

УДК 811.161.1

**КОГНИТИВНО-ДИСКУРСИВНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ
В СФЕРЕ ФРАЗЕОЛОГИИ¹**

Алефиренко Николай

Белгородский государственный университет,

Белгород, Россия

Предметом исследования служат когнитивно-дискурсивные механизмы фразеомобразования и фразеопотребления. Различаются фразеологические игры: а) по форме, б) по содержанию, в) по форме и содержанию. В качестве основных средств фразеологической игры слов рассматриваются: а) когнитивно-дискурсивная метафора, б) конфигурационная игра слов, в) расширение когнитивной базы и г) дискурсивная аллюзия.

Ключевые слова: фразеология, языковая игра, когнитивно-дискурсивные механизмы.

Языковая игра (ЯИ) как разновидность лингвокреативной деятельности – природное свойство человеческого сознания, использующего для этого различные когнитивно-дискурсивные механизмы, которые обеспечивают порождение и функционирование в речи знаков косвенно-производной номинации. Среди них наиболее ёмкими с точки зрения когниции и эффективным с точки зрения дискурсии являются фраземы, поскольку в их ассоциативных сетях пересекаются лингвокреативное мышление и жизнесмыслы, завуалированные парадоксальными сплетениями словесных коннотаций. Это, собственно, те моменты, которые, прежде всего, учитывал Л. Витгенштейн, назвавший «языковой игрой» соединение речи и действия.

Фраземы – пожалуй, древнейший продукт языковой игры, поскольку само восприятие жизни как игры присуще человеческому сознанию издревле. Сам процесс фраземодеривации является процессом вечным, который и ныне, играя комбинаторными свойствами языка, продолжает обогащать его экспрессивно-образную систему всё новыми единицами.

Для теории ЯИ в сфере фразеологии важно различать ФЕ в системе языка и речи. В системе языка – это фразема, эмическая (идеальная) единица, которая хранится в этноязыковом сознании независимо от формы его актуализации в речи. В речи фраземы могут подвергаться ЯИ в узуальной или окказиональной форме. Фразема является внедискурсивным образованием, хранящимся в долговременной памяти народа в качестве воспроизводимого знака, который извлекается для

¹ Работа выполнена в рамках государственного задания НИУ «БелГУ» № 633662011.

реализации речевых интенций, порождаемых той или иной дискурсивной ситуацией. Будучи изначально игровым продуктом, фразема представляет собой когезивное целое, обеспечивающее существование, развитие и устойчивость ФЕ в дискурсе, представляя, таким образом, архетипический концепт.

Надо полагать, источник активного долголетия фразем, основанных на ЯИ, – в ассоциативной гибкости лежащего в их основе дискурсивного парадокса. Именно благодаря парадоксу [4] человеческому мышлению удаётся оторваться от стереотипов прямо номинативного дискурса и в новой логике лингвокреативных рассуждений оказаться в стихии косвенно-производного знакообразования. Наличие значительных расхождений в понимании парадокса побуждает вести поиск его базового признака. Таковым является «противоречие». Отсюда наше определение фразеологического парадокса как *речевого противоречия, выражающегося, с одной стороны, в формально-языковом сочетании логически несовместимых концептов, а с другой – в ассоциативно-смысловом их объединении в едином фрейме*. Парадоксальная сочетаемость фразеомообразующих компонентов направлена на первичную референцию, а ассоциативно-смысловая целостность фреймового фраземосеміозиса – на вторичную денотацию, основанную, главным образом, на лингвокреативных механизмах языковой игры. ЯИ как форма речевого мышления эксплуатирует механизмы *ассоциативного переключения узувального стереотипа восприятия, создания и употребления* языковых единиц, характеризуется условностью и интенциональностью [2, с. 12]. Последние признаки являются категориальными свойствами игровой фраземодеривации. Дело в том, что фразеотворческая деятельность языкового сознания основывается на использовании слов в косвенно номинативной функции, на приёмах трансформационного и интерпретационного словоупотребления, на включении знака в новый ассоциативно-дискурсивный контекст [5, с. 12]. Функция ассоциативно-дискурсивного контекста состоит в обеспечении направленного прогноза восприятия фраземы в речи. Ассоциативно-дискурсивный контекст, будучи условием реализации в нем игрового эффекта, обеспечивает панорамное видение узлов и слотов фразеологического фрейма, скрипта или сценария, т. е. тех моделей обыденного знания, которые служат формами смыслового содержания фразеомообразующего концепта.

