ЖИТОМИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени ИВАНА ФРАНКО

На правах рукописи

СНИХОВСКАЯ Ирена Эдуардовна

УДК 811.111’06’38’272’42

МЕХАНИЗМЫ, СРЕДСТВА И ПРИЁМЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

Специальность 10.02.04 – германские языки

Д и с с е р т а ц и я
на соискание ученой степени кандидата филологических наук

Научные руководители:
докт. филол. наук, профессор
Д.И. КВЕСЕЛЕВИЧ
канд. филол. наук,
доцент **А.В. СИНГАЕВСКАЯ**

Житомир – 2004

С О Д Е Р Ж А Н И Е

СПИСОК УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ 4
ВВЕДЕНИЕ 5
ГЛАВА I. СУЩНОСТЬ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ И ЕЁ ОПЕРАЦИОНАЛЬНЫЕ МЕХАНИЗМЫ 16
1.1. Языковая игра в аспекте теории игры 16
1.1.1. Игра как вид творческой деятельности 17
1.1.2. История исследований явления "языковая игра" 25
1.1.3. Понятие языковой игры в лингвистических исследованиях 28
1.2. Конвенциональность vs креативность в языковой игре 48
1.2.1. Языковая игра и языковая норма 48
1.2.2. Языковая игра и речетворчество 53
1.2.3. Синергетический подход к феномену "языковая игра" 59
1.3. Функционально-лингвальный аспект лудического феномена 63
Выводы по первой главе 78
ГЛАВА II. ИГРЕМА КАК СРЕДСТВО И РЕЗУЛЬТАТ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ 81
2.1. Игрема как лингвистически релевантное явление 81
2.2. Лингвокогнитивные основы игремы 85
2.2.1. Когнитивные структуры и языковая игра 86
2.2.2. Лингвокогнитивные механизмы создания игрем 100
2.3. Игрема как коммуникативный феномен 105
2.3.1. Коммуникативный контекст и коммуникативный акт в скопусе языковой игры 105
2.3.2. Адресантно-адресатная конфигурация игремы 107

2.3.3. Прагматические функции игрем 110

Выводы по второй главе 118

ГЛАВА III. ОПЕРАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРИЁМЫ СОЗДАНИЯ ИГРЕМ В СОВРЕМЕННОМ АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ 120

3.1. Предпосылки языковой вариативности 121

3.2. Приёмы игры на базе внешней структуры слова 127

3.2.1. Фоносемантические приёмы 127

3.2.2. Словообразовательные приёмы 140

3.2.3. Лексико-грамматические приёмы 149

3.3. Приёмы игры на базе внутренней структуры слова 153

3.3.1. Лексико-семантические приемы 155

3.3.2. Фразеосемантические приемы 159

3.3.3. Фразеологические приемы 166

Выводы по третьей главе 169

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 176

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 183

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКИХ ИСТОЧНИКОВ 215

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИЛЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА 216

СПИСОК
УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ

ВФ – внутренняя форма

ЗМ – звукосимволическая мотивация

КА – коммуникативный акт

ЛЕ – лексическая единица

ЛЗ – лексическое значение

ЛК – лингвистическая компетенция

ЛСВ – лексико-семантический вариант

ПМ – парадоксальная мотивация

РР – разговорная речь

ФК – фоносемантический каламбур

ЯЕ – языковая единица

ЯИ – языковая игра

В В Е Д Е Н И Е

Лингвофилософская мысль XX-XXI ст. создала целую галерею образов языка, разрабатываемых в рамках трех основных парадигм – имманентно-семиологической (язык как система иерархически организованных единиц), трансцендентальной (язык в экзистенциональном контексте “Бог – мир – человек”) и антропологической (язык в тесной взаимосвязи с речью, сознанием и мышлением). В типологическом плане эти парадигмы могуть быть представленными как три ступени интралингвистического и общенаучного синтеза, направленного на разработку адекватного образа внеязыкового мира. Тем самым язык предстает как полифункциональная знаковая система, которая предусматривает признание главными своим функциями когнитивную и коммуникативную.

Синтез этих двух главных функций языка с позиций лингвофилософских взглядов на систему и структуру последнего определяет в основных своих чертах интегральную когнитивно-дискурсивную (когнитивно-коммуникативную, номинативно-экзистенциальную) парадигму современного языкознания. Новейшие достижения лингвистической науки привели к тому, что значительное место в нем занимает функционально-коммуникативный подход, в котором основной исследовательский интерес концентрируется вокруг проблем речи, когнитивных и коммуникативных аспектов семантики, что ставит во главу угла идею комплексности языковой системы и ее единиц.

Комплексный подход обусловливает необходимость интегративного изучения языковых единиц в единстве их структурно-системных, когнитивно-семантических и коммуникативно-прагматических параметров с акцентом на операциональных механизмах трансформации единиц языка в единицы речи. Определение языка как явления когнитивно-дискурсивного порядка [Белова 2002; Красных 2003; Макаров 2003; Полюжин 2004; Приходько 2002; Шевченко 2004] исходит из того, что он передает информацию о мире [Soames 1988], связан с ее обработкой [Schwarz 1992; Coulson 2000], имеет прямое

отношение к ее организации, хранению и репрезентации [Никитин 2003; Кубрякова 2004; Deane 1992; Rickheit 1993; Schwarz 1996], обеспечивая при этом перманентность коммуникативных процессов, в ходе которых передаются и используются колоссальные по объему пласты знаний.

Рассматривая речевую деятельность на базе внутренних ментальных процессов [Карасик 2002; Макаров 2003; Полюжин 2004; Приходько 2003; Шевченко/Морозова 2003; Fauconnier 1994; Giora 2003; Sperber/Wilson 1999], когнитивно-коммуникативная мысль особое внимание уделяет и такому продукту этих процессов, как “языковая игра” (ЯИ), считая, что переключение на экспрессивно-игровой регистр коммуникации расширяет границы функционирования языка, опровергая устоявшиеся представления об алгоритме восприятия и вербального отражения действительности. Тем самым становится ясно, что языковая система допускает значительную свободу проявления лингвокреативности homo loquens (homo lingualis – [Маслова 2004а]). Языковая активность индивида может выражаться, в частности, в намеренном нарушении правила (нормы, канона) с целью привлечения внимания к различного рода речевым экспериментам, производимым над знаком.

Несмотря на то, что за последние два десятилетия в различных областях языкознания появилось значительное количество исследований в области лингвокреативности [Виноградов 1996; Дементьев 2003; Горелов/Седов 2001; Кобякова 1996; Норман 1993; Швачко 2003], девиантности и аномалий [Ажеж 2003; Арутюнова 1988; Бацевич 2004; Баранов 2001; Булыгина/Шмелев 1997], в них все же нет междисциплинарного освещения ни некоторых ведущих языковых оппозиций / дихотомий (система – норма, нормативное – аномальное, ядро – периферия), ни языковой игры.

Феномен ЯИ неоднократно становился предметом лингвофилософских [Витгенштейн 1994; Катречко 2003; Козлова 2002], логико-семантических [Уварова 1987; Attardo 1991-2003; Buttler 1987], функционально-коммуникативних [Берн 1988, 1994; Земская 1983; Санников 1995-2002;

Костомаров 1994; Левицкий 1999; Cook 1996, 2000; Crystal 1998; Nilsen/Nilsen 1978; Sherzer 2002] и лингвокогнитивних [Гридина 1996; Карасик 2003; Арутюнова 1987; Лисоченко 2003; Brone 2004; Chiaro 2003; Graesser/Long/Mio 1989] исследований на материале различных языков. На фоне этого много- и разнообразия теоретических интерпретаций ЯИ тем не менее современная англистика не располагает его целенаправленным, всесторонним и системным описанием. Как феномен эвристической деятельности и познавательных стратегий говорящего, ЯИ до сих пор не получила и однозначного осмысления с точки зрения интра- и экстралингвальных предпосылок ее возникновения, а также средств и приемов ее реализации в речи.

Актуальность работы обусловливается настоятельной необходимостью изучения феномена “языковая игра” в ракурсе когнитивно-дискурсивной парадигмы лингвистики, предполагающей комплексное описание этого явления в контексте операциональных механизмов его формирования и функционирования в речи. Тем самым в фокусе лингвистически релевантной проблематики оказывается ряд актуальных вопросов когнитивно-дискурсивного порядка – таких, как: 1) ментальная (логическая) и психологическая (эмоциональная) предпосылки возникновения и использования игровых компонентов в речи, 2) базовая единица ЯИ (игрема) в целом и ее лингвистический статус в частности. Особый узел проблематики составляют разно- и/или межуровневые средства реализации ЯИ, являющиеся основополагающими для понимания современной англоязычной коммуникации (роль творческого компонента в ЯИ, открывающего ассоциативные, рациональные и интеллектуальные истоки работы сознания над словом; роль и место прагмаустановок говорящего в использовании игрем в той или иной ситуации общения; характер интерпретации нестандартных употреблений языка – как ошибок или как специфических операций над знанием и др.).

Связь работы с научными программами, планами, темами. Тема диссертации соответствует профилю научных исследований, осуществляемых на факультете иностранных языков Житомирского государственного

университета им. И. Франко кафедрами английской филологии и английского языка и объединяются общей научно-исследовательской темой “Проблемы исследования словарного состава современного английского языка”, утвержденной Ученым советом ЖГУ им. И. Франко 23.02.1998 г. (пр. № 7).

Основная **цель** исследования заключается в комплексном когнитивно-коммуникативном описании механизмов, средств и приемов языковой игры в современном английском языке. Реализация поставленной цели предполагает разрешение таких основных **задач**:

• теоретико-методологическое обобщение основных исследовательских направлений в изучении проблемы языковой игры;

• определение речетворческой сущности языковой игры путём описания её лингвистически релевантных свойств;

• выделение и обоснование базовой единицы языковой игры – игремы и определение ее лингвистического статуса;

• описание лингвокогнитивных и -прагматических параметров игремы как эвристически значимой единицы дискурсивной деятельности языковой личности;

• выявление операциональных когнитивно-дискурсивных механизмов создания и использования (лудических) игро-языковых элементов в речевом общении;

• систематизация и описание разноуровневых средств создания лудически маркированных явлений современного английского языка в контексте их лексико-семантической и функционально-стилистической значимости.

Объектом исследования является языковая игра как процесс и результат осознанной, интенциональной, нестереотипной, лингвокреативной деятельности индивида с целью создания определенного прагмасемантического эффекта.

Предметом исследования является средство и результат языковой игры – игрема в единстве и разнообразии ее формально-грамматического, когнитивно-семантического и коммуникативно-прагматического аспектов, а также

механизмы, принципы, приёмы и средства сознательного манипулирования словом в процессе речевого общения.

Материалом исследования является составленная автором картотека, насчитывающая 2172 текстовых фрагмента, содержащих игро-языковые феномены, полученные методом сплошной выборки. Источниками исследования послужили произведения англоязычной литературы XX столетия, современные периодические издания англоязычных стран, сценарии фильмов, теле- та радиопьес, лексикографические издания общим объемом 9000 страниц.

Методология и методика исследования. Методологической основой работы является когнитивно-дискурсивный подход к изучению языка, предполагающий рассмотрение ЯИ как неотъемлемой части познавательной деятельности человека, реализуемой в актах вербальной коммуникации. Из этого вытекает положение о том, что смыслы и значения языковых единиц не могут быть описаны безотносительно когнитивных процессов, действующих на всех уровнях языковой системы. Будучи наиболее активными в сфере смылообразования, эти процессы оказываются системно релевантными как в плане узуса, так и в плане вариативности. Одним из основных постулатов современной лингвофилософской концепции системности является теория случайностей, во многом стимулирующая интерес к изучению асистемных отклонений от нормы – различного рода языковых аномалий и девиаций. Интегральное использование структурно-системного, когнитивно-семантического и коммуникативно-функционального подходов к изучению языковой материи делает возможным рассмотрение феномена ЯИ не только и не столько как проявление асистемного использования языкового знака, но и как специфической формы интеллектуально и эмоционально маркированной речевой деятельности.

Комплексний подход к интерпретации языковых и речевых явлений, предполагает интегративное использование традиционных и новейших методов исследования – компонентного, концептуального, контекстуального,

социолингвистического. *Компонентный* анализ используется в работе для структурно-семантической и функционально-прагматической классификации игрем. Фрагменты *концептуального* анализа (записи когнитивных процедур референции, интеллектуальной и экспрессивно-эмотивной оценки) используются для когнитивно-семантического толкования игрем, а *контекстуально-интерпретационный* метод – для толкования пропозиционального содержания игремы в определенной речевой ситуации. *Социолингвистические* методы дают возможность исследовать влияние изменений в общественном сознании на выбор средств маркирования игрового / комического в дискурсе. Кроме того, при описании узуальных и неузуальных параметров формы и содержания игремы в работе использовались элементы оппозитивного и сопоставительного анализа, а также количественные подсчеты.

Научная новизна исследования определяется тем, что она является первой попыткой комплексного и дифференцированного анализа лингвокреативной сущности и когнитивной природы языковой игры в современной англоязычной коммуникации. Впервые была выделена и обоснована базовая лудическая единица – игрема, а также операционные механизмы ее создания и использования в речевом общении. Кроме того, впервые систематизирован и описан инвентарь разноуровневых средств конструирования лудически маркированных явлений в современном английском языке в контекте их лексико-семантической и функционально-стилистической значимости.

Научная новизна полученных результатов может быть обобщена в следующих **положениях, которые выносятся на защиту:**

1. Феномен языковой игры представляет собой осознанную лингвокреативную деятельность индивида, процесс и результат осознанной, интенциональной, нестереотипной, лингвокреативной деятельности языковой личности с целью создания определенного прагмасемантичного эффекта. Языковая игра реализует коммуникативные интенции говорящего –

переключение тональности общения на лудически маркированную и воздействие на эмоциональную и интеллектуальную сферу адресата. Основной принцип лудической тактики состоит в интенциональной способности манипулировать языковым материалом и устанавливать ассоциативные связи как показателей лингвокреативности личности.

2. Языковая игра имеет двойственную природу, соединяя в себе черты как языкового, так и речевого явления. Эффект ЯИ возникает в результате предна-меренно продуцируемого субъектом речи конфликта между предписаниями нормы и использованием знака. Операциональные лингвокогнитивные механизмы, средства и приемы продуцирования лудических (игро-языковых) элементов в современном англоязычной интеракции определяют пути и способы трансформации лингвальных единиц в единицы дискурсивные. Эффект языковой игры возникает при намеренной актуализации парадокса несоответствия внутренней формы и лексического значения языковых единиц, что создает «коммуникативное многоголосье», неожиданные и парадоксальные смыслообразования.

3. Средством языковой игры на лексико-семантическом уровне выступает игрема, понимаемая как мыслеречевое образование, являющееся средством и результатом реализации лудической функции языка, и представляющая собой неканоническую (преимущественно окказиональную) лингвальную единицу. Игрема создается в процессе взаимодействия языковых единиц – прототипа (слова, словосочетания, предложения) и (псевдо)мотиватора в ассоциативном условно-реальном игровом поле. Последнее является специфическим ассоциативным контекстом формально-семантического варьирования лингвальных знаков, необходимым для выявления парадокса его нестандартного использования.

4. Игрема в единстве и разнообразии ее формально-грамматического, когнитивно-семантического и коммуникативно-прагматического аспектов представляет собой базовую единицу языковой игры. Игрема является

эвристически значимой единицей в дискурсивной деятельности языковой личности и имеет лингвокогнитивные и -прагматические параметры. Механизмы создания игрем демонстрируют неразрывную связь когнитивно-семантического, функционально-коммуникативного и вербального планов.

5. Основу механизма создания игрем составляет отклонение от языковых норм употребления лингвальных единиц, следствием чего является возникновение эффекта несоответствия и противоречия. Окказиональное изменение формы и/или содержания языковых единиц в лудических ситуациях обусловлено когнитивно-прагматическими факторами дискурсивной деятельности, допускаемыми природой узуальной единицы. Когнитивно-дискурсивной базой продуцирования игрем является заложенная в языковой системе возможность окказиональной актуализации конституирующих ее элементов.

6. Разноуровневые средства создания лудически маркированных явлений современного английского языка дифференцируются и систематизируются в контексте их лексико-семантической и функционально-стилистической значимости. В целях достижения прагматического эффекта языковая игра использует широкий диапазон приёмов, которые, при всем их разнообразии, можно свести к двум классам в соответствии с использованными средствами деавтоматизации восприятия формальной и содержательной сторон языкового знака – внутренней и внешней структуры слова.

7. Лудические приемы основаны на манипулировании внешней и внутренней структур слова и приводят к созданию соответствующих игрем двух типов. Оба типа операциональных приемов вводятся в действие с помощью механизмов языковой игры, актуализирующих лексико-грамматические и морфолого-семантические ассоциативные связи. Все приёмы образования игрем как средства языковой игры свидетельствуют о расширении ассоциативных связей в речи при реализации творческой установки на лудическое использование языка.

Теоретическая значимость исследования определяется тем, что оно способствует интеграции эпистемических достижений когнитивной и коммуникативной лингвистики и является существенным вкладом в развитие таких отраслей языкознания, как лингвокогнитология, лингвопрагматика, дискурсоведение, лексическая семантика. Для англистики определенное значение приобретает выявление операционных когнитивно-дискурсивных механизмов продуцирования и использования игро-языковых (лудических) элементов в речи, описание и систематизация лингвокогнитивных и лингвопрагматических параметров игремы как эвристически и креативно значимой единицы в дискурсивной деятельности языковой личности.

Практическое значение работы определяется возможностью использования ее материалов и результатов исследования в лекционных курсах по лексикологии, стилистике, лингвопоэтике, теории и практике перевода, в спецкурсах по когнитивной и коммуникативной лингвистике, лексической семантике, лингвистике текста, языковой эвристике, а также в лексикографической практике.

Личный вклад диссертанта состоит в систематизации и классификации разноуровневых лудических средств языковой игры в английском языке, в исследовании семантико-прагматического потенциала игро-языковых явлений, в проведении микроконтекстного анализа функционирования игрем в разнообразных коммуникативных ситуациях, в обозначении когнитивных факторов их продуцирования.

Апробация исследования осуществлялась на девяти научных и научно-практических конференциях различного уровня репрезентации, в том числе на *международных* – “English Language Teaching for the 21st century in Ukraine: IATEFL Ukraine 3rd International Conference” (Одесса, 1996), “Актуальные проблемы современной лингвистики” (Минск, 1997), “Teaching English into the 21st century: IATEFL Ukraine 4th International Conference” (Харьков, 1997), “Четверті Каразінські читання, присвячені 200-річчю ХНУ: Людина. Мова. Комунікація” (Харьков, 2004) та *всеукраинских* – “Функциональная

лингвистика: прагматика текста" (Симферополь, 1997), "Творче, практичне і критичне мислення" (Житомир, 1997), "Література та літературознавство: історія і сучасність" (Житомир, 2004), "Слов'янська та германська лексикографія і проблеми перекладу: стан і перспективи" (Житомир, 2004), "Проблеми навчання та викладання практичної граматики іноземної мови у вищому навчальному закладі" (Дрогобыч, 2004), а также на *ежегодных* научных конференциях Житомирского государственного университета им. И.Я. Франко (1997 – 2004 гг.).

Структура диссертации. Работа состоит из введения, трёх глав с выводами к ним, заключения, списка использованных источников (355 позиций). Общий объем – 183 страницы, объем основного текста – 218 страниц.

Во ***введении*** обосновывается выбор темы и актуальность работы, раскрываются научная новизна, устанавливается специфика ее объекта и предмета, определяется цель и конкретные задачи исследования, формулируются основные положения, выносимые на защиту, теоретическая и практическая ценность, излагается методологическая основа, методы и материал исследования, отмечается личный вклад диссертанта, апробация работы.

В ***первой главе*** производится теоретико-методологическое обобщение основных исследовательских направлений в изучении проблемы языковой игры, выясняются основные теоретические положения, на которых базируется концептуальный аппарат исследования, анализируются основные подходы к изучению феномена языковой игры в теории игры вообще и в лингвистике в частности, определяется статус языковой игры как процесса и результата осознанной, интенциональной, нестереотипной, лингвокреативной деятельности индивида с целью создания определенного прагмасемантичного эффекта, описываются лингвистически релевантные свойства и определяется речетворческая сущность языковой игры, выявляются операциональные когнитивно-дискурсивные механизмы создания и использования лудических элементов в речевом общении.

Во ***второй главе*** вводятся и обосновываются основные термины и понятия, используемые при анализе ЯИ, в том числе выделяется и обосновывается базовая единица ЯИ – игрема и определяется ее лингвистический статус; рассматривается игровое ассоциативное поле как пространство функционирования игремы; анализируются лингвокогнитивные и -прагматические параметры игремы как эвристически значимой единицы дискурсивной деятельности языковой личности.

В ***третьей главе*** показана роль ассоциативной природы языкового знака как основы изменения семантики в результате ЯИ. Производится классификация игрем на структурно-семантической основе – предложены два класса игрем и исследуется коммуникативный игровой потенциал внешней и внутренней структуры слова, систематизируются и описываются разноуровневые средства создания лудически маркированных явлений современного английского языка в контексте их лексико-семантической и функционально-стилистической значимости, рассматриваются конвергентные приёмы создания игрем.

В ***заключении*** подводятся итоги проведенного исследования и намечаются направления дальнейших исследования в области изучения игро-языковых маркированных элементов современного англоязычного дискурса.

ГЛАВА I.

СУЩНОСТЬ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ И ЕЁ ОПЕРАЦИОНАЛЬНЫЕ МЕХАНИЗМЫ

1. 1. Языковая игра в аспекте теории игры

Бесконечно развивающееся игровое (лудическое) начало обнаружимо во многих сферах жизни человека, на основании чего метафора игры является весьма распространенной в речевой деятельности. В современной коммуникации игровой элемент выражается в феномене языковой игры, отображая связь языка, человеческого опыта, познания и окружающего мира.

Сущность человека проявляется во многих ипостасях – человек мыслящий, человек творящий, человек действующий, а также как *Homo ludens* (человек играющий), представляющем собой неотъемлемый аспект индивида XX-XXI столетия. Для реализации этой ипостаси включаются в действие как лингвальные, так и экстралингвальные факторы. В современной лингвистике заметно усилился интерес к проявлениям творческой функции языка, одним из которых выступает языковая игра. Сложность феномена языковой игры определяет неоднозначность и многоаспектность подходов к интерпретации ее сути, механизмов, философской, психологической, социальной, эстетической и собственно лингвистической природы.

Исследование и описание средств, механизмов и приемов продуцирования лингвально-игровых явлений в современном английском языке определяются общей антропоцентрической ориентацией современной лингвистики на изучение путей трансформации единиц языка в единицы речи. В сферу рассмотрения актуальных проблем современного языкознания попадают вопросы, связанные с особым фокусом внимания на индивидуально-личностных способах кодирования информации вообще и на использовании

асистемного и/или аномального, в частности, лудического, особенно на уровне лексической семантики.

1.1.1. Игра как вид творческой деятельности. Несмотря на большое число исследований, посвященных игре, в зависимости от предмета изучения авторы обращают внимание на разнообразные аспекты этого широкого и многостороннего явления [ELL, v.6, с. 4203; Derrida 1978, с. 280 и др.]. Вопрос о том, что есть ***игра*** продолжает волновать исследователей данного феномена. Не ставя перед собой задачи подробного анализа игры в разных областях знания и определения универсальных признаков этого понятия, которые были бы приложимы к любым видам игр, мы выделяем ряд наиболее релевантных для целей настоящего исследования характеристик игры:

1) ограниченность во времени и в пространстве;
2) добровольность;
3) протекание в условном игровом пространстве;
4) набор правил / стратегий игры;
5) манипуляция предметами, движениями;
6) творческий подход;
7) гедонистическая направленность.

По мнению Й. Хейзинги, любая игра является разновидностью условно-реальной деятельности и протекает внутри своего **игрового пространства**, в котором «царит собственный безусловный порядок», имеют силу особенные, собственные **правила**, представляющие собой «временн**ы**е миры внутри обычного, созданные для выполнения замкнутого в себе действия» [Хейзинга 2004, с. 27-28].

Рассматривая языковую игру, исследователи также пытаются понять, что такое "игра" вообще [Руднев 1997; Старко 2004; Derrida 1978; Farb 1973]. Л.Витгенштейн задается вопросом об универсальных для всех видах игр признаках и приходит к выводу, что обнаруживая сложную сеть подобий,

«накладывающихся друг на друга и переплетающихся друг с другом» [Витгенштейн 1994, с. 66], игровые процессы образуют семью. Далее философ констатирует размытость понятия "игра" и невозможность определения его границ в силу того, что разные употребления этого слова имеют расплывчатое сходство, а не четко определенный универсальный набор признаков. Можно описывать примеры разного рода игр, показывать, как по аналогии с ними могут быть сконструированы всевозможные типы других игр, но, как утверждает ученый, нельзя дать точное определение понятию "игры" и установить его четкие границы.

Столь широкое определение языковой игры не могло не породить сложности в самом исследовании данного явления. В рамках прагматического подхода большое разнообразие употребления языка группируется вокруг базисного понятия иллокутивной цели. Важным, на наш взгляд, дополнением представляется мысль философа Г.Гадамера о том, что игра является «коммуникативным действием» в том смысле, что составной частью самой игры являются и играющий/играющие, и наблюдатели [Гадамер 1988, с.407].

А. Вежбицка предлагает следующее толкование понятия «игра», вполне приложимое ко множеству видов деятельности, называемых «играми», признавая при этом, что оно не охватывает случаи метафорического переноса, иронических и юмористических употреблений:

"ИГРЫ: а) многое, что делают люди; б) люди делают это в течение долгого времени; в) люди делают это ради удовольствия (т.е. они хотят испытать какие-то хорошие чувства); г) когда они делают это, они хотят, чтобы что-то произошло; д) если бы они не делали это, они бы не хотели, чтобы что-то произошло; е) когда они делают это, они должны знать, что им можно делать; ж) когда они делают это, они должны знать, чего им нельзя делать; з) прежде чем люди делают это, кто-то должен им сказать это" [Вежбицка 1997, с. 214].

Компонент (а) означает, что игры относятся к человеческой деятельности, причем существует много разных видов игр. (б) – что игры не мгновенны, а

имеют продолжительность, (в) – что играют в них для удовольствия, (г) – что в игре есть особая цель и задача, (д) – что эта цель не имеет никакого смысла вне игры, (з) – что игры подразумевают определенные правила, (е) и (ж) – что участники знают эти правила.

Таким образом, А. Вежбицка опровергает утверждение Л. Витгенштейна о невозможности установления границ понятия "игра", направляя научный поиск в сферу семантики. В семантическом описании понятий в разных языках проведены по-разному, и носитель языка интуитивно знает и соблюдает эти границы [Вежбицка 1997, с. 214].

В исследованиях по германистике ученые анализируют сходства и различия понятий, выражаемых английским словом "game" и немецким словом "Spiel". Так, "game", в отличие от "Spiel", обязательно включает в себя идею правила и идею четко определенной цели. Немецкое слово имеет более широкий диапазон употреблений (подобно русскому «игра» и украинскому «гра») [Старко 2004] – факт, приведший к тому, что игра вообще и с языком в частности зачастую бывают отнесены лишь к сфере развлекательного, несерьезного. Так, например, в английском языке слово "game" (в отличие от "playing") не предполагает чего-либо бесцельного: к примеру, «game» обозначает ”взаимодействие в соответствии с четко обозначенными правилами, в котором обе стороны пытаются получить вознаграждение, представляющее собой либо что-то материальное, либо психологическое. Так, слово “game” употребляется о роде деятельности «My game is life insurance» или “I am in the advertising game” [Farb 1987, с. 6]. Рассмотрим подробнее некоторые характеристики игры:

- Одним из основных параметров игры является процессуальность. Игра является деятельностью, ограниченной во времени и в пространстве. В психологическом словаре игра определяется как «вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе» [БСЭ, т.10, с. 31].

- Протекание в условном игровом пространстве сближает игру с искусством. И в игре, и в искусстве поиск решения ведется не в практической сфере, а в сфере условной сфере, которая в дальнейшем может быть выступать в качестве поведенческой модели, отмеченного двуплановостью, а также особой психической установкой играющего. Игра отличается отсутствием серьезных целей за исключением тех, которые возникают в пределах ее условно обозначенного пространства [Cook 2000, с.6].
- Наличие правил поведения в условном игровом пространстве является парамером, отличающим игру от искусства. Свобода поведения личности в игровом пространстве определяется такой важнейшей особенностью игровой деятельности, как следование правилам игры, которые при этом допускают вариативность их выполнения.
- Возможность манипуляции предметами, действиями (“the ability to shift styles”, “bring into play different verbal strategies”), ограниченная ситуацией, в которой находятся участники игры.
- Извлечение участниками игрового взаимодействия удовольствия от игровой деятельности. В психологическом плане доминантой игры является сам процесс, а не ее продукт; игра понимается как вид человеческой деятельности, осуществляемой ради удовольствия, проявления собственных возможностей. Продукт игры есть «наслаждение ее процессом», а ее конечный результат – развитие реализуемых ею способностей игрока [Шмаков 1993, с. 89]. В психологии «функциональное удовольствие», «гедонистичность» указываются в качестве релевантных внутренних субъективных причин игры.
- Непредсказуемость (“unpredictability”), зависимость развития игры от ситуативных комбинаций элементов, создающая напряжение игры.
- Развитие творческих возможностей личности. На наш взгляд, творческий характер игры определяется следующими её характеристиками:

  - возможностью посредством сознательного либо случайного выбора создавать нечто новое (игра есть поведение в поле возможностей [Махов 1992,

с. 73]. Игра требует от участников эвристичности речемыслительной деятельности, когнитивной способности к переключению с одного кода на другой;

- возможностью моделировать игровое поле как “серию кодов, содержащих ловушку” [Берн 1988]. В английском языке создается множество подобных загадок-шуток, моделирущих игровой парадокс на основе омофонических ассоциаций и полисемии, например: «Why is the country of Kildare like the leg of a fellow’s breeches?» – Because there is Athy in it (J.Joyce), где название города Athy и слово ‘a thigh’ (бедро) – омофоны; «What did the mother chimney say to the baby chimney?» – «You're too young to smoke» – полисемия глагола ‘to smoke’;

- неразрывно связанные мотивационное начало и операционально-техническая сторона игровой деятельности [Выготский 1966], – так, при установке на ЯИ достижение прагматического эффекта определяется нестандартным употреблением знака, а необычность произведенного над ним эксперимента обусловливает воздействие на адресата;

- разрушение шаблона как возможность перехода от центра к периферии в употреблении языка, поскольку актуализация периферии значения есть пусковой механизм идущих рядом игры языка и игры мысли: язык рассматривается как основа творческих актов, реализация игрового потенциала которых снимает догматическую определенность мышления [Derrida 1978, с. 278-280]. По нашему мнению, эта характеристика связана с когнитивным подходом, привлечение которого входит в задачи исследования.

- Признаки «не-игры», которые могли бы служить в качестве дифференцирующих от «игры» находятся в соотнесении игры с такими антиномиями, как серьезное – несерьезное и смешное – несмешное. Й.Хейзинга обращал внимание на отсутствие оснований для отождествления игры и несерьезного, игры и смешного; дальнейшее обособление игры из сферы больших категориальных противоположностей показывает, что она лежит также и вне дизъюнкции мудрости иглупости, истины и лжи, добра и

зла. Не-игра связывается ученым прежде всего с обыденностью, отсутствием смысла, свободы деятельности [Хейзинга 2004, с. 20-22].

Итак, в качестве существенных характеристик игровой деятельности мы выделяем такие, как свобода поведения личности в игровом пространстве, развитие творческих возможностей личности, отличие от не-игры, существование правил игры, допускающих в процессе игры вариативность возможностей следования им для выполнения поставленной задачи. Ряд исследователей сходятся во мнении, что игра, представляя собой некоторое излишество по отношению к обыденным функциям человека, все же является необходимым, неотъемлемым компонентом жизни, украшая и дополняя ее [Milner 1972; Sherzer 2002; Schmidt 1976; Sultanoff 1994; Wodak 1996; Ziv 1984].

Во многих работах, специально посвященных игре, указывается на то, что игровую интерпретацию могут получить всевозможные явления, в том числе и языковые [Выготский 1996; Берн 1988; Gibson, Hanna 1992; Хейзинга 2004]. Язык позволяет удовлетворить потребность человека в игре, которая, как и речь, является одним из разнообразных видов деятельности, в которые включён человек.

До XIX столетия связь языка и игры не рассматривалась в каких-либо научных исследованиях, однако в философии и лингвистике XIX-XX столетий сравнение языка с игрой являлось достаточно распространенным. Так, Ф.де Соссюр неоднократно прибегает к проведению аналогий между основными свойствами языка и игры [Соссюр 1977]. Автор считал игру в шахматы деятельностью, близкой к игре с языком, аргументируя свое сравнение тем, что как для шахматной, так и для языковой игры актуальны такие понятия, как «системность», «значимость», «правило», а также противопоставление внешнего и внутреннего аспектов, диахронии и синхронии. Параллели с игрой в шахматы и функционированием языка проводит также и Л. Витгенштейн [Витгенштейн 1994, с. 79], сравнивая различные типы употребления языка с различными типами партий, в результате чего понятие игры становится основополагающим для его концепции интерпретации языка.

М.А. Кронгауз сужает корреляцию понятий языка и игры до диалога и рассматривает понятие игры в рамках метафоры: «Игра – это диалог», в котором она понимается как игровая партия; игра же как свод правил противопоставлена понятию «язык» [Кронгауз 1992, с. 56-57]. Возможность представить любую дискретную игру в виде диалога на особом игровом языке позволила ему дифференцировать основные черты таких игр-диалогов. Так, при моделировании дискретных игр можно вычленить три типа правил, релевантных также и для реальных диалогов. Это: (а) правила построения игровых единиц, понимаемых как слова или предложения игрового языка, (б) правила коммуникации, в том числе принцип кооперации и принцип вежливости, (в) игровые стратегии, позволяющие участникам диалога-игры приближаться к осуществлению поставленной цели. Кроме этих правил и стратегий, диалог-игра характеризуется конфликтностью целей его участников и приёмов игрового воздействия. В рамках трансакционного анализа Э. Берна диалог является частным случаем взаимодействия и в зависимости от прагматических намерений его участников может быть классифицирован на процедуры, времяпрепровождения, ритуалы и игры. Е.С. Петрова вводит для исследования грамматической игры как частного случая ЯИ понятия «игровой диалог» и «игровой код», код которым понимается набор грамматических маркеров, принадлежащих к одной и той же регистровой, социально-территориальной или стилистической норме, который принимается адресантом в качестве правила игры [Петрова 2000, с.182], признавая, что этот набор средств не является жестким и обычно подкрепляется лексико-фонетическими средствами.

Известно, что процесс коммуникации также представляет игровую деятельность. Е.В. Тарасова проводит параллель с речевой деятельностью: «речь – это то, что каждый из нас целенаправленно делает с языком, как манипулирует им или, если угодно, ‘играет’. …производя её [речь], мы …творим, но при этом «играем по правилам» [Тарасова 1999, с. 273].

В коммуникативной лингвистике при описании игровой деятельности во главу угла ставится проблема коммуникативного взаимодействия индивидуумов в процессе игры, предполагающая паритетность в использовании возможных ходов участниками условно-реальной ситуации. Игра выступает как компонент коммуникации, закрепленный в социокультурной традиции [Кальве 1978; Weinsfeld 1993; Zajdman 1995], модель отношений, имеющих место в реальной действительности [Дмитриев 1996]. Так, употребляя традиционные разговорные реплики, говорящие нередко вносят в них элементы игры, воздействуя на эмоционально-интеллектуальную сферу собеседника: «Can't you go? Must you stay?» – спунеризм с использованием модальных глаголов *must* и *can* вместо традиционного "Can't you stay? Must you go?» [DCP]; ср. тж. «What can I do you for?» вместо «What can I do for you?» [DSUE]; «Who he?» [Crystal 1998] – шутливый вопрос о малоизвестной или малозначительной личности, где нарушение грамматической нормы лежит в основе дерогативной оценочности, например, "Says you!" представляет собой иронический комментарий по поводу услышанного от собеседника, имплицирующий его неуместность в устах данного человека. Ср.тж. ликопонижающий игровой элемент в следующем фрагменте:

Monica: Yes, thank you so much. And again, we're so sorry. We could not feel worse about it.

Mrs. Green: Try. (Friends Transcripts).

Попытка систематизировать всё множество исследований, посвященных ***лингвистическому аспекту игры***, выявляет наличие двух противоположных точек зрения. Прежде всего, языковая и речевая игра – это игра по правилам, при этом отмечается определенное сходство игры и речи как видов человеческой деятельности [Щерба 1974; 1969; Espy 1975; Zajdman 1991]. В то же время ряд исследователей обращают внимание на то, что игра в языке и речи – это нарушение правил [Норман 1987; Wilson 1979; Swan 1995], при этом высказываются различные точки зрения относительно сущности феномена ЯИ

и его границ, обусловливающие необходимость более подробного рассмотрения данных проблем.

На современном этапе количество исследований, в которых рассматривается тот или иной аспект игры в коммуникации, огромно, но все же объект исследования, как правило, определяется терминами, имеющими в виду комическую (юмористическую) сторону языковой игры. Это наблюдение снижает ценность полученных выводов даже с учётом оговорки, что игровая ориентация коммуникации в основном обеспечивается языковыми средствами комического.

Кроме того, наиболее впечатляющие результаты получены в связи с исследованиями индивидуального стиля писателей-юмористов, комических жанров (анекдота, шутки, лимерика), отдельных приёмов комического. В лексикографическом аспекте в английских словарях термин ludic систематически соотносится с такими стилистическими маркерами, как playful, jocular, humorous, ironic, окказионально – охватывает более широкий круг таких стилистических маркеров как metaphoric, euphemistic, figurative, slang [MW; LDCE]. Как видим, характер освещения лудических единиц в словарях [DMHQ; ODMQ; DHQ] и других источниках, систематизирующих нетипичные тексты в виде цитат, шуток, анекдотов и т. д., отличается по ряду параметров [Кобякова/Швачко 2001; Espy 1975; Wakarowsky 1991; DP; EAH].

Попробуем установить лингвофилософскую и -когнитивную специфику лудической функции и характер её дискурсивного проявления в таких языковых единицах, как слово и словосочетание.

1.1.2. История исследования явления «языковая игра». Многоплановость, а подчас и противоречивость игры проявляется в том, что определение границ термина “языковая игра” получило в современной науке двоякое толкование: первое – широкое, философское, второе – узкое, собственно лингвистическое.

Крупный вклад в выделении и исследовании термина «языковая игра» принадлежит Людвигу Витгенштейну, который рассматривает языковую игру

в контексте логико-семантического отношения связи языка, мыслительной деятельности и реальности мира. Он считал, что именно в сложных лабиринтах языка находит свои корни философия, что в языковых реалиях следует искать решение человеческих проблем.

Л. Витгенштейн, впервые употребивший термин «языковая игра» (“Sprachspiel”, в пер. на англ. ‘language game’) в 1933 году, связывает с этим понятием усвоение законов функционирования языка. Ученый называет языковыми играми «языковые формы», с помощью которых ребёнок начинает овладевать языком», считает, что «исследование языковых игр начинается с изучения простейших языковых форм» [цит. по ELL, с. 1978] и понимает ЯИ как постижение правил пользования языком. Феномен ЯИ в такой трактовке представляет отображение модели языковой системы в сознании конкретной личности, и в какой-то мере является близким лингвистической компетенции или языковой способности индивида. Как видим, ЯИ в таком понимании – это не то, что делают люди, когда хотят развлечься. Существующее в человеческом языке разнообразие видов употребления знаков, слов, предложений не представляет собой чего-то устойчивого; возникают новые типы языка, новые языковые игры, а другие устаревают и забываются, «термин "языковая игра" призван подчеркнуть, что говорить на языке – компонент деятельности или форма жизни" [Витгенштейн 1994, с. 23], – т.е. участвовать в любом речевом действии и взаимодействии. В такой трактовке вся человеческая жизнь представляет собой совокупность языковых игр: "Языковой игрой" я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен" [там же, с. 7].

У позднего Л. Витгенштейна понятие ЯИ является более широким. В своём фундаментальном произведении «Философские исследования» он понимает под ЯИ любой аспект практической, социальной или умственной деятельности, в процессе осуществления которой употребляется язык. Другими словами, ЯИ есть «одним целым, состоящим из языка и тех видов деятельности, в которые он включен» [Витгенштейн 1994, с. 79], т.е. языковые

игры — это явления, в которых язык приобретает значение и смысл. В такой трактовке языковые игры представляют собой любое употребление языка в коммуникации – актуализацию языка в речевых ситуациях, контекстуальное словоупотребление, а использование языковых игр в коммуникации может рассматриваться как часть реальной социокультурной деятельности, протекающей в соответствии со своими правилами и закономерностями: «Термин ‘языковая игра’ призван подчеркнуть, что говорить на языке – компонент деятельности, или форма жизни» [Витгенштейн 1994, с. 23].

В его концепции элементы языка могут существовать и иметь смысл только как часть определенной игры со сводом правил и конвенций, т.е. смысл существует только в конкретных случаях употребления языка, а не как абстрактная сущность. Иными словами, вне социолингвистического контекста, или ситуации игры с конкретными правилами и участниками, языка с его смыслами не существует. Следовательно, в философской трактовке языковой игры вся человеческая речевая деятельность и даже отчасти деятельность внеречевая является совокупностью языковых игр.

С введением термина “языковой игры” Л. Витгенштейном это понятие вошло в теорию языка и лингвистическую философию (ср. игровой конвенционализм, игровое понимание языка, “игру” с этимологическими смыслами и текстами в постмодернизме [Скворцов 1997].

Идеи Л. Витгенштейна о языковой игре как ***конструктивном игровом моменте*** впоследствии нашли развитие в ***коммуникативной философии*** в качестве основы для исследования коммуникации в контексте жизнедеятельности человека, его вербального и невербального поведения: “Коммуникативое действие происходит в живой и нормативно обеспеченной языковой игре, в ходе которой высказывания … не только создаются по правилам, но и являются связанными между собой по правилу дополнения и подстановки. Сопровождающий деятельность людей консенсус касается <…> как содержания высказываний, так и мыслей, намерений, как интерсубъективно значимых взаимноожидаемых действий, сопровождающих

наши высказывания, так и норм” [Хабермас 1995, с. 85]. Языковая игра, по К.Апелю является трансцендентальным фактором общения, и предполагает наличие определенных правил, «не-ею-заложенных». У Ю. Хабермаса ЯИ является существенным условием “прозрачной коммуникации”.

Игровой аспект как ***деструктивный момент*** в эксплицитной или имплицитной форме содержится во всех теоретических построениях постмодернизма. Так, Ж.-Ф. Лиотар использовал термин «онтологическая языковая игра» для обозначения любой дискурсивной практики, устремления к деконструкции всього стабильного, обыденно-привычно-обычным. Ж. Деррида отмечал, что деконструкция, основное острие которой направлено против внутреннего и внешнего Логоса, приобретает форму дезавуирования всего имеющего внутренний имманентный приоритет и развенчивания “властного дискурса” [цит. по: Грабовский 2003].

Таким образом, в философском понимании языковая игра есть само употребление языка и его законов, правил его функционирования в разных сферах коммуникации. Подобное толкование понятия «языковая игра» нашло развитие в лингвистической философии и коммуникативной лингвистике.

1.1.3. Понятие языковой игры в лингвистических исследованиях. Среди многих различных игр особенное место принадлежит играм лингвальным, связанным непосредственно с языковой и речевой деятельностью человека.

Люди общаются при помощи языка, производя в зависимости от той или иной ситуации тщательный отбор языковых средств, тем самым уже вступая в "игру", имеющую определенные **правила** (напр., знание системы единиц языка, норм их использования и способов творческой интерпретации этих единиц, знание норм речевой коммуникации и т.д.).

Лингвальный организм трудно представить себе без языковой игры. Языковеды делают попытки обнажить механизм такой игры, чтобы объяснить, чем определяется то, что нам доставляет удовольствие. Это непростая задача –

как отмечал Анатоль Франс, «Исследователь художественной речи подобен человеку, который ест апельсин, а потом на ладони рассматривает разжеванное, пытаясь понять, почему ему было так вкусно» [цит. по Санников 2002, с. 463].

В современной эстетике М.Т. Рюмина ключевым для образного строя культуры считает ***образ зеркала*** или зеркальности (то, что делает видимым невидимое: «так наше лицо становится видимым в зеркале, оставаясь невидимым для нас самих» (цит. по: [Рюмина 2003, с. 278]). Подобно тому, как в зеркале может открываться сокрытое, являться неприступное, для языка ЯИ – суть зеркало, в котором отражаются как закономерности, свойства, так и слабые места системы в целом. В глубинах философской мысли, а именно в представлениях о монадности элементов мира также содержится образ зеркала – каждая монада отражает как в зеркале свойства мира в целом; в синергетике монадность изучается как свойство фрактальности объектов мира. На языке поэта эту глубокую мысль выразил постмодернист Т.С. Элиот: “To see the world in a grain of sand”.

В языкознании существует множество работ, в которых так или иначе затрагиваются разнообразные аспекты языковой игры. Если в линвистической философии весь язык в целом предстает как совокупность языковых игр, то в лингвистике общий термин "языковая игра" означает использование языка в лудической функции, и объединяет явления, когда свободное отношение говорящего к форме речи получает прагматическое задание, в результате чего создаются осознанные отступления от нормы.

А. Цидин подчеркивает, что концепция "языковых игр" позволяет эвристично подойти к анализу вопроса эффективной коммуникации, поскольку языковая игра употребляется в качестве метафоры относительно проблемы понимания – как многочисленные аспекты языка или модели речевой деятельности: "Скорее, уже эти языковые игры выступают как некие модели, которые своими сходствами и несходствами призваны пролить свет на возможности нашего языка" [Цидин 2003]. В таком понимании функция

языковых игр заключается в прояснении проблематичных случаев нашего словоупотребления. Правила языка не могут быть в принципе кодифицируемы, являясь как бы вплетенными в сложнейшие ткани разнообразных форм жизни: "...я говорил об употреблении слова: оно не всецело очерчено правилами" [Витгенштейн 1994, с. 119].

В.И. Шаховский предлагает рассматриваеть ЯИ как одну из ведущих коммуникативных категорий, отмеченных позитивным отношением к эмоционально окрашенным коммуникативным событиям [Шаховский 2003, с. 255], что широко подтверждается иллюстративным материалом, демонстрирующим позитивную эмоциональную маркированность в англоязычном дискурсе:

Rachel: (laughs) I knew that! I knew that! I was just messin' with you too!

Ross: (pause) Okay. Okay. Because for a minute you said you…

Rachel: Oh no-no-no-no, no!

Ross: …that you actually…

Rachel: No that's just—(Laughs)—That's just 'cause I'm such a good messer! (Friends Transcripts).

Языковые игры перспективно использовать для прояснения манипулятивной функции языка [Цидин 2003]: "***манипулирование языком*** реализуется в умении использовать разнообразные комбинации предложений, которые заранее непредвиденны, в умении ***адаптировать*** язык к новым ситуациям и контекстам, накладывать новые схемы на содержание нашего опыта. Это языковое творчество является основным условием коммуникации".

Определение ЯИ связано с определенными трудностями: хотя понятие «игра» определяется как «разновидность непродуктивной деятельности, имеющей мотив, лежащий в самом процессе игры» [БСЭ, т. 10, с. 31], однако вряд ли можно считать ЯИ «непродуктивной деятельностью», поскольку в результате её возникают такие явления, как шутка, каламбур, парадокс.

Вопрос о лингвистическом статусе ЯИ вызывает споры у ученых, исследующих данный феномен в языке и речи. При рассмотрении сущности

ЯИ как *лингвистического явления* мнения расходятся прежде всего относительно определения следующих параметров:

- границы (диапазон) игрового пространства;

- иерархическая соотнесенность языковой игры и родственных понятий – игры слов, каламбура, языковой шутки;

- цель использования языка в лудической функции;

- сотношение языковой игры и стилистических приемов (тропов);

- установка на эффект комического;

- интенциональность / неинтенциональность.

Рассмотрим указанные параметры объекта нашего анализа подробнее.

В основной массе толковых, терминологических словарей [The Longman Dictionary of Contemporary English; Словарь лингвистических терминов; Лингвистический энциклопедический словарь], энциклопедий [The Encyclopedia of Language and Linguistics] лингвистическое понимание ЯИ не есть предметом описания; упоминается лишь философское, рассмотренное в нашем исследовании выше.

