

Игровой потенциал слова (по данным ассоциативного словаря)

В статье в свете данных «Русского ассоциативного словаря» представлен анализ игровых «проекций» восприятия вербальных знаков в экспериментальном режиме спонтанного реагирования респондентов на заданные стимулы. Эффект языковой игры рассматривается с учетом его потенциальности или реализованности — на основании критерия нестандартности (нетривиальности) ассоциативных сближений. Характеризуются основные направления игровой актуализации слова с учетом типов ассоциирования (формального, формально-смыслового, семантического). Совокупный состав ассоциатов, представленных в словарной статье, дает возможность выявления разновекторных стратегий и приемов языковой игры применительно к одному и тому же стимулу. Описание игры осуществляется как соотношение стимул — реакция (с учетом актуализированных пресуппозиций, моделирующих игровой концепт, и лингвистических приемов переключения ассоциативных стереотипов на фоне всплывающих аналогий). Языковая игра, таким образом, предстает как операциональный компонент языковой способности, отражающий взаимодействие механизмов правополушарного (ассоциативного) и левополушарного (аналитического) мышления в процессах обработки когнитивной и собственно лингвистической информации. Склонность к языковой игре и приоритеты в выборе ее регистров определяются как особенностями латерального профиля говорящего, так и когнитивной и лингвокультурной базой, составляющей основу психологической реальности значений в сознании конкретного субъекта.

Ключевые слова: языковая игра, ассоциативный потенциал слова, ассоциативная лексикография.

Рассмотрение языковой игры (далее — ЯИ) как формы лингвокреативного мышления [1] предполагает исследование тех ассоциативных механизмов, которые лежат в основе обновления языкового стандарта. Такой анализ требует, с одной стороны, обращения к ассоциативному контексту «продуктов» ЯИ (игрем, игровых трансформ) с учетом лингвистической техники деавтоматизации восприятия вербальных знаков); с другой стороны, — исследования потенциально игровой функции слова как отражения хранящейся в нашем сознании информации (того ментального субстрата, который образуется взаимодействием когнитивного и языкового опыта субъекта, способствуя актуализации ассоциативных связей и возможностей их интерпретации в процессах ЯИ). Проявленная интенция к ЯИ (нарушению языкового канона) получает при этом обоснование в свете ассоциативного потенциала слова — совокуп-

ности реакций на словесный стимул, которые могут возникать в сознании носителей определенного языка и культуры. Ассоциативный контекст слова как психологически релевантная модель значения может быть выявлен составом реакций, полученных в ходе психолингвистических экспериментов. Опыт такого представления значений закреплен в ассоциативных словарях, в частности в таком значимом словарном проекте, как «Русский ассоциативный словарь» (РАС), созданный авторским коллективом под руководством Ю. Н. Караулова. В словарных статьях фиксируется ассоциативный контекст слова-стимула, отражающий как социально отфильтрованные стереотипы языкового сознания, так и субъективные проекции значения и формы вербальных знаков, представленные в опыте говорящих зонами личностного смысла и образами разных чувственных модальностей восприятия («чувственной тканью» [2]). Особым статусом обладают реакции, которые можно расценивать на основании их нестандартности как некий реализованный или потенциальный прием ЯИ. Характеризуя такие реакции, Ю. Н. Караулов отмечает: «В языковых играх — каламбурах, иронических фразах, оксюморонных словосочетаниях, морфофонетических сближениях несходного или противоположного — отчетливо проявляется нестандартность, поисковая активность языкового сознания носителей языка: институт — *заборостопительный*, студент — *мудёр*, чадо — *чадушное* [тщедушное], учительница — *мучительница*; знамя — *для прикрытия заплаток*; спина — *как за каменной спиной*; сходить — *замуж*; театр — *одного зрителя*; тюрьма — *верной дорогой идете, товарищи*; искусство — *пошлых веков*; грести — *ушами в камыши*; столовая — *рыгаловка*; знакомый — *не помню, как зовут*» [3]. Поисковая активность языкового сознания в процессах ЯИ, с нашей точки зрения, коррелирует с рефлексией над формой и содержанием вербального знака, сопровождаемой отступлением от языкового канона.