Фразеологическая игра слов строится на двух конструктивных принципах: *принципе ассоциативной координации* и *принципе ассоциативного контраста*. Оба принципа делают игровой парадокс оправданным, поскольку служат осмысленному восприятию фраземы. Приёмами, создающими интенциональный эффект ассоциативной координации и контраста в восприятии фраземы, являются: 1) ассоциативная интеграция совмещенного восприятия её формы и содержания; 2) ассоциативное наложение нескольких планов восприятия фраземы (сближения, сопоставления, противопоставления) на фоне актуализации её лексических компонентов; 3) ассоциативно-игровая идентификация и деривационно-мотивационная связь ассоциантов; 4) ассоциативная провокация (намеренное столкновение первичных денотатов фразеомообразующих лексем) [5, с. 16]. Фразеологическая игра слов дает возможность выделить ещё один тип –

ассоциативные парадоксы [3]. В принципе, они типологически совпадают с авторскими, хотя и принадлежат, как правило, к результатам словесной игры, принадлежащей общенародному языковому сознанию. Ассоциативные парадоксы служат когнитивно-дискурсивным стимулом порождения многих стилистических фигур и приемов, включая метафору, оксюморон и некоторые виды каламбуров. В этом случае эффект парадокса возникает за счет взаимодействия фраземы с дискурсивным контекстом. Важнейшую роль в таком взаимодействии играет открытый А. А. Ухтомским принцип доминанты, который ученый увязывал с фундаментальной стратегией человеческого бытия и познания, с важнейшими психическими процессами [6]. Доминанта означает преобладание одного очага возбуждения в коре головного мозга над другим. Принцип доминанты обуславливает процесс возникновения целостного образа из составляющих его частей, что является основополагающим для объяснения когнитивного механизма формирования целостного фразеологического образа. Оказывается, благодаря принципу доминанты в процессах фразеомообразовательной игры слов объекты косвенной номинации, не вызывая обычных реакций, усиливают деятельность доминирующего центра. Вообще «человек подходит к миру и к людям, – пишет А. А. Ухтомский, – всегда через посредство своих доминант, которые «стоят между нами и миром, между нашими мыслями и действительностью» [6]. Каковы доминанты, полагал А. А. Ухтомский, таков и интегральный образ мира, проецирующий в соответствующей этнокультуре основные жизнесмыслы фразеосемантических полей.

В поле зрения когнитивной фразеологии [1] прежде всего оказываются те когнитивные структуры, которые создают парадоксальность лексико-фразеологической сочетаемости. Причем само фразеомообразование и фразеомоупотребление в рамках этой парадигмы представляет собой лингвокогнитивный процесс, состоящий в нестандартной переработке информации, заключённой во фразеомообразующих компонентах узуальных и окказиональных фразем.

I. Когда узуальная ФЕ оказывается в одном контекстуальном поле с семантически не совместимыми единицами возникает когнитивно-семантический парадокс. Ср.: *Татьянин день – это такой день, в который разрешается напиваться до положения риз даже невинным младенцам и классным дамам* (А. Чехов). Фразеологизм *до положения риз* означает ‘до крайней степени, до невинности’. Здесь семантический парадокс возникает при оксюморонном объединении в одном контексте ФЕ *напиваться до положения риз* и оборотов *невинным младенцам и классным дамам*. Оксюморон – приём, связанный с нарушением стереотипов – логических и языковых. С нарушением логических стереотипов связан эффект «обманутого ожидания» или эффект неожиданности. В-первых, парадоксальным является логическая несовместимость концептов. В данном примере несовместимость концепта «риза» – ‘верхнее облачение священника, надеваемое во время богослужения’ и концептов «невинные младенцы» и «классная дама». Вторым парадоксом здесь выступает языковая несовместимость выражений *невинные младенцы и классные дамы* с фраземой

(*напиваться*) до положения *риз*, употребляющейся в значении ‘опьянеть до состояния снятия с себя (положения на землю) одежды (риз)’. Абсурдность представленного дискурса создаётся нарочитым сочетанием исключаящих друг друга фразем. При когнитивно-семантической трансформации в ЯИ компонентный состав фраземы не участвует. ЯИ осуществляется за счет введения в когнитивную структуру фраземы новых смысловых элементов, которые, собственно, и приводят к совмещению прямых и переносных значений её лексических компонентов. При таких когнитивно-семантических преобразованиях за счет двуплановости фраземы или её буквализации трансформируется образный слой фразеологического концепта. В первом случае происходит актуализация внутренней формы концепта. При этом языковое сознание ассоциативно удерживает оба представления (фраземы и её свободносинтаксического пототипа). Во втором – фразеологический концепт вытесняет образ свободного словосочетания.

