

Раздел I. ЛИНГВОКРЕАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ ЯЗЫКОВОЙ ЛИЧНОСТИ И СОЦИУМА

Т.А. ГРИДИНА

г. Екатеринбург, Россия

tatyana_gridina@mail.ru

УДК 81'23

DOI 10.26170/2306-7462_2021_02_01

ИДИОМАТИКА ИГРОВОГО СЛОВА: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

Аннотация. В статье анализируются ассоциативные проекции индивидуально-авторского игрового слова в сфере художественного творчества. Выявляются особенности идиоматики окказиональных слов-гибридов, созданных способом междусловного наложения. Экспериментально верифицируется потенциальная ассоциативная валентность игрем в свете декодирования (объяснения) их смысла респондентами. Установлены основные факторы, определяющие идиоматичную семантизацию гибридных новообразований, в частности, осознание техники создания игры и вариативный характер связи вычленяемых прототипов в свете их ассоциативной идентификации и контраста; рациональная или эмоционально-оценочная, буквальная, символическая или символическая интерпретация соединяемых в гибриде лексических компонентов; применение креативных стратегий толкования – метафорическое перекодирование, использование респондентами собственных словотворческих инноваций.

Ключевые слова: языковая игра; психолингвистика; психолингвистические эксперименты, идиоматика; словотворческие окказионализмы, словотворчество; ассоциативный потенциал; игровое слово.

GRIDINA TATIANA A.

Ekaterinburg, Russia

IDIOMATICS OF THE GAME WORD: EXPERIMENTAL DATA

Abstract. The article analyzes the associative projections of the author's game word in the field of artistic creativity. The peculiarities of idiomatics of occasional words created by the hybridization method are revealed. The potential associative valence of a game word is experimentally tested in the light of the respondents' interpretation (explanation) of its meaning. The main factors that determine the idiomatic semantics of hybrid neoplasms are identified, in particular, the awareness of the technique of creating «igrema» and the variable nature of the connection of its prototypes based on the principle of associative identification and contrast; rational or emotional-evaluative, literal or symbolic interpretation of the connection of lexical components of a hybrid word; use of creative interpretation strategies – metaphorical recoding, use of respondents' own word-making innovations.

Keywords: language game; psycholinguistics; psycholinguistic experiments, idioms; word-creation occasionalisms, word-creation; associative potential; game word.

Проблема исследования идиоматики игрового слова непосредственно связана, с одной стороны, с анализом речемыслительной деятельности в русле дихотомии понимания – непонимания между адресатом и адресантом сообщения, с другой стороны, с исследованием креативного потенциала языка и языковой личности. Способность видеть объект в разных ассоциативных ракурсах, соединять «несоединимое», создавать нечто новое на базе известного, стремление к отступлению от канона – психологическая доминанта любого вида креативности, в том числе лингвистической. Языковая игра – одно из наиболее ярких проявлений творческой инициативы говорящих в разных сферах речевой деятельности. В свете психолингвистического подхода, обращенного к анализу языкового сознания и прагматики речевого поведения, мы рассматриваем языковую игру как особую форму лингвокреативного мышления, а конкретный «выход» (результат) этого процесса – игрему (термин наш. – Т.Г.) – как *ассоциативную трансформу*, соотносимую с оппо-

знаваемым прототипом (при изменении и/или сохранении его исходной структуры). Ср., например, *колун* – фехтовальщик (в соотношении с исходной семантикой «тяжелый топор»), *капелла* – пипетка, получающее потенциальную игровую мотивацию по созвучию с *капать* (см. подобные примеры в [Норман 2018]), *общежутье* (в соотношении с прототипом *общежитие*, формально модифицированным по сближению с созвучным оценочным ассоциатом *жуть*) и др.

Объектом анализа при таком подходе становится ассоциативный контекст игры, проявляющий «бесконечную смысловую валентность» [Лосев 1982] словесного знака, присущую ему как единице языка и речи. Таким образом, в основе моделирования игры лежит актуализация ассоциативного потенциала слова как динамического феномена, описывающего психологическую реальность значения (совокупность всех реакций, которые данная единица может вызывать в сознании говорящих [Гридина 1996]) – с учетом зон собственно значения, личностного смысла и «чувственной ткани» (см., например, [Леонтьев 2005]).