Однако не во всех случаях предъявления нестандартной реакции можно с уверенностью судить о проявленной респондентом игровой интенции в плане ее оформленности и осознанности. Грань между преднамеренным и спонтанно возникающим эффектом ЯИ в экспериментальном дискурсе (при ограничении времени предъявления реакции) очень подвижна. Здесь природа ЯИ как «бесконечная интерпретационная валентность знака» выступает в

чистом виде, проявляя склонность носителей языка к использованию нестандартного вектора ассоциирования.

Для экспериментальной верификации интенции к ЯИ мы предлагали разным группам респондентов интерпретировать связь между стимулом и реакциями, зафиксированными в РАС. В тех случаях, когда реакция рассматривалась как потенциально игровая, не эксплицированная, но предсказуемая, использовалось стимулирующее эту интенцию задание: «создать шутку, обыграть связь между стимулом и реакцией». Проведенные нами пилотные эксперименты позволяют говорить о релевантности соответствующих типов ассоциативных связей для создания игр. Иначе говоря, определенные виды ассоциирования, задействованные в процессах ЯИ, «записаны» в сознании говорящих и составляют операциональную базу игровой компетенции.

В каждом конкретном случае квалификация игры (по данным РАС) осуществляется как соотношение стимул — реакция (с учетом актуализированных пресуппозиций и лингвистических приемов переключения ассоциативного стереотипа на фоне всплывающих формальных и формально-смысловых аналогий). К сказанному добавим, что ассоциативный словарь дает возможность рассмотреть игровой потенциал слова с учетом разных типов когнитивных, репрезентированных в совокупном наборе реакций на заданный стимул. Таково, например, выражение пресуппозиций «любовь не всегда бывает разделенной; настоящая любовь не бывает по расчету», представленных прецедентными реакциями на стимул А (воспринятый как противительный союз): *ты любви моей не понял* (слова известной песни); *я не хочу по расчету* (песенка принцессы из мультфильма «Бременские музыканты»). Ср. ассоциации другого типа, предъявленные на тот же стимул: А — *вот и нет; как же; то* (все они имеют отношение к ситуации оправданного/неоправданного ожидания и могут создавать игровой эффект ассоциативной провокации). Ср. произносимое с интонацией похвалы, утверждения, положительно-оценочной самопрезентации «*А то!*» как шутливую экспрессему разговорной речи.

Формальный тип ассоциирования как основа ЯИ (потенциальной и реализованной) проявляется в сближениях слов на основе внешнего (фонетического и структурного) сходства. Статус потенциальной игры могут придавать слову: 1) рифмовки-отзвучия,

отражающие игровую стихию балагурства: ср. автобус — *лейбус* (осколок слова *троллейбус*); алгебра — *бра*; Амур — *лямур*, *ту-жур*, базис — *рубазис*; ананас — *бананас*; алмаз — *как глаз*, *не пластиглаз*; абсолют — *салют*; 2) омофонические, паронимические, паронимические ассоциаты (подобные реакции обычно относятся к формальным; однако заметим, что случайные и неслучайные фонетические сближения являются отправным моментом для условно-игровой актуализации значений слов и их каламбурного сближения): например, Байкал — *взалкал*; аксакал — *саксаул*, *посакал*, *просакал*, *ускакал*, *обсаккал* (явно комическое обыгрывание паронимического сходства ассоциатов со стимулами); армия — *и я* (омофонический ассоциат, актуализирующий противопоставление уникальности личности и принципа всеобщего подчинения); балбес — *на дерево влез* (паронимическая рифма подчеркивает идею неразумности действий глупого человека); бандит — *не победит* (практически готовый ораторский «лозунг»).