II. Использование окказиональных ФЕ приводит к стилистическому парадоксу, который возникает в результате сопряжения в одном дискурсе концептов, репрезентируемых единицами, принадлежащими к разным стилям речемышления. Нередки случаи, когда стилистический парадокс дополняется когнитивно-семантическим: *Из угла в угол шагает швейцар, алчущий и жаждущий. На сытом рыле его написано корыстолюбие, в карманах позванивают плоды лихоимства* (А. Чехов). Здесь сталкиваются концепты «голод» и «сытость», репрезентируемые библейской фраземой *алчущий и жаждущий* и просторечным словосочетанием *сытое рыло*. Когнитивно-семантический парадокс в этом случае создается столкновением в одном дискурсе разностилевых ФЕ. Ср. ФЕ разных стилевых регистров: высокого (*алчущий и жаждущий*), сниженного (*шагать из угла в угол, в карманах позванивает*) и грубо-просторечного (*написано на сытом рыле*). Кроме прочего, здесь срабатывает двусмысленность: с одной стороны, дискурсивный смысл фраземы *алчущий и жаждущий* – ‘алчно жаждущий чаевых’, с другой – узуальное значение ‘испытывающий голод и жажду’; фраземы *в кармане звенит* – дискурсивный смысл ‘плоды лихоимства’ и узуальное значение ‘мелкие деньги’. Ср. народный афоризм: *Хорошо, когда в кармане звенит. Еще лучше, когда в кармане шелестит*. В нем противопоставляется скудность (разменные монеты звенят) – достатку (бумажные купюры шелестят). Ещё более наглядно стилистический парадокс создаётся фразеологической контаминацией разговорной фраземы *развесить уши* и библейского выражения *имеющий уши да услышит*. Смысловая контаминация фразем продуцирует их ассоциативную координацию по семе ‘слушать’ и ассоциативное противопоставление по семам ‘слишком доверчиво воспринимать истину’ и ‘слышать истину, слово божье’ [2, 1996, с. 18].

ЯИ, опирающаяся на окказиональную речевую реализацию фраземы, осуществляется по хранящейся в языковой памяти модели [7]. Поэтому мы не считаем окказиональное фразеопотребление ненормативной ЯИ. Такая ЯИ использует адаптированную для актуальной дискурсивной ситуации форму с целью придания фраземе интенционально обусловленную когнитивно-дискурсивную значимость. ЯИ, продуцирующие окказиональные формы фразем, используют:

а) когнитивно-дискурсивную метафору, б) конфигурационную игру слов, в) расширение когнитивной базы, г) дискурсивную аллюзию.

1. Механизм когнитивно-дискурсивной метафоры определяется когнитивными и дискурсивными факторами. Когнитивный механизм метафорической игры направлен на развёртывание образа, лежащего в основе фразеологического концепта. Это происходит за счет актуализации одного или нескольких его образных элементов. При этом важно заметить, что актуализируются они игрой дискурсивных средств, которые, как правило, выходят за рамки конкретного предложения. Когнитивно-дискурсивная метафора является одной из самых частотных моделей окказионального преобразования фразем. Её отличительной чертой является создание дискурсивно-ассоциативного образа фраземы, выходящего за пределы собственно фраземного знака.

2. Игра слов, входящих во фразеологическую конфигурацию, строится на когнитивно-метафорических ассоциациях между фразеологическим концептом и его прототипическим образом. Чаще всего такая ЯИ оказывается связанной с буквализацией или двойной актуализацией фраземы. Фразеологическая игра слов возникает благодаря когнитивной антитезе: удерживанию в языковом сознании фразеологического и протофразеологического концепта. Такого рода когнитивный механизм носит название бинарной экспозиции. Фразеологическая игра слов создаёт неожиданный семантический сдвиг в сторону первичной дискурсивной ситуации. При этом обнажается внутренняя форма самого фразеомобразующего концепта. Благодаря двойной актуализации происходит деметафоризация фраземы, создающая эффект когнитивного диссонанса.

3. Проявлениями ЯИ, основанная на расширении когнитивной базы, служат два приёма: а) контекстуальный разрыв компонентного состава фраземы и б) вклинивание.

А. Хотя узуальная фразема остаётся в рамках устоявшейся структуры, конкретная дискурсивная ситуация может создавать такую когнитивную конфигурацию, которая требует дистанционного расположения фразеологических компонентов, не разрушающего, однако, идентифицирующей целостности фраземы. Первая часть фраземы, воспринимаемая вместо целого, выполняет метонимическую функцию, «привязывая» в языковом сознании узуальный фразеологический образ к новой дискурсивной ситуации. При этом ЯИ создаётся ретардацией – замедлением процесса восприятия ФЕ в данной дискурсивной ситуации.

Б. При вклинивании происходит уточнение смыслового содержания фразеологического концепта, а сама вставляемая лексема становится окказиональным компонентом фраземы.