Основной стратегией создания игры является деавтоматизация стереотипов восприятия, употребления, порождения лингвистических феноменов самой разной природы (фонетической и грамматической формы слова, моделей его образования, семантики, стилистических регистров текста). Игровая трансформация коррелирует при этом не только и не столько с нормативным каноном, сколько с потенциалом языковой системы в ее диахронном и синхронном развитии, отражая осознанную интенцию говорящих к нарушению «границ дозволенного» и уже реализованного. Обыгрываемый прототип предстает в нестандартном (условно реальном) ключе, проявляя стремление говорящих к эксперименту, «апробации» собственной власти над языком. В особенности это касается сферы художественного творчества, где такой эксперимент приобретает эстетическую значимость.

Идиоматика игрового слова определяется его ассоциативной валентностью, которая имеет как собственно языковой, так и экстралингвистический «субстрат», транслирует ассоциативные стереотипы и субъективные личностные аспекты восприятия обыгрываемых прототипов.

Чрезвычайно «проницаемыми» в плане наполнения игровой идиоматикой оказываются единицы словообразовательной системы. Производное слово, как известно, обладает идиоматичностью – несводимостью лексического значения к сумме составляющих его морфем, допуская вариативность референции тождественных словообразовательных структур в потенциальном регистре их многозначности, тематической специализации и мотивированности (см. [Ермакова 1984; Милославский 1980] и др.). Весьма показательны в этом плане словотворческие инновации детской речи, которые наполняются содержательной идиоматикой, актуальной для сознания ребенка. Вариативность таких инноваций проявляется, в частности, в экспериментальных условиях – при предъявлении их для толкования как детям, так и взрослым. Полученные данные позволяют судить не только о потенциале конкретной инновации, обусловленном системным языковым регистром, но и об осознанной игровой интенции респондентов [Гридина, Коновалова 2017]. Ср.: *заблудинка* – тропинка, лабиринт; человек, который заблудился; лес; заблуждение; блудный сын; зубрилка; *контролюга* – контрольная (работа); наблюдательница; мама, папа; человек-контроль (ср. человек-паук); учитель; *полиционер* (контаминация слов *полицейский* и *милиционер*); *кукарекушка* – курица, петух, курятник; звонок, будильник; *луноходы* – сапоги (ср. сказочную аналогию *сапоги-скороходы*), кроссовки; ракеты, корабли в космосе; лунные самоходы, машины, исследующие Луну; лунные хороводы; *накомпотить* – сварить компот; заработать, накопить денег; о том, кто «ловит информацию компом» (см. подробнее [Гридина 2020 (а): 69-72]).

Как видно из подобных толкований, потенциальная семантика словотворческой инновации в аспекте ее восприятия основана на принципе ассоциативной выводимости, установлении мотивированности новообразования на фоне языковых аналогий и внешелингвистических пресуппозиций. Особую значимость данные факторы приобретают для считывания ассоциативного наполнения словообразовательных окказионализмов, созданных при помощи нестандартных игровых кодов.

Продуктивным представляется экспериментальное исследование игровой идиоматики словообразовательных окказионализмов с использованием психолингвистических методов, в частности, ассоциативного эксперимента и методики прямого толкования. Нами верифицировалась гипотеза, согласно которой процесс восприятия игровой словотворческой инновации предполагает «отзеркаливание» механизмов её порождения и проявляет потенциальные смыслы слова, актуальные для говорящего. Процедура толкования игры, актуализируя направленную рефлекссию над её формой и содержанием, обнаруживает идиоматику прогнозируемого и субъективного восприятия авторского замысла.

Стимульным материалом для анализа послужили словотворческие окказионализмы В. Бахчаняна, писателя, поэта, представителя направления концептуализма и соц-арта, сопровождавшего свои произведения рисунками и называвшего себя «художником слова» (в буквальном и переносном смысле). Основополагающий принцип его творчества – это парадоксальный сдвиг восприятия, определяющий новое видение изображаемого объекта, что служит средством иронической дискредитации любых догматов, ограничивающих свободу самовыражения личности. Словотворческий эксперимент – неотъемлемый элемент гротескного, основанного на языковой игре, бахчаняновского художественного идиостиля (см. подробнее [Гридина 2020 (б): 264-275]).

Рассмотрению в заявленном ключе подвергались окказионализмы, созданные способом игровой гибридизации. Этот тип игр эксплуатирует механизм контаминации, не имеющей строго заданных моделей в языковой системе. Слова-гибриды, созданные на основе контаминации, представляют собой соединение произвольно усеченных сегментов слов как одной и той же, так и разных денотативных сфер. Ассоциативное сближение, как правило, поддержано частичным созвучием контаминируемых единиц. Двумя наиболее регулярными техническими приемами гибридизации выступают «склеивание» начала одного слова и финали другого (например, громния = гром и молния) или междусловное наложение (при наличии общего – конечного

и начального – сегмента в сближаемых словах. Ср., например, пидЖАКет из пидЖАК + ЖАКет). В плане номинативной специфики игровые слова-гибриды характеризуются тем, что могут обозначать некий квазиденотат, обладающий рядом условно реальных характеристик.