Формально-смысловой тип ассоциирования, основанный на отношениях структурной и смысловой выводимости (корреляции) между сближаемыми лексемами, продуцирует следующие виды потенциальных игр: 1) словообразовательные инновации, синонимичные слову-стимулу (балбес — *легковес*); 2) оценочная актуализация смысловой связи однокоренных слов (вещь — *вещизм*; банк — *ва-банк*); 3) ремотивация и реноминация, этимологическая рефлексия: кощей — *был без костей* (обыгрывание внутренней формы слова-стимула); банка — *стеклянка* (ср. банка-склянка); Аладдин — *со сметаной* (ложноэтимологическое сближение прецедентного имени с *олады*); баламут — *болотоход* (по ассоциации стимула с *мутить*, *мутный* и *болото*); 4) нестандартная актуализация грамматических оппозиций (бабки — *ёжки*; бездонный — *неб* (ассоциат образован путем игровой дефлексии как способ «согласования» со стимульным прилагательным м.р.); 5) присоединительная (оформленная как отдельное высказывание или его фрагмент) «реплика» с ироническим подтекстом: автобус — *хочу быть икарусом* (здесь ассоциат Икарус — символ высокой статусности в «автобусной иерархии» советской эпохи; ср. ассоциативную аналогию с фразами типа *хочу быть генералом*); аксакал — *еще жив* (считывается пресуппозиция «аксакал — «глава рода, старейшина, почтенный человек» и ироническая импликация «так

долго не живут»; возможен и вариант интерпретации этой реплики как шуточного одобрения); абсолютный — *и обязательный* (реакция, создающая в связке со стимулом шутовую максиму: формулу беспрекословного, непреложного подчинения закону). Ю. Н. Караулов расценивает такие реакции как ответные диалоговые реплики испытуемого на заданный стимул [4]. Игровой статус таких иронических реплик может быть поддержан рифмой: балет — *я лучше съем котлет* (шутливый протест против профессии, занятия, требующего для поддержания хорошей формы строгих ограничений в питании).

Семантический тип ассоциирования проявляется в актуализации соотношения между ядерной и периферийными зонами содержания слова-стимула (включая параметры внутрисловной и междусловной контекстуальной актуализации): 1) оксюморонные синтагматические реакции (академия — *дураков*; аквариум — *заслуженный*, атаковать — *втихую*; вершина — *спада*, вероятно — *но факт*); 2) парадигматические реакции в виде «симиляров» и «оппозитов» (абсолютный — *муравей*, ср. синонимичное выражение *абсолютный ноль*); атом — *электрон, нейтрон и, кажется протон*; балбес — *стоеросовый* (ср. *дубина стоеросовая* и *круглый балбес*); 3) отрефлектированная (и обыгрываемая) многозначность стимула (бабки — *гринь, лимоны; есть не у всех, дедки*); бегать — *от инфаркта, от себя, от долгов, от дела, без итанов*; 4) метафорическая актуализация ассоциативной связи: авария — *в душах*; потенциально может обыгрываться и ономимия форм существительных *душа* и *душ*); байки — *правительства*; Бастилия — *любви*; 5) энантиосемическая оценочная гиперболизация: абсолютный — *аппетит* (игровая импликация заключается в иронии по поводу чрезмерного пристрастия к еде, всеядности; ср. *хороший аппетит*); 6) аллюзивные игремы, связанные с предъявлением прецедентных ассоциатов (такие реакции, с одной стороны, можно признать стереотипными, с другой — несущими в себе коннотации, позволяющие выразить мысль нелобовым способом с отсылкой к известному культурному тексту; особую разновидность представляет игровая актуализация семантики имен собственных, ср. *айсберг — еврей, немец*; случай онимизации апеллятива на основе ассоциативной аналогии с фамилиями, имеющими национальный колорит); Алиса — *прекрасная* (аллюзия на сказку Л. Кэрролла

«Алиса в стране чудес» и косвенная, выводимая на основе созвучия имен, контаминация с Василиса Прекрасная).

Каждый вид перечисленных потенциальных игрем заслуживает отдельного описания. Однако в связи с обращением к ассоциативному словарю как источнику сведений о проявлении игровой интенции в режиме спонтанного реагирования на заданный стимул представляется более репрезентативным анализ разных стратегий ЯИ по отношению к одному и тому же стимулу или по отношению к стимулам одного типа.

