

**УДК811.161.1'373**

## **ФРАЗЕОЛОГИЗМ КАК ЭТНОКОГНИТИВНОЕ СРЕДСТВО И РЕЗУЛЬТАТ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ**

*Буянова Людмила*

*Кубанский государственный университет,*

*Краснодар, Россия*

В статье на материале русских фразеологизмов рассматривается проблема соотношения и репрезентации этнокогнитивного и игрового компонентов в семантико-ментальной структуре фраземы; анализируется языковая концептуализация этнической картины мира в рамках процессуальности фразеологической игры.

**Ключевые слова:** этнокогнитивный оператор, фразеологическая игра, фразеологизм, ментальность.

В современной лингвистике одним из актуальнейших и сложных остаётся вопрос о сущности фраземы как этнокогнитивного оператора и средства языковой игры. Это обусловлено тем, что фразеологизмы представляют собой особые концептуальные структуры обыденного знания, в которых в образно-символьной форме кодируются и передаются от поколения к поколению в неизменном виде национально и культурно маркированные оценки и главные для этноса нравственно-этические, моральные нормы и стереотипы. Фразеологическая картина мира – это особый ментально-когнитивный пласт, вербальный «слепок» народной жизни и народного духа, национального мироосмысления, отражённый и зафиксированный в содержании языковых форм различных устойчивых единиц. В процессе фразеологической концептуализации русской этнической картины мира эксплицируется феномен вторичной антропологизации языка, связанный с влиянием архетипической, наивно-бытовой, философской, религиозно-мифологической, научной, художественно-поэтической картин мира.

Интерпретация русской фразеологии как ментально-оценочной отражательной системы обусловлена её онтологическими и фенотипическими свойствами, которые также влияют на формирование семантической структуры фраземы и закрепление речевого смысла ФЕ. В этой динамической, постоянно развивающейся системе направление, механизмы, основные способы и средства фразеологической концептуализации мира определяются в том числе этнокультурной, ментальной, религиозной, духовно-нравственной, конфессионально-вероисповедальной, социально-исторической спецификой каждого из этапов общего цивилизационного процесса, а также национальными социокультурными установками и ценностями.

Проблема соотношения и репрезентации этнокогнитивного, ментального и игрового компонентов в семантико-ментальной структуре фразеологизма является в настоящее время весьма актуальной и востребованной, так как многие её аспекты до конца ещё не исследованы с позиции междисциплинарного подхода. Й. Хейзинга

ещё в 1992 году писал о том, что «этнология и родственные ей науки отводят слишком мало места понятию игры» [3, с. 11], хотя именно *игра* как специфический феномен выступает важнейшим системообразующим явлением Культуры. «Важнейшие виды первоначальной деятельности человеческого общества все уже переплетаются с игрой. Возьмём язык, самый первый и самый высший инструмент, созданный человеком для того, чтобы сообщать, учить, повелевать. ... За каждым выражением абстрактного понятия прячется образ, метафора, а в каждой метафоре скрыта игра слов. Так человечество всё снова и снова творит своё выражение бытия, рядом с миром природы – свой второй, измышлённый мир» [3, с. 18–19]. В то же время одной из важнейших задач современной лингвистики следует признать выявление и описание тех языковых механизмов и мыслительно-вербальных операций, которые детерминируют потенциал фразеологизма как специфического этнокогнитивного *игрового* знака, выступающего одновременно и средством, и результатом особой разновидности языковой игры – **игры фразеологической**.

Фразеологические единицы современного русского языка, интерпретируемые как ментально-когнитивные знаки, формируют фразеологическую картину мира посредством специфических мыслительных процедур – категоризации, метафоризации, объективации, структуризации, языковой концептуализации. Фразеологическая картина мира представляет собой сегмент языковой картины мира, которая, по концепции Е. С. Кубряковой, есть «особое образование, постоянно участвующее в познании мира и задающее образцы интерпретации воспринимаемого. Это – своеобразная сетка, накидываемая на наше восприятие, на его оценку, совокупность обозначений, влияющая на членение опыта и виденье ситуаций, событий и т. п. через призму языка и опыта, приобретенного вместе с усвоением языка и включающего в себя не только огромный корпус единиц номинации, но в известной мере правила их образования и функционирования» [1, с. 64–65].

По нашим наблюдениям, **людическая** функция фразеологизма обусловлена системной актуализацией реализующихся в языке и речи следующих свойственных ему функций: номинативной; коммуникативной; прагматической; экспрессивной; эмотивной; эстетической; стилистической (С. А. Гаврин); эмоциогенной (Л. Ю. Буянова); метаязыковой (Л. Ю. Буянова); функции «характеризующей предикации» (В. Н. Телия) и других, редко фиксируемых в дефинициях фразеологических единиц. В связи с этим целесообразно выделить как функциональный сегмент общенациональной языковой картины мира также и **фразеоигровую картину мира**, семиотико-ментальную основу которой составляют фраземы, репрезентирующие процессуальность фразеологической игры. При этом в основе денотативного аспекта значения ФЕ происходит смена денотата исходного сочетания и перенос его свойств на новый денотат, вызванные полным или частичным семантическим переосмыслением этого сочетания. Полное игровое переосмысление, сопровождающее образование ФЕ, основывается на каком-либо из видов тропа, на алогизме или широко известном в данной этнокультуре речении. Фразеологизмы, выполняющие роль этнокогнитивного оператора и воспринимаемые носителями языка как культурно значимые тропеические образцы

свойств, явлений, событий, фактов, при актуализации **людической** функции могут мотивироваться метафорой (*тянуть одеяло на себя, вставлять палки в колеса, держать камень за пазухой*), метонимией (*распустить нюни, повернуться спиной*), сравнением (*нужен как собаке пятая нога, как рыбе зонтик*), могут строиться на гиперболе, литоте, перифразе, оксюмороне и т. п. Следует особо подчеркнуть, что в русской фраземике понятие **игры** зачастую соотносится с понятием **обмана, хитрости** (ср.: *водить за нос* – «обманывать кого-либо», *играть в кошки-мышки* – «хитрить, стараясь обмануть кого-либо» и др.). Игровое переосмысление одного из компонентов ФЕ приводит к образованию аналитического сочетания с расчлененной номинативной функцией и таким же характером значения (*завоевать авторитет, раб страстей, корень зла*).

