

ӘӘЖ 811.111

**ЛИНГВОКРЕАТИВТІ АСПЕКТ АҒЫЛШЫН ТІЛДІ БУҚАРАЛЫҚ
КОММУНИКАЦИЯ, БРИТАНДЫҚ ЖӘНЕ СОЛТҮСТІК АМЕРИКАЛЫҚ БАҚ-ҒЫ
ТІЛДІК ОЙЫН**

Әзжанова Гулшат Ахметовна

eezhanova.gulshat@bk.ru

7M01703 – «Шетел тілдері және мәдениетаралық байланыс» білім бағдарламасының
магистранты

Х.Досмұхамедов атындағы Атырау университеті, Атырау қ, Қазақстан Республикасы
Ғылыми жетекшісі, п.ғ.к- **Кисметова Г.Н**

Жаңа технологиялардың, ғылыми жаңалықтардың, жетілдірілген өндірістік қатынастардың, құбылыстарды түсіндіруге көзқарастардың әртүрлілігінің әсерінен оның танымдық және жасампаз қызметіне, санасына әсер ете алмайды. Танымдық процестер адамның ақпараттық жүйеге қол жетімділігі арқылы жүзеге асырылатын белгілі ресурстар. Заманауи технологиялар коммуникацияның әртүрлі қатысушылары арасында ақпарат алмасу тәсілдерінің ауқымын кеңейтуге мүмкіндік береді.

«Тілдік ойын» негізінен көптеген лингвистердің тілді ойын түрінде қолдануымен байланысты. Жиі қолданылатын - дыбыстар мен сөздерді дұрыс қолданбау, сөздерді біріктіру, әзілдер мен сөз тіркестерінің барлық түрлері, танымал метафоралар мен афоризмдер. Әрбір адам тілді меңгере бастағанда және бұл өмірдің барлық аспектілерінде тілдік ойынмен ерте жастан танысады деп есептеледі.

Бұл инновациялық теория Витгенштейннің философиялық зерттеулері барлық еңбектерінде пайда болды. Ол өзінің теориясында сөйлеу әрекетінің белгілі бір «тілдік ойынға» ұқсастығын көрсетті. Оның пікірінше, сөйлеу мен оның орын алған жағдайының нәтижесінде жаңа сөздер, жаңа тілдік формалар мен құрылымдар пайда болады. Ол тілдің тұрақты емес, түгендеу сипатына сенеді. Сондықтан жаңа тілдік модельдер алдыңғылардың орнын басып, қарым-қатынаста «тілдік ойын» деп атайды. Бұл тіл ережелері мен анықтамалардың бекітілген жиынтығы емес, керісінше үнемі өзгеріп отыратын тәжірибелер мен ойындар жиынтығы деген идеяны білдіреді. «Тілдік ойын» термині тілді қолдану маңызды немесе формальды әрекет емес, белгілі бір мақсатқа жету үшін ережелерді сақталатын ойын әрекеті екенін білдіреді.

Тілдік ойын, философ Витгенштейн атап өткендей, «тіл өмірінің бір түрі, адамның коммуникативті іс-әрекетінің ажырамас құрамдас бөлігі, оның мәні тек тілді қолданудың нақты жағдайларында ғана жүзеге асады». Осылайша, тілдік ойын Л.Витгенштейннің көзқарасы бойынша адамдардың ойларын бір-біріне қалыптастыру, білдіру және жеткізудің шығармашылық процесі болып табылады және ол әрқашан прагматикалық түрде ынталандырылады. Мұндай түсінік адамның қос табиғатын жаңғыртатын тілдік ойындардың екіұштылығын көрсетеді. Л.Витгенштейннің ғылыми зерттеулерінің нәтижелері таратылғаннан кейін философтардың, мәдениеттанушылардың, әлеуметтанушылардың, психологтардың, антропологтардың, лингвистердің және басқа да ғалымдардың зерттеулерінде «тілдік ойын» және «ойын» ұғымдары бірінші орында. Егер Л.Витгенштейннің бірінші дәуірдегі логикалық ойлау критерийлеріне сәйкес тілге негізделген болса, оның екінші кезеңдегі ойлауы әртүрлі күнделікті қолданылатын тілдерге негізделген. Екінші идеяда Л.Витгенштейн өзінің бұрынғы түсінігіндегі кемшіліктерді мойындайды және талдайды, бірақ ол ойдың әдістемелік тұжырымына негіздейді. Адам өмірінің әртүрлі жағдайларында сөздерді қолдану тілдің өзегі болып табылады. Нәтижесінде бірнеше динамикалық тілдік ойындар адам өмірінің жағдайымен шектелмейді.