В современной лингвистике работы, посвященные языковой игре, отличаются разнообразием своих собственных подходов к осмыслению этого феномена. Так, Е.А. Земская рассматривает ЯИ в разговорной речи; Б.Ю. Норман исследует ЯИ как отражение ассиметрии языкового знака, Е.В. Красильникова – игру в микроколлективах; Г.Г. Почепцов, А.Н. Лук – ЯИ как показатель чувства юмора; Т.А. Гридина – ЯИ как форму лингвокреативной деятельности говорящих; В.З. Санников – как лингвальный эксперимент. Различных аспектов языковой игры касались в своих работах Н.Д. Арутюнова, Э.М. Береговская, В.В. Виноградов, Н.Д. Голев, В.В. Овсянников, Е.В. Падучева, А.П. Сковородников, В.И. Шаховский, Н. А. Янко – Триницкая и др.

Прежде всего, необходимо рассмотреть ***вопрос о границах термина «языковая игра»***. Необходимо отметить то, что термин «языковая игра» не имеет однозначного эквивалента в английском языке: в работах на английском языке используются термины «language play» и «language game», а также

‘speech play’, “word play”. В отечественном языкознании наряду с термином «языковая игра» существуют термины «речевая игра», «игра слов». На обыгрывании лексической многозначности или омонимии построен основной, самый распространенный вид языковой игры – каламбур. Для языковой игры используются (пусть не в равной степени) ресурсы всех языковых уровней.

Считаем необходимым указать на черты сходства и различия понятий «языковая игра» и «речевая игра». Американский психолог Э. Берн ввел понятие «речевая игра» (‘speech play’) для описания психологии личности в результате наблюдения над общением и поведением людей в типовых ситуациях: это совокупность повторяющихся речевых действий (трансакций), содержащих скрытую цель – получение некоторого выигрыша или психологического «поглаживания» [Берн 1988]. Э. Берн отличает игру от процедур, ритуалов и времяпрепровождений наличием скрытого мотива и наличием выигрыша (вознаграждения).

В числе возможных ***вознаграждений*** отмечаются следующие: привлечение внимания; сокращение дистанции между коммуникантами; заполнение времени. Среди ***целей*** речевых игр отмечаются следующие: проведение времени; выражение эмоционального состояния; привлечение внимания; формирование психологической близости; выполнение официального ритуала, имеющего общественную значимость и приводящего к установлению или изменению социального статуса участников и др. [Стернин 2001, с. 112-114].

В русле данного направления речевые игры имеют немаловажное общественное значение – историческое, культурное, социальное и личностное. При имеющихся чертах различия языковой игры, в понимании игры как деятельности по правилам, и речевой игры в понимании трансакционного анализа, нельзя не отметить ряд параллелей в мотивах, целях, общественном значении обоих феноменов: цель игры; наличие и соблюдение правил; немонологичность (наличие как минимум двоих участников):

Joey: Okay, what do you have a fear of if you suffer from this phobia, Tris…Holy cow, that's a big word. Triscadecaphobia.

Ross: (exhaling) The fear of Triscuts!

Joey: No! No, fear of the number 13 (Friends Transcripts).

Разработанная Э. Берном концепция речевых игр получила широкое признание и развитие в современной коммуникативной лингвистике. Так, в частности, предлагается понимать под речевой игрой «разговор двух или группы лиц по общепринятому, ***стереотипному***, типовому сценарию, принятому в данной социокультурной среде для подобных коммуникативных сутуаций» [Стернин 2001, с. 114-115].

Однако понятие 'speech play' в лингвистических исследованиях Б.Киршенблатт-Гимблет, Ч. Хокетта, Дж. Шерцера некоторым образом отличается от психолингвистического, утвердившегося в коммуникативной лингвистике. Черты сходства мы находим прежде всего в их связи со стереотипами, наличии закономерностей, однако игровой момент проявляет себя ярче в манипулировании единицами языка и языковыми структурами. Мы полагаем, что различия касаются рассмотрения языка, с одной стороны, как системы стереотипных *поведенческих* правил в социокультурной среде, с другой стороны – как системы ***креативных***, но основанных на стереотипах, языковых правил и закономерностей. Эти различия определяют и направление научного поиска: в нашем случае исследовательским аспектом языковой игры есть прежде всего ***дискурсивная креативность***:

*Man***:** Hey Joey, hi! I'm Ray; I'm the producer of the show.

Joey: (announcer voice) It's a pleasure to meet you Ray.

Ray: And this is Duncan (points to the cameraman) and Erin, they're gonna help us out with the audition. So uh, let's get the camera rolling.

Joey: (announcer voice) Rightie-O Ray!

Ray: Whenever you're ready. (Friends Transcripts).

Итак, речевая игра – это лингвистический термин и использование в нем слова «игра» не предполагает ничего несерьезного. Как отмечает И.А.Стернин,

«речевые игры – важнейшая часть человеческого общения, и сам термин речевая игра столь же серьезен, как термины текст, диалог, монолог» [Стернин 2001, с. 120].

Необходимо указать на то, что ряд исследователей указывают на условность, сложность и подчас невозможность дифференциации языковой игры от юмора; среди критерией отмечаются интенции участников, соревновательность и фактор контекста [ELL, v. 8, с. 4204-4205]. По мнению Э.Эсара, многие типы юмористических жанров (такие, например, как загадка и каламбур) [Esar 1952], анекдоты [Найдич 1995; Clark 1967] также являются также языковой игрой. Ч.Хокет выделяет в качестве решающего критерия языковой игры интенцию говорящего, приводя примеры спунеризмов и малапропизмов, которые могут употребляться в речи как намеренно, так и непреднамеренно [Hockett 1967, с. 927].

Обращает на себя внимание исследователей ***двунаправленность*** данного феномена к языку и к речи [Гридина 1996; Санников 2002]. В.З. Санников подчеркивает, что решение вопроса о лингвистическом статусе ЯИ связано прежде всего с решением вопроса о предпочтительности термина «языковая игра» или термина «речевая игра». Учет фактора ситуации и фактора адресата, его окказиональность свидетельствуют о речевой природе исследуемого явления. В пользу его языковой природы говорит то, что ЯИ основана на знании системы, норм использования языковых единиц.

Диапазон явлений языковой игры весьма широк. Большинство исследователей понимают этот феномен максимально широко и относят сюда все виды шуток, острот, каламбуры, разные виды тропов [Земская 1983; Санников 2002; Норман 1987; Нухов 1997; Nilsen 1987; Asher 1994; Ziv 1984 и др.]. Языковой игрой считаются все случаи использования продуцентом речи средств языковой выразительности: говорящий, играя, ставит перед собой прежде всего задачу "развлечь себя и собеседника, а для того выразиться необычно" [Земская 1983, с. 174]; то нетрадиционное, неканоническое

использование языка, это ***творчество в языке,*** это ориентация на скрытые ***эстетические*** возможности языкового знака» [Норман 1987, с. 168].

Существует точка зрения, согласно которой предлагается рассматривать в качестве языковой игры проявление разнообразных средств, форм, жанров, способных придать самому языку эмотивность [Шаховский 2002] либо эстетический эффект [Нухов 1997]. По мнению ученого, к таковым относятся остроты, каламбуры, парадоксы, присловья, прибаутки, словесные дуэли, розыгрыши, детские дразнилки, разложение и обновление фразеологизмов, искажение орфографии, произношения, метафорические номинации, сравнения, шутки, насмешки, подтрунивания, загадки, модные словечки и фразы, аллюзии, пародии, ирония, сатира, рифмовки, повторы-отзвучия, анаграммы, акростихи, кроссворды, мнемоника, лимерики, литературный нонсенс, настенные надписи (граффити), шутливые призывы, лозунги, заголовки, подписи под рисунками, карикатурами и т.п.

В таком широком понимании термина языковая игра – это обращение внимания при построении высказывания прежде всего на форму речи с целью вызвать то или иное эстетическое чувство (хотя подобное стремление к выразительности присуще для языка всего массива текстов художественной литературы).

В исследованиях на материале английского языка лингвисты делают объектом лингвистического анализа какую-то одну из разновидностей ЯИ: либо языковую шутку, обладающую свойствами определенности, смысловой и грамматической законченности, автономности в структуре текста [Санников 2002; Дмитренко 2003; Wilson 1979; Zajdman 1991 и др.], либо этническую шутку [Davies 2001; Walle 1976], либо микроюмореску [Савченко 1994], либо граффити [Cook 1994; Wakaromsky 1991], либо один из стилистических приемов – метафору [Zalecky 1990], перифраз, иронию, каламбур и др. При этом по определению стилистический прием (речевая фигура, фигура речи) может быть как намеренным, так и ненамеренным, но целесообразным отклонением от нормативного речевого высказывания с целью создания

прагматического эффекта или без расчета на него. Анализ соотношения ЯИ со стилистическим средствами языка показывает, что языковая игра – это намеренное использование тропеических и фигуральных возможностей языка в лудической функции.

В нашем понимании решение вопроса о дифференциации языковой игры от других явлений, также имеющих целью произведение эстетического эффекта, находится, во-первых, в его языковой/речевой природе, т.е. манипуляции с лингвальными стереотипами; во-вторых, в отнесении к разновидностям ЯИ тех стилистических приемов, которые имеют установку на комический эффект; в-третьих, в определении ее жанровых форм (таких как фельетон, юмореска, анекдот, кроссворд, анаграмма и др.), по сути обозначающих сферу функционирования того или иного приема ЯИ.

В современных лингвистических исследованиях сформировалось понимание ***реализации лудической функции*** языка как осознанного, преднамеренного отступления от языковой/речевой нормы с целью вербализации выявленных лингвальных и экстралингвальных возможностей. Фундаментальные исследования, посвященные языковой игре, рассматривают ее как вид лингвального эксперимента, позволяющего натолкнуть исследователя на серьезные размышления о значении и функционировании языковых единиц разных уровней [Санников 2002; Crystal 1998], точно так же, как философа – на глубокое осмысление бездны человеческих проблем, «зазора незнания», объяснения символов как знаков возможного; символы рассматриваются как точки опоры для нахождения в состоянии удивления, необходимого для познания [Катречко 2003]. Лингвисты отмечают, что "языковая игра, как и комическое в целом, – это отступление от нормы, нечто необычное", что именно как нечто патологическое она "ясней всего поучает норме" [Санников 2002, с. 13].

Автор также обращает внимание на то, что это отступление от нормы должно четко осознаваться и намеренно допускаться говорящим (пишущим); слушающий (читающий), в свою очередь, должен понимать, что "это нарочно

так сказано", чтобы не оценить соответствующее выражение как ошибку, тем самым он принимает эту игру и пытается вскрыть глубинное намерение автора. Б.Ю. Норман отмечает, что «языковая игра начинается там, где есть заведомое нарушение заданных и усвоенных правил. В целом языковая игра представляет собой запредельное использование языковых единиц. Язык при этом является полигоном для моделирования и своего рода ***познания*** объективной действительности» [Норман 1987, с. 39-40].

Особенности психологического восприятия языковой игры коррелируют с феноменом «обманутое ожидание». Здесь необходимо обратиться к некоторым положениям психологии речевосприятия. Исследователи отмечают, что в структуре поведения человека можно выделить его способность использовать информацию, имеющуюся в его прошлом опыте, для прогноза предстоящей ситуации. Это справедливо и для воспринимающего языковую игру. Одни события (а в нашем случае – высказывания) ожидаются с большей вероятностью, другие с меньшей, при этом субъективная вероятность ожидаемого события может не совпадать с объективной. Чем более неожиданна ситуация для человека, тем сильнее эмоциональное потрясение, переживаемое им. Это происходит по закону количества информации, открытому К.Э. Шенноном. Как известно, закон этот гласит, что наибольшую информацию несут нарушения ожидаемого порядка. Психологи подтверждают его тезисом о том, что все необычное привлекает больше внимания и лучше запоминается.

Интересно, что теория "обманутого ожидания" (или "неоправдавшегося ожидания") возникла при изучении проблемы комического, над которой более двух тысячелетий бьются лучшие умы человечества (прежде всего философы и психологи). Т. Гоббс первым выразил мнение, что в комическом существенную роль играет момент внезапности: "Вероятней всего мы смеемся над самой остротой, в которой <...> наличествует неожиданное, парадоксальное и в то же время верное наблюдение" [цит. по: Дземидок 1974, с. 15]. И. Кант продолжает эту линию: "Смех есть аффект от внезапного превращения напряженного

ожидания в ничто". Т. Липпс добавляет к сказанному наличие "закона психического затора", являющегося основой всякого удивления и интереса. Суть его в следующем: мы ожидаем одной ценности, но внезапно возникает другая, не соответствующая данной ситуации; эта подмена пробуждает интерес в силу своей необычности, способствует концентрации "психической энергии" или, говоря иначе, создает "психический затор", освобождением от которого является, как правило, смех.

Можно было бы и дальше продолжать выкладки приверженцев теории обманутого ожидания, но, как нам кажется, суть ее вполне ясна. Данная теория (как и все теории комического) содержит некое рациональное зерно и вносит большой вклад в исследование неразрешенной проблемы комического.

Однако теория обманутого ожидания справедлива не только для комических ситуаций. Так, например, каждый может вспомнить случаи, когда напряженное ожидание превращается в ничто, вызывая лишь чувство облегчения и расслабления, а может, даже разочарования, не имеющего ничего общего с комическим.

В окружающем человека мире присутствуют элементы единообразия, которые типизируют его поведение, т.е. подчиняют ***нормам***, выработанным и принятым в сообществе (действует т.н. ***механизм стереотипизации***). Обманутое ожидание связано с нарушением всякого рода стереотипов, представлений о "нормальном" положении дел (это могут быть стереотипы социальные, стереотипы мышления, поведения, языковые стереотипы и т.д.), при реализации лудической установки рушатся наши представления о привычных понятиях. «Языковая игра активизирует внимание носителей языка к языковой форме, к ее структурным элементам» [Голев 1995, с. 41], она связана с ситуацией неожиданности, обусловленной нарушением в игровом тексте каких-либо норм и стереотипов и осознанием этого нарушения. Чтобы привлечь внимание собеседника человек при использовании языка прибегает к каким-то элементам игры, но удовольствие от языковой аномалии может получить только тот, кто владеет языковой нормой.

Установка на комический эффект связана с решением вопроса о возможности проведения четкой границы между языковой игрой и языковой шуткой [Санников 2002] связано с разведением ЯИ и эффекта комического. Несомненно, языковая игра в основном направлена на достижение комического эффекта, однако высказывание приобретает комическую окраску только в том случае, если оно не вызывает других, более сильных эмоций, препятствующих созданию комического эффекта.

По нашему мнению, можно вполне определенно говорить о ***языковой шутке*** именно как о разновидности языковой игры, направленной исключительно на создание комического эффекта. В то же время языковая игра – это своего рода **манипулирование языком**, и **достижение комизма – далеко не единственная цель такого манипулирования.**

Следует отметить, что не всякие необычность и неожиданность, построенные по принципу обманутого ожидания, направлены на ***комизм***. В ряде случаев необычность и неожиданность не вызывают приятных эмоций, характеризующих игру. Подобные случаи в нашем понимании, естественно, не являются реализацией лудической функции языка.

Часто фигуры, построенные по принципу обманутого ожидания, используются с целью изображения парадоксального (раздвоенного, внутренне противоречивого) мира, а также для передачи истины, какую нельзя выразить непротиворечивым образом: 'The man who is asking for a loan is always *left alone'*; 'Hell hath no fury like a *woman's corns'* [DCP]; Is it OK to use the *AM radio* after noon?; Why are *wise man* and wise guy opposites?; If marriage is a *two-way street***,** aren't *head-on collisions* inevitable?; How can a *slim chance* and a *fat chance* be the same?; If you *kick the bucket*, aren't you *still kicking*?; When you press the door bell button, are you supposed to use your *ring finger***?;** If you *make ends meet*, aren't you just *going around in circles*? (www.jimwegryn.com).

В настоящее время можно встретить широкое использование обманутого ожидания в текстах рекламы, объявлений. Конструкции с обманутым ожиданием являются мощным фактором привлечения внимания и производят

сильный воздействующий эффект, что особенно необходимо названным жанрам. Для удержания внимания адресата здесь является элемент интриги: *“It’s a GNU surprise”; “MBADE in Italy”; “Horrorscope”; “Riddick-ulous!”; “A Little Friendle For Lendle”; “The Why of Buy”* – заголовки и названия рубрик из журналов “Newsweek”, “Time” и “The Economist”.

При изучении отклонений от нормы Т.В. Булыгина, А.Д. Шмелев указывали на важность установления ***целей говорящего*** для того, чтобы правильно понять намеренную аномалию. При этом следует иметь в виду, что нередко «сходные нарушения допускаются с совершенно разными целями» [Булыгина/ Шмелев 1990, с. 104].

Необходимо отметить, что для адекватного понимания языковой игры адресатом автор должен учитывать наличие определенных знаний у реципиента, а также тот дискурс (то социокультурное пространство), в котором происходит коммуникация. "Мысль может найти выражение в общем в различных разговорных формах – следовательно, в словах, – которые могут очень верно передавать ее" [Фрейд 1999, с. 12-13]. Любое говорение на языке, при котором более-менее обращается внимание на ***форму*** речи, может быть языковой игрой, но цели у этой игры могут быть самые разные, и в зависимости от конкретной задачи говорения можно определять вид языковой игры.

ЯИ является одним из радикальных средств преобразования языка. А.Э. Скворцов отмечает, что это определение включает в себя широкий круг понятий. Она выступает как ***форма мировосприятия,*** активного воздействия на свое восприятие действительности – через воздействие на язык [Скворцов 1997]. Ученый выделяет следующие аспекты и особенности, характерные для языковой игры: релятивистский, импровизационный, гедонический и эвристический.

Релятивистский аспект ЯИ связан со свободным установлением и нарушением собственных правил и предписаний. Этим собственно литературная языковая игра отличается от игры вообще, где неукоснительное

выполнение регламентирующих условий необходимо (знаменитая формула: «Я так не играю» в случае отказа кого-либо из участников действовать не по правилам). Поэт, художник слова выступает и творцом, и деконструктором своего собственного создания, причем смысла в акте разрушения некоего авторского построения ничуть не меньше, чем в акте его созидания, а творческий эффект при этом подчас бывает даже значительнее.

Импровизационный аспект ЯИ предполагает, что она максимально приближена к импровизации, – таким образом, она в идеале мыслится как бесконечный процесс, потому что у нее есть начало, но принципиально не может быть конца как результата. Любой заранее известный результат обессмысливает игру. Смысл не в итоге, а в самом движении, в рефлексии над постоянно проходящей через сознание массой языковых знаков, своеобразное «отмывание» их от расхожих стереотипов восприятия.

Гедонистический аспект ЯИ вытекает из окказионального расширения семантики языковых знаков. Автор получает удовольствие от текста особенно в те моменты, когда с обычной точки зрения в тексте встречаются несомненные несоответствия, всякого рода несообразности, а иногда даже и ошибки (аграмматизмы). И если в прагматическом плане такие эффекты несколько затрудняют понимание, то в тексте, когда подобное совершается сознательно, они играют роль предельного заострения, уточнения смысла, которое подчас может быть адекватно передано именно *средствами языковой игры*. «Границы моего языка означают границы моего мира» [Витгенштейн 2004] – отсюда любое нестандартное отношение к языку (в том числе и языковая игра) ведет к расширению границ познания, постижения окружающей действительности, а, значит, и сознания.

Эвристический аспект языковой игры проявляется в том, что адресант ЯИ приходит к порождению новой модели мира путем переработки существующего языкового материала. В конечном итоге любое формальное средство служит инструментом познания. Функция же лудических приемов в языкотворчестве особая: они как бы подчеркивают относительность своих

познавательных возможностей, не настаивая на правильности создаваемой ими модели мира, и косвенным образом (а иногда и напрямую) бывают связаны со смеховым началом, напр.: «If you **eat your hat** and **swallow your pride**, why do you end up with **egg on your face**?» (www.jimwegryn.com)

Таким образом, отмечая наличие сходных черт между языком (использованием языка) и игрой, исследователи обращают внимание и на наличие феномена языковой игры иного рода – сознательного нарушения общеязыковых норм. При этом основной функцией ЯИ признается создание комического эффекта.

Сформировавшись в лингвистике за последние два десятилетия, современные направления трактуют ЯИ как **нарушение языковых канонов, ставящее целью достижение желаемого эффекта, то есть как отклонение от правил употребления языкового знака.** Среди аспектов изучения ЯИ в современной лингвистике можно назвать ЯИ как средство создания комического эффекта [Земская 1983], ЯИ как средство эмоциональной коммуникации [Болдарева 2002; Шаховский 2002, 2003], ЯИ как стилистический приём [Братусь 1997, с. 27], ЯИ как средство эстетического воздействия [Брайнина 1996], ЯИ как лингвосинергетическое явление [Пищальникова 2003].

С учётом цели и задач нашего исследования необходимо обратиться к более подробному анализу работ, в которых языковая игра понимается с близких нам позиций, т.е. как нарушение общепринятых языковых норм, несоблюдение правил употребления языка.

Рассмотрение феномена ЯИ как нестереотипного использования ЯЕ с целью привлечения внимания к форме речи было предложено Е.А. Земской, которая определяет ЯИ как «явление, когда говорящий «играет» с формой речи [Земская 1983, с. 172]. В таком понимании ЯИ трактуется как определённый вид речевого поведения коммуникантов, апеллирующий к чувству эстетического восприятия и оценки необычного употребления ЯЕ, исходя из того, что в основе ЯИ лежит установка продуцента на достижение

эстетического воздействия **путём отклонения от нормативного использования языковых средств.**

Вопрос о ***принадлежности*** высказываний, содержащих элементы ЯИ, к характерным особенностям ***разговорной речи*** не получил однозначного решения. Так, лингвисты признают, что обыгрывание языковой формы для достижения комического или экспрессивного эффекта нередко используется в обстановке неофициального общения [Скребнев 1975, с. 151]. Подобные случаи можно трактовать как следствие «интеллектуального банкротства» говорящего с целью экономии его умственных усилий при необходимости заполнить лакуну в идиолексиконе или в целях метакоммуникации: «Well, Joe, what do you know?», “We’re only here for the beer”, “My name is Simson – not Samson”, “Don’t do anything I wouldn’t do” [DSUE].

На наш взгляд, необходимо учитывать многие факторы ситуации ЯИ – психологические, социолингвистические, как, например в следующем примере, где прагматика ЯИ проявляется в переводе разговора в шутливое русло: We finished our coffee and got up, guffawing and blowing kisses at Rita. “Don’t do owt I wouldn’t do!” she called, in an unusual mood herself (K.Waterhouse).

Мы разделяем точку зрения Ю.М. Скребнева в том, что сознательное нарушение общеязыковых норм представляет **переход на особый речевой регистр, когда язык становится предметом и материалом творческого экспериментирования,** хотя считаем дискуссионным мнение ученого об исключении в обычной ситуации разговорной речи каких-либо элементов сознательного языкового творчества. Ученый указывает на то, что если говорящий создаёт каламбуры, юмористические новообразования, то «такие манифестации не менее чужеродны собственно разговорной речи, чем книжные, профессионально-терминологические или иноязычные вставки, иногда используемые в бытовых ситуациях» [Скребнев 1975, с. 99]. Подобные рассуждения, естественно, свидетельствуют об отрицательном решении вопроса относительно принадлежности к сфере игры высказываний с установкой на форму и с сознательно планируемым эстетическим эффектом.

На этот счёт существует и иная точка зрения, согласно которой, наряду с другими особенностями разговорной речи присуща такая специфическая черта, как стремление говорящего к спонтанному речетворчеству, поскольку креативный элемент присутствует в ней не как нечто добавочное, а как один из ведущих признаков [Земская 1983; Костомаров 1994, 226; Голубцова 1991]. Так, Е.А. Земская повышенное внимание к форме речи считает отражением стремления говорящего к речетворчеству как проявлению речевой раскованности [Земская 1988, с. 44], нестандартная форма создаётся вследствие такой особенности соединения языковых элементов, которая заключается в нарушении разного рода ограничений, накладываемых на словообразовательную модель; в разговорной речи стремление к творчеству проявляется, в частности, в виде установки на комический эффект: "…ЯИ выступает как особый род комического" [Земская 1983, с. 174]. Обширный эмпирический материал подтвердает эту мысль: Why do they leave out the letter **b** on "**Garage Sale**" signs? (garbage); If you push your **belly button**, will you get an **ear ring**?; Will you find **cell phones** in prison?; So, what do you call a sidewalk engineer? — A **pathologist**; What do you call a high school or college graduate? — A **diplomat**; What do you call the manager of a political candidate? — An **electrician;** What do you call one who does not spread gossip? — A **secretary** (www.jimwegryn.com).

Е.П. Голубцова рассматривает поэтическую функцию как ориентированную на форму речевого произведения (а, значит, и на игру с языком), являющуюся источником дополнительной стилистической информации и смысловых оттенков [Голубцова 1991, с. 3]. Обращение особого внимания на форму речи позволяет рассматривать ЯИ как средство реализации поэтической функции языка. Вслед за Р. Якобсоном, последняя понимается нами как функция, ориентированная на форму речевого произведения, а потому являющаяся источником дополнительной информации, смысловых и стилистических оттенков. В качестве исходного здесь принят тезис о том, что направленность на сообщение, сосредоточение внимания на нем ради него

самого и есть поэтическая функция языка, которая является центральной, определяющей функцией словесного искусства. Р. Якобсон обращал внимание на то, что действие поэтической функции не ограничивается только поэзией, изучение должно выходить за пределы поэтического языка, ведь её действие, усиливая осязаемость знаков, углубляет фундаментальную дихотомию знаков и предметов [Якобсон 1975, с. 202].

Стремление продуцента высказывания, содержащего элементы ЯИ, испытать самому и вызвать у собеседника эстетическое удовлетворение от свободного обращения с формой речи, обыгрывать как форму, так и содержание активно содействует выразительности речи. ЯИ связывается в данной работе с экспрессивностью, в основе которой лежит необычность, яркость формы, что позволяет ЯИ служить средством создания экспрессивного эффекта.

Феномен ЯИ рассматривался также в опоре на концепцию асимметрического дуализма языкового знака. Возможность выражения одного и того же содержания различными способами, а также возможность наличия целого ряда смыслов у одной и той же единицы определенного языкового уровня неоднократно принималась во внимание учёными различных лингвистических школ и направлений.

Необходимость анализа таких видов ЯИ, как игра слов и каламбур исходя из знаковой природы языка подчеркивали Л. Келли, Д. Баттлер [Kelly 1971; Buttler 1987] и др. Такой подход к исследованию феномена ЯИ важен также для определения статуса ЯИ в общей теории, объясняющей функционирование языка во всех его проявлениях и отношениях с предметным миром. Поскольку основой любой языковой семантики в конечном счёте является понятие отношения между языком и предметным миром, отображением которого он является, семантическая характеризация ЯИ базируется на нарушении однозначности соответствия между языковыми знаками и явлениями предметной области, описываемой языком.

На свойстве асимметрии языкового знака, предполагающей неизоморфность формы и содержания ЯЕ и реализующей языковой потенциал посредством конструирования и варьирования форм и значений, базируется исследование ЯИ Н.Л. Уваровой [1986, с. 5-6], в котором ЯИ определяется как «контекстуально необусловленная актуализация асимметрии языкового знака».

Н.Л. Уварова выделяет в качестве специфических свойств ЯИ эксплуатацию асимметрии языкового знака и контекстуальную необусловленность, а возникновение этого явления в речи считает результатом тенденции к симметризации знака, которая является обязательным условием для адекватного декодирования сообщения в каждом случае употребления этого знака в тексте. Иными словами, любая эксплуатация асимметрии языкового знака, включая ЯИ, неизбежно влечёт определенные усилия реципиента по восстановлению симметрии знака в амбивалентном или поливалентном сообщении, а эффект ЯИ возникает при наличии контекста, десимметризующего окружения.

Итак, в рамках этого подхода феномен ЯИ можно охарактеризовать как **проявление асимметрического дуализма языкового знака.** А.Ф. Артёмова [1976, с. 8] обращает внимание на определяющую роль противоречий логического характера, представляющих выход за пределы формальной логики, для создания комического эффекта. В результате нарушения закона тождества и закона противоречия могут возникать логические ошибки подмены утверждений, в частности, ЯИ, основывающаяся на явлении многозначности, двусмысленности.

При общении декодирование обеспечивается за счет соблюдения общепринятых правил кодификации, но при ЯИ возникает особый лингвальный ассоциативный код, с помощью которого языковая единица приобретает новые или дополнительные экспрессивно-эмоциональные оттенки значения. При наличии определенного контекста, не устраняющего асимметрию знака, текст становится амбивалентным и возможно

возникновение эффекта ЯИ [Гетман 1975]: «I'm a great believer in luck, and I find the harder I work, the more I have of it» [www.humormatters.com/jokeoftheday].

В лексической системе английского языка широкое развитие получила многозначность, что, вероятно, послужило одной из причин значительной популярности ЯИ, основанной на полисемии и омонимии – таких, как игра слов и каламбур, сделало эти приемы создания эффекта комического распространенными в английском языке. Это позволяет предположить, что специфика экспрессивных средств английского языка во многом обусловлена особенностями его лексической системы – такими, как полисемия и омонимия.

Относительно различения омонимии и полисемии применительно к приемам ЯИ мнения лингвистов разделились. Ряд учёных [Литвин 1995, Якименко 1984; Buttler 1987; Kelly 1971; Heller 1974 и др.] указывают на то, что между использованием омонимов и многозначных слов в игровых целях нет принципиальной разницы, тем не менее, анализируя различные виды каламбуров, выделяют в самостоятельные группы те из них, что основаны на полисемии и омонимии.

Противоположной точки зрения придерживаются В.В. Виноградов, И.М. Гетман, Д.Н. Шмелёв, Н.Л. Уварова, С. Ульман, которые полагают, что несмотря на то, что функционирование омонимов и полисемантов имеет разную основу, их специфика определяется наличием общности между значениями многозначного слова. И.М. Гетман указывает на эту особенность как на существенную, поскольку она определяет различное поведение многозначных слов и слов-омонимов в амбивалентном тексте [Гетман 1975, с. 6]. Это, вероятно, объясняется тем, что в сознании человека присутствуют все, или, по крайней мере, больше одного значения многозначного слова: «Вне зависимости от его данного употребления слово присутствует в сознании со всеми своими значениями, со скрытыми и возможными, готовыми по первому поводу всплыть на поверхность» [Литвин 1978, с. 17]. Лежащие в основе ЯИ осознанные отступления от конвенционального употребления языка обращают

внимание адресата на форму и могут трактоваться как стремление к эстетическому воздействию с целью реализации поэтической функции языка.

В современных лингвистических исследованиях ЯИ ряд лингвистов рассматривают это явление на фоне языковых стереотипов. Так, Б.Ю. Норман, также как и Е.А. Земская, определяет нарушение системных отношений между знаками в качестве механизма, позволяющего достичь запрограммированного эффекта ЯИ [Норман 1987]. Нарушение установленных языковой системой отношений между ЯЕ обусловливает реализацию нестандартных, контекстуально обусловленных связей речевых элементов и определяет возможность ЯИ и её творческую природу.

По Б. Фуко, эффект языковой игры осознаётся в результате наложения двух лингвальных систем, имеющих инвариантную основу, где под инвариантом понимается «совокупность элементов, присущих как исходной, так и конечной системам» [Фуко 1990, с. 160]. В такой трактовке эффект ЯИ возникает вследствие соотнесения варианта и инварианта, трансформированного и исходного.

Таким образом, **феномен языковой игры** представляет собой нестереотипное использование языковых единиц, явление, конструируемое, употребляемое и воспринимаемое только в сопоставлении с нормативным употреблением. Отмечая наличие сходных черт между речью и игрой, исследователи обращают внимание и на наличие феномена языковой игры иного рода – сознательного нарушения языковых норм, и анализируют такие отдельные аспекты данного феномена, как эстетический, стилистический, логико-семантический. При этом основной функцией ЯИ признается создание комического. Но ЯИ не всегда связана с комическим эффектом, равно как не все комическое представляет собой ЯИ.

1. 2. Конвенциональность vs креативность в языковой игре

1.2.1. Языковая игра и языковая норма. С точки зрения психологии в усвоении языка человеком изначально заложено столкновение

конвенционального и потенциального начал речевой деятельности, оппозиция «система – норма»: постижение потенциала системно заданных реализаций языка идет при постепенном усвоении нормативных канонов [Цейтлин 1991, с. 62]. Следует отметить, что заключенное в самом коде расхождение между системой и нормой, очевидно, является основным противоречием, усложняющим дальнейший процесс кодирования.

Таким образом, креативный потенциал системы оказываются в фокусе языкового сознания человека, а регулируемые нормой лингвальные конвенции, – на периферии. Вследствие существования указанных возможностей, говорящий предпочитает конструировать ЯЕ с использованием **механизма аналогии,** т.е. по регулярным, закрепленным системой моделям, а не воспроизводить нерегулярные нормативные. В этой связи обращает на себя внимание тот факт, что норма не всегда закрепляет системно значимое, ибо строгой границы между системным и несистемным нет: существуют явления, характеризующиеся различной степенью системности и нормативности [Улуханов 1991, с. 291-303].

Н.Д. Арутюнова предлагает рассматривать феномен ЯИ в функциональном ракурсе как нарушение нормативного использования ЯЕ на фоне языковых стереотипов, и обращается к полям нормы и антинормы в языке, связывая ЯИ с нарушением семантических и прагматических правил использования лингвальных средств, с языковыми аномалиями. Продуктивной представляется мысль о том, что при всей своей нестандартности ненормативные образования подчинены логике системных закономерностей функционирования языка. Исследование указанного противоречия позволяет «вникнуть в природу самого канона» [Арутюнова 1988, с. 303]. В процессах ЯИ наглядно проявляется **диалектика взаимодействия системного (соответствующего языковому стандарту) и неконвенционального (нарушения стандарта).**

При установке на ЯИ отклонение от нормы получает прагматическую задачу – активизацию способности говорящих к *интеграции* восприятия

нормативного и ненормативного и *сознательному отходу* от системной вариативности знака для придания ему статуса игремы.

Это может достигаться отклонением от вариативных тенденций формо- и словообразования, нарушением норм лексической и синтаксической сочетаемости и т.п., принимая вид тиражируемой речевой ошибки с целью ее пародирования.

Ряд лингвистов указывает на важность учета в дискурсивном описании тех нестандартных употреблений, которые подлежат научному осмыслению, поскольку описание последних может способствовать выявлению тех компонентов плана содержания высказывания, которые обычно исключались из рассмотрения [Ажеж 2003; Баранов 2001; Бацевич 2004; Огуй 2003]. Как отмечает В.А. Звегинцев, правильность и нормативность не должны заслонять всего неоглядного поля лингвистических исследований, которым понятие «правильности» в той же мере чуждо, как и морскому закату или горному воздуху. Нормативный подход к языку настолько въелся, что «правильное» очень часто начинает отождествляться с закономерным» [Баранов 2001, с. 306]. обращается внимание на значение исследования ненормативных явлений: «..неоценимую помощь изучению нормы может оказать анализ отклонений» [Ажеж 2003, с. 100].

Системная норма закреплена нормой кодифицированного литературного языка, отклонение от которой воспринимается как речевая ошибка или сигнал ЯИ, состоящей в некодифицированном знакоупотреблении. Неожиданность, нестандартность использования словотворческих инноваций нередко рассматривается как основа экспрессивности речи: «В стремлении найти наиболее адекватное вербальное отражение своих эмоций говорящий в условиях бытового общения может выходить за рамки стандартной лексики как недостаточно экспрессивной» [Беляева, Хомяков 1985, с. 50] (см. тж. [Попова 1998; Шаховский 2002). Вхождение в язык открывает перед человеком парадоксы, не замечаемые при автоматизированном, вошедшим в привычку употреблении языковых единиц, однако, как отмечает Г.Г. Почепцов, из-за

незнания нормы аномалия и комизм могут остаться незамеченными. Языковая игра, нарушая устоявшуюся точку зрения на вещи, помогает нам увидеть их в новом свете, «воскресить живое восприятие слова, умершее в процессе многовековой лингвистической практики» [Pocheptsov 1981, с. 127].

В лингвистических исследованиях последних десятилетий все отчетливее звучит мысль о том, что на смену оппозиции "норма – аномалия" приходит отношение "норма – другая норма": «Вопрос о нормативности уходит из поля кодификации, а понятие правильное/неправильное все чаще заменяют понятием уместное/неуместное» [СРЯ, с. 5-6]. При таком подходе то, что традиционно квалифицировалось как ошибка, воспринимается не как нарушение нормы, а как ситуативно обусловленная норма (стилистическая или контекстная), определяющаяся задачами дискурса. Таким образом, благодаря лудической направленности языковой игры нарушение лингвальной нормы становится нормой коммуникативно-прагматической.

В ситуациях ЯИ важную роль играет апелляция к лингвистической компетенции (ЛК) коммуникантов. Субъект ЯИ предполагает, что задаваемый ассоциативный код будет адекватно интерпретирован и иллокутивная цель будет достигнута. По мнению Н.Д. Арутюновой, для достижения понимания между участниками коммуникативной ситуации, коммуникативной целесообразности высказывания достаточно, чтобы пресуппозиция отправителя сообщения не вступала в противоречие с общим фондом знаний говорящих [Арутюнова, Падучева 1985], подготовленный адресат. Такое условие является, безусловно, необходимым, но не достаточным для успешности коммуникации, содержащей ЯИ, где достаточным может считаться такой уровень ЛК, который обеспечивает «целостность и единство знаний о звуковой оболочке и значениях словесного знака в сознании говорящих» [Маковский 1988, с. 56].

Рассматривая ЛК коммуникантов как важный фактор ассоциативной интерпретации знака, в том числе в процессах ЯИ, необходимо отметить следующее:

а) ЛК имеет сложную многоярусную структуру, соответствующую разнообразным компонентам языковой способности говорящих;

б) ЛК включает в себя как общественные, так и индивидуальные языковые знания и знания о мире;

в) в области использования ЯЕ ЛК предполагает усвоение обеих сторон знака – как формы, так и содержания (глубина овладения содержанием определяет уровень семантической компетенции говорящих, которая формируется на основе познания предметов окружающей действительности и восприятия ЯЕ в речевых актах; усвоение плана выражения ЯЕ предполагает не только овладение её звуковой оболочкой, но и представление о том, как данная оболочка соотносится с определенным содержанием и в какие системные связи может вступать с другими единицами);

г) ЛК включает знание о речевом потенциале языковых явлений, что предполагает знание о вариативных возможностях знака в данном языке, о специфике его функционирования в разных дискурсивных сферах, а также определяет уровень овладения языковыми средствами и способами выражения данного содержания – иными словами, знание о возможности выразить одно и то же разными языковыми средствами;

д) ЛК охватывает как порождение речи, так и ее восприятие, что связано с проблемой взаимопонимания участников коммуникации, в том числе и с проблемой общности когнитивных структур, ассоциаций у адресата и адресанта речевого сообщения; психолингвистика отмечает, наличие в сознании языковой личности ассоциаций по формальному сходству – т.е. схожие по звучанию ЯЕ связываются и по смыслу. Применяя к речевой коммуникации высказывание А.А. Леонтьева о том, что «значение не есть ассоциации, но знание ассоциаций» [Леонтьев 1974], значение знака есть знание его потенциальной ассоциативности» [ЛЭС, с. 25]. Потенциальная ассоциативность как фактор ЛК говорящих определяет возможную интерпретацию содержания сообщения. Именно механизмы ассоциирования обеспечивают такую организацию когнитивной памяти человека, которая создает возможность манипулировать разнообразными

связями слов в соответствии с коммуникативными намерениями говорящих [ЛЭС, с. 28].

е) ЛК определяется такими факторами, как уровень образования, профессия, индивидуальный опыт и т.п.; различие уровня ЛК коммуникантов (от звуковой оболочки до овладения коннотативным компонентом словесного знака) определяется именно субъективными факторами, связанными с формированием языковой личности: чем шире круг ассоциативных связей ЯЕ в сознании носителя языка, тем более гибким оказывается потенциал речевого варьирования формально-содержательных аспектов ЯЕ.

Уровень ЛК говорящего (в частности, способность к творческому использованию языка) определяет и проявление ЯИ в речевом поведении – от имитации ненормативного словоупотребления до эстетического ассоциативного воздействия на адресата. Таким образом, очевидно, что субъективные факторы ЛК определяют речевую индивидуальность языковой личности, включая способность к ЯИ.

Правила речевого поведения отражают развитие семантического, лингвокогнитивного и мотивационного уровней ЛК. Первый связан с усвоением значений общеупотребительных слов, второй – с формированием знаний о мире и его языковой картине, третий характеризует способность мотивировать выбор стратегий речевого поведения, наличие осознанной установки на использование ЯЕ в соответствии с целью общения. Уровень развития ЛК предопределяет языковую активность – переход от знаний языка к его употреблению. Языковая активность с ее мотивационными составляющими может воплощаться в **намеренном нарушении языковой нормы с целью привлечения внимания к эксперименту над знаком.**

1.2.2. Языковая игра и речетворчество. ЯИ как намеренная, целенаправленная деятельность обладает огромным творческим и личностным потенциалом. Ее следует отличать от ошибок, оговорок, ненамеренных малапропизмов [Hockett 1967, с. 927; Каргаполова 1996].

Языкотворчество имеет окказиональный характер, о чем повсеместно свидетельствует материал нашего исследования. Иллюстративные примеры отбирались не только из текстов, но также из специализированных словарей нестереотипной лексики.

Коммуникативно-ориентированные лингвистические исследования, как правило, подходят к изучению функциональных аспектов языка с точки зрения того, что коммуникация должна быть эффективной, ясной, без помех. Если же в определенной ситуации возникают отклонения от стандарта, то это рассматривалось как нарушение нормы, и, как следствие, такие случаи традиционно выносились за рамки исследования. Изучение коммуникации, которая имела видимость «не имеющей смысла», предлагается осуществлять при реконструкции ситуативного контекста [Attardo 1990; Crystal 1998].

Особенностью передачи информации участниками коммуникативного взаимодействия является то, что они используют потенциал двух регистров – серьезного и несерьезного. Последний имеет игровой момент в передаче информации, в котором человек наиболее полно реализует свое «Я». Индивид, включённый в игровую языковую деятельность, деформирует языковые нормы, опровергает устоявшиеся стереотипы восприятия окружающей действительности и ее отражения в процессе речевой интеракции. В целях реализации установки на ЯИ говорящий может переключаться на игровой регистр общения. Выбор игрового регистра или переключение на него предполагает также и выбор языковых и метакоммуникативных средств общения. Так, выбор регистра общения может осуществляться как в инициальных, так и в реактивных репликах.

Ряд исследователей-лингвистов высказывают мнение, что склонность к языкотворчеству генетически заложена в человеке. Она материализуется, развивается и совершенствуется с самого рождения точно так же, как идет процесс усвоения языка ребенком [Нухов 1997; Гридина 1998; Яковлева 1995; Ягелло 2003].

А.Э. Левицкий справедливо указывал на то, что для наиболее адекватной и экспрессивной передачи информации и реализации собственной интенции человеку присуще употреблять известные, или потенциально известные, языковые единицы в нетрадиционных функциях, приравнивая этот процесс к особому типу языковой игры, когда человек играет как с формой языковой единицы, так и с её содержанием. В таком понимании, сущность ЯИ сводится к «неканоническому (непрототипическому) использованию языка, языковому творчеству, ориентированному на скрытые возможности индивида в оперировании единицами языковой системы» [Левицкий 2001, с. 89]. Он пишет: «любое языковое выражение получает свое прагматическое значение в результате выполнения своей функции в языковой игре – в человеческой деятельности того или иного рода <…> Выбор средств для ЯИ диктуется их (т.е. номинативных единиц) семантическими значениями» [Левицкий 2001, с. 90], следовательно, использование языка в лудической функции – это прежде всего семантическая игра.

В речевой деятельности говорящий использует ресурсы языка для логически-коммуникативных потребностей, при этом имеет возможность творческого, индивидуально-личностного воздействия на собеседника, экспериментируя, необычно употребляя языковые знаки. В то же время реализация творческих возможностей человека в использовании языковых средств не является безграничной, ибо подчиняется нормам языковой системы. ***Речевое творчество*** состоит не только в проявлении индивидуальности языковой личности, но также и в способах использования возможностей языковой системы.

Под таким углом зрения творческое отношение субъекта речи предстает в виде отклонения от языкового стандарта. При этом особое значение приобретает фактор индивидуальных возможностей личности в реализации ассоциативного и прагматического потенциала ЯЕ.

Приведенный обзор точек зрения на ЯИ как феномен игрового использования языкового материала в речи позволяет, как нам кажется, сгруппировать ситуации этого явления следующим образом:

1) Шутливое, иронического, юмористического отношения к объекту, собеседнику в ситуации ЯИ характеризуется нацеленностью на нарушение *языковых* норм. В подобных случаях ЯИ ведет к привлечению внимания, к нестандартному употреблению языка и способствует пониманию, как в следующем примере, где обыгрывается употребление неопределенного артикля: There's *afford* in your future [Nilsen 1978, с. 72] (из рекламы) (ср. There's a Ford in your future); обыгрывается омонимическое членение «May Dame Fortune always attend to you but never her daughter – Miss Fortune» (D. Bell).

2) Речевая маска, имитация неправильности

“Gottum car”, he said. “Big car.

“I don’t like big cars any more”, I said. “I’ve got my own car”.

“You come my own car” the Indian said threatingly.

“I come your car”, I said. (R.Chandler).

“Gottum” – представляет собой форму стяжения got him, got them. Подобное употребление глагола с дополнением характерно для различных видов «пиджина».

3) Аллюзивность, использование аллюзии на паремии, прецедентные фразы “You can’t teach a new mouse old clicks” (You can’t teach an old dog new tricks); “Home is where you can hang your @”; “Swords, Sense and Sensibility”, “Wherefore art thou, Miramax?”(заголовки в Newsweek 4/12/2000)

4) Использование стилистических приемов (стилистических фигур или тропов) в лудической функции: “Mr Little came downstairs, like a delivery of the ton of coal” (сравнение); The hand which grasped mine wrapped it round and enfolded it till I began to wonder if I’d ever get it out without excavating machinery (P.G.Wodehouse) (гиперболизация).

Во всех ситуациях ее возникновения ЯИ характеризует творческое отношение личности к языку, эвристичность речемыслительной деятельности, способность к установлению разнообразных связей между языком и действительностью. Неожиданность, нестандартность использования нередко рассматривается как основа экспрессивности речи: «В стремлении найти

наиболее адекватное вербальное отражение своих эмоций говорящий в условиях бытового общения может выходить за рамки стандартной лексики как недостаточно экспрессивной» [Беляева, Хомяков 1985, с. 50] [см.тж. Попова 1998, Шаховский 1994]. Однако из-за незнания нормы аномалия и комизм могут остаться незамеченными. Вхождение в язык открывает перед человеком парадоксы, не замечаемые при автоматизированном, вошедшим в привычку употреблении ЯЕ.

В отличие от языковой ошибки, когда нормы нарушаются неосознанно, в случае ЯИ отклонение от нормы имеет осознанный, намеренный характер. При кажущейся очевидности и логичности такого противопоставления в современной языковой ситуации не всегда легко провести грань между ошибкой и игрой. ЯИ реализуется в пределах понимания всеми участниками коммуникативного взаимодействия. Это понимание достигается при условии наличия у них «эмоционального интеллекта» и «эмотивной компетенции» [Шаховский 2003, с. 253], т.е. смысловой диссонанс может быть следствием эмоционального диссонанса: “Awfully sorry about all this”, I said in a hearty sort of voice. “The fact is, I thought you were Tuppy”. “Kindly refraining from inflicting your idiotic slang on me. What do you mean by the adjective ‘tuppy’?” “It isn’t so much an adjective, don’t you know. More of a noun, I should think” (P.G.Wodehouse).

Отметим также тот факт, что языковая ошибка имеет тенденцию к превращению в языковую игру. Так, распространены случаи преднамеренного употребления ошибок, представляющих употребление нестандартных форм в качестве ЯИ, что свидетельствует о том, что в области норм происходят заметные изменения. Таким образом, использование ЯИ говорящим не является ошибкой, оговоркой, проявлением недостатка компетенции, а представляет намеренное нарушение языковой нормы, носящее преимущественно окказиональный характер.

Тенденция к броскости, экспрессии в современной жизни экстраполируется и на вербальную сферу. На языке отражаются происходящие

во всех сферах общественной жизни процессы демократизации и либерализации. Самые на первый взгляд догматические, незыблемые языковые нормы сегодня теряют свой категорический характер и преднамеренно нарушаются: ср. окказиональные намеренные отклонения от норм правописания lite, nite, traditionel, wholesum и т.п., а также квази-исправления, употребительные в рекламных текстах с целью привлечения внимания и усиления речевого манипулятивного, персуазивного воздействия [Желтухина 2003, с. 5-6], причем подобные тенденции наблюдаются во многих языках: «Это не сон, это SONY!»; “Чистота – чисто ТАЙД!”; www.FUNdamentally-Speaking; www.FUNsulting. com; Punsulting; Purr-fect; Err-ant Words; “Wonderwear – remember when underwear was fun to wear?” – из современной рекламы.

