# ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ЛИНГВОКРЕАТИВНОГО СЛОВООБРАЗОВАНИЯ

***Убайдуллаева Мадина Бахтиёровна***
*Кокандский Государственный Университет*
*Докторант*

**Аннотация.** В статье рассматривается языковая игра как один из способов лингвокреативного словообразования. Проявлением авторской лингвокреативности на словообразовательном уровне следует считать порождение и трансформацию словообразовательных структур, например, в случаях языковой игры, языковых девиаций, стилистических приёмов и т.д.
**Ключевые слова:** языковая игра, девиация, дискурс, текст

Языковая игра (ЯИ) привлекает внимание исследователей разных научных дисциплин. Существуют два основных подхода к пониманию ЯИ. Основоположником широкого толкования термина является Людвиг Витгенштейн. В «Философских исследованиях», вышедших в 1953 г. уже после смерти автора, термином «языковая игра» обозначается «целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [1, с. 82]. Выбранный Витгенштейном термин призван, по мысли автора, подчеркнуть, что говорение на языке представляет собой компонент целенаправленной и регламентированной деятельности человека, характеризующейся множественностью целей. В рамках лингвистической философии под влиянием идей Витгенштейна о множественности назначений языка и их неотделимости от форм жизни сформировалась теория речевых актов, которая развивается совместными усилиями философов, логиков, лингвистов и психологов (работы Дж. Остина, П. Ф. Стросона, Дж. Р. Серля и др.). Дж. Серль, американский логик, сводит все разнообразие различных употреблений языка к основным пяти. Он заключает свою статью «Классификация иллокутивных актов» следующими словами: «Наиболее важный вывод: множество языковых игр, или способов использования языка (вопреки тому, как считал Витгенштейн, в некоторых трактовках его концепции, а также многие другие) не бесконечно и не неопределенно.
Иллюзия неограниченности употреблений языка порождена большой неясностью в отношении того, что составляет критерии разграничения для различных языковых игр или для различных употреблений языка. Если принять, что иллокутивная цель – это базисное понятие, вокруг которого группируются различные способы использования языка, то окажется, что число различных действий, которые мы производим с помощью языка, довольно ограничено: мы сообщаем другим, каково положение вещей; мы пытаемся заставить других совершить нечто; мы берем на себя обязательство

совершить нечто; мы выражаем свои чувства и отношения; наконец, мы с помощью высказываний вносим изменения в существующий мир. Зачастую в одном и том же высказывании мы совершаем сразу несколько действий из этого списка» [2, с. 194].

Другая трактовка языковой игры является, по сравнению с первой, более узкой, хотя, сама по себе, она тоже стремится к широкому охвату наблюдаемых явлений, т.к. включает все возможные случаи употребления языка с целью оказания эстетического воздействия. Примерами такого толкования ЯИ будут следующие: - "The term word play includes every conceivable way in which language is used with the intent to amuse" [4, с. 2]; «Языковая игра в самом широком смысле слова – это использование языка для достижения надъязыкового, эстетического, художественного (чаще всего – комического) эффекта» [5, с. 79]. Такие формулировки являются, по необходимости, всеобъемлющими, поскольку призваны охватить все виды проявления ЯИ в этой трактовке.

Языковые же средства, формы и жанры, в которые выливается использование языка для достижения «надъязыкового, эстетического, художественного эффекта», весьма разнообразны: остроты, каламбуры, парадоксы, присловья, прибаутки, словесные дуэли, розыгрыши, детские дразнилки, разложение и обновление фразеологизмов, искажение орфографии, произношения, метафорические номинации, сравнения, шутки, насмешки, подтрунивание, загадки, модные словечки и фразы, аллюзии, пародии, ирония, сатира, рифмовки, повторы-отзвучия, анаграммы, кростихи, кроссворды, мнемоника, лимерики, литературный нонсенс, настенные надписи (граффити), шутливые призывы, лозунги, заголовки, подписи под рисунками, карикатурами и т.п.