Адам өмірінің кез-келген жағдайында контексте қолданылатын нормаларды қолдануда әр түрлі тіл қолданылады. Л.Витгенштейн тіл іс-әрекеттің құрамдас бөлігі немесе өмір сүру тәсілі екенін сипаттау үшін «тілдік ойын» тіркесін қолданды. Әрбір тілдік ойынның өзіндік ережелер жиынтығы мен ерекшеліктерін бар. Нәтижесінде адам өмірінің әр саласында белгілі бір нормалармен белгілі бір тіл қолданылады. Әр тілдік ойынның өзіндік ерекше ережелері бар, оларды басқа ойындардың ережелерімен шатастыруға болмайды. Тілдік ойын ережелерін бір-бірімізбен шатастырған кезде хаос пайда болады.

«Sprachspiele» (тілдік ойын) терминін Л.Витгенштейн тілдің қолданылу шындығына байланысты іс-әрекеттің немесе өмір салтының құрамдас бөлігі деген мағынада қолданады. Бұл грамматикалық ойын бір түрі ретінде сөздер мен қарапайым тілді қолданудың бүкіл процесін қамтиды. Бұл зерттеу ең алдымен тілдің прагматикалық элементтеріне бағытталған немесе басқаша айтқанда, тілдің адам өміріндегі қарым-қатынас құралы ретіндегі рөлін көрсетеді. «Sprachspiele» немесе «тілдік ойын» сөзі Л.Витгенштейннің алдында тұрған фактіні, атап айтқанда күнделікті кездесетін тілдердің көптігін мойындауынан туған. Л.Витгенштейннің бұл жерде ағылшын, неміс және т.б. тілдердің әдеби, медициналық, философиялық және т. б. сияқты ғылыми тілдердің алуан түрлілігінде емес, күнделікті өмірде кездесетін тілдердің әртүрлілігінде.

Тілдік ойындар қарапайымнан күрделіге дейінгі әр түрлі жанрларда және сөйлеу формаларында кездеседі. Ол әртүрлі ойларды, ниеттерді, эмоцияларды жеткізе алады және сөз формаларын жасау немесе өзгерту арқылы бұқаралық ақпарат құралдарының өзара әрекеттесуінде нақты салдарға әкелуі мүмкін.

Мысалы, оқиғаларды баяндауда, оқиғаларды болжауда, оқиғаларды баяндауда және тілдік ойындардың басқа да көптеген түрлерінде Л.Витгенштейн әр түрлі және күрделі ерекшеліктері бар көптеген, тіпті сансыз тілдік ойындар бар екенін еске салды. Шындығында, біз күнделікті өмірде көптеген тілдік ойындарда бірдей сөздерді немесе сөз тіркестерін жиі кездестіреміз. Тіл, Л.Витгенштейннің пікірінше, әмбебап нәрсені тудыру мүмкіндігіне ие. Терминмен немесе сөз тіркесімен сипатталған құбылыстар әмбебап емес. Сондықтан біз бәріне бірдей сөзді немесе өрнекті қолдана алмаймыз. Шындығында, сөздер мен сөз тіркестерінің арасында бірнеше байланыс бар. Л.Витгенштейн бұл ұғымды әр түрлі отбасылық ұқсастық немесе отбасылық ұқсастық деп атады. Ол физикалық және эмоционалдық ұқсастықтарды сипаттай отырып, отбасы мүшелері арасындағы генетикалық ұқсастықты мысал ретінде пайдаланады.

Нәтижесінде бір мағыналы емес бір сөзді немесе сөйлемді бірнеше жолмен қолдану, ұқсастықтың ортақ негізін қамтиды. Екі егіздің арасында, тіпті олар бірдей болса да, кейбір айырмашылықтар болуы керек. Дегенмен, екі егіз бірдей болмаса да, бір-біріне өте ұқсас болып көрінеді. Бір сөзді немесе мәлімдемені әмбебап (ұқсастық) бірдеңені қамтыса да, әртүрлі тәсілдермен қалай қолдануға болатыны туралы да солай айтуға болады, бірақ оның мағынасы оның қалай қолданылатынына байланысты өзгереді.