- The Psyonara Institute provides the-
rapists for private consultations.
- The angry veterans put on a flag-
rant display for higher benefits.
- The track star gained popularity through the new-
sprint rather than jumping hurdles.
- The old parking structure had ramp-
ant destruction as well as termite damage.
- The Joker's worst crime was the mans-
laughter on April Fool's Day.
- The members of the House of Lords are tit-
led gentlemen who keep abreast of things. (www.jimwegryn.com)

С учетом вышеизложенного, способность к ЯИ может служить ***показателем лингвокреативного потенциала*** языковой личности. Креативность связана с индивидуально-личностным аспектом коммуникации и эмоционально-дискурсивным контекстом коммуникативного поведения индивида, мотивирующим процесс имянаречения и процесс функционирования имен [Шаховский 1994; Дементьев 2003].

На наш взгляд, феномен ЯИ должен изучаться именно с позиций ее интерпретации как одного из проявлений языковой креативности, демонстрирующей связь с системой языка и языковыми стереотипами. В этой связи представляется важным отметить, что рассмотрение случаев ЯИ исключительно как языковых аномалий, речевых случайностей суть недооценивание всей значимости этого феномена, особенно в лингвокреативном аспекте языковой личности, поскольку в его основе лежат операции над знаниями.

Возникновение и функционирование ЯИ обусловлено коммуникативными потребностями говорящего – номинативными и прагматическими – при явной доминации последних. В дискурсе использование языка в лудической функции выступают средством реализации целеустановки говорящего, направленной на оказание речевого воздействия на адресата.

1.2.3. Синергетический подход к феномену «языковая игра». В современной лингвистике, как и в научных изысканиях других областей знания, активно звучат идеи применения теории синергетизма и нелинейного видения мира. Дискурс как тип системной организации объектов может быть адекватно интерпретирован только с позиций нелинейного мышления. Доминирование идей линейности в гуманитарных науках сменилось сегодня идеями нелинейности, что предполагает рассмотрение феномена ЯИ в новом ракурсе с учётом её когнитивно-дискурсивных характеристик.

Как известно, основными чертами системного постижения действительности в телеологическом контексте есть поиск единого для всех систем источника движения. Предпринимаемый комплексный анализ явления ЯИ в современной коммуникации базируется на коммуникативно-деятельностном понимании вербальной коммуникации (в рамках которого наблюдается интеграция когнитивной, коммуникативно-функциональной и структурной парадигм) и учитывает постулаты современной синергетики.

Принципиально новый подход к проблеме поиска законов саморазвития больших систем был заложен в период становления идеи самоорганизации иерархических структур, установлено взаимовлияние системы и среды [Пригожин 1986; Князева 1991].

Проблемы самоорганизации дискурса путем использования методов системного изучения и определения основных детерминант, иерархии субэлементов на уровне функционального предназначения [Тарасова 1999, с. 273], во многом были решены применением синергетического подхода, основанного на идеях системности, нелинейности, глубинной взаимосвязи хаоса и порядка («Хаос, беспорядок, случайности необходимы для рождения нового. Хаос есть конструктивное начало, основа для процесса развития») [Князева 1991, с. 16] дает возможность объяснить возможность варьирования принципом нелинейности – множественности выбора.

В речевой деятельности источником самоорганизации является устремленность системы к максимальной реализации творческого потенциала в рамках структурной автономии, а дискурс становится системой самопреобразования языковых структур. Феномен ЯИ – это не итог «игры случая», не появление-вдруг, но суть случайность, дополняющая необходимость, – ведь возникает она в речи как осознанная аномалия с конструктивными целями оптимальной организации речевой интеракции.

Анализ основной существующей литературы периода свидетельствует о том, что становление системного учения об идее самоорганизации, начало которому было положено еще Аристотелем, связывается с проблемами

случайности, многовариантности, нелинейности. Элементы общенаучного учения активно экстраполируются сегодня на системную языковую парадигму [Пихтовникова 1999; Пищальникова 2000; Тарасова 1999], поскольку оно внесло новое в выявление динамических процессов самоорганизации диссипативных систем – какой является и язык – и выявило взаимозависимость общего от конкретного, влияние микроуровня на макроуровень, существенных случайностей (флуктуаций), позволяющих прорваться с малого масштаба в масштаб системы в целом, привести к возникновению новой пространственно-временной макроструктуры (принцип «порядок через флуктуации» И. Пригожина). С.П. Курдюмов так характеризует это парадоксальное свойство нелинейых систем: «Диссипативные процессы… не зло, не фактор разрушения, а важное свойство процессов самоорганизации, необходимое для выхода на аттрактор» [Курдюмов 1990, с. 12-13].

В контексте языковой коммуникации актуальным вопросом есть анализ и определение таких категорий системного учения, как случайность и необходимость. Лингвокреативность является важным фактором, который есть не только источником случайности, но также обусловливает многовариативность и развитие языка.

Язык, являясь открытой нелинейной системой, таит в себе бифуркации – ветвления путей эволюции системы, и фрактали – объекты, обладающие свойством самоподобия, или масшабной инвариативности. Исследование феномена ЯИ в когнитивно-дискурсивной и синергетической парадигме, раскрывающей универсальные законы самоорганизации, делает возможным пролить свет на механизмы использования языка в лудической (игровой функции).

Согласно общей теории систем в ее современном развитии в направлении синергетики, важнейшим объектом изучения является диссипативная система – открытый динамичный функциональный комплекс, который обменивается информацией и энергией с окружающей средой [Пригожин 1991, с. 33]. Языковую игру как деятельность отличает наличие диалектического противоречия – дихотомия “система – норма”; разноуровневость,

фрактальность, асимметрия, дискурсивность / дискурсивная неустойчивость, способность к саморазвитию.

В предпринимаемом исследовании принципы противоречия и саморегуляции позволяют рассматривать состояния системы как результат предшествующего развития. Синергетический подход, основанный на идеях системности, нелинейности, глубинной взаимосвязи хаоса и порядка, имеет большой объяснительный потенциал для изучения феномена ЯИ как неотъемлемого элемента коммуникации в дискурсе современной англоязычной общности; дает возможность вскрыть конструктивную роль появления игрем как фрактальных объектов в речевой цепи; объяснить варьирование формально-содержательной структуры языкового знака принципом нелинейности – множественности выбора, альтернативности путей развития; сосредоточиться на механизмах самоорганизации системы – её разрушения и образования, перехода от хаоса к порядку и обратно.

Е.Н. Князева указывает на такое коренное изменение, производимое в науке синергетикой: “В открытой нелинейной языковой среде малое воздействие, случайность, флуктуация могут приводить к существенному результату. Малая флуктуация может разрастаться в макроструктуру” [Князева 1991, с. 18]. Применительно к ЯИ это соображение может обладать объяснительной способностью в отношении того, что использование языка в лудической функции следует рассматривать как свойство самого языка, без которого невозможно описание самого человека и его дискурсивных контекстов коммуникативного поведения, а не как аномалию и отклонение от языковых норм.

Почти вся речевая деятельность человека является или стереотипной, или креативной, но на основе стереотипов, о чем свидетельствуют результаты специальных исследований [Хейзинга 1994; Санников 2002; Пищальникова 2000; Гридина 1996 и др.]. А это значит, что создание в процессе ЯИ игрем имеет связь с потенциальным существованием в нелинейной среде спектра структур (форм организации), которые в ней могут появиться.

Синергетика как междисциплинарно-ориентированная парадигма исследований при изучении феномена языковой игры обусловливает интерес к ее когнитивным, психолингвистическим и социолингвистическим аспектам в сочетании с собственно лингвистическими.

Согласно положениям синергетики, источником самоорганизации является устремленность системы к максимальной реализации творческого потенциала в рамках структурной автономии, что применительно к дискурсным ситуациям ЯИ может означать то, что дискурс становится системой самопреобразования языковых структур в результате установки на намеренное перестраивание межуровневых связей единиц и их корреляции с экстралингвальными факторами, целью которого является оптимальная организация речевого взаимодействия.

Целями адресанта в соответствии с переключением на игровой регистр речи – нетрадиционным использованием знака, парадоксальным толкованием нового значения ЯЕ – является привлечение внимания адресата, установление, поддержание и размыкание речевого контакта.

1.3. Функционально-лингвальный аспект лудического феномена

Как мы выяснили, ЯИ является реализацией стремления говорящего к речетворчеству, речевой раскованности, оригинальности. Л.-Ж. Кальве особо выделяет среди множества языковых функций лудическую, т.е. игровую, и отмечает, что «уровень языкового мастерства находит свое выражение не только в способности передать информацию, но ещё в способности прибегать к игре слов и понимать её» [Кальве 1978, с. 30]. Следует лишь заметить, что здесь традиционный термин «игра слов», по-видимому, подразумевает ЯИ, однако понятие «языковая игра» значительно шире, чем понятие «игра слов», находясь к последнему в родовых отношениях [Тимчук 2003]. ЯИ представляет лишь вершину айсберга игры более глубокой – на когнитивном уровне, имея

при этом очень серьезную значимость, ибо от игры словами зависит, могут интерактанты перейти или не перейти к делам.

Таким образом, ЯИ в речи можно рассматривать как средство реализации творческой (языкотворческой, лингвокреативной) функции речевой коммуникации. Эта функция проявляется в языковой аранжировке новых ассоциативных связей, вербализации новых мыслеформ коммуникантов, причём указывается на “вектор положительной тональности ЯИ” [Шаховский 2003, с. 256; Attardo 1996, 2001].

В специальных лингвистических исследованиях, посвященых ЯИ отмечается, что речевая деятельность является либо стереотипной, либо креативной, но на основе стереотипов [Гридина 1998; Горелов, Седов 2001; Плотникова 2003 и др.]

Говоря о корелляции языкотворческой функции и эмотивности, В.И. Шаховский отмечает, что первая обусловлена эмоциональным состоянием интеллекта человека и в коммуникации всегда совмещается с эмотивно-адаптивной функцией. Лингвокреативная функция доминирует в эмоционально мотивированных процессах номинации и функционирования в коммуникативных ситуациях языковой игры. Таким образом, являясь условной (конвенциональной), речевая креативность всегда обусловлена эмоциональной окраской коммуникативной ситуации, а ЯИ «провоцируется эмоциональными категориальными ситуациями» [Шаховский 2003, с. 255-256].

При этом языкотворческая функция, как отмечает И.К.Кобякова [1996, с. 5], предполагает переоценку и переосмысление личного и социального опыта участников коммуникативного взаимодействия. Иными словами, в качестве одной из основных функций ЯИ, подчеркивающих ее процессуальную природу, можно выделить эвристическую, понимаемую как проявление в ЯИ личностного опыта использования говорящими открываемых в языке возможностей.

Творческое использование средств языка в ходе переосмысления реальностей окружающего мира неразрывно связано с реализацией коммуникативной

функции – решением речевых задач говорящего, речевой интенции, которая в случае использования высказываний с ЯИ характеризуется целеустановкой на эмоциональное воздействие, привлечения внимания, т.е. связь с прагматическими, ситуационно-релевантными элементами [Schmidt 1976]. С другой стороны, отражая стремление к общению, поиску контактов и т.п., ЯИ может выступать проявлением фатической (контактоустанавливающей) функции, сигнализировать о нормах речевого поведения в микросоциальном поле [Найдич 1995; Болдарева 2002, 14], в фатическом метадискурсе [Матюхина 2004, с. 7]. Е.А. Земская пишет по этому поводу: «Болтовня, шутка как будто не посвящены никакой прагматической цели, никакой определенной теме, ни выяснению каких-то вопросов. Это просто балагурство, “трёп для трёпа”, для убивания времени, из желания понравиться, произвести впечатление, или острословие, порожденное желанием пошутить, для реализации хорошего настроения и эстетического намерения... [где] получает осуществление поэтическая функция языка» [Земская 1988, с. 33]. Французский лингвист К. Ажеж отмечает: «Когда кого-то упрекают в том, что он говорит, чтобы ничего не сказать, то упускают из виду то, что иногда человеку хочется говорить вовсе не для того, чтобы что-то сказать. Дискурс … может в самом себе содержать цель, подобно игрушке в руках ребенка» [Ажеж 2003, с. 249-250]. «Законность» ЯИ подтверждается членами любого лингвокультурного сообщества посредством использования ее в общении.

Попытки найти причины возникновения в речи противоречащих языковым нормам явлений показывают, что игра суть познание сути ее самой, в игре преследуется игровая цель – стремление отойти от ограничений, навязываемых языком, найти поле для языкотворчества в сфере, где, казалось бы, господствуют одни языковые конвенции.

Итак, говоря о значении образований, творимых с лингвокреативной установкой, очевидны гедонистические мотивы игрока, рассчитывающего на успех у окружающих, – получение психологического и эстетического

удовольствия. Любая ЯИ является манипуляцией говорящего с языком, которая чаще всего преследует гедоническую цель [Шаховский 2003, с. 256].

В лингвистической литературе встречаются диаметрально противоположные точки зрения относительно реализации ЯИ эстетической функции в разговорной речи. Так, Ш. Балли полагает, что установка на эстетическую направленность присуща лишь языку художественной литературы [Балли 1961]. К.Кожевникова, напротив, придерживается мнения, что в спонтанной устной речи представлены все стилистические приемы и ироническая окраска, присущая в какой-то степени «каждому образованному, критическому уму, отражается в разговорах интеллигенции в разнообразии приемов языкового комизма» [Кожевникова 1970, с. 52].

Аналогичную точку зрения высказывает и Л.Э. Найдич: «...“натягивание маски” становится признаком интеллигентной речи и своего рода кружковости, а непонимание этой игры свидетельствует об отсутствии соответствующей апперцепционной базы, о том, что человек недостаточно образован, интеллигентен, не входит в определенный кружок или языковой коллектив» [Найдич 1995, с. 166]. Показательно, что такой приём ЯИ, как языковая маска, используется чаще всего для создания образа простака, говорящего на просторечно окрашенном языке, использующего диалектизмы, не знающего этимологии слов и т.п. В современной разговорной речи распространена также ЯИ-маска, основанная на включении в речь канцеляризмов, официальных штампов, новояза, высмеивание которых базируется на общности апперцепционной базы и создаёт обстановку корпоративности, своеобразную языковую культуру протеста, вызванного неприятием существующей идеологии и её ценностей.

Таким образом, за шутовством, в том числе и языковым, могут стоять важные для общественного сознания своего времени идеи, образы, стереотипы. В плане лингвальном в основе ЯИ-маски несомненно лежит общность пресуппозиций, в плане социолингвистическом – единомыслие в оценке общественных явлений. Вышесказанное позволяет предположить возможность

реализации данным феноменом культуральной функции языка, которая предполагает рассмотрение явлений языка и культуры в тесной взаимосвязи и взаимообусловленности.

Итак, в речевой коммуникации феномен ЯИ выполняет ряд функций. Исследователи ЯИ отмечают, что для этого явления чаще всего характерны установка на комический эффект [Земская 1983, с. 174; Норман 1987; McCulloch 1991, с. 75; Ягелло 2003, с. 56; Buttler 1987; ELL], эмотивная функция (эмотивное прагматическое воздействие) [Болдарева 2002, Шаховский 2003], гедоническая функция [Шаховский 2003, с. 256], метакоммуникативная [Матюхина 2004].

Среди ведущих функций ЯИ некоторые исследователи отмечают создание комического эффекта. Определение комизма распростаненной функции ЯИ делает необходимым краткий обзор его теорий.

Категория комического как одна из основных эстетико-мыслительных категорий вызывает интерес у представителей разных наук – философии, литературоведения, искусствознания, психологии, логики, эстетики. В истории этих наук существует множество разнообразных теорий, объясняющих феномен комического. Подчас они настолько отличаются друг от друга, что оказываются взаимоисключающими. Попытка разобраться во всем разнообразии рассуждений о данном феномене показала, что большинство исследователей природу комического объясняют через идеи несоответствия, противоречия, контраста, разлада.

Начало научного изучения комического было положено еще Аристотелем, писавшего, что смешное – это некоторая ошибка, которая никому не причиняет страданий и ни для кого не является пагубной [Аристотель 1957, с.53]. Последователи великого философа остались в целом верны его подходу к пониманию комического, что нашло отражение в философских, эстетических, литературоведческих определениях этой категории. Современные теоретики комического предпочитают говорить именно об отклонении от нормы, о девиантности.

Наиболее общие определения комического дают энциклопедии, например: «Комическое – эстетическая категория, отображающая в искусстве явления, содержащие противоречия, несообразность или алогические противоречия и их оценку посредством смеха» [БЭС, т. 12, с. 690].

С нашей точки зрения, функции языковой игры не могут быть сведены к комическому. В доказательство можно привести несколько аргументов. Во-первых, особенность восприятия комического состоит в том, что оно всегда смешно [ФЭ, с. 573; Бергсон 1992; Дземидок 1974], языковая игра же, как и игра вообще, не ограничены функцией комического и не всегда смешны. В лингвистических исследованиях указывается на то, что игра с языковым материалом не сводится лишь к развлечению либо тривиальному времяпрепровождению [Farb 1973, с. 6]; во-вторых, языковая игра может вызывать другие эмоции, не совместимые со смеховой реакцией.

Несмотря на многочисленные попытки привести все способы проявления комического к единому знаменателю и определить его механизм, единой и абсолютной теории комического нет; «Все они [теории] либо не охватывают всех форм комического, будучи не в состоянии дать им полное объяснение, либо являются слишком абстрактными, далекими от конкретных явлений, не освещающими его специфических особенностей» [Дземидок 1974, с. 50-51]. Таким образом, этот вопрос остается и на сегодняшний день открытым, давая пищу для размышлений как философам, искусствоведам, эстетикам, так и лингвистам.

Одной из сложностей, возникающих перед исследователями, является многоаспектность самого понятия «комическое», что фиксируется многими справочными изданиями и энциклопедиями, поскольку термин «комическое» применяется в различных областях человеческого знания. Каждая наука оперирует данным термином в соответствии со специфическим для нее подходом, определяя им явления, которые соприкасаются в объекте, но разнятся в предмете, методах и теории. Именно многоаспектности проблемы

комического касается ряд посвященных ему работ [Борев 1957; Лук 1977; Любимова 1990; Рюмина 2003 и др.].

Несмотря на сложность и многоаспектность понятия комического, обусловливающих отсутствие однозначного его определения, все же в качестве основного признака эстетической категории комического отмечается противоречие или несоответствие. На наш взгляд, этот признак может представлять точку соприкосновения данной категории и языковой игры.

Наиболее глубоко комическое исследовано как эстетическая категория А. Бергсоном, Б. Дземидоком, Н. Гартманом, Ю. Боревым и др. Причем, как отмечает Н. Гартман, это наиболее сложная из эстетических категорий, призванная вскрывать противоречие между идеалом и действительностью, между тем, что реально существует, и тем, что кажется. Н. Гартман обобщает результаты исследований по теории комического и выделяет следующие позиции в качестве исходных: это неправильность и отсутствие упоминания о субъективности восприятия, неожиданность, контраст, освобождающее действие комического [Гартман 1958]. И. Кант видит во всем комическом некоторое противоречие, а смех понимает как «аффект от преобразования напряженного ожидания в ничто», у А. Шопенгауэра комическое – это несоответствие, возникающее между ожидаемым и тем, что имеет место, т.е. между понятием и реальным объектом [цит. по Дземидок 1974; Рюмина 2003].

Следует отметить, что эстетики и философы ищут объяснение комическому и смеху либо в сфере предметной, либо в эмоциональной, либо в соответствии интеллектуальных возможностей воспринимающего субъекта объекту восприятия. Соответственно, выделяются три подхода в теориях комического – объективистский, субъективистский и реляционистский [Любимова 1990].

По мнению Б. Дземидока, общей теоретической идеей разнообразных концепций комического, которая дает наибольшие возможности для создания более или менее завершенной и удовлетворительной теории комического, является отклонение от нормы [Дземидок 1979, с. 54]. Он отмечает, что комическое представляет собой определенную разновидность творчества,

сущность которой состоит в сознательном конструировании некой системы явлений или понятий, а также комбинаторики слов с целью вызвать эффект комического. Все разнообразие трактовок комического Б. Дземидок группирует вокруг следующих шести типологических теорий: негативного качества (теория превосходства в психологическом плане), деградации, контраста, противоречия, отклонения от нормы, пересекающихся мотивов.

Приведенные посылки в широком смысле – в отвлечении от специфических языковых моментов – образуют теоретическую базу для исследования комического в языке.

Психологический подход также отличается своими особенностями в интерпретации комического. Тут акцент делается на объяснении психологических механизмов юмора, на исследовании особенностей восприятия смешного.

Терапевтической роли юмора с привлечением психоаналитических аспектов посвящены работы С. Султанова [Sultanoff 1994-2004], который рассматривает переживание комического как синергетическое взаимодействие, воздействующее на познание, эмоции, физиологию и указывает на то, что восприятие юмора является наиболее полным, если в нём задействовано три компонента: когнитивный (остроумие), эмоциональный (веселье) и физиологический (смех), и подчеркивает, что чем полнее мы сможем воспринимать юмор, пребывая в веселом расположении духа, оценивая остроты и смеясь, тем действеннее и полезнее для здоровья станет переживание комического.

Влияние З. Фрейда на изучение юмора и смеха для психологов кажется бесспорным. По мнению многих критиков, его психоанализ имел определяющее влияние как на творчество писателей так называемого «серьезного жанра» (С. Цвейг, Т. Манн), так и «юмористически-серьезных» (М. Зощенко, В. Набоков). В работе З. Фрейда «Остроумие и его отношение к бессознательному» (1905), дается психологическая оценка остроумия, что приводит его к такому выводу: «Удовольствие от остроты вытекает для нас из экономии затраты энергии на упразднение задержки, удовольствие от комизма

– из экономии затраты энергии на работу представления, а удовольствие от юмора – из экономии аффективной затраты энергии» [Фрейд 1999, с. 406].

Предпосылкой возникновения юмора есть ситуация, в которой человек, согласно его эмоциональным переживаниям, предпринимает меры по его подавлению. В таких случаях удовольствие от юмора возникает за счет неосуществленного аффекта. Под таким углом зрения юмор предстает как феномен, который дает человеку необходимую разрядку и помогает переносить жизненные трудности.

Что касается отношения остроумия к бессознательному, то З. Фрейд объясняет, что остроты имеют особую ассоциативную специфику. Зачастую память не располагает ими тогда, когда мы желаем их вызвать, но зато в других случаях остроты возникают невольно, что свидетельствует об ассоциативной природе их возникновения острот.

Считая остроумие одной из разновидностей комизма, З. Фрейд отличает его от других разновидностей прежде всего психологической локализацией (острота – это, так сказать, содействие комизму из сферы бессознательного»). Таким образом, согласно фрейдовскому определению, острота является компромиссом между бессознательными и предсознательными процессами, а юмор, как и комизм, локализуется в предсознательном. Бесспорно, такому различению юмора и комизма недостает определенности, что также является причиной критики взглядов основоположника психоанализа, но очевидным является, по крайней мере, то, что для З. Фрейда психические акты остроты, юмора и комизма – суть различные переживания.

Много полемики вызвала и гипотеза З. Фрейда о том, что качестве основной причины создания языковой шутки является удовлетворение агрессивности. Ряд авторов обращает внимание на отличные от агрессивности причины шуток: разрушение социальных запретов, защитная реакция против страха запрета, возвращение к детскому опыту, языковая маскировка [Дмитриев 1996, с. 15]. М. Истмен указывает на существование «невинных, бессмысленных

шуток». Он подчеркивает, что юмор может быть проявлением стремления человека просто отойти от повседневной деятельности [Eastman 1922].

Теория эстетики различает юмор и комизм. Как полагает Н. Гартман, человек обладает чувством юмора, а что-либо/кто-либо может быть комичным. Юмор – это чувство (понимание) комического, которым обладает субъект, не являясь при этом комичным; комическое – это свойство предмета, юмор же, напротив, является делом наблюдателя или создателя [Гартман 1958, с. 415]. К числу эстетических исследований комического принадлежит и работа А. Бергсона «Смех», в которой проводится идея социального характера смеха и юмора. По А. Бергсону, смех представляет как бы «заговор» с другими смеющимися лицами, действительными или мнимыми. А. Бергсон доказывает принадлежность смеха обществу и его зависимость от общества, а главной функцией смеха считает исправление общества, в том числе и подавление всякого стремления к обособлению. А. Бергсон сравнивает рождение смеха с пеной, свидетельствующей о существовании возмущений на поверхности общественной жизни: «Смех... рождается так же как... пена, главная составная часть которой – соль... Философ, который собирает его, чтобы испробовать, найдет в нем... некоторую дозу горечи» [Бергсон 1992, с. 123].

Говоря о комическом в искусстве, необходимо отметить также подверженность его, как и всего человеческого, историческим изменениям. Л.В. Карасев исходит из того, что полюсу серьезности жизненно необходима ценностная антитеза, и она возникает, пронизывая все тело человеческой культуры, в том числе и область искусства. Там, где в игру вступают нормы, правила, общественные рамки, изменяющиеся с ходом истории, меняются также и объекты смеха в разных социальных группах, и смещаются границы допустимых норм, но существуют определенные эстетические константы, сохраняющиеся на протяжении многих лет: «механизм смеха один для всех культурных эпох, каким бы различным ни было их наполнение... «Мера зла», необходимая для смеха, – величина переменная, но сам по себе принцип «меры» столь же постоянен, как Полярная звезда» [Карасев 1990, с. 27]. Эта

концепция юмора и смеха четко выраженный философский характер, но ввиду того, что в основе всех построений автора лежит гипотеза о смехе как о целостном явлении, развивающемся по своим внутренним законам, ее можно охарактеризовать также как «смысловую». Автор придерживается точки зрения, согласно которой смех складывается вместе со всеми остальными важнейшими элементами человеческой культуры.

Осознание и анализ комического затрудняются еще и тем, что зачастую сложно уловить границу между оттенками его палитры – юмором, сатирой, иронией, сарказмом. Из-за ее подвижности возможны переходы из одной разновидности комического в другую. Г.Г. Почепцов отмечает текучую природу юмора. В зависимости от эмоционального тона и культурного уровня, юмор, как и комический тон вообще, может быть добродушным, печальным, трогательным, тонким, грубым, жестким и т.д. [Pocheptsov 1981, с. 101].

В высших своих формах комическое тяготеет как бы к особому синтетическому порядку – «юмористическому миросозерцанию». Юмор заведомо «субъективен», «своенравен», отмечен отпечатком «странного умонастроения самого юмориста… все на свете причудливо преломляется сквозь нрав субъекта» [СЛТ, с. 112].

Палитра комического чрезвычайно богата, поэтому практически в лингвистических словарях не все его оттенки находят свое непосредственное отражение. Приведенные выше определения категории комического и ее основополагающих признаков показывают, что сущность этого сложного явления невозможно охватить какой-либо одной дефиницией, и ни одна из них не будет исчерпывающей. Природа комического раскрывается лишь в ряде определений, дополняющих друг друга.

Специфика категории комического в ЯИ проявляется в том, что она может содержать элемент комического в качестве своего компонента. ЯИ как нестандартное, неконвенциональное использование языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний может и не иметь комического характера.

Лингвальный аспект категории комического связан со становлением в языкознании когнитивно-коммуникативной парадигмы, ознаменовавшей переход ко всестороннему изучению языка, смещение фокуса лингвистических исследований на рассмотрение языка в реальных ситуациях его использования.

Поскольку именно язык можно считать непосредственным средством создания смешного, в лингвистике уделялось достаточное внимание категории комического. Это относится к языку как к системе (лексическому составу и правилам использования ЛЕ), так и к его функционированию в речи, что также подчеркивает универсальность и многогранность рассматриваемого явления.

Наиболее изученной можно считать категорию комического на материале развернутых высказываний, в тексте, являющемся областью научных интересов литературоведения и стилистики. Учебники по стилистике содержат целые разделы, посвященные средствам выражения юмора, иронии и сатиры. Научные изыскания в области лингвальных параметров комического активно ведутся в современной отечественной [Титаренко 1993; Якименко 1984; Черновол-Ткаченко 2000, 2001] и зарубежной лингвистике [Падучева 1982; Никитин 1988; Ягелло 2003; Attardo 1991; Esar 1961; Nilsen; и мн. др.].

В стилистике мы находим исследования по определению того или иного стилистического приема, который служит преимущественно для создания комического эффекта. Следует отметить, что среди стилистов нет согласия относительно того, какой же именно стилистический прием чаще всего вызывает комический эффект. Так, В.Н. Вакуров усматривает специфическое средство юмора и сатиры в гиперболизации [1981, с. 52], И.З. Ильина признает юмористический эффект стилистической функцией перифраза, В.И. Зуева считает способность вызывать у читателя эмоции юмора, сатиры, сарказма, иронии действием приемов, основанных на многозначности и омонимии [Овсянников 1981, с. 37-38], другие исследователи рассматривают в качестве видового явления языковой игры игру слов [Тимчук 2003, с. 4]. Общим же для всех этих исследований является тот факт, что все они рассматривают комический эффект как изобразительное средство в рамках того или иного

стилистического приема, не распространяя эту характеристику на другие стилистические средства воздействия на реципиента юмористического текста.

Большой интерес представляют лингвистические исследования, предметом которых является установление природы несоответствия в комическом. Особого внимания здесь заслуживают попытки исследователей разработать классификацию средств комического на основе определенного критерия. Например, В.А. Соловьян считает отличительной чертой комического алогичность и описывает приемы, относящиеся к языковым алогизмам [Соловьян 1969], В.В. Елисеева приходит к выводу, что основным средством создания полноценного комического эффекта на словообразовательном уровне является взаимодействие аналогии и деформации [Елисеева 1988], Г.Я. Семен рассматривает возможности парадокса в целях создания стилистических эффектов [Семен 1987]. С.А. Швачко и О.В. Лебедева полагают, что в основе юмора лежит парадоксальность, механизм двусмысленности и неопределенности [Швачко/ Лебедева, с. 8].

Если учесть, что основу комического составляет вскрытое противоречие, то при создании комического образа, показывающего тот или иной объект действительности через противоречие ломки стереотипа восприятияи и устоявшихся связей достигает наивысшей вероятности. Что касается языковых явлений, исследователи выделяют три типа противоречий, которые могут вызывать «помехи» в комуникации: 1) противоречия формального, нормативного и прагматического характеру суть противоречия с фонетическими, орфографическими, грамматическими нормами. Приёмы ЯИ, основанные на этом виде противоречий, затрагивают форму речи. Е.А. Земская относит такие виды ЯИ к сфере балагурства [Земская 1983, с. 176], а в ряде работ подобные приёмы рассматриваются как простейшие виды речевых игр, характеризующиеся отсутствием ярко выраженной цели высказывания [Голубцова 1991; Kirschenblatt-Gimblet 1976; Laycock 1976; Mills 1969]; 2) противоречия с нормами языка отражают формально-логические, формально-

семантические, семантические и речедеятельностные аспекты и закладывают основы приёмов острословия [Артемова 1976]; 3) противоречия с прагматическими правилами использования языковых средств отражают нарушение основных принципов речевого взаимодействия – принципа сотрудничества и/или принципа вежливости [Ребрий 1998; Черновол-Ткаченко 2001].

Приведенный обзор работ дает представление о положении дел в области исследования категории комического в лингвистике и подтверждает необходимость дальнейших разработок по данной теме.

Вопрос о рамках допустимости комического возник еще при Аристотеле, но исследователей языка продолжает волновать эта проблема. Ю. Борев отмечал, что восприятие комического становится ограниченным при интенсивности других сильных эмоций – гнева, страха, жалости и т.п., а также в случае, если противоречие угрожает личной безопасности субъекта. В подобных случаях слово, даже с потенциально заложенным в нем комизмом, может быть воспринято как грубость. Соблюдение принципа ненанесения ущерба адресату, являющееся одним из основных условий реализации прагматической установки, перекликается с принципами вежливости в прагмалингвистике.

Эмотивная функция языковой игры. *Я*И возникает в ситуациях речевого взаимодействия коммуникантов и служит средством реализации целеустановки адресанта, направленной на оказание речевого воздействия на адресата, что делает её прагматическую направленность очевидной. Чаще всего эта направленность реализуется в виде установки на персуазивное воздействие, направленность на привлечение внимания, регуляцию дистанции между коммуникантами. Определяющими при этом оказываются такие факторы: 1) сопутствующие обстоятельства протекания речи; 2) говорящий; 3) слушающий; 4) актуализированные языковые средства; 5) коммуникативно-прагматические характеристики; 6) культуральный фон [Девкин 1998, с. 6].

В когнитивной лингвистике описание человека и эмотивно-дискурсивных контекстов его коммуникативного поведения невозможно без учета «лингвистики эмоций», эмотивного кода языка – “все вербализованные эмоции являются осознанными, а значит, кодифицированными” [Шаховский 2002, с. 60].

Юмор, каким бы субъективным и личностно ориентированным он ни был, всегда остается социальным феноменом; при этом он остается тесно связанным с общественным сознанием и индивидуальными особеннстями мышления языковой личности.

Как визно из вышеизложенного, ЯИ является эффективным средством речевого воздействия на эмоциональную сферу собеседника, привлечения внимания и направлена на создание интимизации общения, «сохранение лица» и т.п. Существенными функциями ЯИ являются ее роль в регуляции коммуникативно-прагматических норм общения, в создании новых норм, а в гносеологическом – в образовании новых моделей познания. ЯИ придает дополнительные характеристики ЛЕ, используя прагматический компонент семантической структуры с целью воздействия на интеллектуальную сферу адресата через эмоциональную.

ЯИ суть осознанное ненормативное парадоксальное употребление языковой единицы, отражающее прагматическую установку на привлечение внимания для достижения эффекта воздействия на интелектуальную и эмоциональную сферу адресата. Парадоксальность ЯИ заключается в том, что аномальное, **асистемное достигается системными языковыми средствами**, в качестве которых ЯИ использует игремы, представляющие собой отклонения от языковой нормы.

Экспрессивная функция языковой игры. Если исходить из наблюдений, собранных по поводу ЯИ в лингвистической литературе, то наиболее актуальным представляется в настоящее время рассмотрение ЯИ в свете металингвистики [Ахманова 1966, с. 230] и теории коммуникации.

Феномен ЯИ объясняется, как известно, стремлением к экспрессии речи. Экстралингвальная причина «эскалации экспрессии» [Костомаров 1994] на рубеже XX-XXI веков – в демократизации общества, интралингвальная – в коммуникативном равенстве адресанта и адресата речи, основывающемся на достаточном фонде общих знаний.

ЯИ в последнее время стала характерным признаком языка публицистики. И если в начале 70-х годов В.Г. Костомаров отмечал как конструктивный принцип языка газеты одновременное существование двух тенденций – стремления к экспрессии и стремления к стандарту, то в конце XX – начале XXI вв. явно побеждает первая из них. По причине распространенности ЯИ на газетной полосе журналист и читатель постоянно пользуются двойным языковым кодом, переходя с эксплицитного способа выражения и восприятия смысла на имплицитный и наоборот, вследствие чего и тот и другой находятся в положении «человека играющего» (Й. Хейзинга). Распространение ЯИ в речи привело к ее активному изучению в когнитологии и в лингвистике.

Итак, **языковая игра понимается в данной работе как осознанная интенциональная, ненормативная, лингвокреативная деятельность индивида с целью создания остроумных высказываний (в том числе комических), использующая в качестве средства игрему – коммуникативную инновацию, представляющую собой нестереотипную языковую единицу, функционирующую в ассоциативном игровом поле.**

ЯИ предполагает выполнение индивидом операциональных действий над языковым знаком, деятельность, направленную на намеренное отклонение от нормативных правил с целью привлечения внимания адресата к созданному языковыми средствами парадоксу.

Выводы по первой главе

Определение границ понятия языковой игры и релевантности признаков понятия «игра» для объекта настоящего исследования выявляет наличие двух

точек зрения. Отмечая наличие сходных черт между речью (использованием языка) и игрой, исследователи обращают внимание и на наличие феномена языковой игры иного рода – сознательного нарушения языковых норм, и анализируют такие отдельные аспекты данного феномена, как эстетический, стилистический, логико-семантический.

В языковой игре можно выделить пять общих признаков с другими видами игр: как минимум два игрока, способные к вербальной коммуникации; языковой материал для игры, вокруг которого разворачивается игровое действие; наличие правил игры; креативный подход с опорой на языковые стереотипы; гедоническая направленность игры.

В данном исследовании феномен языковая игра рассматривается как лингвокреативная деятельность индивида, направленная на нестереотипное неканоническое использование языковых ресурсов.

Языковая игра представляет собой осознанное интенциональное ненормативное употребление языковой единицы, являющееся проявлением прагматической установки на привлечение внимания для достижения эффекта воздействия на интеллектуальную и эмоциональную сферу адресата. Хотя наиболее часто основной функцией языковой игры признается создание комического, этот феномен не всегда связан с комическим эффектом, равно как не все комическое представляет собой языковую игру. Лудическая направленность языковой игры может проявляться также и в создании эффекта комического.

Обзор теорий комического, являющегося сложной эстетико-когнитивной категорией, показывает, что в основе его природы лежат идеи несоответствия, противоречия, контраста. Переживание комического является синергетическим взаимодействием, воздействующим на познание, эмоции, физиологию, проявляющимся в остроумии и смехе. Наряду с философскими, психологическими, эстетическими концепциями комического существуют также лингвистические теории исследования комического.

Языковая игра двунаправленна по отношению к языку и к речи: будучи ориентированной на речевую актуализацию, реализацию коммуникативно-прагматической установки, она основана на знании языковой системы, нормы использования и способов творческой интерпретации языковых единиц. Ввиду лудической направленности языковой игры нарушение лингвальной нормы становится нормой коммуникативно-прагматической.

Языковую игру следует дифференцировать от других явлений, также имеющих целью произведение эстетического эффекта. Анализ соотношения языковой игры со стилистическим средствами языка показывает, что языковая игра – это намеренное использование тропеических и фигуральных возможностей языка. Языковая шутка является разновидностью языковой игры, направленной исключительно на создание комического эффекта. В случаях, когда необычность и неожиданность не вызывают характеризующих игру приятных эмоций, они не являются реализацией лудической функции языка, следовательно, и языковой игры.

В такой трактовке эффект языковой игры возникает вследствие соотнесения инварианта (исходного) и варианта (трансформированного). Нормативное употребление представляет собой фон, на котором воспринимается феномен языковой игры.

Основные результаты главы отражены в следующих публикациях: [Сниховская 1996б; Сніховська 1997г; Сніховська 2001; Сніховська 2004].

ГЛАВА II.

И Г Р Е М А
КАК СРЕДСТВО И РЕЗУЛЬТАТ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

2.1. Игрема как лингвистически релевантное явление

Обширный анализируемый материал свидетельствует о том, что в ситуациях языковой игры типы возникающих значений связаны с аномальностью структуры. Языковые единицы, посредством которых создается ЯИ, находятся вне пределов системы. В связи с этим, считаем обоснованным проводить исследование средств конституирования языковой игры на уровне слова и словосочетания.

Решению терминологического вопроса в пользу термина «игрема» во многом способствовало расширение инвариантной терминологии – рост числа единиц, заканчивающихся на *-ема*, которые семантически характеризуют базисный уровень языка (фонема, морфема, лексема и т.д.). Ю.Н. Караулов обращал внимание на то, что так называемые «ключевые слова» всё увереннее входят в научных обиход и все прочнее завоёвывают себе права в языкознании. Ключевыми могут считаться слова, обозначающие явления и понятия, находящиеся в фокусе социального внимания [Земская 1996]. На рубеже веков в лингвистике появились такие инновации в области первичных семантических элементов, как: аргументема [Белова 1999], информема, семантема, идиолексема, мифологема, аксиологема и др. Это, как правило, единицы лексического уровня.

В условиях ЯИ средством создания игрового парадокса является нестандартная языковая единица, включенная в контекст коммуникативной ситуации игрового ассоциативного поля. Возможность ее выявления и идентификации

как лексической единицы, на наш взгляд, предварено следующими предпосылками. Возникающие в сознании сложные цепи ассоциативных связей активизируют процессы когнитивной обработки информации, стимулируя в том числе работу творческого воображения [Рибо 1901]. В ассоциативной связи фиксируются закономерные отношения между предметами и явлениями внеязыковой действительности, что находит отражение в представляемой языком картине мира.

Природа слова, как и природа вербальной ассоциации двойственна: она обращена как к внеязыковому ряду, так и к связям между лексическими единицами, представляющими внеязыковые отношения в номинативной системе языка. Одно из свойств лексемы как единицы речевого мышления – в подвижности ассоциативной связи “денотат – сигнификат – коннотат” с точки зрения актуализуемых аспектов ядра и периферии слова, а также с точки зрения его понятийно-денотативной отнесенности в речи. В концепции ЯИ как реализации ассоциативного потенциала слова, изложенной Т.А. Гридиной [Гридина 1996] это понятие охватывает различные аспекты знака как единицы языка и речи, во-первых, позволяющие прогнозировать возможные связи и направления актуализации лексических единиц, а во-вторых, определяющие отступления от стандартных реализаций возможностей системы.

Внутрисловная ассоциативная связь отражает отношения, сложившиеся между планом выражения и планом содержания языкового знака в процессе номинации. Этот тип ассоциативной связи охватывает отношения между компонентами семантической структуры лексемы, определяя возможность разнообразной речевой актуализации плана содержания. Изменения, вызываемые асимметрией словесного знака, приводят к конфликту формы и содержания и его разрешению на уровне новых ассоциативных отношений между компонентами значения слова и/или его связей с другими лексемами, новому соотношению формально-семантических аспектов функционирования слова в речи – появление омонимов и других трансформаций ассоциативной структуры знака. Внутрисловный тип ассоциативной связи допускает

вариативность семантики слова благодаря динамике соотношения «денотат – сигнификат – коннотат» [Гридина 1996, с. 39].

Направления возможной модификации слова в скопусе ЯИ можно полнее представить, опираясь на динамику интерпретации денотативного, понятийного и коннотативного аспектов семантики слова. В случае ЯИ это позволяет моделировать игровое ассоциативное поле с учетом возможностей вариативности системного прототипа, на основе которого создается игрема.

Вариативность денотативного плана ЯЕ. Проявление свойства асимметрии словесного знака выражается в развитии переносных и производных значений слова, устанавливающих отношения функционального тождества, сходства, смежности между разными денотатами. ЯИ использует динамику содержательного аспекта значения лексемы в качестве средства для ряда приемов: “Either you or your head must be off” (L.Carroll); “…while his brilliant conversational gifts were commending themselves to my inattention” (A.Bierce).

Вариативность понятийного плана ЯЕ. Динамика внутризнаковой ассоциативной связи может проявляться также и в таком виде вариативности как семное речевое варьирование слова, реализующем коммуникативные цели, не изменяя при этом денотативную отнесенность лексем. Вариативная зона конкретизации основных сем в структуре сигнификата определяется соотношением ядра и периферии лексического значения. Периферийные компоненты содержательной структуры слова, актуализируясь в речи, расширяют его ассоциативный потенциал.

Семное варьирование на уровне внеконтекстуальной связи допускает в процессе лексической актуализации перегруппировку ядра и периферии одной и той же лексемы при сохранении формы. Соотнесенность с одной и той же звуковой оболочкой разных лексико-семантических вариантов открывает возможность многоплановой интерпретации смысла при употреблении в речи: “The bloke Waterbury *navigated* towards the door” (P.G. Wodehouse).

Вариативность коннотативного плана. Коннотация определяется как актуализируемое в конкретном употреблении дополнительное содержание,

которое базируется на постоянных ассоциативных связях слов, вызываемых его вещественым значением. Коннотация включает как устойчивые компоненты, так и переменные, зависящие от ситуации употребления. Коннотативные семы, возникнув на базе предметно-логического содержания, характеризуются тенденцией вытеснять его или сильно модифицировать [Арнольд 1973]. В таком понимании коннотация сближается с понятием прагматического смысла в семантической структуре слова:

Husband: «Sorry, I'm late again».

Wife: «I suppose you're up to your neck in work again» (D. Bell) – ср. выражения *to be up to one's neck in work* – по уши (по горло) в работе и *to be necking* – обниматься, целоваться.

«Why is a piece of music is never spelled 'p-e-a-c-e'?» – «Because peace and music never go together» (D. Bell).

Ср. коннотативный смысл смысл ЯЕ 'a piece of music' и 'peace of music', 'necking work' и 'neck in work'. Игровой парадокс создается в каламбурных подменах такого рода оппозицией скриптов, где речевая подмена нарушает ассоциативный прогноз ответных реплик.

Сфера денотации знака зависит от его прагматической функции – несоответствие прагматической и денотативной функций слова при его употреблении в речи может быть либо сигналом речевой ошибки, либо сигналом экспрессивной установки высказывания [Говердовский 1985, с. 73].

Рассмотрение игрем как продуктов смыслопорождения предполагает порождающую деятельность автора и рецептивную (интерпретационную) адресата и их предметно-коммуникативного опыта, что обусловловливает необходимость смыслового (когнитивного) анализа.

Когнитивная ориентация коммуникативных исследований проявляются в том, что, с одной стороны, ЯИ связана с понятием дискурсивного стиля, т.е. с речевым выбором говорящего в различных конситуациях, с другой стороны ЯИ связана с понятием когнитивного стиля, в наиболее широком понимании определяемого как относительно стабильные индивидуальные особенности

познавательных процессов субъекта, выражающиеся в используемых индивидом познавательных стратегиях [СПС, с. 164].

2.2. Лингвокогнитивные основы игрем

Языковая система допускает значительную свободу проявления творческого потенциала в речевом поведении личности, когда в действие включается такой аспект языковой личности, как реализация возможностей человека в соотнесении виртуального и актуального, создании нестереотипных форм речи посредством выхода за рамки нормативных употреблений. Установка говорящего на ЯИ выражается в таком речевом поведении, когда на основе нормативного языкового кода говорящий может намеренно продуцировать прецедент нестандартного использования вербального знака.

Творческое начало ЯИ выступает как эвристический фактор, стимулирующий связь языка и мышления (языкового и внеязыкового опыта), и открывает ассоциативные истоки работы сознания над словом. Для когнитивного анализа творческого аспекта речи существенна такая способность языковой личности, как ассоциативный ум, ассоциирующая сила воображения, проявляющиеся в разнообразных разновидностях ЯИ – игре слов, остроумии, аллюзии.

Одной из эвристик (тезисов, постулатов) лингвистической семантики является эвристика о значимости нестандартных употреблений, которая определяет использование когнитивных методов как таких, что позволяют интерпретировать нестандартные употребления не как ошибки, а как «специфические операции над знаниями» [Баранов 2001, с. 305].

А.Н. Баранов обращает внимание на необходимость научного осмысления в семантическом описании нестандартных употреблений, приводящих, во-первых, к перераспределению информации между имплицитными и эксплицитными слоями плана содержания, (что позволяет сделать вывод о том, что внутренняя форма, отражающая способ номинации, относится к плану содержания, а не является игрой случая), во-вторых, к намеренному

осложнению процесса протекания коммуникации, в-третьих, к фиксированию внимания на форме языкового выражения [Баранов 2001, с. 294-306].

2.2.1. К о г н и т и в н ы е с т р у к т у р ы и я з ы к о в а я и г р а. Когнитивный путь исследования семантики средств выражения комического предполагает использование фреймовой семантики с целью изучения когнитивных моделей структурирования знаний.

С когнитивной точки зрения игра начинается тогда, когда человек, зная закон формы и содержания знака, осознает несоответствие нормативному статусу производимых над знаком операция. При установке на игровое использование языковых средств субъект речи производит моделирование условно-речевой ситуации, позволяющей варьировать формально-смысловую структуру знака. Принимая во внимание то, что употребление языка осуществляется говорящими с различным познавательным и эмпирическим жизненным опытом, на фоне различных мотиваций, когнитивная лингвистика связывает понятия контекста, индивидуального когнитивного состояния и акта употребления в единое целое. Предположение об их взаимодействии положено в основу объяснения феномена порождения и понимания языка [ФЛЯ, с. 9].

ЯИ как обязательное знание правил порождения и восприятия смысла, выраженного в процессе ЯИ производителем речи и воспринятого ее получателем, переводит решение проблемы семиозиса ЯИ в когнитивную плоскость, где она может быть решена с позиций когнитологии как науки о знаниях.

Так как феномен ЯИ прежде всего имеет место в речевом обращении, где осуществляется речевая деятельность говорящего по порождению, а слушающего – по восприятию речи, то одним из наиболее адекватных подходов к исследованию ЯИ, существование феномена которой обусловлено особенностями речетворческой и перцептивной деятельности, будет подход, объектом изучения в котором является "человеко-язык". На мысль об адекватности именно такого подхода к феномену ЯИ наводит высказывание А.Н. Баранова: «Центральным объектом исследования в такой динамической

лингвистике выступают творящие «эго» автора и реципиента, а основной проблематикой – семиозис: порождение и понимание текста (и их предпосылки – когнитивные, лингвальные, мотивационно-психологические) [Баранов 1997, с. 4].