Рассмотрим несколько показательных в этом отношении вербальных стимулов, получающих (по данным РАС) потенциально игровую разновекторную актуализацию:

ад: **сковородка** (метафорическая реакция на основе пресуппозиции «место, где поджаривают грешников», шутливая профанизация сакрального смысла и в то же время отсылка к прецеденту); **не то, что рай** (присоединительная реплика-сентенция в виде констатации с актуализированным вектором отрицательной оценки); **яд** — ложноэтимологическое ассоциативное отождествление (ср. *яд* от *ести*) в свете пресуппозиции *ад* — «невыносимые мучения». Ср. *принять яд, отравить ядом*. Не исключена паронимастическая игра ассоциатов;

Айболит: **болит, ай, болит!** (рефлексия над игровой омофонической мотивацией прецедентного имени), **душа болит** (метафорическая актуализация внутренней формы стимула при использовании игровой рифмы); **укололся** (ситуативная актуализация значения «быть в состоянии наркотического опьянения»), **сидит под деревом, бастует** (два последних ассоциата, как показал проведенный нами опрос, могут восприниматься в связке, будучи противопоставленными предсказуемым реакциям — глаголам активного действия *летит, мчит*, которые также представлены в словарной статье). Прецедентная фраза «*Добрый доктор Айболит, он под деревом сидит*» в данном случае получает энантиосемическую оценку;

алгебра: **гимнастика мозгов** (метафорический перифраз сниженно-разговорной тональности, в шутливой форме отсылающий к пресуппозиции «математика — важный, но трудный предмет, требующий сообразительности и усердия»); второй ассоциат **опять двойка** является ситуативной актуализацией прецедента (ср. назва-

ние известной картины Ф. Решетникова), в игровой форме выражается импликатура «школьники часто получают двойки по алгебре»;

алкоголь: *горько* (ассоциат может восприниматься тройко: как возглас на свадьбе, когда поднимают тост за новобрачных, и как категория состояния, и в прямом смысле); *помогает жить, смысл жизни* («лозунговые» сентенции, опрокидывающие максимуму «алкоголь зло, алкоголь вреден для здоровья»);

Аника: воин, *Гоника* (ассоциат, представленный как рифмовка-отзвучие имени собственного Аника, допускает идентификацию с омоформой *гони-ка* (императивом от *знать*); игровая проекция отсылает к оценочной пресуппозиции (горе-вояка); ср. ассоциаты-отзвучия, свидетельствующие, очевидно о незнании прецедента: *Моника, Анка* (ассоциативная идентификация или противопоставление мужских и женских имен с окончанием –а содержит игровой ресурс), *клубника, земляника* (псевдокорреляты слова-стимула), *яника* (возможно, этот ассоциат — результат фонетической модификации стимульного слова по сближению с созвучным женским именем *Яна*, ср. также аналогию с названиями ягод с формантом *-ик/а*).

Бегемот: *кот, болото* (возможно, это прецедентные ассоциаты, ср. кот Бегемот в романе Булгакова «Мастер и Маргарита» и расхожую цитату «Из болота тащить бегемота» из стихотворения К. Чуковского «Телефон»); *мот, обормот, не тот* (ср.: Федот да не тот) — рифмовки-отзвучия с оценочной коннотацией (принцип дразнилки); *туша в бородавках* (реакция виде сниженно-иронического перифраза).

Бах: *композитор, трах, бух, бабах, бултых, бум, бум!!!, тарарах, хлоп* (омонимия имени собственного с звукоподражательным междометием *бах* порождает соответствующий ряд ассоциатов-ономатопов), *по лбу* (ср. *дать по лбу, щелкнуть по лбу*, отсылающие к ситуации грубого отпора или урезонивания чьих-то неоправданных амбиций); *упал рояль, хлоп* (междометие, соотносительное с *хлопать* и *хлопнуться*, ср. *бах* как звук музыкального «аккорда»).