Алайда, кейбір сыншылар тілдік ойынның анықтамасы тым кең және түсініксіз деп санайды. Олар бұл тілдік ойынның нені құрайтыны туралы нақты түсінік бермейді, сондай-ақ мұндай деп санауға болатын тәжірибелер мен әрекеттердің ауқымын көрсетпейді деп мәлімдейді. Сонымен қатар, басқалары Л.Витгенштейннің тілдік ойындар туралы идеясы оның тілді қолдану тәсілін қалыптастыратын күрделі әлеуметтік және тарихи контексттерді есепке алмауымен шектеледі деп болжайды. Мысалы, сыншылар тілдік ойындарды билік қатынастары, әлеуметтік нормалар және мәдени құндылықтар сияқты факторларды ескермей толық түсіну мүмкін емес деп санайды.

Қорытындылай келе, тілдік ойын ұғымы философия мен лингвистикада жалғасып жатқан пікірталастардың тақырыбы болып қала береді. Кейбір анықтамалар оның әлеуметтік және мәдени аспектілеріне баса назар аударса, басқалары оның функционалдық және когнитивтік аспектілеріне назар аударады. Шектеулері мен қиындықтарына қарамастан,

тілдік ойын тұжырымдамасы тіл туралы түсінігімізді динамикалық және контекстке тәуелді құбылыс ретінде қалыптастыруға әсер етуді.

Бұқаралық ақпарат құралдарында тілдік ойын бірліктерінің қолданылуын түсіну үшін тілдік ойынның философиялық тұжырымдамасын қарастыру қажет. Коммуникативті және прагматикалық көзқарас тұрғысынан тілдік ойынның көптеген ерекшеліктері бар. Осы шарттардың бірі-процеске кемінде екі қатысушыны қосу қажеттілігі. Екінші ойыншының міндетті түрде қатысуы «басқа ешбір іс-әрекетте адам өзінің психофизиологиялық және интеллектуалдық ресурстарының ойын сияқты әсерін көрсетпейді» деп анықталады. Тиісінше, «мен» ойынына қатысушының қабілеттерін бағалайтын және «сіз» қатысушысы қажет. Вишнякованың пікірінше, тілдік ойын осы екі рөлдің арасындағы қарым-қатынастың табиғи тәсілі ретінде жүзеге асады, ал адресаттың ойындағы рөлі ешбір жағдайда төмендемеуі керек, бұл ең маңыздысы және дәл осы мағынада адресаттың міндеті-осы екі рөлдің авторы ұсынған хабарламаны декодтау.

Психолингвистикалық және лингвокогнитивтік тәсілдерді қолдана отырып, тілдік ойынға қатысушылардың әрқайсысының ерекшеліктерін мұқият талдап көрейік. Орыс лингвисті Шатрова тілдік ойынның келесі сипаттамасын ұсынады, ол негізгі белсенді тұлға болып табылады, өйткені ол белгілі бір идеяны кодтауға ойын түрінде иелік етеді. Оның пайымдауынша, жіберушінің жеке басын қарастыру кезінде бірнеше сипаттамаларды анықтаған жөн: мотивациялық, когнитивтік және прагматикалық.

Тілдік ойынды қалыптастырудың барлық мотивтерін тілдік ойынның адресатына үнемі бағытталған үш үлкен топқа бөлуге болады: жеке, ситуациялық және әлеуметтік. Жеке мотивтер, бір жағынан, өзін-өзі көрсетуге, өзін-өзі жүзеге асыруға, тілдік рефлексия (тілдік инстинкттің көрінісі) және тілдік іс-әрекет арқылы өзінің қайталанбас жеке көрсетуге деген ұмтылыспен байланысты тілдік канондарды жеңу және тілдің ішкі ресурстарын жүзеге асыру, бұл эмоционалды қанағаттануға әкеледі. Екінші жағынан, олар шындыққа, құбылыстарға, оқиғаларға, қоғам мүшелеріне және өз тәжірибелеріне эмоционалды қатынасты жаңа төл тілдік формаларда білдіру қажеттілігімен тығыз байланысты.