В игровой палитре В. Бахчаняна такие контаминанты (слова-гибриды) представлены в виде названий несуществующих в природе животных, птиц, насекомых, якобы обитающих в виртуальном «Зоопарке культуры и отдыха» [Бахчанян 2003]. Образы этих животных разительно напоминают разные человеческие типажи. Принцип создания гибридных номинаций – междусловное наложение – создает эффект ассоциативной интеграции смыслов стыкуемых слов по принципу координации и/или контраста.

Приведем некоторые примеры: БОРЗАЯЦ (контаминация *борзая* /собака/ + *заяц* или *борз*/ой + *заяц*) – зооморфный образ, который сочетает в себе амбициозность, нахальство (ср. *борзой* «быстрый» и *прост. перен.* «обнаглевший, бессовестный») и трусливость одновременно. ГАЛОШАДЬ (галоша + лошадь) – в буквальном смысле «лошадь в галошах», нелепый образ, возможно, символизирующий грубую бестактность. ДЕЛЬФИНТ (дельфин + финт) – играма ассоциативно вызывает представление о дельфиновых прыжках, играх на воде. Зооморфный образ содержит намек на «экстравагантность», непредсказуемый характер чьих-либо действий (ср. выражение *выкинуть финт*, *прост. сделать финт ушами*). КИСЕЛЬДЬ (кисель + сельдь) – зооморфизм, имплицитный вялость и безынициативность. КАНКАНАРЕЙКА (канкан + канарейка) – зооморфный типаж человека, получающего удовольствие от жизни – без всякой рефлексии над собственными поступками и их возможными последствиями. ЩЕГОЛУХ (щегол + олух) – зооморфная характеристика глупого щёголя, бахвала. УПРАВДОМУЛЬ (управдом + омуль) – типаж ловкого управленца, способного выкрутиться из любой щекотливой ситуации, «соскользнуть с крючка», подобно юркой рыбе. ДОНОСОРОГ – типаж доносчика, который «идет напролом», безжалостно расправляясь с выбранной жертвой (ср.: «...имея слабое зрение, носорог придерживается простой тактики: если что-либо шевелящееся оказывается на его пути,

он опрокидывает «это» всей тяжестью своей двухтонной туши и растаптывает в «фарш» своими тумбообразными ногами; безжалостно распарывает жертву своим длинным и острым рогом» (режим доступа: <https://gamesaved.ru/nosorog-zhivotnoe>). БИБЛИОФИЛИН (библиофил + филин) – о том, кто за книгами не видит ничего (подобно филину, который днем слеп). Ср.: библиофил – «знаток и любитель книг, собиратель редких коллекций». ДЕМАГОГОЛЬ (демагог + Гоголь / гоголь «селезень») – возможно, о писателе-демагоге, вообразившем себя Гоголем (первая версия); о демагоге, бессодержательная речь которого подобна гоготанию птицы (вторая возможная версия).

Заметим, что все приведенные нами варианты символических проекций слов-гибридов имеют вероятностный характер (интерпретация наша. – Т.Г.). Многие из рассмотренных выше игровых гибридов, несомненно, имели в момент их создания политическую подоплеку, связанную с иронической дискредитацией В. Бахчаняном идеологических фетишей советской эпохи. Однако сам автор не дает никаких пояснений и подсказок, которые способствовали бы однозначной дешифровке его инноваций и ограничивали бы возможность собственных читательских эвристик.

Словотворческие игры В. Бахчанянова «зоопарка» обнаруживают механизм взаимодействия формы и содержания как ассоциативную проекцию индивидуального (авторского) сознания, представленного в зримых (визуальных, в том числе цветных), кинестетических и аудиальных образах. Декодирование игрем-гибридов дает волю фантазии воспринимающего: это чаще всего слова разных тематических групп, которые могут быть сближены по принципу метафорического сходства: БАКЛАН-ДЫШ (баклан и ландыш – по цвету); ЯГУАРФА (ягуар и арфа – по форме), ЯГУАРИЯ (ягуар и ария – голос животного и музыка); ГУСАКСОФОН (гусак и саксофон – яркая параллель звучания инструмента и хриплого крика птицы); ОРАНГУТАНГО (орангутан и танго – движение животного и танец). Образно-эвристический принцип языковой игры, реализованный в художественном идиостиле В. Бахчаняна, ориентирован на сотворчество с креативным читателем, что, в частности, согласно на-

шей гипотезе, должно проявлять идиоматику игрового слова в процессе его толкования.

