

„öhm, na hiszen, hogy is mondjam” –
MEGAKADÁSJELENSÉGEK NYELVI JÁTÉK KÖZBEN

Szabó Eszter

Bevezetés

A megakadásjelenségek érdekes és fontos részét képezik a pszicholingvisztikai kutatásoknak, mivel a beszédtervezés és kivitelezés folyamataiba engednek betekintést; vizsgálatuk mégsem egyszerű, mivel előfordulásuk nem számítható ki előre, és nehezen idézhetőek elő nagy számban kísérleti körülmények között.

A beszédprodukciónak folyamata egymástól élesen el nem különíthető szintekből áll, amelyek létezésére csupán a „hibás” beszédproduktum enged következtetni. Két nagy tervezési folyamatról beszélhetünk: makro- és mikrotervezésről. A makrotervezésben megfogalmazódik a mondanivaló, míg a mikrotervezésben konkrét nyelvi formát kap: lexikai, fonológiai és fonetikai szinten (Levelt 1993, Meyer 1993, Garrett 1993, Gósy 1999). A két tervezési folyamat nagyrészt párhuzamosan megy végbe. Ha a beszélő bármilyen okból (nyelvhelyesség, udvariasság, pszichés állapot stb.) bizonytalan a mondanivalójában, a beszédtervezés és kivitelezés folyamatai elkülönülhetnek. Ezt jelzik a megakadásjelenségek, amelyek a „spontán beszéd folyamatosságát megakasztó jelenségek” (Gósy 2002, 193).

Vizsgálatunkban nyelvi játék segítségével készítettük a kísérleti személyeket különböző megakadásjelenségek produkálására, és az így kapott adatokat elemezve kerestünk a beszédtervezés folyamatára utaló jelzéseket. Hipotézisünk szerint a nyelvi játék sokkal több megakadásjelenséget idéz majd elő, mint a spontán beszélgetés, és ezek közül is a „nyelvem hegyén van” jelenség, illetve a lexikai válogatáshoz kötődő nehézségek következményei lesznek a legnagyobb számban.

Anyag és módszer

A vizsgálathoz 7 diplomás (5 tanár, 1 jogász, és 1 orvos végzettségű) felnőttet (4 nő, 3 férfi; 27–40 évesek) kértünk meg arra, hogy lakásunkon baráti összejövetelkor, játsszanak egy bizonyos nyelvi játékot, a Tabut. A Tabu nevű játékot két csapat játssza egymás ellen, és lényege, hogy minél több szót kell elmagyarázni a csapattársaknak adott idő alatt úgy, hogy őt – a játék szabályai szerint tabunak számító szót – nem szabad kimondani. Például a *Korán* szót az *iszlám*, *könyv*, *Mohamed*, *szúra*, *szent* szavak nélkül, avagy a *bikaviadal* szót az *aréna*, *spanyol*, *torreádor*, *megöl*, ill. *olé* szavak nélkül kell elmagyarázni. Az elmagyarázandó szavakat egy kártyán kapja meg a játékos. Közneveket, melléknveket, tulajdonneveket és ritkán igéket kell elmagyarázni.

A játékos-adatközlők egy asztal körül ültek, így rögzítettünk magnetofonra másfél órányi kötetlen beszélgetést is (míg összegyűltek a résztvevők), és magát a két és fél órás játékot. Ez a játék több okból is alkalmasnak tűnik a megakadásjelenségek vizsgálatára. A versenyhelyzetből fakadó izgalmi állapot (két csapat vetélkedik egymással), illetőleg az a tény, hogy az éppen beszélő játékost köti az idő, tehát beszédtempóját növelnie kell, növeli a megakadásjelenségek előfordulási számát (Gósy 2002).

Másrésről az éppen szereplő játékosnak a kijelölt 5 tabuszóra kell koncentrálnia, megosztva figyelmét, és úgy beszélni a lehető leggyorsabban, hogy közben folyamatosan figyel az írásban megadott tabuszavakra. Arra kényszerül tehát, hogy folyamatosan át- és átszerkessze mondanivalóját – pl. *a Szovjetunióban volt az e* (itt vette észre, hogy az *első* tabuszó) *volt az, aki a kutya után ment: Gagarin*. Az anyag meghallgatásakor és elemzésekor a néma szüneteket nem vettük figyelembe.

Eredmények

Elkülönítve elemeztük a Tabu játék feladatmegoldását és az adatközlők által a játék előtt és alatt folytatott spontán beszélgetést.