Совокупный набор ассоциатов на один и тот же стимул создает возможность рассматривать игровой ресурс слова на фоне стереотипных, предсказуемых реакций, в том числе прецедентных. Так, ассоциативный потенциал обыгрывания слова *амёба* актуализирует пресуппозицию «беспозвоночное существо, нечто аморфное, неоп-

ределенное». Ср. метафорические ассоциаты — *в мыслях* (ироническая оценка неспособности ясно представить, сформулировать собственную мысль); *женщина, ласка* (с сопутствующими коннотациями «невыразительности, слабой выраженности эмоций»); *туфель, инфузория-туфелька* (ср. эту связку с амеба как потенциально игровой ассоциативный гибрид); *альфа и омега* (параномастическое отождествление *амеба* с *омега*, возможно, ошибочное, притягивающее прецедентный ассоциат; не исключена, однако, и преднамеренная игра: смысловая переключка ассоциатов по признаку «начало и конец чего-н.» (ср. амеба — *простейшее* одноклеточное животное).

Прецедентный игровой ресурс ассоциативных реакций проявлен в достаточно широком диапазоне: ср. Америка — *открыта, открытая давно, для американцев, страна чудес, good-bye*. Приведенные ассоциаты имеют прецедентный характер: транслируют иронический смысл фраземы *открыть Америку* («делать открытия давно и всем известные»), мотив эмиграции в Америку, «страну чудес», ср. песенный прецедент «*Good-bye, Америка*» (культовое произведение группы «Наутилус Помпилиус»); *Америка для американцев* (суть доктрины Джеймса Монро, декларация внешней политики США) «фиксирует» устойчивый социокультурный стереотип. Ср. реакции типа *Аладдин* — и волшебная лампа, *отдай лампу* (трансляция прецедента с коннотацией шуточной угрозы или увещевания); *Амур* — *шалил* (словоформа, отсылающая к фразе *шалости Амура*); *ананас* — *и рябчики, буржуй* (актуализация прецедентного текста, стихотворения В. Маяковского: «*Ешь ананасы, Рябчиков жуй, День твой последний приходит, буржуй!*»). При этом у разных респондентов всплывают разные фрагменты данной фразы, которые восходят к пресуппозиции «ананасы и рябчики — еда буржуев, не доступная простым людям»). Ассоциат *и рябчики* является грамматически трансформированной «выжимкой» из цитаты и содержит импликацию «деликатесные продукты», реакция *буржуй* несет в себе социальную оценку — «признак буржуазного роскошества» (оба смысла могут быть спроецированы на современную ситуацию, о чем, в частности, свидетельствуют полученные нами в условиях пилотного опроса комментарии: *Ананас и рябчики* — диета современных буржуев; простой и «здоровый» завтрак от Юлии Высоцкой (ведущая передачи «Едим дома»). В

целом прецедентные реакции показывают, как работает механизм актуализации и игрового перекодирования информации, закрепленной в сознании в виде гештальта.

Игровая интенция нередко проявляется в актуализации личного опыта респондента, связанного с восприятием содержания словесного стимула. Ср.: ананас — *большая шишка* (шутливый перифраз, подчеркивающий визуальное сходство сравниваемых реалий), *бананас* (рифмовка отзвучие или шутливая контаминация слов *ананас* и *банан* по общему признаку «экзотичности» этих фруктов), *казалось, не ели* (стилистика сниженные иронические реплики, содержание которых содержит импликацию «ананас — экзотический фрукт, который не каждый пробовал; простые люди ананасы не едят»); Ариадна — *заблудился я* (ситуативно-игровая, шутливая личностная проекция смысла культурного прецедента *нить Ариадны*).

Игровой (или потенциально игровой) статус реакции на слово-стимул маркирован операционально, т. е. самой техникой сближения ассоциатов, порождающей новые (нестандартные) формы и смыслы:

— окказиональное словообразование как способ креативного реагирования на заданный стимул: ср. антилопа — *газуля* (контаминация ассоциатов *газель* и *козуля*); слово-гибрид «фиксирует» зооморфные стереотипы грациозности, приписывая это свойство и антилопе; баобаб — *баодед* (игровой ассоциат, антонимически отзеркаливающий ложноэтимологическую мотивацию слова-стимула); барабан — *гдохотунчик* (деминутивное образование-фоносемант); бездарь — *и тупизень* (ср. *тупица* и структурные аналоги *слизень*, *трутень*) — ассоциат обладает сниженно-усилительной шутливой экспрессией; бездельник — *сидельник*, *работист* (окказиональные синоним и антоним слова-стимула); *бездонный* — *сдонный* (замена приставки как способ создания окказионального игрового антонима); болтун — *многослов*, *лапшист* (ср. фразему *вешать лапшу на уши* — обманывать, сознательно вводить в заблуждение); ботаник — *ботан-студент*, *жучколюб*, *зоофилик* (синонимический ряд экспрессивных игровых симилияров слова-стимула);

