

**Ассоциативные параметры восприятия игровых единиц
художественного текста детьми (экспериментальные данные)**

Художественные произведения для детей нередко используют код языковой игры, который соответствует ментальности ребенка определенного возраста и позволяет автору общаться на понятном для маленького читателя языке. В этом плане представляет интерес вопрос о способности ребенка к «считываемости» заданного автором игрового кода (изучения характера восприятия детьми игровых единиц художественного текста), что является одним из критериев, позволяющих судить о способности ребенка к языковой игре как части его лингвистической компетенции).

Эффективным методом обнаружения специфики ассоциативного фона игровой единицы ХТ в восприятии ребенка считаем психолингвистический эксперимент, основанный на методике прямого толкования этих единиц (выявлении показаний языкового сознания ребенка). Такой эксперимент был проведен нами с детьми в возрасте от 5 до 9 лет.

В качестве рабочей гипотезы выдвигалось положение о том, что восприятие «игремы» («игрового слова», «игровой трансформы») (термины Т.А.Гридиной) ребенком как в контексте, так и вне контекста определяется осознанием алгоритма, лежащего в основе ее создания. Предполагаем, что вне контекста восприятие авторских «игрем», обращенных к ребенку, будет зависеть а) от использованной номинативной техники; б) от близости авторских новообразований к спонтанным инновациям детской речи; в) от уровня языковой компетенции ребенка, ориентированной на определенные доминанты детского языкового сознания. В художественном произведении восприятие «игрем» должно быть более зависимым от заданных автором ассоциаций («игремы» должны восприниматься в соответствии с замыслом автора, что может быть спровоцировано специальными, порождающими «игрему» контекстами).

Для эксперимента отбирались авторские новообразования двух типов с учетом эвристической природы «игремы», позволяющей оценить способность ребенка к восприятию творческого «кода» ЯИ. Это 1) «игремы», созданные по принципу их «мотивационной прочитываемости» и 2) «игремы», мотивационная структура которых затемнена и во многом опирается на звукосимволику. В последнем случае именно мотивационная затемненность этих новообразований, по замыслу автора, должна явиться стимулом к появлению самых разнообразных

типов ассоциирования, так как подобные слова-«тайны» (термин Н.А.Соловьевой) актуализируют фантазию ребенка в осознании их номинативной отнесенности.

В качестве «игрем» первого типа были отобраны сложные существительные (контаминаты): **НОСОНОС**, **СЛОНОПОТАМ**, **РЕПУСТА**, извлеченные из следующих контекстов: – *Это был носорог номер пять?* – спросила Простокваша. – *Никакого рога на носу у хозяина не было. Там был один только нос. И все.* Хозяином круглого дома оказался **НОСОНОС** (Г.Остер. Сказка с подробностями. М., 1989, с.47); *Но все поджилки у пяточка тряслись, потому что в ушах у него гремело страшное слово – СЛОНОПОТАМ! Какой он, этот СЛОНОПОТАМ? Неужели очень злой?... И Пятачок пошел. Сперва он думал, что, конечно, никакого СЛОНОПОТАМА там (в Западне, в Яме) не окажется; потом он стал думать, что нет, наверное, окажется; потом же он подходил к Западне, он был в этом совершенно уверен, потому что услышал, как тот **слонопотамит** во всю! – Ой – ой – ой! – сказал Пятачок. ...И вот он осторожно подкрался сбоку к Яме и заглянул туда... А Винни-Пух все никак не мог вытащить голову из горшка с медом. Чем больше он тряс головой, тем крепче сидел горшок... Он пытался вылезти из Западни, но, так как он не видел ничего, кроме горшка..., это не получалось. Совсем измучившись, он поднял голову (вместе с горшком) и издал отчаянный, жалобный вопль...И именно в этот момент Пятачок заглянул в Яму. – Караул! Караул! – закричал Пятачок. – **Слонопотам! Ужасный слонопотам!!!** – и он помчался прочь... (А.А. Милн. Винни-Пух и все-все-все. – М., 1969. С.46); *Показал садовод нам такой огород /Где на грядках /заселенных густо / Огурбузы росли /Помидыни росли /Редисвекла, чеслук и **репуста*** (Н.Кончаловская. «Показал садовод...») //Литература и фантазия. М., 1992. С.61).*