Под когнитивным углом зрения проблема семиозиса ЯИ может рассматриваться в свете понятий о декларативных и процедурных знаниях [Солсо 1996, с. 546; Залевская 1999, с. 71-79], известных в когнитологии под названием статичных и динамичных фреймов, или скриптов, или сценариев, под названием знаний общих (реляционных, процедурных) и специфических (знания событий, ситуаций, следствий действия) [Ришар 1998, с. 63-85] и др.

Как известно, поле в языке может включать элементы как одной, так и нескольких частей речи, объединенных семами или имеющих асемантическое (звуковое, ритмическое, и т.п.) сходство. Ж.В. Марфина, исследуя ассоциативно-образное поле, понимаемое как сложную взаимопроникаемую систему микрополей, построенную с учётом парадигматических и синтагматических связей слов, выделяет в его структуре следующие ассоциативные линии, образуемые взаимосвязанными компонентами – словом-стимулом (ассоциативом) и ассоциатом: 1) семантические, в которых стимул и реакция связаны определённым типом семантических отношений; 2) грамматико-словообразовательные, или ассоциативно-деривационные, суть которых – в изменении грамматических признаков слова-стимула или его деривационных отношений; 3) синтагматические – стимул и ассоциат образуют цепочки/соединения слов в рамках определенного контекста [Марфина 2003, с. 6].

Игровое ассоциативное поле – это функциональное поле, в котором происходит формально-семантическое варьирование знака, соответствующее условиям реализации заданного алгоритма в нестандартном ассоциативном контексте. При введении знака в игровое поле выявляется ассоциативный контект ЯЕ и её ассоциативные параметры, что позволяет исследовать творческую интерпретацию формально-содержательной структуры игрем, предоставляющих средства для ЯИ. Особенностью игрового ассоциативного

поля является то, что в нем реализуется механизм прогнозирования с учетом навыков комбинирования элементов речевого опыта, закрепленного в сознании носителей языка.

Л.С. Выготский высказывает мысль о том, что в игровом поле движение происходит по законам функционирования в реальном поле [Выготский 1996, с. 72-73]. Можно предположить, что в игровом поле использование ЯЕ в качестве средства ЯИ происходит с опорой на функциональные потенции знака в системе языка и. Другими словами, игровые поля создаются по языковым моделям, а возникновение ЯИ обусловлено новой необычной мотивацией ЯЕ, которая парадоксальным образом коррелирует с узуальным стереотипом по формальным и семантическим параметрам. Таким образом, игровое ассоциативное поле представляет необычный контекст интерпретации языкового знака.

Несоответствие между игремой и ЯЕ-прототипом выступает в виде отклонения от нормативного употребления. Парадокс состоит в том, что подобное отклонение, являясь языковой аномалией, не оценивается коммуникантами как речевая аномалия, – игрема становится коммуникативной единицей и играет определяющую роль в создании новых коммуникативных норм. В широком смысле слова “норма” отражает функционирование ЯЕ в соответствии с требованиями системы, что создает у носителей языка ассоциативный стереотип восприятия, отклонение от которого служит источником всевозможных дополнительных смыслов.

В качестве индикатора игрового парадокса можно рассматривать варьирование ассоциативных параметров восприятия игремы и осознание ее ненормативности. В подобных случаях при продуцировании ЯИ намеренно сталкиваются системная норма и норма речевого узуса, выявляя парадокс взаимодействия системных правил и отступления от них. ЯЕ-прототип проявляет свои ассоциативные возможности, обнаруживая тем самым особенности восприятия нормативной и ненормативной реализации своего плана выражения и плана содержания.

В когнитивной лингвистике языковое значение рассматривается как закрепленное за определенной последовательностью звуков знание о типовых свойствах обозначаемого (денотата) в виде гештальт-структуры (прототипа), упакованной в более или менее сложный фрейм [ЯИМ, с. 126-172]. Игрема, таким образом, выступает как когнитивная форма освоения и понимания человеком окружающей действительности. Нельзя отрицать, что способность к ассоциативному мышлению, структурирует нашу концептосферу и, следовательно, определяет наши представления об окружающем мире на базе деятельностного и культурного опыта.

Игровое ассоциативное поле представляет собой совокупность формально-содержательных признаков ЯЕ, вызывающих её адекватное восприятие и употребление. Игрема, которая используется в ЯИ в качестве средства включения знака в деавтоматизирующий контекст, обусловлена возможностью преобразования ассоциативного стереотипа восприятия. Для достижения игремой запланированного прагматического эффекта говорящий использует то или иное отклонение от нормы, языковой код и сценарий интерпретации. Выбор языковых средств предопределяет направление интерпретации знака, задаваемое целями ЯИ. И хотя на какой-то момент игрема оказывается сопоставимой со своим системным прототипом, «черты сходства являются периферийными и второстепенными по отношению к природе... сопоставляемых лингвистических феноменов» [Pocheptsov 1981, с. 15].

Фреймовые структуры включаются в процесс создания смысла и обеспечивают основу для взаимопонимания коммуникантов и осуществление коммуникативных действий, предполагающих единство таких компонентов деятельности, как цель, средства, условия, оценка, результат. Когнитивный план коммуникативной стратегии связан с ранжированием информации в соответствии с потребностями говорящего в конкретной комммуникативной ситуации и речевым выбором говорящего.

Фрейм является одним их типов структур знания для представления концептуального образа. Фрейм – структура данных, в которой отражены

приобретенные в результате предыдущего опыта знания о некоторой стереотипной ситуации и о тексте, который описывает эту ситуацию. Фреймы «отражают реальный мир в упрощенном, но в то же время упорядоченном и структурированном виде, будучи как бы «слепками» с физической и социокультурной действительности» [Тарасова 1999, с. 275].

Идея фреймов, структурирующих жизненный опыт человека в его когнитивной памяти, принадлежит М. Минскому, который рассматривает фрейм как "структуру данных, предназначенную для представления стереотипной ситуации" [Минский 1979, с. 7]. Более развернуто фрейм является «концептуальной структурой для декларативного представления знаний о типизированной тематически единой ситуации, содержащей слоты, связанные между собой определенными семантическими отношениями» [Ажеж 2003, с. 16]. Фрейм есть когнитивная структура, существующая в сознании человека, основанная на вероятностном знании о типических ситуациях, свойствах, характеристиках объектов. Независимо от методологического подхода к речи, диктующего нам тот или иной фрейм, в его структуре, как правило, представлены такие характеристики, как процессуальность, субъект речи, объект речи, мотив или потребность, интенция или речевое намерение, цель, содержание или предмет общения, языковые или семиотические средства [Леонтьев 1974, с. 16].

Фреймовые структуры как часть мыслеречевой системы человека являются способом организации знаний. Сквозь призму разных фреймов рассматривается и объект психолингвистики – речевые события, в фокусе которых постоянно находится связь между содержанием, мотивом и формой речевой деятельности, с одной стороны, и между структурой и элементами языка, использованными в речевом высказывании, – с другой [Красных 2003, с. 16].

Идею фрейма, как видим, можно успешно применять к различным областям знания, в том числе и для представления структуры вербальной коммуникации в целом, а также для исследования текстовой коммуникации как

её составной части. В плане выражения фрейм опирается на совокупность разноуровневых средств, набор которых определяется системой правил языка. В целом принятие фреймового статуса единиц языка открывает возможности применения фреймовой методики в исследовании юмора, в частности, для исследования игрового ассоциативного поля.

Интеллектуальная природа игремы напрямую коррелируется с когнитивными структурами репрезентации знаний – фреймами, скриптами, конструктами, прототипами, а также с механизмами ассоциирования, аналогии, тропеизации (метафора, метонимия, зевгма, оксюморон, персонификация и др.): “Atheism is a non-prophet organization” –‘a non-profit organisation’ (метафоризация); “What to do if you are going bald? – Prepare to meet thy dome” (метонимизация); “…his pedigree was as flawlessly Persian as the rug” (H.H.Munro); “Clovis wiped the beginnings of smile and traces of coffee from his lips” (зевгма).

Игрема как средство и результат ЯИ строится адресантом как апелляция к пресуппозиции адресата – лингвистической, экзистенциальной и операционально-логической. Так, презумптивные статические фреймы в лудических ситуациях обусловливают понимание смысла одной и той же фразы по-разному. Так, *”Mind the GAP!”* /надпись в метрополитене/ понимается как призыв к осторожности, но знание также о *GAP* как сети магазинов актуализирует персуазивную функцию рекламного сообщения, а актуализация соответствующего фрейма позводяет обыграть выражение *“Be alert!”* как *“Be a lert – we need lerts!”* и привлечь внимание своей новизной и необычностью.

В терминах когнитивной лингвистики, апелляция к лингвистической и экзистенциальной пресуппозициям – суть апелляция к статичным, декларативным знаниям, или фреймам, а апелляция к операционально-логической пресуппозиции, фактически представляет собой подведение адресата к необходимости установления логических, причинных, связей суть апелляция к динамичным, процедурным знаниям, или скриптам (сценариям).

Из изложенного следует, что совокупность пресуппозиций, декларативных и процедурных знаний, апелляция к которым при производстве речи обусловливает как саму ЯИ, так и понимание игремы, составляет эпистемологический фон речевого общения коммуникантов.

Исходя из того, что в семиозисе игремы всегда присутствуют презумптивные статичные знания – фреймы, вовлекаемые в скрипт – умозаключение, приводящее к адекватному пониманию игремы, Л.П. Лисоченко предлагает для анализа структур знаний использовать такие разновидности фреймов и скриптов, как ***лингвистический*** и ***экзистенциальный***. Апелляция к лингвистической пресуппозиции (лингвистическим фреймам) – это обращение адресанта к собственно языковым знаниям адресата – знаниям особенностей языковых единиц, их «вовлеченности» в парадигматические и синтагматические отношения, знание их стилистической принадлежности и т.д.

Апелляция к экзистенциальной пресуппозиции (экзистенциальным фреймам) – это расчет адресанта на использование адресатом его экстралингвальных знаний: социальных, исторических, мифологических, медицинских, культуральных, филологических («литературные знания»), прагматических («знания особенностей языковой личности») и др. Апелляция к логической (или операциональной) пресуппозиции – это побуждение пишущего, направленное в адрес языкового сознания читающего, к установлению умозаключения как обязательного условия восприятия смысла текста [Ришар 1998, с. 124-125].

ЯИ приводит к созданию игремы в том случае, если актуализирует в сознании реципиента апелляцию к фреймам – определенным квантам статичных знаний (к неоперациональным пресуппозициям) [Лисоченко 2004], и апелляцию к скриптам – к необходимости установления тех или иных видов логических отношений, сопровождающего восприятие текста (к операциональным пресуппозициям). Коммуникативная цель адресанта – восприятие адресатом созданного им высказывания как игремы, напр.

использование приема деметафоризации в следующем примере: And while she may have had a heart of gold, the thing you noticed about her first was that she had a tooth of gold (P.G. Wodehouse); “You are pulling my leg” “I am not. Nothing would induce me to touch your beastly leg” (P.G. Wodehouse).

Презумптивные статичные знания (экзистенциальные, прагматические, ситуативные и т.д.) – фреймы – наиболее очевидны, когда обусловливают понимание разного смысла одной и той же фразы. При создании игремы продуктивным оказывается синергетическое объединение обозначенных типов фреймов. Так, в частности, в заголовках газетных статей игреми используются в качестве актуализации лингвистического фрейма в соединении с культуральним и ассоциативным. Так, например, во фрагменте “This thing will be a blot on the Twentieth Century!’ ‘And your house will be the blotting-pad. Have you realised that half the papers of Europe and the US will publish pictures of it?“ /H. Munro/ метафора ‘blotting-pad’ активизируются фреймы “позор” та “выгода”. В заголовках к газетным статьям содержатся разнообразные аллюзии: “Pain Stops Play” – на фразу в игре в крикет ‘Rain stops play’, “A Roo Awakening at the Table” – на идиому ‘rude awakening’, “A Suitable Case for Placement” –“Bladerunner” – на названия фильмов ‘Blade Runner’, ‘A Suitable Case for Treatment’, “Swords, Sense and Sensibility” – на название романа Дж.Остин ‘Sense and Sensibility’ и т.п.

Ввиду того, что на этапе семиозиса языковые единицы являются результатом вовлечения в процесс речепроизводства и речевосприятия декларативных и процедурных знаний, игремы могут быть типизированы в зависимости от видов последних. В настоящем исследовании виды статических, декларативных знаний обозначаем как **лингвистические фреймы** и **экзистенциальные фреймы** (к которым могут быть отнесены также субфреймы – культуральные, ассоциативные, прагматические и др.), а динамические, процедурные знания – как **скрипты**.

Игремы как результат использования экзистенциальных фреймов. Экзистенциальные фреймы могут быть типизированы как следующие виды

экстралингвальных знаний: социальных, социально-политических, социально-экономических, социально-исторических, психологических, медицинских и др. Данные фреймы актуализируются в семантическом компоненте значения игремы как результата ЯИ: «Yo' Mama's so fat that she couldn't be born by a C-Section. She had to be born by *a C-D-E-F-G Section*!» [www.pinkbaboon.com].

Игрема как результат использования прагматических фреймов. Прагматическим фреймами могут выступать актуальные в момент восприятия речи знания индивидуальных особенностей языковой личности, а также особенностей или содержания ее речи:

Aunt Lisa: So, how's *married* life treating you?

Rachel: (looking at the check) Unbelievable! (Friends Transcripts).

При этом, чем выше социальный статус адресанта и чем чаще в индивидуальных особенностях речи он отступает от нормы в целях ЯИ, тем большей экспрессией в восприятии носителей языка обладает игрема.

Игрема как результат использования ассоциативных фреймов. Ассоциативные фреймы – суть знания эстетических вкусов носителей языка, удовлетворение которых производит благоприятное впечатление. Примером ЯИ, использующей ассоциативные фреймы, являются рифмованные газетные заголовки, так как аллитерация, рифма удовлетворяет эстетическое чувство читателя. С позиций эстетических языковых вкусов читающего оценивается как стремление пишущего к эвфонии текстов, так и его желание вызвать звуковой или интонационной организацией эмоциональную реакцию реципиента:

"The Goat Moat", "Booze Cruise", "Oedipus-Schmoedipus"; "Lost in the post"; "All right after the first night?"; "Don't mess with Massachusetts" (Newsweek). "Dollars or dolours?" (The Economist).

Игремы как результат использования лингвистических фреймов. Лингвистические фреймы – это собственно языковые знания коммуникантов. Наличие лингвальных знаний позволяет играть в языковую игру. Наличие лингвистических фреймов в тезаурусе коммуникантов, как и наличие других

видов статичных декларативных знаний является условием ЯИ. С использованием лингвистических фреймов связано понятие о ЯИ как о преднамеренном использовании языковых средств разных уровней: «Игра может затрагивать практически все уровни структуры языка» [Горелов, Седов 2001, с. 139]; «экспрессемой... может служить явление самой различной природы и различного уровня» [Костомаров 1994, с. 160].

Лингвистический фрейм включает учет лексического значения слова, учет значений омонимов, семантических или стилистических сем, различающих значения синонимов, знание и учет значений антонимов; знание норм лексической и синтаксической сочетаемости, знание стилистической принадлежности и коннотативной окраски слов, тогда как ***скрипт*** – а) идентификация значений вследствие установления внутритекстовых связей; б) установление контрарных отношений между актуализованными в результате ЯИ двумя значениями многозначного слова; в) установление контрарных отношений между актуализованными в результате ЯИ значений омонимов; г) сравнение нормы и узуса; д) осознание преднамеренного использования в той или иной разновидности дискурса семантически, стилистически или коннотативно маркированного компонента в несвойственном ему окружении. “Who d’you love?” said Liz. “Thee, lass”, I said, finding refuge in the Duxbury dialect. (K. Waterhouse). В следующем примере языковая игра возникает вследствие активизации лингвистического фрейма и установления логики причинно-следственных отношений, апеллирующей к динамичным/процед знаниям (скрипту) установления внутритекстовой связи между *cell phone* “сотовый телефон” и *cell* “тюремная камера”: Q. What do prisoners use to call each other? A. Cell phones (www.pinkbaboon.com).

По характеру маркированности эти компоненты не является принадлежностью какого-либо стиля, а поэтому оценивается адресатом как семантически, стилистически или коннотативно инородное включение в текст. В этом случае ЯИ заключается в использовании приема "стилевого контраста" [Горелов, Седов 2001, с. 145] с целью привлечения внимания адресата.

В качестве средства стилевой нейтрализации может служить игровой прием подмены паронимов омонимами с целью подчеркивания несоотносительности отождествляемых ЯЕ, ср.: «There was nothing left of the Equinoxes, because the Precession had preceded according to precedent» /R. Kipling/ – обыгрывается астрономический термин ‘precession of Equinoxes’, связываемый со словами того же корня ‘precede’ и ‘precedent’.

Употребление слова в тексте, противоречащее его семантической, стилистической и коннотативной маркированности, отступление от норм лексической и синтаксической сочетаемости приводит к языковой игре, заключающейся в сознательном нарушении языковой нормы, отступлении от стереотипов.

ЯИ может обращаться к прецедентным текстам – апеллировать к литературным и культуральным знаниям. В этом случае игрема является результатом использования культуральных и филологических фреймов, что объясняется возможностью «не скрупулезно обозначать расчлененные предметы и понятия, но лишь намекать на них, называть целые сферы, явления и акции» [Костомаров 1994, с. 149]. Обращение к прецедентным текстам – один из распространенных приемов ЯИ при создании рекламных слоганов, газетных заголовков, подзаголовков, названий рубрик и др. (ср.напр.: Home sweet *home page*. Make Yahoo! your home page).

Использование текстовых реминисценций основано на апелляции к культуральным, в основном филологическим, знаниям, или фреймам. Под культуральными фреймами понимаются знания о феноменах культуры. Как показали наши наблюдения, создание игрем является следствием включения культурального фрейма в тот или иной скрипт.

Разновидностью культуральных знаний являются литературные знания – филологические фреймы, представляющие собой знания прецедентных текстов, послуживших созданию текстовых реминисценций [Супрун 1995, сс. 17-29; Горелов, Седов 2001, сс. 139-150]. Текстовые реминисценции могут быть типизированы в зависимости от видов культуральных и филологических

знаний, обусловливающих механизм порождения и понимания игремы. Игремы, представляющие собой результат включения в речь прецедентных текстов, могут далее изучаться с точки зрения выявления источников текстовых реминисценций [Супрун 1995], способов включения прецедентных текстов в создаваемый текст, степени трансформации прецедентного текста, его соотношения с создаваемым текстом в информативном и коннотативном планах и т.д.

Получившее широкое распространение в языке газет выражение с помощью ЯИ добавочного денотативного или коннотативного смысла и его понимание имеет пресуппозиционную обусловленность. В частности, при преднамеренном использовании языковых средств без нарушения нормы эта обусловленность зависит от знания возможностей языковой системы (лингвистическая пресуппозиция), при сознательном нарушении нормы – от знания языковой нормы и узуса (ортологическая пресуппозиция), при апелляции к прецедентным текстам и создании аллюзии возможность выражения и восприятия смысла с помощью ЯИ обусловлена такими экзистенциальными знаниями коммуникантов, как литературные, исторические, мифологические и др. (культурологическая пресуппозиция).

Из вышеизложенного следует, что когнитивная и прагматическая сущность ЯИ воплощается в единицах плана содержания, организуемых правилами, или условиями, ЯИ, которые заключаются в том, что семиозис ЯИ представляет собой оперирование декларативными и процедурными знаниями – фреймами и скриптами, под которыми нами понимаются *неоперациональные* (экзистенциальная, прагматическая, культурологическая, филологическая, а также лингвистическая) и *операциональные* (логические) пресуппозиции. Оперирование знаниями сопровождается апелляцией к декларативным (экстралингвальным и языковым) знаниям (статичным фреймам), содержащимся в индивидуальном когнитивном пространстве адресата, и в вовлечении адресатом в процесс речепонимания вывода нового знания – процедурных знаний (динамичных скриптов), связывающих тем или иным

видом логических отношений "видимый и слышимый текст с невидимым и неслышимым подтекстом" (В.А. Звегинцев).

Характеристика языковой личности адресата, его способность строить умозаключения при восприятии смысла текста [Ришар 1998, сс. 124-130], включая в ментальную деятельность содержание названных пресуппозиций, другими словами, эпистемологического, или когнитивного, фона. Коммуникативная цель адресанта – адекватное восприятие и оценка адресатом созданной им игремы (например, использование прийома дефигурализации) – наглядно выявляется в следующем фрагменте: “You are pulling my leg” – “I am not. Nothing would induce me to touch your beastly leg” /P.G.Wodehouse/.

Считаем необходимым обратить внимание на то, что в современных исследованиях юмора идея когнитивных структур представления знаний оказалась чрезвычайно продуктивной. Речь идет о фреймовой семантической теории юмора, или семантической теории юмора, основанной на анализе скриптов (script-based semantic theory of humour) [ELL, т.6, 1617]. Фреймовая семантическая теория юмора, разработанная В. Раскиным, явилась продолжением фреймовой семантической теории [Raskin 1985], и стала первой теорией, предложившей свой концептуальный аппарат, позволяющий определить, является ли текст юмористическим или нет. Во фреймовой семантической теории понятие скрипта рассматривается в виде развернутой лексической статьи, «ячеечного» представления значения типа «семантической сетки», соответствующее структурированному блоку информации о чем-либо. Каждый отдельный фрейм является частью непрерывного многоярусного графа, узловые точки которого соответствуют всем потенциальным ЯЕ, в т.ч. и фразовым, а зоны – совокупностям параметров.

В процессе комбинаторного взаимодействия смыслов фреймы самоорганизуются, формируя макрофреймы предложения, абзаца, текста. Фреймовая семантическая теория юмора дополняет фреймовую семантическую теорию четырьмя принципами: 1) гипотезой о необходимых и существенных условиях комичности текстового отрезка; 2) понятием

переключателя восприятия с одного скрипта на другой «script-switch trigger»; 3) наличием противопоставления скриптов; 4) понятием оппозитивного принципа языкового комизма [ELL, с. 1618].

Фреймовая семантическая теория юмора позволяет объяснить механизм продуцирования юмористического эффекта. В соответствии с данной теорией любой юмористический текст построен на сочетании двух скриптов, содержащих оппозитивную информацию. Их взаимодействие представляет собою сложный когнитивный процесс, обусловленный рядом факторов – таких, как участники коммуникативного взаимодействия, уровень их лингвистической и коммуникативной компетенции, язык общения, используемый в интеракции. В результате соотнесения оппозитивных фреймов возникает комический эффект.

Необходимо отметить, что фреймовая семантическая теория юмора в целом обнаруживает соответствие разнообразным теориям природы комического, в большинстве которых прослеживается идея биполярности комического – контраста, отклонения от нормы, несоответствия. В качестве наиболее типичных можно выделить такие оппозиции, как возможное – невозможное; нормальное – ненормальное; нормативное – ненормативное; разумное – неразумное; серьезное – несерьезное и т.д. Точку зрения С. Аттардо о том, что основой юмористического эффекта является семантическая оппозиция и нарушение прагматических норм, которые в сочетании с семиозисом общения обусловливают специфический коммуникативный статус юмористического дискурса [Attardo 2003, с. 210], разделяют также А. Брок, Г.Броун, К.Дэвис [Brock 1991; Brone 2004; Davies 1998].

Предположим, что игрема является элементом, который отвечает за «переключение» с одного фрейма на другой (противоположный). В примере *‘The Teacher “Gentlemen, order!” The whole class yelled “Beer!”* /English Humour/ можно говорить о двух фреймах, находящихся в отношениях противопоставления, а юмористический эффект возникает вследствие переключения восприятия первого сценария на второй с помощью

неоднозначного выражения *“Gentlemen, order!”*, которое выступает в качестве средства создания эффекта комического в целях ЯИ. В примере ‘This thing will be a blot on the Twentieth Century!’ ‘And your house will be the blotting-pad. Have you realised that half the papers of Europe and the US will publish pictures of it?’ (H.H. Munro) метафора ‘blotting-pad’ активизирует фреймы “позор” и “выгода”.

Итак, ЯИ представляет собой высокоинтеллектуальную, а не только стилистическую игру со смыслом и значением ЯЕ, поскольку комическое есть производным от рационального, интеллектуального. Потенциальный заряд комического актуализируется лишь при условии наличия у адресата ЯИ достаточного уровня эрудиции и фоновых знаний для адекватного восприятия текста с заложенным в нем комизмом, выделении оппозитивных сценариев и нахождения игремы, переключающей восприятие.

Когнитивным основанием игремы является ментальный эксперимент над знаком, воздействующий на рацио адресата, что позволяет реализацию познавательной/эвристической стратегии ЯИ.

2.2.2. Лингвокогнитивные механизмы создания игрем. Выбор тех или иных механизмов и приёмов создания неконвенциональных образований обеспечивает привлечение внимания к формально-содержательной структуре реализации потенциальной вариативности ЯЕ. Осознание игрового парадокса, являющегося ассоциативно-игровой стратегией ЯИ, требует от участников коммуникативного взаимодействия определенных интеллектуальных усилий по опознанию/идентификации игремы, соответствующих ЯЕ-прототипа и игрового мотиватора. Эти задачи обращены к лингвистической компетенции, языковому чутью коммуникантов.

Языковые единицы, предоставляющие средства для ЯИ, возникают в результате введения в ассоциативное игровое поле стимула (слова, словосочетания, т.е. ЯЕ-прототипа), включённого в сеть ассоциативных связей. Эффект ЯИ возникает в результате решения адресатом эвристической задачи – выявления парадокса употребления знака и его осознания .

Контекстом функционирования средств ЯИ – игрем служат коммуникативные ситуации языковой игры. Учет фактора ситуации и фактора адресата, его окказиональность свидетельствуют о речевой природе исследуемого явления.

Игрема представляет собой сложное коммуникативное явление, включающее и социальный, и прагматический контекст, дающий представление и об участниках коммуникации, и о процессах производства и восприятия сообщения. С одной стороны, игрема есть средство ЯИ, а с другой, – ее результатом, продуктом. Это обусловливает необходимость изучения данного феномена не как изолированной текстовой или диалогической структуры, а его рассмотрения с учетом среды функционирования, обусловливающей формирование смысла.

Дискурсивная ориентация современных исследований свидетельствует о важности ***контекста*** для формирования смысла высказывания, поскольку именно контекст выступает в качестве среды, в которой протекает речевая деятельность [Тарасова 1999, с. 276]. Понятие контекста в современной лингвистике очень объемно и многообразно, его разновидности включают интра- и/или экстралингвальные условия протекания коммуникации. Контекст может отождествляться с ситуацией, и тогда он приобретает черты конситуации.

На современном этапе лингвистических исследований ученые пришли к выводу о системной природе контекста и была предложена иерархия его типов, в которую включён субъект речи. Как языковая личность со своей коммуникативной интенцией говорящий относится к уровню «микроконтекста», как представитель своего социума к «макроконтексту», а как представитель концептуальной системы, хранящейся в коллективном и индивидуальном сознании, в рамках которой инидивид мыслит и говорит, отражая сложившееся в данном социуме видение мира – к «метаконтексту» [Тарасова 1999, с. 274]. Для анализа ЯИ наиболее важными представляются

микроконтекст, в рамках которого функционирует игрема, и осуществляется взаимодействие коммуникантов с их интенциями и социальным статусом.

На взаимоположенность всех типов контекста указывает Д.Н. Шмелев: “коммуникация не сводима к биологической основе деятельности, [контролируемой его когнитивными процессами], её составляющие образуют комплекс когнитивных, биологических, психологических, социальных аспектов, выступая одновременно как процесс и результат” [Шмелев 1973, с. 36].

Для целей настоящего исследования считаем необходимым осуществлять анализ игремы в контексте речевой (коммуникативной) ситуации. Это обусловливают привлечение понятия “дискурс” и связанного с ним дискурсивного контекста. При анализе дискурса в антропоцентрической парадигме лингвистики в него вкладывается «вербализованная речемыслительная деятельность, понимаемая как совокупность процесса и результата и обладающая как собственно лингвистическим, так и экстралингвистическим планами» [Леоньев 2003, с. 200]. Дискурс рассматривается в терминах существующих в коммуникативном контексте (прагматическом, социальном, когнитивном) отношений между говорящими (адресантом и адресатом) с их пресуппозициями, представляющими собой зоны пересечения когнитивных пространств коммуникантов.

Вслед за И.С. Шевченко и Е.И. Морозовой, в настоящей работе мы разделяем интегративный подход к дискурсу как “мыслекоммуникативному образованию”. При таком подходе выделяются дискурсивный контекст с когнитивными компонентами – ментальными структурами в качестве основного признака, отличающего дискурс от текста: на уровне микроконтекста «дискурс представляет собой конкретное речевое произведение (текст) в коммуникативном контексте» [Шевченко, Морозова 2003, с. 36]. Дискурсивный (коммуникативный) контекст – это “ситуация коммуникации, включающая условия общения, предметный ряд, время и место коммуникации, самих коммуникантов, их отношения друг к другу и т.п.”

[Торсуева 1990, с. 238]. Дискурсивный контекст включает условия коммуникации, как языковые, так и внеязыковые. В качестве предпосылок формирования контекста выделяются ситуация общения, опыт и знания коммуникантов, их намерения [Шмелев 1973, с. 35].

Лингвальный план дискурса проявляется в используемых языковых средствах и, как результат, представляет собой целую совокупность порожденных речевых произведений – текстов. Экстралингвальный (лингво-когнитивный) план дискурса суть процесс, обусловливающий выбор языковых средств. Он связан с порождением и восприятием текстов, находя свое воплощение в контексте (когнитивном, прагматическом, социальном) и ***пресуппозиции*** – «зоне пересечения когнитивных пространств коммуникантов» [Красных 2001, с. 180].

В концепции структуры знаний и представлений человека, описанной В.В. Красных и представляющих лингво-когнитивную базу дискурса, т.е. «дискурсивный контекст», существуют ментальные структуры (когнитивные совокупности), представляющие собой «фиксированные формы ментального опыта (концепты, когнитивные схемы)» [Красных 2001, с. 37]. Когнитивная база национально-лингво-культурного сообщества, являющаяся наиболее консервативным корпусом знаний и представлений человека и наименее подверженная изменениям и два типа когнитивных пространств – индивидуальное и коллективное.

В соответствии с тремя видами когнитивных пространств выделяются ситуативная (спонтанная) микропресуппозиция, социумная («константная») пресуппозиция и макропресуппозиция [Красных 2001, с. 180]. Актуализация последней возможна только при наличии у коммуникантов соответствующей когнитивной базы.

Для настоящего исследования релевантным оказывается рассмотрение когнитивных совокупностей – ментальных структур, лежащих в основе ситуации языковой игры. Игрема, функционирующая в скопусе микроконтекста, в

качестве релевантных компонентов включает в свою структуру взаимодействие коммуникантов, их интенции, социальный статус и т.п.

Дискурсивный (коммуникативный) контекст ЯИ – это по сути коммуникативная ситуация, включающая в себя условия общения, самих коммуникантов, их отношения друг к другу. В этом контексте ***игрема*** представляет собой коммуникативную единицу, актуализующаяся в дискурсивном контексте. Понимание контекста коммуникантом входит в его индивидуальное когнитивное пространство (ИКП), одинаковое понимание контекста коммуникантами является частью пресуппозиции, их коллективного когнитивного пространства (ККП).

Ситуация ЯИ реализуется на межличностном уровне и характеризует говорящего как языковую личность, реализующую в коммуникативном эпизоде свою конкретную коммуникативную интенцию – воздействие на интеллектуальную и эмоциональную сферу адресата, привлечение внимания, регулирование межличностного взаимодействия, создание комического эффекта и др.

Каждый человек обладает совокупностью ментальных структур, которые лежат в основе выделения типов коммуникативного контекста. Так, уровень микроконтекста соотносится с ИКП, понимаемым как «определенным образом структурированная совокупность знаний и представлений, которыми обладает языковая личность, каждый человек говорящий» [Леонтьев 2003, с. 164].

К интерактивному уровню микроконтекста исследователи относят индивидуальную психологию, чувство юмора либо его отсутствие, деликатность и бестактность, образованность и невежество. Нестандартное, творческое, нарушающее норму отклонение в ситуации ЯИ на уровне микроконтекста соотносится с ИКП языковой личности и актуализацией в процессе коммуникации микропресуппозиции, понимаемой В.В. Красных как «общий фонд знаний коммуникантов о конкретной ситуации, в которой осуществляется конкретный акт коммуникации, …спонтанно возникающая «здесь и сейчас» зона пересечения ментальных пространств коммуникантов»

[Красных 2001, с. 181]. В микроконтекстной ситуации общения пресуппозиция включает: 1) знание/представления о конситуации; 2) знание контекста, т.е. понимание всех смыслов, релевантных для акта коммуникации; 3) понимание речи. На оценку ситуации в значительной степени влияют также их когнитивная база и ККП, способствующие успешности интеракции.

2.3. Игрема как коммуникативный феномен

Любая человеческая деятельность, в том числе и речевая, является телеологической, т.е. всегда преследует достижение какого-то прагматического эффекта. А.Н. Мороховский различает в человеческой деятельности средства (орудия), и приёмы (способы) деятельности [Мороховский 1984, с. 123]. Целенаправленный характер речевой деятельности обусловливает тот факт, что как средства данной деятельности, так и её приёмы имеют функциональное назначение.

2.3.1. Коммуникативный контекст и коммуникативный акт в скопусе языковой игры. Речевое общение понимается как социальное воздействие на собеседника в процессе интеракции, предполагая сообщение информации, коммуникативное или метакоммуникативное взаимодействие [Леонтьев 1974; Тарасова 1992; Gibson/Hanna 2001].

В лингвистических исследованиях определена необходимость анализа коммуникативного акта (КА) с учётом всего комплекса его составляющих. В своёй работе мы используем модель В.В. Красных, в которой автор принимает во внимание совокупность факторов, обеспечивающих протекание коммуникации, рассматривая их в триединстве «автор – текст – реципиент». Эта модель отражает основные этапы процесса порождения и восприятия текста. При этом структуру КА как основной единицы коммуникации автор описывает как такую, которая содержит две составляющих – ситуацию и

дискурс – и включает четыре компонента: конситуацию, контекст, пресуппозицию и речь [Красных 2001, с. 84].

Уточнением к структурному составу КА является наше понимание контекста вместе с И.Г Торсуевой не как чисто семантического, а как когнитивного феномена, т.е. в совокупности факторов мета-, макро-, микроконтекста [Торсуева 1990, с. 273-274]. Обобщая данные, можно выделить следующие компоненты КА, которые реализуются в ситуации ЯИ:

- экстралингвальный аспект представлен конситуацией – объективно существующей ситуацией общения и условиями его протекания вместе с участниками;
- семантический аспект включает контекст – имплицитно или эксплицитно выраженные смыслы, являющиеся частью ситуации, отражающиеся в дискурсе и актуальные для данного КА;
- микропресуппозиция (общие знания коммуникантов о ситуации, в которой присутствует установка на комический эффект и понимание всех смыслов, релевантных для определенного КА);
- речевая реализация, в контексте которой игрема актуализируется как коммуникативная единица).

На оценку ситуации интерактантами определенным образом влияют также их когнитивная база и ККП, способствующие успешности протекания коммуникации – вычленение наиболее значимых компонентов ситуации, одинаковость их оценок, отбор языковых средств и пр. Так, С. Аттардо указывает, что «не существует юмора в себе и для себя: юмор всегда … в намерениях коммуниканта, ...текст становится смешным только тогда, когда у интерпретатора есть соответствующая перлокутивная цель» [Attardo 2003, с. 13].

Для понимания имеющей место в высказывании игремы необходим учет/знание не только узуально закрепленного значения ЯЕ, но и особенностей ситуации высказывания, поскольку прагматически релевантным является сам факт ЯИ, а не ее авторство или процесс создания. Спорно утверждение о том,

что “любой носитель языка <…> может без затруднений вывести значение новообразования, не осознавая его нетипичной функции в высказывании…” [Леонтьев 2003, с. 101], поскольку, на наш взгляд, ЯИ рассчитана на подготовленного адресата, иначе нет смысла в ее употреблении.

Вне контекста большинство предложений потенциально двусмысленны, и, следовательно, могут быть неверно интерпретированы. В пользу того, что игрема зависит от контекста и отношения адресата к её юмористическому потенциалу, что игрема может существовать только в контексте, свидетельствует замечание С. Аттардо, сделанное им относительно каламбура: не все двусмысленные предложения являются каламбурами, «так как к ним нет ключей, раскрывающих двусмыленность – такие ключи позволяют нам определить именно два смысла, обыгрываемых в каламбуре, в ряду нескольких возможных интерпретаций» [Attardo 2003, с. 6-7]. По мнению цитируемого автора, адресат, готовый к поиску скрытых смыслов, является одним из условий успешности каламбура, неоднозначность продуцирует каламбур в зависимости от настроенности адресата по отношению к коммуникативной ситуации.

Прагматическая норма для единицы с нетипичными параметрами возникает в результате нарушения речевых конвенций. В прагматике такой единицы закодирована психологическая установка говорящего на оригинальность, действенность и новизну восприятия.

2.3.2. Адресантно-адресатная конфигурация игремы. В речевой интеракции с элементами ЯИ собеседники руководствуются не столько интенцией на передачу информации, но в большей степени они озадачены огранизацией и регулированием вербального взаимодействия. С этой целью коммуниканты переключаются с регистра, который в английском языке именуется *“bona-fide communication”,* на регистр *‘‘non-bona-fide communication”*. В ЯИ как виде деятельности проявляется потребность адресата в социальных контактах, включенности в совместную деятельность. В

некоторых случаях ЯИ может иметь самодостаточный характер, являясь единственной целью общения, что нередко наблюдается в метакоммуникации, в частности, в имеющем игровую природу жанре светской беседы, прагматическим свойством которого является ЯИ [Матюхина 2004, с. 184], ср.: “How’s the weather up there?” (высокому по росту человеку); “Killing a snake?”(играющему в гольф); “Don’t work too hard!” (уезжающий в отпуск – остающимся работать); “Yes, teacher”, “Yes, doctor” (дающему указания, поучающему собеседника) [DSUE].

На наш взгляд, коммуникативно-функциональный подход к феномену ЯИ вскрывает ее взаимосвязь и взаимозависимость в речевой интеракции от ситуации дискурса и целей общения. Характеристики ЯИ состоят в ее игровом начале, удовлетворении потребности в общении, стремлении развлечь коммуникантов, дружественной тональности, неконфликтности, стремлении реализовать эстетическую функцию речи [Cook 2000; Doskock 1996].

Как видим, ЯИ имеет коммуникативно-прагматическую целеустановку и может служить эффективным средством речевого воздействия. Для того, чтобы сработал механизм комического, необходимо удачное сочетание ряда факторов, от которых зависит успешность прагматического воздействия (коммуникативная ситуация, фактор адресанта, фактор адресата, их интеллект, эмоции и др.). Это дает основания считать несущие прагматический заряд игремы не стилистическими единицами, как это принято в большинстве исследований, а прагматическими речемами – прагмемами [Шаховский 1994, с. 165].

С.Аттардо указывает на важность интерпретации комического, в частости, юмора как „намеренного искажения нормального, серьезного общения” [Attardo 2003], Дж.Шерцер отмечает, что прототипным случаем использования комического, в частности, каламбуров в англоязычной культуре является осознанное произнесение каламбуров и восприятие их слушающим как двусмысленных [Sherzer 1998].

В адресантном отношении ЯИ предполагает установку на эмоционально окрашенную коммуникацию [Болдарева 2002; Шаховский 2003]. Не менее существенным признаком ЯИ является то, что она требует от говорящего осознанных вербальных усилий, предполагая решение интеллектуальных задач, творчество в коммуникации. Разумеется, разные языковые личности в построении высказываний с ЯИ придерживаются неодинаковых речевых стратегий, и выбор этих стратегий определяется идиостилем говорящих.

Адресант игремы проявляет себя как творческая языковая личность, обладающая достаточным уровнем лингвистической, коммуникативной и энциклопедической компетенции. **Адресантный аспект** в исследовании ЯИ представляется нам наиболее важным ввиду того, что это он отражает коммуникативную установку говорящего. Использование игрем в ситуациях ЯИ свидетельствует о том, что она отражает стремления говорящего к оптимальной организации взаимодействия, его желания воздействовать своим рацио на эмоциональную сферу адресата, а через них – на его интеллектуальную сферу. Экстралингвальными целями адресанта, переключившимся на игровой регистр общения (нетрадиционное использование знака, парадоксальное толкование нового значения ЯЕ) является привлечение внимания собеседника, стремление развлечь, разрядить обстановку, установление, поддержание и размыкание речевого контакта.

Таким образом, в интенции адресанта, включающего ЯИ в свою речь, входит не столько передача когнитивной информации, сколько воздействие на адресата. В этой связи есть все основания полагать, что **адресатный аспект** ЯИ представляет собой планируемое речевое воздействие. С другой стороны, не следует исключать из поля зрения интенциональность адресата: выбирает ли он интерпретацию текста в юмористическом ключе, и если да, то что он думает об интенциях говорящего [Attardo 2003, с. 12]. Как нам кажется, изучение ЯИ как формы лингвокреативного мышления приобретает большое значение с точки зрения исследования механизмов, позволяющих обеспечить прогноз речевого воздействия с учетом фактора адресата.

Коммуникативное взаимодействие, в котором присутствует ЯИ, охватывает формы речевого поведения, в которых важно воздействие на интеллектуальную и эмоциональную сферы.

В современной англистике отмечается то, что в коммуникативной деятельности говорящие часто задействуют механизм функциональной переориентации языковых единиц [Левицкий 2001, с. 90], использование которого входит в интенцию адресанта и ориентировано на определенный уровень компетенции адресата, воспринимающего трансформации и переосмысления плана выражения и плана содержания ЯЕ.

В современных лингвистических исследованиях обращает на себя внимание точка зрения о том, что включение ЯИ в речь может иметь важную социолингвистическую черту – фатическое общение языковых личностей, принадлежащих к образованным социальным слоям, а использование ЯИ в коммуникации свидетельствует об установке на творчество, и определяют ЯИ как «феномен речевого общения, содержанием которого выступает установка на форму речи, стремление добиться в высказывании эффектов, сходных с эффектами художественной словесности» [Горелов, Седов 2001, с. 180]. ЯИ начинается только после овладения нормативными способами речевой коммуникации, поэтому следует отличать ЯИ от детского словотворчества, «творчества поневоле, творчества без установки на творчество… Именно осознание отступления … делает игру игрой» [Горелов, Седов 2001, с. 181].

2.3.3. Прагматические функции игрем. Задачи настоящей работы определяют необходимость изучения функциональных аспектов игрем в рамках когнитивно-дискурсивного подхода. Этот подход предполагает исследование в единстве прагматических и дискурсивных функций игрем в комплексе. Под прагматической функцией понимаем способность языковой единицы реализовать определенное коммуникативное задание, под дискурсивной – способность языковой единицы принимать

участие в организации дискурса и способствовать интеграции текста в единое целое.

Эти характеристики дают игремам возможность выполнять в дискурсе разнообразные функции. Так, игремы могут употребляться как извинения; в качестве ответа / реакции, для поучения адресатов (дидактическая функция); для украшения речи (орнаментальная функция), а также ряд сопутствующих функций:

1) Функция ***речевой характеризации*** – использование игрем свидетельствует об уровне интеллекта, образованности говорящего, об неординарности мышления, раскрывают его эмоциональное состояние “What does a ghost eat? – Spookhetti”; “What is Count Dracula's favourite snack? – A fang-furter”; “What is the difference between …a robber and a church bell? – One steals from the people and the other peals from the steeple”, “…a kangaroo and a lumberjack? – One hops and chews and the other chops and hews” [www.pinkbaboon.com].

2) ***Аргументативная*** функция – реализуется тогда, когда коммуниканты используют игремы для аргументации своей точки зрения, для пояснения своих действий и оправдания поступков: “BE ALERT. This country needs lerts”;

“Shame on you, you old lexicographers,|| I shall call you Laxicographers|| Because you have grown very lax…(O. Nash);

Question: “Mrs. Jones, is your appearance this morning pursuant to a deposition notice which I sent to your attorney?”

Answer: “No. This is how I dress when I go to work” [FCT].

3) ***Интенсифицирующая*** функция – используется для придания речи особой остроты и шарма, усиления эмоций и чувств: «Well! That only leaves thee and me!»; ср. использование парадоксальных сравнений, выявляющее специфику ассоциативного фона узуального слова в игровом поле: Janet: “…and there was a sort of confrontation between Crumble and Splash [names of two cats] – Jane: *Cat*frontation, you mean. (Laughs). Janet: Well, all right, *cat*frontation, if you insist – and they stood by the – Peter: Near *cat*-astrophy, if you ask me

(Groans all round.) Janet: I wasn't asking you, Peter! Peter: Sorry, I didn't mean to be *cat*egorical. (More groans all round) [www.punsgalore.com];

4) Функция ***вежливости*** – соблюдения правил этикета, с помощью игрем возможно завуалированное выражение мысли, для намека, что способствует углублению смысла, «конденсации» речи, имплицированию новых рематических аспектов [Тарасова 1992, с. 32]: "Promises, promises!" (I don't believe you); "Give your ears a chance!" (Stop talking!); "Were you born in a barn?" (Shut the door!), "Was your father a glazier?" (Don't stand in the light!); "Who is robbing this coach?" (Don't interfere!); "Let's take two!" (I won't buy it, it's too expensive) [DSUE]. В приведенных примерах имеет место прагматическая транспозиция речевых актов, изменяющая их конфигурацию.

5) ***Идиосинкретическая*** функция (оживления и украшения речи) – проявляется в структурных модификациях, отклонениях от клише, в тенденции передавать мысль кратко, ясно, что подталкивает участников речевого взаимодействия обращаться к неологии, к инновациям: "The thin edge of the wedge" (J.Joyce) вместо 'the thin end of the wedge'; «Pack, Jeeves, pack with care. Pack in the presence of the passenjare» (P.G. Wodehouse), где игра с акцентологическими произносительными нормами, рифмой служат целям экспрессивности.

6) ***Фатическая*** функция (регулирование коммуникации) – представлена в тех случаях, когда игрема является лишь средством установления, продлевания или размыкания контакта и при этом отсутствует акцент на ее информативности, напр., "My name is Walker – I'm off"; "Aurevoir but not good-bye" [DSUE]. Трансформации различного рода направлены на поддержание веселого расположения духа, хорошего настроения [Sultanoff 1997-2000], реализуют ***аксиологическую*** функцию.

Композиционное место игремы влияет на ее функциональную нагрузку. Особенную актуализацию игремы приобретают в сильных позициях, например, в заголовке, где осуществляется дополнительное их прагматическое и коммуникативно-функциональное усиление игремы, создание связей между

заголовком и текстом, напр. «Something appealing, something appalling, something for everyone?» [www.kedzierski 2004]. В заголовке игрема имеет аттрактивную функцию (привлечение внимания, интрига) и тематическую – информирование о чем пойдет речь в тексте) [Плотникова 2003, с. 172], т.е. подготовка к адекватному восприятию основного текста.

Следовательно, основными функциями игремы являются выплывающие из коммуникативной интенции адресанта – это экспрессия, эмотивность и комизм. Другие функции игрем зависят от типа дискурса: в фатической метакоммуникации использование игрем происходит с целью начала, поддержания, размыкания контакта, в рекламном дискурсе – с целью привлечения внимания и персуазивного воздействия, в политическом дискурсе – с целью усиления речевого воздействия, удержания внимания.

На основании предпринятого комплексного рассмотрения основного средства ЯИ – игремы – в собственно языковом, когнитивном и коммуникативно-прагматическом аспектах, понимаем её как коммуникативную единицу, представляющую собой неконвенциональное языковое образование, как «коммуникативный продукт», который следует рассматривать не столько как продукт языка, сколько как продукт смыслопорождения.

Адресантный аспект игреми является интенциональным источником и в то же время речевым актуализатором игровых импульсов. Форма и характер лудической “упаковки” пропозиционального содержания сообщаемого – это отражение интеллектуальных способностей, коммуникативной компетенции и языкового чутья лингвокреативной личности. Ср. Создание нестандартных парадоксальных высказываний в следующих примерах: What happens when two oxen bump into each other? – An oxident. What is Count Dracula's favourite snack? – A fang-furter. What did the werewolf write on his Chrismas card? – Best vicious of the season /J.Goshgorin/.