— игровое несоответствие реакции и типовой референции слова-стимула: анфас — *полицейское фото* (ср. *анфас* — *и в профиль*

— по отношению к ситуации фотографирования на память); аромат — **в конюшне** (оксюморонное словосочетание, иронически контрастирующее со значением «приятный запах», закрепленным за стимульным словом в обычном употреблении; ср. выражение запах, как в конюшне — с отрицательной оценочной коннотацией); балбес — **по штату** (возможно, о том, кто вынужден играть эту роль согласно занимаемой должности или в угоду начальству);

— обыгрывание нонсенса: баня — **через дорогу раздевалка** (характеристическая реплика обозначает комизм ситуации: переход от раздевалки к бане и обратно в голом виде); бегом — **в никуда**; болтун — **замолчал** («невероятная» ситуация); великан — **с ноготок**; вежливый — **как ворона**;

— игровая антитеза (перевернутая максима): аргумент — **без факта** (ср. логическую пресуппозицию, согласно которой аргументы должны подкрепляться фактами, а также предсказуемый прецедентный ассоциат «АИФ» (название газеты), представленный в числе реакций на данный стимул); вечность — **не вечна** (игра однокоренных слов, отрицание тождественного; ср. шекспировскую фразу «Нет ничего вечного под луной»);

— трансформация устойчивого выражения, фразеологизма, цитаты (стилистическое снижение, литота, буквализация, профанизация, ремотивация и реноминация): Ариадна — нить Ариадны, **ниточка, палочка-выручалочка**; баклуши — **нужно бить**; бабочка — **крылышками бег-бег** (ср. исходный вариант «Бабочка крылышками бяк, бяк, бяк...»); бедность — **не показатель, не радость** (ср. бедность не порок); бегом — **к Парнасу** (шутливо о поэтическом вдохновении, ср. *взойти на Парнас* «стать поэтом, заговорить стихами»); ср. ассоциаты, свидетельствующие о фразеологических контаминациях как потенциальных играмах: бездарь — **царя небесного** (ср. *олух царя небесного* и *полная бездарь*); будь — **что будь** (шутливая, в угоду рифме, грамматическая «девиация» в составе фраземы *будь что будет*); палка — **и кнут** (ср. кнут и пряник); яблочко — **на темечко** (шутливая реплика, имеющая смысл внезапного озарения; ср. открытие Ньютоном закона всемирного тяготения при падении *ему на голову* яблока); вермишель — **на ушах** (ср. вешать лапшу на уши); веревка — **о двух концах** (ср. палка о двух концах);

— метафорическая актуализация прецедентного наименования применительно к характеристике нового объекта: асфальт — *Амурские волны* (ср. аналогичное название вальса), *Арафат* (ср. Арафат «священная гора, на которой раз в год собираются мусульманские паломники»). Обе реакции имеют игровой иронически-оценочный характер, визуализируя образ неровного, плохо уложенного, старого — с провалами и буграми — асфальта;

— игровое тиражирование типовых моделей образной номинации: баобаб — *тупой* (ср. прототипическую метафору *дуб* — о глупом человеке), *зуб* (ср. образную аналогию с корнем дерева, коренной зуб); барабан — *лысина* (визуальная образная аналогия); бревно — *советская женщина* (ср. бревно — о бесчувственном человеке; шутивно-иронический намек на известную фразу о том, что в Советском Союзе не было секса);