Как известно, в лингвистике до сих пор идут споры о сущности и соотношении понятий «языковая игра» и «речевая игра»; предпочтение часто отдаётся термину «языковая игра», причём словесной формой комического и специфическим видом языковой игры считается языковая шутка [2, с. 15]. Фразеологизмы как результат народного языкотворчества представляют собой также результат языковой игры, которая способствует обогащению национального языка, развитию в интеллектуальном плане мышления и понятийно-категориального аппарата системы языка в целом.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что русские фразеологизмы выступают людическими этноконстантами культуры: их когнитивная, семиотическая, образно-ассоциативная и денотативно-ситуативная мотивированность определяются менталитетом и мировосприятием самого народа. Формируясь на основе оценочного, игрового и образно-экспрессивного представления действительности, фраземы отражают и выражают обиходно-эмпирический, исторический и духовный опыт языкового коллектива, обусловленный традициями и спецификой его культуры в целом. Так, фраземы *вешать нос, вешать голову* эксплицируют ситуацию уныния и отчаяния как денотативный образ, отражая устойчивый стереотип восприятия и оценки любого несчастья, горя, беды, неудачи и т.п. через пространственную категорию места – «вниз», «внизу» (ср. *идти ко дну, идти на дно, идти под гору (под уклон)* и др.). Фраземы с эксплицитным или имплицитным глагольным компонентом обычно обладают категориальным значением оценочной признаковости – «хорошо» или «плохо», что интуитивно осознаётся и признаётся носителями языка: *вкладывать душу, с душой* – «хорошо»; *влезать в душу, кривить душой* – «плохо»; *есть поедом, ездить верхом, чужими руками жар загребать* – «плохо» и т. п. Такого рода ФЕ образуют в пространстве фразеологической картины мира системно организованную **этнокогнитивную суперструктуру**, в которой закодированы выработанные в течение веков и закреплённые в вербально-ментальных образованиях кванты обыденного знания о человеческих взаимоотношениях и стереотипы поведения человека по отношению друг к другу; к родным; к чужому (-им); к порученному делу; к воспитанию и т. д. Спецификой подобных ФЕ является то, что в них заложена поведенческая «инструкция» преимущественно о том, как **нельзя, плохо, некрасиво** поступать, а не о том, как поступать или вести себя

нужно и должно. По наблюдениям многих исследователей, в понятийном пространстве феномена игры важнейшим признаком выступает признак **движения**, изменения, динамики, развития, поэтому именно фразеологизмы, с их как бы «сдвинутой», «передвинутой» от этимологического образа семантикой, наиболее чётко репрезентируют движение народной мысли в сторону обобщения и закрепления на семантико-понятийном уровне образных зарисовок, картинок народной жизни, отражая и фиксируя в вербальной форме ментально-культурный код этноса.

Дальнейшее исследование проблемы статуса фразеологизма как средства и результата языковой игры позволит увидеть в перспективе специфику когнитивной и семиотико-вербальной репрезентации национального опыта, позволит систематизировать и классифицировать важнейшие признаки, качества и функции фраземы как этнокогнитивного оператора и уникальной языковой единицы ментального кода.

#### Список литературы

1. Кубрякова Е. С. Язык и знание: На пути получения знаний о языке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира / Е. С. Кубрякова. – М.: «Языки русской культуры», 2004. – 578 с.
2. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М.: «Языки русской культуры», 1999. – 544 с.
3. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга; пер. с Нидерланд. В. Ошиса. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. – 539 с.

**Буянова Людмила. Фразеологізм як етнокогнітивний засіб і результат мовної гри / Людмила Буянова // Учені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. – 2012. – Т. 25 (64), №2 (1). – С. 77–80.**

У статті на матеріалі російських фразеологізмів розглядається проблема співвідношення й репрезентації етнокогнітивного та ігрового компонентів в семантико-ментальній структурі фраземи; аналізується мовна концептуалізація етнічної картини світу в межах процесуальності фразеологічної гри.

**Ключові слова:** етнокогнітивний оператор, фразеологічна гра, фразеологізм, ментальність.

**Buyanova Liudmila. Phraseologism as an Ethnocognitive Means and the Result of a Language Game / Liudmila Buyanova // Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. – Series: Philology. Social Communications. – 2012. – V. 25 (64), №2 (1). – P. 77–80.**

On the material of Russian phraseologisms the problem of correlation and representation of ethnocognitive and gaming components in the semantic and mental structure of a phrasema is considered in the article. The article also analyzes language conceptualization of an ethnic picture of the world within the bounds of processuality of a phraseological game.

**Key words:** ethnocognitive operator, phraseological game, phraseologism, mentality.

*Стаття надійшла до редакції 31 червня 2012 року*