

ФРЕЙМОВІ МОДЕЛІ ФОРМУВАННЯ ЗНАЧЕНЬ У ФРАНЦУЗЬКИХ НЕМЕТАФОРИЧНИХ КОМПОЗИТАХ

Протягом усієї історії розвитку словотвору композити французької мови були широко розглянуті, описані та класифіковані з позицій класичних теорій словоскладання, однак у цих дослідженнях не приділялось належної уваги тим когнітивним операціям, що супроводжують процес перетворення ментальних образів на лексичні одиниці. Втім, дослідження композитів у когнітивному аспекті проводились неодноразово, зокрема, на матеріалі англійської мови. [1], [2], [3], [4], [5]

На сучасному етапі розвитку науки вчених цікавлять не стільки результати, скільки динаміка словотвору, вивчення якої допомагає осмислити механізми виникнення нових слів та простежити поетапно перетворення від неясних образів-схем, що виникають у свідомості, до появи слів, які є своєрідним знаковим оформленням таких образів. Когнітивний аналіз складних слів дозволяє виявити основні етапи формування і закріплення у мові композита, сформованого на базі когнітивної моделі.

Когнітивне моделювання відображає процеси категоризації по-іншому, ніж класична теорія категоризації світу. Як відомо, процеси мислення здійснюються за допомогою образів, гештальтів, а отже концепти взаємопов'язані інакше, аніж прості структурні елементи [6, 340]. Розуміння тієї чи іншої ситуації зводиться до спроби відшукати в пам'яті знайому ситуацію, подібну до нової, але вже „відпрацьовану”. Нові дані обробляються за допомогою вже існуючого досвіду, який організується й зберігається у вигляді стереотипних когнітивних моделей. Вважається, що ідеальним уявленням про позначуваний словом предмет є фреймова когнітивна структура – усі можливі і так чи інакше відображені у слововживанні знання про об'єкт номінації [7, 58].

На основі сучасних досліджень когнітивною лінгвістикою запропонована модель утворення похідної одиниці, яка відображає механізм перетворення концепту на похідне слово: від гештальтування, формування установки й мотивуючої бази до граматикалізації, семантизації та включення в мовлення [7, 82-108]. Під час утворення похідного слова ми користуємось вже існуючою лексичною одиницею, яка при поєднанні з новими концептами набуває нового значення. Під час формування у свідомості когнітивної структури, номінатор конкретизує її за допомогою інших знаків мови, виділяючи ознаки, функції об'єкта тощо. В процесі внутрішнього програмування мовці вибирають з когнітивної моделі знаки, що виступають мотиваторами майбутньої мовної одиниці. Таким чином на тлі довольності зв'язку нового знака та концепта виникає жорстка вмотивованість цього знака іншими знаками мови.

Згадані вище властивості фреймових структур дозволяють нам описати різноманітні номінативні процеси, наприклад, такі як розширення та звуження значення або метонімія. Більш складною на рівні когнітивного моделювання є метафора, описана у сучасних дослідженнях з фреймового моделювання значення ідіом (О.Н. Баранов, Д.О. Добровольський [8], [9]; Деменьтьєва М.Ю. [10], Дж. Лакофф [11], В.І. Герасимов [12]; В.В. Красних [13]; Т.І. Кустова [14]; М.В. Нікітін [15] та ін.). У цих роботах з метою відтворення операцій когнітивного моделювання значення слів (у тому числі і складних) дослідниками передусім виділяються такі типові слоти фрейма: ім'я фрейма, час, етапи, місце, результати, зміст, суб'єкт, об'єкт та характеристика дії тощо. Під час подальшого аналізу операцій зі слотами вони будуть розглянуті нами більш конкретно залежно від засобів їх фактичного заповнення.