В качестве «игрем» второго типа были отобраны квазислова **МРЯКА**, **ФУФЫРЯ**, **МЮМЗИК**, извлеченные из следующих контекстов: *Гуляя по заляве в новой кружевной **ФУФЫРЕ**, **МРЯКА** 3 раза встретила Слюника. Хрямзика **МРЯКА** встретила 12 раз. Во сколько раз чаще, чем Слюник, встретился **МРЯКЕ** Хрямзик?* (Г.Остер. Задачник.– М., 1994. С.57); *Варкалось //Хливкие шорьки Пырялись по наве //И Хрюкотали зелюки /Как **МЮМЗИКИ** в мове* (Л.Кэрролл – Б. Заходер. Бармаглот // Все наоборот. М., 1993. С.23). Механизм восприятия «игрем»-контаминатов должен опираться на опознание в «игреме» составляющих ее компонентов (слов, скрещение которых порождает лексему-гибрид). Механизм восприятия «игрем»-квазислов, очевидно,

должен быть ориентирован на фоносемантические и структурные параметры таких лексем.

Эксперимент был проведен в муниципальных дошкольных общеобразовательных учреждениях №6, №23 и начальных классах средней общеобразовательной школы №20 г. Шадринска Курганской области. Возраст детей от 5 до 9 лет (две возрастные группы: 5-6 лет и 7-9 лет); общее количество испытуемых – 65 человек.

Эксперимент проводился в три этапа. На первом этапе детям на слух предъявлялись слова-контаминаты и предлагалось дать их объяснение (ответить на вопросы: «Кто это?» или «Что это?»). Школьникам этот вопрос предъявлялся после представления слова в письменной форме (слова записывались на доске). И школьники, и дошкольники предъявляли ответы в устной форме (при этом велась аудиозапись). Каждое новое слово предлагалось после того, как толкования предыдущего были исчерпаны.

Описание первого этапа эксперимента. Определение номинативной функции предложенных слов, как правило, не вызывало затруднений ни у испытуемых-дошкольников, ни у младших школьников, однако дети старшей возрастной группы на вопрос «Кто это?» или «Что это?» давали более содержательные и развернутые ответы, были более активны, нередко приводили несколько толкований одной «игремы», лишь в редких случаях (всего 4) дети школьного возраста отказывались от ответа. Дошкольники при решении поставленной экспериментатором задачи неоднократно переспрашивали, чего от них хотят, и даже после наводящих вопросов некоторые не могли сориентироваться в ситуации и отвечали, что таких животных или предметов не бывает (то есть представление денотата, обозначенного «игремой», вызывало у испытуемых младшей возрастной группы определенные затруднения).

1. «Игрема» **СЛОНОПОТАМ** представляет собой контаминационное образование, состоящее из основы существительного **СЛОН** и финали слова **ГИППОПОТАМ**; предполагаемая денотативная отнесенность – животное больших размеров, гибрид гиппопотама и слона. См. детские толкования указанной «игремы».

Возрастная группа 5-6 лет.

В толкованиях «игремы» проявились следующие тенденции восприятия внутренней формы слова и определения его денотативной функции: 1) «кто-то из зверей». В данном случае срабатывает ассоциация «слон-животное» (не учитывается лексическое значение ни первой, ни второй основы слова); толкование дается через родовое понятие (не актуализируется внутренняя форма слова); 2) «сильно топает».

Наблюдается смещение в ассоциативном восприятии слова, заданном автором. Срабатывает ложноэтимологическая ассоциация с созвучным глаголом «топать». При этом не указывается на принадлежность денотата к животному или человеку; 3) «как слон, только больше». Актуализируется лексическое значение одного из элементов контаминации (который представляется ребенку более очевидным) и на этом строится толкование. Второй элемент контаминации, соотносящий ее с лексемой «гиппопотам», не угадан ребенком. Он осознается только как элемент экспрессивного восприятия необычной формы слова; 4) «бегемот с толстыми ногами». Ребенком учитывается второй компонент контамината, заменяемый синонимом, хотя характеристика «с толстыми ногами» может быть отнесена и к слону.

Возрастная группа детей 7-9 лет.