Тілдік ойын, Болдарева мен Шаховскийдің пікірлері бойынша, адресаттың лингвистикалық тұлғаны интеллектуалды, адамның эмоционалды жағдайын барынша адекватты түрде көрсететін ауызша формаларды іздеуге шақырады. Бұл адамдарды тілдік құралдардың қалыптасқан жүйесін қайта қарауға итермелейтін жеке мотивтерін түсіндірудің жаңа тәсілдерін іздеп тілдік ойынға жүгінеді. Психолингвистикалық тұрғыдан алғанда, тілдік ойын коммуниканттардан модельдеуде де, сөйлеудің стандартты емес түрін түсінуде де интерпретациялық өзіндік ерекшелігін талап ететін лингвистикалық-шығармашылық сөйлеу әрекетінің түрі деп түсініледі. Бұл шығармашылық екі түрлі формада көрінеді:

1. Компенсаторлық- объектіні, сондай-ақ сөздер, формалар мен мағыналар жиынтығын номинациялаудағы олқылықтарды жою туралы.

2. Шартты модельдеу немесе нақты, бұл өзіндік тілдік рефлексия, яғни тілдің ішкі ресурстарын түсіну нәтижесінде тілдік стандарттан ауытқуды білдіреді.

Салыстырмалы түрде, бұл жерде тілдің тағы бір ерекшелігін атап өткен жөн, ол акцентуалдылық. Мұны Арутюнова және Е.В. Падучева сияқты психолингвистиканы зерттеген бірнеше зерттеушілер енгізді. Олардың пайымдауынша, «жіберуші» жарқын, әсерлі, стандартты емес лингвистикалық формалар мен құрылымдардың көмегімен шығармашылық өзара әрекеттесу үшін жағдай жасап қана қоймайды, сонымен қатар алушының назарын лингвистикалық аномалияға аударады, осылайша олардың қызығушылығын интеллектуалды диалогты оятады.

Мұндай лингвистикалық-шығармашылық іс-әрекет процесінде, біздің жағдайда, ол тілдік ойын құруда, тілдік тұлғаның шығармашылық қабілеттерін негізгі критерийлеріне байланысты көрінеді, олар:

- өзіндік ерекшелігі-алыстағы ассоциацияларды құру мүмкіндігі.

- семантикалық икемділік-объектінің қызметін анықтау және оған жаңа қолдануды ұсыну мүмкіндігі

- бейнелі бейімделу икемділігі - ондағы жаңа мүмкіндіктерді көру үшін тітіркендіргіштің пішінін өзгерту мүмкіндігі.

- семантикалық стихиялық икемділік - салыстырмалы түрде шектеусіз жағдайда әртүрлі идеяларды шығару мүмкіндігі.

Ситуациялық мотивтер қарым-қатынастағы шиеленісті жеңілдету, мысалы, әңгіменің үнін өзгерту, жаңа байланыс орнатудың басында пайда болатын ыңғайсыздықты жеңу немесе сұраққа тікелей жауап бермеу қажеттілігінде жатыр. Сондықтан жіберуші хабарламаға өзінің шынайы көзқарасын жанама түрде білдіруге, жағдайды, құбылысты немесе адамды бағалауға мүмкіндік беретін әртүрлі «тілдік масқаларды» киеді. Екінші жағынан, әлеуметтік мотивтер жіберушінің коммуникативті міндетіне негізделеді, ол алушыға прагматикалық әсер ету болып табылады және тілдік ойын арқылы хабарламаға белгілі бір қатынасты қалыптастыра отырып, жіберушінің міндеті-оның формасын түзету. Көп жағдайда цензураны болдырмау үшін журналистер жанама ақпаратты және семантикалық ақпаратты жанама түрде беруді яғни айқын категориядан жасырын категорияға - субтекстерге, тілдік ойындарды белсенді қолдана отырып шешеді. Бұл нақты мақсатты жасырын түрде білдірудің бір жолы. Жанама әсерлердің бірі-импликациялардың пайда болуы-адресат жасаған тұжырымдар, нақты көрсетілмеген ақпарат туралы болжам.

Қорытындылай келе, ауызша және жазбаша сөйлеудегі тілдік ойынның тиімділігінің шарттарының бірі адресаттың коммуникативті теңдігі болып саналады (Федосюк, 1998), олардың эквиваленттілігі мен бір-біріне қатыстылығы, атап айтқанда, олар лингвистикалық, психологиялық, мотивациялық, танымдық және мәдени компоненттер тұрғысынан сәйкес келеді. Тілдік ойынды жіберушіге коммуникативті сәтсіздік және прагматикалық тапсырманы шеше алмау қаупі болады: автор үміт артатын тілдік ойынның әсер етуші ниеті жай жұмыс істемейді.