На думку вчених, процес формування значень композитів відтворюється через встановлення задіяних при цьому когнітивних операцій, а саме комбінацій фреймів або окремих термінальних вузлів різних ступенів складності із залученням фонових знань про дійсність та інференції (логічного виведення інформації за допомогою міркувань). Інтеграція трьох і більше фреймів можлива лише серед складних одиниць, а для композитів характерною часто виявляється саме модель інтеграції на ментальному рівні двох фреймів з введенням додаткових слотів. Когнітивна модель у вигляді сценарію також є характерною для композитів, коли ті чи інші типові ситуації вербалізуються у багатокомпонентних знаках. Крім того, у складних словах

спостерігається загалом значно вищий ступінь включеності екстралінгвістичних знань у формування таких одиниць [10, 58-60].

Базуючись на наведених вище особливостях когнітивної структури, властивій складному слову, проаналізуємо два принципово різні з когнітивних позицій типи композитів французької мови з метафоричним перенесенням значення та без нього з метою встановити ментальні операції, що відбуваються у свідомості при організації і вербалізації складного досвіду. Відповідно різні шляхи формування значення на фреймовому рівні передбачатимуть для цих композитів різні когнітивні моделі.

Спираючись на проведений фреймовий аналіз французьких складних слів, розглянемо можливі способи побудування когнітивних моделей композитів з неметафоричним значенням у французькій мові. Аналіз мовного матеріалу з позицій когнітивного моделювання дозволяє зробити висновок, що складні слова французької мови вербалізують ситуації, коли дві або більше концептуальні сфери можуть взаємодіяти, інтегруючи кілька фреймів з частковою або повною перебудовою їх структури.

Трансформації слотів та нові розіграння сценаріїв можливі, оскільки кожен фрейм містить процедури, які будуть виконуватись за певних умов (наприклад, при додаванні або видаленні інформації зі слота). Так, активізуючи, скажімо, фрейм *tourner* під час його включення у мовлення та заповнюючи різною інформацією слоти “об’єкт”, “суб’єкт впливу”, “інструмент”, “характеристика”, “місце дії”, “результат” та ін., ми можемо отримати базові сценарії із наступними значеннями:

- ***Façonner au tour*** (обробляти на верстаті):

(1) *Le colonel avait fait installer un tour sous les combles, et là, toute la journée, seul, il tournait des coquetiers de buis.* [16; 103]

Конкретне заповнення наступних слотів має такий вигляд: “суб’єкт (*le colonel*)”, “об’єкт (*des coquetiers de buis*)”, “інструмент (*un tour*)”, “тривалість дії (*toute la journée*)” та ін.

- ***Faire mouvoir autour d'un axe*** (обертати навколо) наприклад, *tourner à la broche* :

(2) *Je vis et flairais le rôti tournant à la broche.* [17] зі значеннями слотів “суб’єкт дії (*celui qui fait tourner la broche, le cuisinier*)”, “об’єкт дії (*le rôti*)”, “інструмент (*la broche*)”, “місце дії (*la cuisine*)”

- ***Être en rotation*** (постійно обертатись):

(3) *Les gamins qui tournaient autour du défilé, comme des mouches.* [18] Інформація розподілена у слотах таким чином: “суб’єкт дії (*les gamins*)”, “місце (*le défilé*)”, “характеристика дії (*tournaient comme des mouches*)”, “напрямок (*autour*)”.

- ***Agiter, remuer pour mélanger*** (перемішувати), наприклад:

(4) *Elle tourne la salade.* Значення слотів в даному випадку наступні: “інструмент (*une cuillère*)”, “місце (*un saladier*)”, “суб’єкт (*elle*)”.

- ***Manier en tous sens*** (крутити у різні боки):

(5) *Elle dansait, elle tournait, elle tourbillonnait sur un vieux tapis de Perse, jeté négligemment sous ses pieds; et chaque fois qu'en tournoyant sa rayonnante figure passait devant vous, ses grands yeux noirs vous jetaient un éclair.* [19, 56-57]

зі значенням слотів “суб’єкт дії (*elle*)”, “об’єкт (*sa figure*)”, “регулярність дії (*chaque fois*)”, “місце (*sur un vieux tapis de Perse*)” та ін.

- ***Fonctionner, en parlant de mécanismes dont une ou plusieurs pièces ont un mouvement de rotation*** (функціонувати)

- (6) *Le moteur tourne rond, mais l'on s'enfoncé.* [20, 31]

з конкретним заповненням слотів “суб’єкт дії (*le moteur*)”, “спосіб функціонування (*tourne rond*)”, “місце функціонування” (*la machine, l'avion*), “можливі наслідки дії (*l'enfoncement*)”.