Исследование ЯИ, её механизмов и средств с позиции когнитивной и коммуникативной лингвистики позволяют подтвердить положения о системности языка, в котором неконвенциональные образования

обусловливают динамизм системы и ее сохранение; о человеке как адаптивной системе, и выдвинуть гипотезу о ЯИ как средстве адаптации коммуникативных единиц в результате взаимодействия фреймов: пересекаясь, формальные и семантические структуры ЯЕ перестраиваются, самоорганизуются, мобилизируя ресурсы для выражения новых смыслов.

Механизм создания комического эффекта состоит в том, что нестандартный / ненормативный элемент «выдвигается» на передний план, но его интерпретация происходит в сопоставлении с нормой как фоном, следовательно, отклонение от стереотипа употребления ЯЕ требует актуализации системных параметров этого элемента. Термин «выдвижение», или «актуализация» впервые был употреблён лингвистами пражской школы относительно функционирования мотивированных отклонений от нормы, как явления, противоположного стереотипному использованию языковых элементов, которому присуща высокая степень предсказуемости.

При нормативном использовании языковых средств осуществляется автоматическое установление связей, происходящее как бы по заданному сценарию. Б. Гавранек так писал о языковой автоматизации: «…использование языковых средств, которое является обычным для определённой задачи выражения, то есть такое использование, когда выражение не привлекает внимания, ... стремится быть понятым как составная часть языковой системы, а не как единица, которая объясняется в конкретном высказывании контекстом и ситуацией» [Гавранек 1967, с. 355].

Такое понимание использования языка предполагает, что если при автоматизированном (нормативном) использовании элементов установление связи между ними осуществляется по заданному стереотипу, то при актуализации происходит разрушение стереотипов. Последующий элемент речевого потока может вызвать деавтоматизацию восприятия. Под актуализацией лингвисты пражской школы подразумевали «такое использование языковых средств, которое привлекает внимание само по себе и

воспринимается как необычное, лишённое автоматизма, деавтоматизированное» [Гавранек 1967, с. 355].

Итак, декодирование нормативного использования представляет автоматическое восприятие кода как «наиболее экономный, быстрый и эффективный способ передачи сообщения», а деавтоматизацию восприятия кода как «способ шифровки сообщения, т.е. стремление сделать декодирование информации невозможным для тех, кто не располагает ключом к такому коду» [Гальперин, 19].

Появление непредсказуемого элемента – игремы того или иного типа приводит к возникновению в коммуникативной цепи «помех», требующих затраты определённого количества интеллектуальной энергии на снятие возникшего напряжения. «Помехой» может быть неожиданная или необычным образом представленная ЯЕ, инициирующая установление новой ассоциативной связи в когнитивном процессе. Когнитивно-прагматический потенциал игремы, т.е. мощность «помехи» прямо пропорциональна количеству затраченной интеллектуальной энергии.

Но у данного явления существует и обратная сторона: чем меньше вероятность узнавания элемента в тексте, тем больше вероятность непонимания со стороны реципиента. Таким образом, успешное восприятие используемого ЯИ лингвального кода – и понимание игремы возможно только в том случае, если в языковом сознании реципиента присутствуют соответствующие фреймы.

Установление новой ассоциативной связи, её осознание является звеном в моделировании нового образа, что и является смыслом нарушения предсказуемости в речевой цепи. Это явление в теории литературы получило название «приём остановки внимания» [Шкловский 1929, с.177].

В теории информации прогнозирование, способность «предугадать элемент сообщения, который последует за уже переданными элементами и ожидать этот элемент» обозначается термином «предсказуемость» [Гальперин 1984, с. 37].

Теория информации даёт математическую интерпретацию предсказуемости: связь объёма информации с её предсказуемостью представляет обратно пропорциональную зависимость. Так, использование высказываний, содержащих элементы ЯИ, делает информативность сообщения достаточно высокой. В данном случае происходит не просто увеличение объёма информации, а возникает качественно новая информация, базирующаяся на сопоставлении ассоциативных связей, что приводит к переключению со сферы обыденного в сферу неожиданного. По мнению М. Риффатера, роль фона, на котором «выдвигается» непредсказуемый элемент, выполняет стилистический контекст [Riffaterre 1962], напр. **Parker:** Is something wrong? **Phoebe:** Wrong? Really? You know the word wrong. Everything isn't perfect? Everything isn't magical? Everything isn't aglow with the light of a million fairies? They were just brake lights, Parker! (Friends Transcripts).

В таком понимании «эффект обманутого ожидания» создаётся не отступлением от общей нормы, а отступлением от контекста нормы. Как отмечают М.Холидей и Г. Лич, возникает «лингвальная неожиданность», повышающая воздействие аномальной конструкции на реципиента, способная воплощать авторский замысел [Halliday 1971, с. 339]. Для того, чтобы правильно декодировать ***намеренную аномалию***, важно установить, с какой целью говорящим допущено отклонение от норм. При этом следует иметь ввиду, что нередко сходные нарушения могут допускаться с разными целями – речевой маской, пародией, или же интимизацией общения (ср.напр. "Who are you shoving /pushing/?' – said an elephant to a flee"; "Is that a threat or a promise?"; "I shan't play!" [DSUE]).

О том, что язык представляет достаточно широкое поле для экспериментирования, писал ещё В.фон Гумбольдт: «...в нем [языке] не следует бояться ни изощренности, ни избытка фантазии, которые кто-то считает нежелательными» [Гумбольдт 1985, с. 349]. Фонд авторских окказионализмов, …постоянно обогащается как за счёт лексикографической фиксации новообразований, так и за счёт добавления нового коннотативного

признака. Это связано не только с логическими коммуникативными потребностями речевого общения, а, скорее всего, с психолингвокреативной способностью языковой личности и языковой общности.

Мы полагаем, что появление игрем обусловлено в значительной мере уровнем лингвистической и коммуникативной компетенции субъекта речи, его вербально-эмоционального картирования мира и происходящего в нем, что свидетельствуют об особом значении роли человеческого фактора в языке. Включение эмотивного признака в семантику той или иной ЯЕ превращает их в «эмотивные речемы, средства игровой этимологизации, эмотивной деривации» [Шаховский 1994, с. 165].

Следовательно, в возникновении игрем прослеживаются экстралингвальные предпосылки: в единицах эмотивно-игрового поля объектами отражения и номинации являются не сами денотаты и не понятия о них, а прежде всего, эмоциональное отношение к ним в данном языковом обществе. В результате в речевое обращение и языковое сознание вводятся новые контекстуальные понятия, требующие адекватной интерпретации их эмоционально-оценочного знака всеми пользователями. Под таким углом зрения «психолингвокреативность речемыслительной деятельности позволяет объяснить функциональную сторону языка и её роль в формировании контекстуальных понятий и их лингвистических кодов» [Швачко 1996, с. 165], а значение игрем исходит из прямой связи с экстралингвальным знанием.

Некоторые исследователи к разновидностям ЯИ относят также и речевую субкультуру, существующую в сознании носителей языка в виде цитат, взятых из каких-либо текстов, коммуникативных ситуаций [Горелов, Седов 2001, с. 188-189]. Многообразие тем, затрагиваемых ЯИ, представляет собой разные грани бытия нации, по ним можно воссоздать мифо-поэтическую модель мироощущения социума. При создании фоносемантических игрем используется «речевая маска» – включение в речь имеющих фонетические, морфологические и лексические признаки диалекта, просторечия [Crystal 1998, с.20-23], при создании лексико-стилистических игрем распространен прием

стилевого контраста, основанный на перемещении слов и выражений из одного стиля речи в другой.

Выводы по второй главе

Средством и результатом языковой игры является игрема, представляющая собой окказионально, нестереотипно и ненормативно употребленную языковую единицу или комплекс языковых единиц. Анализ когнитивной природы игрем предполагает использование когнитивных моделей структурирования знаний – ассоциативного игрового поля, фреймов и скриптов.

Игрема возникает в результате взаимодействия языковой единицы-прототипа (слова, словосочетания) и мотиватора в игровом ассоциативном поле, понимаемом как ассоциативный контекст, необходимый для конструирования парадокса употребления знака. Игровое ассоциативное поле суть функциональный диапазон формально-семантического варьирования языкового знака.

В исследовании создания игремы наиболее важным является адресантный аспект, коммуникативная установка говорящего как творческой языковой личности. Адресатный аспект связан с результатом планируемого воздействия, достигаемым посредством создания комического эффекта. При установке на языковую игру отклонение от нормы предполагает активизацию способности говорящих к интеграции восприятия нормативного и ненормативного, сознательный отход от системной вариативности знака для придания ему статуса игремы. Языковая единица-прототип, будучи трансформированной под воздействием мотиватора, является опознаваемой для адресата с достаточным уровнем лингвистической компетенции.

Появление игремы является одним из способов включения знака в деавтоматизирующий контекст. В целях деавтоматизации восприятия языковой единицы языковая игра использует механизмы формально-семантического

варьирования и преобразования знака в рамках, допускаемых системой и нормой английского языка.

Несоответствие между игремой и языковой единицей-прототипом выступает в виде отклонения от нормативного употребления. Парадокс состоит в том, что подобное отклонение, являясь языковой аномалией, не оценивается коммуникантами как речевая аномалия, т.к. игрема является коммуникативной единицей.

Познавательный потенциал игремы заключается в том, что субъект решает эвристическую задачу – ассоциативный поиск языковых единиц, послуживших прототипом и мотиватором. В фокус языкового сознания при этом попадает возможность установления смысловых ассоциаций на основе формального сходства и последующее объяснение этой связи. Характеристической (инвариантной) чертой в механизме создания игремы является наличие двух составляющих – языковой единицы-прототипа (интерпретируемого компонента, подвергаемого трансформации) и игрового мотиватора (интерпретирующего компонента, с помощью которого производится трансформация).

Основными функциями игремы являются выплывающие из коммуникативной интенции адресанта – это экспрессия, эмотивность и комизм. Другие функции игрем зависят от типа дискурса: в фатической метакоммуникации использование игрем происходит с целью начала, поддержания, размыкания контакта, в рекламном дискурсе – с целью привлечения внимания, аргументациии и персуазивного воздействия, в разговорном дискурсе – с целью усиления речевого воздействия, удержания внимания, интимизации общения и др.

Основные результаты главы отражены в таких публикациях: [Сниховская 1997б; Сниховская 1997в; Сніховська 2002; Сніховська 2003; Сніховська 2004а; Сніховська 2004б].

ГЛАВА III.

ПРИЁМЫ СОЗДАНИЯ ИГРЕМ В СОВРЕМЕННОМ АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

В исследовании средств воздействия обращает на себя внимание тот факт, что в целях создания нового смысла целесообразно говорить о «гомоморфном структурировании» единиц разных уровней (языкового и неязыкового), слиянии эмоциональных и когнитивных компонентов, в связи с чем нельзя рассматривать разграниченно фонетическую, структурную, либо смысловую организацию текста, так как нет возможности с уверенностью сказать, какой именно уровень текста оказывает наибольшее воздействие на адресата» [Желтухина 2003, с. 68-69].

ЯИ представляет собой эффективное вербальное средство речевого воздействия, используя прежде всего материал лексического уровня языка и лексическую валентность.

Лексика включает в себя все слова языка и их эквиваленты. Слово является основной языковой единицей, характеризующейся определенным значением, которое имеет определенная группа звуков в определенном грамматическом окружении. Эквивалент слова представляет собой устойчивое семантически связанное словосочетание, которое, в отличие от подобных ему синтаксических образований, не создается в процессе речи, а входит в нее как готовая единица в фиксированном соотношении семантической структуры и определенного лексико-грамматического состава.

Слово можно рассматривать с точки зрения его внутренней и внешней структуры [Арнольд 1973; Никитин 1988; Верба 2001]. Единицами внешней структуры слова являются фонемы, свободные и связанные морфемы, морфемный состав слова, словообразовательные форманты. Внутренняя

структура слова – это его значение и его оттенки, мотивированность значения, семантические группы слов, изменения значения, денотативное и коннотативное значения.

Изучение творческого характера процесса ЯИ, приводящего к продуцированию семантического эффекта, предполагает учет процессов лексической аттракции [Левицкий 2001, с. 91]. Они определяют особенности конструирования и сочетаемости словесных знаков и проявляются в коммуникативной деятельности стихийно, приводя к нарушению узуального стереотипа восприятия и употребления слова. Игровой потенциал ассоциаций по форме выражения языкового знака присутствует в случаях тождества или сходства планов выражения ЯЕ.

Для создания игрем в ситуациях ЯИ лингвокреативная личность использует потенциал внутренней и внешней структур слова.

3.1. Предпосылки языковой вариативности

Лингвокреативное мышление, проявлением которого является ЯИ, предполагает способность личности манипулировать языком и создавать нестандартные остроумные конструкции. Языковая игра как проявление творческого типа мышления и самовыражения человека обращена к использованию ассоциативного формально-семантического лингвального кода.

В лингвистических исследованиях отмечается, что для эффективной коммуникации необходим комплекс языкового, речевого и прагматического компонентов коммуникативной компетенции [Brône, Feyaerts 2004; Chlopicki 2001]. Как уже отмечалось, коммуникативная компетенция предполагает не только овладение формальной и смысловой сторонами словесного знака, эффективное использование арсенала языковых средств, но и адекватное восприятие друг друга участниками интеракции с целью избежания коммуникативных неудач [Славова 2000, с. 56]. Этот аспект компетенции связан с проблемой понимания, в частности с проблемой общности ассоциаций

адресата и адресанта. Поэтому особое значение для формирования коммуникативной компетенции приобретает знание ассоциативного потенциала языкового знака в аспекте его вариативности [Гридина 1996].

Именно механизмы ассоциирования организуют когнитивную память человека таким образом, что создают возможность варьирования ассоциативных связей в соответствии с коммуникативными потребностями говорящих [Маковский 1988, с. 28]. Чем шире круг ассоциативных связей слова в языковом сознании носителя языка, тем шире возможности формально-семантических модификаций знака.

Вариативность словесного знака во всех возможных аспектах его актуализации, включая также и нестандартное функционирование охватывается принципом ассоциативной связи, основными типами которого являются ассоциации по смежности и ассоциации по сходству [Леонтьев 1974, с. 50]. Ассоциациям отводится ведущая роль в образовании новых единиц речемыслительной деятельности. В языке означенный принцип является основой формально-содержательной вариативности знака.

Проявление ассоциативной связи обнаруживает себя как в ракурсе системного функционирования, так и в речевом ракурсе, образуя на уровне системы парадигматику языка, а на уровне речи – его синтагматику. В частности, для когнитивного анализа творческого аспекта речи существенно то, что «…ассоциирующая сила воображения как способность субъекта может проявляться в таких качествах, как остроумие, игра слов [Фрейд 1991, с. 11]. Творческое начало ЯИ выступает эвристическим фактором, стимулирующим связь языкового и внеязыкового опыта, инициируя работу сознания над словом: остроумие предполагает ассоциативный ум » [Лук 1977, с. 52].

Законы системного функционирования знака, основной из которых гласит, что соотношение плана содержания и плана выражения неизоморфно, распространяются и на языкотворческое мышление. Динамика языкотворческого мышления связана с понятием об “ассоциативной структуре знака” [Клименко 1980]. Вся совокупность ассоциативных отношений, в

которые включен языковой знак, распределяется по трем направлениям: отношение знака к явлениям действительности (отношения между означающим и означаемым внутри знака); отношение знака к другим знакам в системе (синтагматические и парадигматические отношения между знаками); ассоциативные отношения между знаками в тексте (речевая актуализация знака) [Клименко 1980, с. 34]. И формальная, и содержательная стороны словесного знака обладают потенциальной возможностью актуализации того или иного вида ассоциативной связи, что в случае ЯИ позволяет моделировать игровое ассоциативное поле с учетом внеконтекстного и речевого варьирования ЯЕ-прототипа, на основе которого создается игрема.

Прагматическая установка ЯИ на творческое использование “ассоциативной валентности” знака реализуется с помощью стратегии ЯИ, которая позволяет перейти от стереотипного восприятия и использования знака к ассоциативно-игровому, подающему пропозициональный смысл в нестандартной «лудической упаковке».

Создание и восприятие игрем связано с фонетическим, словообразовательным, лексическим типами ассоциирования, а контекстуальные ассоциативные связи, соответствующие коммуникативной модели лексического значения, актуализируют речевое варьирование плана его содержания и плана выражения, допуская различную интерпретацию словесного знака. В этой связи представляется уместным упоминание концепции «интерпретативно-смысловой валентности знака» А.Ф. Лосева, согласно которой каждый языковой знак наделен способностью вступать в связь с другими знаками, что ведет к возникновению более или менее обширных цельностей [Лосев 1982, с. 121], при этом ассоциативная валентность понимается как «бесконечная стихийно-системная интерпретативно-смысловая валентность» [там же, с. 125]. Подтверждением ассоциативного характера языковой валентности является способность языкового знака к практически неограниченному числу своих интерпретаций.

Итак, совокупность ассоциативных связей слова образует его ассоциативную валентность, которая проявляется на всех уровнях функционирования знака (фонетическом, словообразовательном, лексическом, синтаксическом) и позволяет по-разному интерпретировать формально-содержательную структуру знака [Гридина 1996], т.е. преобразовывать потенциальное содержание в актуальное.

Специфика когнитивно-ассоциативного контекста языковых единиц предоставляет основу творческого процесса переосмысления узуальных ЯЕ при усвоенности системных языковых закономерностей. Основой этого творческого процесса служит то, что язык является не только объектом, но и инструментом познания. Разнообразные ассоциативные сближения, предопределяющие появление игрем, по-разному реализуют потенциальный эффект ЯИ, связанный с введением ЯЕ-прототипа в игровое ассоциативное поле.

Ассоциативные параметры формально-содержательной структуры слова определяют возможность его разнообразной интерпретации в речи. Актуализация формально-семантических ассоциативных связей является отражением коммуникативной установки речевого акта. Таким образом, реализация ЯИ обусловлена вариативностью системных ассоциативных связей словесного знака.

При всем разнообразии ассоциативных связей, в которые включен словесный знак, можно говорить о формально-семантических ассоциациях как об основном типе ассоциирования, доминирующий в ситуациях ЯИ при создании и восприятии игрем, актуализирующий ассоциативные связи между планом выражения и планом содержания слова.

В речи основой ЯИ является многообразие формально-семантических связей знака в системе, которое определяется правилами и свойствами, вырабатываемыми языком для охвата ограниченным объемом памяти бесчисленного количества реалий и их признаков [Плотников 1989, с. 43]. К этим свойствам традиционно относят:

1) развитие полисемии;

2) способность лексем называть класс предметов, а не единичный предмет;

3) наличие на всех уровнях алгоритма комбинирования – парадигматических правил выбора и синтагматических правил сочетаемости единиц;

4) существование имплицитных (семантических) и внешних (формальных) признаков, посредством которых лексические единицы группируются и различаются между собой.

Синхронная связь между формой и значением ЛЕ может иметь как произвольный, так и мотивированный характер. В качестве специфического атрибута мотивированности выступает внутренняя форма (ВФ) слова. Без ее учета невозможно во всей полноте представить ассоциативные свойства знака как в системном, так и в контектуальном планах его восприятия.

Традиционная трактовка содержания понятия «внутрення форма» соотносит его с этимологическим значением наименования [Маслова 2004б, 45-46]. В.П. Григорьев под ВФ понимает коннотативное содержание слова, приобретаемое им при употреблении в эстетической функции в контекстах поэтического языка [Григорьев 1986, с. 17].

Вслед за А.А. Потебней, мы понимаем ВФ как признак обозначаемого, получающий формальное воплощение в звуковой оболочке слова и послуживший основой наименования [Потебня 1897]. Такое определение ВФ постулирует значимость формального выражения содержания для его представления в системе единиц языка – мотивированность содержания связана с определенной формой его выражения. ВФ слова способствует пониманию его значения, поскольку она выступает как ассоциативный стержень восприятия знака.

ВФ слова задействована в создании игрем всех типов. Манифестированный ВФ слова признак может быть как элементом плана денотации, так и элементом плана коннотации. Ассоциативные свойства ВФ зависят от того, с каким видом мотивации она связана, т.е. какие

ассоциативные связи она актуализирует (фонетические, словообразовательные, семантические), что отражается и на созданных игремах.

Парадокс установления мотивационной связи между формой и содержанием слова в ЯИ чаще всего базируется именно на произвольности ассоциативных сближений с точки зрения нормы узуального употребления слова. С другой стороны, значение той или иной лексемы имеет тенденцию к подкреплению мотивационной связью со звуковой оболочкой слова. В лингвистике одним из важных вопросов остается вопрос о произвольном или мотивированном характере связей между звучанием слова и его значением [Лихичев 1995, с. 48]. В фокусе языкового сознания оказывается когнитивно-ассоциативный контекст игрем.

С этих позиций особую актуальность приобретает изучение игрем и языковые приемы их создания, основанные на игре с внешней структурой словесного знака – фоносемантические, словообразовательные и лексико-грамматические игремы. Средством для игрем данного класса являются системно-языковые парадигматические ассоциативные связи, с которыми связано формирование ИКП языковой личности – субъекта ЯИ.

ЯИ имеет теоретические и практические предпосылки. Теоретической основой существования языковой вариативности является потенциальная предрасположенность языковой системы на всех ее участках к развитию, изменениям, реализация лингвистической категории окказиональности, имеющей свои специфические черты на различных уровнях системы языка.

При создании игрем в ассоциативном игровом поле говорящий использует языковой ассоциативный код ЯИ. Он имеет формально-семантический характер и базируется на случайных звуковых и структурных аналогиях между знаками, фонетических деформациях внешней оболочки слов и объединяет языковые средства фонетического, словообразовательного, синтаксического уровней *и* основывается на звуковых и структурных аналогиях между знаками, фонетических деформациях, использовании ненормативных грамматических форм и т.п.

ЯИ использует формальный ассоциативный код, к примеру, при создании игрем на основе формальных ассоциативных аналогий с целью парадоксального толкования омофонического и паронимического сближения слов (thirst-aid kit – first-aid kit; misfortune – Miss Fortune).

Следует отметить, что при создании игрем и их интерпретации формально-семантический ассоциативный код предполагает привлечение не только разнообразных лингвальных знаний, но и знаний экстралингвальных.

Среди игрем, основанных на игре с внешней структурой слова, выделяем три разновидности, актуализующиеся в ситуациях ЯИ:

1) фоносемантические игремы, основанные на установлении нестандартных ассоциативных связей между звуковой формой слова и его значением; 2) словообразовательные игремы, основанные на переосмыслении морфолого-деривационных ассоциативных связей слова; 3) лексико-грамматические игремы, основанные на обыгрывании грамматического значения ЯЕ и установления нестереотипных ассоциативных связей. ЯИ иллюстрирует и помогает обнаружить некоторые ограничения на сочетаемость единиц фонетического, морфологического, синтаксического уровней языковой системы, их взаимосвязь с семантикой.

3.2. Приёмы игры на базе внешней структуры слова

3.2.1. Ф о н о с е м а н т и ч е с к и е п р и е м ы. Направленность на форму речи, характеризующая ЯИ, определяется особым вниманием к ее значимости, к фонетической мотивированности знака. Данный тип сближений основан на фонетических стимулах, чаще всего на звуковом сходстве с целью поиска смысловых связей.

Творческий поиск ЯИ в игремах заключается в том, что субъект решает интеллектуальную эвристическую задачу:

1-й этап – нахождение ЯЕ-прототипа и ЯЕ-мотиватора – созвучного слова, предположительно связанного с ЯЕ-прототипом «родственными» отношения-

ми; при этом собственно формальное (фонетическое) сходство попадает в фокус внимания;

2й этап – установление связи между представлением о реалии и мотиватором на основе некоторого фонетического сходства, известного говорящему.

Фонетическая мотивация, используемая в целях ЯИ, выражается в переосмыслении фонетической внешней формы – преобразовании звуковой оболочки ЯЕ-прототипа путем уподобления её мотиватору – созвучной лексеме. При этом семантизация преобразуемой единицы производится в русле актуальных для говорящего ассоциаций [Гридина 1996, с. 126].

Следует отметить, что в «Лингвистической энциклопедии» [ELL, v.8, с. 1818] языковая игра (language game) понимается прежде всего как феномен, где изменяются фонологические структуры ЯЕ. С этой целью используются виды формального преобразования ЯЕ – игровые языки типа Pig Latin. В подобных языках слово или словосочетание расчленяется на фонетические сегменты и к нему добавляется тот или иной звук или звукосочетание. Однако при любых способах преобразования ЯЕ отличие единиц игрового языка от соответствующих ЯЕ имеют системный характер.

По предложенным игровым трансформациям, представляющим фоносемантические игремы, возможно восстановление соответствующей ЯЕ-прототипа. Фонологические типы подобных языковых игр подробно описаны (П. Фарб, Б. Киршенблатт-Гимблет, Д. Лэйкок). В частности, определяются следующие лингвальные механизмы: перерасположение, вставка, замена и удаление. Так, в игровом языке Pig Latin используется два механизма – перерасположение и вставка. В других игровых языках может использоваться только один из данных механизмов.

Вопрос о том, являются ли языковой игрой фонетические ошибки, ослышки, встречающиеся в общении, является спорным. Мы разделяем точку зрения Р. Эшера [ELL, v.8, с. 1819] в том, что решающим критерием в определении статуса речевых ошибок является интенция говорящего. В случае оговорок говорящий может даже не осознавать того, что допустил ошибку. В то время как

с точки зрения реципиента такие ошибки могут восприниматься как направленные на игру, они не являются игремами, поскольку это не входило в планы их продуцента.

Фонетические игремы представляют собой отступления от произносительной нормы в ситуациях ЯИ: орфоэпической, интонационной, акцентологической за пределы системной вариативности произносительного стереотипа, определяемого фонологическими законами языка, либо на отклонении от произносительных норм при утрировании произносительной тенденции, существующей на данном временном срезе функционирования языка [Crystal 1998, с.21-22].

Приемы создания фонетических игрем, базирующиеся на отступлении от орфоэпической нормы, представляют собой случаи нарушения стереотипов произношения. Утрирование одной из тенденций как прием ЯИ служит целям пародирования определенной манеры произнесения. Так, утрированное произношение может выступать как ассоциативный сигнал соответствующего стиля речевого поведения, например, претендующего на суперинтеллигентность говорящего, подчеркивающего его «образованность», превосходство над собеседником, что в ряде случаев используется для выявления шутливого / иронического / насмешливого отношения к предмету речи, напр., произнесение слов с концовкой –ing как рифмующихся с -singe (Goon Show): pudinge, fillinge, либо субститутивное наложение этого окончания на сходно звучащее слово ‘sausages’ – ‘sausinge’.

На значимость омонимических рифм как средства своеобразной звуковой игры, усиливающей художественный эффект произведения, указывает Д.Э.Розенталь [Розенталь 1982], выделяющие особую словесную игру, предлагая её определять как «обыгрывание» значения слова, например, в каламбуре, который может состоять как в новой этимологизации слова по созвучию, так и в образовании нового речевого омонима от созвучного корня. И если собеседник не понимает, какое именно слово «играется» в фразе, то тогда может произойти искажение смысла высказывания, игра становится

пустой: “A judge arrives at his chambers having left an important document at home. ‘Fax it up’, his clerk suggests. ‘Yes, it does rather’, replies the judge [www.pinkbaboon.com/jokes]

Манера произнесения, пародирующая отклонение от произносительного стереотипа (орфоэпических, интонационных норм), является приемом речевого воздействия с целью создания эффекта ЯИ, Например: «My coőperation...would be gladly forthcoming» (O.Henry); «Ay thang yew!», «Aye, aye, that’s yer lot!», «I dood it!» – comedians’ catch-phrases («модные словечки») из радиопрограммы ‘Band Wagon’. Ср.также: «I rayther think this kind of fun won’t last!» (L.Carroll); «I am rully verry sorry», «Serpently!» (D. Sayers); «in the best suckles» (J.Galsworthy). Ср. тж. восстановление «немого» /k/ в буквосочетании kn-: Knightsbridge, knut; окказиональное появление звука /s/ в chasp, snice, /ŋ/ в skellington, matings; удлинение краткого гласного в leetle (little); перестановка звуков (evensnog, ajolopise, occifer и т.п.) [DSUE].

Функции фонетических деформаций такого рода заключаются в придании игреме характера «эмоционемы», «аксиологемы», коннотемы фоностилистического типа [Шаховский 1994]. Ср., например, пародирование региональной произносительной манеры: Pidgin English: «G’wan», said Sam. «Is zat so?» said Sim. «Yes, zat’s so», said Sam [DCP]; «Who dat?», puffickly, summat [DSUE]; mock-Southern dialect «Ew! Dew yew kam fram Landan?»; mock-Northern dialect: «And trooble at t’mill»; «I lured my model, a beautiful rifleman, up here with a drink; I *drored* him, and *redrored* him, and I *tredrored* him...» (R.Kipling), где используются также словообразовательные игровые средства.

Случаи обыгрывания произносительных моделей в целях ЯИ – к примеру, произнесение реплик с особыми интонациями «It was agony, Ivy!» из популярного комедийного радиошоу «Ray’s a Laugh»; также «(This is) Foonf speaking!» из радиошоу «Itma», произносимое с особыми зловещими интонациями; catch-phrases «Oh, calamity!»; «Oh, mate, I’bin spongged!»; «They went thattaway»; фразы из «The Goon Show» “Yes, Dad. Don’t worry. It’s all right, Dad” [DCP].

Игра с акцентологическими произносительными нормами, примеры переноса ударения ради фонетического созвучия, рифмы служат целям экспрессивности:

Who would not give all else for the two p

ennyworth only of beautyful Soup? (L.Carroll)

What shall I call my little dormouse?

His eyes are small but his tail is e-nor-mouse (A.Milne) – переосмысление слова *enormous* по созвучию с *dormouse*.

Ср. также: аналогичные ‘Abyssinia!’ – «I'll be seeing you!»; ‘Alaska’ – «I’ll ask her»; ‘Jubilleeve it!’ – «Do you believe it?!» [DSUE].

Аналогичное касается также и варьирования произносительной нормы, когда звук /r/ помещается в целях ЯИ, имитируя так называемый /r/-диалект: loverly, terwenty, forrarder и т.п. К примеру, ‘computer *dating/data*‘ – как ‘a form of *dater* process‘ (т.е. подбор супругов с помощью ЭВМ, «электронная сваха»).

Отклонения от фонетического стереотипа способно выявлять ассоциативные особенности восприятия эмоционально-оценочного и стилистического поля фонетической игремы. Отмеченные приемы восходят к такому свойству, как «нестандартная фонетическая оболочка», являющимся источником прагматического использования для придания речи необычности, экспрессивности. То, что слова, сходные фонетически, всегда ассоциируются и по смыслу, отмечал еще Р. Якобсон. В основе существующих трактовок термина «фоносемантика» лежит влияние фонетического облика слова в актуализации его содержания как в составе высказывания, так и вне контекста [Якобсон 1975, с. 64]. Звуковая форма обнаруживает способность «...подчеркивать, поддерживать понятийное значение слова» [Журавлев 1981, с. 15]. Таким образом, термин «фоносеманты» обозначает лексемы или их сочетания, вступающие или способные вступать в отношения смысловой соотносительности или противопоставленности на основе тождества/сходства фонетической формы. Фоносемантический потенциал наименования реализует тенденцию к ассоциативному сближению ЯЕ на основе фонетической

мотивированности наименования, что создает условия для введения их в игровое ассоциативное поле с целью установления некоторой парадоксальности отношений.

Прием звукосимволической мотивации (ЗМ) представляет уподобление слов на основе полного или частичного сходства звуковых сегментов без учета лексического значения переосмысляемого слова.

Звукосимволика лексемы является, по меткому выражению А.П. Журавлева, «тем отсвет, который бросает понятийное значение на свою звуковую форму» [Журавлев 1981, с. 124]. В этом случае фонетическая игрема возникает в результате сближения ЯЕ-прототипа с созвучной лексемой – мотиватором, вследствие чего игровая интерпретация базирующуюся только на фонетических стимулах. При поиске мотиватора для интерпретации ВФ точкой отсчета становится не значение ЯЕ-прототипа, а её звуковая оболочка – без учёта ЛЗ переосмысляемого слова. Отождествление созвучных частей сближаемых слов осуществляется без учета их реальной морфемной членимости и значений, хотя возможны совпадения выделенных элементов с узуальными морфемами, ср..: What is a hot and noisy duck? – A *firequacker*. What's an owl's favourite subject? – *Owlgebra*. What newspapers do cows read? – The Daily *Moose*. What is on a ghost's bicycle wheels? – *Spooks*. Do zombies like being dead? – Of *corpse*. (Goshgorin: c. 84).

Прием ЗМ выявляет ассоциации звукового представления о предмете номинации. ЯИ в подобных примерах имеет характер эксперимента, связанного с моделированием звуковой мотивационной структуры наименования. Так, в высказывании “*schlooped* up a schloop of mud” и др., а также “Worth more than tongues can fabulate, worth more than throat can *throttle*, than human mind can *manipulate*” (L.Hughes); «He [Winnie-the-Pooh] *squeezed* and he *squoze* and then with one last *squze* he was out» (A.Milne), характер движения передается звукописью. Экспресивность таких окказиональных образований иногда может быть связана с семантической неопределенностью мотиватора, а их оценочность определяется звукосимволикой ВФ и намеренным условным

их использованием. «What a stupid old *woopid* I was» (R.Benchley), где ВФ окказионального образования *woopid* фонетически мотивирована. При моделировании несоответствия фоносемантической пресуппозиции выражаемому содержанию эффект ЯИ возникает вследствие нарушения стереотипа восприятия ЯЕ-прототипа: dynasty (die nasty) (L.Hughes); justice (just ass); tuberculosis (two buckle horses); ancestors (aunt's sisters); bastard (bar steward); coxcomb (cock's comb); an ostler (oat stealer); Brazenose College (Brazen Nose College) [DSUE].

Как видно из примеров, фонетическая мотивация с целью ЯИ создает эффект смыслового столкновения созвучных слов, их оценочного сопоставления. Такие сближения выявляют достаточность одного только формального сходства для отождествления ЯЕ. Сближение созвучных слов становится отправным фактором оценочного переосмысления ВФ, ср. названия газет "The Daily News", "The Daily Mail", преобразованные в "The Daily Moose", "The Daily Wail", interpreter в interruptor; Nazies в nasties; surgeon в sturgeon (возможно, по сближению с ‘sturdy’ «сильный, крепкий, здоровый») [DSUE]; Atlanta в Hot-lanta, sensational в sexational; the wine в divine (J.Goshgorin). Ср. также загадки-шутки, создающие фонетическую игрему, в том числе:

- а) обыгрывание диалектного произношения и просторечия: ‘What do you call your mother's other sister?’ – ‘Deodorant’ (the other aunt); ‘When there was the case of a cow that went dry?’ – ‘Udder failure’ (D.Bell); ‘
- б) обыгрывание речи иностранцев: What is a piece of pie in Italian? – Pizza pie; названия книг-путеводителей А.Лаудера, учитывающие особенности регионального произношения “Let’s Stalk Shrine” (=Australian), South Africa (Ah Big Yaws?= I Beg Yours?), Liverpool (Lern Yerself Scouse), London’s West End (Fraffly Well Spoken), Britain (Yacky Dar Moy Bewty).
- в) обыгрывание дефектов речи: What is a panther? – Someone who makes panths; What is long and thin and goes "Hith, hith"? – A snake with a lisp;
- г) обыгрывание детского произношения: What did the yacht say to the doc? – Yacht's up, doc? [Goshgorin, с. 56].

- д) обыгрывание социальных различий: “What did the Cockney barrow-boy say when a swarm of bees landed on his barrow?’ – ‘Why don’t you *behave* yourselves’” (www.pinkbaboon.com/jokes); “A new Yorker being shown Trafalgar Square by an upper-class Englishman, and was impressed by all the pidgeons. ‘Gee!’, he exclaimed, ‘Look at all dem boids!’ ‘Not *boids’*, said the Englishman snootily, ‘you should call them *birds*’. ‘Well’, replied the American, ‘they sure choips like boids’” (English Humor). В последних примерах эффект ЯИ от анекдота понятен только читателю, поскольку имеет место коммуникативная неудача – сбой в коммуникации из-за полного или частичного непонимания интерактантами вербализованного сообщения.

- е) звукосимволика звуковой оболочки слова способна вызывать и незвуковые представления, выявляя экспрессивно-эмоциональную окрашенность (ср. «I am not quite clear as to what a pariah is, but I was everything that it sounds like» (O. Henry).

Таким образом, фонетические игремы, основанные на игре с фоносемантическим стереотипом при образовании окказиональной звуковой оболочки слова можно охарактеризовать как тип асимметрии знака, связанный с приобретением формой значимости, дополнительной к основной номинативной функции.

Фоносемантический потенциал любого наименования и фоносемантической игремы в том числе определяется «…существованием некоторого поля тяготения, облегчающего закрепление за этим комплексом значений одного типа и затрудняющего связь его с другими типами понятийного значения» [Журавлев 1981, с. 15]. Это поле тяготения реализует не только тенденцию к мотивированному выбору звуковой формы для воплощения определенного содержания, но и тенденцию к ассоциативному сближению слов на основе сходства их фонетического облика. Это создает условия для установления семантически оправданных, парадоксальных корреляций.

Эффективность приема ЗМ при создании фоносемантических игрем объясняется тем, что наш фонетический слух ориентирован на определенные

стереотипы восприятия (непонятное, незнакомое воспринимается через призму понятного и актуального). Звуковое членение слова эксплицирует ВФ наименования “The Chicago Whip characterized me as ‘the poet lowrate of Harlem” (L.Hughes) ‘poet laureate’ – оценочное переосмысление.

Основания парадоксальных сближений на фоносемантической основе определяют факторы как языкового, так и экстралингвального характера. “The triumph of mind over sarsaparilla” “I’m speaking of the sub-conscientious treatment of fallacies and meningitis” (O.Henry) – ловко подобранный набор слов создает комический эффект мнимой терминологичности, свойственной научному стилю речи.

Наши наблюдения показали, что толчком для семантической мотивации может служить и фонетическая (*deer-stalking,* с омофоном *deer- dears* ‘girls’*)* или словообразовательная мотивация.

Прием омофонического членения слова путем соотнесения его со словосочетанием или предложением, демонстрируют, в частности, каламбуры, моделирующие логический парадокс высказывания. Принципом их конструирования является подбор омофонического соответствия, являющегося стимулом выделения определенного сегмента «заданного слова». В речевом оформлении подобные игремы могут принимать вид заданий типа «Construct a sentence using the word...». Например: ...'Archaic' – «We can't have archaic and eat it too» (D. Bell).

Подобные подмены также могут использоваться в загадках – вопроситель-ных предложениях частно-информативного характера, не допускающих отве-тов-подтверждений. Подобные загадки-шутки представляют собой каламбур диалогового характера, в котором находятся междусловные фоносеманты, т.е. лексемы и их сочетания, вступающие или способные вступать в отношения смысловой противопоставленности или соотносительности на основе сходства звукового облика. При этом в самом вопросе содержится утверждение, которое сигнализирует парадокс логического вывода. Ср., например, речевые подмены, построенные на омофонии и приписывающие коррелятам

ложноэтимологический смысл: Where was Noah when the lights went out? – In d'ark. What house can you lift off the ground? – A lighthouse [Forum; 2/1999].

В речевых подменах омофония ЯЕ является ложной посылкой отождествления реалий. Ср. ориентированные на игру высказывания, выраженные в форме «советов»: «If at first you don't succeed, try a little ardour» (омофоническое сближение сравнительной степени прилагательного и существительного: ardour – harder); «If you have a headache, thrust your head through the window and the pain will disappear» (ср.омофоны pain – pane) (D. Bell).

Прием омофонического переразложения порождает семантический эффект парадоксального переключения смысла высказывания на основе омофонического перераспределения границ между словами в составе выражения: ‘The man who is asking for a loan is always *left alone’;’Ice cream*, you scream’ [DSUE]; ‘Hell hath no fury like a *woman's corn’* [DCP];.

Омофоническое переразложение слов в потоке речи создает возможность двоякой интерпретации смысла высказывания, что используется для передачи завуалированной информации, не совпадающей с заданной произношением: «Daddy, is Rotterdam a bad word?» – «No, son». – «Good. My teacher has poison-ivy and I hope it'll Rotterdam hand off» (D. Bell).

Ср. также примеры приема речевой подмены, в которых обыгрывается омофоническое членение: «Why is a fishmonger never generous?» – «Because his business makes him sell fish» (ср. ‘to sell fish’ – “торговать рыбой” и ‘selfish’ – “эгоистичный”) [English Humour]; 'INEEDA LAUNDRY' – название прачечно ('I need a laundry').

We die for you (D. Bell) – рекламное объявление в химчистке, обыгрывающее омонимию глаголов to die – умирать и to dye – красить; отсюда три возможных варианта его истолкования: 1) Мы умираем за вас; 2) Мы жаждем видеть вас у себя; 3) Мы красим для вас. Sir John and baby John (cf. surgeon – ‘хирург’ и его напарник);

При омофоническом переразложении в качестве одного из сегментов может выделяться часть, осмысляемая как реальное имя собственное или его

часть: «How to lose weight» by X.R.Sizemore (ср. exercise more – больше упражняйтесь); «The diamond robbery» by Jules Argon (ср. jewels are gone – драгоценности исчезли); «Love and marriage» by Dee Vorce (ср. divorce – развод) (D. Bell).

Прием фоносемантического каламбура представляет собой прием образования фоносемантической игремы, создающий условия контекстуального сопоставления фоносемантов, их совместного участия в формировании парадоксального смысла. Основой ФК, основанного на парадоксальном соотнесении значений фонетически подобных ЯЕ, является сопоставление ЯЕ по смыслу на основе тождества/сходства фонетической формы.«We want eight and we won't wait» [DSUE]; Ophtalmologist's Web page: A site for sore eyes [Toronto Star] – ср. site – страничка и sight – зрение; After these groaners you might scream for *Noah* more; A wise man is one who '*noes'* a lot [humormatters.com]; When are true words – sweet words?» – «When they are candid» (D. Bell) – ср. *candid* – откровенный и *candied* – подслащенный;

Чем парадоксальнее, неожиданнее форма актуализации мотивировочного признака, тем ярче экспрессивный эффект использованного приёма. На основе межзнаковых фоносемантических ассоциаций с целью парадоксальной семантизации лексем может возникать также мотивационный ФК. Парадоксальность установленной этимологической связи объясняется лишь внешним, семантически не подкрепленным характером мотивационной версии: Anglo-Saxons – race having great many angles (H.H. Munro); Romans were called so because they had to roam a lot (D. Bell). Парадокальность основанных на таких ассоциациях мотивировок заключается в несоответствии предлагаемого ЯИ толкования ЯЕ-прототипа его узуальному употреблению. В данном случае мотивационный каламбур строится на актуализации восприятия ВФ *Anglo-Saxons* через мотиватор *angle, Romans* через мотиватор *to roam*.

Как правило, игровым мотиватором выступает созвучная лексема, фонетическое сближение с которой проясняет ВФ ЯЕ-прототипа. При этом полученная игрема всегда содержит «намёк» на свой прототип». Так,

например, игрема «sneason» – «It's hay fever sneason» (реклама антиаллергена) образована путем речевой контаминации существительного *season* и мотиватора *to snease*. При этом полученная игрема сохраняет структурное и фонетическое сходство с прототипом. Итак, ЯЕ-прототип, будучи трансформированной в приеме ФК под воздействием мотиватора, все же опознаваема: в структуре игремы просвечивает облик опорного слова.

Фоносемантический потенциал слов может использоваться как принцип построения текста. В ФК часто используются имена собственные (имена, фамилии, географические названия и т.п.) с целью обыгрывания ассоциативного потенциала имени собственного: «Are you ready?» – «No, I'm Reddy's brother»; What did the cat say when the ark landed? – «Is that *Ararat*?» (is that here a rat) [DCP]. Ср., например: ‘since Pontius was a pilot’; “My name is Walker – I’m off” [DSUE]; шутки типа «Knock, knock…»: «Who's there?» – «Luke». – «Luke who?» – «Luke in the keyhole». Ср.тж.«My wife leaves for the West Indies next week» – «Jamaica?» – «Of course not! I never make her do anything. She does everything of her own accord» [Pocheptsov 1981, c.17] – ср. Jamaica – Did you make her?, где игровой эффект создается намеренным омофоническим переключением предметного содержания разговора.

Средством для приема ФК может выступать окказиональная онимизация, выявляющая ассоциативные связи имен нарицательных и имен собственных путем их отождествления/уподобления. «The eyes of *Taxes* are upon you» (призыв заполнения налоговой декларации в США). В качестве примера можно также привести обыгрывание географических названий в контекстуальном употреблении:

Waitress «Hawaii, master? You must be Hungary?»

Gent «Yes, Siam. And I can’t Rumania long either. Venice lunch ready?»

Waitress «I’ll Russia table. What’ll you Havre? Aix?»

Gent «Whatever’s ready. But can’t Jamaica cook step on the gas?»

Waitress «Odessa laugh! But Alaska»

Gent «Don’t do me favours. Just put a Cuba sugar in my Java»

Waitress «Don’t be Sicily, big boy. Sweden it yourself. I’m only here to Serbia...» [Pocheptsov 1981, c.192].

В качестве примера можно привести также обыгрывание имен на основе отождествления онома и апеллятива: ...the Fogy replied with the dignity of his race, extending his hand, «Sheik». They shook. (A.Bierce) – ср.омофоны ‘sheik’ – ‘shake’. «Awfully sorry about all this», I said in a hearty sort of voice. «The fact is I thought you were Tuppy». – «Kindly refraining from inflicting your idiotic slang on me. What do you mean by the adjective 'tuppy'?» – «It isn't so much an adjective, don't you know. More of a noun, I should think, if you examine it squarely. What I mean to say is, I thought you were your nephew» (P.G. Wodehouse). «There will be a row on ‘Dickenson's Weekly’, I fancy». – «Why the Dickenson do you want to work on a weekly paper? It's slow bleeding of power» (R.Kipling) – ср.сближение имени собственного Dickenson и выражения “Why the dickens..?”

ФК может моделировать игровой эффект с учетом идиоэтнического аспекта фоносемантики. Отправным моментом такого моделирования является то, что «...для носителей разных языков существенными становятся разные фонологические признаки» [Журалев 1983, с. 27], что отражается на особенностях произношения иностранных слов. Ср.также анекдот из армейского юмора под названием «FRENCH CUTIE?»: The recruiting officer was congratulating a volunteer accepted for service in the Army: «From now on number one in the charts for you will be a nice little thing called ‘Reveille’. At home the man boasted to his friends: «And then the recruiting officer made a hint at prospective service abroad and meeting some cuties» (Out of Step).

С целью создания лудического эффекта фоносемантическими приемами относятся также омофонографические преобразования и антитранскрипция (субституция сегмента, омофонического названию буквы, соответствующей буквой или цифрой – E-xaggeration /о преувеличении роли Интернета/, X-treme /слоган жевательной резинки/, Xplod /от explored ‘проверено’/), 4 U, 2 U, How R U?, “IHA8MIX” (‘I hate my ex’) – номерной знак на автомобиля. Прагматическими целями этих приемов является гедонистическая (для

развлечения), экспресивизация общения, эмоциональная разрядка, привлечение внимания (в том числе и в заголовках и рекламе: “Measure 4 measure”; “Y2K glitch has arrived” (Newsweek).

Еще одним видом языковой игры является палиндром, т.е. слово, фраза или стих, имеющие одинаковый смысл при чтении слева направо и справа налево (от греч. palindromeo – «бегу назад»). Палиндромические построения создаются намеренно с целью достижения игрового эффекта, в них подчеркивается структурно-семантическая симметрия палиндромного языка: Sex at noon taxes; Draw, O coward; Was it a cat I saw?; Pull up if I pull up; Madam, I’m Adam [www.members.cox.net/jjschnebel/palin]. Анаграммы также являются древней формой лудических манипуляций, состоящей в составлении новых ЯЕ из букв исходных словосочетаний: the eyes – they see; endearment – tender name; sexual intercourse – relax, ensure coitus; пословиц “Rome was not built in a day” – “Any labour I do wants time”; “A stitch in time saves nine” – “This is meant as incentive”, имен William Shakespeare – We all make his praise [www.wordsmith.org/anagram].

Таким образом, среди приёмов создания игрем, использующих фоносемантические ассоциативные связи, распространены различные виды речевых подмен, задействующих омофоническое членение, омофоническое переразложение, омофонографические преобразования, выявляющие возможность парадоксальной интерпретации связи плана выражения и плана содержания словесных знаков. Из вышеизложенного следует, что при создании эффекта ЯИ неоспоримо участие фоносемантики словесного знака, использование смыслоразличительного потенциала звуковой формы слова.