Экспериментальные данные отражают разные стратегии считывания окказионального слова-гибрида и позволяют выделить объективные и субъективные факторы, определяющие перспективу интерпретации игрем этого типа. Респондентам предлагалось привести ассоциаты, соотносительные с игрой, и дать ее толкование (любым удобным для участников эксперимента способом). Процедура предъявления первых ассоциаций на заданное гибридное новообразование рассматривалась нами как стимулирующий фактор «опознания» входящих в его структуру компонентов, согласно гипотезе о дешифровке игры как процессе ее «реконструирования».

Рассмотрим лишь некоторые наиболее показательные в этом отношении примеры толкований, полученные от респондентов-филологов (магистрантов Института филологии и межкультурной коммуникации УрГПУ).

РЕМЕСЛОН – игра, созданная способом междусловного наложения (*ремесло* + *слон*), представлена в экспериментальном материале следующими версиями интерпретации:

1) «толстый ремень» – толкование, согласно которому слово воспринято как сложение или контаминация сущ. *ремень* и *слон*, буквально «ремень из слоновой кожи»; ср. приведенные тем же респондентом варианты толкования: «толстый ремень для большого (полного) человека» и «неповоротливый человек» (в опоре на пресуппозицию СЛОН – большое неуклюжее животное и метафорическую «размерную» символику этого зоонима по отношению к характеристике человека); при этом ни в одном из актуализированных потенциальных значений данной игры **не считан** входящий в структуру слова-гибрида компонент *ремесло*;

2) «ремеслон – от *ремесло* + *слон*» (данный комментарий показывает, что в составе игры декодированы оба составляющих ее компонента, и это определяет варианты толкования в опоре на значения «опознанных» прототипов); ср. приведенные респондентом ассоциаты, актуализирующие пресуппозиции, связанные с компонентом *ремесло* – **делать что-либо руками; пластик, технологии**, и типовой ассоциат на слово СЛОН –

нечто большое. Предложенное на базе этих ассоциаций толкование – метафорическая проекция слова-гибрида (с элементами визуализации, транслирующей стереотипные представления о рабочем человеке): *ремеслон – большой высокий человек в комбинезоне, мастер среди других*. В ассоциате *мастер* имплицитно представлен оценочный компонент – «лучший, наиболее компетентный в своем деле», «главный» (актуализация положительной коннотации слова *ремесло* в соединении с метафорикой ассоциата *слон*);

3) «ремеслон – из ремесло и слон: плохой работник, *слон в посудной лавке*». В данном случае актуализируется метонимическая связь ассоциатов *ремесло* и *работа, работник*. Отрицательно-оценочный компонент толкования ориентирован на фразеологический прецедент «слон в посудной лавке» (см. комментарий респондента: «ломает и рушит все, за что ни возьмется»). Применительно к данному комментарию можно предположить, что в качестве пресуппозиции для толкования выступает буквализация переносного смысла фраземы (ремеслон – работник посудной лавки).

Таким образом, идиоматика данного игрового слова производна от выбора положительного или отрицательного вектора оценки, закрепленного в символике зоонима *слон*. Амбивалентную оценочную символику имеет и второй компонент игры – *ремесло* (ср. ремесло «умение, хорошее знание своего дела, ручдельное мастерство»: значение *овладеть ремеслом* со знаком «плюс» проявлено, в частности, в толковании игры «мастер по изготовлению изящных фигурок слонов») и ремесло «грубая, механическая работа, противопоставленная творчеству, искусству. Ср. оценочное метафорическое толкование игры одним из респондентов: РЕМЕСЛОН – пианист-«ремесленник», который механически колотит по клавишам. Вполне вероятно в данном случае и актуализация связи с фраземой *слон на ухо наступил* (о человеке, лишенном музыкального слуха).

К факторам идиоматичности выводимых смыслов данной игры можно отнести также возможность приписывания слову как значения производителя какого-то продукта, так и самого этого продукта: например, *ремеслон – это огромная скульптура*

слона *при входе в зоопарк*. Ср. также креативную прецедентную актуализацию той же пресуппозиции: *ремеслон – Зураб Церетели* (скульптор, известный своими монументальными композициями).