- ***Diriger, par un mouvement courbe*** (спрямовувати рух):

(7) *“Sois puni seul d'abord, misérable, dit Lord de Winter à Felton, qui se laissait entraîner les yeux tournés vers la mer...”* [21, 636]

Слоти заповнюються наступним чином: “суб’єкт (*Felton*)”, “об’єкт (*les yeux*)”, “напрямок (*vers la mer*)”.

- ***Changer de direction*** (повернути, змінити напрямок):

(8) *Elle prit à terre deux épées dont elle appuya la pointe sur son front et qu'elle fit tourner dans un sens tandis qu'elle tournait dans l'autre.* [19, 57]

із заповненням слотів : “суб’єкт (*elle*)”, “об’єкти (*deux épées*)”, “напрямки руху (*dans un sens, dans l'autre*)”, “місце (*sur son front*)”.

- *Suivre, longer en changeant de direction* (обгинати, обходити щось)

(9) *Athos ... s'avança vers la fenêtre après avoir fait signe au reste de la troupe de tourner du côté de la porte.* [21, 688]

зі значенням слотів : “суб’єкт (*le reste de la troupe*)”, “відправний і фінальний пункти руху (*Athos → la porte*)”, “конкретне місце розташування (*du côté*)”.

- *Retourner → se mettre en sens inverse* (повернутись у зворотному напрямку):

(10) “*J'ai oublié le nom du photographe portugais qui est retourné chercher ses pelliches sur le «Rainbow Warrior» à un mauvais moment.*” [22]

Сценарій моделі розгортається завдяки такому заповненню слотів: “суб’єкт (*le photographe portugais*)”, “напрямок (заданий префіксом *re-*)”, “мета (*chercher*)”, “час (*à un mauvais moment*)”.

- *Tourner à → changer d'aspect, d'état, pour aboutir à (tel résultat)* (перетворитись на щось, привести до певного результату):

(11) “*Jamais amourette n'a si promptement tourné en mariage d'inclination*” [23].

Слоти заповнюються такою інформацією: “суб’єкт (*amourette*)”, “спосіб (*promptement*)”, “результат (*mariage d'inclination*)”.

- *Tourner bien, mal → être en bonne, en mauvaise voie* (добре або погано скінчитись) :

(12) “*Mon frère tourna si mal, qu'il s'enfuit et disparut tout à fait*” [17].

В останньому прикладі, так само, як і в попередньому, ми бачимо, що у сценаріях зі сформованим переносним значенням (*tourner → перетворюватись, ставати*) окрім найбільш характерних для даної моделі слотів “суб’єкт (*mon frère*)” та “спосіб (*mal*)”, ми зазвичай отримуємо заповнення слоту “результат дії, що утворюється внаслідок перетворення”, в даному випадку – *disparition*.

Отже, під час утворення складного слова та в процесі його вживання ми акцентуємо увагу і заповнюємо матеріалом одні слоти та не використовуємо (тимчасово видаляємо зі сценарію) інші. Завдяки цим операціям на базі стандартного набору слотів фреймової моделі, яка організує навколо себе стереотипну інформацію, людина кожного разу розгортає конкретний сценарій, пов’язаний з реально існуючою ситуацією.

Саме завдяки заповненню слотів конкретним значенням і фокусуванню уваги на об’єкті впливу ми отримуємо різні сценарії у композитах *tourne-feuille* (прилад для перегортання нотних сторінок) та *tourne-tuyaux* (інструмент для закручування труб). В першому випадку фрейм *tourner* активізує значення “перегортати” та включає на рівні слотів концептуальну інформацію про об’єкт дії (лист паперу, нотна сторінка), місце дії (концерт, репетиція), час та умови її виконання, учасників (хто і для кого виконує), результат (нова інформація з нової сторінки). У другому випадку у фреймі активізується значення “повертати навколо осі” або “мінати напрямок”. Разом з цим інформація про об’єкт дії (труби) звичайно змінює місце, час та умови виконання дії, її учасників та результат.

