

УДК 811.111'06'38'272'42

I.E. Сніховська,

кандидат філологічних наук, старший викладач  
(Житомирський державний університет імені Івана Франка)**ПРЕЦЕДЕНТНІ ЛУДИЧНІ ФЕНОМЕНИ ЯК ЛІНГВОКУЛЬТУРНО ЗНАЧУЩІ УТВОРЕННЯ**

*Стаття присвячена розгляду прецедентних мовно-ігрових явищ у сучасному англomовному спілкуванні. Проведено таксономізацію прецедентних лудичних утворень по типу продукуючої структури-джерела.*

Сучасна ситуація глобалізації і взаємного впливу мовних культур актуалізує звернення до особливостей національно-культурної специфіки мовної свідомості. Мовна свідомість є культурально зумовленим феноменом, тому передумовою успішності міжкультурної комунікації є щонайбільший ступінь зближеності когнітивних баз комунікантів.

В основі світобачення і світосприйняття народу лежить своя система когнітивних схем і соціальних стереотипів, які визначають особливість національної окремого індивіда й суспільства в цілому. Виходячи з того, що мова та культура розглядаються як форми існування свідомості суспільства [1], у структурі національно специфічної мовної свідомості вирізняються когнітивний, лінгвальний та культуральний простори. У структурі лінгвального простору містяться функціонально значущі операційні одиниці, які є носіями й актуалізаторами фрагментів культурно-обумовлених знань.

До сфери лінгвального простору належать вербальні засоби репрезентації національно-культурної специфіки мовної свідомості. У лінгвальному плані специфіка мовної свідомості відбивається у культурально маркованих мовних одиницях, оперуючи одиницями пареміологічного і фразеологічного фондів, вербалізуючи аксіологічні концепти, прецедентні феномени тощо. Метою статті є аналіз прецедентних мовно-ігрових явищ у сучасному англomовному спілкуванні.

Вивчення та аналіз наукових напрацювань таких лінгвістів, як Ю.М. Караулов, В.В. Красних, Г.Г. Слишкін, Д.Б. Гудков, дозволяє стверджувати, що прецедентні явища, до яких відносять прецедентне ім'я, прецедентну ситуацію, прецедентне висловлювання, прецедентний текст [2: 9], відіграють суттєву роль у формуванні когнітивного простору соціуму. Прецедентними лудичними феноменами (ПЛФ) у даному дослідженні вважаємо вербалізовані трансформації лінгвокультурно специфічних явищ, що допускають особливі форми їх використання у конкретній мовленнєвій культурі.

Дослідження прецедентних феноменів у рамках когнітивної парадигми пов'язане з теорією пам'яті, способами зберігання знань [3; 4], і, відтак, вони являють собою набір фреймів, що використовуються учасниками комунікативної взаємодії для породження та інтерпретації нових смислів. Прецедентні феномени як сукупність знань є складовою когнітивних схем інтерактантів у процесі сприйняття тексту і зумовлюють адекватне розуміння смисла повідомлення з інтертекстуальними включеннями. На нашу думку, для аналізу ПЛФ із застосуванням когнітивно-дискурсивної парадигми доцільним є звернення до явища мовної гри, розповсюдженість якого у лінгвосфері сучасної англійської мови свідчить про діалектичне поєднання елементів конвенціональності і креативності.

У різних лінгвокультурних спільнотах (українській, російській, англійській та ін.) мовна творчість простежується у вигляді різноманітних мовно-ігрових імпульсів комунікантів. Через мовленнєві ігри реалізується лінгвокреативні потенції мовленнєвої особистості, що адаптує його до відповідних контекстів спілкування – стилістичних, соціокультурних, емоційних. Мовна гра розуміється як процес і результат свідомої лінгвокреативної діяльності індивіда, спрямованої на нестереотипне варіювання форми та змісту мовних одиниць на ігровому реєстрі комунікації з метою впливу на емоційну та/або інтелектуальну сферу адресата [5: 6].

На сучасному етапі актуальним є підхід до вивчення мовної гри, в контексті якого йдеться про її мінливий характер, функціональну парадоксальність, відхилення від норми, неконвенціональне лінгвокреативне мислення мовленнєвої особистості, а дослідження лінгвокогнітивних, -прагматичних та -культурних засад створення ігрових як ефективного засобу реалізації інтенціональних настанов мовця. Ігрова розуміється нами як таке мисленнєво-мовленнєве утворення, що є результатом і водночас засобом реалізації лудичної функції мови, становить собою неканонічну (переважно оказіональну) мовну одиницю та реалізується в асоціативному ігровому полі [6: 248].