Здесь «играма» **СЛОНОПОТАМ** была истолкована следующим образом: 1) «животное, которое ходит и топчет» (ср.: «животное, которое сильно топчется»); в данном случае актуализирован родовой признак и ложноэтимологические ассоциации; 2) «животное, которое поднимает тяжести, поэтому с него бежит пот». Здесь также обнаруживается ложная этимологизация слова (слоноПОТАм – ПОТ), которая обусловлена выделением другого сегмента в слове; 3) «имя слона». Ребенок «переводит» нарицательное имя существительное в разряд собственных, учитывая при этом один из компонентов внутренней формы слова «слон»; 4) «слон, который ночью превращается в гиппопотама». Учтены («расшифрованы») обе части контаминационного образования; при этом ребенок дает собственную (!) мотивировку «игреме»; 5) «большой неуклюжий человек». Представлено толкование «игремы» в переносном смысле («такой, как слон, как бегемот»; актуализируется переносное употребление слова «слон»); 6) «полуслон и получеловек» – ребенком осознается гибридная природа «игремы»; ср.: «как мамонт, только без шерсти»; в последних двух случаях «срабатывает» признак «необычность» («сказочность») того, что обозначено словом.

2. «Игрема» **НОСОНОС** представляет собой объединение в одном слове двух одинаковых корней (случай словосложения). См. толкования, полученные в ходе эксперимента:

Возрастная группа 5 –6 лет.

1) «человек, у которого два носа»; «играма» воспринимается буквально: «срабатывает» формальный показатель (повторяющийся корень); 2) «насос» (с улыбкой); игровое толкование, основанное исключительно на звуковом сходстве лексем (по формальному сходству слов); 3) «носорог с двумя носами»; учитывается звуковое сходство

«игремы» со знакомой ребенку лексемой «носорог», выступающей в роли ассоциатора; толкование – буквализатор. Ср. толкования подобного рода у детей старшей возрастной группы: «На носу растет еще один нос»; «Резиновый (снимается) нос у клоуна».

Возрастная группа 7 – 9 лет

1) «потереть нос о нос». Толкование, представляющее собой случай омофонического переразложения ассоциируемого слова (*носонос – нос о нос*); 2) «кузнечик». Немотивированное толкование, возникающее в результате невосприятия ребенком «правильного» значения игремы, так называемая «игра в абсурд», ответ абсурдом на абсурд, сопровождающийся улыбкой или смехом; 3) «врач ухо-горло-нос»; толкование, основанное исключительно на звуковом сходстве финалей слов; 4) «большое африканское животное (у него большой и длинный нос)». Учтываются ядерные семы слова-прототипа «носорог» («большое африканское животное»; внимание актуализируется на форме и размерах носа животного: он «большой и длинный»).

3. «Игрема» **РЕПУСТА**. Данное новообразование представляет собой контаминацию, состоящую из начального слога лексемы «репа» и финали слова «капуста». Ср. детские толкования «игремы»:

Возрастная группа 5-6 лет.

1) быстро рифмует: «Где-то выросла капуста». В сознании ребенка актуализируется звуковая оболочка финали «игремы» и выпускается ее начальная часть; 2) «как репа». Толкование, свидетельствующее об актуализации в детском сознании начальной части «игремы»; учитывается звуковое сходство начала слова; 3) «и то, и то» (то есть и *капуста*, и *репа*). Смысл контаминационного образования воспринимается ребенком адекватно авторской «установке»; 4) «курица», «камень», «песок». Немотивированные игровые толкования (ср. с указанными выше: «*носонос*»– «кузнечик»).

Возрастная группа 7–9 лет.

1) «капуста, ее едят». Актуализация второй части контаминационного образования при неучтении первой; 2) «капуста плюс репа». В данном случае учтены обе части контаминации; в сознании ребенка актуализируется значение того, что «игрема» представляет собой синтез двух разных слов. См. подобный случай: «раньше был Мичурин, он все скрещивал, и это скрестил»; 3) «репа, а в ней пусто». Случай омофонического переразложения игремы («репа»+«пусто») при актуализации первой части контаминации. См. подобные примеры: «пустая репа»; «в огороде пусто, выросла репа с капустой»; 4) толкование типа: «овощ: на репе растет капуста» представляет собой своеобразное уточнение, пояснение авторского новообразования: «капуста растет на