Важным аспектом считывания потенциальных смыслов игрем рассматриваемого типа является **осознание техники их создания** (междусловного наложения, которое провоцирует адресата к соединению смыслов лексических компонентов игровой номинации). Почти все толкования предваряются выделением составляющих гибрида частей, т.е. декодирование смысла игры начинается с рефлексии над способом ее образования. Ср. показательный в этом отношении развернутый комментарий одного из респондентов: *общий сегмент в словах **ремесло и слон** «склеивает» их в одно целое*. Такой взгляд на данную игру соответствует ее гибридной природе и определяет сцепление смыслов.

СОБАКАЛАВР (собака + бакалавр):

1) умная собака (собака-бакалавр); 2) злой человек, который «собачится» с окружающими; 3) студент-бакалавр: *умный, как собака, которая все знает, а сказать не может*; 4) одноклассник, который учится на бакалавриате. См. лингвистический комментарий респондента к последнему примеру: *«одноструктурные» ассоциаты – соучастник, сообщник, сотоварищ; это приставочный способ образования – к слову бакалавр добавили приставку СО- со значением «принадлежности к одному сообществу»*; 5) собака Лавр (т.е. собака по имени Лавр) – толкование с использованием ономастической стратегии языковой игры, которая часто строится на ложноэтимологических ассоциациях, в частности, отождествлении любого «остаточного» сегмента» мотивируемого слова с именем собственным: в данном случае это сегмент *-лавр*, совпадающий с существующим антропонимом; 6) собака элитных пород, завоевавшая много медалей (ср. ассоциацию с *лавры* и выражением *увенчать лаврами* – о признании чьих-либо заслуг); 7) о том, кто в своем деле *собаку съел*; 8) собакалавр (автохарактеристика) – *это я, бакалавр, утаивший как собака, после сессии*.

Как видно из приведенных толкований, гибридная техника создания игры (междусловное наложение) считается только в толкованиях **1, 3 и 8**, причем слово *собака* используется в первом случае в буквальном смысле (экспрессивно-оценочная шутливая коннотация создается применением академического звания *бакалавр* к характеристике животного); в **3-м** примере толкование игры иронически отсылает к прецеденту – расхожей шутке, содержащей импликацию «студент-бакалавр, несмотря на обучение в вузе, часто остается *глух и нем*, не будучи в состоянии сформулировать собственную мысль»; в **8-м** примере представлен вариант экспрессивного зооморфного сравнения (при актуализации буквального смысла прототипа *бакалавр* и оценочного смысла слова *собака* для выражения состояния крайней усталости – применительно к ситуации сдачи экзаменов для получения диплома бакалавра: ср. устойчивый разговорный оборот *устал как собака*); во **2-м** примере актуализирован переносный смысл глагола *собачиться* применительно к характеристике человека, проявляющего в своем поведении высокую степень агрессивности, подобно злой собаке (слово *собакалавр* наполняется зооморфной символикой, причем акцент смещен на переносное употребление производного от *собака* экспрессивного глагола). В примерах **6, 7** отрицательный вектор восприятия связи *собака* и *бакалавр* сменяется на положительный: заслуги собаки, имеющей много медалей, «возводят» ее в ранг бакалавра, а фразема *собаку съел в своем деле* как толкование игры *собакалавр* маркирует высокий уровень мастерства, доступный образованному человеку.

Идиоматика восприятия этой игры проявляется как в заданном автором ключе, так и вне зоны авторского замысла, обнаруживая другие версии возможного «прочтения слова», в том числе и креативные, связанные с осмыслением структуры слова в русле существующих словообразовательных аналогов (см. СОбакалавр) и ономастической игры – *собака Лавр* (на основе омофонического перераспределения и осмысления финали слова как имени собственного с коннотациями *лавры, лавровый венок*).

КЕФАЛЬШЬ (кефаль + фальшь): 1) рыба, умеющая маскироваться; 2) рыбка-бутафория, которая выглядит съедобной, но съесть её нельзя; 3) плохо приготовленная рыба (возможно, устойчивое выражение – о некачественно приготовленной пище – *любой*); 4) «скользкий» тип, обманщик; о том, кто хочет показать себя в лучшем, выгодном свете («лучепёрой рыбкой»), но на самом деле ничего из себя не представляет; фальшивый до мозга костей прощелыга, «*дутая величина*»; 5) «*ни рыба, ни мясо*» = о человеке, не проявляющем своей истинной сущности; 6) молодящаяся женщина «элегантного» возраста: старается скрыть его под толстым слоем дорогой косметики; 7) музыкальный инструмент, который невозможно настроить (здесь актуализирован признак «фальшивое звучание», не позволяющее использовать инструмент по его прямому назначению. – Т.Г.).