— обыгрывание разного рода созвучий: атом — *о том о сём* (игровой ассоциат эксплуатирует эффект омофонического перерасположения); *щепки* (ассоциат паронимически отсылающий к понятию *расщепление* атома); банка — *кабан* (омофонический перевертыш, многократное и без пауз повторение любого из этих слов создает эффект их «взаимообратимости»; в данном случае реакция респондента отсылает к практикам детского игрового фольклора); баобаб — *любит баб* (шутливая сентенция на основе ложной этимологии); безделье — *лье* (игровой антонимический коррелят слова-стимула);

— обыгрывание омонимии и многозначности слов и грамматических форм: вести — *из ниоткуда* (парадоксальное обыгрывание значения стимула как существительного); *в тупик* (стимул интерпретирован как глагольная форма: вести в тупик); *«Вести»* (обыгрывание совместного употребления омоформ: вести «Вести»); *беседка* — *с соседкой* (ср. беседка «легкое сооружение в саду или парке» и омонимический дериват (с уменьшительным суффиксом -к) от *беседа* (короткий разговор); не исключена и ложноэтимологическая мотивация каламбурного сближения рифмующихся ассоциатов *беседка* и *соседка* (ср. пресуппозицию: беседка — место для отдыха, беседы, свиданий; выражение *беседка с соседкой* содержит импликацию «флиртовать»); бор — *и сыр* (ср. *сыр-бор* и *сыр* «молочный продукт»; см. в этой связи загадку-шутку: *Когда лес бывает закуской? — Когда он сыр*); ясно — *что темно* (оксюморонное

сближение антонимов, сопровождаемое обыгрыванием их многозначности — прямого и переносного употребления);

— оценка стимульного слова через прецедентные ассоциативные аналогии: банкротство — *МММ* — *нет проблем* (рекламный лозунг «лопнувшей» финансовой пирамиды, акционерного общества МММ, обещавшего вкладчикам баснословную прибыль); бесплатно — *рублевая банкнота* (ср. факт обесценивания рублевой «валюты»);

— реакция в связке со стимулом создает высказывание (шутливую сентенцию) или номинативное словосочетание афористического (парадоксального) типа: безделье — *не дело* (ср. выражение *это не дело* в значении отрицательной оценки); *друг безденежья* (ассоциативная провокация); ср. бездельник *со стажем* (ироническая характеристика того, кто не желает работать или лишен такой возможности); бурелом — *лжи* (метафорическая экспрессема); быт — *забыт* (сближение однокоренных слов, создающее шутливую сентенцию);

— ономастическая игра, создающая разного рода корреляции между именем нарицательным и собственным: болван — *Болваныч* (игровая имитация отчества, производного от стимульного апеллятива, гиперболизация признака «глупый»); бор — *Врубель* (каламбур на основе ложноэтимологического сближения фамилии известного художника с *рубить*, соответственно *бор* — это лес, который рубят, вырубают); ботаник — *мичуричь* (шутливый ономастический дериват); Брежнев — *Рожнев* (оценочно-визуализирующая реноминация через сближение фамилии политика с мотиватором *рожа*); Буратино — *дуратино* («ходячая» играма разговорной речи: принцип дразнилки); пальцев — *Кольцов, Нахальцев, Мальцев* (обыгрывание омонимии словоформы существительного со структурой русских фамилий; с учетом апеллятивной семантики стимула можно предположить игровой характер мотивации онимов как соотносительный с пресуппозициями «носить кольцо на пальце», «указывать пальцем на кого/что-либо», маленький палец (мизинец); великан — *Горан* (ономастический синоним); Шарик — *Шарикавс* (игровая трансформа, мотивированная звукоподражательным *авс*, содержит шутливую иронию по поводу «породистости» дворового пса).

Представленный анализ экспериментальных данных позволяет предположить, что в ассоциативно-вербальной сети потенциальная игра может быть представлена и актуализирована как в «собранном» (гештальтном), так и в «разобранном» виде (когда она возникает в результате ассоциативного «инсайта», сближения отдаленных ассоциатов или, напротив, разведения тождественного). ЯИ, таким образом, предстает как операциональный компонент языковой способности, отражающий взаимодействие механизмов правополушарного (ассоциативного) и левополушарного (аналитического) мышления в процессах обработки когнитивной и собственно лингвистической информации. Склонность к ЯИ и приоритеты в выборе ее регистров определяются как особенностями латерального профиля [5] говорящего, так и когнитивной и лингвокультурной базой, составляющей основу психологической реальности значений в сознании конкретного субъекта.