репе», где сосуществуют оба элемента контаминации; 5) «капуста, которая редко появляется на свет». В данном толковании учтены второстепенные (потенциально возникающие) ассоциации, которые могут представлять собой индивидуальное прочтение слова-гибрида (в толковании выделим ключевое слово «редко», первый слог которого по звучанию совпадает с начальным слогом «игремы» («репуста» – «редко»), что и является основанием для подобного объяснения авторского новообразования); 7) «салат». Возможно, данное толкование вызвано тем, что ребенок знаком с пьесой Э.Успенского «Остров ученых», где воспроизводится подобная интерпретация значения «овощных» слов-гибридов. (*–Ну так скажи мне, садовод, что получится, если скрестить редис с помидором? – спрашивает Адис-Абеба. – Ремидор. Нет, редимир. Нет... помидис. – Дурак. Салат получится.*). Вместе с тем не стоит исключать, что толкование – результат собственных ассоциативных представлений ребенка; в его сознании происходит расширение лексического значения слова «скрещивать» («салат – холодное кушанье из нарезанных кусочками овощей, зелени...»).

На втором этапе эксперимента испытуемым предъявлялись квазислова «**мряка**», «**фуфыря**» (Г.Остер) и «**мюмзик**» (Л.Кэрролл – Б.Заходер) вне контекста и было предложено оценить их по представленным параметрам: 1. Живое существо или неживое; 2. Большое или маленькое; 3. Толстое или худое; 4. Веселое или грустное; 5. Доброе или злое; 6. С волосами или без волос; 7. С хвостом или без хвоста; 8. Умное или глупое; 9. Хорошее или плохое. Таким образом, задавалась (косвенно) методика измерения семантического дифференциала по Ч.Осгуду. Детями младшей возрастной группы ответы предъявлялись в виде рисунков, со школьниками была проведена процедура шкалирования по трехбалльной шкале. Полученные ассоциации (шкала оценок) сопоставлялись с изображениями, которые представили дети.

При ассоциировании по указанным параметрам были получены следующие результаты. Возрастная группа 7-9 лет:

Мряка		Фуфыря		Мюмзик	
1.	Живое	1.	Живое	1.	Живое
2.	Большое	2.	Маленькое	2.	Маленькое
3.	Худое	3.	Худое	3.	Худое
4.	Веселое	4.	Веселое	4.	Веселое
5.	Доброе	5.	Доброе	5.	Доброе
6.	С волосами	6.	Без волос	6.	С волосами
7.	Без хвоста	7.	Без хвоста	7.	Без хвоста
8.	Умное	8.	Умное	8.	Умное
9.	Хорошее	9.	Хорошее	9.	Хорошее

Младшая возрастная группа (5-6 лет):

Мряка		Фуфыря		Мюмзик	
1.	Живое	1.	Живое	1.	Живое
2.	Большое	2.	Маленькое	2.	Маленькое
3.	Худое	3.	Худое	3.	Худое
4.	Веселое	4.	Веселое	4.	Веселое
5.	Доброе	5.	Доброе	5.	Доброе
6.	Без волос	6.	С волосами	6.	С волосами
7.	Без хвоста	7.	С хвостом	7.	С хвостом
8.	Умное	8.	Умное	8.	Умное
9.	Хорошее	9.	Хорошее	9.	Хорошее

Результаты второго этапа эксперимента обрабатывались с учетом устных и письменных толкований и анализа детских рисунков по параметрам денотат (что изображено: животное, человек), внешние признаки (особенности внешнего вида), эмоциональное (цветоизобразительное) оформление рисунка, размер (большой - маленький) и т.д., другие подобные (значимые для описания объекта) характеристики (эти параметры подвергались нами вербализации).

Анализируя рисунки детей младшей возрастной группы, можно предположить, что в языковом сознании ребенка указанные игры имеют следующие лексические значения: «**фуфыря**» – 1) «нечто броское, яркое»; 2) «нечто из нарядной одежды»; «**мюмзик**» – «нечто маленькое»; «**мряка**» – «максимально необычное живое существо». Заметим, что в рисунке дети чувствовали себя более раскованно, в чем, безусловно, проявилась образно-конкретная доминантна детского сознания.