В приведенных толкованиях ярко выражены два вектора осмысления игры – **буквальное** (отталкивающееся от прямого значения ассоциатов: кефаль «рыба ценных пород» + фальшь «обман») и **метафорическое** – преимущественно по отношению к характеристике человека. Ассоциативный контекст игры имеет оценочный характер, акцентирующий негативное отношение ко всему фальшивому. В толкованиях активно задействованы узуальные устойчивые выражения, отмечается стремление к генерализации, расширению оценочной семантики слова-гибрида (ср. КЕФАЛЬШЬ – псевдокефаль).

ЩЕГОЛУХ (щегол + олух): 1) глупая птица; 2) глупый человек, который пытается казаться умнее; 3) Большой Ух (имя – кличка человека, который любит подслушивать). Способ образования (по мнению респондента): щегол + ухо = полное слово + усеченная основа второго слова; 4) щеголух «образовалось» из двух слов: щегол и олух. Ассоциации: *что-то несуразное, глупый вид*. Возможные толкования: кто-то, обладающий талантом, щеголяющий им, но тратящий его зря; не нашедший себе применения, человек без цели. Или наоборот: тот, кто не обладает никакими талантами, но изо всех сил делает вид, что они есть; 5) молодой щёголь, в яркой, как оперение птицы, одежде; ведет себя эпатажно, не замечая того, что он смешон; 6) глупец и фанфарон; человек, малосведущий, ограниченный, но весьма

красноречиво повествующий о своих мнимых «успехах»; говорит, не слыша никого вокруг себя, очень любит давать советы.

В приведенных толкованиях игры **ЩЕГОЛУХ** актуализированы пресуппозиции, связанные с представлениями о внешнем виде и поведении птицы, поддержанные созвучным ассоциатом *щёголь* (ср. примечания респондента: *щегол – певчая птица с ярким оперением, любит открытые пространства*). Отрицательные коннотации второго прототипа игры – *олух* – коррелируют с ассоциатом *щёголь* как характеристикой человека недалекого, заботящегося в основном о своей яркой внешней презентации. Особняком стоит интерпретация *Большой Ух*, основанная на ложноэтимологическом сближении слов *олух* и *ух*. Ср. одну из существующих не вполне убедительных этимологий, связывающих *олух* с *оглухъ, ср. укр. оглух «тот, кто плохо слышит», которая возникла в связи с тем, что *глуховатый* и *глупый* часто рассматриваются как синонимы. Идиоматика игрового слова *щеголух* обусловлена его мотивацией – соотносительностью слов *щегол* и *щёголь* (с омонимичными корнями), их ассоциативным отождествлением (идентификацией) при анализе структуры гибрида и связью с *олух* как вторым компонентом игры.

При всей вариативности идиоматики игрового слова остается открытым вопрос о конгруэнтности авторского замысла и читательской интерпретации. В особенности это касается тех случаев, когда игровое слово представлено вне контекста и его ассоциативная проекция потенциально вариативна как в плане считывания системно заданных, так и в плане актуальных для речевой практики и личностного опыта говорящих структурных и смысловых аналогий.

Экспериментальные данные демонстрируют разные уровни считываемости ассоциативного контекста игры:

1) опознание прототипа и его буквальная интерпретация: **КАКАДУБ**: дерево, на котором сидит какаду (игнорируется метафорический смысл прототипа *дуб* – «глупый человек, туподум», который поддерживается ассоциатом *какаду* с потенциальной актуализацией символики болтливости, крикливости, бездумного повторения слов за человеком). В версии Вагрича

Бахчаняна эта игра могла бы быть прочитана и в контексте дискредитации образа бюрократа или представителя высшей политической элиты;

2) толкование игры с использованием симпрактического контекста: КАКАДУБ – долго думает, не умеет подстраиваться под ситуацию. Актуализирован метафорический смысл слова-гибрида, соотносительный с узуальным синонимом *тугодум*, при этом акцент с оценки низкого интеллекта смещается на актуальную для современного социума и данного респондента оценку способности человека к гибкому реагированию на ситуацию. Ср. *какадуб – нечто тяжелое и тупое, человек без перспектив, выполняющий однообразную монотонную работу; когда наступает пик, в который какадуб осознаёт, что эта работа ему очень надоела, он начинает – от бессилия что-либо изменить – биться головой о рабочий стол*. Здесь визуализирован и представлен в ироническом ключе буквальный смысл выражения *биться головой об стол*, ср. также смысл прилагательного *дубинноголового*. По сути, второй компонент гибридного слова (*какаду*) вообще не считан, точнее, проигнорирован, а все содержание игры выводится на основе известных респонденту из практического опыта общения с подобными людьми поведенческих стереотипов;

3) толкование игры в нестандартном ключе: КАКАДУБ (*какаду + дуб*). *Игра слов. Название человека с яркой внешностью и очень сложным, упрямым характером (какаду – красивые волнистые попугаи, дуб – символ мощи и выносливости)*. Ср.: КАКАДУБ – человек, не слишком образованный, но считающий себя очень крупным, фундаментальным специалистом.