У ПЛФ функціональна парадоксальність виявляється в новій асоціативній обробці та репрезентації того чи іншого лінгвального або екстралінгвального знання.

Принцип асоціативного зв'язку уможливорює варіативність знака в усій палітрі його можливих актуалізацій, включаючи і його нестандартне використання у мовленні. Отже, лінгвокреативна діяльність людини організована таким чином, що когнітивні механізми створюють можливість варіювання асоціативних зв'язків відповідно до комунікативних потреб: чим ширшим є коло асоціативних зв'язків слова в мовній свідомості її користувача, тим ширші можливості формально-семантичних модифікацій мовного знака.

ПЛФ є проявом асоціативної лінгвокогнітивної стратегії мовної гри, яка уможливорює моделювання та декодування нестандартного коду й зумовлюється як операційними лінгвістичними механізмами, так і частковими лінгвістичними прийомами, які моделюють асоціативне ігрове поле.

Ідентифікація прецедентних феноменів у лудичній функції потребує актуалізації культуральних, філологічних, літературних, міфологічних фреймів у національних когнітивних базах мовців – учасників комунікативного акту міжкультурного спілкування. Інтелектуальна природа ігрових напрямів корелюється із когнітивними структурами репрезентації знань – фреймами, скриптами, конструктами, прототипами, а також із механізмами асоціювання і тропеїзації. Оскільки фреймові структури є базою мисленнєво-мовленнєвої діяльності індивіда, способом організації знань, то через їх призму уможливується і лінгвокультурний аналіз мовленнєвих подій.

У нашому дослідженні ПЛФ ми виходимо з того, що з когнітивної точки зору епістемічний фон мовленнєвого спілкування складається з сукупності пресупозицій (декларативних і процедурних знань) (Р.Л. Солсо, Г.А. Залевська). Іграма як засіб і результат мовної гри конструюється адресантом як апеляція до означених типів пресупозицій – лінгвістичної, екзистенційної та операційно-логічної. У процесі продукування лудичних елементів мовлення як сама лудична ситуація, так і адекватне декодування ігрових з боку адресата є обумовленими знаннями прецедентних феноменів лінгвокультурного типу. Так, презумптивні статичні фрейми в лудичних ситуаціях зумовлюють розуміння смислу однієї й тієї ж фрази по-різному. Так, заголовок журнальної статті "American getting smarter?" /Newsweek/ впливає на емоційну сферу читача, виконує функцію привернення уваги, екстралінгвальні ж знання про те, що Smart є маркою автомобіля Volkswagen уможливує гедоністичний ефект від лудичної актуалізації прецедентного імені.

В ситуації МГ відбувається застосування таких типів фреймів, як екзистенційний (розрахунок мовця на використання адресатом його екстралінгвальних знань – соціальних, історичних, культуральних, філологічних, прагматичних, асоціативних) та лінгвістичний (власне мовні знання, тобто знання особливостей мовних одиниць, їх парадигматичні, синтагматичні, епідигматичні відношення, стилістична приналежність тощо). При сприйнятті ПЛФ продуктивним виявляється синергетичне поєднання зазначених типів фреймів. Зокрема, заголовки до газетних статей можуть містити ПЛФ, які виникають як актуалізація лінгвістичного фрейму в поєднанні з культуральним і асоціативним. Напр.: "A Roo Awakening at the Table" – трансформовано ідіому 'rude awakening', крім того, компонент 'roo' є культурально специфічною апокою лексеми 'kangaroo' австралійського варіанту англійської мови. В результаті актуалізації асоціативного фрейму амбігуентно маркована іграма продукує комічний ефект.

Пропонуємо таксономізувати прецедентні лудичні висловлювання по типу продукуючої структури-джерела, де виділяємо 9 джерел:

1) тексти світової художньої літератури ("*Inside Business: Brave New TV World Is Darfur Crossing Borders?*" /www.time.com/ (пор. назву романа О. Хакслі "Brave New World"); "*Swords, Sense and Sensibility*", "*Census and Sensibility*" (пор. назву романа Дж. Остін "Sense and Sensibility"); "*The Taming of the Queue*" (пор. "The Taming of the Shrew" В. Шекспіра); "*The Foresight Saga*" (пор. "The Forsyte Saga" Дж. Голсуорсі); "Televisa, CNN and CBC have joined to create Reali-TV, the largest media-empire on the planet, in charge of broadcasting the daily New World Orders. *Their slogan is "TV or not TV, that is the question!"*" [7: 28];

2) тексти національної художньої літератури: "Conceptual map of the New World Border – a great trans- and intercontinental border zone, a place in which no centers remain. It's all margins..." [7: 7], де концептуалізується думка про те, що кордоном насамперед є мова (пор. фразу "new world order" – глобалізована транскультура, єдина світова спільнота без кордонів). Після виходу книжки словосполучення-ПЛФ "The New World Border" поширилося на публіцистичні твори й набуло подальших інтерпретацій, тобто вербальні прецедентні феномени можуть самі ставати об'єктом перефразування.