Більш складні операції на базі тієї ж фреймової структури із використанням додаткових фонових знань та нехарактерної концептуальної інформації породжують метафору (наприклад, *tourne-pierre* – це не інструмент для перевертання каміння, а птах, який таким чином шукає їжу, а *tourne-sol* є квіткою, що повертається слідом за сонцем.).

Велика кількість композитів з позицій когнітивного моделювання утворені за допомогою зміщення акцентів при розгортанні сценарію, що міститься у фреймі дієслова, та фокусування уваги на його конкретних сценах або учасниках. Переважно це складні слова типу *tourne-disque*, *couvre-lit*, *ouvre-bouteilles*, *taille-crayons*, що позначають діяча або інструмент та утворені за найпродуктивнішою моделлю V+N.

У деяких по-новому розіграних сценаріях виділяються також пасивні учасники ситуації, інформація про яких не знаходить формального втілення. Так, когнітивна модель композиту *soutien-gorge* передбачає знання про те, що *gorge* не може існувати сама по собі, а в даному конкретному випадку “об’єкт впливу” має належати конкретній жінці. Так само сприймаючи складне слово *assurance-vie* ми знаємо, що життя не існує абстрактно, воно завжди має свого власника, а інформація про *assurance* (страхування) дозволяє припустити, що живою істотою, яка страхує життя, буде скоріше за все людина.

Велика кількість композитів з позицій когнітивного моделювання утворені за допомогою зміщення акцентів при розгортанні сценарію, що міститься у фреймі дієслова, та фокусування уваги на його конкретних сценах або учасниках. В цілому перекомбінації та перенесення нетипової для сценарію інформації (як у композитах з метафоричним значенням) у таких моделях не відбувається, що, втім, не заважає постійному розігруванню нових сценаріїв для позначення діяча або інструментів за найпродуктивнішою моделлю V+N на базі фреймів фреймів *appuyer (appui-bras, appui-main, appui-tête), cacher (cache-pot, cache-radiateur), chauffer (chauffe-assiette, chauffe-eau), couper (coupe-légumes, coupe-papier), laver (lave-vaisselle, lave-mains, lave-glace), porter (porte-bouteille, porte-cigare), protéger (protège-cahier, protège-dents, protège-parapluie), serrer (serre-tête, serre-papiers, serre-livres), tirer (tire-bouchon, tire-bouton), vider (vide-poches, vider-pomme)* і т. ін.

Включення складних прикметників до слотів іменника ми виявляємо у численних прикметниках типу Adj+Adj (*israélo-palestinien, politico-mafieux, cardiovasculaires*), складові композитів тут переважно виступають в якості конкретного заповнення термінальних вузлів фреймової структури; сценарій же розгортається поза межами складного слова і найчастіше пов'язаний з іменником, до якого додається складний прикметник. Так, у *conflit israélo-palestinien*, сценарій конфлікту між странами – *conflit entre Israel et Palestine* – передусім включає в себе двох учасників, а отже компоненти складного слова представляють собою матеріал заповнення слотів “ім'я учасників сценарію конфлікту”.

В інших випадках складні прикметники можуть заповнювати слоти з різними значеннями, наприклад, у *milieux politico-mafieux* це буде слот “характеристика учасників певної соціальної групи”. Крім того, другий компонент явно несе негативну оцінку і характеризує перший, що визначено їх порядком у складі композиту: *milieu politique qui est mafieu*. Це дозволяє нам виділити у слоті “характеристика” нейтральну, негативну і, як можливість, позитивну оцінки учасників.

Неоднорідність складних прикметників на когнітивному рівні може виражатись через ієрархічність. Наприклад, у *maladies cardiovasculaires* сценарій хвороби включає в себе місце її локалізації (слот “місце дії”), виражене складним словом, компоненти якого є ієрархічно підпорядкованими: згадані хвороби є передусім серцевими (*cardiaques*), але одночасно пов'язаними з кровообігом (*vasculaires*).