«Консенсус» между авторской интенцией и уровнем ее считывания достигается при совпадении (хотя бы частичном) культурного фона коммуникантов, понимании условности игрового кода, дешифровке игры в соответствии с осознанием механизма ее порождения.

Приведем предложенные студентами-филологами примеры адекватных авторской технике языковой игры креативных толкований: ТАКСИВКА-БУРКА (*такси + сивка-бурка «конёк-горбунок»*) – такси по вызову; скоростное такси; такси в одну

лошадиную силу; ПОЖАР-ПТИЦА (пожар + жар-птица) – птица с ярко-красным оперением; о человеке с неукротимым темпераментом; тот, кто распространяет панику, кричит «Пожар! Пожар!; ФАЗАНАВЕС (фазан + занавес) – разноцветный яркий занавес в театре; тот, кто прикрывается ярким внешним видом, как фазан, распутивший хвост; МЕДСЕСТРАУС (медсестра + страус) – медсестра, которая, как страус, целый день бегает вокруг больных; медсестра в белом халате, похожая на страуса; медсестра, которая ходит важно, как страус, и всем делает уколы; ПИТОННА (питон + тонна) – огромный питон; беременная питониха; ТИГРОТЕКА (тигр + игротека) – игровая площадка для тигрят в зоопарке; виртуальная игра «Убеги от тигра»; БАОБАБОЧКА (баобаб + бабочка) – бабочка на баобабе; огромная бабочка; «сентиментальный» баобаб; человек с тонкой душевной организацией; САМЕЦЦО-СОПРАНО (самец + меццо-сопрано) – о мужчине с женским голосом или о женщине с почти мужским голосом; ЧЕРВЯКОРЬ (червяк + якорь) – крупный рыболовный крючок; якорь, на который насаживают червяка для ловли рыбы (ситуация использования предмета не по назначению); СУРОК-Н-РОЛЛ (вялый рок-н-ролл, ср. спать, как сурок) и т.п.

Игровые гибриды вполне легко считаются в плане их формальной структуры, однако далеко не все они легко декодируемы в плане содержательной интерпретации (с учётом контекста той эпохи, когда они были созданы, и многослойности авторских оценочных импликаций). Например, таковы контаминанты типа САМОГОНЧАЯ (самогон + гончая), ср. ассоциаты *знать самогон, самогонка, гончая собака* и тему диссидентства в СССР; КОМСОМОЛЛЮСК, ПЕТУХАЧЕВСКИЙ, БИЗОНТ, ШИМПАНЗЕБРА, ПАРФЮМЕРИН, ЧЕПУХАРИУС, МАМОНТЕ-КАРЛО и другие.

Подводя итоги проведенного эксперимента, отметим, что предложенные респондентами версии подтверждают обратимость процессов порождения игры и ее декодирования при восприятии, однако эта корреляция имеет вероятностный характер, обнаруживая зависимость интерпретации от «креативной составляющей интеллекта» [Коновалова 2012] и соотношения типовых пресуппозиций с личностным опытом говорящего.

Факторы, определяющие идиоматику игрового слова-гибрида при его декодировании

1. Осознание техники создания игры и вариативный характер связи вычленимых прототипов: смысловой акцент только на одном из компонентов гибрида или соединении смыслов обоих компонентов по принципу ассоциативной идентификации и / или контраста.

2. Актуализация вариативной символики зооморфизма (потенциальной, субъективной) – в том числе с привлечением прецедентных феноменов (культурных смыслов, связанных с функционированием зоонимических номинаций).

3. Рациональная или эмоционально-оценочная интерпретация ассоциативной связи составляющих игровой гибрида лексических компонентов.

4. Применение игрового гибрида к актуальным для респондента ситуациям (симпрактическая стратегия толкования).

5. Креативные стратегии, проявляющие оригинальность предложенных версий, – переключение потенциальной денотации в нестандартный ассоциативный регистр: метафорическое перекодирование, использование респондентами собственных словотворческих ассоциатов в процессе толкования.

