случаи, когда ошибочно созданное продуцентом

выражение может быть в дальнейшем понято реципиентом как языковая игра и наоборот.

Введенное в устойчивое выражение слово может иметь самые различные отношения с удаленной из устойчивого выражения лексической единицей. Слова могут быть связаны этимологически, обладать общим корнем, а могут лишь напоминать внешнюю форму слова концепта-стереотипа, не имея никаких родственных с ним связей. В рамках модели языковой игры, построенной на деформации устойчивого выражения за счет выделения в нем неконвенционального для данного окружения слова, выделяются следующие подгруппы:

1) формально подобные слова устойчивого выражения и заголовка, построенного на деформации этого устойчивого выражения, являются омофонами:

Что не сделаешь за кампанию (КП авг. 2001): традиционно используемое в выражении «что не сделаешь за компанию» (вместе с другими, заодно, кстати [ТСРЯ]) слово «компания», ассоциируемое с весельем, друзьями, коллективом, кругом близких людей [РАС1], замещается омофоном «кампания» (борьба, работа, организованная для осуществления какой-нибудь специальной общественно-политической задачи [ТСРЯ]). Таким образом, идея о том, что вместе с друзьями человек готов пойти на многое, переносится на концепт «кампания», в ходе которой все жертвы оправданы. Статья повествует о грязных предвыборных технологиях в Приморском крае.

ПРО это (АП сент. 2001): заголовок построен на замещении предлога «про» аббревиатурой «ПРО» (противо-ракетная оборона). «Про это» - название передачи российского телевидения, посвященной обсуждению проблем сексуальной жизни. В российском обществе пока еще не принято говорить о подобного рода проблемах открыто и прямо. Название передачи, содержащее соотносимое с чем угодно указательное местоимение, подтверждает и в какой-то мере высмеивает этот факт. Когнитивная структура «нежелания говорить открыто» переносится на ситуацию, связанную с желанием США выйти из договора по ПРО. Дополнительный заголовок **США не хотят слышать Россию**

усиливает смысл заголовка – США не хотят откровенно поговорить с российской стороной о проблеме противоракетной обороны.

A tale of prophet and loss (NW Nov. 2001): в структуре выражения «A tale of profit and loss» (История о доходах и убытках) слово «profit» [profit] (доход) замещается на «prophet» [profit] (пророк, предсказатель). Концепт «prophet» включает в свою структуру когнитивный компонент «шарлатанства, ненаучности», который способен проявляться в том, что предсказания пророка могут не сбыться. Актуализированная когнитивная структура входит в концепт «прибыль», занимая в нем ядерное положение. Таким образом, смысл статьи может быть понят следующим образом: убытки американскому правительству, о котором идет речь в статье, обеспечены, а вот наличие доходов призрачно.

Good mourning, America (NW Sept. 2001): в данном заголовке находит отражение потрясшее весь мир событие 11 сентября 2001 года, а именно имевшие место в Нью-Йорке террористические акты. Огромное количество невинных жертв заставило автора заменить в названии утренней телевизионной передачи «Good morning, America» (С добрым утром, Америка) слово «morning» [mo:nɪŋ] (утро) на «mourning» [mo:nɪŋ] (траур [MWCD]), так как то утро никак нельзя было назвать добрым.

2) Высокой степенью экспрессивности обладают построенные по описываемой в параграфе модели языковой игры примеры, в которых удаляемое из устойчивого выражения слово и вводимое на его место слово являются паронимами:

Минута умолчания (КП июнь 2001): в структуре устойчивого выражения «минута молчания» имеет место замена слова «молчание» на производное от той же производящей основы «умолчание». Выражение «минута молчания» соотносимо с поминовением усопших. Так, в Русском ассоциативном словаре зафиксированы следующие, связанные со смертью реакции на слово «молчание»: гробовое, беда, горе, гроб и т.д. [РАС2]. Концепт «умолчание» (умышленный отказ говорить что-либо [ЕСРЯ]) включается в структуру концепта «минута молчания», порождая следующий смысл заголовка – поминовение тех,

о ком нельзя открыто говорить (в данной статье речь идет о погибших разведчиках, имена которых не могут быть раскрыты и после смерти).

Дума провела зачистку воздуха / Депутаты запретили себе курить (КП окт. 2001): выражение «очистка воздуха» подверглось намеренной деформации и было изменено на «зачистка воздуха». В данном случае имеет место расхождение производных от одной производящей основы: «очистить» – сделать что-либо чистым, «зачистить» – заровнять, загладить поверхность [ТСРЯ]. В рассматриваемом примере реализуется новое, не зафиксированное в словарях значение слова «зачистка», широко употребляемое в выражении «зачистка территории», - ликвидация повстанческих милитаризованных объединений на территории проведения военных действий. Использование слова «зачистка» в данном контексте создает иронический тон повествования. Депутаты, прикрываясь модными, связанными с серьезными делами словами, занимаются делами намного банальнее.

He is just a diamante in the rough (Econ March 2000): заголовок представляет собой трансформацию выражения «He is just a diamond in the rough» (Он просто необработанный алмаз), в котором имеет место межъязыковая паронимия французского слова «diamante» с исконным значением «брильянт» и английского «diamond» с тем же значением. Концепт «diamond» связан в сознании с чем-то очень ценным, скрывающимся под непривлекательной внешностью [АНДЕ]. Слово «diamante» в результате заимствования приобрело в английском языке новое, не существующее во французском языке значение «ненастоящий, фальшивый» [АНДЕ]. Тем самым из концепта «diamond» изымается когнитивная структура «ценности». Смысл заголовка – человек, о котором идет речь в статье, не только непривлекателен внешне, но и не обладает внутренней ценностью.

3) Вводимое слово и слово, удаленное из устойчивого выражения, могут вообще не иметь каких-либо смысловых или этимологических связей друг с другом. Единственным фактором, объединяющим совершенно разные слова,

является формальное подобие внешних репрезентантов, включаемых в языковую игру слов.

Анализ примеров языковой игры исследуемой группы показал, что в 93 % случаев полностью совпадают материальные составляющие начала слов, то есть замещению в большинстве случаев подвергается конечная или срединная часть, а начало слова, несущее смысловую информацию, сохраняется. Подобный факт подтверждается известной формулой расчета фонетического значения слова А.П. Журавлева, указывающего на то, что первая звукобуква в слове передает в два раза больше информации, чем последующие неударные звукобуквы [Журавлев 1981]. Подтверждает гипотезу о наибольшей значимости, информативности начала слов и анализ студенческих конспектов лекций, проведенный Э.Р. Мустафиновой. Исследователь указывает, что чаще всего сокращаются конечные части прилагательных, многобуквенных предлогов; у глаголов, существительных и частично наречий опускается срединная часть, то есть сохраняются начало слова, несущее смысловую информацию, и флексия, выражающая грамматическое значение у глаголов и существительных, а при необходимости также суффиксы, свидетельствующие об отнесенности к определенной части речи [Мустафинова 2001].

Совпадение начала слов позволяет, с одной стороны, без особых сложностей опознать исключенное из фразы слово, так как часть несущая наибольшую смысловую нагрузку, остается неизменной. С другой стороны, актуализируется и вступает во взаимодействие со стереотипным концептом новое. введенное во фразу слово:

Капитал дальнего плавания (Комм дек. 2001): в устойчивом выражении «капитан дальнего плавания» (руководитель морского судна, отправляющегося в расположенные на большом удалении от порта отправления, следовательно, проходящие вне государственной территории плавания [ТСРЯ]) слово «капитан» замещается на «капитал» (большая сумма денег [ОСРЯ]). Из исконного концепта «капитан дальнего плавания» в новом заголовке сохраняется когнитивная структура «находящийся за рубежом». Актуализированная когнитивная

структура исконного выражения взаимодействует с концептом «капитал», создавая тем самым смысл заголовка. В статье речь идет о вывозе валюты за пределы России.

Пиар во время чумы (Комм-В сент. 2001): в анализируемом заголовке трансформации подлежит идиоматическое выражение «пир во время чумы», используемое для указания на то, что определенные празднования имеют место во время печальных событий [СРП]. Слово «пир» как символ праздного веселья замещается в заголовке на незафиксированное пока еще в словарях слово «пиар», представляющее собой сокращение от английского выражения «public relations», вошедшего в русский как «паблик рилейшнз». «Пиаром» называют деятельность по созданию имиджа определенного политического лица и формированию общественного мнения при помощи средств массовой информации. Когнитивная структура «создания имиджа» входит в концепт «производить какие-то несоответствующие ситуации действия во время печальных событий». Смысл заголовка - на трагедии 11 сентября в Нью-Йорке многие политические деятели зарабатывали популярность.

Oil's well that ends well (Econ March 2001): в структуре пословицы «All is well that ends well» (Все хорошо, что хорошо кончается) происходит замена слова all [o:l] (все) на oil [oil] (нефть). В концепт пословицы, понятийное содержание которой заключается в идее о том, что главное в любом начинании – хорошее окончание, вводится концепт «oil» и связанная с этим проблема падения мировых цен на нефть. Смысл заголовка – колебания цен на нефть не так важны, главное, чтобы в результате была зафиксирована высокая цена.

В тех случаях, когда автоматизированность стереотипного выражения проявляется довольно ярко, возможна замена слова устойчивого выражения словом, начало которого внешне не напоминает исходное. Формальное подобие слов реализуется в середине или конце. Жестко фиксированный контекст позволяет реципиенту идентифицировать удаленное из выражения слово даже в отсутствии наиболее значимой его материальной части:

Чень независимости (АП сент. 2001): устойчивое выражение «день независимости» видоизменяется путем замены слова «день» на имя победившего на первых демократических выборах главы государства Тайвань Чень Шуйбяна. Таким образом, когнитивная структура «Чень» входит в концепт «День независимости», образуя смысл заголовка – день выбора Чень Шуйбяна стал для Тайваня днем независимости.

Today's latest moos (Econ Sept. 2001): во фразе-штамп «Today's latest news» (сегодняшние последние новости), традиционно открывающую выпуск новостей, включается звукоподражание «моо». Замена концепта «news» [nju:z] (новости) используемым носителями языка для обозначения издаваемого коровами звука концептом «moos» [mu:z] [NIWD] изменяет смысл фразы следующим образом: главные последние новости связаны с распространением коровьего бешенства.

Dome sweet Dome (NW Dec. 2001): структура английской пословицы «Home sweet home» (Дом, милый дом), демонстрирующей любовь англичан к своему жилищу [CWQ], деформируется путем замены слова «home» [houm] (дом) словом «Dome» [doum]. Доум – это гигантское сооружение в виде купола, возведенное в центре Лондона к встрече нового тысячелетия. Строительство купола и прежде всего многомиллионные затраты вызвали много нареканий как в Англии, так и за рубежом [Columbia 2001]. Автор статьи пытается оправдать эту архитектурную затею, сопоставляя купол с символическим домом Англии.

4. В особую подгруппу можно выделить случаи, в которых внешний репрезентант вводимого в устойчивое выражение слова включает в себя полную форму выводимого слова. Однако в отличие от паронимов вводимое и выводимое слова не являются однокоренными или этимологически близкими. Единственным связывающим их звеном является полная формальная идентичность выводимого слова и части вводимого слова

Карловы Навары (КП май 2001): топоним Карловы Вары (известный болгарский курорт) деформируется за счет введения в него формы множественного числа просторечного слова «навар» (прибыль, нажива, барыш [ТСРЯ]). Таким образом, когнитивная структура «прибыли» входит в структуру концепта курорта. Статья повествует о том, как на туристах делают деньги;

ГУСЬинский в яблоках (АИФ июнь 2001): концепт «гусь» в сознании носителя русского языка существует как 1) вкусное блюдо (жареный, в яблоках, жаркое, в духовке, фаршированный и т.д. [РАС2]), 2) важная персона (важный, свинье не товарищ [РАС2]), 3) хитрое создание (хитрый, плут, пройдоха, как с гуся вода [РАС2]). В рассматриваемом примере слово «гусь» было заменено фамилией бежавшего за границу медиа-магната В. Гусинского. В отношении медиа-магната в данном заголовке возможна реализация всех трех когнитивных структур концепта «гусь». Так, в ходе эксперимента 5 человек указали на свойственную Гусинскому важность как основной смысл заголовка («Гусинский – важная птица», «Гусинский свинье не товарищ»), а 7 респондентов отметили присущую ему хитрость («Гусинский хорошо устроился за рубежом», «а ему все равно. Он живет богато и счастливо», «улетел в теплые страны пока не поздно»). Однако наличие в заголовке выражения «в яблоках» для большинства респондентов (42 человека) прежде всего актуализирует когнитивную структуру «вкусное блюдо», существующую в случае с Гусинским в переносном значении. Гусинский, подобно гусю на праздничном столе, станет долгожданным лакомством для определенных государственных чинов. Мысль о том, что Гусинскому грозит опасность, отражена в следующих ответах респондентов: «у Гусинского проблемы», «если бы Гусинский не уехал за рубеж, его бы убили», «травля Гусинского», «Гусинский – лакомый кусочек для правоохранительных органов», «Гусинского хотят подать на стол Президенту», «Гусинскому грозит вскрытие».

Bill of Frights (Times Aug. 2001): данный заголовок построен на замене слова «rights», являющегося частью названия документа «Bill of Rights» (Биль о Правах), словом «fright» (сильный страх, испуг [NIWD]). Биль о правах – это

основополагающий государственный документ, включающий описание прав и свобод [АНДЕ]. Концепт «fright», как следует из текста статьи, связан с вызывающими это состояние фильмами ужасов. «Bill of Frights» - это документ, описывающий то, что можно и нельзя показывать в фильмах ужасов.

Актуализируемые в ходе языковой игры описываемого типа когнитивные структуры могут взаимодействовать следующим образом:

1. Введение когнитивной структуры

Feather Report (Times Oct. 2001): рассматриваемый заголовок является преднамеренной деформацией выражения «weather report» (прогноз погоды). Слово «weather» замещается словом «feather» (перо). В случае с концептом «feather» имеет место метонимический перенос, и перо становится символом всей птицы. Концепты «птица» и «погода», включаясь в структуру друг друга, порождают смысл заголовка: можно предугадать прогноз погоды по поведению птиц. Именно описанию подобных примет и посвящена следующая за заголовком «Feather Report» статья.

2. Актуализация одной из когнитивных структур

Чувствуйте себя как Дума! / Парламентские фракции тепло приняли эмиссара Хусейна (АИФ март 2001): устойчивое выражение «чувствуйте себя как дома» используется в структуре сценария «прием гостей» в том случае, когда хозяева хотят дать гостям знать, что гостям нужно не стесняться и вести себя обычным образом, то есть хорошо себя чувствовать даже вне стен своего собственного дома [СРП]. Таким образом, пословица указывает на то, что для любого человека самым хорошим местом является его собственный дом. Замена слова «дома» на «Дума» в выражении «чувствуйте себя как дома» ведет к переносу когнитивной структуры «самое лучшее место» на концепт «Дума». В ходе экспериментального исследования 46 респондентов поддержали подобную трактовку: «вольготно живется в Думе», «Дума всегда чувствует себя хорошо», «в Думе лучше, чем дома», «у Думы больше денег и меньше проблем, чем у остальных», «завидую жизни депутатов», «чтоб я так жил», «всем бы такой Ду-

мы», «думцы катаются как сыр в масле», «а Дума себя чувствует ого-го», «жил бы как Дума, тогда и чувствовал бы себя соответственно».

3. Деактуализация когнитивной структуры

It's only crock'n'roll (Econ May 2000): в структуре известной фразы «it's only rock'n'roll» (Все это рок-н-ролл), впервые произнесенной Миком Джаггером в одноименной песне [CWQ], слово «rock» заменено словом «crock». «Rock» - направление современной популярной музыки [Britannica 2002]. Концепт «crock» означает что-либо старое, сломанное или находящееся в нерабочем состоянии [AHDE] (ср. русское «развалюха»). Появление в названии всемирно известной песни концепта «старости» удаляет из структуры концепта «rock'n'roll» когнитивную структуру «современности». Автор статьи утверждает, что музыка в стиле рок-н-ролл уже вчерашний день.

Особой выразительностью обладают примеры, механизм создания которых включает не только замену внешнего репрезентанта одного концепта формально подобным репрезентантом другого, но и замену концепта, служащего обобщенным наименованием однородных предметов, концептом - названием единичного предмета, выделенного из ряда однородных:

Между Молотовым и наковальней (АИФ апрель 2001): в структуре устойчивого выражения «между молотом и наковальней» нарицательное существительное «молот» замещается фамилией видного политического деятеля СССР В.М. Молотова. Фразеологизм «между молотом и наковальней» означает «нахождение в таком положении, когда опасность или неприятность угрожает с двух сторон» [Фраз], то есть молот и наковальня – источники опасности. В.М. Молотов занимал различные правительственные посты, входил в ближайшее политическое окружение И.В. Сталина, являлся одним из наиболее активных организаторов массовых репрессий 30 – 50-ых годов 20в. [БЭС]. Молотов, действительно, являлся источником смертельной опасности. Когнитивная структура «неминуемой гибели» и «опасности нахождения поблизости», взятые из концепта «между молотом и наковальней», только еще больше усиливают существующую ассоциацию.