Пор. також: "We've replaced the bankrupt notion of the melting plot with a model that is more germane to the times, that of the menudo chowder. According to this model, most of the ingredients do melt, but some stubborn chunks are condemned merely to float" [7: 34]; "This nameless country of yours deleted my original identity and replaced it with a brand-new hybrid self: *el homo frontericus* (1955 - ?)" [7: 48]; "The Euro-Americans ... are derogatively referred to as waspanos, waspitos, wasperos, or waspbacks" [7: 34]; "Are we closer than ever to Armageddon or are we merely experiencing the birth-pains of the new millennia?" [7: 29].

3) висловлювання відомих людей ("*We have more will than wallet*" – phrase used by President George H.W. Bush in his Inaugural address in 1989 afflicted by the deficit to help at-risk kids; пор. цитату-ПЛФ із статті про президента Буша-молодшого: "*Today we have more wallet than will*" /Newsweek, April 23, 2001); "...a thousand points of light...", delivered by President George H.W. Bush, written by Peggy Noonan, possibly cribbed from H.G. Wells' novel "Mr. Britling Sees It Through". Also used as a sarcastic homage to the same President Bush in rock-and-roll singer and composer Neil Young's song "Rockin' in the Free World";

4) тексти реклами ("More smiles per gallon" (реклама мотоциклів); "Beware the wages of the sun" (реклама крему для засмаги); "We never stop drying" (реклама Gilbey's Dry Gin); "It's dime to save" (реклама банківських послуг компанії 'State Dime Savings'); "Junkyard cars rust in peace"; "Built to last a lawn time" (реклама газонкосарок);

5) твори кінематографу і телевізійні серіали ("*Gentlemen prefer bonds*" (Andrew Mellon); "*A nickel ain't worth a dime any more*"; "*Marge, it takes two to lie. One to lie and one to listen*"; "*Don't have a cow, man!*" – The Simpsons); "*You will be assimilated*" (Friends); "*A baby's gotta do what a baby's gotta do*" (Tommy Pickles, from Rugrats – this quote is a take on John Wayne's non-quotation "A man's gotta do what a man's gotta do" line from Hondo "A man ought'a do what he thinks is best"); "*White House Confidential: a former top Clintonite on why Hollywood is so obsessed with sex and scandal at the highest level*" (пор. назву кінофільма 'L.A. Confidential');

6) фонд фразеологічних одиниць і паремій, напр., "He who laughs lasts"; "The beauty of a pun is in the argh of the beholder", "With fronds like these, who needs anemones?", "Erik the Red was a Norse of a different colour", "Every crowd has a silver lining"; "They also surf who only stand on waves" /P.T. Barnum/;

"A penny saved is a penny"; "Familiarity breeds"; "You're never too old to"; "Children should be sane and not hurt"; "Invention is a necessity of motherhood"; "Love and marriage go together like a horse"; "Greater love hath no man than this, that he play down his life for his friends"; "Groceries were born free, and everywhere they are in chains" /Richard J. Needham, a columnist in the Toronto Globe & Mail/;

7) комп'ютерна техніка і комунікаційні технології, напр., "There is no place like home.com", "Home is the place where you hang your @", "You can't teach old mouse new clicks", "Ack and you shall receive"; "Home sweet home page. Make Yahoo! your home page";

8) фрази-кліше, напр., "Alimony is the high cost of leaving"; "In Gates we trust"; "A successful diet is the triumph of mind over platter"; "Pain Stops Play" (*ноп.* вислів у грі в крикет 'Rain stops play'); "All children should be taken at *phase* value", "Threw jelly at cop; conviction: carrying congealed weapon", "She's in love with her psychiatrist: she's shrink-rapt", "Man was predestined to have free will", "Any connection between your reality and mine is purely coincidental", "Step aside, please, while our officer inspects your bad attitude", "We are not responsible for your lost or stolen relatives" [8].