4. Приём дискурсивной аллюзии (франц. *allusion* < лат. *alludere* – ‘подшучивать, намекать’) во фразеологической игре слов состоит в использовании в конкретном дискурсе знаков, прямо или косвенно эксплицирующих образную составляющую фразеологического концепта. Дискурсивная аллюзия метонимически актуализирует когезивный потенциал, имплицитно присущий любой фраземе: по одному или нескольким компонентам фраземы в языковом сознании всплывает целостный концепт. При дискурсивной аллюзии от фраземы остаётся только её фрагмент,

который, однако, явно указывает на известный концептуальный образ. «Мне делается неловко за публику, которая ухаживает за литературными болонками только потому, что не умеет **замечать слонов**» (А. П. Чехов). Одной из основных функций аллюзии во фразеологической игре слов является обострение ассоциативности фразеологического образа. Аллюзивный код фразеологической игры слов основан на ассоциативной «переключке» дискурсивных контекстов, образующих фразеологическую игрему. Таков, например, прием контаминации ФЕ, создающий эффект ассоциативного наложения их образно-символических смыслов. Например: Это – *синицей в руке выпавшая звезда* (Ю. Левитанский). Аллюзивная игра формирует здесь микротему «краткого мига счастья», актуализируя коннотации, обусловленные исходными символическими смыслами устойчивых выражений (Т. А. Гридина). Ср. *лучше синица в руке, чем журавль в небе* (символ обладания чем-то реальным в противовес мечте о недостижимом) и *падающая звезда* (символ исполнения мечты, возможности поймать миг удачи – загадать желание в момент падения звезды). Ассоциативная идентификация (*синицей в руке выпавшая звезда*) как конструктивный принцип фразеологической игры слов снимает исходную семантическую оппозицию фразем и задает новый символический контекст их интерпретации в созданном «гибридном» образовании («свершение невозможного как дара свыше»). Аллюзия во фразеологической игре слов – дискурсивно обусловленный косвенный намек, ассоциация, мысленное соотнесение фразеомобразующего концепта с какими-либо значимыми для данной этнокультуры событиями из прошлой жизни, хорошо знакомыми явлениями.

Итак, поскольку ЯИ в сфере фразеологии опирается на когнитивно-дискурсивные трансформации фраземного знака в целом или на видоизменение одной из его билатеральных частей (плана выражения или плана содержания), перспективным для развития фразеологии представляется когнитивно-семиологическое направление.

Список литературы

1. Алефиренко Н. Ф. Введение в когнитивную фразеологию / Н. Ф. Алефиренко. – LAP LAMBERT Academic Publishing, 2011. – 152 с.
2. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 1996. – 215 с.
3. Декатова К. И. Смыслообразование знаков косвенно-производной номинации русского языка: Когнитивно-семиологический аспект исследования / К. И. Декатова. – Волгоград : Перемена, 2009. – 287 с.
4. Ешкенази А. За парадоксите в логиката / А. Ешкенази. – София: Изд-во на Бълг. акад. на науките, 1977. – 154 с.
5. Тармаева В. Д. Когнитивная природа фразеологического парадокса в английском языке: Автореф. дис. ... канд. филол. наук / В. Д. Тармаева. – Иркутск, 1997. – 21 с.
6. Ухтомский А. А. Доминанта / А. А. Ухтомский. – СПб.: Питер, 2002. – 448 с.
7. Naciscione A. Stylistic Use of Phraseological Units in Discourse / A. Naciscione. – Amsterdam/ Philadelphia, 2010. – 236 p.

Алефіренко Микола. Когнітивно-дискурсивні механізми мовної гри у сфері фразеології // Микола Алефіренко // Учені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. – 2012. – Т. 25 (64), №2 (1). – С. 70–76.

Предметом дослідження є когнітивно-дискурсивні механізми фразеотворення і фраземовживання. Розрізняють фразеологічні ігри: а) за формою, б) за змістом, в) за формою і змістом. Як основні засоби фразеологічної гри слів розглядаються: а) когнітивно-дискурсивна метафора, б) конфігураційна гра слів, в) розширення когнітивної бази і г) дискурсивна алюзія.

Ключові слова: фразеологія, мовна гра, когнітивно-дискурсивні механізми.

Alefrenko Nickolay. Cognitive Mechanisms of Language Game in the Field of Phraseology / Nickolay Alefirenko // Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. – Series: Philology. Social Communications. – 2012. – V. 25 (64), №2 (1). – P. 70–76.

The subject of the research are the cognitive discursive mechanisms of the formation and use of idioms. One should distinguish between phraseological game-units according to their: a) form, b) content, c) form and content. As a main means of phraseological casuistry we consider: a) cognitive discursive metaphor, b) configuration casuistry, c) amplification of cognitive basis and d) discursive allusion.

Key words: phraseology, casuistry, cognitive discursive mechanisms.

Стаття надійшла до редакції 10 травня 2012 року