3.2.2. С л о в о о б р а з о в а т е л ь н ы е п р и е м ы. В теории словообразования мотивация является одним из основных понятий и понимается как «семантическая обусловленность значения производного и сложного слов значениями их составляющих» [ЛЭС, с. 467]. Словообразовательная мотивация актуализирует деривационную формально-семантическую ассоциативную

связь, от которой зависят характеристики ВФ производного слова. ВФ создает потенциальные возможности для актуализации словообразовательной мотивированности, что определяет соотношение формальных и содержательных компонентов ЯЕ. Игровой потенциал приемов создания словообразовательных игрем заключается в нарушении морфодеривационного стереотипа восприятия значения слова.

Словообразовательная мотивация, актуализирующая деривационную ассоциативную связь, выражается в том, что значение и форма производного выводятся из формы и значения производящего. Эта мотивация способствует тому, что в сознании носителей языка морфологически мотивированные слова закрепляются как ассоциативные комплексы, «как сущности, обусловленные друг другом» [Клименко 1980, с. 83].

Как при моделировании игремы, так и при восприятии ее морфологической структуры происходит ее сопоставление по форме и по значению с узуальной ЯЕ-прототипом. Т. о., специфика употребления, узнавания морфологически мотивированных слов определяется связью производного с производящим, отраженной в сознании носителей языка [Голев 1991, с. 5].

Основной чертой словообразовательных игрем, реализующих ассоциативную деривационную связь, является установление новых мотивационных отношений между значением и звуковой оболочкой слова. Вычленение и деривация слова из устойчивого словосочетания создает при установке на ЯИ морфологический парадокс. В качестве примера можно привести языковую игру «Tom Swift», предполагающую зашифровку устойчивых словосочетаний, например,

«My name is *Tom*», he said *swift*ly.

«Get to the back of the *boat*», he said *stern*ly.

«Would you like another *pancake*?» she asked *flippant*ly.

«She works in the *mines*», he roared *iron*ically.

«I’d like my *egg boiled*», she whispered *soft*ly.

«My name is *Poppins*», she stated *merri*ly.

«Give me a *martini*», she cooed *dry*ly [Nilsen 1978, с. 74].

Подобная игра позволяет творческое обыгрывание не только аффикса -ly, но также и других морфем для образования игрем: «Withered goest thou commuter», «He who laughs lasts», «The best things in life are freaky».

К словообразовательным игремам мы относим не только собственно окказиональны номинации, дериваты, уникальные по форме и значению (приемы аффиксальной деривации, контаминации, междусловного наложения), но и внешне тождественные узуальным, но переосмысленные в целях ЯИ лексемы, которые характеризуются оценочными, образными, эмоциональными компонентами, используемые как средства прагматического воздействия.

Словообразовательная мотивация, актуализирующая деривационную ассоциативную связь при создании игрем, проявляет себя в следующих специфических особенностях связи содержания и формы ЛЕ: 1) в стремлении привести в соответствие актуальное для субъекта ЯИ содержание к формальной структуре ЯЕ-прототипа; 2) в возможности создания словообразовательной инновации, не имеющей аналогов в системе узуальных средств выражения.

Изучение словообразовательных игрем этой разновидности требует обращения к анализу их деривационных связей и выявления их роли в активизации ЛЗ. Можно отметить инновации, образованные на основе механизмов аналогического и дефиниционного словообразования [Елисеева 1988, с. 129]. Несмотря на то, что субъективный фактор имеет существенное влияние на выбор инновационного наименования, выбор мотиватора не производится абсолютно произвольно.

В качестве принципов создания словообразовательных игрем обнаружены следующие, наиболее часто по результатам выборки использующие морфодеривационную ассоциативную связь: аффиксация, контаминация, реноминация.

Принцип аналогии. При использовании принципа аналогии игрема образуется путем присоединения словообразовательного аффикса (суффикса

или/и префикса) к базовой морфеме с ориентацией на предоставляемые системой языка словообразовательные модели:

а) в опоре на структурную модель ЯЕ-прототипа;

б) без опоры на конкретную ЯЕ-прототип, выполняющую роль образца.

Разветвленная система словообразовательных моделей и постоянно растущее количество формальных средств в современном английском языке обусловливает высокую продуктивность суффиксации, отражая потребность в передаче того или иного значения.

Аффиксальная деривация как прием создания игремы по типу прямого словообразования характеризуется тем, что, будучи способом нового, симметризующего выражения языковой оппозиции, парадокс восприятия таких инноваций объясняется не только нестандартностью их формально-семантической структуры, но еще в большей степени ассоциативной «надбавкой. Так, в игреме ‘an *undress* rehearsal” (O. Henry) ЯИ основана на ассоциации значения словосочетания “dress rehearsal” – ‘генеральная репетиция в костюмах’ и глагола “to undress” – ‘раздеться’; “while his brilliant conversational gifts were commending themselves to my *inattention* (A. Bierce) – ‘to commend oneself to somebody’s attention’; “I began to market those pearls of *unwisdom* and humor that should have enriched only the sacred precincts of home” (O. Henry) – ‘pearls of wisdom’; unbirthday present’ (L. Carroll) – от словосочетания ‘a birthday present’; ‘Self-unsatisfying’ (O. Henry) – от ‘self-satisfying’ – все они представляют дериваты-антонимы с отрицательным префиксом – игровые «оппозиты». Можно отметить также окказиональные антонимы, созданные путем использования принципа аналогического словообразования: ‘debeautification’, ‘to blackwash’ [DSUE] – (ср. ‘to whitewash’); ‘to uglify’, ‘uglification’ (ср. to beautify, beautification). Обыгрывание противопоставлений, выражаемых словообразовательными средствами, представлено также в следующих примерах: “…a more unshaven, unshorn, unkempt and *uneverything* wretch I never saw” (A. Bierce).

Ассоциативный параллелизм восприятия ЯЕ-прототипа и ее окказионального кореллята – словообразовательной игремы вносит в ее содержание дополнительные коннотативные оттенки: “Sob…Sob. Pause…Sob…Sobissimo” (R. Aldington) – окказиональное использование итальянского суффикса –*issimo*.

Принцип аналогии используется для образования ряда словообразовательных игрем от словосочетаний и фраз: “the undisguised, open-mouthed attention” (H.H. Munro) прилагательное *open-mouthed* образовано от глагольной фразы ‘to open one’s mouth’; “It must have been rather an eye-opener for you, watching me handle this case” (P.G. Wodehouse) – игрема *eye-opener* образована от словосочетания. Ср. тж. ‘lost-soulish’, ‘Morning Posted’ (P. Wodehouse).

Деривация, при которой словообразовательная игрема возникает в результате отсечения вычленяемых в слове сегментов – псевдоаффиксов при участии фактора этимологической рефлексии – ретроспекции словообразовательного акта (предположения «исконного» корня и мотивирующей основы в составе ЯЕ-прототипа): ‘*overtaker’* (O. Nash) от ‘*undertaker’ (гробовщик)*, восстанавливая буквальное его значение ‘*берущий наверх’*, т.е. *бог*, определяющееся значением составляющих его компонентов.

Примерами словообразовательных игрем могут служить также антонимические квазикорелляты *‘satiable curiosity’* (R. Kipling) – ‘insatiable curiosity’; ложноэтимологические осмысления структуры слова (членение ЯЕ-прототипа, придающее произвольно вычленяемому сегменту статус мотивирующей лексемы): “Rats: of these are three types: *curat*, *pyrat*, a grey rat and a black rat” [DSUE].

В следующем примере прослеживается своеобразная конверсия части исходного слова *armadillo* «броненосец» для образования глагола *dillo*: «...an Armadillo dilloing in his armour» (R. Kipling).

Действием факторов словообразовательной аналогии можно объяснить установление кореллятивных оппозиций: латинское окончание -us воспринимается как показатель единственного числа существительных, -i – множественного, отсюда переосмысление ‘Martini’ как формы множественного

числа существительного: A man entered the bar and called for ‘a Martinus’. The barman observed, «You mean Martini, sir!» «No indeed I don’t», the man replied; «I was taught Latin properly and I only want one» [Pocheptzov 1974, с. 296]; ср.тж. множ. число ‘opi’ от ‘opus’ (D. Marquis).

В целом словообразовательные игремы свидетельствуют о существенной роли процессов деривации в отражении значимых компонентов ЛЗ. Участие в этом процессе семантических факторов словообразовательной мотивированности позволяет рассматривать создание инноваций на основе деривационной ассоциативной связи, как приемы ЯИ, основанные на нестандатных способах выражения содержания при тиражировании известной модели словообразования при ее новом семантико-ассоциативном наполнении. Значительное количество случаев использования данного приёма аффиксации в выборке свидетельствует о широких возможностях варьирования лексического наполнения и словообразовательной семантики слова при опоре на системные возможности комбинаторики морфем. Отступление от лексических, семантических и стилистических ограничений создает предпосылки ЯИ со словообразовательными средствами и тиражирования данного приема.

Прием контаминации. В структурном отношении эта разновидность игрем представляет собой частный случай образования нового слова путем междусловного наложения, т.е. телескопии: Структурные особенности контаминаций изучены достаточно хорошо, семантика же их еще освещена недостаточно. Мы придерживаемся широкого понимания контаминации, которое основывается на следующих положениях: 1) оба исходных слова формально представлены в новообразовании хотя бы одной буквой (точнее, фонемой), 2) в значении новообразования сложным образом переплетаются значения обоих исходных слов.

Особенностью контаминации в отличие от прямого словообразования является взаимонаправленное фонетико-смысловое взаимодействие лексем, выступающих в качестве мотивационной базы нового наименования.

Причины появления игрем контаминационного типа определяются потребностью в предельно конкретизированном представлении во ВФ соответствующего фрагмента окружающего мира и комплексному отражению свойств обозначаемого. Выразительность контаминационных игрем обусловлена нестандартностью фономорфологической структуры гибрида.

Образование гибрида происходит при частичном сохранении сегментов мотиватора*: bl**ack**eteer ‘black-market racketeer; jewtocracy* [DSUE] – сближение ‘jew’ с ‘plutocracy’; *bitamin*e (O.Nash) ‘to bite’ с ‘vitamine’. Ср. тж. «*Woo**zle***» (A. Milne) от ‘weasel’ «ласка» и ‘bamboozle’ «околпачивать, одурачивать, надувать». Стыковыми в составе таких образований оказываются созвучные фонетические комплексы, например, ‘refujews’, где в значение ЯЕ-прототипа ‘refugee’ вносится мотиватор «Jewish», что приводит к уточняющему характеру инновации.

Результатом контаминации является создание инноваций контаминированной структуры и семантики – игремы-гибриды такого типа характеризуются мотивационным равноправием производящих основ, то есть невозможно определить, что от чего образовано. Так, игрема-гибрид ‘roration’ по структуре и семантике равным образом может быть образована сближением ‘to roar’ с ‘oration’.

Словообразовательные игремы созданы на основе игры с внешней формой ЯЕ, и в то же время синтагматически связаны со своими мотиваторами – т.е. ориентированы на игру с внутренней формой ЯЕ. Подобные случаи представляют контаминации, в появлении которых задействованы факторы восприятия синтагматически связанных основ. В семантико-ассоциативном плане подобные игремы-инновации представляют собой лексемы, соотносительные с содержанием словосочетания, служащего мотивирующей базой контаминационного наименования: «*It’s a missage*» (A. Milne) вместо «*It’s a message*» – переосмысление слова через корень ‘miss’ – промах; Ср. тж. создания игремы “*to infanticipate*” на основе словосочетания-прототипа “to anticipate an infant” и мотиватора “an infant”; *squad-father* – "officer in charge of a

squad of recruits or trainees" [Out of Step], где *Godfather* – ЯЕ-прототип, *squad* – мотиватор.

В образовании словообразовательных игрем проявляется креативный потенциал языковой системы, возникновение и функционирование которых обусловлено коммуникативными потребностями говорящего, причем не столько номинативными, сколько прагматическими, направленными на оказание речевого воздействия на интеллектуальное и эмоциональное поле адресата [Ребрий 1997, с. 12].

Принцип реноминации. Реноминацией мы считаем такие случаи интерпретации ВФ и значения ЯЕ-прототипа, которые основаны на эксплицировании мотивировочного признака и приводят к появлению инноваций, не совпадающих по форме с уже существующими в языке лексемами [Шмелёв 1977].

Источником реноминации является новая словообразовательная мотивация связи плана выражения и плана содержания. Реноминация является отражением стремления установить рациональную связь между названием и свойствами обозначаемого, представляя стихийный процесс прояснения мотивированности наименования – переосмысление ВФ слова на основе звуковых аналогий.

Создание игремы этой разновидности основано на отождествлении корневой морфемы с мотиватором. Омофоничный «корень» обусловливает новое восприятие деривационной структуры и значения игремы. В выборе мотиватора обнаруживается произвольность фонетических сближений для объяснения значения слова. Парадоксальность переосмысления ВФ ЯЕ на основе фоносемантических ассоциаций превращает её в игрему, что объясняется омофонической подменой корневой морфемы узуальной ЯЕ псевдомотиватором.

Реноминация использует широкий диапазон словообразовательных ассоциаций, воссоздавая процесс выбора наименования, поэтому само содержание ЯЕ-прототипа рассматривается как база его новой мотивации.

Игровой потенциал реноминации заключается в нарушении мотивационного стереотипа восприятия слова с прозрачной ВФ. В результате реноминации возникают окказиональные варианты узуальных лексем, обнаруживая расхождение между синхронным содержанием слова и признаком, положенным в основу наименования при его создании. Подобные номинативные варианты имеют функцию уточнения мотивировочного признака узуального слова:

What is Count Dracula's favourite snack? – A fang-furter.

What happens when two oxen bump into each other? – An oxident.

Так, например, реноминация использует создание игрем в языке современной рекламы выражений типа *«You can have almost everything with a little purrsuation»; «Have a purr-fect Halloween»* – на настенном календаре с фотографиями кошек.

Реноминация отражает стремление к прояснению связи между звуковой оболочкой слова и закрепленными в речевом употреблении компонентами его ЛЗ, и ориентирована прежде всего на выявление актуальных особенностей обозначаемого: игрема-инновация *Muscateer* – "an addict of very cheap wine" [DSUE], кореллирует по структуре с прототипом ‘*musketeer’* – "a soldier who uses a musket" через окказиональный мотиватор ‘muscat’.

Игровой потенциал реноминации, основанной на переосмыслении словообразовательной ВФ вызывает эффект парадоксальной интерпретации связи формы и значения игремы, в содержание которой вносится «семантико-ассоциативный компонент», не закрепленный в содержательной структуре узуального наименования [Аркадьева 1988, с. 87-96]. Чем оригинальнее форма актуализации мотивировочного признака, тем ярче экспрессивный эффект от использования приема реноминации.

В плане порождения игрового эффекта реноминации словообразовательная ВФ может актуализироваться при устранении/исправлении *несоответствия* мотиватора свойствам обозначаемого. В этом случае реноминация использует соотносительные по

значению лексические или структурные элементы в морфодеривационной модели ЯЕ-прототипа с целью сделать более прозрачной мотивационную структуру слова: «Solo*man* Grundy» вместо Solomon Grundy (M. Quin); замещение корневой морфемы однокоренной ЛЕ, связанной с метонимическими ассоциациями, Plato*ff*s with their platoo*on*s (R. Kipling) – метонимическое использование имени атамана войска донского М.И.Платова в сочетании соотносительными по значению структурными элементами – предлогами.

Эффект ЯИ, основанной на приеме реноминации, возникает при намеренной актуализации парадокса несоответствия ВФ и ЛЗ слова, причем смысловые нюансы, связанные с изменением мотивационной структуры, неожиданны. Так, уточнение мотивировки наименования может принимать характер шутливого обыгрывания через ВФ слова: ‘cradle-snatching – marrying a person much younger than oneself’, а также синонимы ‘kidnapping’, ‘baby-snatching’ [DSUE] – мотивированные слова идиоматичной семантики. Игровой потенциал данного приема состоит в том, что его использование переводит номинативную направленность словообразовательного акта в условно-игровой план (план условно возможных реализаций познанного языкового алгоритма), когда установкой субъекта речи становится апробация на практике мотивационной вариативности языковых структур и проверка умения манипулировать формально-содержательными параметрами слова по своему усмотрению.

3.2.3. Л е к с и к о-г р а м м а т и ч е с к и е п р и е м ы. Тот факт, что ЯИ является манифестацией принципа асимметричного дуализма языкового знака, когда возникает противоречие между его формой и содержанием, выражающееся в смешении означаемого и означающего разных знаков или в одновременном сосуществовании нескольких означаемых при одном означающем, несомненно, включает в орбиту средств создания ЯИ и такие средства, как грамматические.

Лексико-грамматические средства имеют широкие возможности в качестве лингвального основания ЯИ, в частности, для создания многозначности/ неоднозначности, трактуемой как широкая категория, включающая в себя полисемию, омонимию, пара-омонимию [Елисеева 1988].

Грамматические средства обладают широкими возможностями для создания комического эффекта. В частности, морфология позволяет обыгрывать чаще всего следующие явления: статус словоформы как наименьшей текстовой единицы; формальные способы выражения или иных морфолого-грамматических значений, особенности парадигм; игра с семантикой морфологических категорий и форм.

При создании игрем данного типа нарушаются, и тем самым, подчеркивается непроницаемость словоформы, ограничения на сочетаемость, аномальность опущения основы слова, расчленения или усечения словоформы. ЯИ может обырывать и тем самым подчеркивать «неприкосновенность» слова (словоформы), которое можно рассечь на части только ради игры со смыслом.

Иногда обыгрывается отсутствие того или иного члена парадигмы, невежественное осмысление иностранных имен собственных как обозначающих другие понятия, лица, предметы. Комический эффект производит образование сравнительной или превосходной степени от прилагательных и наречий, не имеющих ее. Обыгрывание категории лица глагола заключается в употреблении одного лица вместо другого.

Английские дети также начинают овладевать родным языком с синтаксиса. Поскольку морфологические признаки в большинстве своем английским языком утеряны и часть их функций выполняется синтаксисом, наиболее типичной ошибкой является неправильное определение границ слова. По данным, приводимым Бел Кауфман в романе "Up the Down Staircase", такие ошибки продолжают встречаться. Например, часто сливаются слово и последующий предлог, слово и последующая прииинфинитивная частица, усекается форма глагола: — Looka her! (Look at her!) Ср. игремы в рекламе: “Drinka pinta milka day” (прототипом является “Drink a pint of milk a day”.

Фактором воздействия на степень овладения иностранным языком остается далеко не полное знание его строевых особенностей, не говоря уже о невладении навыками их применения, что часто компенсируется навыками в употреблении строевых черт родного языка. Таким образом, на фактор незнания накладывается фактор интерференции. И здесь сказываются моменты сходства / различия строевых черт двух языков. В английском языке предложение имеет жесткую структуру с фиксированным порядком слов, с ограниченными возможностями его изменения (инверсиями); существуют также модели, отсутствующие в русском языке. Поэтому при обучении английскому языку синтаксические ошибки наиболее частотны в порядке слов (в вопросах, в пассиве).

Сложным оказывается воспринимать определенное коммуникативное значение предложения независимо от его интонационных особенностей. В морфологических ошибках также проявляется интерференция родного языка, но несколько в ином плане. В английском языке осталось мало флексий. Эти остаточные флексии, особенно флексия 3го лица единственного числа настоящего времени глагола, воспринимаются как аномалия и могут обыгрываться.

Согласно определению, грамматическое значение – обобщенное, отвлеченное языковое значение, присущее ряду слов, словоформ, синтаксических конструкций и находящее в языке своё регулярное (стандартное) выражение [ЛЭС, с.116]. Создание игрем основано на отклонении / нарушении грамматического значения. В области морфологии это общие значения слов как частей речи (например, значения предметности у существительных, процессуальное у глаголов), а также частные значения словоформ и слов в целом, противопоставляемые друг другу в рамках морфологических категорий. В системе грамматических категорий определяющим является категоризующий признак (языковая категория), например обобщенное значение времени, залога, лица, объединяющее систему значений времен, лиц, залогов и систему соответствующих форм.

Необходимым признаком грамматической категории является единство значения и его выражения в системе грамаатических форм как двусторонних ЯЕ.

В области синтаксиса это значение предикативности, а также разнообразные отношения компонентов словосочетаний и предложений как абстрактных грамматических образцов; формализованные в определенных языковых средствах компоненты тема-рематической структуры предложения.

В области синтаксиса некоторые синтаксические конструкции допускают двоякое понимание, и это позволяет использовать их в языковой игре. В целях создания комического эффекта при создании игрем этого типа ЯИ может использовать полисемия и омонимию синтаксических конструкций

Г.Г. Почепцов [Pocheptsov 1981, с. 40] относит к ***многозначным*** синтаксическим конструкциям такие, компоненты которых разнятся в их глубинной структурной интерпретации. К примеру, структурная полисемия прилагательного является лингвальной предпосылкой создания игрем, где комический эффект в результате ЯИ возникает из-за возможности различных структурных интерпретаций одной и той же конструкции. Например, создание игремы в следующей ситуации: “But you said she sang beautifully”. «No, I didn’t”. “What did you say?” “I said she was a beautiful singer”, где игрема создается на основе словосочетания «прекрасно поющая певица» и мотиватора «красивая».

Омонимичными считаются синтаксические конструкции, которые, будучи идентичными по своей формальной структуре, разнятся в отношениях и/или синтаксических функциях их компонентов. Результатом является двусмысленность таких конструкций в дискурсе. В целях ЯИ могут использоваться два типа таких конструкций:

а) компоненты разнятся в отношении синтаксической функции и /или их синтаксических отношений, допускающей более одной интерпретации в зависимости от выбора связей внутри группы – ср. создание игремы “a camel’s (hair brush)” на основе словосочетания-прототипа ‘a (camel’s hair) brush’ и мотиватора ‘a camel’s brush’ в следующей ситуации: “Papa, is this a camel’s hair

brush?" "Yes, my child, that's a camel's hair brush". "Golly, papa, it must take him a terribly long time to brush himself";

б) синтаксические конструкции с различной (суб)классовой принадлежностью компонентов, допускающие в письменной форме две структурных интерпретации. Например, "Daddy, what's 'a feebly'? "A 'feebly'?" "Why, here in this book it says, "The man had a feebly growing down on his chin". Этот прием часто используется в рекламе как средство привлечения внимания и воздействия на эмоциональную сферу адресатов: "Wanted a smart woman who can wash, iron and milk cows"; "For sale, a piano, by a widowed lady with carved legs".

Семантическая контаминация синтаксических структур, проявляющаяся на уровне словосочетания в виде взаимодействия (слияния) языковых единиц, приводяшая к их семантической или формальной трансформации либо к образованию новой языковой единицы. Контаминация словосочетаний традиционно относится к разряду аномалий в синтаксисе германских языков [Приходько 1986, с. 27]. В следующем примере стилистического приема зевгмы контаминация конструкций приводит к формальной и семантической трансформации: «Clovis wiped the trace of Turkish coffee and the beginnings of a smile from his lips" (H.H. Munro). В данном случае игрема образована посредством формально-семантического ассоциирования – объединения на правах однородных членов одушевленных и неодушевленных существительных.

3. 3. Приёмы игры на базе внутренней структуры слова

Среди игрем, основанных на внутренней структуре слова, по нашему мнению, выделяется три разновидности: 1) лексико-семантические игремы, основанные на установлении нестандартных ассоциативных связей между значениями слов в синтагме; 2) фразеосемантические игремы, основанные на подмене слов в составе семантически интегрированных устойчивых словосочетаний; 3) фразеологические игремы, основанные на замене

компонентов в составе фразеологизмов. ЯИ иллюстрирует и помагает обнаружить некоторые ограничения на сочетаемость единиц лексического уровня языковой системы.

В содержательной структуре лексем определенное сочетание / соотношение элементов устойчивой и варьируемой информации об обозначаемом относится к аспекту восприятия слова, определяющему его ассоциативный потенциал в системе языка и речи. Это может быть и соотношение ядра и периферии ЛЗ, и внутрисемемное соотношение компонентов денотативного и коннотативного аспектов значения лексемы, заключающееся в том, что коннотация может модифицировать или вытеснять предметно-логическое значение, на базе которого она возникла.

В структуре сигнификата вариативная зона определяется соотношением ядра и периферии ЛЗ. Периферийные компоненты содержательной структуры слова расширяют его ассоциативный потенциал, так как они представляют собой «вполне реальные для языкового сознания носителей языка элементы языковой компетенции, часто актуализируются в речи, ложатся в основу семантического варьирования слова…, обусловливая сочетаемость и ассоциативные связи слова» [Клименко, с. 14]. Лексический фон слова представляет собой подобие ассоциативного поля с центром в виде понятийного ядра лексического значения.

Лингвальный формально-семантический ассоциативный код отражает сложные процессы постижения ядра и периферии ЛЗ слова, выявляя возможность сопоставления лексем по самым разнообразным и часто отдаленным семантико-ассоциативным признакам.

Сама способность устанавливать отдаленные семантические ассоциации между лексемами есть показатель креативности языковой личности (закрепляясь как познанный алгоритм, такая способность при накоплении лингвального опыта выступает основой осознанного продуцирования соответствующего парадокса семантических смещений).

Приемы ЯИ, основанные на использовании потенциала свнутренней структуры слова, используют лексико-семантическое ассоциирование, модифицируя содержания на семном и семемном уровнях вариативности.

Комический эффект ЯИ при создании игрем этого класса возникает, таким образом, за счет нормативного и интерпретируемого содержания ЯЕ; в отличие от языковой игры, основанной на использовании потенциала внешней структуры слова, где решающим является план выражения, базой языковой игры здесь является план содержания.

3.3.1. Л е к с и к о-с е м а н т и ч е с к и е п р и е м ы. Семантические ассоциативные сближения ЯЕ представлены приемами ЯИ, базирующимися на использовании средств лексико-семантического уровня языковой системы, под которыми мы подразумеваем модели языкового и речевого варьирования содержательной структуры слова. Модели-фреймы подобных приемов закреплены в сознании говорящих в виде потенциальных семантических сдвигов лексического значения, семантической и лексической сочетаемости, языковых и речевых коннотаций и т.п.

К приемам создания лексико-семантических игрем относим: прием паронимической подмены, прием устранения полисемантизма, прием деметафоризации, прием метафоризации.

Прием паронимической подмены. В широком понимании паронимические отношения включают как отношения собственно паронимов – однокоренных слов одной части речи со сходной звуковой формой, связанных генетическим родством (тождеством корня), но различающихся значением и структурой, так и отношения парономазов – созвучных неродственных слов одной части речи, минимально различающихся фонемным составом и не связанных по значению. Звуковое сходство паронимов и парономазов предоставляет основу для паронимической аттракции, распространяясь в том числе и на сближения с иноязычными словами.

Прием паронимической подмены использует паронимическую аттракцию, создающую сдвиг в оценочной квалификации обозначаемого и обусловливающую параллельное ассоциативное восприятие фоносемантов, когда игрема вводится в контекст (в том числе фразеологизованный) употребления ЯЕ-прототипа.

Следует отметить каламбурный эффект при подмене паронимов. В отличие от парономазов, не образующих в системе языка устойчивых коррелятивных оппозиций, паронимы являются единицами одного словообразовательного гнезда, обладающими набором семантических признаков. Актуализацией таких признаков порождается эффект ассоциативного параллелизма восприятия смысла устойчивых выражений/словосочетаний, трансформированных с помощью паронимической подмены одного из компонентов: ‘Rosaries all the way’ [DSUE] – каламбурное обыгрывание протестантами выражения ‘roses all the way’ относительно католической триумфальной процессии с разбрасыванием цветов.

“It looked like the finale all right. It wasn’t long before I realized that it was something more. It was the finish.” (P.G.Wodehouse) – сближение паронимов *finale* и *finish* в описании выступления на сцене персонажем создает экспрессивный эффект ЯИ.

Столкновение смыслов парономазов – неоднокоренных созвучных лексем – потенциальная основа использования паронимических подмен как приема ЯИ. Ср., например, каламбурный ассоциативный контекст восприятия слова ‘punctuation’: «When I applied for an appointment in the Army as a clerk, the recruiting officer had the nerve to ask if my punctuation was good. I said I’d never been late for work in my life» [248:12]. Ассоциативная цепочка интерпретации слова-стимула создается на базе столкновения в контексте парономазов ‘punctuation’ и ‘punctuality’. Сближение парономазов выступает в данном случае отправным фактором переосмысления ВФ.

Экспрессивизация и преимущественно отрицательная оценочная квалификация обозначаемого достигается также путем парономастической подмены

одной или обеих значимых частей сложного слова. Ср.: *bellowdrama* вместо melodrama; *tripewriter* вместо typewriter [DSUE]; *battle-scared* и *bottle-scarred* вместо battle-scarred [Out of Step, с.241]. Введение окказионального фоносеманта в структурную модель сложного слова создает игрему, выступающую по отношению к прототипу как ситуативная оценочная номинация. Парадоксальные парономастические подмены создают возможность актуализации ассоциаций, вызывающих негативную оценку обозначаемого по аналогии с представлениями об общеизвестных свойствах реального денотата. «…and probably give me the roo-matiz», said the Kangaroo» /E. Lear/ – фонетическое «исправление» и псевдомотивация *roo*-matiz (rheumatizm) словом kanga*roo*; паронимическая аттракция “the mambo, the sambo and the *hambo*”» /R. Kipling/. Ср. тж.: ...the Mock Turtle said: «No wise fish would go anywhere without a porpoise» – «Wouldn't it really?» said Alice in a tone of great surprise. – «Of course not», said the Mock Turtle; «why, if a fish came to me, and told me he was going on a journey, I should say 'With what porpoise?» – «Don't you mean 'purpose'?» said Alice. – «I mean what I say», the Mock Turtle replied in a most offended tone /L. Carroll/ и «Astute and Helpful Bear!» said Owl. Pooh looked proud at being called a stout and helpful bear /A. Milne/.

Прием парадоксальной мотивации (ПМ). Суть этого приема состоит в том, что на основе сближения с созвучной лексемой узуальному слову приписывается новое значение. Поиск предполагаемого мотиватора позволяет установить ВФ слова, «проясняющую» логику наименования, его связь с определенным содежанием. ПМ мы считаем такие случаи интерпретации ВФ и значения узуального слова, которые не обусловлены реальными семантическими контактами между сближаемыми лингвальными единицами. В случае создания игремы посредством приёма ПМ ее специфика состоит в том, что обыгрывается форма – формально игрема совпадает с ЯЕ-прототипом, но получает игровое мотивационное наполнение путем нахождения созвучного мотиватора / мотиваторов.

Как отмечает Е.А. Земская, "подобного рода игры" служат и порождению окказиональных слов, и созданию окказиональной членимости" у обычного слова" [Земская 1996, 178]. Как показывает наш материал, паронимия обыгрывается гораздо чаще, нежели омонимия, так как здесь сталкиваются слова, не полностью совпадающие по звучанию, и поле варьирования, несомненно, шире, чем при омонимии.

Обнаружение слова-прототипа и мотиватора происходит путем сопоставления формальной структуры и значения игремы с узуальными созвучными словами. Прием ПМ связан с явлением этимологической рефлексии: выдвигается парадоксальная мотивационная версия о значении слова, базирующаяся на фоносемантическом ассоциировании. Основой создания лудического эффекта является нахождение «этимологического кода». При этом «прояснение» ВФ не сопровождается изменением звуковой оболочки ЯЕ-прототипа.

Толкования значения базируются на фоносемантических ассоциациях – в целях ЯИ ВФ переосмысляется, «проясняется» на основе омофонического наполнения морфодеривационной структуры узуального слова. Ср. например, переосмысление ВФ ЯЕ-прототипа *messmate* "товарищ по проделкам". Подмена значения узуального мотиватора *mess* «кают-компания» омонимичным псевдомотиватором *mess* "неприятность" получает ситуативно ориентированную номинативную функцию, что создает наложение смыслов узуального и окказионального планов: "товарищ по кают-компании, с которым попадаешь в переделки". Таким образом, в ситуативном контексте, создаваемом ПМ с помощью мотиватора-омонима, актуализируются эмоционально-оценочные коннотации, создающие ассоциативный фон шутливого наименования: «I never mailed her a black cent” (O.Nash) – разложение слова ‘blackmail’ на псевдомотиваторы – элементы ‘to mail’ и ‘black’. В качестве мотиватора выделяется звуковой комплекс 'mail', который становится опорным компонентом интерпретации. Состав таких квазикорней определяется количеством совпадающих звуков в сближаемых словах;

сегменты, которые остаются в слове после вычленения квазикорня, могут игнорироваться или осознаваться как функционально тождественные узуальным аффиксальным морфемам, при этом формальное совпадение с узуальным аффиксом необязательно.

Игровой потенциал приёма ПМ основан на ложной этимологизации и заключается в установлении системно нерелевантных связей между лексемами на основе случайных сближений, парадоксальном переосмыслении ВФ вследствие актуализации фоносемантических ассоциативных связей, что вызывает парадокс узуального и окказионального толкования.

Ярким примером номинативной и этимологической игры является имя героя Finnegan из романа Д. Джойса “Finnegan’s Wake”. Этимология этого имени прослеживается в названии баллады 19 века “Finnegan’s Wake” о мастере-строителе, который воскрес от запаха виски на собственных поминках, более того, за ним скрывается древний ирландский прототип – легендарный герой и мудрец Финн МакКумхал. Finnegan – слово, производное от фр. Fin – конец, смерть + англ. again – снова, что подразумевает смерть конкретного Финнегана, а также воскрешение всех финнеганов на свете – что следует из названия романа “Finnegans wake”, где англ. wake – пробуждение, начало. Таким образом, писатель может активно использовать символы ирландского фольклора и национальные реалии для создания структуры главного героя. С помощью игры всплывают на поверхность древние литературные ассоциации и появляется новая лексема.

3.3.2. Ф р а з е о с е м а н т и ч е с к и е п р и е м ы. При создании фразеосемантических игрем экспрессивизация обозначаемого достигается также путем парономастической подмены компонентов устойчивого словосочетания. Введение окказионального фоносеманта в структурную модель фраземы создает игрему, выступающую по отношению к прототипу как ситуативная оценочная номинация («the objectionable case of it» (A. Bierce) – ср. the objective case). Парадоксальные парономастические подмены создают

возможность актуализации ассоциаций, вызывающих оценку обозначаемого по аналогии с представлениями о свойствах денотата.

Парономастическая подмена слов – компонентов устойчивых выражений: “It was the talk of the burrows” (K.Graham) ‘the talk of the town/borough’ – *об этом говорит весь город.* Ср. тж.: deaf and dumb – deft and dumb [DSUE].

Оценочная интерпретация смысла высказывания достигается замещением звукового компонента в составе фраземы с установкой на ЯИ: *sober* wate*r* – soda water; in the *familiar* way – in the family way [DSUE]; *poet lowrate* вместо poet laureate (L.Hughes). В подобных примерах подмена парономазов вызывает эффект парадоксальной переориентации устойчивого словосочетания. Игремы спунерического типа выражений ‘*insanitary suspector’* вместо ‘a sanitary inspector’ [DSUE]; *‘You have tasted the whole worm’* вместо ‘You have wasted the whole term’, *‘You have hissed all my mystery lectures’* вместо ‘You have missed all my history lectures’ [ELL: 4204]; *‘like a dutiful bream’* (H.H.Munro) вместо ‘like a beautiful dream’ создают ассоциативно-оценочный контекст характеристики обозначаемого. В подобных примерах перестановка звуков или слогов парономазов вызывает эффект парадоксального переосмысления и денотативной, и экспрессивной функций выражений.

Ср., например, оценочность характеристики обозначаемого при подмене созвучных слов: ‘living in seduced circumstances’ – о женщине, которая растит ребенка без отца, – наложение на словосочетание 'to live in reduced circumstances' [DSUE]. Ассоциативное сопоставление парономазов лежит в основе игровых замещений типа 'pillars of society' вместо 'pillers of society' [DCP] – ассоциативная звуковая связь парономазов ‘pillers’ – ‘pillars’ интерпретируется как причинно-следственная; 'triumph of mind over mutter' вместо 'triumph of mind over matter’ [Bell, с. 217];

Игровой потенциал парономастических сближений обусловлен тем, что игрема появляется в игровом ассоциативном поле в результате сопоставления несоотносительных по семантике, но сходных по фонетическому составу ЯЕ с целью парадоксального переосмысления ВФ посредством актуализации

фоносемантических ассоциаций. “Satan, one of the Creator’s lamentable mistakes, repented in sashcloth and axes.” (A.Bierce), для сравнения приведем паронимические сближения в ‘repented in sackcloth and ashes’.

Паронимическая аттракция иноязычных ЯЕ проявляется в том, что звуковое сходство паронимов и парономазов может распространяться и на сближения с иноязычными словами. Ср., например, fiance и finance, vice versa и vicky-verky; nota bene – ‘not a bean’, ‘pennyless’, где сленгизм ‘bean’ значит ‘деньги’ [DCP]. Ассоциативный параллелизм восприятия подобных игрем выявляется и в следующем высказывании: "The more firma, the less terror" [DSUE], где латинское выражение "terra firma" обыгрывается с использованием замены существительного "terra" парономазом "terror", являющимся его игровым эквивалентом.

Подобный пример экспрессивно-стилистического снижения и переосмысления значения французской этикетной формулы «merci beaucoup», преобразованной в целях создания игрового комического эффекта в merci bocoa, merci cocoa, merci buckets, merci buttercup, merci blow-through и т.п.; sil vois plait в silver plate, squattez-vous, twiggez-vous; нем. aufwiedersehen в aufwiederchooce [DSUE]; au revoir в au reservoir (R.Lardner); Arry’s gators от японского ‘arrigato’ – спасибо.

В английском языке используется также частичный перевод с парономастической подменой образует гибридные каламбурные трансформы варваризмов и иноязычных выражений, цитат и пословиц: «Not Jones and brothers, or Jones and others, but Mr Jones incorporated» (M. Quin), где каламбурно обыгрывается связь прилагательного 'incorporated' – 'зарегистрированный в качестве юридического лица', обычно сочетающегося с названиями корпораций, а не с именами людей, с латинским выражением 'in corpore' в его букв. значении 'в теле', 'телом'; «My corpus is sound as a Ford, and my mens is refreshingly sana» (S. Hoffenstein) – обыгр. латинская пословица «Mens sana in corpore sana» (‘В здоровом теле – здоровый дух’); «the unfortunate *countertempus*» (A. Bierce) – (искаж. фр.‘contretemps’ непредвиденное

осложнение); mein gamp ('Mein Kampf'); *canadoe* (can of d'eau) [DSUE]; «Woman. – Before marriage, *an agente provocateuse*; after marriage, a gendarme» (H.L. Mencken) – обыгр. сближение фр. 'agent-provocateur' – тайный агент полиции и парономаза 'provocative' – соблазнительный; «Tonight's the night for *flagrant delight*» (C.Mackenzie) – искаженный юридический термин 'inflagrante delicto' – 'вопиющее правонарушение'.

Подобный принцип окказиональных корреляций английских и иноязычных слов в составе устойчивых выражений основан на идиоэтническом аспекте фоносемантов. Так, немецкая этикетная фраза 'danke viel mals' в шутливой интерпретации звучит как 'donkey field mice'; итальянское выражение 'fluor de cabbagio' – 'cabbagio perfumo' (дешевая сигара); а слово indelicto интерпретируется как 'flagrant delight' [DSUE] и т.д. Непопулярность в Южной Америке марки автомобиля "Chevrolet Nova" корпорации "General Motors" объясняется тем, что испанская фраза "no va" означает то же самое, что и английская "won't move" [Nilsen: 72].

Семантическая разновидность мотивированности знака связана с развитием переносных значений слова. Данный тип мотивации указывает на многоплановость, неоднозначность ЯЕ, на связь как минимум двух денотатов, обозначенных одинаковой звуковой оболочкой. Таким образом, семантическая многоплановость, неоднозначность слова связана с уподоблением нескольких денотатов через одну номинацию, напр. *Bird-watching,* где *bird* используется в значении 'a girl' [DSUE].

Лексико-семантические игремы создаются на основе семантического ассоциирования. Игремы этого типа представляют собой факты интерпретации значения ЯЕ-прототипа – своего рода эксперимент по обнаружению номинативных и семантических возможностей узуальной ЯЕ. Использование механизмов семантического ассоциирования в целях ЯИ предполагает двуплановость восприятия ЯЕ-прототипа как единицы нормативного языка и ассоциативных параметров, обусловленных отклонением от языкового стандарта. Творческий характер поиска путей семантического переосмысления

/ интерпретации значения ЯЕ-прототипа – предпосылка осознанного отступления от нормы, т.е. ЯИ. Однако не всякий семантический сдвиг создает ассоциативное поле ЯИ, а только тот, который выявляет неожиданный ракурс интерпретации и новые возможности использования узуальных ЯЕ, или такой семантический сдвиг, который обнаруживает парадокс употребления игремы и её узуального прототипа при сопоставлении их планов восприятия.

Основными разновидностями семантического ассоциирования, обусловливающими нестандартный характер интерпретации значения ЯЕ-прототипа, являются следующие разновидности семантического сдвига, представляющие приемы ЯИ**,** моделирующие лексико-семантическую игрему.

Прием устранения полисемии. Ассоциативная связь между формой и содержанием ЛЕ отражает внутризнаковый семантический потенциал – динамику ассоциативной связи между ЛСВ многозначного слова. Прием устранения полисемии представляет сопоставление ЛСВ слова: Why is an English teacher like a judge? – Both give people sentences.

Why is the moon worth only a dollar? – Because it has four quarters.

How is a coward like a leaky faucet? – They both run.

Why are oysters lazy? – They are always found in bed. (Forum ; vol.37, №2/1999).

Who was the first canning factory run by? – Noah – he had a boat full of preserved pairs [DCP].

В данном приеме значения ЯЕ объясняются интерпретацией на основе семантических ассоциаций: «I don’t care whether Cuba sinks or swims” (O. Henry), где прослеживается частичная десемантизация ФЕ ‘sink or swim’ – либо пан, либо пропал; двойная актуализация ФЕ: “the game has gone into other spots, and my advice to you, Leopard, is to go into other spots as soon as you can” (R.Kipling) – ‘to go into spots’ – как ФЕ ‘покрыться пятнами’ и свободное сочетание ‘пойти в другие места’ – восприятие метафорического употребления ФЕ как указание на прямое физическое действие.

Наши примеры показывают, что знание переносных значений слова стимулирует поиск синтагматических и парадигматических ассоциантов с целью интерпретации смысла: Alice cautiously replied: “I know I have to beat time when I learn music”. “Ah! That accounts for it!” said the Hatter. He won’t stand beating” (L. Carroll) ‘to beat time’ – ‘отбивать такт’

“…the wretched Hatter trembled so, that he shook both his shoes off. …the Hatter hurriedly left the court, without even waiting to put his shoes on” (L. Carroll), ФЕ ‘to shake in one’s shoes’ автор интерпретирует буквально.

“What are you looking for?” – “The button from your foil. You have dropped it” (O.Wilde), где имеет место буквализация ФЕ ‘to take the button off the foil’ – *готовиться к настоящему бою.*

Устранение полисемии также может производиться посредством актуализации ассоциативных связей метонимического характера: «wondering where all their breakfasts and their dinners and their teas had gone” (R.Kipling), где метонимическое использование слов для обозначения животных, которые служили пищей.

Приём создания двусмысленности на основе одновременной актуализации разных ЛСВ многозначного слова. В этом случае при денотативной противопоставленности ассоциативная связь между ЛСВ создает базу для варьирования системно заданных отношений между ними. В качестве примера можно привести “Do you think maybe a drink would make you feel better? she said. “The hair of the *mastiff* that bit me?” (D. Parker) обыгрывается два значения ФЕ ‘to take the hair of the dog that bit you’ – ‘*клин клином вышибать’* и *‘опохмеляться’*.

Прием устранения полисемии подталкивает к этимологической рефлексии. При переосмыслении семантической связи возникает ассоциативный параллелизм, являющийся основой каламбурного эффекта восприятия игрем подобного рода.

Частичный перевод с парономастической подменой образует гибридные трансформы иноязычных выражений: «Not Jones and brothers, or Jones and

others, but *Mr Jones incorporated*» (M.Quin), где каламбурно обыгрывается связь прилагательного 'incorporated' – 'зарегистрированный в качестве юридического лица', обычно сочетающегося с названиями корпораций, а не с именами людей, с латинским выражением 'in corpore' в его буквальном значении 'в теле', 'телом'.“You are very green, Jon”. Jon grew red (J.Galsworthy), где прямое и переносное значение слова *green* «незрелый» в переносном значении при сопоставлении со словом «красный» в выражении *grew red* как бы возвращает к его прямому значению. “I’m afraid it’s the beginning of *the rift in the lute*”…”*The rift is widening to an abyss*” said Eleanor to her mother. – “You can’t have an abyss in a lute. There isn’t room” (H.H.Munro).

Переосмысление узуального смысла ЯЕ, актуализируемое новой мотивацией ЯЕ, прояснением её ВФ. Ср: «It [the flat] did not exactly *beggar description*, but it certainly had that word on the look-out for the mendicancy squad» (O.Henry), где ЯИ основана на разложении клише ‘to beggar description’ (‘не поддаваться описанию’) и выделению глагола ‘to beggar’ в его прямом значении (‘доводить до нищеты’) и на соотнесении этого глагола с ‘mendicancy squad’ (‘специальный наряд полиции, который следит за соблюдением закона, запрещающего попрошайничество, бродяжничество’). Ср.тж. «...the Bastable catering was of the kind that is classified as *a rude plenty*, which Clovis translated as *a plenty that gives rise to rude remarks*» (H.H.Munro).

Такой ассоциативный параллелизм, возникающий при актуализации семантической связи между синхронно не соотносительными по значению лексемами есть основа каламбурного эффекта восприятия лексической игремы данной разновидности.

Прием речевой подмены. К приему речевых подмен на основе межсловного ассоциирования можно отнести манипулирование звуковой оболочкой ЯЕ с целью смыслового сопоставления, «отождествления» на основе сходства звукового облика. Сходное или тождественное звучание выступает стимулом использования омофонов в целях ЯИ, например: Suicide blonde – dyed by her own hand [DSUE].

Нередко имеет место речевая подмена слов – компонентов устойчивых выражений, отождествление паронимов и омофонов в их составе: City morgue: duty corpse speaking» [DCP]; *Patient to psychiatrist*: «I keep feeling I'm covered in gold paint». *Psychiatrist*: «Don't worry, that's just a gilt complex»; Drinking one for the road to please your host can be a grave offence (Bell) (ср. duty corpse, gilt complex во фразеологизованном контексте употребления словосочетаний 'Duty Corps speaking' – на проводе дежурный корпус, 'guilt complex' – комплекс вины; grave offence – серьезное преступление). «The best way to keep thin is not to exceed the feed limit» – 'to exceed the speed limit' – *превышать скорость* и «feed limit»

Ср. тж. речевые подмены в высказываниях: «Roosters are good alarm clucks»; «Kick the Hobbit»; «How is it going?» – «Fair to muddling» [DCP], а также рекламные слоганы «Beware the wages of the sun» (реклама крема для загара); «Rally car wax is good; it rally is!» (реклама автосредств); реклама моющих средств фирмы 'Clorox', обещающая вымыть 'in a flush' [Nilsen 1987]; wish and wear clothes; Hair today and gone tomorrow (J. Goshgorin).

3.3.3. Ф р а з е о л о г и ч е с к и е п р и е м ы. Системно-языковым основанием использования ФЕ в целях ЯИ является тот факт, что фразеологизм эквивалентен в функциональном плане слову [Верба 2001, 8]. Таким образом, как и слово, ФЕ может быть многозначным, т.е. то или иное словосочетание может обладать более чем одним фразеологическим значением.

Прагматический эффект ЯИ может возникать в результате создания игрем путем 1) использования ФЕ, имеющих омонимы в форме свободных синтаксических сочетаний, имеющих идентичную формальную структуру; 2) использования многозначных ФЕ; 3) замены компонентов ФЕ.

Необходимо подчеркнуть, что если в основе ЯИ находится фрезеологическое сочетание, то обыгрыванию могут подвергаться как отдельные компоненты фразеологизма, так и весь фразеологизм в целом. В последнем случае стал-

киваются ФЕ и языковая единица, представляющая собой свободное словосочетание, послужившее ее этимологическим прототипом.

Прием фигурализации. Данный прием представляет процесс создания игремы, основанный на уподоблении, сравнении и сходстве, при котором узуальная лексема расширяет область своей референции за счет метонимического и метафорического переноса: It will be an age not perhaps of gold, but at least of glitter (J. Galsworthy). Исследуя специфику семантического ассоциирования, продуктивной нам представляется трактовка этого явления как результата актуализации потенциального семантико-ассоциативного компонента ЛЗ слова, когда «…ассоциативные семы мыслятся как стержневые», создавая «асимметричные структуры внутрисловной парадигмы» [Аркадьева 1988, с. 88-89]. Подобные трансформации с семантической и стилистической точки зрения могут участвовать в создании игрового парадокса метонимического расширения семантического объема, как, например в словосочетании «skin and bone» (*кожа да кости)*: "…he knew that he was not *bone and feather* but a perfect idea of freedom and flight" (R.Bennet).