1. Spontán beszélgetés

A beszélgetés alatt a következő megakadásjelenség-típusokra volt található példa: szóbelseji szünet (*leg nagyobb*); befejezetlen mondat (*az a nyertes, mit tudom én, szerintem mondhatjuk azt, hogy amit a van ilyen tabu már, amin lépegetni kell*); hangkihagyás (*könnyű a kevés kedvére tenni egyébként*); perszeveráció (*válasszatok csapatnevet és csapatkiáltást vagy csatakiáltást*); alanyváltás (*mer 'akkor az embernek így akkor kiszelektálja*); grammatikai hiba (*elvárhatod, hogy olyan ellátást kapsz* <kapj>); szerkezetvegyülés (*nem ők, akik a dobozt, akitől egyszer dobozt hoztunk* – ti. nem ők <azok>, akik a dobozt <adták> + akiktől egyszer dobozt hoztunk); hezitálás (*ő ő mondtak valami ilyesmi*); téves szótalálás (*öt perc múlva vagy öt másodperc múlva indítsd vissza*); téves szóindítás (*akkor úgy* <ügyse> *akkor nem értesz belőle semmit*); újrakezdés (*nem tudtam, hogy mi v* *hogy milyen volt az eredeti*); ismétlés (*gyorsan vissza visszaüölök*); „nyelvem hegyén van” jelenség (*mer ha mit tudom én sürgősségi ellátás van vagy bármi*).

A megakadásjelenségek számát tekintve (1. táblázat) fontos megjegyezni, hogy az adatközlők csupán négyszer hezitáltak, és a leggyakrabban szókeresés (12), ismétlés (11), újrakezdés (9), ill. téves szótalálás és szóindítás (8) történt. A másfél órányi beszélgetés alatt 54 megakadásjelenség hangzott el, körülbelül 1 és 3/4 percenként. Megjegyzendő, hogy ekkor kellett a magnetofonhoz hozzászokniuk, valószínű, hogy emiatt egy kicsit jobban figyeltek arra, amit mondtak. Ez magyarázza például a grammatikai hibák hiányát. Tanulságos, hogy míg az egyik hiba után a mondatot újraserkesztve mintegy korrigálta magát a beszélő (*elvárhatod, hogy olyan ellátást kapsz, hogy egy magán kis kórteremben*), addig a másíknál nem történt javítás, pedig akár értelmezést is megzavaró hiba történt (*a térdizületei eléggé megviselték a dolgot* – ti. a térdizületeit eléggé megviselte a dolog).

Ennél a példánál fölcserélődtek az ígéhez tartozó két argumentum tematikus szerepei és a hozzájuk tartozó esetek és esetragok, de az ige személyragja tökéletesen illeszkedik a látszólagos alanyhoz, és az esetvonzatok és a szórend is hibátlan.

1. táblázat: A beszélgetés alatti megakadásjelenségek

Megakadásjelenség	Arány (%)
Szóközi szünet	1,8
Befejezetlen mondat	1,8
Hangkihagyás	1,8
Perszeveráció	1,8
Téves szóindítás	1,8
Alanyváltás	3,7
Grammatikai hiba	3,7
Szerkezetvegyülés	3,7
Hezitálás	7,4
Téves szótalálás	12,9
Újrakezdés	16,6
Ismétlés	20,3
„Nyelvem hegyén van” jelenség	22,2

Ha a megakadásjelenségek okát figyeljük meg, azt tapasztaljuk, hogy a vizsgálati anyagban a beszélő bizonytalansága okozza a megakadásjelenségek felét. Feltűnő, hogy a bizonytalanság ilyen nagy arányú, hiszen általános témákról folyt a szó, és ebben a szakaszában az estének még nem kellett szavakon törniük a fejüket. A következő megakadásjelenségek utalnak bizonytalanságra: ismétlés (*elől van az az akármí*), a klasszikus hezitáló *ő (őszintén szólva őő elég nagy a kínálat)* indokolatlan használata, az *így, ilyen, tehát* szavak (*ilyen földet, tehát ilyen, mint amikor az autópályán látni, hogy egyengetik a földet; de árulják másnak is, vagy csak így, tehát így*), a bizonytalanság explicit kifejezése (*nem kátyú volt hát az ilyen hóvályú, nem tudom, hogy mondjam, nem tudom, mi ez*) és az újrakezdés (*mindjárt hozok egy kenő kenőt 'kést'*).