Коль без палочки (КП дек. 2001): устойчивое выражение «ноль без палочки» употребляется для характеристики человека, не имеющего никакого значения [ТСРЯ]. Русский ассоциативный словарь фиксирует следующие реакции на стимул «ноль»: пустота, ничего, пустое место, дырка, дурак, ничтожество [РАС2], что подтверждает сильную ассоциативную связь понятий «ноль» и «отсутствие значения». В рассматриваемом заголовке слово «ноль» заменяется фамилией руководителя Христианско-Демократической Партии, бывшего канцлера Германии Гельмута Коля. Когнитивная структура «отсутствия важности» в рамках заголовка включается в концепт «Гельмут Коль». Название статьи может быть, таким образом, осмыслено как утверждение того, что бывшей канцлер ФРГ Гельмут Коль уже не играет ведущей роли в политической жизни Германии.

Старики и Мори (Комм окт. 2001): видоизменению подвергнуто название повести-притчи Э.Хемингуэя «Старик и Море», посвященной заветной авторской идее – «трагическому стоицизму»: перед лицом нецеленаправленной жестокости мира человек, даже проигрывая, обязан сохранить мужество и достоинство. Идея «трагического стоицизма» через название произведения становится одной из составляющих смысла заголовка. Однако речь идет не о героях Хемингуэя, а о бывшем премьер-министре Японии Иасиро Мори, перенесшем тяжелое заболевание сердечной системы, но ни на минуту, вплоть до самой смерти не забывшем о своих обязанностях главы государства. Подобные обстоятельства позволяют считать Иасиро Мори образцом проявления в реальной жизни «трагического стоицизма». Поэтому замена слова «море» на «Мори» оправдана.

A tasty Frutos salad (Times July 2001): в данном заголовке трансформируется выражение «a tasty fruit salad» (вкусный фруктовый салат) путем замены слова fruit [fru:t] на созвучное ему имя Fruto [frutou]. Жавиер де Фруто - руководитель труппы французской школы танцев. Его последняя постановка - балет «Любовь к трем апельсинам». «Фруктовое» название балета актуализирует

исходную фразу как своего рода метафорическую оценку созданного Фруто произведения.

Memento Mori (NW Sept. 2001): так был озаглавлен некролог бывшему премьер-министру Японии Иасиро Мори. Выражение «Memento more» является распространенной во многих языках мира латинской фразой, переводимой на русский язык как «помни о смерти». Слово «more» [more] (смерть) было заменено в исконной фразе на имя ушедшего из жизни Мори Mori [mori]. Объединяясь, когнитивные структуры создают следующий смысл: автор призывает читателей не забывать о том, что было сделано Мори даже после его смерти.

Fighting for LIFFE (Times Aug. 2001): (Бороться за ЛФБ) заголовок построен на замещении слова «life» [laif] (жизнь), конвенционально используемого в выражении «fighting for life» (бороться за жизнь) и аббревиатуры LIFFE [laif] (London's Futures Exchange – Лондонская Фьючерсная Биржа (ЛФБ) [Britannica 2002]. Смысл заголовка (Лондонская Фьючерсная Биржа борется за свое существование) создается за счет объединения этих концептов

Языковая игра, построенная за счет деформации устойчивого выражения путем замены одного из входящих в выражение слов словом, обладающим формально подобным внешним репрезентантом, относится к числу наиболее распространенных. В проанализированном в ходе исследования материале на русском языке к данному типу относятся 16,5% примеров (165 заголовков), на английском языке – 11,9% (119 заголовков). Введенное в устойчивое выражение слово и удаленная из него лексическая единица могут находиться в следующих видах отношений: 1) омофонии, 2) паронимии, 3) слова могут быть только формально подобны, не имея смысловых или этимологических связей, 4) материальный репрезентант удаленного слова совпадает с частью материального репрезентанта введенного слова. Смысл заголовка порождается в ходе следующих когнитивных процессов: 1) актуализация одной когнитивной структуры, 2) введение одной когнитивной структуры в другую, 3) деактуализация когнитивной структуры. Высокочастотны модели актуализации одной из когнитивных структур (русский язык – 84 заголовка (51%), английский язык – 61

заголовков (51%)) и введения одной когнитивной структуры в другую (русский язык – 73 примера (44%), английский – 44 случая (37%)). Деактуализации когнитивная структура подвержена реже: в материале на русском языке подобных случаев было зафиксировано 8 (5%), на английском языке – 14 (12%).

2.3.9 СОПОЛОЖЕНИЕ ОБЛАДАЮЩИХ ПОДОБНЫМИ МАТЕРИАЛЬНЫМИ РЕПРЕЗЕНТАНТАМИ СЛОВ В ЛИНЕЙНОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Сущность механизма языковой игры описываемой модели заключается в том, что концептуальная двусмысленность задается продуцентом путем использования формально подобных концептов одного за другим в определенной линейной последовательности. В стилистике этот механизм создания определенного эффекта, то есть постановка рядом близких по звучанию, но разных по значению слов, называется парономазией. Парономазия предполагает любое звуковое сходство слов; сопоставляются всякие слова, имеющие звуковое подобие, и родственные и неродственные, звуковое совпадение которых случайно. Назначение парономазии – придать тексту выразительность, усилить его действенность, подчеркнуть сопоставлением слов, их смысла, звукового облика авторскую мысль, образность высказывания.

Ход порождения смысла заголовка включает следующие этапы

- 1) восприятие внешней формы заголовка;
- 2) актуализация когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов) первого слова;
- 3) актуализация когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов) второго формально подобного первому концепта;
- 4) синтез когнитивных структур (ассимиляция когнитивной структуры, противопоставление когнитивных структур, введение одной когнитивной структуры в другую);
- 5) адекватное понимание заголовка, содержащего языковую игру.

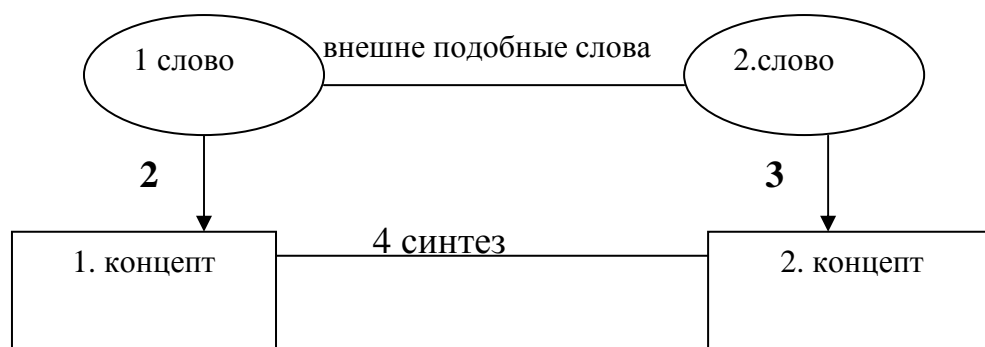


Рис. 2.7.

Объединению в одном предложении могут подвергаться:

1. Не только формально похожие, но и формально идентичные слова, то есть ОМОНИМЫ:

Сенатора Нет больше нет (Комм-В март 2001): имя бывшего сенатора «Нет» сопоставляется с концептом слова «нет» (отсутствие чего-то). Подобное соположение в одном предложении указывает на то, что само имя сенатора способствовало его исключению из высшего законодательного органа власти США.

More gaudy than Gaudy (Times June 2000) прилагательное «gaudy» [go:di] (безвкусно показное, кричащее [АНДЕ]), появляясь в одном предложении с именем итальянского модельера Годи Gaudy [go:di]), становится одной из основных характеристик стиля кутюрье.

2. Намного реже встречаются случаи объединения в языковой игре слов, совпадающих в звучании, но относящихся к разным частям речи (омоформы). Низкая частотность появления игровых выражений с омоформами, или как их еще называют грамматическими омонимами, объясняется меньшим количеством подобных случаев в языке по сравнению с омонимами, принадлежащими к одной части речи. Из всего материала был обнаружен лишь один подобный случай:

Bear stock market today, but will we be able to bear it tomorrow (Econ May 2000): (Сегодня медвежий фондовый рынок (все продают акции), но сможем ли мы выдержать это завтра) существительное «bear» в качестве биржевого термина «медведь» (человек, считающий, что биржевые цены упадут и поэтому советуемый всем участникам торгов продавать акции, тем самым играя на по-

нижение [АНДЕ]) соотносится с глаголом «bear» (терпеть, выносить). Смысл заголовка – подобное «медвежье» поведение может привести к тому, что рынок не вынесет понижения и рухнет.

3. Довольно распространены, особенно в английском языке как в языке с более традиционной орфографией, случаи сближения смыслов концептов за счет объединения в одной фразе омофонов, то есть слов, которые произносятся одинаково, хотя различаются в написании:

From franc fort to Frankfurt? (Times June 2000): в данном заголовке омофонами являются выражение «frank fort», состоящее из слов «franc» (французская валюта - франк) и «fort» (вперед) [frænk|fo:t], и название немецкого города «Frankfurt» (Франкфурт) [frænkf :t] [MWCD]. Концепт «frank fort» связан с уходом французов, а в их лице и всех европейцев, от национальных валют. Франкфурт – не только крупный промышленный и портовый центр Германии, но и место расположения Немецкой Фондовой Биржи, коммерческих банков, Бундесбанка, Центрального Банка Германии, но что наиболее важно для понимания смысла анализируемого заголовка, Европейского Центрального Банка [Columbia 2001]. Иначе говоря, в данном заголовке в концепте «Франкфурт» актуализируется когнитивная структура «единое европейское валютное пространство». Смысл заголовка – Европа идет от национальных валют к единой европейской валюте.

Grey is the new gray (NW Febr. 2001): заголовок построен на сближении омофонов: собственного имени «Grey» (Дональд Грей, американский конгрессмен) [grei] и слова «gray» (1) располагающийся между белым и черным тон, 2) темный, угрюмый, 3) седой, 4) занимающий промежуточное положение, 5) древний, старый) [grei] [АНДЕ]. Многозначность прилагательного позволяет создать как минимум четыре интерпретации смысла заголовка. Ограничивает нас в этом текст статьи, повествующий о том, что преклонных лет конгрессмен, первый раз избранный в верховный законодательный орган, всего лишь однофамилец «долгожителя» Конгресса Тода Грея (Todd Grey). Поэтому, с одной стороны, Дональд Грей, действительно, стар по возрасту, а следовательно, ког-

нитивная структура «древность, старость» концепта «gray» соотносима с ним. Но, с другой стороны, он новичок в конгрессе, поэтому возможно употребление выражения «new gray»(новая старость).

4. Подавляющее большинство из изученных в ходе исследования примеров языковой игры как сближения смыслов за счет использования в одном предложении формально близких слов составляют все же не омонимы, а паронимы. Паронимы – слова, имеющие сходство в морфологическом составе и, следовательно, в звучании, но различающиеся по значению. Исследования паронимов доказали, что структурное сходство обуславливает известную смысловую соотношение таких слов [Бельчиков, Панюшева 1969, Девкин 1979, Григорьев 1977]. Паронимы соотносятся между собой по смыслу только потому, что они соотносительны в словообразовательном плане.

Выделяется две группы паронимов. Первую, наиболее многочисленную и вместе с тем наиболее репрезентативную группу, в которой находят отражение наиболее существенные, релевантные черты паронимов, составляют те однокоренные слова, относящиеся к одной части речи, семантическая соотнесенность которых обусловлена общим корнем, точнее, общим в сопоставляемых словах значением одного и того же корня или общей производящей основой (например, болотный – болотистый, дальний – далекий, надеть - одеть). При этом сопоставляемые слова относятся, как правило, к одному и тому же предметно-понятийному плану. Первая группа паронимов практически не употребляется для создания языковых игр, так как порождение нового смысла в изучаемом феномене основывается на взаимодействии различных значений.

Другую группу составляют паронимы, между которыми как членами паронимической пары подобной семантической соотнесенности не наблюдается в силу семантического расхождения производных от одного корня или производящей основы, многозначности корня, образования сопоставляемых слов в разные исторические периоды и других словообразовательно-семантических и историко-лингвистических причин. Именно паронимы второй группы активно используются для создания языковых игр. Приведем несколько примеров:

«Курск» помянули, но не вспомнили (КП окт. 2001): концепт «помянуть» (молиться за кого-нибудь, участвовать в поминках, вспоминая усопшего [ТСРЯ]) в рассматриваемом примере появляется рядом с внешне близким «вспомнить» (воспроизвести в памяти, привести себе на память [ТСРЯ]). В заголовке происходит столкновение концептов, порождающее смысл – за погибших подводников помолились и отметили поминки, но не воспроизвели их в памяти.

Boeing woeing (NW March 2001): формально подобные концепты «Boeing» (Боинг, авиастроительная компания [Britannica 2002]) [bouɪŋ] и «woeing» (уст. горевать, страдать [NIWD]) [woʊɪŋ], появляясь в одном предложении, вступают во взаимодействие. Когнитивная структура страдания входит в концепт «Боинг», указывая на плохое положение дел на одном из наиболее крупных авиастроительных предприятий США.

Намеренное сближение в одном предложении имеющих звуковое сходство слов инициирует взаимодействие смыслов используемых паронимов по следующим моделям:

1. Ассимиляция когнитивной структуры

Структурное сходство паронимов обуславливает их смысловую соотнесенность. Смыслы вследствие подобия материальных репрезентантов осознаются как концептуально связанные. Таким образом, в ходе языковой игры происходит формирование повторяющейся в обоих концептах когнитивной структуры, которая вне игры для участвующих в игровом процессе концептов не характерна.

Например, в заголовке статьи о вручении Нобелевских премий за 2000 год **Noble Nobel People** (Econ. Febr. 2001) (Знатные Нобелевские Люди) через внешнее подобие форм происходит концептуальное сближение омофонов noble (знатный, почетный) и Nobel (Нобель, учредитель Нобелевской премии). Взятые изолированно, концепты когнитивно не связаны друг с другом. Толковый словарь дает следующие определения: noble - обладающий выдающимися способностями [АНДЕ], Nobel - основатель ежегодных премий в различных облас-

тях науки, вручаемых с целью поощрения тех, кто работает ради интересов человечества [NIWD]. Появившись в одном предложении, концепты вступают во взаимодействие. Начинает работать механизм паронимической аттракции, то есть происходит формирование аналогии по смежности. В рассматриваемом примере стереотипно различающиеся концепты в рамках языковой игры становятся ассоциативно связанными. Подобные же процессы семантического объединения концептуально разнородных языковых элементов происходят и в следующих примерах:

Правые всегда правы (АИФ сент. 2001): приверженцы правых политических взглядов склонны действовать справедливо, по правде;

От Черепкова остались черепки (Комм окт. 2001): претендент на кресло главы Владивостока был разбит в пух и прах, чем оправдал свое имя;

Cameron and camera (Times Dec. 2000): (Кэмерон и камера) известного Голливудского кинорежиссера невозможно представить без кинокамеры;

Leeds lead the football (Econ. Apr. 2000): (Лидс лидирует в футболе) для футбольного клуба Лидс характерно быть лидером;

2. Противопоставление когнитивных структур

Формальное подобие внешних репрезентантов концептов не объединяет, а, напротив, усиливает различие между смыслами паронимов. Языковая игра основывается на противоречии между структурным подобием, а следовательно, вызываемой этим подобием смысловой соотнесенностью концептов и реально существующей смысловой оппозицией паронимов, взятых изолированно.

Процесс понимания языковой игры в описываемом случае начинается с восприятия формы слов. Подобие материальной формы обуславливает начало процесса объединения ментальных полей соотносимых концептов. Однако смыслы паронимов противоположны и не могут быть соотнесены. Об оппозиционности смыслов свидетельствует и наиболее часто используемая синтаксическая структура (пароним1 или (or) пароним2?), указывающая на необходимость выбора между концептами. В ряде случаев процесс противопоставления смыслов может быть начат синтаксической структурой, а только потом будет

осознан реципиентом контраст между концептами паронимов. Инициация одновременно двух разнонаправленных ментальных процессов усиливает создаваемый в языковой игре эффект.

Например, в заголовке **Доллар: хранить или хоронить?** (АИФ июль 2001) имеет место объединение двух паронимов «хранить» и «хоронить». Подобие внешней формы должно вести к объединению концептов. Однако противоположность смыслов («хранить» – беречь, содержать в безопасности, в целости [ОСРЯ] и «хоронить» – считать отжившим, ненужным, предавать забвению [ОСРЯ]) не позволяет найти те составляющие концепта, которые помогут объединить смыслы паронимов в одно концептуальное целое. Примеры языковой игры с акцентуацией смыслового контраста в паронимической паре широко распространены как в английском, так и в русском языке:

Земля: кормилица или кормушка? (Комм янв. 2001): концепт «кормилица» (женщина, которая кормит, дает пропитание (ласк.) [ОСРЯ]) противопоставляется концепту «кормушка» (место, где можно, пользуясь бесконтрольностью, поживиться, приобрести что-нибудь для себя (разг. неодобр.)[ОСРЯ]).