В основе многих фактов смещенной референции лежит метонимический сдвиг (основанный на ассоциациях по смежности предметов и их означаемых), что обусловлено подвижностью семантического объема ЯЕ в ИКП языковой личности: «sheep man – he wasn't more than a lamb man" (O. Henry) противопоставление sheep *овца* и lamb *ягненок,* подчеркивающее небольшой рост и беспомощный вид Джексона.

Подменяемые лексемы называют предметы одной функциональной сферы, что отражено в парадигматике и синтагматике языка, поэтому в сознании всплывает устойчивый метонимический ассоциант. Аналогичен характер метонимического замещения в словосочетании-прототипе «Aeolian harp»: 'the January blasts making an Aeolian trombone of the empty street' (O.Henry) – метонимическая реноминация на основе лексической соотнесенности «музыкальные инструменты».

Экстралингвальные пресуппозиции субъекта речи получают игровую интепретацию при окказиональном употреблении слов, обусловленных совмещением в одном ряду абстрактных понятий (единиц измерения времени, веса, стоимости): His weight in pounds, shillings and ounces (A.Milne), где обыгрывается выражение ‘to be worth one’s weight in gold’ – *быть на вес золота*, причем здесь одновременно используется два значения слова *pound* – денежная единица и мера веса, а слова *shillings* и *ounces* усиливают этот каламбур.

Актуализация несоответствия между ВФ и референцией слова может быть спровоцирована идиоматичностью семантики ЯЕ, напр., «There was no doubt about it, the dog handed in his dinner-pail» (P.G. Wodehouse) – ср.*’to hand in one’s checks/chips’* – умереть; факультативностью мотивировочного признака для указания на свойства обозначаемого, напр., «I don’t know whether I am on my head or on my painted tail» (R. Kipling) – обыгрывание ФЕ ‘*to be on one’s head or one’s heels*’.

Ср. смещение планов употребления слова в контексте, не допускающем синонимического отождествления лексем: “He’s murdering the time!” (L.Carroll) вместо ФЕ ‘to kill time’ в основном значении, оживляется метафора *отбивать такт*. Ситуативный смысл свидетельствует об ассоциативной аналогии с ‘to beat time’, что позволяет рассматривать данное употребление как факт смещенной референции.

Итак, при семантической мотивированности словесного знака ЯИ имеет дело с фактами смещенной, или «сдвинутой референции». Е.С. Кубрякова отмечает: «О сдвинутой референции мы говорим в случаях отклонения от нормы, притом при отклонениях, мотивированных своим собственным пониманием границ обозначаемого, т.е. при изменении области референции данного слова» [Кубрякова 1980, с. 7], свидетельствующими о тенденции к использованию механизмов метафорического переноса ЯЕ-прототипа на сходную в каком-то отношении реалию – с установкой переноса и осознания условности употребления узуальной ЯЕ-прототипа в новой номинативной функции, напр.: “…and he set to work again and made the snow fly in all directions around him”

(K.Graham), прототипом вероятно является ФЕ ‘to make the fur fly’ – *действовать живо, энергично.* Ср.тж.: “…everybody at Kami’s talked turpentine” (R.Kipling) – обыгрывается ФЕ ‘to talk shop’ *говорить на профессиональные темы*.

Итак, основой образного сравнения узуального и окказионально-игрового употребления слова выступает семантико-ассоциативный компонент.

Специфика лексико-семантических игрем (метафорических, метонимических, оксюморонных номинаций), вызывающая при их восприятии эффект ЯИ, заключается в парадоксальности лексических аналогий и устанавливаемых экстралингвальных корреляций сближаемых ЯЕ. Парадокс устанавливаемой аналогии чаще всего возникает в силу несовместимости сравниваемых объектов. “And some exotic greens for you”, he went on, handling her the old wrinkled bills” (H.H. Munro) – вручая жене деньги, персонаж уподобляет их букету из экзотических растений, т.к. деньги в их доме были редкостью.

Прием дефигурализации значения ФЕ. Такие игремы порождают при их восприятии эффект обманутого ожидания, который намеренно продуцируется для создания языковой шутки, при которой происходит семантическое «соскальзывание» с одной модели интерпретации узуальной ЯЕ на другую. Ср., напр, следующий диалог, обнаруживающий буквализацию значения слова в составе ФЕ: “Mr Little is certainly warm-hearted, sir”. “Warm-hearted! I should think he has to wear asbestos vests”. (P.G.Wodehouse) – в этом примере проявляется восприятие метафорического употребления прилагательного как указания на прямую физиологическую характеристику, которое приводит к развитию фразеологической метафоры.

Употребление переносного значения слова ведет к поиску синтагматических и парадигматических ассоциантов, позволяющих интерпретировать смысл этого слова в высказывании. Образное употребление слова ‘bird’: “…the bird was hovering in the air. I cold hear the beating of its wings…” (P.G. Wodehouse), где ФЕ ‘to get the bird’ подвергается деметафоризации. Приведем пример, в котором имплицируется ФЕ и эффект ЯИ возникает на основе прояснения ВФ

фразеологизма ‘*to give somebody pains in the neck*’: “…I painted the picture and now I feel awful whenever I look at it.” “Pains?” “Yes.” “In the neck?” “Yes”. (F.Sullivan).

Принцип сближений подобного рода предполагает моделирование условной ситуации. В актуализации таких сближений нередко проявляет себя фактор этимологической рефлексии. Так, «to show the white feather» и «to complain without caws» – фразеологические синонимы. Взятые по отдельности, они не создают комического эффекта. Однако их сочетание в одном контексте приводит к ЯИ, создавая яркий комический образ: “The crow is not so bad a bird after all. It never shows the white feather and never complains without caws”.

Стандартная реализация междусловных ассоциативных связей на уровне синтагматики обусловливает закономерности лексической сочетаемости. Мы считаем, что нестандартная реализация междусловных ассоциативных связей на лексическом уровне происходит по двум направлениям:

1) перегруппировка системных значимостей, нарушение системных оснований для игрового сближения или противопоставления лексем, установление несистемных связей на основе формально-семантических сближений. Примерами могут служить следующие явления:

- речевые подмены, «отождествление» паронимов и омонимов;

- контекстуальная синонимия и антонимия;

- противопоставление значений системных синонимов и т.п.

2) установление системно нерелевантных связей между лексемами на основе случайных формальных или семантических сближений, в результате которого возникают следующие явления:

- явление парадоксальной ложно-этимологической мотивации, проясняющей ВФ и значение по сближению с созвучной лексемой;

- ситуативные связи лексем, обусловливающие речевые контаминации, фоносемантический каламбур;

- переосмысление отношений словообразовательной мотивации.

Как отмечает Б.А.Плотников, учет случайных связей при рассмотрении системных параметров является такой же необходимостью, как и учет связей «логических, прогнозируемых», поскольку соотношение этих типов связи определяет своеобразие функционирования языка [Плотников 1989, 157].

Указанное охватывает фактически случаи междусловной ассоциативной связи ЯИ возможна благодаря допускаемой системой многоплановости словесного знака в формальном и семантическом аспектах и возможности неограниченной интерпретации междусловных отношений. ЯИ задействует омонимическое ассоциирование, выявляющее возможности «неузуальной интерпретации» связи плана выражения и плана содержания лексем, когда стимулом игровой взаимообратимости выступает тождество /сходство звучания.

В контексте реализация ассоциативных связей выявляет актуальные участки смыслового объема используемых лексем. Как уже было отмечено, данный тип ассоциативной связи обнаруживается в отношениях между словом и контекстом, в который оно включено.

Считаем необходимым подчеркнуть, что в контексте потенциал словесного знака в достижении эффекта ЯИ представляет реализацию ассоциативных связей между формально-содержательной структурой словесного знака и отражает коммуникативную установку. В контексте ассоциативные связи внутрисловного и междусловного типов могут подвергаться переосмыслению в зависимости от возможностей языка и прагматических намерений участников коммуникативного взаимодействия.

Так, при контекстуальном сопоставлении фоносемантов фонетическая форма инновации, накладываясь на форму ЯЕ-прототипа, порождает условия для сдвига семантики, в результате чего возникает новый план – фонетическая игрема, например: All children should be taken at *phase* value; Come in and have your *faith* lifted; ср. также: ‘ire extinguisher’ и ‘fire extinguisher’ в «A psychiatrist: ire extinguisher» (Bell 1994); «Pedestrian – the case of survival of the flittest», cf. to flit – порхать; survival of the fittest – выживание наиболее приспособленных.

Подобные переиначивания распространены в языке рекламы: «More smiles per gallon» (реклама мотоциклов); «Beware the wages of the sun» (реклама крема для загара). We never stop *drying* (реклама Gilbey's Dry Gin); It's *dime* to save (реклама банковских услуг компании ‘State Dime Savings’); «Junkyard cars *rust* in peace»; Built to last a *lawn* time (реклама газонокосилок фирмы 'Imperior') [Nilsen 1978];

Связь с мотиватором актуализируется при соотнесении с контекстом употребления или восприятия слова: ср.тж. «Ten hours the first day, nine the next and so on. That’s the reason they are called lessons» (L.Carroll) – lesson – to lessen; «My dentist has no windows in his office. That's why they call him a painless doctor» (ср. pane – оконное стекло и pain – боль). Ср., тж., например, использование фоносемантов-парономазов в графитти на рекламном щите «What to do if you are going bald?» – «Prepare to meet thy dome», где подмена фоносемантов ‘dome’ – ‘doom’ объяснима только в ситуативном контексте; ср. ассоциативный фон ВФ ЯЕ 'to meet one's doom' – встретить свою смерть и 'to meet one's dome' – облысеть. В игремах “Atheism is a non-prophet organisation” (‘non-prophet’ – ‘non-profit’); “Alimony is the high cost of living” (‘living’ – ‘leaving’); “In Gates we trust” вместо “In God We Trust [Nilsen 1978] игровой парадокс создается введением парономаза в несвойственный ему контекст. Таким образом, выявляется парадоксальное направление межзнаковой ассоциативной связи между подменяемыми ЯЕ. «Are you casting nasturtiums? Are you making aspersions? – My answer is in the infirmary» (‘My answer is in the affirmative’) [DCP].

Как показывает материал исследования, языковая игра – это одно из проявлений онтологического стремления человека к игре, приводящего в движение творческие способности homo ludens, “человека играющего”. Обязательным условием возникновения игрового потенциала является семантические преобразования, новые или дополнительные смыслы, актуализируемые языковой игрой. Этот феномен в значительной мере вызван включением в особое условно-реальное игровое пространство, новое

лудическое бытие, активизируя процессы подсознательного желания восстановить исходную пространственно-временную обусловленность в виде этимологической игры, и стремления участников обозначить все реалии в условиях нового условно-реального пространства в виде номинативной игры.

Выводы по третьей главе

Для языковой игры используются в разной степени ресурсы всех языковых уровней. При создании игрем в ассоциативном игровом поле говорящий использует лингвальный формально-семантический ассоциативный код языковой игры. Среди игрем, основанных на игре с внешней структурой слова, выделяем три разновидности, актуализующиеся в ситуациях языковой игры: она иллюстрирует и помогает обнаружить некоторые ограничения на сочетаемость единиц фонетического, морфологического, синтаксического уровней языковой системы, их взаимосвязь с семантикой.

Фоносемантические игремы основаны на установлении нестандартных ассоциативных связей между звуковой формой слова и его значением. Их создание основано на звуковых стимулах, чаще всего на звуковом сходстве с целью поиска фонетической мотивированности. Фоносемантическая мотивация в целях языковой игры выражается в переосмыслении звуковой оболочки языковой единицы-прототипа путем уподобления её мотиватору – созвучной лексеме. При этом семантизация игремы производится с учётом актуальных для ситуации ассоциаций.

В качестве приёмов создания фоносемантических игрем используются различные виды контекстуальных омофонических и паронимических сближений: омофоническое переразложение, омофоническое сближение, фоносемантический каламбур, звукосимволическая мотивация.

Познавательный потенциал игремы заключается в том, что субъект решает эвристическую задачу – ассоциативный поиск языковой единицы-прототипа и

мотиватора, при этом в фокус языкового сознания попадает возможность установления смысловых ассоциаций на основе формального сходства и последующее объяснение этой связи. Словообразовательные игремы основаны на переосмыслении морфолого-деривационных ассоциативных связей слова.

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что в целях достижения прагматического эффекта языковая игра использует широкий диапазон приёмов, которые, при всем их разнообразии, можно свести к двум классам в соответствии с использованными средствами деавтоматизации восприятия формальной и содержательной сторон языкового знака – внутренней и внешней структуры слова.

Направленность на форму речи, характеризующая языковую игру, определяется особым вниманием к значимости формы слова, к фоносемантической мотивированности знака. Словообразовательные приемы создания игрем вводятся в действие с помощью механизмов языковой игры, актуализирующих лексико-грамматические и морфолого-семантические ассоциативные связи. Приёмы этого типа опираются на актуальные для адресанта способы обозначения мотивировочного признака путём подмены структурного элемента морфодеривационной модели языковой единицы-прототипа.

Лудические приемы, основанные на игре с внутренней структурой слова приводят к созданию лексико-семантических, фразеосемантических и фразеологических игрем. Образование лексико-семантических игрем происходит с использованием приёмов парадоксальной мотивации, фоносемантического каламбура, приема паронимической подмены.

Все приёмы образования игрем как средства языковой игры свидетельствуют о расширении ассоциативных связей в речи при реализации творческой установки на лудическое использование языка. Асистемные связи создают игрему на основе системных соответствий, обусловливая смысловую двуплановость либо контраст новой интерпретации. Смысловая двуплановость

новой интерпретации создается на основе установления связи между игремой и ее прототипом-узуальным словом.

Основные результаты главы отражены в следующих публикациях: [Сниховская 1996а; Сниховская 1997а; Snikhovska 1996; Snikhovska 1997; Сніховська 1999].

З А К Л Ю Ч Е Н И Е

Анализ современных научных концепций и подходов к исследованию языковой игры свидетельствует о неразрывной связи между когницией, прагматикой и языковым оформлением лудических построений, таким образом, они выступают необходимым звеном в мыслеречевой деятельности языковой личности.

В современной лингвистике заметно усилился интерес к проявлениям творческой функции языка, одним из которых выступает языковая игра. Сложность феномена языковой игры определяет неоднозначность и многоаспектность подходов к интерпретации ее сути, механизмов, философской, психологической, социальной, эстетической и собственно лингвистической природы.

По мере утверждения в современном гуманитарном знании когнитивно-коммуникативной парадигмы фокус исследовательского интереса стремительно перемещается в сторону междисциплинарного синтеза.

Исследование и описание средств, механизмов и приемов продуцирования лингвально-игровых явлений в современном английском языке определяются общей антропоцентрической ориентацией современной лингвистики на изучение путей трансформации единиц языка в единицы речи. В сферу рассмотрения актуальных проблем современного языкознания попадают вопросы, связанные с особым фокусом внимания на индивидуально-личностных способах кодирования информации вообще и на использовании асистемного и/или аномального в частности, особенно на уровне лексической семантики.

Анализ вербальной коммуникации как специфической формы человеческой деятельности обусловливает интерес также и к ее индивидуально-личностным проявлениям, в том числе и к лингвокреативному потенциалу языковой личности. Языковая система предоставляет значительную свободу реализации творческого потенциала индивида, что в

частности проявляется в его вербальной активности – интенциональном сознательном нарушении правил, норм и канонов использования языка в виде определенного «эксперимента» над знаком.

Расширение границ функционирования языка, его норм, свержение устоявшихся стереотипов восприятия и отображения действительности в процессе вербальной коммуникации не в последнюю очередь связано с феноменом “языковая игра”. Рассмотрение фактов языковой игры лишь как недетерминированных языковой системой аномалий, традиционное до недавних пор в лингвистических изысканиях, демонстрирует недооценку значимости этого явления в речевой деятельности индивида. С учетом вышеизложенного основной акцент в диссертации делается на комплексном рассмотрении языковой игры в единстве ее когнитивно-семантического и функционально-прагматического аспектов.

Под таким углом научного анализа языковая игра предстает как процесс и результат сознательной лингвокреативной деятельности индивида, направленной на нестереотипное варьирование формы и содержания языковых единиц ка игровом регистре коммуникации с целью воздействия на эмоциональную и/или интеллектуальную сферу адресата. Подобное лудическое использование языкового материала является проявлением лингвокреативного мышления, реализующим заложенные в лингвальном знаке возможности. Основной принцип языковой игры состоит в способности устанавливать ассоциативные связи, являющиеся существенным показателем креативности языковой личности. В работе на материале английского языка продемонстрировано, что языковая игра имеет двойственную сущность, соединяя в себе черты как лингвального, так и дискурсивного явления. Эффект языковой игры возникает дискурсивном акте в результате сознательно моделируемого адресантом конфликта между узусом и использованием знака в лудической функции.

Механизмы, средства и приемы продуцирования лудических явлений в современном английском языке определяют пути и способы трансформации

лингвальных единиц в единицы дискурсивные. Основу механизма создания игрем составляют, прежде всего, отклонения от норм употребления языковых единиц, следствием чего является возникновение эффекта несоответствия и противоречия. Окказиональное изменение формы и содержания языковых единиц в лудических ситуациях обусловлено когнитивно-прагматическими факторами дискурсивной деятельности, а природа узуальной единицы допускает эти изменения. Когнитивно-дискурсивной базой продуцирования игрем является заложенная в языковой системе возможность окказиональной актуализации конституирующих ее элементов.

Для достижения перлокутивного эффекта посредством использования игро-языковых явлений в современном английском языке используется широкий спектр/диапазон приемов с вовлечением средств всех уровней языковой системы, однако при их рассмотрении сквозь системно-структурную призму, все эти приемы базируются на внешней и внутренней структуре слова. Как показал анализ материала исследования, наиболее продуктивным оказалось применение конвергентных приемов – т.е. комбинирование приемов обоих типов.

Применение когнитивного подхода к изучению феномена “языковая игра” позволяет интерпретировать нестандартные речеупотребления не как ошибки вследствие недостаточной сформированности лингвистической компетенции, а как специфические операции над знаниями, подтверждает присутствие в языковом сознании словообразовательных моделей и фреймов, имеющих колоссальный эвристический и гносеологический потенциал.

Порождение и восприятие игремы в лудически маркированной ситуации сопровождается актуализацией в когнитивном пространстве языковой личности разнообразных фреймов и скриптов – статических и динамических знаний, обращенных к операционно-логическим пресуппозициям.

Примененная методология представляется перспективной для дальнейшего изучения проблемы когнитивного моделирования и таксономизации лудических явлений в прецедентных текстах, текстовых

реминисценциях, требующих актуализации экзистенциальных, культуральних и филологических фреймов. Перспективным може быть прежде всего дальнейшее исследование функционирования игрем в различных типах дискурса – к примеру, в разговорно-бытовом, публицистическом, официально-деловом.

Механизмы кодирования и декодирования игрем, являющихся результатом включения в дискурсивную деятельность прецедентных текстов, могут в дальнейшем изучаться как с точки зрения выявления источников текстовых реминисценций, способов вовлечения игрем в текст, так и степени трансформации текста-прототипа, его соотношения с текстом-мотиватором в денотативном и коннотативном планах.

Языковая игра, будучи аномальной по отношению к системе, представляет средство установления коммуникативного ассонанса в интеракционном взаимодействии. При реализации установки на ЯИ творческое отношение личности к использованию языковых средств предстает, таким образом, как соотношение знания языкового стандарта и установки на отклонение от него в коммуникации.

Наблюдения за языковой игрой на материале современного английского языка позволяют подтвердить положения о системности языка, в котором аномалии обусловливают динамизм системы и ее сохранение; о человеке как адаптивной системе, и подтвердить гипотезу о феномене языковой игры как средстве адаптации коммуникативных единиц – игрем – в результате взаимодействия фреймов: пересекаясь, формы (семантические структуры языковых единиц перестраиваются, самоорганизуются, мобилизируя ресурсы для выражения новых смыслов.

Языковая игра является одним из проявлений вмешательства языковой личности в процессы конвенционального употребления языка – этот феномен имеет дискурсивную природу и характеризуется преднамеренной установкой на формально-содержательное варьирование лингвальных единиц на основе их ассоциативного потенциала. Функциональная сторона языкового знака

наглядно отображает взаимодействие системных закономерностей, лингвистической компетенции говорящих и конкретной прагмаустановки коммуникативного акта. Под таким углом зрения речетворчество – суть, с одной стороны, проявление индивидуальности языковой личности, и использование потенциала лингвального знака как совокупности ассоциативных связей, с другой стороны; языковая же система осмысливается как механизм, предоставляющий средства для варьирования своих единиц и, далее, порождения новых смыслопередающих образований в том числе лудической направленности.

Когнитивная функция игремы заключается в эксперименте над знаком; воздействиии на интеллектуальную сферу адресата; реализации познавательной / эвристической стратегии языковой игры. Она требует от говорящего осознанных речевых усилий, предполагает решение интеллектуальных задач, творчество в речи. Разумеется, разные языковые личности в построении высказываний с лудической направленностью придерживаются неодинаковых речевых стратегий, и выбор этих стратегий определяется типами индивидуальных стилей говорящих.

Языковая игра как форма лингвокреативного мышления обнаруживает свою творческую природу в способности языковой личности создавать и адекватно воспринимать и воспроизводить игремы. Основной принцип языковой игры заключается в актуализации ассоциативных связей знака как двусторонней языковой сущности при установке на нарушение норм употребления языковых единиц. Актуальность и новизна такого исследования обусловлена тем, что в современных условиях прагматика речи продолжает оставаться в центре внимания лингвистов.

Языковая игра подчиняется законам функционирования языкового знака и направлена на использование ассоциативного формально-семантического потенциала единиц языка. Лингвокреативное мышление обращено к реализации потенциала языковых единиц в отношении варьирования форм и значений с учетом асимметрии языкового знака, обусловливая взаимосвязь индивидуаль-

ного когнитивного пространства языковой личности и когнитивных картин мира интерактантов. В процессах языковой игры отражаются тенденции к нарушению системно-языковой нормы в речевой деятельности языковой личности и языковой общности. Появление игремы обусловлено преднамеренной деавтоматизацией стереотипного употребления, восприятия и создания языковых единиц на основе ряда лингвальных приёмов.

Эффект языковой игры возникает при намеренном столкновении в условно-реальном игровом ассоциативном поле нормативного и ненормативного употребления языкового знака. Это поле представляет собой функциональное пространство игремы. Ненормативные употребления могут считаться фактами языковой игры при осознании говорящим отклонения от нормы и намеренном продуцировании речевой аномалии с целью прагматического воздействия на адресата, в расчете на компетенцию которого используется соответствующая игрема.

Создание игремы осуществляется при помощи лингвальных приемов деавтоматизации восприятия знака, использующих разнообразные виды ассоциативных связей. Эти приемы определяют активизацию формально-семантических ассоциативных связей при создании игремы в контексте коммуникативной ситуации. Игрема соотносится с рядом ассоциативных параметров и ассоциативных связей, возникающих в результате преобразования или переосмысления языковой единицы-прототипа при намеренном отступлении от языкового канона.

Фоносемантический аспект восприятия слова, который выявляет взаимодействие значений созвучных слов, следует рассматривать наряду с другими компонентами языковой способности – семантическим, лингво-когнитивным и мотивационным. Хотя с синхронной точки зрения феномен языковой игры обнаруживает фонетическую природу, игремы не могут быть объяснены или предсказаны на основе только лишь данных фонетической мотивации.

Ассоциативные связи активизируются посредством сопоставления нормативного словообразования с рядом потенциальных употреблений.

Словообразовательная мотивация создают широкие возможности переосмысления системной мотивации на основе расхождения мотивационного и лексического значений, что служит основой продуцирования игрового эффекта при намеренном столкновении узуальной и окказиональной мотивации «готовых» лексем.

Приёмы создания языковой игры являются лингвальными приемами формально-семантического варьирования знака, эксплуатирующими тот или иной вид асимметрии языкового знака с целью продуцирования игрового парадокса. Общим ассоциативным принципом, позволяющим варьировать содержание языковых единиц в игровых целях, является интенциональность и аллюзивность.

Истоки языковой игры лежат в деавтоматизированном характере речевого поведения личности. Эвристическая функция данного феномена важна для развития и совершенствования лингвистической компетенции в процессе речевой деятельности, стремления к эксперименту над знаком, перехода от «аномального» как недостаточного знания языковой системы к осознанному целенаправленному нарушению языкового стандарта. В коммуникации проявляется тенденция к тиражированию приемов языковой игры при ситуативной обусловленности ассоциативных сближений.

С П И С О К
ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Андриенко 2002: Андриенко Т.П. Мовленнєвий акт іронії в англійській мові: Автореф. дис. …канд. філол. наук: 10.02.04 /Харківськ. нац. ун-т ім. В. Каразіна. – Харків, 2002. – 18 с.

2. Апресян 1990: Апресян Ю.Д. Языковые аномалии: типы и функции // Res Philologica. – М.: Наука, 1990. – С. 50-71.

3. Апресян 1995: Апресян Ю.Д. Лексическая семантика. Синонимические средства языка. – М.: Школа "Языки русской культуры", Издательская фирма "Восточная литература" РАН, 1995. – 280 с.

4. Аристотель 1957: Аристотель. Об искусстве поэзии. – М.: Политиздат, 1957. – 183 с.

5. Аркадьева 1988: Аркадьева Т.А. Этимологизация слов по созвучию в художественном тексте // Семантические и эстетические модификации слова в тексте. – Л., 1988. – С.87-96.

6. Арнольд 1973: Арнольд И.В. The English Word. Лексикология ссовременного английского языка (на англ. яз.). – М.: Высшая школа, 1973. – 303 с.

7. Аксенова 1998: Аксенова О. Языковая игра и лингвистический эксперимент.– http://www.levin.rinet.ru/about/Aksenova.html

8. Аттардо 2003: Аттардо С. Миф о непреднамеренном юморе /Пер. с англ. // Аксиологическая лингвистика: игровое и комическое в общении: Сб. науч.тр./ Под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина. – Волгоград: Перемена, 2003. – С.4-14.

9. Артемова 1976: Артемова А.Ф. Механизм создания комического в английской фразеологии: Автореф. дис. … канд. филол. наук: 10.02.04 / Московский гос. пед. ун-т. – М., 1976. – 23 с.

10. Ажеж 2003: Ажеж К. Человек говорящий: Вклад лингвистики в гумантитарные науки / Пер. с франц. – М.: УРСС, 2003. – 304 с.

11. Азнаурова 1988: Азнаурова Э.С. Прагматика художественного слова. – Ташкент: Фан, 1988. – 119 с.

12. Арутюнова 1987а: Арутюнова Н.Д. Ненормативные явления и язык // Язык и логическая теория. – М.: Наука, 1987. – С. 140-152.

13. Арутюнова 1987б: Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык (к проблеме языковой картины мира) // Вопр. языкознания, 1987 – № 3. – С. 3-20.

14. Арутюнова 1988: Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений. Оценка. Событие. Факт. – М.: Наука, 1988. – 341 с.

15. Арутюнова 1985: Арутюнова Н.Д., Падучева Е.В. Истоки, проблемы и категории прагматики // Новое в заруб. лингвистике. – Вып. 16. – Лингвистическая прагматика. – М.: Прогресс, 1985. – С. 3-43.

16. Бабич 1990: Бабич В.М. Лінгвокраїнознавча інтерпретація англомовного тексту. – К.: Либідь, 1990. – 156 с.

17. Баранов 2001: Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику. – М.: УРСС, 2001. – 360 с.

18. Балли 1961: Балли Ш. Французская стилистика (перевод с французского К.А. Долинина). – М.: Иностр. лит., 1961. – 395с.

19. Бацевич 2004: Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики. – К.: Академія, 2004. – 342 с.

20. Белова 1997: Белова А.Д. Лингвистические аспекты аргументации. – К.: Изд-во Киевского нац. ун-та им. Т.Шевченко, 1997. – 299 с.

21. Белова 2002: Белова А.Д. Языковые картины мира в рамках когнитивно-дискурсивной парадигмы // Культура народов Причерноморья. – 2002. – № 29. – С. 17-23.

22. Беляева, Хомяков 1985: Беляева Т. М., Хомяков В.А. Нестандартная лексика английского языка. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1985. – 135 с.

23. Бергсон 1992: Бергсон А. Смех. – М.: Искусство, 1992. – 127 с.

24. Береговская 1999: Береговская Э.М. Специфика палиндрома как формы языковой игры // Филол. науки. – 1999. – № 5. – С. 55-64.

25. Беркнер 2002: Беркнер С.С., Капкова С.Ю. Средства выражения комического в стихах для детей Спайка Миллигана и некоторые аспекты их перевода // Вестник Воронежск. гос. ун-та: Сер. лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2002. – №2. – С. 86-90.

26. Берн 1988: Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы / Пер. с англ. – М.: Прогресс, 1988. – 399 с.

27. Бобылёва 1990: Бобылёва Л.К. Игра словами в английской поэзии абсурда // Функциональные характеристики единиц коммуникации в английском языке / Сб. науч.тр., Владивосток: Изд-во Дальневост. ун-та, 1990. – С. 99-107.

28. Болдарева 2002: Болдарева Е.Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: Автореф. дисс. ... канд. филол. наук: / Волгогр. гос. пед. ун-т. – Волгоград, 2002. – 19 с.

29. Борев 1957: Борев Ю.Б. О комическом. – М.: Искусство, 1957. – 232 с.

30. Брайнина 1996: Брайнина Т.Д. Языковая игра в произведениях Саши Соколова // Язык как творчество. – М., 1996. – С. 276-283.

31. Братусь 1996: Братусь Т.В. Основные лингво-стилистические средства выражения комического в английском детективном романе // Актуальні проблеми вивчення мови та мовлення, міжособової та міжкультурної комунікації: Міжвузів. зб. наук. праць. – Харків: Константа, 1996. – С.29-30.

32. Букирева 2000: Букирева Т.А. Аспекты языковой игры: аномальность и парадоксальность языковой личности С. Довлатова: Дис. ... канд. филол. наук / Кубанск. гос. ун-т. – Кубань, 2000. – 145 с.

33. Булыгина, Шмелев 1990: Булыгина Т.В., Шмелев А.Д. Аномалии в тексте: проблемы интерпретации // Логический анализ языка: Противоречивость и аномальность текста. – М.: Наука, 1990. – С.94-106.

34. Булыгина 1997: Булыгина Т.В., Шмелев А.Д. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики). – М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. – 574 с.

35. Виноградов 1996: Виноградов В.В. Язык как творчество. – М.: ИРЯ РАН, 1996. – С.309-318.

36. Вакуров 1963: Вакуров В. Н. Речевые средства юмора и сатиры в советском фельетоне: Учеб.-метод. пособие. М.: МГУ, 1963. – 54 с.

37. Верба 2003: Верба Л. Г. Порівняльна лексикологія англійської та української мов. Посібник для перекладацьких відділень вузів. – Вінниця: Нова книга, 2003. – 160 с.

38. Вежбицка 1997: Вежбицка А. Прототипы и инварианты // Язык. Культура. Познание. – М. 1997. – С.214-227.

39. Виноградова 1956: Виноградова И.Ф. Языковые средства сатиры: Автореф. дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04 / Харьков. нац. ун-т им. В. Каразина. – Харьков, 1956. – 16 с.

40. Винокур 1997: Винокур Т.Г. Говорящий и слушающий. Варианты речевого поведения. – М.: Наука, 1997. – 172 с.

41. Винокур 1980: Винокур Т.Г. Закономерности стилистического использования языковых единиц. – М.: Наука, 1980. – 237 с.

42. Витгенштейн 1994: Витгенштейн Л. Философские исследования. – М.: Гнозис, 1994. – 530 с.

43. Воронин 1982: Воронин С.В. Основы фоносемантики. – Л.: Прогресс, 1982. – 243 с.

44. Выготский 1996: Выготский Л.С. Мышление и речь. – М.: Лабиринт, 1996. – 415 с.

45. Гадамер 1988: Гадамер Г.Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. Пер. с нем. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.

46. Гальперин 1982: Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. – М.: Наука, 1982. – 138 с.

47. Гетман 1975: Гетман И. М. Лексико-семантические средства создания амбивалентности: Автореф. дис… канд. филол. наук. – М., 1975. – 23 с.

48. Грабовський 2002: Грабовський С. Постмодерний дискурс і кризове буття людини http://www.ji.lviv.ua/n26texts/ hrabovskyj.htm

49. Гришаева 1998: Гришаева Н.И. Анекдот как способ фиксации социальных норм и морально-этических ценностей социума // Вопр. филологии и методики преподавания иностранных языков. – Омск: Изд-во Омск. гос. ун-та, 1998. – С. 107-118.

50. Говердовский 1985а: Говердовский В.И. Диалектика коннотации и денотации (Взаимодействие эмоционального и рационального в лексике) // Вопр. языкознания, 1985. – № 2. – С. 71-79.

51. Говердовский 1985б: Говердовский В.И. О коннотативнообразующих свойствах морфем // Филол. науки. – 1985. – № 4. – С. 52-57.

52. Голев 1989: Голев Н.Д. Динамический аспект лексической мотивации. – Томск: Изд-во Томск. ун-та, 1989. – 252 с.

53. Голубцова 1991: Голубцова Е. Е. Поэтическая функция языка в стилизованной повседневной речи: Автореф. дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04 / Моск. гос. ун-т. – М., 1991. – 25 с.

54. Горелов 2001: Горелов И.Н., Седов К.С. Основы психолингвистики. – М.: Лабиринт, 2001. – 304 с.

55. Григорьев 1986: Григорьев В.П. Словотворчество и смежные проблемы языка поэта. – М.: Наука, 1986. – 254 с.

56. Гридин 1983: Гридин В.Н. Семантика эмоционально-экспрессивных средств языка // Психолингвистические проблемы семантики. – М.: Наука, 1983. – С.113-119.

57. Гридина 1995: Гридина Т.А. Функционирование слова в игровом ассоциативном поле // Доклады междунар. конф. «Функциональная лингвистика». – Симферополь, CLC, 1995. – С.62-63.

58. Гридина 1996: Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург: Уральск. гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с.

59. Гридина 2002: Гридина Т.А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе. – Екатеринбург: Уральск. гос. пед. ун-т, 2002. – С. 26.

60. Грузберг 2002: Грузберг Л.А. Игра: слово и концепт // Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе. – Екатеринбург: Уральск. гос. пед. ун-т, 2002. – С.28-29.

61. Гумбольдт 1985: Гумбольдт В. Язык и философия культуры. – М.: Наука, 1985. – 450 с.

62. Девкин 1994: Девкин В.Д. Вовлечение внутренней формы слова в механизм экспрессии и комизма // Лексика и лексикография. – М.: Институт языкознания РАН, 1994. – С.9-19.

63. Девкин 1998: Девкин В.Д. Занимательная лексикология. – М.: Гуманит. изд. центр «Владос», 1998. – 312 с.

64. Делез 1995: Делез Ж. Девятнадцатая серия: юмор // Логика смысла. – М.: Академия, 1995. – С.165-172.

65. Дементьев 2003: Дементьев В.В. Креативная формализация речи // Аксиологическая лингвистика: игровое и комическое в общении / Под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина. – Волгоград: Перемена, 2003. – С.79-96.

66. Дземидок 1974: Дземидок Б. О комическом. / Пер. с польск. – М.: Прогресс, 1974. – 223 с.

67. Дмитренко 2003: Дмитренко В.А. Формулы шуток и особенности их перевода // Вісник Сумськ. держ. ун-ту, №4 (50), 2003. – С.57-60.

68. Дмитриев 1996: Дмитриев А.В. Социология юмора: Очерки. – М.: Отделение философии, социологии, психологии и права, 1996. – 215 с.

69. Долгушева 2002: Долгушева О.В. Типологія комічного в художній прозі І.С. Нечуя-Левицького і Марка Твена: Автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.01.05 / Київськ. нац. ун-т ім. Т. Шевченка. – К., 2002. – 19 с.

70. Донгак 2001: Донгак С. Языковая игра и обманутое ожидание // Критика и семиотка. – Вып. 3-4. – 2001. – С.78-84. // www.nsu.ru/ education/ virtual/ cs34dongak.htm

71. Дорофєєва 2003: Дорофєєва О.М. Оказіональне слово в сучасній російськомовній газетно-журнальній комунікації (комунікативно-прагматичний та соціокогнітивний аспекти): Автореф. дис. … канд. філол. наук: 10.02.02 / Київськ. нац. ун-т ім. Т. Шевченка. – К., 2003. – 20 с.

72. Дубинский 1985: Дубинский Е.М. Лингвостические особенности двойной актуализации фразеологических единиц (на материале современного английского языка): Автореф. дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04 / Моск. пед. ун-т.– М., 1985. – 24 с.

73. Ейгер, Маслова 1992: Ейгер Г.В., Маслова Н.И. Язык и синергетика: к постановке проблемы // Вестн. Харьк. Гос. Ун-та. – 1992. – № 372. – С. 131-137.

74. Елисеева 1984: Елисеева В.В. Авторские окказионализмы как средство создания комического эффекта (в прагматическом аспекте): Дисс. …канд. филол. наук: 10.02.04. – Л., 1984. – 171 л.

75. Еськова 2001: Еськова Н.А. Играть всерьез /о языковой игре/ (на примере фразеологизмов со словом ЛИЦО) // Русский язык, № 37. – М.: Первое сентября, 2001 // www.1september.com

76. Журавлев 1981: Журавлев А.П. Звук и смысл. – М.: Просвещение, 1981. – 160 с.

77. Желтухина 2003: Желтухина М.Р. Речевое воздействие. – Волгоград: Изд. ВФМУПК, 2003. – 96 с.

78. Заботкина 1989: Заботкина В.Н. Новая лексика в английском языке. – М.: Высшая школа, 1989. – 125 с.

79. Задорожный 1996: Задорожный Б.М. Що таке розвиток і вдосконалення мови? // Іноземна філологія. – Вип.109. – Львів: Світ, 1996. – С.3-8.

80. Залесова 2003: Залесова Н.А. Лингвистический анализ заголовков журнала “The Economist” // Language and Literature // http: www. utmn.ru/ frgf/ No16/ text4. htm 30.11.2003

81. Згулка, Згулка 2000: Згулка Х., Згулка Т. Языковая правильность и коммуникативная успешность (Poprawność językowa a skuteczność komunikacyjna) // Mowa rozświetlona myślą. – Вип. 8. – Тернопіль: Studia Methodologica, 2000. – С.69-99. // Языковое нормативно-стилистическое сознание как повод для методологических размышлений (аналитическая рецензия на сборник).

82. Земская 1983: Земская Е.А. Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест: В 2 ч. / Земская Е.А., Китайгородская М.В., Ширеев Е.Н. – Ч. 2. – М.: Наука, 1983. – С.172-214.

83. Земская 1988: Земская Е.А. Городская устная речь и задачи её изучения // Разновидности городской устной речи / Отв. ред. Д.Н. Шмелёв, Е.А. Земская. – М., 1988. – С. 31-164.

84. Иванова 1995: Иванова Л.П. Методы лингвистических исследований: Учеб. пособие. – К.: ИСДО, 1995. – 88 с.

85. Ильясова 2000: Ильясова С.В. Языковая игра на газетной полосе // www.relga. rsu. ru/ n77/ rus77. htm

86. ИРМ 1985: Исследование речевого мышления в психолингвистике. – М., 1985. – 237 с.

87. Кальве 1978: Кальве Л.Ж. Игры в обществе. Пер. с франц. – Париж, 1978. – 174 с.

88. Катречко 1995: Катречко С.Л. Философия как “языковая игра” // Докл. XI Междунар. конф. «Логика, методология, философия науки». – 1995. www.philisophy.ru/conf/reports.htm

89. Карасёв 1990: Карасёв Л.В. Парадокс о смехе // Квинтэссенция. – М: Политиздат, 1990. – С.341-368.

90. Карасик 2002: Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепт, дискурс. – Волгоград: Перемена, 2002. – 477 с.

91. Караулов 1990: Караулов Ю.Н. Морфология в ассоциативно-вербальной сети носителей языка // Доклады на VII конгрессе МАПРЯЛ. – М., 1990. – С.122-143.

92. Караулов 1987: Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. – М., 1987. – 263с.

93. Каргаполова 1996: Каргаполова И.А. Речевые ошибки и оговорки как элементы языковой игры / Нижний Тагил, Деп. в ИНИОН РАН № 51966 от 16.10.96. – 15 с.

94. Карцевский 1965: Карцевский С.О. Об асимметричном дуализме лингвистического знака // В.А.Звегинцев. История языкознания XIX-XX вв. в очерках и извлечениях. – М.: Просвещение, 1965. – С.85-90.

95. Квеселевич 1983: Квеселевич Д.И. Интеграция словосочетания в современном английском языке. – К.: Вища школа, 1983. – 84 с.

96. Клименко А.П. Клименко А.П. Проблема лексической системности в психолингвистическом освещении. – Дисс.на соиск.уч.степ.д-ра филол.наук. Минск, 1980. – 406 л.

97. Кобрина 2000: Кобрина Н.А. Язык как когнитивно-креативная деятельность человека // Studia Linguistica, Вып. 7. Языковая картина в зеркале семантики, прагматики и перевода. – СПб: Тригон, 2000. – С.23-29.

98. Кобякова 1996: Кобякова І.К. Особливості реалізації мовотворчої функції в англійських текстах малого жанру: Автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / Київськ. нац. ун-т ім. Т. Шевченка. – К., 1996. – 25 с.

99. Кобякова, Швачко 2004: Кобякова І.К., Швачко С.О. Про деякі аспекти мовотворчої функції // Studia germanica et romanica: Іноземні мови. Зарубіжна література. Методика викладання.– Том 1, № 2. Донецьк: ДНУ, 2004. – С21-29.

100. Князева 1991: Князева Е.Н. Случайность, которая творит мир. Новые представления о самоорганизации в природе и обществе // Философия и жизнь, 1991. – №7. – С.3 – 31.

101. Кожевникова 1970: Кожевникова К. Спонтанная устная речь в эпической прозе. – Прага, 1970. – С.52.

102. Колесниченко 1979: Колесниченко С.А. Условия реализации стилистического приёма “игры слов” в английском языке: Дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04. – Л., 1979. – 190 л.

103. Колшанский 1975: Колшанский Г.В. Соотношение субъективных и объективных факторов в языке. – М.: Наука, 1975. – 231 с.

104. Коршак 1983: Коршак Е.Н. Авторские новообразования в поэтическом тексте: Автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / ЛГУ. – Л., 1983. – 20 с.

105. Костомаров 1994: Костомаров В.Г. Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. – М.: Педагогика-Пресс, 1994. – 284 с.

106. Кочерган 1999: Кочерган М.П. Загальне мовознавство. – К.: Академія, 1999. – 288 с.

107. Красных 2001: Красных В.В. Основы психолингвистики и теории коммуникации. – М.: Гнозис, 2001. – 270 с.

109. Кубрякова 1980: Кубрякова Е.С. Семантика производного слова // Аспекты семантических исследований. – М.: Наука, 1980. – 356 с.

110. Кубрякова 2004: Кубрякова Е.С. Язык и знание. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 560 с.

111. Кудрявцева 1994: Кудрявцева Н.А. Грамматические средства выражения языковой игры (на материале французского языка). М., Деп. в ИНИОН РАН № 49751, 1994. – 17с.

112. Курдюмов 1990: Курдюмов С.П. Законы эволюции и самоорганизации сложных систем. – М.: Препринт ИПМ им. М.В. Келдыша АН СССР, 1990. – № 45. – 190 с.

113. Левицкий 2001: Левицкий А.Э. Функциональная переориентация номинативных единиц современного английского языка. – Житомир: АСА, 2001. – 168 с.

114. Леонтьев 1974: Леонтьев А.А. Основы теории речевой деятельности. – М.: Наука, 1974. – 367 с.

115. Леонтьев 2003: Леонтьев А.А. Основы психолингвистики. – М: Смысл, СПб: Лань, 2003. – 287 с.

116. Литвин 1995: Литвин В.М. Лінгво-стилістичний механізм каламбура в сучасній англійській мові // Актуальні питання іноземної філології та методики викладання іноземних мов. – Вип. 1. – Ніжин: Ніжинськ. держ. пед. ін-т ім. М.В. Гоголя, 1995. – С.39-43.

117. Литвин 1984: Литвин Ф.А. Многозначность слова в языке и речи. – М.: Высшая школа, 1984. – 119 с.

118. Лисоченко 1986: Лисоченко Л.П. К вопросу о коммуникативном значении слова // Лексическая и словообразовательная семантика. – Ставрополь, 1986. – С.121-126.

119. Лисоченко, Лисоченко 2004: Лисоченко Л.В., Лисоченко О.В. Языковая игра на газетной полосе в свете металингвистики и теории коммуникации. Языковая игра как феномен современной русской речи. // www.rusword. com.ua/ articler/ view.php

120. Лихичев 1985: Лихичев О.И. Намеренные отклонения от нормативного употребления слов и предложений как филологическая проблема (на материале современного английского языка): Автореф. дисс. …канд. филол. наук: 10.02.04 / Калининск. гос. ун-т. – Калинин, 1985. – 16 с.

121. Лосев 1982: Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф. – М.: Наука, 1982. – 478с.

122. Лук 1977: Лук А.Н. Юмор, остроумие, творчество. – М.: Искусство, 1977. – 184 с.

123. Лукьянова 1986: Лукьянова Н.А. Экспрессивная лексика разговорного употребления. Проблемы семантики. – Новосибирск: Наука, 1986. – 227 с.

124. Любимова 1990: Любимова Т.Б. Комическое, его виды и жанры. – М.: Знание, Сер. Эстетика. – № 9. – 1990. – 64 с.

125. Макаров 2003: Макаров М.Л. Основы теории дискурса. – М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. – 280 с.

126. Маковский 1988: Маковский М.М. Системность и асистемность в языке. Опыт исследования антиномий в языке в лексике и семантике. – М., 1988. – 210с.

127. Матюхина 2004: Матюхина Ю.В. Развитие системи фатической метакоммуникации в английском дискурсе 16-20 вв.: Дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04.– Харків, 2004. – 213 л.

128. Марфіна 2003: Марфіна Ж.В. Асоціативно-образне поле назв спорідненості в мові поезії ХХ ст.: Автореф. дис. … канд. філол. наук. – К., 2003. – 21 с.

129. Маслова 2004а: Маслова В.А. Homo lingualis в культуре. – Витебск: Изд-во УО "ВГУ им. П.М. Машерова", 2004. – 214 с.

130. Маслова 2004б: Маслова В.А. Лингвокультурология: Учеб. пос. для студ. высш. учеб. заведений. – 2-е изд. – М.: Изд.центр «Академия», 2004. – 208 с.

131. Махов 1992: Махов А.А. Черед бросать кости // Апокриф, 1992. – № 2. – С.70-89.

132. Мельников 1971: Мельников Г.П. О типах дуализмов языкового знака // Филол. Науки. – 1971. – №5. – С.54-69.

133. Минский 1979: Минский М. Фреймы для представления знаний: Пер. с англ. – М.: Энергия, 1979. – 151 с.

134. Минский 1988: Минский М. Остроумие и логика когнитивного бессознательного // Новое в зарубежной лингвистике. – М.: Прогресс, 1988. – С.281-309.

135. Морозова 1999: Морозова М.В. Взаимодействие юмора с организацией диалогического текста // Вісник Харківськ. держ. ун-ту. – Харків: Константа, 1999. – № 461. – С. 174-178.

136. Мороховский 1984: Мороховский А.Н. Соотношение понятий «система», «норма» и «стиль» в теории языка // Нормы реализации. Варьирование языковых средств. – Горький, 1984. – С.119-126.

137. Найдич 1995: Найдич Л.Э. След на песке: Очерки о русском языковом узусе. – СПб.: Яз. центр фил. ф-та СПбУ, 1995. – 208 с.

138. Непийвода 2001: Непийвода Н.Ф. Мовна гра та гумор у рекламному тексті // Урок української. – 2001. – № 10. – С.20-24.

139. Никаноров 2000: Никаноров С.А. Ментальные ориентиры языковой игры в детской художественной литературе: Автореф. … дис. канд. филол. наук: Уральск. гос. пед. ун-т, 2000. – 22 с.

140. Никитин М.В. 1988: Никитин М.В. Основы лингвистической теории значения. – М.: Наука, 1988. – 168 с.

141. Никитин М.В. 2003: Никитин М.В. Основание когнитивной семантики. – СПб: Из-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2003. – 277 с.

142. Никитин Ю.З. 1988: Никитин Ю.З. В игре слова. – К.: Реклама, 1988. – 111с.

143. Никульникова 2003: Никульникова Я.С. Речевые отступления от литературных норм как источник комического и их эстетическая актуализация: Автореф. дисс. … канд. филол. наук: 10.02.01 / Ставропол. гос. ун-т. – Ставрополь, 2003. – 22 с.