9) словотвірні ігри, що виникли внаслідок словотвірної мотивації мовної одиниці-прототипа у результаті принципів аналогії та деформації, напр.:

**one-upwomanship** (the practice of one woman trying to do better than or to prove herself superior to another woman) від *one-upmanship*: "Russia had already had a female cosmonaut, Valentina Tereshkova, in orbit in 1963 and, in a further show of *one-up-womanship*, had a second, Svetlana Savitskaya, seven months before Ride" /*The Australian*, January 24, 2002/;

*mother out-law* (the mother of a person's former spouse) від *mother in-law*: "Mother out-law: Scotland's weirdest wedding has been banned at the last minute. Pat Smith, 44, had been due to marry her toyboy lover George Greenhowe, 22, today. And George's ex-wife, Pat's daughter Allison, was to be the bridesmaid. But Scots law says a man may not marry his former wife's mother if his ex-wife is still alive" /*Daily Record*, March 21, 2003/;

**wasband** (a woman's ex-husband) від *was* and *husband*: "The bride's aunt dances with her ex-husband — he's called a *wasband* — on the hay-strewn 'dance floor' in front of the barn" /*The Washington Post*, September 10, 1996/; пор. тж. ігреду-бленд 'hasbeends', що створює евфонічний лудичний ефект у прикладі "After reading here about the guy who calls his wife's ex her '*wasband*,' Rosemary Wolohan confides that she refers to her two exes as 'hasbeends'" /*The San Francisco Chronicle*, March 12, 1990/;

*hedgehog concept* (an idea or concept that, if done extremely well and to the exclusion of almost everything else, can help a person's career or a company's business achieve their full potential): "Out-foxing the hedgehog's rivals" /*Drug Store News*, March 25, 2002/ <- "The Hedgehog and the Fox" (Isaiah Berlin, 1953): "Our research shows that breakthroughs require a simple, *hedgehog-like understanding*..." <- "The fox knows many things, but the hedgehog knows one big thing" (Archilochus, a Greek poet). В основі вищезначеного ПЛФ лежить концептуальна метафора, яка відбиває глибинний, універсальний організуючий принцип з'ясування рис відмінності мислителів, письменників – або й людської спільноти взагалі.

Проведене дослідження підтверджує міркування про те, що міжкультурна комунікація є спілкуванням носіїв різних мов і культур, взаємодією мовних просторів, і тому оптимальність кінцевого результату залежить від ступеню наближеності мовних свідомостей комунікантів. Одним із провідних часткових принципів реалізації мовної гри високій ступінь інтертекстуальності. Проаналізований матеріал ілюструє текстуальні й словотвірні ігрові трансформації, що свідчить про інтертекстуальну обробку фрагментів прецедентних текстів. Форма та характер лудичного оформлення є відзеркаленням інтелектуальних здібностей, мовленнєвої компетенції та мовного відчуття лінгвокреативної особистості.

Отримані у дослідженні дані про прецедентні феномени у лудичній функції відображають з одного боку, реальні можливості мовної гри в англійській комунікації, а з іншого боку – стереотипні уявлення англійського соціуму про можливості мовно-ігрової концептуалізації. Вважаємо, що перспективним може бути аналіз прагматичних функцій ПЛФ у сучасній англійській комунікації, а також вербалізація ними оцінних елементів національної концептосфери.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Маслова В.А. Лингвокультурология. – 2-е изд. – М.: Издательский центр "Академия", 2004. – 208 с.
2. Красных В.В. // Язык, сознание, коммуникация: Сб. статей/ Отв.ред. В.В. Красных, А.И. Изотов. – М.: Филология, 1997. – Вып. 2. – С.5-12.
3. Слышкин Г.Г. К проблеме составления лингвокультурологического концептуария // Языковая личность: проблемы когнитивности и коммуникации: Сб. науч. тр. - Волгоград: Колледж, 2001. - С. 27-31.
4. Красных В.В., Гудков Д.Б., Захаренко И.В., Багаева Д.В. Когнитивная база и прецедентные феномены в системе других единиц и в коммуникации // Вестник МГУ. Серия 9. Филология. 1997, № 3. – С. 62-75.
5. Сніховська І.Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові: Автореф. ... канд. філол. наук: 10.02.04. – Запоріжжя, 2005. – 20 с.

6. Сніховська І.Е. Іграма 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.
7. Gomez-Pena, Guillermo. The New World Border: prophesies, poems and loqueras for the end of the Century. – San Francisco: City Lights, 1996. – 244 p.
8. Mullen, Harryette. Sleeping with the Dictionary. – Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press, 2002. – 85 p.

Матеріал надійшов до редакції 17.04.2006 р.

***Сниховская И.Э. Прецедентные лудические феномены как лингвокультурно значимые образования.***

*Статья посвящена рассмотрению прецедентных рече-игровых явлений в современном англоязычном социуме. Предложена таксономизация прецедентных лудических образований по типу продуцирующего источника.*

***Snikhovska I.E. Precedent ludic phenomena as linguoculturally relevant formations.***

*The article deals with the analysis of precedent linguistic phenomena of play-based character in modern English-speaking community. The author presented the taxonomy of precedent ludic formations according to the type of the generating source.*