Ami a hibás közlést illeti, téves szótalálásból (8) és újrakezdésből (6) volt a legtöbb. Téves szótalálásnál volt példa önkorrekcióna (*lehet úgy erősíteni vagy nehezíteni a játékot*), de volt, hogy csak a többiek nevetése figyelmeztette a beszélőt: *Sopronban a fogorvosok húzzák a fogukat* – ti. szívják a fogukat + húzzák a szájukat, ráadásul a fogorvos fogat húz. Előfordult még szerkezetvegyülés (*hol sikerült megállnotok parkolót találni? ti. 'hol sikerült megállni + hol találtak parkolóhelyet?'*); „nyelvem hegyén van” jelenség (*azt mondja, a szísi hogy hívják? erika szí táncstúdióban sportolok*) és újrakezdés (*nem tudtam, hogy mi volt az eredeti*).

Ha megvizsgáljuk a beszédtervezés szintjeinek megjelenését, öt különböző szintre utaló megakadásjelenséget találunk. A pragmatikai-stilisztikai és az artikulációs tervezésre viszonylag kevés példa utal. Mind a kettőre magyarázat lehet a kísérleti situáció baráti, kötetlen jellege és a beszélgetés általános témája. Az egyik esetben, amikor az egyik adatközlő pragmatikai-stilisztikai okokból átszerkesztette és újraindította mondatát, éppen a téma kényessége miatt (pénz) tette ezt: *Egy ilyen ingatlant körülbelül milyen pénzért milyen nagyságrendért lehet megvenni?*

A megakadásjelenségek 55%-a a lexikai hozzáférés szintjét érintette. Volt példa a téves szótalálásra fogalmi (*és a lipicai az cseh horvát*) és fonetikai hasonlóság miatt (*abból a finom naspolyásból lehet enni?* 'datoryás') és a „nyelvem hegyén van” jelenségre (*fölléptek ezek a, kik voltak ezek, a pomponosok (mazsorettek)*).

Fontos szerepet játszott még a nyelvi tervezés szintje (12%) és a fogalmi szint (15%). Az előbbi kategóriába tartozik a grammatikai összehangoltságra, ill. a nyelvhelyességre való figyelés (*abba van még abban a csodaszerszámban?; de az az érdekes, hogy a a ugyanazok a termékek vannak, mint itt*), és a már említett nyelvtani hibák. Az utóbbi kategóriába olyan közléseket soroltam, amelyek magára a gondolat tervezésére utalnak: hiányos, újrakezdett részekből állnak (*mer akkor az embernek így akkor kiszelektálja; nem ne p csak egy pici kertyot ittam*).

2. A játék közbeni beszédprodukción

A két és fél órányi játék során mintegy másfél percenként volt rögzíthető megakadásjelenség (2. táblázat). A hezitálás és a töltelékszavak használata fordult elő a leggyakrabban, tehát a tabuszavakra koncentrálna a játékos-adatközlők késleltetik a szavak, mondatok kimondását. Hezitálásként leggyakoribb az *ö, öhm*, töltelékszóként pedig az *ez egy, ez pedig egy, tulajdonképpen, nahát*. Konkrét példa részeként láthatjuk, hogy az azonos funkció miatt gyakran jól kiegészítik egymást: *ó ha öhm nahát ez van abban az országban ő; ciklusa ő ő négyévenként; ez egy ő nagyon ő szűrős valami, ami kinő a földből; ah ez pedig egy mhm tulajdonképpen, amikor támadni szeretnének*.

2. táblázat: A játék alatti megakadásjelenségek

Megakadásjelenségek	Arány (%)
Grammatikai hiba	1,0
Nyújtás	1,0
Téves szótalálás	3,9
„Nyelvem hegyén van” jelenség	3,9
Ismétlés	5,9
Szókeresés	7,8
Újrakezdés	12,7
Átszerkesztés	16,7
Hezitálás	47,1

Az átszerkesztés gyakran nyelvtani, nyelvhelyességi okokból fordult elő (ez egy **állag** valami ilyen **állagú**; a **fül tájékát** a **fül tájékán** lehet észlelni). Példa a „nyelvem hegyén van” jelenségre: **na ez az, amit a várjunk csak** a Bóna Márta szokott; **jaj mi ez világítótorony**; **valamilyen gramm dekagramm hologram**. Tipikusan a játék miatt fordult elő néhány esetben a szókeresés, amikor az elkezdett mondatot egy tabuszó miatt kellett átszerkeszteni, és megtalálni a megfelelő szót: **ah ezt egy bizonyos** (korról, de a kor ki nem mondható tabu szó), **tehát arról az anyagról** nevezték el, **hogymilyen**.

A 3. táblázat a beszédtervezés és kivitelezés szintjeire utaló megakadásjelenségeket csoportosítja.

3. táblázat: A beszédtervezés és produkció szintjein előforduló hibák

A beszédtervezés és kivitelezés szintjei	Arány a játékokban (%)	Arány a spontán beszélgetésben (%)
Az artikulációs tervezés és kivitelezés hibái	2,0	3,7
A fogalmi szint hibái	10,5	14,8
A nyelvi tervezés szintjének hibái	13,5	22,2
A lexikai hozzáférés szintjének hibái	74,0	55,6

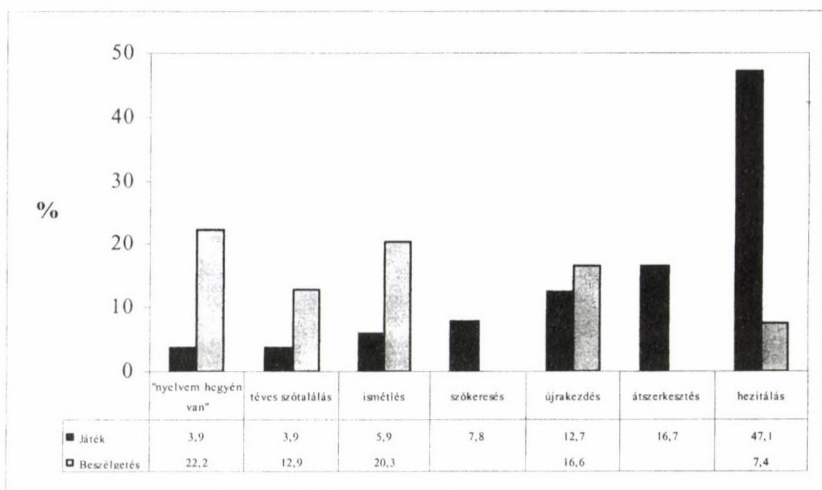
A legtöbb megakadásjelenség, mint ahogyan az várható is volt, a lexikai szinten való keresés, hozzáférés problémájára utalt. Akadt téves szótalálás fogalmi hasonlóság miatt (**Oscar-díjat kapott egy magyar, Oscar, Nobel-díjat** «ez utóbbi volt a helyes szó»); **Hófehérke és a hét törpe, nem Hófehérke, hanem ő, ha rózsabimbó lehetnék** «a sárkány volt a keresett szó»); szókeresés és hezitálás (**lufi lufiból léggömb; őhm ez egy őhm jaj istenem őseink éltek ekkor**); ill. ismétlés (**ha a a mondjuk a mondjuk a hogyha belövi**).

A fogalmi szinten való tervezésre utalt az átszerkesztés vagy újakezdés a grammatikai jól formáltság, ill. feladathelyzet miatt (**reggeli** «étel» **őő reggel elfogyasztott; aki akinek** «meghalt» **aki elvesztette a párját; smokie és hát ez így nem jó, ez az ember, aki mondjuk megállítja a postakocsit**). A fonetikai tervezési szintre utaló „nyelvem hegyén van” jelenség volt például a **szarkofág pi pi piramis**.

Ha a kétféle megakadásjelenség-adathalmazt összehasonlítjuk (1. ábra), szembevetünk egyrészt a játék alatti hezitálások nagy száma. A beszélgetés alatt egyenletesebben oszlottak meg a megakadásjelenség-típusok, mint a játék közben. A beszélgetés alatt az ismétlés gyakoribb volt, míg az újakezdesnek közel azonos volt az előfordulása a kétféle anyagban.

A megakadásjelenségek okai szerinti vizsgálat azt mutatja, hogy 70 alkalommal voltak bizonytalanok a játékosok, míg téves közlés 32-szer fordult elő. A bizonytalanság nagy része konkrét „időhúzó” funkcióval rendelkezik. Mivel a játék menete szerint, az éppen beszélő játékosnak folyamatosan beszélnie **kell** a jó teljesítmény érdekében, nagyon gyakran mondtak ki egymás után több töltelék-szót, és hezitáltak, mert ezzel az a benyomása lehetett mind a két félnek, hogy

mond valamit. Tehát a gondolkodásra, keresésre utaló, hasznos információt azonban nem hordozó közlések a hétköznapi funkciójuk mellett a játékhelyzetre vonatkozó új funkciót is kaptak: miközben beszél, a játékos-adatközlő nyugodtan végignézheti a kártyáját, hogy valóban nem szerepel rajta az éppen kimondandó szó.