Осознание парадоксальности, условности (даже ошибочности) установленной ассоциативной связи создает поле для языковой игры.

Основу лингвокреативной интерпретации словесных знаков составляет «сложная конфигурация когнитивных признаков» [6], образующих игровой концепт.

Игровая интенция, проявленная при реагировании на словестимул, считывается как некая дешифруемая импликатура, заданная самим типом ассоциирования и операциональным приемом языковой игры.

Примечания

1. *Гридина Т. А.* Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи (явление языковой игры): дис. ... д-ра филол. наук. М., 1996.
2. *Леонтьев А. Н.* Лекции по общей психологии. М., 2000.
3. *Караулов Ю. Н.* Русский ассоциативный словарь как новый лингвистический источник и инструмент анализа языковой способности // Русский ассоциативный словарь: в 2 т. Т. 1. От стимула к реакции / Ю. Н. Караулов, Г. А. Черкасова, Н. В. Уфимцева, Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов. М., 2002. С. 762.
4. *Караулов Ю. Н.* Указ. соч. С. 761.
5. *Коновалова Н. И.* Психодиагностика речевой способности. Екатеринбург, 2015.
6. *Бабенко Л. Г.* Удача: счастливый случай или случайное счастье? (О проблемах лексикографической интерпретации склеенных концептов) // Образ России и россиянина в словаре и дискурсе: когнитивный анализ: тез. докл. и сообщ. Междунар. науч. конф., посвящ. юбилею Л. Г. Бабенко. Екатеринбург, 2011.

Game potential of the word (based on association dictionary)

The article in the light of “Russian association dictionary” presents the analysis of the game “projections” of perception of the verbal signs in experimental mode of spontaneous response of respondents to set incentives. The potential effect of language game is viewed on the basis of the original association encounters characterized by the main directions of updating the game based on word association types (formal, formal-semantic, semantic). The total composition of the associates presented in the dictionary entry allows detection of differently oriented strategies and techniques of language game in relation to the same stimulus. The description of the game is determined by the ratio of intention stimulus — response (taking into account the presuppositions of updated modeling gaming concept, and linguistic methods of switching the associative patterns on a background pop analogies). Language game thus appears as an operational component of language ability reflecting hemispheric cooperation mechanisms (association) and the left hemisphere (analytical) thinking in the treatment of cognitive processes and the actual linguistic information. Tendency to the language game and priorities in the selection of its registers are defined as features of the lateral profile of the speaker, as well as cognitive and linguistic-cultural basis, the basis of the psychological reality of values in the consciousness of the individual subject.

Keywords: a language game, word associative potential, associative lexicography.

© М. Джусупов, К. Сапарова

*Узбекский государственный университет мировых языков,
г. Ташкент*

Фоностилистика и звуковая интерференция как истоки вариативности функционально-стилевого маркера языковой единицы и речи¹

В статье анализируется проблема взаимосвязи фоностилистики и звуковой интерференции; фоностилистика и звуковая интерференция рассматриваются как причины порождения вариативности стилистической окраски в языке и речи; стилистические маркеры языковой единицы в речи билингва подразделяются на те, которые являются нормой для данного языка и на те, которые появляются в результате формирования в сознании говорящего искаженного психообраза языковой единицы. Интерференция способствует порождению другой стилистической окраски языковой единицы, чем та, которая была у нее в нормативной русской речи. Такая стилистическая окраска слова, как правило, характеризуется сниженностью, так как «искаженное» произношение воспринимается исконным русофоном как разговорно-бытовая, а не книжная. Звуковая интерференция порождает ложные фоноварианты слов русского языка, которые не свойственны нормативной русской лексике и орфоэпии. В этом плане наблюдаются серьезные различия в объеме тео-

¹ Статья публикуется по оригиналу текста, опубликованного в Вестнике Карагандинского гос. университета им. Е. А. Букетова. Серия «Филология». 2013. № 1. С. 4–11.