6. Отсутствие контекстуальной актуализации словообразовательных гибридов (они предъявлены как «самодостаточные» номинации, без авторского комментария), что, с одной стороны, дает читателю интерпретационную свободу, с другой стороны, лишает его подсказки, которая позволила бы с большей глубиной считывать идиоматику игрового слова в свете исходного замысла.

Литература

Бахчанян В. «Мух уйма». Художества. – Екатеринбург: У-Фактория, 2003. 192 с.

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество: монография. – Екатеринбург, 1996. 214 с.

Гридина Т.А. Рефлексивная составляющая детского сознания как лингвокреативная стратегия усвоения языка // Современная онтолингвистика: проблемы, методы, открытия: материалы ежегодной международной научной конференции. – Иваново, 2019. С. 15-20.

Гридина Т.А. (а) Феномен вербальной креативности в свете инноваций детской речи: методология анализа // Стратегические ориентиры современного образования. 2020. Том Часть 3. С. 69-72

Гридина Т.А. (б) Идиостилевые ракурсы языковой игры: гротескный мир Вагрича Бахчаняна // Лингвистика креатива-5. Коллективная монография. – Екатеринбург, 2020. С. 264-275. 392 с.

Гридина Т.А., Коновалова Н.И. Техники языковой игры в процессе обучения словообразованию в школе и в вузе // Педагогическое образование в России. 2017. №8. С. 79-84.

Ермакова О.П. Лексические значения производных слов в русском языке. – М.: Рус. яз, 1984. 151 с.

Коновалова Н.И. Креативная составляющая интеллекта: к 100-летию IQ // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. 2012. №10. С. 35- 48.

Лингвистика креатива: коллективная монография / Под общей ред. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2013. – 2-е изд. 359 с.

Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Смысл, Академия, 2005. 352 с.

Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1982. 480 с.

Милославский И.Г. Вопросы словообразовательного синтеза. - М.: Изд-во МГУ, 1980. 296 с.

Норман Б.Ю. Игра на гранях языка: монография. – М.: Флинта, 2018. 344с.

REFERENCES

Gridina T.A. Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo: monografiya. – Yekaterinburg, 1996. 214 s.

Gridina T.A. Refleksivnaya sostavlyayushchaya detskogo soznaniya kak lingvokreativnaya strategiya usvoyeniya yazyka // Sovremennaya ontolingvistika: problemy, metody, otkrytiya: materialy yezhegodnoy mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii. – Ivanovo, 2019. S. 15-20.

Gridina T.A. (a) Fenomen verbal'noy kreativnosti v svete innovatsiy detskoy rechi: metodologiya analiza // Strategicheskiye oriyentiry sovremennogo obrazovaniya. 2020. Tom Chast' 3. S. 69-72

Gridina T.A. (b) Idiostilevyye rakursy yazykovoy igry: grotesknyy mir Vagricha Bakhchanyana // Lingvistika kreativa-5. Kollektivnaya monografiya. – Yekaterinburg, 2020. S. 264 -275. 392 s.

Gridina T.A., Konovalova N.I. Tekhniki yazykovoy igry v protsesse obucheniya slovoobrazovaniyu v shkole i v vuze // Pedagogicheskoye obrazovaniye v Rossii. 2017. №8. S. 79-84.

Yermakova O.P. Leksicheskiye znacheniya proizvodnykh slov v russkom yazyke. – М.: Rus .yaz, 1984. 151 s.

Konovalova N.I. Kreativnaya sostavlyayushchaya intellekta: k 100-letiyu IQ // Psikholingvisticheskiye aspekty izucheniya rechevoy deyatel'nosti. 2012. №10. S. 35- 48.

Lingvistika kreativa: kolektivnaya monografiya / Pod obshchey red. T.A. Gridinoy. – Yekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t, 2013. – 2-e izd. 359 s.

Leont'yev A.N. Deyatel'nost'. Soznaniye. Lichnost'. – M.: Smysl, Akademiya, 2005. 352 s.

Losev A.F. Znak. Simvol. Mif. – M.: Izd-vo Mosk. un-ta, 1982. 480 s.

Miloslavskiy I.G. Voprosy slovoobrazovatel'nogo sinteza. - M.: Izd-vo MGU, 1980. 296 s.

Norman B.YU. Igra na granyakh yazyka: monografiya. – M.: Flinta, 2018. 344s.

©Гридина Т.А., 2021

Гридина Татьяна Александровна – доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой общего языкознания и русского языка. Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия).

Адрес: 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26, 281.

E-mail: tatyana_gridina@mail.ru

Gridina Tatyana Aleksandrovna – Doctor of Philology, Professor, Head of the Department of General Linguistics and the Russian Language. Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia).