

В моделях параллельной активации самоисправление – неотъемлемая часть системы порождения. Д. Маккей (1992) учитывает это в своей модели (*node structure theory*), которая работает по следующему принципу: если узел в системе устанавливает связь с другим «неактивным» узлом (*uncommitted node*), длительность активации увеличивается, после осознания этой временной разницы говорящий может обнаружить ошибку. Однако при условии правильной работы механизмов автоскорректировки ошибок бы не возникало. Автор считает, что коммуниканты осознанно принимают решение исправлять ошибки или нет.

С учетом вышеописанного В. Левельт разработал собственную модель (*perceptual loop theory*). В ней нет дублирования знаний, так как автоскорректировка опирается на те же базы знаний, что используются для речевосприятия. Другие преимущества модели В. Левельта: система самоисправления имеет доступ не только к конечной информации каждого этапа, но и к промежуточной. Выделяются три этапа автоскорректировки: (1) проверка плана высказывания и его сравнение с изначальной коммуникативной интенцией (*conceptual loop*); (2) преартикуляционный этап, на котором происходит выбор слова/словоформы, фонологической структуры (*prearticulatory loop*); (3) на акустико-фонетическом этапе проверяется уместность сообщения в данной ситуации, языковое оформление высказывания, слоговое деление, ударение и т.д. (*external loop*). В. Левельт ввел ограничения в работе системы: (1) объем оперативной памяти ограничен, и обработка идет достаточно медленно; (2) фонологическая обработка имеет серийный характер: после обнаружения ошибки возврат к контексту до нее и повторное планирование идут последовательно – серийность обработки тоже занимает время. Но Р. Хартсуикер и Х. Кольк (2001) предположили, что обнаружение ошибки и правка могут идти параллельно, и это может стать решением проблемы скорости при серийной обработке.

## П. Новицкий

### ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБЩЕНИИ

Само собой разумеется, что люди, говорящие на разных языках, вряд ли поймут друг друга, если хотя бы один из них не будет знать язык другого. Однако иногда люди, говорящие на одном и том же языке, также сталкиваются с ситуацией коммуникативной неудачи. Языковая игра, а точнее невключение человека в ситуацию языковой игры, по нашему мнению, является одновременно как одним из источников, так и следствием подобного коммуникативного сбоя.

В центре нашего внимания – вербальные контексты, воссоздающие ситуации, когда люди с помощью общеизвестных языковых единиц кодируют дополнительную информацию, для дешифровки которой требуется обладать специальными знаниями, с целью эмоциональной разрядки, ощущения собственной языковой свободы. По каким принципам человек может организовывать языковую игру? На наш взгляд, игра возможна исключительно на «общем» поле профессиональных и иных интересов.

В зависимости от того, связана ли работа человека с управленческой, творческой, умственной деятельностью и т.д., фонетический, лексический и грамматический состав естественной письменной и устной речи говорящего может изменяться, что, возможно, свидетельствует о том, что профессиональная деятельность человека может влиять на его восприятие окружающего мира.

В ходе исследования мы предприняли попытку разобраться в том, как то или иное восприятие физического мира влияет на возможность распознавания говорящим языковой игры; и наоборот, что может сказать о нашем восприятии мира способность понять или не понять языковую игру в той или иной ситуации.

Мы выделяем 3 возможных сценария развертывания ситуации языковой игры:

- 1) языковая игра для нас непонятна;
- 2) языковая игра понятна, но никаким образом не воздействует на нас;
- 3) языковая игра понятна, вызывает эмоциональный отклик.

Включение/невключение говорящего в ситуацию языковой игры может зависеть от того, близка ли ему данная коммуникативная сфера и обладает ли он необходимыми знаниями, чтобы расшифровать дополнительные значения, скрытые за общепринятыми.

В ходе исследования обнаруживаются закономерности, определяющие индивидуальную, «личную» языковую игру. Итак, расшифровать или понять языковую игру нельзя без знаний в необходимых для этого сферах общения; даже обладая необходимыми знаниями, коммуниканты поймут языковую игру полностью только в том случае, если она будет организована по приемлемым для их мировосприятия правилам и законам; создавая собственную языковую игру, скорее всего, говорящие будут организовывать ее по правилам и согласно понятиям, близким их профессиональной деятельности. Предпочтения человека в языковой игре могут свидетельствовать о том, что является профессиональной сферой его деятельности, так как она зачастую определяет поведение говорящего как языковой личности.

## **Г. Родионов**

### **КОНЦЕПТЫ «ВЕРА», «СЕМЬЯ», «ВРЕМЯ» И «ДЕНЬГИ» В ПАРЕМИОЛОГИЧЕСКОМ ФОНДЕ ЯЗЫКА (на материале английского, немецкого языков и иврита)**

Пословицы и поговорки на протяжении всей истории человечества представляют особый интерес для исследователей из разных научных сфер. В паремиологических единицах любого языка отражаются география и история, традиции и образ жизни народа. Материалом нашего исследования послужили более 400 паремиологических единиц, отобранных нами посредством сплошной выборки из авторитетных лексикографических источников, созданных на материале английского, немецкого языков и иврита.

В ходе анализа паремиологических единиц установлено, что концепт «вера» – один из наиболее востребованных. Так, в исследованных пословицах