144. Норман 1987: Норман Б.Ю. Язык: знакомый незнакомец. – Минск: Вышэйшая школа, 1987. – 223 с.

145. Норман 1993: Норман Б.Ю. Языковая игра как вид познавательной деятельности // Ребенок в современном мире: Тез. междунар. конф. – СПб, 1993. – С.39-40.

146. Нухов 1997: Нухов С.Ж. Языковая игра в словообразовании (на материале лексики английского языка): Автореф. дис… докт. филол. наук: 10.02.04. – М., 1997. – 37 с.

147. Овсянников 1981: Овсянников В.В. Языковые средства выражения комического в англоязычной прозе: Дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04 / Ленингр. гос. пед. ун-т им. А. Герцена. – Л., 1981. – 161 л.

148. Овсянников 2003: Овсянников В.В. Проблемы лингвистического описания лудической функции в английском языке // Вісник Запорізьк. держ. ун-ту. Сер. Філологічні науки, 2003. – Вип. 2. – С.98-102.

149. Орлецкая 1994: Орлецкая Л.Ю. Фразеологизмы как средство создания юмористического эффекта в тексте: Автореф. дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04 /Моск. пед. ун-т. – М., 1994. – 24 с.

150. Орлов 1991: Орлов Г.А. Современная английская речь. – М.: Высшая школа, 1991. – 240 с.

151. Падучева 1982: Падучева Е.В. Тема языковой коммуникации в сказках Льюиса Кэрролла // Семиотика и информатика. – Вып. 18. – М.: Наука, 1982.

152. Петрова 2000: Петрова Е.С. Грамматическая игра и перевод // Studia Linguistica. Когнитивно-прагматическое и художественное функционирование языка. – Вып. 9. – СПб: Тригон, 2000. – С.169-184.

152. Плотников 1989: Плотников Б.А. О форме и содержании в языке. – Минск: Вышэйшая школа, 1989. – 254 с.

152. Піхтовникова 1999: Піхтовникова Л.С. Еволюція стилю байки з точки зору синергетики // Вісник Харківськ. держ. ун-ту. – Харків: Константа, 1999. – № 435. – С. 124-129.

153. Пищальникова 2000: Пищальникова В.А. Языковая игра как лингвосинергетическое явление // Языковое бытие человека и этноса: психолингвистический и когнитивный аспекты. – Вып. 2. – Барнаул, 2000. – С. 105-117.

154. Пищальникова 2001: Пищальникова В.А. Теория значения: синергетический аспект // Матер. второй школы-семинара «Лингвосинергетика: проблемы и перспективы». – Барнаул: Альфа, 2001. – С. 71-85.

155. Плотникова 2003: Плотникова С.Н. Комический дискурс // Аксиологическая лингвистика: игровое и комическое в общении: Сб. науч. тр. / Под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина. – Волгоград: Перемена, 2003. – С.162-173.

156. Полюжин 2004: Полюжин М.М. Про теоретичні засади когнітивного підходу до дискурсивного аналізу // Studia Germanica et Romanica. – Донецк: ДНУ, 2004. – Т.1, № 3. – С. 32-42.

157. Попова 1998: Попова Т.Г. Коллоквиальные сложные слова английского языка: Автореф. дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04 / Моск. пед. ун-т. – М., 1998. – 19 с.

158. Потебня 1892: Потебня А.А. Мысль и язык /2-е изд./. – Харьков, 1892.-228с.

159. Походня 1989: Походня С.И. Языковые виды и средства выражения иронии. – К.: Наук. думка, 1989. – 127 с.

160. Пригожин 1991: Пригожин И.Р. Природа и новая рациональность. В поисках нового миропонимания // Философия и жизнь, 1991. – №7. – С.5-21.

161. Приходько 1986: Приходько А.М. Семантична контамінація синтаксичних структур // Мовознавство, 1986. – № 1. – С.27-31.

162. Приходько 2002: Приходько А.М. Складносурядне речення в сучасній німецькій мові. – Запоріжжя: ЗДУ, 2002. – 292 с.

163. Приходько 2003: Приходько А.Н. Синтаксис естественного языка в фокусе когнитивно-дискурсивной парадигмы // Вісник Харківськ. нац. ун-ту. – 2003. – № 609. – С. 84-89.

164. Пропп 1997: Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха /2-е изд./ – СПб.: Алетейя, 1997. – 288 с.

165. Ребрий 1997: Ребрий О.В. Оказіоналізми в сучасній англійській мові (структурно-функціональний аналіз): Автореф. дис. … канд. філол. наук: 10.02.04 / Харківськ. нац. ун-т ім. В. Каразіна. – Харків, 1997. – 18 с.

166. Ребрий 1998: Ребрий А.В. Лингвистический аспект нонсенса // Вчені записки Харківського гуманітарного інституту “Народна українська академія”. – Т.4. – Харків: Око, 1998. – С. 349-353.

167. Рибо 1901: Рибо Т. Опыт исследования творческого воображения. – СПб., 1901. – 232 с.

168. Ришар 1998: Ришар Ж.Ф. Ментальная активность. Понимание, рассуждение, нахождение решений. – М.: Изд-во “Ин-т психологии РАН», – 1998. – 24 с. // fccl.ksu.ru/issue001/spring.99/polyak4.pdf

169. Розенталь 1982: Розенталь Д.Э. Стилистика газетных жанров. – М.: МГУ, 1982. – 228 с.

170. Руднев 1997: Руднев В. П. Словарь культуры XX века. Ключевые понятия и тексты. – М.: Аграф, 1997 // www.philisophy/ru.edu/ref/rudnev/index.htm

171. Рюмина 2003: Рюмина М.Т. Эстетика смеха: Смех как виртуальная реальность. – М.: Эдиториал УРСС, 2003. – 320 с.

172. Савинов 1958: Савинов А.В. Логические законы мышления. – Ленинград: Изд-во ЛГУ, 1958. – С.125-126.

173. Савченко 1994: Савченко Ю.Е. Модели оппозитивного диалога в микроюморесках // Вестник Харківськ. ун-ту. – № 382. – Харків: Основа, 1994. – С. 95-100.

174. Сакал 2004: Сакал Т.М. Історико-ономасіологічний та когнітивний аспекти неологізмів в сучасній англійській мові: Дис… канд. філол. наук: 10.02.04 / Запорізьк. держ. ун-т. – Запоріжжя, 2004. – 215 с.

175. Самарин 1962: Самарин Ю.Д. Очерки психологии ума. – М., 1962. – 504 с.

176. Санников 1995: Санников В.З. Каламбур как семантический феномен // Вопр. языкознания, 1995. – №3. – С.56-70.

176. Санников 2002: Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.

177. Сачков 1988: Сачков Ю.В. Конструктивная роль случая // Вопр. Философии. – 1988. – № 5. – С.93-99.

178. Секербаева 2004: Секербаева Ж.С. Языковая игра в газетном тексте // www.mediascope.journ.msu.ru

179. Селиванова 2002: Селиванова Е.А. Основы лингвистичексой теории текста и коммуникации. – К.: ЦУЛ «Фитосоциоцентр», 2002. – 336 с.

180. Семен 1987: Семен Г. Я. Парадокс как стилистический приём // Филологические науки. – № 5. – 1987. – С. 80-83.

181. Семків 2002: Семків Р.А. Іронія як принцип художнього структуротворення: Автореф. … канд. філол. наук: 10.01.06 / НАН України, Ін-т літер. ім. Т. Шевченка. – К., 2002. – 19 с.

182. Серебренников 1988: Серебренников Б.А. Роль человеческого фактора в языке. Язык и мышление. – М.: Наука, 1988. – 242 с.

183. Сиротинина 1994: Сиротинина О.Б. Разговорная речь и разговорность // Матер. и тез. межвуз. науч. конф. «Теория и практика лингвистического описания разговорной речи». – Нижн. Новгород: НГПИИЯ им. Н.А. Добролюбова, 1994. – С. 138-140.

184. Скаличка 1967: Скаличка В. Асимметричный дуализм языковых единиц // Пражский лингвистический кружок. – М.: Прогресс, 1967. – С.119-128.

185. Сковородников 2004: Сковородников А. П. О понятии и термине "языковая игра" // Филол. науки, 2004. – № 2. – С. 79-87.

186. Скворцов 1997: Скворцов А.Э. Языковая игра как форма мировосприятия в современной российской поэзии 1980-90х годов // www.kcn.ru/ tat_ru/ science/ news/ lingv_97. htm

187. Скиба 1997: Скиба Я.В. Отражение комизма слова в словарях немецкого языка: Автореф. дис.… канд. филол. наук: 10.02.04 / Моск. пед. гос. ун-т. – М., 1997. – 17 с.

188. Скребнев 1975: Скребнев 1975: Скребнев Ю.М. Очерк теории стилистики: Учебн. пос. для студентов и аспирантов филологических специальностей. – Горький: НГПИИЯ им. Н.А. Добролюбова, 1975. – 176 с.

189. Скребнев 1978: Скребнев Ю.М. Объект коллоквивлистики и её лингвистический статус // Теория и практика лингвистического описания разговорной речи. – Вып. 9. – Горький: НГПИИЯ им. Н.А. Добролюбова, 1978. – С. 96-103.

190. Скребнев 1984: Скребнев Ю.М. /рецензия/: Земская Е.А. Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М.: Наука, 1983. // Вопр. языкознания, 1984. – № 6. – С. 148-152.

191. Славова 2000: Славова Л.Л. Типология коммуникативных неудач: Дис. … канд. филол. наук: 10.02.04 / Киевск. гос. линг. ун-т. – Киев, 2000. – 176 л.

192. Снитко 1990: Снитко Е.С. Внутренняя форма в процессах номинации: Автореф. дисс. … докт. филол. наук / Киев. нац. ун-т им. Т. Шевченко. – Киев, 1990. – 34 с.

193. Сниховская 1996а: Сниховская И.Э. Структурные типы каламбуров и пути их образования // Питання германської філології та методики викладання германських мов. – Житомир: ЖДПІ ім. І. Франка, 1996. – С. 159-164.

194. Сниховская 1996б: Сниховская И.Э. Языковая игра и интерпретация художественного текста // Проблеми методичної підготовки студентів-філологів у педвузі. Матеріали доповідей наук.-практ. конф. – Житомир: ЖДПІ ім. І. Франка, 1996. – С.56-58.

195. Сниховская 1997а: Сниховская И.Э. Структурно-семантические разновидности авторских окказиональных новообразований // Актуальные проблемы современной лингвистики. Матер. науч. конф. молод. иссл., октябрь 1996. – Минск: МГЛУ, 1997. – С. 87-89.

196. Сниховская 1997б: Сниховская И.Э. Прагматический аспект функционирования приемов языковой игры в комическом тексте // Матер. междунар. конф. “Функциональная лингвистика: прагматика текста”. – Симферополь: CLC, 1997. – С. 159-161.

197. Сниховская 1997в: Сниховская И.Э. Активизация формообразующих фреймов при декодировании юмористических текстов // Актуальні питання романо-германської філології: Дослідження молодих вчених. – Житомир: Поліграфіка, 1997. – С. 75-81.

198. Сніховська 1997г: Сніховська І.Е. Мовна гра як прояв творчого мислення // Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. «Творче, практичне і критичне мислення». – Житомир: Журфонд, 1997. – С. 135-138.

199. Сніховська 1999: Сніховська І.Е. Мовна гра у дитячому мовленні // Філологічні студії. – Луцьк: Вид-во Волинського держ. ун-ту, 1999. – С. 84-88.

200. Сніховська 2001: Сніховська І.Е. Лінгвістична компетенція як фактор мовної гри // Вісник Житомирського держ. пед. ун-ту ім. І. Франка. – Вип. 8. – Житомир: ЖДПУ ім. І. Франка, 2001. – С. 159-162.

201. Сніховська 2002: Сніховська І.Е. Реалізація мовною грою принципів мовленнєвої діяльності (на матеріалі сучасної англійської мови) // Наука і сучасність. Зб. наук. пр. нац. пед. ун-ту ім. М.П. Драгоманова. – К.: Логос, 2002. – Том XXX. Педагогіка. Філологія. – С. 275-280.

202. Сніховська 2003: Сніховська І.Е. Функціонування мовної гри в умовно-реальному асоціативному полі // Вісник Житомирського держ. пед. ун-ту ім. І. Франка. – Вип. 11. – Житомир: ЖДПУ ім. І. Франка, 2003. – С. 208-210.

203. Сніховська 2004а: Сніховська І.Е. Когнітивно-прагматичний підхід до аналізу гумористичного тексту // Вісник Житомирського держ. пед. ун-ту ім. І. Франка. – Вип. 12. – Житомир: ЖДПУ ім. І. Франка, 2004. – С. 140-141.

204. Сниховская 2004: Сніховська І.Е. Коммуникативно-когнитивный аспект явления “языковая игра” // Вісник Житомирського державного університету ім. І. Франка. – Вип. 17. – Житомир: ЖДУ ім. І. Франка, 2004. – С.239-241.

205. Сніховська 2004б: Сніховська І.Е. Ігрема в комунікативному контексті мовної гри // Ювілейні Четверті Каразінські читання, присвячені 200-річчю Харк. нац. ун-ту. Матер. Міжнар. наук.-метод. Конференції “Людина. Мова. Комунікація”. – Харків: Харківськ. нац. ун-т ім. В. Каразіна, 2004. – С.247-249.

206. СРЯ 2000: Современный русский язык: коммуникативно-функциональный аспект // Учебн. пос. – Ростов-на-Дону: Изд-во Ростовск. гос. пед. ун-та, 2000. – 126 с.

207. Соловьян 1960: Соловьян В.А. Языково-стилистические средства сатиры в немецком языке: Автореф. дис.… канд. филол. наук: – М., 1960. – 23с.

208. Солсо 2002: Солсо Р.Л. Когнитивная психология: Пер. с англ. – М.: Тривола, М.: Либерия, 2002. – 600 с.

209. Соссюр 1977: Соссюр Ф. де. Труды по языкознанию. Курс общей лингвистики. – М., 1977. – 274 с.

210. Старко 2004: Старко В.Ф. Концепт ГРА в контексті слов'янських і германських культур (на матеріалі української, російської, англійської та німецької мов): Автореф. дис. …канд. філол. наук: 10.02.15 / НАН України, Ін-т мовозн. ім. О.О. Потебні. – К., 2004. – 16 с.

211. Стернин 2001: Стернин И.А. Введение в речевое воздействие. – Воронеж: АОЗТ «Полимер», 2001. – 252 с.

212. Супрун 1995: Супрун А.Е. Текстовые реминисценции как языковое явление // Вопр. языкознания, 1995. – № 6.

213. Тарасова Е.В. 1999: Тарасова Е.В. Речевая системность в терминах лингвопрагматики // Вісник Харківськ. нац. ун-ту ім. В. Каразіна: Іноземна філологія на межі тисячоліть.– № 471. – 1999. – С. 273-279.

214. Тарасова Е.В. 2000: Тарасова Е.В. Синергетические тенденции в современной лингвистике // Вісник Харківськ. нац. ун-ту ім. В. Каразіна. – № 500. – Харків: Константа, 2000. – С. 3-9.

215. Тарасова И.П. 1992: Тарасова И.П. Смысл предложения-высказывания и коммуникация: Автореф. дис… д-ра филол. наук. – М., 1992. – 44 с.

216. Тарасова И.П. 1992а: Тарасова И.П. Речевое общение, толкуемое с юмором, но всерьез. – М.: Высшая школа, 1992. – 128 с.

217. Телия 1986: Телия В.Н. Коннотативный аспект семантики номинативных единиц. – М.: Наука, 1986. – 143 с.

218. Титаренко 1993: Титаренко О.Ю. Мовні засоби вираження гумору (на матеріалі англійської та американської літератури XIX-XX століть): Автореф. дис. …канд. філол. наук. – К, 1993. – 20 с.

219. Уварова 1986: Уварова Н.Л. Логико-семантические типы языковой игры (на материале английской диалогической речи): Дисс. … канд. филол. наук: 10.02.04 / Львовск. нац. ун-т им. И. Франко. – Львов, 1986. – 187 с.

220. Тимчук 2003: Тимчук О.Т. Семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові: Автореф. дис. … канд. філол. наук: 10.02.01 / НАН України, Ін-т мовозн. ім. О.О. Потебні. – К., 2003. – 14 с.

221. Улуханов 1991: Улуханов И.С. О причинах, влияющих на степень системности и нормативности ЯЕ // Изв АН СССР, 1991. – № 4. – Сер. литература и язык. – Т. 50. – 292-303.

222. Фарман 1989: Фарман И.Б. Психология творчества. – М., 1989. – 78 с.

223. Феденев 1983: Феденев В.Б. Паронимическая аттракция в английском языке (на материале классической английской литературы): Дис… канд. филол. наук. – М., 1983. – 144 л.

224. Фрейд 1987: Фрейд З. Об остроумии и его отношении к бессознательному. – Минск: Вышейшая школа, 1987. – 384 с.

225. Фуко 1990: Фуко Б.де. Лингвистические структуры, порождаемые игрой слов // РЖ. – №6. – Сер. 6. Общественные науки за рубежом. Языкознание. 1990. – С. 159-162.

226. Хабермас 1996: Хабермас Ю. Комунікативна дія і дискурс – дві форми повсякденної комунікації // Першоджерела комунікативної філософії. – К.: Либідь, 1996. – С.84-91.

227. Ханпира 1972: Ханпира Э.И. Окказиональные эелементы в современной речи // Стилистические исследования. – М., 1972. – С.245-317.

228. Хардина 1978: Хардина М.В. Окказиональное использование фразеологических единиц с целью создания комического эффекта (на материале произведений Ч. Диккенса): Дис… канд. филол. наук. – М., 1978. – 183 л.

229. Хейзинга 2004: Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерланд. В. Ошиса. – М.: АСТ, 2004. – 539 с.

230. Цейтлин 1997: Цейтлин С.Н. Речевые ошибки и их предупреждение. – СПб: МиМ, 1997. – 188 с.

231. Цзыньлин 2003: Цзиньлин Ван. Юмор и языковые средства его выражения // Аксиологическая лингвистика: игровое и комическое в общении / Под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина. – Волгоград: Перемена, 2003. – С. 54-58.

232. Цидин 2004: Цидин А. Проблема коммуникации в контексте теории «яыковых игр» // tfk2.narod.ru.htm.

233. Черновол-Ткаченко 2001: Черновол-Ткаченко О.А. Когнитивная методология в исследовании юмористических текстов // Вісник Харківськ. нац. ун-ту ім. В. Каразіна. – № 537. – Харків: Константа, 2001. – С.184-192.

234. Черновол-Ткаченко 2000: Черновол-Ткаченко О.А. Комнікативно-прагматичні особливості іронічного висловлювання // Вестник Междунар. Славянск. ун-та. – Сер. Филология. – 2000. – Т.3, №4. – С.65-68.

235. Чирков 2001: Чирков А.С. Творящая личность. – Житомир: М.А.К., 2001. – 144 с.

236. Шонь 2003: Шонь О.Б. Мовностилістичні засоби реалізації гумору, іронії і сатири в американських коротких оповіданнях: Автореф. дис… канд. філол. наук: 10.02.04 / Львівськ. нац. ун-т ім. І. Франка. – Львів, 2003. – 20 с.

237. Шаховский 1979: Шаховский В.И. О лингвистике коннотации // Семантико-системные отношения в лексике романских и германских языков. – Волгоград, 1979. – С.39-48.

238. Шаховский 1994: Шаховский В.И. Коллоквиализмы как культурно-эмоциональное отражение меняющейся ситуации // Материалы и тез. межвуз. науч. конф. «Теория и практика лингвистического описания разговорной речи». – Нижний Новгород: НГПИИЯ им. Н.А.Добролюбова, 1994. – С. 163-165.

239. Шаховский 2002: Шаховский В.И. Эмоции и коммуникативное игровое пространство языка // Лингвистические основы подготовки

специалистов-управленцев. – Волгоград, 2002. – С. 35-45. www.vspu/index.php/shakhovsky

240. Шаховский 2003: Шаховский В.И. Эмоциональная коммуникация через языковую игру // Коммуникативные исследования 2003: Современная антология / Под ред. проф. О.А. Леонтович. – Волгоград: Перемена, 2003. – С. 253-262.

241. Швачко 1996: Швачко С.А. Юмористические тексты как типичный локус реализации языкотворческой функции //Актуальні проблеми вивчення мови та мовлення, міжособової та міжкультурної комунікації: Міжвузів.зб. наук. праць. – Харків: Константа, 1996. – С.202-203.

242. Швачко 1990: Вербализация юмора в нетипичных и типичных англоязычных текстах: Метод. рекоменд. /Сост. Швачко С.А., Лебедева О.В. – Сумы: Сумский гос. пед. ин-т им. А. Макаренко, 1990. – 45 с.

243. Шевченко 2004: Шевченко И.С. Становление когнитивно-коммуникативной парадигмы в лингвистике // Вісник Харківського нац. ун-ту. – 2004. – № 635. – С. 202-205.

244. Шевченко/Морозова 2003: Шевченко И.С., Морозова Е.И. Дискурс как мыслекоммуникативное образование // Вісник Харківськ. нац. ун-ту ім. В. Каразіна. – № 586. – Харків: Константа, 2003. – С. 33-38.

245. Шкловский 1929: Шкловский В. О теории прозы. – М.: Федерация, 1929. – 265 с.

246. Шмаков 1993: Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. – М., 1993. – 121 с.

247. Шмелёв 1990: Шмелёв Д.Н. Языковая небрежность и поэтическая вольность // Res Philologica. – М., Л.: Наука, 1990. – С.460-464.

248. Щерба 1974: Щерба Л.В. Языковая система и речевая деятельность. – Л.: Просвещение, 1974. – 428 с.

249. Ягелло 2003: Ягелло М. Алиса в стране языка: Тем, кто хочет понять лингвистику. Пер. с франц. / Отв. ред. В.Д. Мазо. – М.: УРСС, 2003. – 192 с.

250. ЯИМ 1987: Язык и моделирование социального взаимодействия / Общ. ред. В.В. Петрова. – М.: Прогресс, 1987. – 464 с.

251. Якименко 1984: Якименко Н.В. Каламбур как лингвостилистический прием в английском языке и пути его воссоздания в переводе: Автореф. дис… канд. филол. наук: 10.02.04 / Киевск. гос. пед. ин-т ин. языков. – К., 1984. – 26с.

252. Якобсон 1975: Якобсон Р. Лингвистика и поэтика. // Структурализм: «за» и «против». – М., 1975. – С.193-230.

253. Яковлева 1995: Яковлева Е.А. Языковая игра как один из способов проявления языковой личности и как характерная черта разговорной речи // Слово в системных отношениях на разных уровнях языка: Тез. докл. и сообщ. всерос. науч. лингв. конф. – Екатеринбург: Уральск. гос. пед. ин-т, 1995. – С. 72-73.

254. Яковлева 1996: Яковлева Е.А. «Изнаночное» проявление речевой культуры: яыковая игра // Человек. Язык. Культура: Тезисы докл. научно-теоретического семинара. – Уфа: Башкирск. гос. ун-т, 1996. – С. 185-186.

255. Andersen 1974: Andersen H. Towards a Typology of Change: Bifurcating Changes and Binary Relations // Historical Linguistics. Theory and Description in Phonology. – Edinburgh-Amsterdam, 1974. – P.17-60.

256. Alexander 1997: Alexander R.J. Aspects of Verbal Humour in English. – Tubingen: Gunter Narr Verlag, 1997. – 274 p.

257. Antonopoulou, Sifianou 2003: Antonopoulou E., Sifianou M. Conversational Dynamics of Humour: The Telephone Game in Greek // Journal of Pragmatics. – Vol. 35.5. – 2003. – P.741-769.

258. Attardo 1994: Attardo S. Linguistic Theories of Humor. – Berlin-N.Y.: Mouton de Gruyter, 1994. – 426 p.

259. Attardo 1996: Attardo S. Humor // Handbook of Pragmatics. – 1996. – P. 1-18.

260. Attardo 1997: Attardo S. The Semantic Foundations of Cognitive Theories of Humor // HUMOR: International Journal of Humor Research. – Vol. 10. 4. – 1997. – P. 395-420.

261. Attardo 2001: Attardo S. Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis. – N.Y.: Mouton de Gruyter, 2001. – 232 p.

262. Attardo 2003: Attardo S. Semiotics and Pragmatics of Humor Communication // Коммуникативные исследования 2003: Современная антология / Под ред. проф. О.А. Леонтович. – Волгоград: Перемена, 2003. – P. 209-252.

263. Apte 1987: Apte M.L. Ethnic Humor Versus "Sense of Humor" // American Behavioral Scientist. – 1987. – No. 30. – P. 24-41.

264. Bas, Denison, Keizer, Popova 2004: Bas A., Denison D., Keizer E., Popova G. /eds./ Fuzzy Grammar: A Reader. – N.Y.: Oxford University Press, 2004. – 212 p.

265. Bateson 1972: Bateson G. The Theory of Play and Fantasy // Steps to an Ecology of Mind /Ed. G. Bateson. – San Francisco, CA: Chandler, 1972. – P. 177-193.

266. Birnbaum 1990: Birnbaum L. Inferential Memory and Linguistic Creativity // Metaphor and Symbolic Activity. – Vol. 5 3. – 1990. – P. 175-194.

267. Branscombe 1991: Branscombe A. "But, It Ain't Real!": Pretense in Children's Play and Literacy Development // Play and Early Literacy Development/ Ed. J.F.Christie. – N.Y.: SUNY Press, 1991. – P. 91-118.

268. Brock 2004: Brock A. Analyzing Scripts in Humorous Communication // HUMOR: International Journal of Humor Research. – Vol. 17.4. – 2004. – P. 353-360.

269. Brône, Feyaerts 2004: Brône G., Feyaerts K. Assessing the SSTH and GTVH: A View from Cognitive Linguistics // HUMOR: International Journal of Humor Research. – Vol. 17.4. – 2004. – P. 361-372.

270. Brzozowska 2001: Brzozowska D. British and Polish Celebrity Jokes // Stylistyka X, 2001. – P. 219-226.

271. Bucaria 2004: Bucaria C. Lexical and Syntactic Ambiguity as a Source of Humor: The Case of Newspaper Headlines // HUMOR: International Journal of Humor Research. – Vol. 17.3. – 2004. – P. 279-310.

272. Buttler 1987: Buttler D. Polski dowcep jezykowy. – Krakow, 1987. – 235 s.

273. Chiaro 1992: Chiaro D. The Language of Jokes: Analysing Verbal Play. – London, N.Y.: Routleage, 1992. – 129 p.

274. Chlopicki 2001: Chlopicki W. Humorous and Non-Humorous Stories – Are There Differences in Frame-Based Reception? // Stylistyka X, 2001. – P. 59-78.

275. Clark 1968: Clark D.A. Jokes, Puns and Riddles. – N.Y.: Doubleday and Co., 1968. – 288 p.

276. Cook 1994: Language Play in Advertisements: some implications for applied linguistics // Evaluating Language / Eds. Graddol D., Swann J. – Clevedon, BAAL. – P. 102-116.

277. Cook 1996: Language Play in English // Using English: from Conversation to Canon / Eds. Maybin J., Mercer N. – London: Routledge with the Open University. – P. 45-58.

278. Cook 2000: Cook G. Language Play, Language Learning. – Oxford: Oxford University Press, 2000. – 242 p.

279. Coulson 2004: Coulson, S. What's so funny: Conceptual Blending in Humorous Examples // V. Herman (ed.) The Poetics of Cognition: Studies of Cognitive Linguistics and the Verbal Arts. – Cambridge University Press // www.cogsci.ucsd.edu/coulson/funstuff/funny.html

280. Crystal 1998: Crystal D. Language Play. – L.: Penguin, 1998. – 249 p.

281. Crystal 1999: Crystal D. Language BLANK literature: from conjunction to preposition // English Today. – Vol. 15. – No. 3. – 1999. – P. 13-21.

282. Davies 1998: Davies Ch. Jokes and Their Relation to Society. – Berlin: Mouton de Gruyter, 1998. – 234 p.

283. Deane 1992: Deane P. Grammar in Mind and Brain: Explorations in Cognitive Syntax. – Berlin: Mouton de Gruyter, 1992. – 355 S.

284. Deese 1965: Deese J. The Structure of Associations in Language and Thought. – Baltimore: John Hopkins Press, 1965. – 216 p.

285. Derrida 1978: Derrida J. Structure, Sign and Play in the Discourse of Human Sciences // Writing and Difference / Trans. Alan Bass. – Chicago: University of Chicago Press, 1978. – P. 278-293.

286. Dienhart 1998: Dienhart J.M. A Linguistic Look at Riddles // Journal of Pragmatics. – Vol. 31. – 1998. – P. 95-125.

287. Dmitrenko, Morozova 1998: Dmitrenko V.O., Morozova O.I. Strategies of Humour and Deception and Linguistic Choices // Вісник ХНУ, 1998. – № 430. – С. 35-38.

288. Doskock 1996: Doskock P. Happily Ever Laughter // Psychology Today. – July-August, 1996. – P. 33-35.

289. Eastman 1922: Eastman M. Sense of Humour. – New York: Scribner, 1922. – 257 p.

290. Esar 1961: Esar E. Humorous English: A guide to comic usage, jocular speech and writing, and witty grammar. – N.Y.: Horizon Press, 1961. – 318 p.

291. Espy 2004: Espy W.R. An Almanac of Words at Play. Version 4.2 updated December 27, 2004. Authored by Mark Samwick // www.irregardless.net/punster.html.

292. Farb 1973: Farb P. Word Play. What Happens When People Talk. – N.Y.: Vintage Books, 1973. – 366 p.

293. Fauconnier 1994: Fauconnier G. Mental Spaces: Aspects of Meaning. Construction in Natural Language. – Cambridge: CUP, 1994. – 190 p.

294. Feldman, Feldman 1994: Feldman G., Feldman P. Acronym Soup: A Stirring Guide to Our Newest Word Form. – N.Y.: Morrow, 1994. – 224 p.

295. Gibson, Hanna 1992: Gibson J.W., Hanna M.S. Introduction to Human Communication. – Dubuque: Wm. C. Brown Publishers, 1992. – 483 p.

296. Giora 1991: Giora R. On the Cognitive Aspects of the Joke // Journal of Pragmatics. – Vol. 16. – 1991. – P. 465-485.

297. Giora 2003: Giora R. On Our Mind: Salience, Context, and Figurative Language. – Oxford: Oxford University Press, 2003. – 259 p.

298. Graesser/Long/Mio 1989: Graesser A., Long D., Mio J. What Are the Cognitive and Conceptual Components of Humorous Text? // Poetics. – № 18. – 1989. – P 143-163.

299. Halliday 1971: Halliday M.A. Linguistic Function and Literary Style //An Inquiery into the Language of M.Golding's «The Inheritors». Literary Style. A sipmosium / Ed. Chatman S. – New York: Columbia University, 1971. – 432 p.

300. Heller 1974: Heller L.G. Toward a General Typology of the Pun // Language and Style. – Oxford, 1974. – Vol.7. – No 4. –P. 271-282.

301. Hockett 1967: Hockett Ch.F. Where the Tongue Slips, There Slip I // Janua Linguarum. – Series Maier 32, 1967. – P. 910-936.

302. Kuiper 1993. Kuiper, Rod A. Rod A. Martin. Humor and Self-Concept. HUMOR // International Journal of Humor Research. – No 6. – Vol. 23. – 1993. – P. 251-270.

303. Jackendoff 1984: Jackendoff R. Sense and Reference in a Psychologically Based Semantics // Talking Minds. – Cambridge (Mass.), 1984. – P. 49-72.

304. Jung 1969: Jung C.G. Four Archetypes: Mother, Rebirth, Spirit, Trickster. – Princeton, NJ: Princeton University Press, 1969 // www.coledesign.co.uk/ C-G-Jung-Four-Archetypes.

305. Kelly 1971: Kelly L.G. Punning and the Linguistic Sign // Linguistics. – No 66. – 1971. – P. 5-11.

306. Kirschenblatt-Gimblett 1976: Kirschenblatt-Gimblett B. Speech Play. – Philadelphia: PA, University of Pennsylvania Press, 1976. – 376 p.

307. McCulloch 1991: McCulloch G. Making Sense of Words // Analysis. – 1991. – Vol.51. – No 2. – P. 73-79.

308. Mills 1969: Mills A. Language and Laughter. – Arizona: The University Press, 1969. – 150 p.

309. Milner 1972: Milner G. B. Homo Ridens: Towards a Semiotic Theory of Humour and Laughter // Semiotics. – Vol. 5. – No.1. – The Hague, 1972. – P. 1-28.

310. Monro 1951: Monro D.H. Argument of Laughter. – Melbourne: Univ.Press, 1951. – 264 p.

311. Mulkay 1988: Mulkay M. On Humour: Its Nature and its Place in Modern Society. – Cambridge: Polity Press, 1988. – 232 p.

312. Mukarjovsky 1969: Mukarjovsky J. Standard Language and Poetic Language, Structure and Style / Ed. P.Garvin. – Washington, 1969. – P. 213-278.

313. Nash 1985: Nash W. The Language of Humour /Foreword by R. Quirk. – London – New York: Longman, 1985. – 181 p.

314. Nicolson 1956: Nicolson H.G. The English Sense of Humour and Other Essays. – London: Constable, 1956. – 208 p.

315. Nilsen, Nilsen 1978: Nilsen D.L.F., Nilsen A.P. Language Play: An Introduction to Linguistics. – Rowley, Massachusets: Newbury House, 1978. – 249 p.

316. Oguy O.D. 2003: Лексикологія німецької мови. Lexicologie der Deuthchen Sprache. – Вінниця: Нова книга, 2003. – 416 с.

317. Pawel, Muñoz-Basols 2003: Pawel A., Muñoz-Basols J. The Sound of Humor: Linguistic and Semantic Constraints in the Translation of Phonological Jokes // SKY: Journal of Linguistics. – Vol. 16. – 2003. – P. 241-248.

318. Pocheptsov 1981: Pocheptsov G.G. Language and Humour. – K.: Вища школа, 1981. – 327 p.

319. Raskin 1985: Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. – Dordrecht-Boston-Lancaster: D.Reidel, 1985. – 284 p.

320. Raskin 1987: Raskin V. Linguistic heuristics of humour: A script-based semantic approach // Language and Humor: International Journal of the Sociology of Language / Ed. Apte M.L. – Vol. 65. – 1987. – P. 11-25.

321. Raskin 1990: Raskin V. Sophisticated Jokes // WHIMSY-VII: Proceedings of the 7th National Conference on Humor (April 14), 1990. Purdue Univ.,West Lafayette www.omni.cc.purdue.edu/~vraskin/cv.pdf

322. Ricoeur 1995: Ricoeur P. Hermeneutics and the human sciences. – Cambridge: Cambridge University Press, 1995. – 314 p.

323. Rickheit 1993: Rickheit G., Strohner H. Grundlage der kognitiven Sprachverarbeitung. – Tübingen: Niemeyer, 1993. – 325 S.

324. Riffaterre 1962: Riffaterre M. Stylistic Function // Proceedings of the 9th Congress of Linguists. – Cambridge, 1962. – P. 117-132.

323. Roberts 1995: Roberts G. H. J. Of words and worlds: Language games in «Elisaveta Bam» by Daniil Kharms // Slavonic and East European revue. – London: W.S.Maney & Son Ltd. – Vol.72. – N 1. – P. 38-59.

324. Rose 1992: Rose M.G. Translation in Language Games // Trab.em linguistica aplicada. – Campinas: Instituto de estudos da languagem. – No.19. – 1992. – P. 9-19.

325. Scherzer 1982: Scherzer J. Play languages: with a note on ritual languages // Exceptional Language and Linguistics / Eds. Obler L.K., Menn L. – N.Y.: Academic Press, 1982 //www.cs.queensu.ca/CompLing/verbalhumour.icla95.html.

326. Scherzer 1984: Scherzer J. Oh! That's a pun and I didn't mean it. – Semiotics. – Vol. 22. – No.3. – 1984. – P. 12-21.

327. Sherzer 2002: Sherzer J. Speech Play and Verbal Art. – Austin, TX: Texas University Press, 2002. – 198 p.

328. Schmidt 1976: Schmidt S.J. Komik im Beschreibungsmodell kommunikativer Handlungsspiele // Das Komische / Eds. Preisendanz W., Warnung R. – München: Fink, 1976. – S. 165-189.

329. Schwarz 1992: Schwarz M. Einführung in die kognitive Linguistik. – Tübingen: Francke, 1992. – 219 S.

330. Schwarz 1996: Schwarz M. Kognitive Semantiktheory und Neuropsychologische Realität. – Tübingen, Basel: Francke, 1996. – 163 S.

331. Snikhovska 1996: Snikhovska I. Introduction of Play on Words into Teaching Spoken English // Proc. IATEFL 3rd International Conference "English Language Teaching for the 21st century in Ukraine", Odesa (Ukraine), 1996. – P. 120.

332. Snikhovska 1997: Snikhovska I. Speech Play-acting as Means of Actualizing the Situational Humoristic Code // Proc. IATEFL 4th International

Conference “Teaching English into the 21st century”, Kharkiv (Ukraine), 1997. – P. 131-132.

333. Soames 1988: Soames S. Semantics and semantic competence // Cognition and representation. – Boubler (Colorado), 1988. – P. 185-207.

334. Sornig 1981: Sornig K. Lexical Innovation: A Study of Slang, Colloqualisms and Casual Speech. – Amsterdam, 1981. – 117 p.

335. Sultanoff 1994: Sultanoff S.M. Exploring The Land of Mirth and Funny: A Voyage through the Interrelationships of Wit, Mirth, and Laughter // Laugh It Up (Publication of the American Association for Therapeutic Humor), July /August, 1994. – P. 3-7 // www.humormatters.com.conferences.html.

336. Schultz : Schultz T.R. A Cognitive-developmental analysis of humor // Humor and Laughter: Theory, Research and Applications / Chapman T., Foot H. – London: Wiley. – P. 78-92.

337. Swan 1995: Swan M. Practical English Usage. – Oxford University Press, 1995. – 658 p.

338. Ullman 1962: Ullman S. Semantics. An Introduction to the Science of Meaning. – Oxford, 1962. – 177 p.

339. Walle 1976: Walle A.H. Getting Picked up without Being Put Down: Jokes and the Bar Rush // Journal of the Folklore Institute. – No.13. – 1976. – P. 201-217.

340. Wakarowsky 1991: Wakorowsky J. The Humour of Graffiti // Spoken in Jest / Ed. Gilliam Bennet. Scheffield: Scheffield Academic Press, 1991. – P. 279-296.

341. Warner 2004: Warner C.N. It's just a game, right? Types of play in foreign language CMC. // University of California, Berkeley. – Vol. 8. – No. 2, May 2004. – P. 69-87.

342. Weinberger/ Spotts 1999: Weinberger M., Spotts M. Humor in U.S. versus U.K. TV Commercials: A Comparison // Journal of Advertising. – No.18. – 1989. – P. 39-44.

343. Weinsfeld 1993: Weinsfeld G.E. The Adaptive Value of Humor and Laughgter // Ethology and Sociobiology. – Vol.14.2. – 1993. – P. 141-169.

344. Wicker/ Thorelli / Barron/ Ponder 1981: Wicker F. W., I. M. Thorelli, W. L. Barron, M. R. Ponder. Relationships among Affective and Cognitive Factors in Humor // Journal of Research in Personality. – Vol.15.3. – 1981. – P. 359-370.

345. Wilson 1979: Wilson C. Jokes. Form, Content, Use and Function. – London: Academic Press, 1979. – 127 p.

346. Winner 1982: Winner E. Invented Words. The Psychology of the Arts. – Cambridge (Mass.); London: Harvard Univ. Press, 1982. – 431 p.

347. Wodak 1996: Wodak R. Disorders of Discourse. – London: Longman, 1996. – 200 p.

348. Wickberg 1998: Wickberg D. The Senses of Humor: Self and Laughter in Modern America. – Ithaca, NY: Cornell University Press, 1998. – 341 p.

349. Zajdman 1991: Zajdman A. Contextualization of Canned Jokes in Discourse // Humor: International Journal of Humor Research. – 1991. –Vol.4.1. – P. 23-40.

350. Zajdman 1995: Zajdman A. Humorous Face-Threatening Acts: Humour as Strategy // Journal of Pragmatics. – No.23. – 1995. – P. 325-339.

351. Zalecki 1990: Zalecki J. Communicative Multivocality: A study of punning, metaphor and irony. – Krakow, 1990. – 176 p.

352. Zillman / Cantor 1996: Zillman D., Cantor J. A Disposition Theory of Humour and Mirth // Humor and Laughter: Theory, Research, and Applications/ Eds. Antony J. Chapman, and Hugh C. Foot. – New Brunswick, NJ: Transaction, 1996. – P. 93-116.

353. Zillman, Stocking 1976: Zillman D., Stocking S.H. Putdown Humor // Journal of Communication. – Vol.26.3. – 1976. – P. 154-163.

354. Zinkham 1990: Zinkham G., Gelb B. Humor Repetition and Advertising Effectiveness // Advances in Consumer Research. – No. 17. – 1990. – P. 438-441.

355. Ziv 1984: Ziv A. Personality and Sense of Humor. – New York: Springer, 1984. – 224 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКИХ ИСТОЧНИКОВ

1. СЛТ – Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – М.: Сов. энцикл., 1969. – 607 с.

2. БСЭ – Большая Советская Энциклопедия. – М.: Сов. энцикл., 1973. – Т.12. – С.516-517.

3. АРФС – Квеселевич Д.И. Англо-русский фразеологический словарь. – М.: Русский язык, 2001. – 705 с.

4. КСКТ – Краткий словарь когнитивных терминов / Е.С. Кубрякова, В.З. Демьянков, Ю.Г. Панкрац, Л.Г. Лузина / Под общ. ред. Е.С. Кубряковой. – М.: Изд-во МГУ, 1996. – 245 с.

5. ЛЭС – Лингвистический энциклопедический словарь/ Под ред. В.Н.Ярцевой. – М.: Сов. энцикл., 1990. – 684 с.

6. ФЭ – Философская энциклопедия в 5 томах. – М.: Сов. энцикл., 1973. – Т.2. – С.573-575.

7. CEEL – The Cambridge Encyclopedia of the English Language. – D. Crystal (ed.). – Cambridge: CUP, 1995. – 489 p.

8. DP – Crosbie J.S. Dictionary of Puns. – Canada: Simon and Schuster, 1972. – 207 p.

9. Esar 1949: Esar E. The Dictionary of Humorous Quotations. – New York: Doubleday, 1949. – 270 p.

10. ELL – The Encyclopaedia of Language and Linguistics [in 10 volumes]. – R.E. Asher (ed.). – Oxford – N.Y. – Seoul – Tokyo: Pergamon Press Ltd, 1994.

11. LDCE – Longman Dictionary of Contemporary English. – Longman Group Ltd, 1995. – 2567 p.

12. LDELC – Longman Dictionary of English Language and Culture. – Harlow: Longman, 1993. – 1528 p.

13. EAH – Nilsen D.L.F., Nilsen A.P. Encyclopedia of 20th Century American Humor. – N.Y.: Oryx Press. – 2000. – 376 p.

14. DMHQ - Metcalf F. The Penguin Dictionary of Modern Humorous Quotations. – L.: Penguin Books, 1987. – 319 p.

15. ODMQ – The Oxford Dictionary of Modern Quotations. – Ed. by Tony Augarde. – OUP, 1992. – 530 p.

16. DHQ – Sherrin N. Dictionary of Humorous Quotations. – Oxford, 1996. – 246 p.

17. DASCE – Spears R.A. NTC's Dictionary of American Slang and Colloqual Expressions. – M.: Русский язык, 1991. – 528 p.

18. DSUE – Partridge E., Beale P. A Dictionary of Slang and Unconventional English (Colloquialisms and Catch-phrases, Solecisms and Catachresses, Nicknames and Vulgarisms). 8th edition. – N.Y.: Macmillan Publishing Company, 1984. – 1400 p.

19. DCP – Partridge E. A Dictionary of Catch phrases: British and American, from the 16th century to the present day. – London, 2nd edition, Routledge & Kegan Paul, 1985. – 367 p.

20. MW – Merriam Webster online// www.merriam-webster

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИЛЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА

1. Aldington R. Death of a Hero. – M.: Высш. шк., 1985. – 443p.
2. Bell D., Bell B. Keep Smiling. – M., 1994. – 115p.
3. Bierce A. Tales and Fables. – N.Y.: Harper Perennial, 1989. – 235 p.
4. The Book of American Humour. 20th century. – M.: Raduga Publishers, 1984. – 528p.
5. The Book of English Humour. – M.: Raduga Publishers, 1990. – 432p.
6. Carroll L. Alice in Wonderland. – M.: Progress Publishers, 1979. – 235 p.
7. English Humour. M: Foreign Languages Publishing House, 1980. – 122 p.
8. Faulkner W. Absallom, Absallom. – M.: Progress Publishers, 1984. – 322 p.
9. Friends. – Teleplay by: Brian Buckner & Sebastian Jones. Story by: Dana Klein Borkow. Transcribed by: Eric Aasen. www.friendstranscripts.com
10. Funny Courts Transcripts // www.FUNsulting/funny transcripts/

11. Galsworthy J. End of the Chapter. – M: Foreign Languages Publishing House, 1960. – 602 p.

12. Goshgorin J. Exploring Language. – New York, 1980. – 425 p.

13. Graham K. Wind in the Willows. – M.: Progress Publishers, 1981. – 387 p.

14. Henry O. Selected Stories. – M.: Progress Publishers, 1977. – 275 p.

15. Humour in Uniform. – M.: Воениздат, 1970. – 264 p.

16. Hughes L. I, Am, Too, America. – M.: Progress Publishers, 1984. – 234 p.

17. Joyce J. Ulysses. – M.: Progress Publishers, 1982. – 503 p.

18. Kipling R. Just So Stories. – M.: Progress Publishers, 1968. – 254 p.

19. Laughs Parade. – M.: Воениздат, 1967. – 390 p.

20. Maugham W.S. Selected Short Stories. – M.: Менеджер, 2000. – 320 с.

21. Milne A.A. Winnie-the-Pooh. – M.: Progress Publishers, 1982. – 343 p.

22. Modern English Short Stories. – M.: Foreign Languages Publishing House, 1961. – 453 p.

23. Munro H.H. The Collected Short Stories of Saki. – Ware: Wordsworth Editions Ltd., 1993. – 494 p.

24. Out of Step (Military Humour). – M.: Военное издательство Министерства обороны СССР, 1979. – 343 с.

25. Priestley J.B. Dangerous Corner and other plays. – M.: Higher School Publishing House, 1988. – 183 p.

26. Shaw G.B. Four Plays (ed. by Anikst A.) – M.: Forein Language Publishing House, 1952. – 240 p.

27. Simpson's Comics Wing-Ding /ed. M.Groenig/. – N.Y.: Harper Perennial, 1997. – 118 p.

28. Sultanoff S. Exploring the Land of Mirth and Funny// www.humormatters.com

29. Topsy-Turvy World. English Humour in Verse. – M.: Progress Publishers, 1978. – 319 p.

30. Waterhouse K. Billy Liar. – Streets Ahead: Life after City Lights. – London: Hodder & Stoughton. – 213 p.

31. Wegryn J. http:\www.jimwegryn.com
32. Wilde O. Selections. – M.: Progress Publishers, 1979. – 443 p.
33. Wodehouse P.G. Life with Jeeves. – L.: Penguin Books, 1988. – 518 p.
34. Wodehouse P.W. Right ho, Jeeves! – L.: Penguin Books, 1986. – 256 p.
35. Wolinsky 2003: www.wolinskyweb.net/word.htm
36. Carolina Health and Humor Association // www.thehumorcollection.org
37. http://www.wordsmith.org/anagram/hof.html
38. http://www-personal.umich.edu/~cellis/antagonym.html
39. http://www.apostrophe.fsnet.co.uk/
40. http://www.13d.org/esofword/
41. http://www.geocities.com/ikind_babel/babel/babel.html
42. http://www.lssu.edu/banished/
43. http://www.accesscable.net/~chapmand/aptonyms/
44. http://www.westegg.com/nash/
45. http://www.chiasmus.com/
46. www.kedzierski
47. http://www.ojohaven.com/fun/crazy.html
48. http://www.matthewgoldman.com/spoon/
49. http://www.uky.edu/ArtsSciences/Classics/rhetoric.html
50. http://www.rhymezone.com/
51. http://thinks.com/words/tomswift.htm
52. http://www.stands4.com/
53. http://www.voycabulary.com/
54. http://www.boston-online.com/glossary.html
55. http://www.pobox.com/~verbivore
56. http://web.syr.edu/~rsholmes/reads/reading/ladle_rat_rotten_hut.html
57. http://www.languagegames.org/la/
58. http://www.punsgalore.com/index.html