1. ábra

A játék és a beszélgetés alatti megakadásjelenségek aránya százalékban

A mentális lexikonra vonatkozó megjegyzések

Eddig a játékban magyarázóként részt vevő adatközlők produktumait elemeztük. Most a megoldáson hangosan gondolkodók megnyilatkozásait vizsgáljuk. Először arra szeretnénk néhány példát adni, amikor a magyarázó játékos hívó definíciója után a megoldók egymás ötleteit felhasználva jutnak el a megfelelő szóig (A az éppen magyarázó, B a találgató csapattársak; a keresett szó félkövérrel szedve):

1. A: *közgazdasági végzettségű ember segít neked*
B: *bankár bróker **könyvelő***
2. A: *ilyen Sean Connery vagy Roger Moore*
B: *ügynök gentleman úriember **kém***
3. A: *ez pedig egy ember, aki az a hát a ilyen sarki intézményben dolgozik*
B: *kocsmáros gazda **csapos***
4. A: *amikor rengeteg csapadék esik, odakinn minden tiszta...*
B: *víz latyak **sár***
5. A: *vigyáz ezekre (a nőkre)*
B: *háremőr strázsa smasszer **eunuch***

6. A: *hatalmas H₂O-tömeg*
 B: *tenger óceán*
7. A: *a fül tájékát a fül tájékán lehet észlelni*
 B: *golyva orrdugulás fülcimpaferdülés strúma mumpsz*
8. A: *távol-keleti huszár*
 B: *horda nindzsa kimonó szamuráj*

A játékosok által megadott lehetőségek között szemantikai kapcsolat van. A *bankár* – *bróker* – *könyvelő* nem szinonimák, de a közgazdasági végzettség és a *segít neked* információk leszűkítik a pénzügyel, gazdasággal foglalkozó emberek körét. A 3. példában ennél kevesebb az információ a pontos találatához, de itt is az ugyanazon szemantikai mezőbe tartozó foglalkozásnevek hívják elő végül a megoldást. A 2. és 5. példa hasonló: a keresők a jó irányba indulnak, és kitérő után érkeznek az eredeti jelentéskörhöz vissza. A 4. példában, bár a sok információ is segít, mindenképpen számít a folytatásra utalás a *tiszta* jelző dallamának megemelésével, amit önkéntelenül is először a *víz-zel* fejeztek be a játékosok. A 6.-ban csupán egy szinonimára van szükség, minden információ adott, míg a két utolsó példában olyan ritka szót kell megtalálni, amit még az elegendő, ill. megfelelő információ sem könnyen hoz elő.

Megfigyelhető volt, hogyan szűkítik az adatközlők a szóba jöhető fogalmak körét, vagy miként módosítják újabb és újabb információ hatására az asszociációikat. A magyarázó játékos megfigyeli, hogy milyen irányba indulnak a társai, hiszen előfordulhat, hogy rögtön megtalálják a keresett szót. De ha nem a megfelelő helyen keresnek, más irányba tereli őket:

9. A: *cserélni kell*
 B: *elem*
 A: *a kocsiban*
 B: *izzó gyertya benzin defekt*
10. A: *Hold Merkúr Uránusz*
 B: *égítetek*
 A: *hollandi*
 B: *bolygó*
11. A: *ez a második étel, amit általában*
 B: *főzelék*
 A: *egy nap folyamán elfogyasztunk*
 B: *ebéd*
12. A: *ezt kell szorosabbra venni*
 B: *gyeplő*
 A: *ha kevés a pénzünk*
 B: *nadrágszj derékszj*

A 9., 11. és 12. példában az előhívott asszociációs hálózatot (Gósy 1998b) kellett módosítani, a másodikban pedig szinonimát kerestek.