Отставят или оставят? (КП март 2001): концепт «отставить» (уволить, сместить [ТСРЯ]) вступает в противоречие с концептом «оставить» (сохранить, приберечь [ТСРЯ]).

Pell-Mell or Pall-Mall? (NW Febr. 2001): слово «pell-mell» (чепуха, неразбериха, путаница [АНДЕ]), ассоциируемое с беспорядком, противопоставляется концепту «Pall-Mall», одной из центральных улиц лондонского района Уэст Энд, где находятся самые дорогие магазины, отели, рестораны [Columbia 2001], то есть характерным для этого района Лондона является чистота и порядок.

3. Введение одной когнитивной структуры в другую

Озеленение до позеленения (АП июнь 2001): слово «озеленение» (высадка деревьев, кустарников и цветов [ОСРЯ]) возникает рядом со словом «позеленение», используемого в выражении «рассердиться до позеленения» в значении «до крайней степени». Когнитивная структура «до крайней степени» вхо-

дит в концепт «озеленение», порождая смысл заголовка – высадка зеленых насаждений по максимуму.

В языковую игру, построенную на использовании внешне похожих слов одного за другим, в определенной линейной последовательности, включаются омонимы, омоформы, омофоны, паронимы и просто слова, внешние репрезентанты которых имеют некую степень подобия. В материале на русском языке случаев языковой игры, в основе которой лежит паронимазия, было выявлено 81 (8,1%). В материале на английском языке их число немного выше – 94 (9,4%). Актуализируемые когнитивные структуры вступают в следующие отношения: 1) ассимиляции когнитивной структуры, 2) введения одной когнитивной структуры в другую, 3) противопоставления когнитивных структур. Механизмы ассимиляции когнитивной структуры (русский язык - 33 заголовка (41%), английский язык – 34 заголовка (36%)) и противопоставления когнитивных структур (русский язык – 42 случая (52%), английский язык – 51 заголовков (54%)) встречаются чаще, чем механизм деактуализации когнитивной структуры (русский язык – 6 заголовков (7%), английский язык – 9 заголовков (10%)).

2.3.10. СООТНЕСЕНИЕ ОБЩЕУПОТРЕБИТЕЛЬНОЙ АББРЕВИАТУРЫ С НЕСООТВЕТСТВУЮЩИМ СЛОВСОЧЕТАНИЕМ

Внутренне нединамичная когнитивная структура, представленная аббревиатурами, «способна к самоорганизации, трансформации в функциональную систему, то есть способна, не утрачивая механизма компрессии, функционировать как нестабильный элемент концептуальной системы индивида» [Мустафина 2001, с. 55]. Механизм трансформации когнитивной структуры, представленной аббревиацией, в динамическую структуру, функционирующую по типу функциональной системы, проявляется в феномене языковой игры.

Стремление развить более сложную деятельность на базе стереотипной и избыточный «интерес» к новизне ситуации заставляет продуцента отойти от традиционного пути активизации исходного словосочетания из опорных элементов аббревиатуры. Потенциальная возможность создания соотносящейся с

другим концептом аббревиатуры, формально идентичной общеупотребительной аббревиатуре, позволяет продуценту языковой игры найти аналогию между моделями смыслопорождения, установить новую связь неконвенционального характера между когнитивной моделью, представленной аббревиатурой, и конвенциональным стереотипом, репрезентирующим разные концептуальные области.

В результате установления неконвенциональных связей между концептом и материальным знаком аббревиатуры в концептуальной системе индивида происходит трансформация когнитивной структуры, представленной аббревиатурами, по типу функциональной системы. Одновременно с этим неосознаваемое ранее действие механизма компрессии и декомпрессии становится осознанным, то есть происходит «актуализация операционального механизма» [Пищальникова 2000, с. 113].

Установившаяся в ходе языковой игры связь между когнитивной моделью, представленной аббревиатурой, и определенным концептом/конвенциональным стереотипом, репрезентированным словосочетанием, предоставляет возможность «увидеть какой-либо предмет или идею как бы «в свете» другого предмета или идеи...» [Новое в зарубежной лингвистике 1988, с. 291], что расширяет объем эмоционально-оценочного и понятийного компонента когнитивной модели, представленной аббревиатурой. Например:

Центральная Извлекательная Комиссия (КП сент. 2001): в заголовке происходит трансформация аббревиатуры «ЦИК», концептом которой выступает словосочетание «Центральная Избирательная Комиссия» [ТСХХ]. Слово «избирательный» в структуре концепта указывает на главную задачу этого государственного органа – организация и контроль выборов. Однако ЦИК в последнее время, по мнению автора, превышает свои полномочия, не только организуя выборы, но и непосредственно воздействуя на них путем отстранения от выборов неудобных кандидатов или изменения (извлекая из урны бюллетени) результатов голосования. В ходе эксперимента подавляющее большинство респондентов (52 человека) ввели в концепт «ЦИК» понятийный компонент

«отсутствие честности»: «как наживается ЦИК», «извлекают голоса как хотят», «ЦИК часто снимает кандидатов», «результаты выборов подделаны», «коррупция в ЦИК», «выборы – грязное дело», «участие ЦИК в фальсификации результатов выборов», «кого в ЦИК захотят, того мы и выберем», «на выборах мухлюют», «как власть с помощью ЦИК извлекает лишних людей», «что делает ЦИК для победы нужного кандидата», «ЦИК активно отсеивает претендентов».

Актуализированные когнитивные структуры в ходе порождения смысла языковой игры взаимодействуют по следующим моделям:

1. Актуализация одной из когнитивных структур:

Очень Разная Зараза (КП дек. 2001): концепт аббревиатуры «ОРЗ» (Острое Респираторное Заболевание) в результате установления неконвенциональной связи с концептом выражения «очень разная зараза» приобретает когнитивную структуру «многообразия проявления». Новая когнитивная структура занимает центральное положение в понимании аббревиатуры. ОРЗ – болезнь, провоцируемая большим количеством вирусов и бактерий и протекающая с разной симптоматикой.

2. Введение когнитивной структуры:

Сеть Правых Сил (КП март 2001): заголовок представляет собой неконвенциональную расшифровку аббревиатуры «СПС» (Союз Правых Сил). Слово «сеть» в последние годы, прежде всего, актуализирует когнитивные структуры, связанные с Мировой Глобальной Сетью Интернет. СПС, таким образом, не просто партия, но и название сайта в Интернете, представляющего виртуальную модель Союза Правых Сил.

Weird Wired World (NW Febr. 2001): неконвенциональной декомпрессии подверглась аббревиатура «WWW» (World Wide Web - Мировая Глобальная Сеть). Отойдя от активации стереотипного словосочетания, автор прибег к следующей трактовке «Weird Wired World», которая может быть переведена на русский как «Странный, Опутанный проводами Мир». В результате синтеза когнитивных структур, соответствующих аббревиатуре «WWW», конвенционального и неконвенционального концепта рождается смысл заголовка - появ-

ление мировой глобальной сети Интернет, опутавшей проводами весь мир, сделало жизнь еще более странной.

Модель создания языковой игры за счет соотнесения общеупотребительной аббревиатуры с несоответствующим словосочетанием относится к числу малочастотных моделей. В проанализированном материале на русском языке было выявлено 62 случая (6,2%), в материале на английском языке – 45 подобных заголовков (4,5%). Взаимодействие концептов конвенциональной и неконвенциональной расшифровки аббревиатуры происходит по следующим моделям: 1) актуализация одной когнитивной структуры (русский язык – 48 заголовков (77%), английский язык – 34 заголовка (76%)), 2) введение одной когнитивной структуры в другую (русский язык 14 примеров (23%), английский язык – 11 примеров (24%).

2.3.11. РЕАЛИЗАЦИЯ НЕСКОЛЬКИХ СМЫСЛОВ ПРИ ПОЛНОЙ КОНГРУЭНТНОСТИ ЯЗЫКОВЫХ ВЫРАЖЕНИЙ

Особенно очевидно суть явления языковой игры обнаруживается при использовании языковых выражений, внешние репрезентанты которых идентичны друг другу, то есть наблюдается полное подобие формы предложений. В данном случае имеет место зеркальная симметрия, при которой материальная составляющая тела «переходит в себя при отражении от плоскости» [Вейль 1968, с. 36], или конгруэнтная симметрия.

Операциональные модели, совпадая формально во всех компонентах, тем не менее задают двусмысленность интерпретации текста. Включая в игровой процесс внешне подобные материальные репрезентанты разнородных концептов, говорящий как бы снимает существующее в речевой практике противоречие между подобием формы и различием смысла. Продюцент строит языковую игру на основании выведения аналогии неконвенционального характера, сущность которой состоит в том, что концепты, операциональные модели которых совпадают, обладают определенными смысловыми компонентами, принадле-

жащими обоим концептам. Таким образом, из внешнего подобия материальных репрезентантов выводится внутренняя близость концептов.

Ход порождения смысла заголовка при полной конгруэнтности языковых выражений включает следующие этапы: (см. рис. 2.8.)

- 1) восприятие внешней формы заголовка;
 - 2) актуализация конвенциональных когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов);
 - 3) воздействие на сознание контекста (дополнительных заголовков, текста статьи, фотографий и т.д.);
 - 4) актуализация когнитивных структур (концептов, стереотипов, фреймов), соответствующих неконвенциональной для языкового выражения операциональной модели;
 - 5) синтез когнитивных структур (актуализация когнитивной структуры, создание новой когнитивной структуры, введение одной когнитивной структуры в другую, противопоставление когнитивных структур);
- б) адекватное понимание заголовка, содержащего языковую игру.

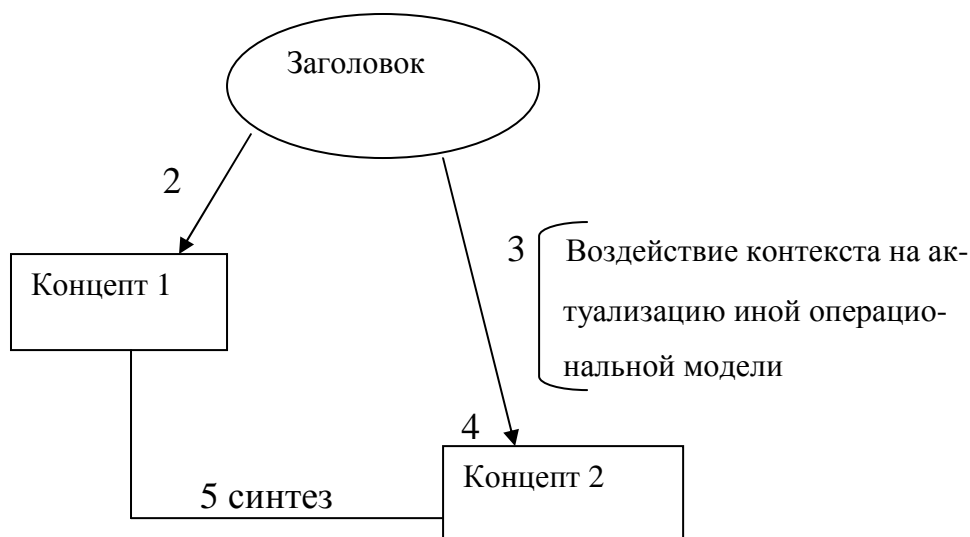


Рис. 2.8.

Семантическое сближение концептов при полной конгруэнтности языковых выражений встречается в следующих разновидностях:

1. Введение когнитивной структуры

Одновременно реализуются и параллельно функционируют, не занимая ядерного положения, несколько значений одной языковой структуры. Контекст

(дополнительные заголовки, лиды, текст статьи и т.д.) не только не ограничивает выбор одного из имеющихся значений, но и стимулирует сосуществование двух смыслов в одной форме.

Наиболее часто встречаются примеры, в которых происходит актуализация определенной стереотипной когнитивной структуры концепта слова, традиционно реализуемой в некоем устойчивом словосочетании. Например, в заголовке статьи, посвященной проблемам и достижениям российского птицеводства **Наши яйца – самые крутые** (Комм февр. 2001), имеет место реализация значения слова «крутой» (крутой – 1) доведенный варкой до определенной плотности, густоты [ОСРЯ]), представленного в конвенциональной фразе «крутое яйцо», «яйцо вкрутую». Одновременно с традиционным для данного выражения значением реализуется и неконвенциональная в данном языковом окружении, но потенциально возможная когнитивная структура, придающая выражению особую степень экспрессивности. В рассматриваемом примере потенциально возможна актуализация лишь одного из значений многозначного слова «крутой» (1) отвесный, обрывистый, 2) с резким изменением направления, 3) суровый, строгий 4) сленг. хороший, отличный [ОСРЯ]). Более того, Русский ассоциативный словарь фиксирует, что когнитивная структура «положительная характеристика кого-то или чего-то» в структуре концепта «крутой» на современном этапе распространена больше, чем все остальные [РАС1]. Таким образом, в анализируемом заголовке происходит взаимодействие двух когнитивных структур (1) доведенный варкой до определенной плотности, 2) хороший, отличный) благодаря совпадению их операциональных моделей в акустическом и графическом образе слова «крутой». Приведем еще несколько примеров:

Север оказался крайним (АИФ июль 2001): слово «крайний» в данном заголовке реализуется одновременно как составная часть топонима «Крайний Север» (территория, расположенная к северу от Полярного круга, граничащая с Северно-Ледовитым океаном [БЭС]) и как прилагательное «крайний», ассоциативно-смысловое поле которого включает такие когнитивные структуры как «виновный», «повинный», «в ответе за все» [МСС]. Смысл заголовка - во всех

возникающих у жителей северных территорий России проблемах обвиняют климатическую специфику Крайнего Севера.

Wooly thinking (Econ. Jan. 2001): идиоматическое выражение «wooly thinking» (беспорядочное, хаотичное мышление [NIWD]) становится заголовком статьи о стиле работы ведущих компаний Англии по переработке шерсти и имеющихся там проблемах. Следовательно, в концепте «wooly» помимо когнитивной структуры «беспорядок, хаос», актуализируется также когнитивная структура «относящийся к шерсти». Синтез актуализированных когнитивных структур порождает смысл заголовка – работа компаний по переработке шерсти может быть охарактеризована как хаотичная и беспорядочная.

Still mad about cows (NW Oct. 2001): заголовок построен на взаимодействии двух когнитивных структур концепта «mad». Первая когнитивная структура реализуется стереотипно в выражении «mad cows disease» (коровье бешенство) [MWCD], где «mad» выступает в качестве определения. Вторая когнитивная структура «злиться, сердиться» связана с выражением «to be mad» [MWCD], где «mad» является именной частью составного именного сказуемого. В рассматриваемом заголовке слово «mad», с одной стороны, является выражением действия, то есть имеет место реализация когнитивной структуры «злиться, сердиться». Присутствие в заголовке слова «cows», с другой стороны, актуализирует и первую когнитивную структуру «коровье бешенство». Смысл заголовка - злость по поводу коровьего бешенства еще не прошла.

Высокочастотны случаи одновременной реализации и параллельного функционирования в заголовке статьи прямого и переносного (метафорического, фразеологического и т. д.) значения. Контекст, не ограничивая, как это происходит вне игровой ситуации речи, все многообразие порождаемых в сознании реципиента смыслов, предоставляет основания для сосуществования как прямого, так и переносного значения. Так, в заголовке статьи **Чья честь тонет в Баренцевом море** (Комм сент. 2001), повествующей о гибели команды подводной лодки «Курск», одновременно реализуются две когнитивные структуры концепта «тонуть»: 1) прямое значение - непроизвольно погружаться под воду

на дно, а также гибнуть, погружаясь на дно, 2) переносное значение – лишаться чего-то, в данном случае лишаться чести [ТСРЯ]. Первая когнитивная структура отображает гибель в прямом значении этого слова в Баренцевом море подводной лодки, вторая – потерю чести руководством флота, проявившим бездействие в столь трагический момент.

Food for thought? Fish (Econ. Febr. 2001): (Пища для размышлений? Рыба) выражение «food for thought» конвенционально используется метафорически для обозначения тем или проблем, вызывающих длительный мыслительный процесс, заставляющих задуматься [MWCD]. В заголовке имеет место переключение мыслительных процессов с метафорической когнитивной структуры на буквальное осмысление заголовка, речь в котором идет о стимулирующей умственную деятельность еде.

Thirst for knowledge (Times March 2001): выражение «thirst for knowledge» (Жажда знаний) означает страстное желание, стремление кого-либо получить новую информацию [АНДЕ]. Однако тот факт, что данная статья помещена на кулинарной страничке газеты, заставляет читателя найти иной, неконвенциональный способ интерпретации заголовка. Поэтому выражение «thirst for knowledge» понимается буквально как «желание, потребность выпить» [АНДЕ]. Метафорическое и буквальное понимание заголовка в сумме порождают смысл: страстное желание получить информацию о напитках. Содержание статьи, посвященной анализу качества французских вин, подтверждает эту трактовку заголовка.

Одновременная актуализация прямого и переносного значения одного из слов заголовка может также иметь место в предложениях с однородными членами, которые по нормам сочетаемости не могут являться таковыми. Концептуально различные референты объединяются в одном предложении на основании их способности формировать словосочетание с неким общим словом-стержнем словосочетания. В результате формируется структура, в которой с одной формой главного слова соотносятся как минимум две формы зависимых слов. Выразительность подобных заголовков заключается в одновременной

реализации внешним репрезентантом главного слова словосочетания двух и более значений, соотносимых с соответствующими зависимыми словами:

Жириновский выпустил пар, офицеров и молодых политиков (АИФ сент. 2001): слово «выпустить» способно формировать большое количество устойчивых словосочетаний. В рассматриваемом заголовке объединению подвергаются следующие выражения: 1) выпустить пар – публично проявить свои эмоции, 2) выпустить офицеров – дать закончить учебное заведение, предоставив соответствующее право, 3) выпустить молодых политиков – подготовив, создав, пустить в обращение, работу [ТСРЯ]. Для В.Жириновского, известного своим непредсказуемым и алогичным характером политика, подобное объединение разнонаправленных концептов вполне характерно.

Царинина солил огурцы и звания (АП апрель 2001): заголовок представляет собой одновременную реализацию двух когнитивных структур концепта «солить» 1) готовить, консервировать в соленом виде (солить огурцы), 2) разг. ирон. собирать много чего-либо (солить звания) [ОСРЯ]. Объединение этих когнитивных структур в одном концепте указывает на то, что для народной артистки Бурятии, выступающей в одном из театров Алтайского края, звания не столь уж важны. Кроме театра, для нее существуют и более прозаические заботы.

He broke my heart and wrists (NW March 2001): (Он сломал мне сердце и запястья) слово «to break» - широко употребительно и многозначно. В толковом словаре зафиксировано 28 различных значений этого слова [АНДЕ]. В данном заголовке проявляются только две когнитивные структуры концепта «break»: первая реализуется в устойчивом выражении метафорической природы «to break somebody's heart» - разбить сердце, то есть не отвечать взаимностью на любовь [MWCD]; вторая, связанная с встречающимся в заголовке выражением «to break wrists», – сломать запястья [MWCD]. Вне контекста заголовок кажется бессмысленным. Почерпнутая читателем из текста статьи информация о том, что речь идет о жене одного американского борца, который нечаянно повредил ее запястья во время тренировок, проясняет ситуацию.

Newt and moose, both stuffed (NW Febr. 2001): (Ньют и лось, оба набитые) заголовок построен на одновременной реализации двух когнитивных структур концепта «stuffed»: 1) реализуется в выражении «stuffed Newt» – ничтожный Ньют. Данная когнитивная структура представляет собой модификацию разговорного выражения «stuffed shirt» – напыщенное ничтожество, глупец, набитый дурак [NIWD], 2) «stuffed moose» – набитое чучело лося [NIWD]. Объединение столь разных концептов «чучела животного» и «политического деятеля» в одной фразе усиливает когнитивную структуру «бесполезности» и «глупости» Ньюта, которого можно сравнить разве только с чучелом животного.

Наряду со случаями параллельного функционирования в одной материальной форме прямого и переносного значения выражения встречаются заголовки, главной особенностью которых является одновременная актуализация концепта единичного предмета (собственного имени) и концепта обобщенного названия (нарицательного имени):

Кук в кармане / В Москву приезжает глава МВФ (Комм-В февр. 2001): заголовок построен на актуализации слова «кук» (окказиональное сокращение от кукиш (кулак с большим пальцем, просунутым между указательным и средним в знак презрения [ОСРЯ])) и имени представителя Международного Валютного Фонда, прибывшего в Москву для проведения переговоров по поводу выплаты Россией долга Д. Кука. Использование в заголовке слова «Кук» как собственного имени актуализирует в структуре выражения «Кук в кармане» (Д. Кук у них в кармане) идею о том, что Москва не считает главу МВФ серьезным противником и собирается настаивать на своих условиях. В ходе экспериментального исследования на наличие этого концепта указали 23 респондента: «дело пахнет новым кредитом», «надеемся выжать новый кредит», «Кук у нас в руках», «дело в шляпе», «с Куком мы договоримся», «с Куком все проблемы решат», «приручение главы МВФ», «у Кука заберут деньги, и он останется ни с чем», «Кук приехал за долгами, а мы все, что должны прощаем». Актуализация же слова «кук» как нарицательного имени указывает на то, что руководство все же боится выказать свое недовольство и вряд ли добьется успехов (держит ку-

киш в кармане, а не показывает его противнику). Более того, в сознании носителя русского языка состояние кармана, а именно пустой он или полный, ассоциируется с наличием или отсутствием денег. «Кукиш» – вещь, не представляющая ценности, следовательно, с приездом Д.Кука в России не стоит ожидать улучшения экономического положения. Подобная точка зрения была поддержана в ходе эксперимента 42 респондентами: «кукиш (фига) нам от МВФ», «денег не даст», «пустые карманы», «неужели это все, что он привезет», «хорошо иметь в кармане барыша вместо кукиша».

Фигу вместо трех очков / получили англичане (Комм-Д февр. 2001): заголовок построен на одновременной реализации нарицательного имени «фига» (то же, что кукиш), ассоциируемого с отсутствием чего-то или отказом дать что-то, и именем испанского футболиста Луиша Фигу (Figue Luish). Смысл заголовка - приобретение нового игрока не поможет сборной Англии по футболу завоевать победу в мировом чемпионате.

Foster child (Econ. Jan. 2001): в устойчивом выражении «foster child», помимо конвенциональной когнитивной структуры «приемный ребенок» [NIWD], актуализируется фамилия известной американской киноактрисы Foster Judy (Джуди Фостер), взявшей ребенка на усыновление.

Информативны и одновременно экспрессивны заголовки, в которых в ходе языковой игры происходит реализация двух параллельных смыслов: прямого значения материального репрезентанта заголовка и интертекстуальной информации, связывающей заголовок, а вместе с тем и всю статью с неким предтекстом. В данной работе интертекстуальность рассматривается как единый механизм порождения текстов. Интертекстуальность не является чисто механическим включением ранее созданных текстов (или их элементов) в создаваемый текст. Мы придерживаемся концепции постструктурализма (ведь именно в русле этого течения велись интенсивные исследования данного феномена) и тесно связываем интертекстуальность с положением "мир есть текст", сформулированным еще Ж. Деррида.

Согласно этому положению, вся человеческая культура рассматривается как единый текст, включенный в бытие, то есть некий единый интертекст. Все создаваемые тексты в таком случае, с одной стороны, в основе своей имеют единый предтекст (культурный контекст, литературная традиция), а с другой стороны, в свою очередь являются интертекстами, так как становятся явлениями культуры. Ставшее для большинства западных теоретиков каноническим определение интертекстуальности Ролана Барта может более наглядно представить ситуацию: "Каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры. Каждый текст представляет собой новую ткань, сотканную из старых цитат. Как необходимое предварительное условие для любого текста интертекстуальность не может быть сведена к проблеме источников и влияний; она представляет собой общее поле анонимных формул, происхождение которых редко можно обнаружить, бессознательных или автоматических цитаций, даваемых без кавычек" [Цит. по: Ильин 1996, 226].

Особая роль в языковой игре принадлежит аллюзии, являющейся средством создания межтекстовых связей, своего рода интертекстом, на котором базируется весь процесс интертекстуальности. Аллюзия "намекает" на некое событие, имевшее место в действительности либо вымышленное. Аллюзивное слово выступает в качестве знака ситуационной модели, с которой посредством ассоциаций соотносится текст, содержащий аллюзию [Христенко 1992, 42-43].

Таким образом, воспринимая заголовки статей исследуемого типа, например **Фортуна Георгия Данелия** (Комм-В авг. 2001), читатель может актуализировать не только буквальный смысл этого выражения - «судьба, случайное счастье режиссера», но и представить определенную составляющую заголовка как заимствование некоего элемента из инородного текста, служащее отсылкой к тексту-источнику, являющееся знаком ситуации, функционирующее как средство для отождествления определенных фиксированных характеристик. В рассматриваемом примере в качестве аллюзии выступает слово «фортуна», отсы-

лающее читателя к творчеству режиссера. «Фортуна» - название последнего фильма Г. Данелия.

Максим Галкин – О, Счастливчик! (Комм-Д янв. 2001): к буквальному значению заголовка (Максиму Галкину в чем-то повезло, он счастливый человек) добавляется отсылка к названию популярной телевизионной программы «О, Счастливчик», ведущим которой стал Галкин. Объединение когнитивных структур позволяет автору создать следующий смысл – Галкину крупно повезло в том, что он был выбран на роль ведущего телевизионной программы «О, Счастливчик».

Saving Private Hanks (Times March 2001): (Спасая рядового Хэнкса) заголовок представляет собой актуализацию двух концептов: прямого значения заголовка (актер Том Хэнкс (Tom Hanks) был кем-то или чем-то спасен) и названия фильма «Спасая рядового Райна» (Saving Private Ryan), в котором Том Хэнкс сыграл главную роль. Автор утверждает, что роль рядового Райна спасла актерскую карьеру Тома Хэнкса.

“Hot tin” summer of Madonna (NW March 2001): (Раскаленное лето Мадонны) буквальное значение заголовка «у певицы и актрисы Мадонны (Madonna) было жаркое, полное дел лето» обогащается концептом, отсылающим читателей к названию мюзикла В. Теннеси «Кошка на раскаленной крыше» (Cat on a Hot Tin Roof), в котором Мадонна сыграла главную роль. Смысл заголовка – Мадонна была очень занята летом, так как она выступала в Бродвейском мюзикле.

Помимо универсальных моделей языковой игры, имеющих место как в английском, так и в русском языке, были найдены специфические для каждого отдельного языка модели порождения изучаемого феномена, которые не были обнаружены в рассмотренном материале другого языка. Наличие подобных уникальных моделей может быть объяснено присутствием в речевом опыте носителей одного из языков характерных только для данного языка моделей смыслопорождения. Например, в русском языке имеется синтаксическая модель, преднамеренно задающая в одной материальной форме два концептуаль-

но противоположных смысла. Более того, модель указывает на необходимость выбора одного из смыслов. Автором этой модели является советский драматург и сценарист Е.Л. Шварц, впервые употребивший в сценарии мультипликационного фильма по мотивам сказки «Двенадцать месяцев» фразу «Казнить нельзя помиловать», в которой в зависимости от поставленной запятой актуализируются концептуально противоположные смыслы. Экспрессивность и необычность выражения привели к широкому распространению этой модели в языке публицистики для обозначения ситуаций, когда решение по какому-то вопросу еще не принято и в общественном сознании существует борьба двух точек зрения:

Стоять нельзя сидеть (Комм-В февр. 2001): о принятии нового гимна России;

Платить нельзя датировать (АИФ авг. 2001): о выплате детских пособий;

Родить нельзя клонировать (КП нояб. 2001): о проблеме клонирования в целях улучшения генофонда;

Уйти нельзя остаться (Комм янв. 2001): о стратегиях поведения женщин в условиях семейного насилия.

Экспансия американской культуры и небывалый рост престижа английского языка приводит к частому появлению в русскоязычных публицистических текстах английских трансплантатов, то есть таких иноязычных вкраплений, которые сохраняют графику языка-донора [Леонтьев 1966, Листрова-Правда 1986, Крысин 1994]. Русскоязычный говорящий сейчас более свободно, чем раньше, пользуется англоязычными вкраплениями с целью, например, стимулировать внимание адресата, или более точно обозначить реалию, или охарактеризовать, выразить эмоциональную оценку, или подчеркнуть свою причастность к определенному социуму, или, наконец, поиграть словами.

Учитывая актуальность интерпретационной лингвистики при описании англоязычных вкраплений, мы будем опираться на положение Р.О. Якобсона [Якобсон 1985, с.365-366] о трех типах языковой интерпретации. Р.О. Якобсон выделяет внутриязыковую, межъязыковую и межкодovou интерпретацию. К

межкодовой интерпретации можно, например, отнести изображение английской графикой русских номинаций. Для межъязыковой интерпретации для нас особенно важен фактор "формы как способа представления содержания" [Бондарко 1987, с. 23- 25], в том числе и "внутренней формы" слова.

Трансплантация часто используется в газетных заголовках игровой направленности для достижения стилистических, прагматических, в частности декоративных целей. Омнимичность русского и английского слов приводит к семантическому усложнению: русский номинативный смысл соединяется с имплицитным английским. Причем семантическое развитие не заканчивается на паре межъязыковых омонимов. Не единичны случаи использования английского омонима определенного русского слова в качестве псевдоморфемы в однокоренных с исходным русским омонимом словах. На межъязыковой омимии построены следующие заголовки:

Schickарный подарок для настоящего мужчины (Комм-В дек. 2001): в структуру внешнего репрезентанта концепта «шикарный» (роскошный [ТСРЯ]) вводится название торговой марки средств для бритья Schick. Когнитивная структура «роскошности» за счет этого включается в понятийное содержание концепта «Schick».

Своя Noga – владыка (КП март 2001): заголовок построен на соотношении концептов русского слова «нога», присутствующего конвенционально в пословице «Своя нога – владыка», и названия швейцарской компании Noga [nouga], инициировавшей судебное разбирательство с российским правительством. Смысл русской пословицы заключается в том, что человек сам принимает решения, что ему делать и как поступать. Заменяя слово «нога» на фонетически подобное слово «Noga», автор заголовка модифицирует смысл пословицы: компания Noga принимает решения самостоятельно, не учитывая чье-либо мнение или приказ.

2. Создание новой когнитивной структуры:

Конвенциональная форма определенного устойчивого выражения, соотносимого с некой концептуальной областью нашего сознания, используется в ходе языковой игры для выражения иного, отличного от стереотипного смысла. Языковая игра в этом случае реализуется не на уровне отдельно взятого заголовка, как в большинстве выше рассмотренных случаев, а на уровне всей статьи. Взятый изолированно заголовок статьи актуализирует некий конвенциональный, имеющийся у носителей языка смысл. Однако текст статьи указывает на совершенно иной участок концептуальной системы индивида, никоим образом не связанный со стереотипным пониманием заголовка. Таким образом, прочтение статьи задает новое поле интерпретации смысла, необходимую для осмысления формальной составляющей заголовка когницию.

Например, при первоначальном прочтении заголовка статьи **Кандидатский минимум** (Комм-В март 2001) прежде всего актуализируется конвенциональный смысл выражения – «экзамены, которые необходимо сдать для получения степени кандидата наук» [ТСРЯ]. Заголовок настраивает читателей на то, что содержание статьи будет каким-то образом посвящено проблемам науки, то есть в сознании читателя возникает предожидание получения информации, связанной с той концептуальной областью, которая была задана выведенным из заголовка стереотипным смыслом. Однако по ходу чтения статьи читатель обнаруживает, что обсуждаемый в тексте вопрос относится к принципиально иной концептуальной области. В статье повествуется о том, как потенциальные кандидаты в депутаты различных уровней власти обманными путями собирают то минимальное количество подписей граждан в поддержку выдвижения их кандидатур, которое необходимо для регистрации в избирательных комиссиях. Таким образом, содержание статьи задает иной неконвенциональный путь интерпретации смысла заголовка (кандидатский минимум – минимальное количество голосов граждан в поддержку кого-либо для того, чтобы этот человек стал кандидатом в депутаты).

Необходимо отметить, что в данном случае заголовок сам по себе не выполняет своих основных функций. Во-первых, он неинформативен, а точнее,

ложно информативен, так как направляет читателя в его ожидании получить определенную информацию по ложному пути. Во-вторых, подобный заголовок маловыразителен в связи с тем, что используется определенный языковой штамп, формально не привлекающий внимания читателя.

Эти причины обуславливают то, что озаглавленные подобным образом статьи в подавляющем большинстве случаев имеют дополнительные средства привлечения внимания. Использование дополнительных подзаголовков, информационных вставок перед текстом статьи, напечатанных отличным от текста шрифтом, графиков, фотографий, рисунков и других знаковых средств указывают на наличие в заголовке параллельного с конвенциональным смысла. Более того, дополнительные средства эксплицитно или имплицитно приводят в сознании читателя в состояние готовности к приему новой информации ту концептуальную область, которая в дальнейшем актуализируется в тексте статьи.