«**Фуфыря**» в представлении детей: 1) красивое голубое платье и кокетливая соломенная шляпка (ср. «расфуфыриться»); 2) какое-то существо (веселое, с хвостом, толстое, в крапинку, в ярком клоунском колпаке); 3) кошка (сердитая, взъерошенная, с зелеными глазами, в очках); 4) маленькая птичка с ярким большим красным хвостом; 5) Чебурашка с большими ушами и длинным хвостом; 6) красивая русалка с длинными голубыми волосами, в короне, в туфлях на каблуках; 7) нечто мохнатое, толстое; 8) живое существо с очень длинными усами, похожее на кошку; 9) полуптица-полуживотное с хвостом, отдаленно напоминающим заячий; 10) человек-робот; 11) некое живое существо, похожее на человека-паука или инопланетянина; 12) неподдающееся характеристике живое существо с человеческой головой; 13) человек с ногами слона в ярком клоунском костюме; 14) живое существо, отдаленно напоминающее осла.

«Мюмзик» в детском воображении: 1) маленькое живое существо; 2) хищное агрессивное животное, похожее на волка; 3) животное, похожее на ощерившуюся лисицу; 4) очень маленькое серое насекомое, напоминающее жука; 5) нечто типа динозавра, идущего в гору; 6) небольшая мышь или крыса; 7) веселый зайчик; 8) нарядно одетый маленький человечек; 9) очень маленькое животное с длинной мордой и длинным хвостом; 10) животное, похожее на ослика; 11) маленькое животное с головой бегемота; 12) необычное, скорее сказочное существо с большим количеством ног и очень взъерошенное; 13) животное, похожее на медведя с длинным хвостом; 14) очень маленькое животное с рыжей шерстью и без ушей; 15) некое живое существо с человеческой головой, необычными руками и ногами.

«Мряка» в представлении детей: 1) некое животное с человеческой головой и копытами на ногах; 2) человек в клоунском колпаке; 3) животное, похожее на мышь, с длинным хвостом и необычной головой, без лица; 4) человек с непропорциональными частями тела; 5) большое животное, напоминающее слона, с человеческими ногами; 6) живое существо, похожее на жука, с человеческим лицом и крыльями; 7) живое существо, похожее на инопланетянина, передвигающееся горизонтально, с человеческим лицом и маленьким хвостиком; 8) живое существо коричневого цвета с человеческим лицом, похожее на насекомое; 9) небольшое полосатое животное, напоминающее поросенка; 10) нечто необычное, очевидно, живое существо с длинным носом; 11) полосатое животное желтого цвета с человеческим лицом; 12) животное, напоминающее медвежонка; 14) ярко-красное живое существо, имеющее человеческое лицо, с синей головой и зеленым хвостом.

По результатам второго этапа эксперимента можно сделать следующие выводы:

1. В сознании детей очень ярко выражен антропоморфизм, именно поэтому все ассоциируемые понятия представляются им живыми существами, чаще похожими на разных животных.

2. Ни в одной из возрастных групп испытуемых не было замешательства при ассоциировании параметров размера («большой – маленький»). Дети почти однозначно полагали, что Мряка – большая, а фуфыря и мюмзик – маленькие, что нашло подтверждение в детских рисунках хотя, возможно, при определении размера незнакомых предметов в детском сознании «срабатывал» механизм ориентации на звуковой облик «игрем» (например, наличие – отсутствие в слове суффикса уменьшительности). Кроме того, вполне вероятно, что в данном случае играет роль звукосимволика, воздействующая на сознание ребенка, так как «звучания слов гармонично слиты с их значениями, что

придает словам жизненную силу, обеспечивает широкое их употребление в прямом и переносном значениях» [Журавлев 1991: 49]. Происходит же это потому, что «звуки нам безразличны, они вызывают у нас вполне определенные, устойчивые и в общем для всех сходные впечатления незвукового свойства. Они могут быть «хорошими» и «плохими», «большими» и «маленькими», «грубыми» и «нежными», «светлыми» и «темными» [Там же: 17]. Так, например, в «игре» **мямзик** на небольшие размеры определяемого предмета (в данном случае живого существа) помимо уменьшительного суффикса **-ик** указывает наличие [и] и [ю], используемых в слове в том числе для передачи «нежности, ласкательства... или малых вещей» [М.В.Ломоносов]. Вместе с тем подобные ассоциативные представления «правильно» «срабатывают» не всегда. Так, например, «объем» новообразованию **фуфыря** придает «большие», «широкие» гласные [ы] и [у], но несмотря на это в детском сознании **фуфыря** – «маленькая».