Nézzünk néhány, nagy hahotát kiváltó rossz megoldást, hiszen hideg fejjel, tiszta logikával valóban úgy tűnik, butaságot mondtak az adatközlők (nagy betűkkel a hangsúlyosabb közléselemet jelöltük):

13. A: *Jancsi és Juliska bekerült a házába*
 B: *mézeskalács*
14. A: *nyáron savanyú gyümölcsből csináljuk*
 B: *uborka*
 A: *ezt*
 B: *savanyúság*
 A: *savanyú GYÜMÖLCSBŐL csináljuk ezt. Savanyú gyümölcs?*
 B: *meggy cékla*
 A: *gyümölcs! déli gyümölcs, savanyú déligyümölcsből csináljuk*
 B: *grépfrút*
 A: *SAVANYÚ déli gyümölcsből*
 B: *citrom*

Logikus, hogy nem a mézeskalács házába ment be Jancsi és Juliska (13.), hanem a boszorkány (a keresett szó) házába, mégis, a *Jancsi és Juliska + ház* szókapcsolat a *mézeskalács*-ot hívta elő. A második eset humorosabb és talán érdekesebb, hiszen miután már tudták, hogy gyümölcstről van szó, azután hangzott el az *uborka*, a *savanyúság* és a *cékla*. Ebből arra lehet következtetni, hogy a *savanyú* melléknév által aktivált szemantikai háló sokkal erősebb volt, mint a *gyümölcs* főnévé.

Végül egy nagyon gyors és hatékony asszociációs stratégiára hozok példákat.

15. A: *ami nincs*
 B: *kincs*
16. A: *ez a tűzre*
 B: *olaj*
17. A: *Danubius*
 B: *rádió*
18. A: *IQ*
 B: *teszt*
19. A: *nem sör*
 B: *bor*
20. A: [tʃi:tə] (*Cheetah*)
 B: *majom*

Az első négy példa egymás mellett gyakorta előforduló kifejezésekre (filmcím, mondás, összetett szó) építő stratégiát mutat be. Mind a négy alkalommal nagyon rövid időn belül, elsőre a várt főnév „ugrott be” a csapattársaknak. A másik két példa is gyors eredményt hozott, itt azonban szükség volt asszociációkra is; a sör „ellentéte” a bor, a *Cheetah* pedig bár nem majmot jelent, majomnév per definicionem.

Következtetések

Vizsgálatunk azt igazolja, hogy spontán beszédben stresszhelyzet hatására nőhet a nyelvi bizonytalanság, így az ezt jelző hezitálás és a töltelékszavak használata is. A vizsgált helyzetben több beszédtervezési szinten is megjelentek ezek a jelenségek; különösen a lexikai szinten nőtt a megakadásjelenségek száma. Egy adott szemantikai mező előhívása több, a mezőhöz tartozó szót tud aktiválni; azonban ha téves mezőre asszociáltak az adatközlők, a mezők közötti váltás gyakran nehézkes volt. A nyelvi játék alkalmasnak bizonyult a beszédtervezés és a mentális lexikonban való keresés elemzéséhez. További, az időviszonyokat is figyelembe vevő, több adatközlőt bevonó kísérlet további adatokkal szolgálhat mindkettő jobb megértéséhez.

Irodalom

- Garrett, Merrill (1993): Disorders of lexical selection. In Levelt, Willem J. M. ed.: *Lexical access in speech production*. Blackwell. Cambridge, Oxford. 143–180.
- Gósy Mária (1998a): A beszédtervezés és beszéd kivitelezés paradoxona. *Magyar Nyelvőr* 122. 3–15.
- Gósy Mária (1998b): Szókeresés a mentális lexikonban. *Magyar Nyelvőr* 122. 189–201.
- Gósy Mária (1999): *Pszicholingvisztika*. Corvina. Budapest.
- Gósy Mária (2002): Megakadásjelenségek eredete a spontán beszéd tervezési folyamatában. *Magyar Nyelvőr* 126. 192–203.
- Gósy Mária (2003): A spontán beszédben előforduló megakadásjelenségek gyakorisága és összefüggései. *Magyar Nyelvőr* 127. 257–276.
- Levelt, Willem J. M. (1993): Accessing words in speech production: Stages, processes and representations. In Levelt, Willem J. M. ed.: *Lexical access in speech production*. Blackwell. Cambridge, Oxford. 1–22.
- Meyer, S. Antje (1993): Investigation of phonological encoding through speech error analyses: Achievements, limitations, and alternatives. In Levelt, Willem J. M. ed.: *Lexical access in speech production*. Blackwell. Cambridge, Oxford. 181–211.