Характеристики феномену, об'єднані в одну лексичну одиницю, не досягають того ступеня спаяності, як у випадку, коли відбувається перебудова фреймових структур. Разом з тим, ставши елементами складного слова, вони дозволяють припустити наявність на ментальному рівні спільної інформації, яка й дозволяє побудувати композит. Ця спільна інформація може бути у слотах із схожою або тотожною інформацією (наприклад, у слотах моделі *maladies cardiovasculaires* записана інформація про приналежність до системи кровообігу), або в самому іменнику (адже прикметники обов'язково являють собою характеристику імені, яке поєднує їх на концептуальному рівні). Включеність складних прикметників до великої кількості можливих сценаріїв в якості матеріалу заповнення термінальних вузлів дозволяє говорити про гнучкість та варіативність їх когнітивної структури.

Інтеграція фреймів на основі співставлення найважливіших функціональних ознак об'єкта – це переважно моделі композитів утворених по типу N+N (*écrivain-poète, café-restaurant, bar-sandwicherie, analyste-programmeur, jupe-paréo* та ін.), які, втім, позначають складні, але неоднорідні феномени, що з когнітивної точки зору належать до різних концептуальних рівнів.

Сценарій значення композитів такого типу може розгортатись таким чином: “перший учасник виступає в ролі другого (третього і т.д.), не втрачаючи своїх власних функцій”. Перший компонент зазвичай несе інформацію про більш значимий з функціональної точки зору об'єкт, на якому фокусується увага, другий позначає його належність і до інших сфер. Поєднання фреймів стає можливим завдяки розгалуженню системи термінальних вузлів базової фреймової структури з надбанням нового досвіду та появі у її складі нових додаткових слотів, які взаємодіють з іншими фреймами. Так, *écrivain-poète* це, передусім, письменник, який у певних ситуаціях виступає в ролі поета; *café-restaurant* представляє собою кафе, тобто заклад, менший та ієрархічно нижчий за ресторан, в якому, однак, можна поїсти, як в ресторані; так само *bar-sandwicherie* в першу чергу є баром, де разом з випивкою відвідувач може з'їсти сандвіч.

Порівняймо окремо фреймові структури компонентів, що складаються разом у композит *écrivain-poète*. Виділивши властиві для них слоти, ми побачимо, що вони переважно

заповнюються схожим або тотожним матеріалом. Так, вже сама дія, що реалізується під час динамічного розгортання сценаріїв на базі цих структур є однаковою: “писати” або “складати літературні твори”. Сферою діяльності в обох випадках є творчість, а саме література; безпосередньо суб’єктом та об’єктом згаданої дії є автор та читач (аудиторія), для якого виконується написання твору. Спосіб дії (розумові операції) та інструменти, за допомогою яких автори фіксують свої літературні твори (папір, олівець, друкарська машинка, комп’ютер, диктофон тощо) загалом спільні для письменника та поета. Метою в обох випадках зазвичай є видання твору та визнання публіки, а тривалість зазвичай необмежена, адже можна створити шедевр за одну ніч або писати роман усе життя. Лише результат написання за своєю формою має бути різним: проза або поезія. Таким чином, на рівні слотів ми маємо усі підстави для об’єднання та інтеграції фреймів до єдиної структури, лише інформація у слоті “результат дії” дозволяє визначити ролі, підпорядковуючи фрейми на підставі функціональної значимості, тобто на основі семантики, що відображено у порядку сполучення компонентів.

Крім того, ступінь злиття компонентів вказує на ступінь зближення концептуальних сфер. Зв’язок між злиттям компонентів слова та злиттям концептосфер на ментальному рівні підтверджується існуванням у мові складних слів, що мають назву телескопічних або слів-злитків типу *claviardage (bavardage avec le clavier)*, *publireportage (publicité+reportage)* та ін. Графічне оформлення таких композитів свідчить про те, що на ментальному рівні мовець усвідомлює їх як цілісний феномен, особливу інтеграцію фреймів, не розділяючи їх на складові. Якщо звернутись до запропонованого Ж. Фоконьє поняття “блендінгу” як злиття кількох ментальних просторів, то в композитах, утворених за допомогою телескопії, можна виділити окремі концептосфери компонентів, загальний простір, завдяки універсальній інформації якого відбувається злиття, та власне складну структуру як результат блендінга. Так, у *claviardage* на основі інформації про можливість вести пряму розмову через комп’ютер, підключений до Інтернету, поєднуються інструмент (*clavier*) із процесом (*bavardage*), утворюючи вже якісно новий процес.

Ступінь спаяності та іноді незвичний порядок компонентів (у *claviardage* базисом виступає не “балаканина”, а клавіатура за допомогою якої спілкуються, що підкреслює специфічність Інтернет-спілкування) говорять про те, що когнітивні структури не є застиглими, а свідомість постійно працює, представляючи новий досвід у нових формах. Під час спонтанного процесу мовлення людина вільно оперує “готовими” моделями, що зберігаються в пам’яті, і може свідомо або навіть випадково встановлювати семантичні зв’язки та поєднувати різноманітні конструкції. Постійний процес обробки нової та перегляду відомої інформації забезпечує фокусування уваги на інших (нових) учасниках сценаріїв та веде до появи нових когнітивних структур, що вербалізуються у складних словах. Це стосується більшості слів-злитків, що у великій кількості спонтанно виникають та з часом закріплюються в мовленні: *famillionnaires* → *famille de millionnaires*, *cadonner* → *donner en cadeau*, *gardinier* → *le gardien qui fait fonction de jardinier* і т.ін.

Паралельне поєднання фреймів із тотожною концептуальною інформацією відбувається у нечисленних складних дієсловах типу *flirto-couchouiller*. Скажімо, у наведеному композиті фреймові структури несуть інформацію про різні сторони любовних взаємин: *flirter* – загравати з кимось, *couchouiller* або *couchailler* – мати випадкові сексуальні стосунки. Обидва фрейми як і у вільному функціонуванні, так у складі композита мають спільні слоти, що можуть заповнюватись рівнозначним матеріалом. Так, слот “сфера дії” в обох випадках представляє конкретну область особистих взаємин, відрізняється у фреймах дієслів лише ступінь актуалізації можливості саме сексуальних відносин.

Заповнення слотів “суб’єкти” та “об’єкти дії” в обох фреймах принципово не відрізняється, тому вони містять ідентичний зміст незалежно від того, хто є активним учасником дії – чоловік або жінка. До слоту “час” вводиться інформація про те, що обидві дії – *flirter* та *couchailler* – не потребують особливого витрачання часу для своєї реалізації, а отже здійснюються досить швидко. Слоти “місце” та “способи реалізації дії” заповнюються у фреймах *flirter* та *couchailler* подібною інформацією, яка свідчить про несерйозність, адже стратегії поведінки людини під час флірту чи залицяння з метою разових інтимних стосунків багато в чому схожі.

“Мета” дії може бути дещо відмінною або пересікатись та співпадати у першому та другому фреймі. Так, можна фліртувати або мати випадкові сексуальні стосунки з кимось з метою розважитись, отримати за це винагороду або визнання, з метою маніпулювання людиною тощо. В інших випадках, коли метою флірту є саме сексуальні стосунки, фрейми виявляються ієрархічно

підпорядкованими: *flirter* постає як початок дії, а *couchailler* – як її логічне завершення. Однак, зважаючи на інформацію, закладену у *flirt* (*relation amoureuse plus ou moins chaste, généralement dénuée de sentiments profonds*), такий варіант розіграння сценарію постає як менш вагомий або другорядний. Відповідно до мети слот “результат” заповнюється тотожною або відмінною інформацією: винагорода чи контроль над іншою людиною як результат флірту/випадкового сексу (фрейми виступають паралельно) або секс як результат флірту (фрейми підпорядковані).

Незважаючи на виявлену в деяких випадках заповнення слотів спільну (або подібну) інформацію, фрейм дієслова *couchouiller* (*coucher* разом з пейоративним суфіксом, який, крім того, додає значення кратності) виступає як паралельний фрейм відповідно до *flirter*. Входячи до складу складного слова, обидва фрейми зберігають незалежність один від одного, паралельно несучи інформацію про несерйозність дій (у тій чи іншій мірі).

Отже, значення композитів французької мови можуть бути представлені як когнітивні моделі, що містять інформацію про людину та її діяльність з пізнання й освоєння реального чи уявного світу, а також про результати такого пізнання і відповідні номінативні процеси. Аналіз французьких складних слів показав, що у композиті можуть поєднуватись та зіставлятись (без переосмислення) фреймові структури різних рівнів за допомогою наступних когнітивних операцій: зміни структури на рівні слотів: *заміни змісту або видалення слотів*; *зміщення акцентів при розігруванні сценарію з виділенням конкретних сцен або учасників*; *включення композитів-прикметників у термінальні вузли в складі фреймової структури імені*; *безпосередньої інтеграції двох фреймів*; *поєднання двох паралельних сценаріїв із загальним концептуальним змістом*. Усі когнітивні операції відбуваються на рівні трансформацій структури фреймів, із заповненням слотів характерною інформацією.

Результати проведеного дослідження свідчать про плідність комплексного підходу до вивчення похідних одиниць та відкривають перспективи для подальшого їх аналізу у когнітивному аспекті. Серед перспективних напрямків подальшого дослідження складних слів французької мови слід відзначити вивчення семантичних постдериваційних процесів у композитах; порівняльний аналіз когнітивних моделей значення складних слів на матеріалі різних мов з урахуванням специфіки національних картин світу та способів кодування досвіду у композитах у різних національних спільнот; більш докладне вивчення багатокomпонентних складних слів; аналіз функцій складних слів у різних типах дискурсу (науковий, рекламний і т. ін.).

ЛІТЕРАТУРА

1. Васильєва О.Г. Концептуальна семантика субстантивних композитів-бахуврихі (на матеріалі антропосемічної лексики сучасної англійської мови): Автореф. дис... канд. філол. наук: 10.02.04 / Київ. нац. лінгв. ун-т. – К., 2006. – 20 с.
2. Крайняк Л.К. Композити з першим дієслівним компонентом в сучасній англійській мові: семантико-когнітивний аспект: Дис... канд. філол. наук: 10.02.04. – Київ, 2001. – 246 с.
3. Деменчук О.В. Колоративна композита в англійській мові: когнітивно-ономасіологічний аспект: Автореф. дис... канд. філол. наук: 10.02.04 / Київ. нац. лінгв. ун-т. — К., 2003. — 19 с.
4. Ржержиха В. О. Семантика сложных существительных с отглагольным компонентом типа *cooking-apple* и *ice-breaker* в современном английском языке: Дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04. – М., 1985. – 156 с.
5. Сергеева И.Н. Мотивационная типология сложных существительных английского языка (опыт когнитологического моделирования): Дис...канд. филологических наук: 10.02.04.– М., 1989. – 330 с.
6. Ченки А. Семантика в когнитивной лингвистике // Фундаментальные направления в современной американской лингвистике. – М.: изд-во МГУ, 1997. – С. 340 – 369.
7. Селиванова Е.А. Когнитивная ономазиология (монография). – К.: изд-во Фитосоциоцентр, 2000. – 248 с.
8. Баранов А.Н., Добровольский Д.О. Структуры знаний и их языковая онтологизация в значении идиомы. // Исследования по когнитивным аспектам языка. Труды по искусственному интеллекту: Ученые записки Тартуского университета. – Тарту, 1990. – вып. 903. – С. 20–37.
9. Баранов А.Н., Добровольский Д.О. Концептуальная модель значения идиомы. // Когнитивные аспекты лексики немецкого языка. Сб. научных трудов. – Тверь, 1991. – С. 3–24.
10. Деменьтьева М.Ю. Представление значений языковых единиц различной структурной сложности на уровне фреймовых моделей. // Текст и дискурс: традиционный и коммуникативно-когнитивный аспекты исследования; под ред. Л. А. Манерко. – Рязань, 2002. – 236 с.
11. Лакофф Дж. Когнитивное моделирование. //Язык и интеллект. – М.: Наука, 1996. – С. 143–185.

12. Герасимов В.И. К становлению когнитивной грамматики. Современные зарубежные грамматические теории. – М.: Наука, 1992. – 197 с.
13. Красных В.В. От концепта к тексту и обратно (к вопросу о психолингвистике текста). // Вестник Московского университета. Сер. Филология. – 1998. – №3 – С. 53–71.
14. Кустова Т.И. Когнитивные модели в семантических деривациях и система производных значений. // Вопросы языкознания. – 2000. – №4. – С. 91–109.
15. Никитин М.В. Основания когнитивной семантики. – СПб, 2003. – 277с.
16. Mirbeau O. Le journal d'une femme de chambre. // <http://kropot.free.fr/Mirbeau-Journal-001.htm>
17. Rousseau J. J. *Les Confessions*. // <http://www.lettres.net/confessions/confessions.htm>
18. Maupassant G. Farce normande. // <http://www.bmlisieux.com/litterature/maupassant/farcnorm.htm>
19. Hugo V. Notre Dame de Paris. // <http://parolesfr.kiev.ua/books/hugo.zip>
20. Saint-Exupery A. La Terre des hommes. // <http://parolesfr.kiev.ua/books/exupery2.zip>
21. Dumas A. Les trois mousquetaires. // <http://parolesfr.kiev.ua/books/dumas.zip>
22. Beigbeder F. Mémoires d'un jeune homme dérangé. – Paris: La Table Ronde, 2001. – 160 p.
23. Balzac H. Bal des sceaux. // www.french-book.net/text/Biblio/Fr/Balzac/balzac_bal_des_sceaux.html

Наталья ЯРОШЕНКО

© 2009

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ЗАГОЛОВКАХ

Термин *языковая игра*, как известно, впервые был употреблен австрийским философом Людвигом Витгенштейном в “Философских исследованиях” для описания регламентированного набора конвенциональных правил, в которых участвует говорящий. Считается, что логико-философские принципы концепции языковых игр являются исходными для современных модальных логических систем: логика деятельности, семантика “возможных миров”, девиантная логика, логика отношений, логическая теория игр (см. [Гончаренко, 1999: 1]). При этом, следом за Л. Витгенштейном, философский подход подразумевает широкую трактовку понятия “языковая игра” (вся человеческая жизнь — деятельность *homo ludens* — и весь язык как совокупность языковых игр, т. е. единство языка и действий). В то время как собственное лингвистическое понимание понятия языковой игры является более узким, поскольку термин *языковая игра* обозначает “явления, когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное” [Земская, 1983:172].

В современной лингвистике существует уже достаточно большое количество исследований, посвященных разным аспектам языковой игры. При всем многообразии подходов к пониманию понятия “языковая игра” в рамках лингвистического подхода в какой-то мере объединяющим началом для них является интерпретация “языковой игры как сознательного, намеренного отступления от общепринятой языковой нормы (на всех уровнях системы)” [Кучеренко 2006: 1]. Так, В.З. Санников в монографии “Русский язык в зеркале языковой игры” рассматривает языковую игру как вид лингвистического эксперимента, отмечая при этом, что “языковая игра, как и комическое в целом, — это отступление от нормы, нечто необычное” [Санников 1999: 13]. При этом лингвист обращает внимание на то, что такое отступление от нормы должно быть четко осознанным и намеренно допущенным говорящим (пишущим); а слушающий (читающий), в свою очередь, должен отдавать себе отчет в том, что такое отступление от нормы является специальным. Реципиент как бы вовлекается в сложившуюся ситуацию, он принимает игру, по правилам которой то или иное выражение не считается ошибкой, поскольку специально создано с нарушением принятых в языковом коллективе норм и выполняет какую-то новую “сверхзадачу”. Воспринимающий как раз и пытается разгадать эту сверхзадачу, чтобы вскрыть глубинное намерение автора. Отметим, что в монографии В.З. Санников языковая игра рассматривается прежде всего как прием создания языковой шутки, т.е. как средство создания комического.

С. Ильясова подчеркивает, что понимание под языковой игрой осознанного нарушения нормы, отступления от нее подразумевает противопоставление языковой игры языковой ошибке. Между тем в современной языковой ситуации не всегда легко провести грань между ошибкой и