Так, заголовок статьи **Бородинская битва: мысли до и после** (Комм окт. 2001) сопровождается фотографией бывшего управляющего делами Президента РФ, а ныне главы совета по объединению России и Белоруссии Павла Бородина. Бородинской битвой традиционно называется сражение российской армии с войском Наполеона у села Бородино в 1812 году. Однако фотография находящегося под следствием П. Бородина, расположенная между заголовком и текстом статьи, указывает на то, что речь в статье пойдет не о перипетиях дел давно минувших лет, а о совсем недавно имевшем место скандале. Приведем еще несколько заголовков, в понимании смысла которых особую роль играют экстралингвистические средства.

Жизнь на волоске (Комм-Д сент. 2001): выражение «жизнь на волоске» является фразеологическим оборотом, употребляющимся для указания на то, что жизнь находится в очень тяжелом, опасном положении [Фраз]. Помещенные рядом с заголовком фотографии работающих в салоне парикмахеров задают новый путь понимания заголовка. В данном случае актуализируется не фразеологическое, а буквальное значение выражения: вся жизнь парикмахера связана с волосами клиентов.

Window-shopping (Econ May 2000): стереотипное значение выражения «window-shopping» - ходить по магазинам не с целью покупок, а просто посмотреть на товары, выставленные в витринах и на прилавках [АНДЕ], - разрушается в рассматриваемом заголовке. Эмблема компьютерной системы Windows, сопровождающая статью, указывает на то, что речь пойдет не о походах по магазинам, а о судьбе одной из частей корпорации Майкрософт, подлежащей по решению суда разделению. Вопрос в том, для кого операционная система Windows станет долгожданной покупкой (shopping).

Away match (Times Dec. 2000): носители английского языка используют словосочетание «away match» для обозначения матча на выезде [MWCD]. Однако фотография новобрачных, которые, очевидно, являются представителями разных культур и наций (жених одет в традиционный еврейский наряд, невеста – в кимоно), указывает на то, что в статье идет речь не о событиях спортивной жизни, а о международных (away - далекий) браках (match).

Подавляющее большинство заголовков описываемой группы сопровождается дополнительными заголовками, указывающими на реальную концептуальную область, в рамках которой должна происходить интерпретация основного заголовка. Например,

Допотопная ситуация / Потопа нам не избежать (Комм май 2001): стереотипно слово «допотопный» соотносится с чем-то устарелым, старомодным, отсталым [ТСРЯ]. Этимология слова, связанная с Библейским потопом, хотя и легко восстанавливается, но все же не осознается в повседневном использовании слова и постепенно стирается. Дополнительный, включающий слово «потоп» заголовок задействует механизм дестереотипизации выражения «допотопный» путем интерпретации его по иной, отличной от конвенциональной модели. В результате в заголовке возрождается исконное значение слова «допотопный» – имевший место до потопа.

3. Противопоставление когнитивных структур

Отличительной чертой этой группы языковых игр является подробно описанный в литературе эффект неожиданности [Дземидок 1974, Борев 1967,

Алексеев 1967, Лук]. Сущность эффекта неожиданности заключается в том, что сначала в формальной структуре основного заголовка автор инициирует в сознании читателя появление ложного, то есть не относящегося к содержанию статьи смысла, а затем неожиданно для читателя в дополнительном заголовке указывает на истинное значение заголовка. Таким образом, в процессе понимания смысла заголовка читатель дважды обращается к тексту основного заголовка: первый раз – при изолированном прочтении актуализируется наиболее распространенный стереотипный смысл, выраженный материальным репрезентантом основного заголовка, второй раз – после прочтения дополнительного заголовка читатель раскрывает «хитрость автора» и приходит к пониманию истинного смысла заголовка.

Например, смысл заголовка **Нерадивых родителей попересажают** (нерадивые родители будут наказаны тюремным заключением) неожиданно и кардинально изменяется после прочтения его вместе с дополнительным заголовком

Нерадивых родителей попересажают

за школьные парты (Комм-В сент. 2001) (нерадивых родителей заставят учиться). Языковая игра в этом случае основана на взаимодействии двух когнитивных структур слова «сажать»: 1) заключать на долгое время в замкнутое помещение (сажать в клетку, сажать в тюрьму), 2) заставлять делать что-то (сажать за парту, сажать за уроки) [ОСРЯ]. Особая экспрессивность заголовка достигается благодаря неожиданному для читателя переходу от одной когнитивной структуры к другой. Приведем еще несколько примеров:

Америка накрылась

глубоким снегом (АИФ дек. 2001): взятый вне контекста заголовок свидетельствует о падении США, так как в данном случае актуализируется распространенная в разговорной речи когнитивная структура концепта «накрыться» - не состояться, рухнуть, не осуществиться [МСС]. Однако дополнительный заголовок, актуализируя иную когнитивную структуру концепта «накрыться» (укрыть себя чем-нибудь [ЕСРЯ]), в корне меняет контекст ситуации и заставляет читателя переосмыслить ситуацию в целом, а следовательно, и заголовок.

Смысл заголовка – над США прошла снежная буря, укрыв практически всю территорию страны снегом.

All men are created fair

with the help of hair dyes (Econ. Apr. 2000): широко цитируемая Библейская фраза «All men are created fair» (Все люди равны) [CWQ] настраивает читателя на разговор о социальных или межнациональных проблемах. Дополнительный заголовок «with the help of hair dyes» (при помощи краски для волос), являющийся продолжением начатой в основном заголовке фразы, инициирует актуализацию в концепте «fair» когнитивной структуры «светлый» и отказ от конвенциональной в данном окружении когнитивной структуры «равный». Заголовков можно перевести следующим образом: «Все люди созданы светлыми при помощи краски для волос».

Особую группу составляют случаи языковой игры, в которых происходит неожиданный скачок в сознании реципиента от прямого к метафорическому значению определенного материального репрезентанта и наоборот:

У шведов молоко убежало

Компания «Столица Молока» избавилась от иностранных инвесторов (Комм-В сент. 2001). В заголовке статьи актуализируются две когнитивные структуры, соответствующие концепту «молоко убежало»: 1) прямое – при нагревании молоко убежало из кастрюли, 2) метафорическое – шведская компания лишилась акций компании «Столица Молока».

Жириновскому пришлось затянуть ремень

безопасности (Комм окт. 2001): Актуализируемая первоначально когнитивная структура «экономить, сократить расходы и потребление» концепта «затянуть ремень» [Фраз] создает у читателя ложные антиципации относительно содержания статьи. Затем в дополнительном заголовке, продолжающем основной, автор переключается с одной, метафорической по сути когнитивной структуры, на другую когнитивную структуру «сделать ремень туже».

Часы Чубайса сочтены

и забетонированы (АИФ авг. 2001): метафора «часы сочтены» традиционно используется для обозначения того, что жизнь или карьера человека близка к завершению [Фраз]. «Часы» в данном случае становятся символом жизни. Дополнительный заголовок снимает метафорический перенос, реализуя прямое значение слова «часы» (прибор, отсчитывающий время в пределах суток [ОС-РЯ]).

4.Актуализация одной из когнитивных структур

Языковая игра строится на формальном совпадении внешних репрезентантов собственных существительных, то есть существительных, служащих названиями единичных предметов из ряда однородных, и слов, служащих обобщенными наименованиями однородных предметов, качеств, действий.

Механизм создания языковой игры по описываемой в этом подпункте модели заключается в подмене в определенной стереотипизированной фразе обобщенного наименования названием единичного предмета. При этом определенные ассоциативно-понятийные компоненты обобщенного наименования включаются в концепт собственного имени, занимая там ядерное положение. Степень экспрессивности созданной таким путем языковой игры выше настолько, насколько различны по своей формальной структуре, принадлежности к определенной части речи, способности функционировать в данном языковом окружении единичное и обобщенное название.

Наиболее часто встречаются примеры, в которых форма собственного существительного полностью совпадает с формой нарицательного существительного. На замену нарицательного существительного собственным существительным указывают графические средства, традиционно используемые в письменной речи для идентификации единичного предмета (кавычки, написание слова с заглавной буквы). В данном случае именно графические средства задают необходимую для осмысления языковой игры когницию:

«Игра» окончена / Умер В. Ворошилов (КП июль 2001): выражение «игра окончена» связано с прекращением, финалом определенного вида занятий. В. Ворошилов всю свою жизнь занимался телевизионными играми, не раз про-

износя эту фразу в эфире. Более того, своему детищу (телекомпании, создающей игровые программы) он дал имя «Игра». Когнитивная структура «финальности, невозможности возврата» переносится на концепт телекомпании: со смертью Ворошилова восстановление телекомпании «Игра» представляется автору статьи делом маловероятным.

“Windows” into the future (Econ Febr. 2000): (Операционная система “Windows” – в будущее) концепт «window» (окно) в ряде культур, в том числе и в англоязычных странах, является символом перехода, связи различных субстанций. Например, символ «окно» в германских культурах связан с переходом души человека из бренного мира в мир иной. Образ «окна» также широко использовался в оккультных практиках. Соблюдая определенные магические ритуалы, гадающий мог увидеть в окно свое будущее [Словарь символов]. Развитием этого символизма стала стертая на сегодняшний момент метафора «window into the future» (окно в будущее) [АНДЕ]. Заголовок построен на замене слова «window» названием операционной системы компании Microsoft “Windows”. Когнитивная структура «перехода на новый этап», взятая из концепта «window», актуализируется в понимании концепта «Windows»: операционная система – переход на новый этап развития программного обеспечения.

Barbarians at the Gates (Times Oct. 2000): смысл поговорки «barbarians at the gates», дословно переводимой как «варвары у ворот», - враг приблизился слишком близко [АНДЕ]. Значение слова «gates» (ворота) соотносится с воротами города, взятие которых в средние века вело к неминуемой гибели всего города. Поэтому допустить врага к воротам - огромная опасность. В заголовке место слова «gates» в устойчивом выражении занимает фамилия главы компании Microsoft Билла Гейтса «Gates». Центральное место в концепте «Gates» принадлежит экспортированной из концепта «gate» когнитивной структуре «опасности». Смысл заголовка – Билл Гейтс и возглавляемая им компания находятся в опасности.

Языковая игра, в основе которой лежит параллельное развитие двух смыслов одного материального репрезентанта, относится к числу наиболее распро-

страненных как в английском, так и в русском языке. В материале на русском языке подобные примеры составили 17,4% (174 заголовка), на английском языке – 16% (160 заголовков). Актуализируемые смыслы взаимодействуют следующим образом: 1) определенная когнитивная структура актуализируется, 2) создается новая когнитивная структура, 3) одна когнитивная структура вводится в другую, 4) когнитивные структуры противопоставляются друг другу. Чаще всего реализуется механизм введения одной когнитивной структуры в другую (русский язык – 112 случаев (64%), английский язык – 96 заголовков (60%)). Механизм создания новой когнитивной структуры был зафиксирован в 34 заголовках русского языка (20%) и в 24 заголовках английского языка (15%). Механизм актуализации одной из когнитивных структур был задействован в 11 примерах русского языка (6%) и 30 английских заголовках (19%). Примерно такая же частотность была отмечена у механизма противопоставления когнитивных структур: русский язык – 16 заголовков (10%), английский язык – 11 заголовков (6%).

2.4. МОДЕЛИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ КОГНИТИВНЫХ СТРУКТУР

Результатом операционального совпадения внешних репрезентантов слов в ходе языковой игры является актуализация определенных когнитивных структур концептов и их дальнейшее взаимодействие. В результате анализа материала русского и английского языка было выявлено шесть моделей взаимодействия когнитивных структур.

2.4.1. АКТУАЛИЗАЦИЯ ОДНОЙ ИЗ КОГНИТИВНЫХ СТРУКТУР

Сущность модели актуализации одной из когнитивных структур состоит в том, что когнитивные структуры одного слова начинают функционировать на новом фоне устойчивого смыслового, в том числе и ассоциативного поля, образуемого другим словом. В структуре концепта, образующего ассоциативно-смысловой фон, актуализируется определенный компонент. Он входит в состав

другого, участвующего в игровом процессе концепта, который стереотипно не связан с включаемой в него в ходе языковой игры когнитивной структурой. Необычность появления этой структуры в неконвенциональном для нее контексте обуславливает тот факт, что актуализируемая когнитивная структура занимает в новом, порожденном языковой игрой знаке место смысловой доминанты.

Модель актуализации когнитивной структуры относится к числу наиболее часто используемых механизмов создания новых смыслов в ходе языковой игры. В рассмотренном материале на русском языке подобного рода когнитивные процессы имели место в 366 заголовках, что составляет 36,6% от общего числа. В материале на английском языке механизм актуализации когнитивной структуры был зафиксирован еще чаще. Статистический анализ показывает, что смыслы 38,6% (386 случаев) рассмотренных заголовков английского языка созданы за счет актуализации одной из когнитивных структур.

Механизм актуализации когнитивной структуры реализуется практически во всех выделенных формальных операциях по созданию языковой игры. Причем в случае, когда языковая игра создается за счет соотнесения общеупотребительной аббревиатуры с несоответствующим словосочетанием (русский язык – 77%, английский язык – 76%), за счет выделения из одного слова другого (русский язык – 60%, английский язык – 63%) и путем намеренной деформации слова (русский язык – 57%, английский язык – 50%) и устойчивого выражения (русский язык – 51%, английский язык – 51%), актуализация одной из когнитивных структур является основным когнитивным механизмом порождения смысла языковой игры. Частотным механизмом актуализации одной из когнитивных структур является также для ряда формальных операций создания языковой игры английского языка: слияние частей материальных репрезентантов разных концептов (61%) и замены части сложного слова (50%). В русском языке когнитивная структура в данных формально-логических операциях актуализируется реже (слияние частей материальных репрезентантов разных слов – 38%, замена части сложного слова – 34%). Менее частотна данная модель для

формальных операций наложения двух устойчивых выражений (русский язык – 41%, английский язык – 33%), и случаев создания двусмысленности при полной конгруэнтности форм концептов (русский язык – 6%, английский язык – 19%). Нехарактерной модель актуализации одной из когнитивных структур можно назвать для тех случаев создания языковой игры, когда слово делится на несколько значимых частей, имеет место наложение фонетических оболочек разных слов в одном слове и для явления соположения обладающих подобными материальными репрезентантами слов в линейной последовательности.

2.4.2.СОЗДАНИЕ НОВОЙ КОГНИТИВНОЙ СТРУКТУРЫ

Языковая игра способна инициировать процесс когнитивных изменений, вплоть до появления в концепте с конвенциональной фонетической оболочкой нового, не соответствующего ей когнитивного содержания. Переосмысление значения слова всегда связано с выделением в слове ложного корня или соотношением некой части слова с иной, операционально совпадающей моделью смыслопорождения. Таким образом происходит рождение новой, никоим образом не связанной с ранее существовавшим в этой фонетической оболочке понятийно-смысловым содержанием, когнитивной структуры в рамках стереотипно воспринимаемого материального репрезентанта.

Статистический анализ материала показал, что модель создания когнитивной структуры встречается реже всего. В русском языке заголовков, смысл которых – результат создания новой когнитивной структуры, было выявлено 38, что составляет 3,8% от общего числа заголовков. В английском языке подобные случаи были отмечены еще реже (2,7% - 27 заголовков). Причиной столь низкой частотности можно считать тот факт, что для данной модели создания смысла характерными являются лишь две формально-логические операции создания языковой игры: операция выделения из одного слова другого и случаи создания двусмысленности при полной конгруэнтности форм концептов. Причем даже в рамках названных формально-логических операций модель создания новой когнитивной структуры является периферической. Так, в языковых

играх доля описываемой модели за счет выделения из одного слова другого составила 4% как в английском, так и в русском языке. В примерах языковой игры при полной конгруэнтности языковых выражений процент участия немного выше (русский язык – 20%, английский язык – 15%).

2.4.3. АССИМИЛЯЦИЯ КОГНИТИВНОЙ СТРУКТУРЫ

Цель определенной группы языковых игр – показать, что ряд конвенционально отличных концептов на самом деле подобны. Они могут свободно замещать друг друга и выступать в каком-то смысле синонимами друг друга. Основанием уподобления концептов является подобие соответствующих им внешних репрезентантов. В подобного рода случаях задействуется механизм ассимиляции когнитивной структуры. Концепты участвующих в языковой игре слов или выражений включаются в общее ассоциативно-смысловое поле. Благодаря этому структура одного концепта принимает в себя структуру другого концепта. Результатом подобных когнитивных процессов является идентичность участвующих в языковой игре концептов.

Модель ассимиляции когнитивной структуры относится к числу малораспространенных способов смыслопорождения. В английском языке из 1000 проанализированных случаев подобных примеров было обнаружено 47 (4,7%). В русском языке когнитивная структура повторялась в концептах чуть чаще – 72 заголовка (7,2%). Для формально-логической операции наложения фонетических оболочек разных слов в одном слове и для случаев соположения обладающих подобными материальными репрезентантами слов в линейной последовательности модель ассимиляции когнитивной структуры является одним из основных способов порождения смысла. В случае с наложением фонетических оболочек разных концептов подобная модель в русском языке реализовывалась в 31%, а в английском – в 38% заголовков. 41% русских и 36% английских языковых игр, в основе которых лежит прием соположения обладающих подобными материальными репрезентантами слов в линейной последовательности, построены на ассимиляции когнитивной структуры. Малочастотна данная

модель в заголовках, созданных посредством выделения из одного слова другого (русский язык – 3%, английский язык – 2%), деления слова на несколько значимых компонентов (русский язык – 18%) и наложения слов, входящих в устойчивые языковые выражения (русский язык – 18%, английский язык – 3%). Для других формально-логических операций создания языковой игры модель ассимиляции когнитивной структуры не характерна.