Дегенмен, ойында жеңілгендер болмауы керек екенін есте ұстаған жөн және нәтижелі қарым-қатынас жасау үшін автор адресатты нақты көрсетуі керек, содан кейін оларды дәл және сауатты таңдауы керек, бұл автор үшін тағы бір қиын міндет.

Кез - келген ақпарат алушының негізгі қызметі - әлемді бейнелеудің вербалды және вербалды емес формаларын түсіну және түсіндіру, ал тілдік ойын алушының функциясы-формаларды талдаумен шектелмейтін, сонымен қатар тілдік ойынның мазмұнын қамтитын ақпаратты түсіну. Бұл мәселені американдық лингвист Л.Дон және А.Нильсен «Тілдік ойын: лингвистикаға кіріспе» деп аталатын кітабында кеңінен талқылайды.

Олар «тілдік ойын негізгі ақпаратты қарапайым хабарлаудан тыс мақсаты бар шығармашылық және ерекше тілдің кез келген қолданылуын қамтиды» деп мәлімдейді.

Лингвокогнитивті тәсілге сәйкес объективті және субъективті декодтау нәтижесінде адресат арасында диалог орнатылады және олардың арасында сындарлы кері байланыс жасалады.

Терең түсіну процесінде ойын элементін түсіну нәтижесінде және адресаттың бұрынғы тәжірибесі арқылы қалыптасатын жаңа бейнені байланыстыратын рефлексияны нақтылау қажет.

Рефлексия бұл процесте маңызды рөл атқарады, өйткені ол реципиенттің интеллектуалды байытуы мен дамуына ықпал ететін маңызды фактор болып табылады.

Түсіну процесінде адам рефлексия арқылы танымдық іс-әрекеттің үш кезеңінен өтеді. Бұл байланыс орнату, байланыстың маңыздылығын анықтау яғни байланыс орнатылатын тиісті белгілерді анықтау. Демек, түсіну процесінің маңызды құрамдас бөлігі реципиенттің білім базасы немесе басқаша айтқанда, оның әлем туралы, оның процестері мен құбылыстары туралы, қоғам немесе ондағы орын туралы түсінігі, тұтастай алғанда оның тіл арқылы бейнеленген әлем бейнесіне байланысты болады.

Психолінгвістика тұрғысынан екі танымдық процесі - тілдік ойын құру және түсіну. Сондықтан, жалпы тілдік ойынды тілдік нормалардың, сөзжасам мен грамматиканың жалпы қабылданған модельдерінен ауытқуға негізделген лингвистикалық эксперимент ретінде сипаттауға болады. Бұл тұрғыда тілдік ойын келесі белгілермен сипатталады.

1. Кем дегенде екі қатысушының болуы - адресат немесе жіберуші мен алушы.
2. Олардың бір тілде өзара әрекеттесу қабілеті.
3. Ойын эксперименттеріне арналған материалдардың болуы, мысалы, тілдік ойын өндірушісі қолданатын тілдік құралдар немесе әдістер және хабарламаны түсінуге және бағалауға қабілетті адресат.

4. Ойынға қатысушылардың ережелер мен шарттарды сақтауы.

5. Қатысушылардың әрқайсысы өз бетінше элементтерін таңдауға мүмкіндігі бар.

Бұқаралық ақпарат құралдарында тілдік ойын белгілі бір хабарды жеткізу немесе белгілі бір әсер ету үшін тілді белгілі бір жолмен пайдалануды білдіруі мүмкін. Мұны жарнама, саяси дискурс және жаңалықтар репортаждары сияқты бұқаралық ақпарат құралдарының әртүрлі формаларында байқауға болады.

Қолданылған әдебиеттер тізімі:

1. Болдарева Е. и Шаховский, В. Языковая игра как форма выражения эмоций. Волгоград, 2002, 215 с.

2. Don L. & Nilsen A. Language Play: An Introduction to Linguistics. – Newbury House Publishers, 2003

3. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. Москва: Наука, 1981, 239.

4. Гридина Т. Языковая игра: Стереотип и творчество. Екатеринбург, 2001, С 126-217.

5. Гридина Т. Языковая игра в художественных (литературных) текстах. Монография, 2012