Изучение языковой игры требует, по нашему мнению, более широкого подхода, чем могут предложить чисто лингвистические работы, целью которых является в основном описание отдельных приемов игры или игровых жанров. Это делает более объемными и точными перспективу и ракурс рассмотрения изучаемого объекта, приближает нас к пониманию сути ЯИ, ее природы. Такой подход предусматривает исследование языковой игры как вида речевого поведения человека, как части универсума человеческой деятельности. Актуальность изучения ЯИ с таких позиций признается и находит воплощение в совместных исследованиях психологов, антропологов, фольклористов, психо- и социолингвистов. Таким образом, языковая игра связана с реализацией категории определения комического. Поскольку языковая игра всегда реализуется в коммуникации и связывается с остроумным и целенаправленным манипулированием образными ресурсами языка, мы считаем, что ее следует рассматривать с позиций стратегий построения речи. Данный подход позволяет определить языковую игру как особую стратегию экспрессивизации речи (в том числе и художественной), связанную с порождением комического эффекта на основе осознанного нарушения функционально-семантических закономерностей использования

языковых форм. Неслучайно поэтому некоторые исследователи считают более правильным говорить о речевой игре, поскольку игра реализуется в речи с учетом ситуации и особенностей восприятия. В данной работе мы предлагаем следующее определение: **языковая игра – осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта.**

Языковая игра разрушает понятийные и языковые ≪шаблоны≫. В художественном тексте она стимулирует динамику создаваемых образов и активизирует процесс восприятия, привлекая внимание к парадоксальности суждений, внешнему алогизму, за которым нередко скрывается подтекст, важный для осознания художественного смысла. Сущность языковой игры состоит в генерировании дополнительных окказиональных смыслов, аппелирующих к языковой выразительности и порождающих комический эффект. Понятие языковой игры следует рассматривать как специфический механизм индивидуального стиля и как жанровый признак. С одной стороны, наличие элементов языковой игры свидетельствует о креативном аспекте речетворчества конкретного автора, а с другой – оно может быть связано с типологическими признаками определенного стилистического жанра, например, детской сказки.

Особого рода эффект языковой игры может достигаться путем использования различных образных и стилистических приемов, связанных с ее наиболее яркими проявлениями в тексте сказки. Текст сказки целиком пронизан духом игры, поскольку игра – наиболее естественный способ коммуникации для детей. В целом представляется возможным выделить следующие условия функционирования языковой игры: способность субъекта к яркому, необычному употреблению слова (или выражения); эта способность вторична по отношению к знанию языковой системы и владению ее нормативными связями; целенаправленный поиск приемов разрушения языковых структур и связанных с ним стереотипов речевого восприятия; адресность языковой игры. Эффект языковой игры возникает в результате использования особого рода игровых приемов. Языковая игра как текстообразующий фактор характеризуется использованием уникальных авторских приемов на различных уровнях функционирования текста.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1985. Вып. 16. С. 79–128.
2. Серль Дж. Р. Классификация иллокутивных актов // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1986. Вып. 17. С. 170–194.
3. Арутюнова Н. Д. Речевой акт // Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1990. С. 412–413.
4. Chiaro D. The language of jokes: Analyzing verbal play. L.; N.Y.: Routledge, 1992. 129 p.
5. Норманн Б. Ю. Грамматика говорящего. СПб.: изд-во С.-Петербург. ун-та,

1994. 228 с.
6. Speech play: research and resources for studying linguistic creativity / Ed. by B. Kirshenblatt-Gimblett. Philadelphia: University of Pennsylvania, 1976. 307 p.
7. Sutton-Smith B. Psychology of childlore: The triviality barrier // Western Folklore. 1970. Vol. 29, №1. P. 1–8.
8. Mitchell E. D., Mason B. S. The theory of play. N.Y.: Barnes, 1935. 547 p.
9. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992. 464с.
10. Farb P. Word play: What happens when people talk. N.Y.: Bantam Books, 1976. 421 p.
11. Гадамер Г. Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. 367 с.
12. Crystal D. Language play. Penguin Books, 1998. 249 p. Поступила в редакцию *07.03.2012* г.