2.4.4.ВВЕДЕНИЕ ОДНОЙ КОГНИТИВНОЙ СТРУКТУРЫ В ДРУГУЮ

Операция введения одной когнитивной структуры в другую заключается в появлении в структуре одного из участвующих в языковой игре концептов еще одной, конвенционально нехарактерной для него когнитивной структуры, взятой из структуры концепта другого, включенного в языковую игру слова или выражения. Отличительной чертой модели введения одной когнитивной структуры в другую является то, что в результате этого когнитивного процесса новая когнитивная структура не разрушает элементы концепта, в который она включается, и не актуализируется в нем, а на равных, не занимая центрального положения, сосуществует с конвенциональными для данного концепта когнитивными структурами.

Статистический анализ продемонстрировал актуальность модели введения когнитивной структуры. Подобный когнитивный процесс относится к числу наиболее часто используемых механизмов создания новых смыслов в ходе языковой игры. Из тысячи проанализированных текстов русского языка модель введения когнитивной структуры была использована в 397 заголовках, что составляет 39,7% от общего числа. В английском языке механизм введения когнитивной структуры был зафиксирован чуть реже. Смыслы 36,8% (368 случаев) рассмотренных заголовков английского языка созданы путем введения одной из когнитивных структур в другую.

Механизм введения когнитивной структуры был отмечен во всех без исключения выделенных формально-логических операциях по созданию языковой игры. Причем в случае, когда языковая игра создается за счет наложения

фонетических оболочек разных концептов в одном слове (русский язык – 69%, английский язык – 62%) или двусмысленность проявляется при полной конгруэнтности форм концептов (русский язык – 64%, английский язык – 60), введение одной когнитивной структуры в другую является основным когнитивным механизмом порождения смысла языковой игры. Менее частотна, но все же широко употребительна данная модель для формальных операций наложения двух устойчивых выражений (русский язык – 30%, английский язык – 52%), деления слова на несколько значимых частей (русский язык – 42%, английский язык – 29%), деформации слова за счет выделения в нем другого слова (русский язык – 37%, английский язык – 34%), слияния частей материальных репрезентантов разных концептов (русский язык – 24%, английский язык – 29%), замены части сложного слова (русский язык – 54%, английский язык – 32%), деформации устойчивого выражения (русский язык – 44%, английский язык – 37%) и соотнесения общеупотребительной аббревиатуры с несоответствующим словосочетанием (русский язык – 23%, английский язык – 24). Случаи использования модели введения когнитивной структуры в языковых играх, построенных на вычленении из одного слова другого (русский язык – 14%, английский язык – 12%) и соположения обладающих подобными материальными репрезентантами слов в линейной последовательности (русский язык – 7%, английский язык – 10%) эпизодичны.

2.4.5. ДЕАКТУАЛИЗАЦИЯ КОГНИТИВНОЙ СТРУКТУРЫ

Когнитивная структура, представляемая одним из участвующих в языковой игре слов или выражений, вступает в противоречие с определенной когнитивной структурой или концептом в целом, репрезентируемым другим участником игрового процесса. В результате когнитивная структура одного концепта смешает концептообразующее содержание другого концепта на периферию, тем самым через внешнее соотнесение несоотносимых концептов ломаются общепринятые стереотипы. Подобная языковая игра указывает на внутреннюю близость концептов, которые традиционно не соотносятся друг с другом.

Когнитивный механизм деактуализации был чаще задействован в материале английского языка. В результате анализа и статистического подсчета англоязычных примеров обнаружено 100 заголовков (10%), смысл которых создан за счет удаления определенной когнитивной структуры из концепта. В материале на русском языке подобных случаев было зафиксировано 78 (7,8%).

Несмотря на то, что данная модель относится к числу редко встречаемых, она задействована практически во всех формально-логических операциях создания языковой игры. Исключением являются случаи, когда языковая игра построена за счет наложения фонетических оболочек разных слов в одном слове, соотнесения общеупотребительной аббревиатуры с несоответствующим словосочетанием, соположения обладающих подобными материальными репрезентантами слов в линейной последовательности и полной конгруэнтности языковых выражений. Для всех вышеперечисленных формально-логических операций модель смыслопорождения языковой игры за счет деактуализации когнитивной структуры является не характерной. Основным механизмом порождения смысла модель деактуализации когнитивной структуры является для формально-логической операции деления слова на несколько значимых единиц (русский язык – 40%, английский язык – 71%). Для всех остальных формальных операций деактуализация – лишь периферийный способ смыслопорождения: слияние частей материальных репрезентантов разных концептов (русский язык – 38%, английский язык – 10%), вычленение из одного слова другого (русский язык – 19%, английский язык – 20%), замена части сложного слова (русский язык – 12%, английский язык – 19%), наложение двух устойчивых фраз (русский язык – 11%, английский язык – 12%), деформация устойчивого выражения (русский язык – 5%, английский язык – 12%), деформация слова (русский язык – 6%, английский язык – 6%).

2.4.6. ПРОТИВОПОСТАВЛЕНИЕ КОГНИТИВНЫХ СТРУКТУР

Особенность модели противопоставления когнитивных структур – это то, что формальное подобие внешних репрезентантов концептов не объединяет,

как во всех остальных моделях, а, напротив, усиливает различие между смыслами. Языковая игра основывается на противоречии между структурным подобием, а следовательно, вызываемой этим подобием смысловой соотносительностью концептов и реально существующей смысловой оппозицией концептов, взятых изолированно. Процесс понимания языковой игры в описываемом случае начинается с восприятия формы слов. Подобие материальной формы обуславливает начало процесса объединения ментальных полей соотносимых концептов. Однако смыслы противоположны и не могут быть соотносены. Инициация одновременно двух разнонаправленных ментальных процессов усиливает создаваемый в языковой игре эффект.

Модель противопоставления когнитивных структур относится к числу малораспространенных. В русском языке из тысячи проанализированных случаев подобных примеров было обнаружено 58 (5,8%). В английском языке когнитивная структура повторялась в концептах чуть чаще – 62 заголовка (6,2%).

Рассматриваемая модель довольно специфична и проявляется только в двух из выделенных одиннадцати формально-логических операциях создания языковой игры. Для случаев соположения обладающих подобными материальными репрезентантами слов в линейной последовательности модель ассимиляции когнитивной структуры является одним из основных способов порождения смысла. 52% русских и 54% английских рассмотренных нами примеров языковой игры, в основе которых лежит прием соположения обладающих подобными материальными репрезентантами слов, построены на противопоставлении когнитивных структур. Описываемая модель отмечена была также в тех примерах, где двусмысленность существовала при полной конгруэнтности языковых выражений (русский язык – 10%, английский язык – 6%).

Выводы

1. Языковая игра – мощный механизм реорганизации системы языка, модифицирующий не только легко видоизменяемые гибкие звенья (концепты), но и относительно стабильные жесткие элементы (когнитивные стереотипы). Языковая игра представляет собой ментальную деятельность по оперированию когнитивными структурами.

2. Существует несколько стратегий понимания смыслов языковой игры. Среди частотных стратегий можно выделить: 1) стратегию адекватного понимания, 2) стратегию буквального понимания, 3) стратегию ложного понимания, 4) стратегию отказа от понимания, 5) стратегию встречного создания языковой игры.

3. Синтез компонентов концепта и когнитивных стереотипов инициируется операциональным совпадением соответствующих им внешних репрезентантов. Обнаружено одиннадцать, характерных для публицистики, базовых операций по трансформации внешних репрезентантов концептов в игровых целях: 1) выделение из одного слова другого, 2) деление слова на несколько значимых компонентов, 3) намеренная деформация материальной формы слова за счет выделения из нее другой формы, 4) наложение фонетических оболочек разных концептов в одном слове, 5) слияние частей материальных репрезентантов разных концептов, 6) замена части материального репрезентанта композита, 7) наложение входящих в устойчивые выражения слов, 8) намеренная деформация устойчивого выражения за счет выделения в нем неконвенционального слова, 9) паронимазия, 10) соотнесение общеупотребительной аббревиатуры с несоответствующим словосочетанием, 11) двусмысленность при полной конгруэнтности языковых выражений.

4. Результатом операционального совпадения внешних репрезентантов слов в ходе языковой игры является актуализация определенных когнитивных

структур концептов и их дальнейшее взаимодействие. Было выявлено шесть моделей взаимодействия когнитивных структур: 1)актуализация одной из когнитивных структур, 2)создание когнитивной структуры, 3)ассимиляция когнитивной структуры, 4)введение одной когнитивной структуры в другую, 5)деактуализация когнитивной структуры, 6)противопоставление когнитивных структур.

5. Формальные операции создания языковой игры и когнитивные модели смыслопорождения совпадают в английском и русском языках. Более того, были выявлены лишь небольшие колебания частоты появления определенных формальных приемов и когнитивных моделей, свойственных указанным языкам, что свидетельствует об общей тенденции частотности описанных механизмов и приемов. Специфическими для какого-то конкретного языка были лишь частные приемы. Наличие подобных уникальных механизмов создания двусмысленности может быть объяснено присутствием в речевом опыте носителей одного из языков характерных только для данного языка моделей смыслопорождения. В целом можно говорить об универсальности когнитивных механизмов создания языковой игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Интерес филологов на современном этапе к феномену языковой игры отражает очевидный факт повышения роли так называемых асистемных явлений в лингвистических исследованиях. Данный интерес обусловлен тем, что именно асистемные явления наиболее ярко демонстрируют многомерность, динамичность и безграничность языка как феномена. Однако нетрудно заметить, что подавляющее большинство выполненных в русле традиционной, логико-рационалистической лингвистики работ, представляющих собой описание всего многообразия игровых средств языка, не способны дать объяснение сущности механизма языковой игры.

Представленный в данной работе подход к игровому феномену как проявлению деятельности сознания, ментальной надстройки над миром базируется на новых принципах анализа, сочетающих положения и идеи когнитивной лингвистики, психолингвистики и лингвосинергетики.

Главный результат диссертационной работы состоит в исследовании операциональной сущности феномена языковой игры. Рамки новой научной парадигмы позволили опровергнуть распространенную доселе трактовку языковой игры как «аномального» явления и доказать универсальность игрового процесса. Система языковых репрезентантов сигнализирует лишь о временном состоянии устойчивости речевого произведения. Отклонения от определенных, ранее проявившихся путей развития языка оказываются не менее закономерными, чем и сами «нормы», а правильность и закономерность определенных явлений во многих случаях относительна. В языке нет и не может быть никаких априорных, универсальных правил. Реально существуют лишь конкретные, каждый раз различные комбинации свойств, признаков и языковых ситуаций. С этой точки зрения языковая игра представляет собой инновативное рекомбинирование имеющихся в языке элементов.

Понимание механизма языковой игры как отклонения от зафиксированных и выведенных лингвистами правил является ошибочным. Операциональная

сущность игрового момента в языке видится нами в актуализации нормальных системных параметров языка, которые только зарождаются в системе концептов и стратегий пользования ими речевой организации индивида, но еще не зафиксированы в конструктах языковой системы. С этой точки зрения, языковая игра представляет собой момент развития языковой системы за счет создания нового знака или новой структуры с помощью уже имеющегося внутри системы материала.

Толчком, инициирующим появление языковой игры, является никогда не прекращающийся процесс эволюции, в связи с тем, что мышление динамично. Язык как саморазвивающаяся система всегда стремится к идеалу, золотому сечению путем нарушения симметрии. При этом в ходе языковой игры система симметричных, стабильных компонентов за счет нарушения симметрии смысла и среды существования теряет свою устойчивость и образует на основе операций над стабильными языковыми структурами новую языковую структуру, тем самым выводя всю языковую систему на новый виток эволюции.

Языковая игра – мощный механизм реорганизации системы языка, модифицирующий не только легко поддающиеся изменению концепты, но и более стабильные когнитивные стереотипы. Таким образом, сущность языковой игры заключается в ментальной деятельности по оперированию когнитивными структурами.

Взаимодействие когнитивных структур обуславливается обнаружением продуцентом или реципиентом языковых моделей, обладающих идентичной или подобной симметрией. Операционально совпадающие симметричные модели могут быть обнаружены на различных языковых уровнях. Мы поставили перед собой задачу описания лишь наиболее частотных формально-логических операций по выявлению подобия моделей смыслопорождения на ограниченном материале (газетные заголовки). Поэтому выявленные в ходе исследования одиннадцать формально-логических операций создания языковой игры не являются единственно возможными. В данной работе описан лишь центр поля игровых средств языка.

Результатом операционального совпадения внешних репрезентантов единиц языка в ходе игрового процесса является актуализация определенных когнитивных структур концептов и их дальнейшее взаимодействие. В результате анализа материала русского и английского языка было выявлено шесть моделей взаимодействия когнитивных структур.

На основе проделанной работы возможно, как нам представляется, дальнейшее исследование феномена языковой игры. Во-первых, изучение формально-логических операций создания языковой игры на языковом материале качественно иного состава (художественная литература, разговорная речь и т.д.) способно выявить иные, не зафиксированные в исследовании модели языковой игры. Специфическая особенность спонтанных речевых шуток и включенных в текст художественного произведения случаев языковой игры, подчиненных контексту, позволяет предположить наличие особенностей их организации.

Во-вторых, не изученными в нашем исследовании в силу того, что рассматривались только письменные тексты, оказались и те языковые средства, которые построены, прежде всего, на особенностях звучащей речи. Обращение к особенностям интонации и тембра речи создаст более полную картину формально-логических операций создания языковой игры.

Перспективным является также исследование когнитивных моделей образования языковой игры в нескольких, принадлежащих разным семьям языках. Подобный анализ предоставит дополнительную поддержку идее об универсальности явления языковой игры, присущего всем языкам мира.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Абаев В.И. Избранные труды. Религия. Фольклор. Литература. - Владикавказ: Изд-во Владикавказского государственного педагогического университета, 1990. – 324с.
2. Аксенова О. Языковая игра как лингвистический эксперимент поэта. <http://levin.rinet.ru/ABOUT/Aksenova>, 2000.
3. Аникин А.И. Употребление однокоренных слов в предложении. - М.: Просвещение, 1965. – 100с.
4. Анохин П.К. Очерки по физиологии функциональных систем. - М.: Медицина, 1975. – 447с.
5. Анохин П.К. Узловые вопросы теории функциональных систем. - М.: Наука, 1980. – 197с.
6. Апресян Ю.Д. Избранные труды. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1995. – т.1 - 472с.
7. Аристотель. Риторика. Поэтика. – М.: Лабиринт, 2000. – 221с.
8. Арнольд И.В. Импликация как прием построения // Вопросы языкознания. - 1982. №4. – С.83-92.
9. Аршинов В.Н., Свирский Я.И. Синергетическое движение в языке // Самоорганизация и наука: опыт философского осмысления. - М.: Арго, 1994. – С.67-81.
10. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык // Вопросы языкознания. – 1987. №3. - С.3-20.
11. Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений. – М.: Наука, 1988. – 340с.
12. Асмолов А.Г. Принципы организации памяти человека: системно-деятельностный подход к изучению познавательных процессов. – М.: МОДЭК, 1985. – 768с.
13. Ахманова О.С. Об основных понятиях ортологии // Филологические науки. – 1965. №4. – С. 88-98.
14. Ахутина Т.В. Нейролингвистический анализ динамической афазии. – М.: Изд-во МГУ, 1975. – 143с.

- 15.Базылев В.Н. Новая метафора языка (семиотико-синергетический аспект). М.: Изд-во МГУ, 1999. – 264с.
- 16.Бакина М.А. Поэтические новообразования // Русская речь. – 1973. №4. – С. 73-78.
- 17.Бакина М.А. О некоторых особенностях современного поэтического словотворчества // Русский язык в школе. – 1975. №5. – С. 93-96.
- 18.Бакина М.А. Обеспечить, что означает: печи поломать? // Русская речь. - 1977а. №3. – С. 90-95.
- 19.Бакина М.А. Словотворчество // Языковые процессы современной русской художественной литературы. – М.: Наука, 1977б. – С. 78-128.
- 20.Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка. – М.: Изд-во иностранной литературы, 1955. – 416с.
- 21.Барский Л.А. Это просто смешно. – М.: Республика, 1992. – 149с.
- 22.Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 1979. – 444с.
- 23.Бектаев К.Б. Норма – ситуация - текст и лингвостатистические приемы их исследования // Языковая норма и статистика. – М.: Наука, 1977. – С.6-50.
- 24.Белова Б.А. К вопросу о «единственности» окказионального производного слова // Вопросы слово- и формообразования в индоевропейских языках. – Томск, 1991. – С. 220-245.
- 25.Белова Т.Н. В.Набоков и Л.Кэрролл: лабиринты словотворчества // Русский язык: исторические судьбы и современность. – М.: МГУ, 2001. – С. 437-438.
- 26.Бельчиков Ю.А., Панюшева М.С. Трудные случаи употребления однокоренных слов русского языка. – М.: Советская энциклопедия, 1969. – 296с.
- 27.Берлянд И.Э. Игра как феномен сознания. - Кемерово: АЛЕФ, 1992. – 94с.

28. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - Екатеринбург: Литур, 1999. – 573с.
29. Бехтерева Н.П. Нейрофизиологические аспекты психической деятельности человека. – М.: Медицина, 1974. – 151с.
30. Богин Г.И. Рефлексия и понимание в коммуникативной подсистеме «Человек – художественный текст» // Текст в коммуникации. – М.: ИЯ РАН, 1991. – С. 22-40.
31. Бондарко А.В. Интерпретационный компонент языкового содержания // Теория функциональной грамматики. – Л.: Просвещение, 1987. – С. 23-28.
32. Борботько В.Г. Игровое начало в деятельности языкового сознания // Этнокультурная специфика языкового сознания. – М.: Наука, 1996. – С. 40-54.
33. Брайнина Т.Д. Языковая игра в произведениях Саши Соколова // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 276-283.
34. Брунер Дж. Психология познания. – М.: Просвещение, 1977. – 412с.
35. Буданов В.Г. Делокализация как обретение смысла: к опыту междисциплинарных технологий // Онтология и эпистемиология синергетики. – М.: ИФ РАН, 1997. – С. 87-100.
36. Буданов В.Г. Когнитивная физика или когнитивная психология. О величии и тщетности событийного языка. – М.: ИФ РАН, 1999. – С. 36-66.
37. Бюлер К. Теория языка. Репрезентативная функция языка. – М.: Прогресс, 2002. – 528с.
38. Вакуров В.Н. Речевые средства юмора и сатиры в советском фельетоне. – М.: Изд-во МГУ, 1969. – 54с.
39. Вейль Г. Симметрия. – М.: Наука, 1968. – 190с.
40. Виноградова В.Н. Стилистический аспект русского словообразования. – М.: Наука, 1984. – 184с.
41. Виноградова В.Н. Словотворчество В. Набокова // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С.267-276.

- 42.Винокур Г.О. Избранные работы по русскому языку. – М.: Учпедгиз, 1959. – 429с.
- 43.Витгенштейн Л. Коричневая книга. – М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. – 158с.
- 44.Витгенштейн Л. Философские работы. – М.: Гнозис, 1994. – 728с.
- 45.Воронцова В.Л. Еще раз о произношении «дус*» // Развитие фонетики современного русского языка. Фонетические подсистемы. – М.: Наука, 1971. – С. 101-108.
- 46.Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. №6. – С. 62-77.
- 47.Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. Мышление и речь. Проблемы психического развития. – М.: Изд-во Академии педагогических наук РСФСР, 1956. – 519с.
- 48.Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – 699с.
- 49.Гак В.Г. Языковые преобразования. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1998. – 763с.
- 50.Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. – М.: Наука, 1981. – 139с.
- 51.Гаспаров Б.М. Язык. Память. Образ. – М.: Новое литературное обозрение, 1996. – 350с.
- 52.Герман И.А., Пищальникова В.А. Введение в лингвосинергетику. Барнаул: Изд-во АГУ, 1999. – 129с.
- 53.Герман И.А. Лингвосинергетика. Барнаул: Изд-во Алтайской академии экономики и права, 2000. – 166с.
- 54.Горбачевич К.С. Нормы ударения и современная поэзия // Русская речь. 1972. №3. – С. 50-58.
- 55.Горбачевич К.С. Вариативность слова и языковая норма. – Л.: Наука, 1978. – 238с.

56. Горелов И.Н., Седов К.Ф. Основы психолингвистики. – М.: Лабиринт, 1998. – 221с.
57. Григорьев В.П. Паронимия // Языковые процессы современной русской художественной литературы. – М.: Наука, 1977. – С. 186-240.
58. Григорьев В.П. Поэтика слова. – М.: Наука, 1978. – 343с.
59. Григорьев В.П. Грамматика идиостиля В. Хлебникова. – М.: Наука, 1983. – 224с.
60. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. - Екатеринбург: Изд-во УГПУ, 1996. – 204с.
61. Гумбольдт фон В. Избранные труды по языкознанию. – М.: Прогресс, 1984. – 397с.
62. Гусев С.С. Проблема понимания в философии. – М.: Политической литература, 1985. – 191с.
63. Девкин В.Д. Немецкая разговорная лексика. – М.: Высшая школа, 1973. – 342с.
64. Девкин В.Д. Псевдоэкспрессия // Общие и частные проблемы функциональных стилей. – М.: Наука, 1986. – С. 69-76.
65. Деннет С. Дэниэл. Роль языка в мышлении // Когнитивные исследования в языковедении и зарубежной психологии. - Барнаул: Изд-во АГУ, 2001. – С. 190-200.
66. Дементьев В.В. Речевые приемы иронии и шутки и типология коммуникативных интенций // Фатическое поле языка. – Пермь, Изд-во ПермГУ, 1998. – С. 33-45.
67. Депенчук Н.П. Симметрия и асимметрия в живой природе. – К.: Наука думка, 1963. – 192с.
68. Джонсон-Лэард П.Н. Ментальные модели // Когнитивные исследования в языковедении и зарубежной психологии. Барнаул: Изд-во АГУ, 2001. – С. 134-150.

69. Дмитриева Н.Л. Конвенциональный стереотип как средство регуляции восприятия вербализованного содержания: Дис. ... канд. филол. наук. Барнаул, 1999. – 145 с.
70. Добровольский Д.О., Караулов Ю.Н. Фразеология в ассоциативном словаре // Известия АН СССР, серия «Литература и языкознание» т. 51. – 1992. № 6. – С. 3-14.
71. Долинин К.А. Имплицитное содержание высказывания // Вопросы языкознания. – 1983. №6. – С. 37-47.
72. Доронина С.В. Принципы прагматического описания игровых речевых произведений // Текст: структура и функционирование. Вып.3. - Барнаул: Изд-во АГУ, 1998. – С. 65-74.
73. Доронина С.В. Содержание и внутренняя форма русских игровых текстов: когнитивно-деятельностный аспект: Автореф. дис...канд. филол. наук. – Барнаул: Изд-во АГУ, 2000. – 24с.
74. Детеринг К. К вопросу о лингвистической типологии языковой «игры» // Общественные науки за рубежом. Серия 6. Языкознание. – 1985. №1. – С. 31-35.
75. Ермакова О.Н. К построению типологии коммуникативных неудач // Русский язык в его функционировании. Коммуникативно-прагматический аспект. – М.: Наука, 1993. – С. 30-65.
76. Жинкин Н.И. Речь как проводник информации. – М.: Наука, 1982. – 159с.
77. Журавлев А.П. Звук и смысл. – М.: Просвещение, 1991. – 155с.
78. Зайковская Т.В. Можно мозжечокнутья? Само собой // Русская речь. – 1993. №6. – С. 40-43.
79. Залевская А.А. Проблемы организации внутреннего лексикона человека. Калинин: Изд-во Калининского государственного университета, 1977. – 142с.
80. Залевская А.А. Введение в психолингвистику. – М.: Изд-во РГГУ, 1999. – 382с.

- 81.Залецки Й. Коммуникативное многоголосье: исследование игры слов, метафоры и иронии // *Общественные науки за рубежом. Серия 6. Языкознание.* – 1991. №6. – С. 157-161.
- 82.Звегинцев В.А. Мысли о лингвистике. – М.: Прогресс, 1996. – 255с.
- 83.Земская Е.А., Китайгородская М.В., Ширяев В.Н. Русская разговорная речь: Общие вопросы. Словообразование. Синтаксис. – М.: Наука, 1981. – 276с.
- 84.Земская Е.А., Китайгородская М.В., Ермакова О.Н. Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М.: Наука, 1983. – 214с.
- 85.Земская Е.А. Оказиональные и потенциальные слова в русском словообразовании // *Актуальные проблемы русского словообразования.* – Самарканд: Самаркандский государственный университет, 1972. – С.19-29.
- 86.Земская Е.А. Словообразование как деятельность. – М.: Наука, 1992. – 220с.
- 87.Зимняя И.А. Лингвопсихология речевой деятельности. – М.: МПСИ, 2001. – 432с.
- 88.Зимняя И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. – М.: Просвещение, 1985. – 234с.
- 89.Зинченко В.П. Посох Мандельштама и трубка Мамардашвили. К началам органической психологии. – М.: Новая школа, 1997. – 334с.
- 90.Зорнинг К. Языковая игра в речевой коммуникации // *Социальные и гуманитарные науки. Серия: Отечественная и зарубежная литература.* – 1998. №1. – С. 38-44.
- 91.Ицкович В.А. Очерки о синтаксической норме. – М.: Наука, 1982. – 199с.
- 92.Кант И. Критика способности суждения // *Собрание сочинений.* М: Наука, 1994. т.5. – 414с.
- 93.Кибрик А.Е., Нариньям А.С. Моделирование языковой деятельности в интеллектуальных системах. – М.: Наука, 1987. – 335с.

94. Ким О.М. Транспозиция на уровне частей речи и явление омонимии в современном русском языке. – Ташкент: Изд-во Ташкентского государственного университета, 1978. – 112с.
95. Кириллова Н.Н. О денотате фразеологической семантики // Вопросы языкознания. – 1986. № 1. – С. 82-89.
96. Князева Е.Н., Курдюмов С.П. Законы эволюции и самоорганизации сложных систем. М.: Наука, 1994. – 320с.
97. Козлова Л.А. Проблема функционального сближения частей речи в современном английском языке. – Барнаул: Изд-во БГПУ, 1997. – 238с.
98. Колесников Н.П. Парономазия как стилистическая фигура // Русский язык в школе. – 1973. №3. – С. 86-89.
99. Комлев Н.Г. Компоненты содержательной структуры слова. – М.: Изд-во МГУ, 1962. – 192с.
100. Костомаров В.Г. Русский язык в иноязычном потоке // Русский язык за рубежом. – 1994б. № 2. – С. 56-64.
101. Костомаров В.Г. Русский язык на газетной полосе. Некоторые особенности языка современной газетной публицистики. – М.: Изд-во МГУ, 1971. 267с.
102. Костомаров В.Г. Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над языком современных масс-медиа. – М.: Златоуст, 1999. – 319с.
103. Костромина М.В. Биномины в русском языке. Семантика. Грамматика. Орфография.: Автореф. ... дис. канд. филол. наук. М., 1992. – 23с.
104. Красиков Ю.В. Алгоритмы порождения речи. - Орджоникидзе: Ир, 1990. – 239с.
105. Кронгауз М.А. Игровая модель диалога // Логический анализ языка: модели действия. – М.: Наука, 1992. - С. 55-60.
106. Крысин Л.П. Иноязычное слово в контексте современной общественной жизни // Русский язык в школе. – 1994. №6. – С. 16-17.
107. Кубрякова Е.С., Демьянков В.З., Панкрац Ю.Г., Лузина Л.Г. Краткий словарь когнитивных терминов. – М.: Прогресс, 1996. -245с.

108. Кубрякова Е.С. Номинативный аспект речевой деятельности. – М.: Наука, 1986. – 156с.
109. Кубрякова Е.С. Эволюция лингвистических идей // Язык и наука конца 20 века. – М.: Изд-во РГГУ, 1995. – С. 144-238.
110. Кузнецова Э.В. Словарный состав русского языка в динамическом аспекте // Лексикография русского языка. – М.: Высшая школа, 1989. – С. 153-168.
111. Лакс Б. Речь и когнитивная деятельность: коннекционистский подход // Когнитивные исследования в языковедении и зарубежной психологии. - Барнаул: Изд-во АГУ, 2001. – С. 163-179.
112. Лаптева О.А. Русский разговорный синтаксис. – М.: Наука, 1976. – 399с.
113. Лаптева О.А. Живая русская речь с телеэкрана. – М.: УРСС, 2000. – 517с.
114. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия // Системные исследования. Методологические проблемы. – М.: Наука, 1984. – С. 273-294.
115. Леннеберг Э. Биологические основы языка // Когнитивные исследования в языковедении и зарубежной психологии. - Барнаул: Изд-во АГУ, 2001. – С. 126-134.
116. Леонтьев А.А. Иноязычные вкрапления // Вопросы культуры речи. – М.: , 1966. – С. 60-68.
117. Леонтьев А.А. Слово в речевой деятельности. – М.: Просвещение, 1975. – 304с.
118. Лисоченко О.В., Лисоченко Л.В. Языковая игра на газетной полосе / Эстетика и поэтика языкового творчества. – Таганрог: Изд-во Таганрогского государственного педагогического института, 2000. – С. 128-142.
119. Листрова-Правда Ю.Т. Отбор и употребление иноязычных вкраплений в русской литературной речи конца 19 в. – Воронеж: Изд-во ВГУ, 1986. – 172с.

120. Лопатин В.В. Рождение слова. Неологизмы и окказиональные образования. – М.: Наука, 1973. – 152с.
121. Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф. – М.: Изд-во МГУ, 1982. – 479с.
122. Лыков А.Г. Лексикология: русское окказиональное слово. Психологический аспект словообразования. – М.: Наука, 1985. – 184с.
123. Лукманн Т. Конституирование языка в повседневной жизни // Концептуализация и смысл. – Новосибирск: Наука, 1990. – С. 120-139.
124. Лурия А.Р. Основные проблемы нейролингвистики. – М.: Просвещение, 1975. – 258с.
125. Маковский М.М. Системность и асистемность в языке. – М.: Наука, 1989. – 215с.
126. Москальчук Г.Г. Структурная организация и самоорганизация текста. – Барнаул: Изд-во АГУ, 1998. – 240с.
127. Мустафинова Э.Р. Нейрофизиологические и психолингвистические основания процесса аббревиации как специфического способа создания лингвистического знака // Лингвосинергетика: проблемы и перспективы. – Барнаул: Изд-во АГУ, 2000. – С. 90-105.
128. Мустафинова Э.Р. Процессы аббревиации в русском языке: когнитивный аспект: Дис. ... канд. филол. наук. Барнаул, 2001. – 145с.
129. Намитокова Р.Ю., Нефляшева И.А. Окказиональное слово на газетной полосе: механизмы экспрессивности // Русский язык: историческая судьба и современность. – М.: МГУ, 2001. – С. 180-181.
130. Немченко В.Н. Современный русский язык: словообразование. – М.: Наука, 1984. – 256с.
131. Никитевич В.М. Основы номинативной деривации. – Минск: Наука, 1985. – 238с.
132. Никитин М.В. Основы лингвистической теории значения. – М.: Высшая школа, 1988. – 165с.

133. Николаева Т.М. О принципе «некооперации» и/или о категории социолингвистического воздействия // Логический анализ языка: противоречивость и аномальность текста. – М.: Наука, 1990. – С. 225-235.
134. Николина Н.А. Скорнение в современной речи // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 309-318.
135. Новиков В.И. Книга о пародии. – М.: Советский писатель, 1989. – 540с.
136. Новое в зарубежной лингвистике. Выпуск 23. Когнитивные аспекты языка. – М.: Прогресс, 1988. – 312с.
137. Норман Б.Ю. Грамматика говорящего. – СПб: Изд-во Санкт-Петербургского университета, 1994. – 227с.
138. Норман Б.Ю. Язык: знакомый незнакомец. – Минск: Вышэйшая школа, 1987. – 220с.
139. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства. – М.: Радуга, 1991. – 638с.
140. Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры. – М.: Искусство, 1991. – 586с.
141. Отин Е.С. Об «Уотергейтах» и прочих «-гейтах» // Русская речь. – 1996. №5. – С. 109-114.
142. Павиленис Р.И. Проблема смысла: современный логико-философский анализ языка. – М.: Мысль, 1983. – 286с.
143. Падучева Е.И. Высказывание и его соотнесенность с действительностью. – М.: Наука, 1985. – 271с.
144. Пирогова Ю. Ради красного словца // Реклама и жизнь. – 1999. №8. – С. 31-45.
145. Пищальникова В.А. Психопоэтика: Монография. – Барнаул: Изд-во АГУ, 1999. – 175с.
146. Пищальникова В.А. Языковая игра как лингвистическое явление // Языковое бытие человека и этноса: психолингвистический и когнитивный аспекты. Вып.2. - Барнаул: Изд-во АГУ, 2000. – С. 105-116.

147. Пищальникова В.А., Герман И.А. Лингвосинергетика: тенденции развития // Лингвосинергетика: проблемы и перспективы. Материалы первой школы-семинара. – Барнаул: Изд-во АГУ, 2000. С. 5-19.
148. Пищальникова В.А. Общее языкознание. – Барнаул: Изд-во АГУ, 2001. – 238с.
149. Потебня А.А. Слово и миф. – М.: Правда, 1989. – 622с.
150. Потебня А.А. Теоретическая поэтика. – М.: Высшая школа, 1990. – 344с.
151. Ревзина О.Г. Поэтика окказионального слова // Язык как творчество. – М.: Наука, 1996. – С. 303-308.
152. Ретюнских Л.Т. Игра: слово, понятие, категория // Сознание, мировоззрение, мышление. – Киров: Изд-во Кировского педагогического университета, 1997. – С. 65-73.
153. Роуз С. Устройство памяти: от молекул к сознанию. – М.: Мир, 1995. – 380с.
154. Рыжков В.А., Сорокин Ю.А. Стереотип как метод воздействия на аудиторию // Язык как средство идеологического воздействия. – М.: Наука, 1983. - С. 96-121.
155. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1999. – 544с.
156. Сапогова Е.Е. Вниз по кроличьей норе: метафора и нонсенс в детском воображении // Вопросы психологии. – 1996. №2. – С. 5-13.
157. Сапорта С. Применение лингвистики в изучении поэтического языка // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 9. – М.: Прогресс, 1980. – С. 98-116.
158. Северская О.И. Паронимическая аттракция в поэтическом языке М. Цветаевой // Проблемы структурной лингвистики. – М.: Наука, 1998. – С. 212-224.

159. Семенов А.Л. Прагматические аспекты теории языковых игр (к постановке проблемы) // Перевод и лингвистика текста. – М.: Наука, 1994. – С. 157-168.
160. Сепир Э. Избранные труды по языкознанию и культурологии. – М.: Прогресс, 1993. – 655с.
161. Славинский Я. К теории поэтического языка // Структурализм: «за» и «против». – М.: Прогресс, 1975. – С. 256-273.
162. Смирницкий А.И. По поводу конверсии в иностранном языке // Иностранные языки в школе. – 1954. №3. – С. 38-42.
163. Солсо Р.Л. Когнитивная психология. – М.: Тривола, 1996. – 600с.
164. Соссюр Ф. де. Труды по языкознанию. – М.: Прогресс, 1977. – 695с.
165. Староселец О.А. Экспериментальное исследование понимания метафоры текста: Дис. ... канд. филол. наук. – Барнаул: Изд-во АГУ, 1997. – 264с.
166. Степанов Ю.С. Изменчивый образ «языка» в конце 20 века // Язык и наука конца 20 века. – М.: Изд-во РГГУ, 1995. – С. 7-34.
167. Степанов Ю.С. Константы. Словарь русской культуры. Опыт исследования. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. – 824с.
168. Столович Л.Н. Искусство и игра. – М.: Знание, 1987. – 63с.
169. Стрельцова Т.В. Особенности функционирования в поэтической речи членов синонимического ряда // Слово в системных отношениях на разных уровнях языка. – Свердловск: Изд-во Свердловского государственного педагогического университета, 1991. – С. 10-17.
170. Субботин М.М. Теория и практика нелинейного письма // Вопросы философии. – 1993. №3. – С. 26-32.
171. Сулейменова Э.Д. Понятие смысла в современной лингвистике. – Алма-Ата: Ментет, 1989. – 160с.
172. Тарасов Л.В. Этот удивительный симметричный мир. – М.: Просвещение, 1982. – 176с.
173. Телия В.Н. Типы языковых значений. – М.: Наука, 1981. – 269с.

174. Тимофеева В.В. Язык поэта и время. Поэтический язык Маяковского. – М.: Изд-во АН СССР, 1962. – 318с.
175. Тодоров Ц. Поэтика // Структурализм: «за» и «против». – М.: Прогресс, 1975. – С. 37-114.
176. Топоров В.И. К исследованию анаграмматических структур // Исследования по структуре текста. – М.: Наука, 1998. – С. 193-238.
177. Топоров В.И. Пространство и текст // Текст: семантика и структура. – М.: Наука, 1983. – С. 112-145.
178. Трошкина Т.П. Семантические отношения между производящим и производным словами.- [www.teneta.ru / rj-ogl / morfemic /morfemica_stat.htm](http://www.teneta.ru/rj-ogl/morfemic/morfemica_stat.htm).
179. Уварова Н.Л. Тропонимия в языке и игре // Стилистика как общефилологическая дисциплина. – Калинин: Изд-во Калининского государственного университета, 1989. – С. 121-129.
180. Улуханов И.С. Узуальные и окказиональные единицы словообразовательной системы // Вопросы языкознания. – 1984. №1. – С.44-55.
181. Федотова Л.И. Явление паронимии как понятие общей стилистики // Стилистика как общефилологическая дисциплина. – Калинин: Изд-во Калининского государственного университета, 1989. – С. 36-43.
182. Фокс Р. Энергия и эволюция жизни на Земле. – М.: Мир, 1992. – 216с.
183. Фуко Б. де Лингвистические структуры, порождаемые игрой слов // Общественные науки за рубежом. Серия 6. Языкознание. – 1990. №6. – С. 159-162.
184. Ханпира Э.И. Окказиональные элементы в современной речи // Стилистические исследования. – М.: Наука, 1972. – С. 245-317.
185. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1999. – 459с.
186. Хинтиikka Я. Логико-эпистемологические исследования. – М.: Прогресс, 1980. – 447с.

187. Ходакова Е.П. Словесная игра у Пушкина // Русская речь. – 1977. №3. – С. 33-38.
188. Хомский Н. Аспекты теории синтаксиса. – М.: Изд-во МГУ, 1972. – 259с.
189. Христенко И.С. К истории термина «аллюзия» // Вестник МГУ Серия 9. Филология. – 1992. №4. – С. 38-44.
190. Шапошников В.Н. Русская речь 1990. Современная Россия в языковом отображении. – М.: МАЛП, 1998. – 243с.
191. Шафрановский И.И. Симметрия в природе. – М.: Недра, 1968. – 184с.
192. Шиллер Ф. Статьи по эстетике // Собрание сочинений. – М.: Просвещение, 1957. т.6 – 791с.
193. Шкловский В.Б. О теории прозы. – М.: Советский писатель, 1983. – 383с.
194. Шмелев Д.Н. Развитие современного русского языка. – М.: Наука, 1977. – 168с.
195. Шмелев А.Д., Булыгина Т.В. Языковая концептуализация мира. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. – 448с.
196. Штерн А.С. Перцептивный аспект речевой деятельности. – СПб.: Наука, 1992. – 173с.
197. Щерба Л.В. Языковая система и речевая деятельность. – Л.: Наука, 1974. – 428с.
198. Щербина А.А. Сущность и искусство остроты (каламбура). – Киев: Изд-во Академии наук УССР, 1958. – 68с.
199. Элаесмит К. Третий претендент: критический анализ динамической теории когнитивной деятельности // Когнитивные исследования в лингвистике и зарубежной психологии. - Барнаул: Изд-во АГУ, 2001. – С. 179-190.
200. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 359с.
201. Эйлен М., Випклер Р. Игра жизни. – М.: Наука, 1979. – 89с.

202. Якобсон Р.О. Лингвистика и поэтика// Структурализм «за» и «против». – М.: Наука, 1979. – С. 54-62.
203. Якобсон Р.О. О лингвистических аспектах перевода // Избранные работы. – М.: Просвещение, 1985. – С.355-365.
204. Якобсон Р.О. Работы по поэтике. – М.: Прогресс, 1987. – 428с.
205. Янко-Триницкая Н.А. Штучки-дрючки устной речи // Русская речь. – 1968. №4. – С. 35-39.
206. Янко-Триницкая Н.А. Дай мне логику // Развитие современного русского языка. – М.: Наука, 1972. – С. 260-279.
207. Янко-Триницкая Н.А. К изучению паронимов // Русский язык в школе. – 1979. №5. - С. 98-101.
208. Aitchison J. Words in the mind: an introduction to the mental lexicon. – Oxford: Basil Blackwell, 1987. – 215p.
209. Booth C. Wayne the Rhetoric of Fiction. – NW: McMillan, 1960. – 213p.
210. Brams Steven J. Game Theory and Politics. – Chicago: Chicago Press, 1975. – 142p.
211. Hamburger Henry Games as Models of Social Phenomena. – Rhode Island: Jamestown publishers, 1979. – 219p.
212. Hintikka J. The game of language: studies in game-theoretical semantics. – Dordrecht: Reudal, 1983. – 437p.
213. Neuman John von, Morgenstern Oscar Theory of Games and Economic Behavior. – LA: Penguin Publishing House, 1980. – 310p.
214. Owen Guillermo Game Theory. – Oxford: Oxford University Press, 1982. – 102p.
215. Patridge Eric. Here, There and Everywhere. Essays upon language. – London: Oxford Press, 1950. – 251p.
216. Rapoport Anatol Fights, Gamers, and Debates. – NW: Oxford University Press, 1967. – 263p.
217. Sewell Elisabeth The Field of Nonsense. – London: LPT, 1952. – 79p.

218. Strecker B. Strategien des Kommunikation Handelns. - Dusseldorf: Schwann, 1987. – 326p.
219. Weaver W. Alice in many tongues. – Edinburgh: Madison, 1964. – 159p.

Словари и справочники:

1. Большой энциклопедический словарь (Под ред. А.М. Прохорова). – М.: Большая российская энциклопедия, 1999. – 1434с.
2. Добровольский Д.О., Караулов Ю.Н. Ассоциативный фразеологический словарь русского языка. – М.: Поморский и партнеры, 1994. – 116с.
3. Жуков В.П. Словарь русских пословиц и поговорок. – М.: Русский язык, 1998. – 544с.
4. Культурология XX век: Энциклопедия (Под ред. С.Я. Левит). – СПб.: Университет, 1997. – 447с.
5. Лингвистический энциклопедический словарь (Под ред. В.Н. Ярцева). – М.: Советская энциклопедия, 1990. – 682с.
6. Мелерович Д.М. Фразеологизмы в русской речи. – М.: Русские словари, Астраль, 2001. – 856с.
7. Никитина Т.Г. Так говорит молодежь: словарь молодежного сленга. СПб.: Фолио-пресс, 1998. – 159с.
8. Ожегов С.И. Словарь русского языка. – М.: Русский Язык, 1990. – 923с.
9. Розенталь Д.Э., Теленкова М.А. Справочник лингвистических терминов. – М.: Просвещение, 1972. – 495с.
10. Русский ассоциативный словарь. Книга 1. Прямой словарь: от стимула к реакции. (Под ред. Ю.Н. Караулова, Ю.А. Сорокина и др.). – М.: Поморский и партнеры, 1994. – 224с.
11. Русский ассоциативный словарь. Книга 3. Прямой словарь: от стимула к реакции. (Под ред. Ю.Н. Караулова, Ю.А. Сорокина и др.). – М.: ИРЯ РАН, 1996. – 212с.
12. Словарь русского языка: В 4 т. (Под ред. Евгеньева). – М.: Русский Язык, 1999. – 702с.

13. Толковый словарь русского языка: В 4 т. (Под ред. Д.Н. Ушакова). – М.: Терра, 1996. – 1565с.
14. Толковый словарь русского языка конца XX века: языковые изменения. (Под ред. Г.Н. Складневской). – СПб.: РАН Институт лингвистических исследований, 1998. – 700с.
15. Britannica: Encyclopedia: 53 vol. – NY.: Britannica, 2002. – 1729p.
16. Cambridge International Dictionary of English. – Cambridge: Cambridge University Press, 1999. – 1462p.
17. Merriam-Webster Collegiate Dictionary. – NY.: Britannica, 2000. – 829p.
18. New International Webster Dictionary. – Chicago: Encyclopedia Britannica, Vol.1, 2, 1993. – 1737p.
19. The American Heritage Dictionary of the English Language. – Boston: Houghton Mufflin Company, 2000. – 2074p.
20. The Columbia Encyclopedia. – NY.: Columbia University Press, 2001. – 3,028p.
21. The Columbia World of Quotations. – NY.: Columbia University Press, 1996. – 785p.

Приложение

Таблицы представляет собой обобщение данных формально-статистического анализа по подсчету частотности появления в исследованном материале газетных заголовков русского языка (Таблица 1) и английского языка (Таблица 2), выявленных и описанных в данном диссертационном сочинении формально-логических операций создания языковой игры (перечислены в строках 2-12) и моделей взаимодействия когнитивных структур (перечислены в столбцах 3-8). Столбец 2 демонстрирует общее количество примеров, построенных с использованием данного приема). Данные, указанные на пересечении строк 2-12 и столбцов 3-8, соответствуют числу имевших место случаев использования определенного механизма взаимодействия когнитивных структур для каждой формально-логической операции (в скобках указывается процентное отношение к общему количеству примеров, построенных с использованием данной формально-логической операции). Строка 13 показывает общее количество случаев использования различных моделей взаимодействия когнитивных структур ((в скобках указывается процентное отношение к общему числу исследованных заголовков – 1000).

Таблица 1.

Частотность появления формально-логических операций создания языковой игры и моделей взаимодействия когнитивных структур в газетных заголовках русского языка

1	2.Всего	3.Актуализация одной когнитивной структуры	4.Создание когнитивной структуры	5.Ассимиляция когнитивной структуры	6.Введение когнитивной структуры	7.Деактуализация когнитивной структуры	8.Противопоставление когнитивных структур
2.Выделение из одного слова другого	98 (9,8%)	59 (60%)	4 (4%)	3 (3%)	14 (14%)	18 (19%)	-
3.Деление слова на несколько значимых частей	43 (4,3%)	-	-	18 (18%)	18 (42%)	17 (40%)	-
4.Деформация слова	148 (14,8%)	85 (57%)	-	-	55 (37%)	8 (6%)	-
5.Наложение фонетических оболочек слов	13 (1,3%)	-	-	4 (31%)	9 (69%)	-	-
6.Слияние частей материальных репрезентантов разных слов	8 (0,8%)	3 (38%)	-	-	2 (24%)	3 (38%)	-
7.Замена части сложного слова	132 (13,2%)	45 (34%)	-	-	71 (54%)	16 (12%)	-

8.Наложение слов входящих в устойчивые выражения	76 (7,6%)	31 (41%)	-	14 (18%)	23 (30%)	8 (11%)	-
9.Деформация устойчивого выражения	165 (16,5%)	84 (51%)	-	-	73 (44%)	8 (5%)	-
10.Соположение слов, обладающих подобными материальн. репрезентантами	81 (8,1%)	-	-	33 (41%)	6 (7%)	-	42 (52%)
11.Соотнесение аббревиатуры с несоответствующим словосочетанием	62 (6,2%)	48 (77%)	-	-	14 (23%)	-	-
12.Двусмысленность при полной конгруэнтности языковых выражений	174 (17,4%)	11 (6%)	34 (20%)	-	112 (63%)	-	17 (10%)
13.Всего	1000 (100%)	366 (36,6%)	38 (3,8%)	72 (7,2%)	397 (39,7%)	78 (7,8%)	58 (5,8%)

Таблица 2

Частотность появления формально-логических операций создания языковой игры и моделей взаимодействия когнитивных структур в газетных заголовках английского языка

1.	2.Всего	3.Актуализация одной когнитивной структуры	4.Создание когнитивной структуры	5.Ассимиляция когнитивной структуры	6.Введение когнитивной структуры	7.Деактуализация когнитивной структуры	8.Противопоставление когнитивных структур
2.Выделение из одного слова другого	85 (8,5%)	53 (63%)	3 (4%)	2 (2%)	10 (12%)	17 (20%)	-
3.Деление слова на несколько значимых частей	21 (2,1%)	-	-	-	6 (29%)	15 (71%)	-
4.Деформация слова	193 (19,3%)	96 (50%)	-	-	85 (44%)	12 (6%)	-
5.Наложение фонетических оболочек слов	24 (2,4%)	-	-	9 (38%)	15 (62%)	-	-
6.Слияние частей материальных репрезентантов разных слов	31 (3,1%)	19 (61%)	-	-	9 (29%)	3 (10%)	-
7.Замена части сложного слова	168 (16,8%)	84 (50%)	-	-	52 (31%)	32 (19%)	-

8.Наложение входящих в устойчивые выражения слов	60 (6%)	20 (33%)	-	2 (3%)	31 (52%)	7 (12%)	-
9.Деформация устойчивого выражения	119 (11,9%)	61 (51%)	-	-	44 (37%)	14 (12%)	-
10.Соположение обладающих подобными материальными репрезентантами слов	94 (9,4%)	-	-	34 (36%)	9 (10%)	-	51 (54%)
11.Соотнесение аббревиатуры с несоответствующим словосочетанием	45 (4,5%)	34 (76%)	-	-	11 (24%)	-	-
12.Двусмысленность при полной конгруэнтности языковых выражений	160 (16%)	30 (19%)	24 (15%)	-	96 (60%)	-	11 (6%)
13.Всего	1000 (100%)	386 (38,6%)	27 (2,7%)	47 (4,7%)	368 (36,8%)	100 (10%)	62 (6,2%)