3. При определении параметров «живой – неживой», «толстый – худой», «добрый – злой», «умный – глупый», «хороший – плохой» испытуемые обеих возрастных групп пришли к мнению, что указанные игровые номинации обозначают живых существ, которых можно характеризовать как «веселых», «добрых», «умных», «хороших». Как видно, в детском сознании преобладает положительная оценка окружающего, переносимая на неизвестные реалии. Различия в ассоциативных представлениях возникли лишь при определении более частных параметров, таких как «с волосами – без волос», «с хвостом – без хвоста».

4. Анализ рисунков показал, что они почти всегда соответствуют устным ответам.

На третьем этапе эксперимента вниманию испытуемых были предложены авторские новообразования **фуфыря**, **мямзик** и **слонопотам** в полном (расширенном) контексте с целью выявить, как авторский контекст задает ассоциации.

Если вне контекста все обозначенные игровые новообразования трактовались детьми как живые существа, то контекст в большинстве случаев внес ясность в их толкование. Так, «игра» **фуфыря**, представленная в контексте, была воспринята в значении, близком к тому, какое вкладывал в это слово автор (см. контекст). Были получены следующие ответы: 1) «фуфайка». Слово имеет схожий звуковой облик с авторским новообразованием (в данном случае важным для детского сознания является принцип единоначатия). Детей даже не смутил очевидный парадокс: фуфайка кружевной не бывает. На вопрос, почему они так думают, был получен аргументированный ответ: «Это специ-

альная фуфайка для прогулок!»; 2) «расфуфыренная одежда». По всей вероятности, детям уже известно значение просторечно-ироничного слова «расфуфыренный» («одетый слишком нарядно, пышно, крикливо»), которое является однокоренным с ассоциируемым понятием. На вопрос, почему так называется одежда, испытуемые ответили: «Потому что Мряка расфуфыренная!». Судя по всему, второй вариант толкования «игремы» наиболее адекватен авторскому замыслу.

Новообразование «мюмзик» в контексте определялось как а) «кузнечик», 2) «маленькая птичка», 3) «комар», 4) «сверчок» (см. расширенный контекст). На вопрос экспериментатора, почему слово определяется именно так, был получен ответ, что названные существа или часто находятся в траве, или живут в ней. Такая мотивация, очевидно, появляется потому, что квазислово «мова» воспринимается детьми как «трава», что объясняется схожим звуковым обликом лексем (они имеют единую звуковую финаль), а уже известные детям небольшие размеры «мюмзика» позволяют ему в «мове хрюкотать» (то есть «издавать какие-либо звуки»).

Показанное в авторском контексте новообразование «Слонопотам» («страшный зверь», «родившийся» в воображении поросенка Пятачка) (см. расширенный контекст) также внесло ясность в детские ассоциативные представления. Из контекста видно, что Пятачок принял за «Слонопотам» Винни-Пуха, находившегося в Яме (Западне), на голове которого был горшок из-под меда. Дети быстро догадались, о чем идет речь, поэтому противоречий в толкованиях не было.

Таким образом, при рассмотрении данных игровых номинаций наша гипотеза о том, что в расширенном контексте восприятие «игрем» детьми должно быть более зависимым от заданных автором ассоциаций, нашла свое подтверждение. *В целом можно отметить, что игровой алгоритм опознается детьми разных возрастных групп с учетом уровня их лингвистической компетенции; содержательное наполнение «игрем» вне контекста, в частности, обнаруживает смещение ассоциаций в актуальном для ребенка ракурсе восприятия значений составляющих слова элементов и его структурных и фоносемантических параметров. Контекстуальное восприятие «игрем» доказывает прогнозируемость определенного эстетического эффекта при направленной авторской интенции в языко-*

вом выражении в тексте художественного произведения. Вполне реализуемой оказывается эвристическая направленность таких «игр», ориентированных на «повышение», «активизацию» лингвокреативной деятельности ребенка.

Литература

Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи (явление языковой игры). Диссертация на соискание ученой степени доктора филологических наук. М., 1996.

Журавлев А.П. Звук и смысл. М., 1991.

© Никаноров С.А.