

ЯЗЫК МОЙ – БРАТ МОЙ

Шералиев Азиз Кадир-Алиевич, Туркменистан

Гродненский государственный университет имени Янки Купалы,

Беларусь, Гродно

*Научный консультант – канд. филол. наук доцент, заведующий кафедрой
русского языка как иностранного Кавинкина И.Н.*

В статье анализируются функции языковой игры. Автор обращает особое внимание на функционирование языковой игры на разных уровнях системы русского языка.

Ключевые слова: языковая игра, комическое в языке, креативность мышления, психолингвистическая природа языковой игры

«MY LANGUAGE IS MY BROTHER»

Sheraliev Aziz, Turkmenistan

Grodno State University,

Belarus, Grodno

Scientific supervisor – PhD, assistant professor,

head of the department of russian as a foreign language Kavinkina I.N.

In the article the functions of a language game are analyzed. The author focuses his attention on the functioning of a language game at different language levels.

Keywords: language game, comic elements in the language, creative thinking, psycholinguistic nature of a language game.

Человеку свойственно двойное отношение к языку: он либо вовсе его не замечает, либо судит о нем пристрастно, считая себя в этом деле специалистом. Пристрастное отношение к языку проявляется во внимании к чужой речи, в рекомендациях и запретах типа “так не говорят” или “это не по-русски”.

Рассмотрим язык не как “орудие” или “слугу”, но как достойного “партнера” человека. При помощи языка люди создают новые “виртуальные миры”, которые в реальности не существуют, как в “Алисе в Зазеркалье” Кэрролла:

– Когда я беру слово, оно означает то, что я хочу, не больше и не меньше, – сказал Шалтай презрительно.

– Вопрос в том, подчиняется ли оно вам, – сказала Алиса.

– Вопрос в том, кто из нас здесь хозяин, – сказал Шалтай-Балтай. – Вот в чем вопрос!

Все чаще можно наблюдать нетрадиционное, неканоническое использование языка, своеобразное творчество в языке, ориентированное на скрытые возможности языкового знака, что в лингвистике получило название “языковая игра” [1]. Языковая игра – осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта [2, с. 13].

Не всякий человек, пользующийся в речевой практике языковой игрой, обладает лингвокреативностью мышления. Языковая игра в большинстве случаев – стереотипное (стандартное) творчество, чем объясняются часто повторяемые разными людьми шутки. Степень креативности языковой личности зависит от способности отходить от стереотипных способов

преобразования единиц и создавать нечто оригинальное. Языковая игра является одним из средств создания комического. Под комическим эффектом большинство ученых понимают разнообразное выражение эмоций, возникающих у человека вследствие нарушения обычного хода вещей [3, с.152]. Например: «Тот, кто ищет, тот всегда найдет, но быстрее найдет тот, кто знает, где лежит!» (лозунг рубрики «Очумелые ручки» программы «Пока все дома!» 2011 г.).

Функционирование языковой игры возможно на следующих уровнях языковой системы:

1) на фонетическом уровне:

ономатопея («Это – жжжжж – неспроста! Само дерево жужжжжжжать не можжжжет»);

спунеризм («Караул! Слонастый ужопотам! Караул! Потасный Слоноужам! Слоноул! Карасный Потослонам», А.А.Милн «Винни-Пух и все-все...»);

2) на морфологическом уровне:

авторские окказионализмы («Гулять собак воспрещается», фильм «Бриллиантовая рука»; «Где этот Пятнистый Щасвирнус?», Винни-Пух).

3) на лексико-стилистическом уровне:

псевдофразеологизмы: «Будете рядом – проходите мимо», «Жизнь бьет ключом и все по голове»;

этимологический словарь Б.Ю. Нормана: гончая – чаепитие. Ведь мы можем часами гонять чай; безграмотный – окончивший школу без похвальной грамоты; бездарь – человек, которому ничего не подарили на день рождения [4, с. 198];

4) на графическом уровне:

смена шрифта («Кто-то НАСКОЧИЛ на меня»),

фигурная форма («Это мне к лицу. К тому же буду прыгать я не хуже

Кен-

гу-

ру-!»).

Если новые слова, естественным путем пополняющие словарный запас, называются неологизмами, то слова, образованные для данного момента, порожденные языковой игрой, называются окказионализмами. Проиллюстрируем примерами.

В течение дня мы ведем себя по-разному, играя определенные ситуативные роли. Давайте вспомним себя в общественном транспорте, в частности в маршрутном такси. Если задуматься, то пассажиры ведут себя в основном всегда по-разному. Единственный, кто в подобных обстоятельствах ведет себя одинаково, – это водитель, поскольку он полноправный хозяин ситуации. Маршрутное такси выполняет для водителя определенные социальные функции: это и место работы, и «дом на колесах». И он оказывает нам услугу: за деньги предоставляет возможность воспользоваться его личным пространством. При этом пассажиры оказываются в неравном с водителем положении. Полноценный диалог не предполагается, так как нарушается

паритет его участников и уважение к каждому из них. Именно водитель предлагает правила поведения, иногда непосредственно, устно, иногда – опосредованно, с помощью расклеенных по салону указаний и комментариев. И вот именно здесь начинается языковая игра.

Примеры языковой игры: на двери объявление: «Всегда есть свободные места»; в салоне указания: «Уважаемые пассажиры!!! Убедительная просьба: – мороженое и конфеты есть с оберткой – фрукты есть вместе со шкуркой и отгрызками – пиво и водку пить вместе с бутылкой. Заранее благодарим», «Во избежание тяжелых травм крепко держитесь за поручни, а главное, своевременно оплачивайте проезд» (пунктуация оригинала сохранена); возле сидения водителя: «Говорить – тихо, просить – скромно, платить – четко, выходить – быстро».

Приведенные примеры наглядно демонстрируют психолингвистическую природу языковой игры. Кроме того, языковая игра позволяет примерить коммуникантам другие речевые маски – социальные роли [5].

Все вышесказанное позволяет сформулировать основные функции языковой игры:

- 1 языкотворческая (создание нового более экономного способа выражения мысли);
- 2 развитие мышления и языка (мысль, для которой язык нашел краткое и четкое выражение становится достоянием народа и народного мышления);
- 3 стремление развлечь себя и собеседника;
- 4 стремление к самоутверждению;
- 5 маскировочная (позволяет обойти цензуру культуры) [3, с. 153].

На наш взгляд, явление «языковой игры» содействует тому, что у «старого» содержания может появиться «новая» форма выражения или, наоборот, у «старой» формы – «новое» переносное значение. В принципе, это естественное проявление жизни языка, его развития. Это тот случай, когда человек знает, что так не надо говорить, и все-таки говорит.

Не надо думать, что языковые правила и законы – это то, что хранится в толстых книгах за семью печатями. И не стоит считать, что в языкознании все сводится к сухим наставлениям, как «надо» говорить, а как «не надо».

Таким образом, языковая игра характеризуется теми же признаками и выполняет те же функции, что человеческая игра вообще. Социальное значение языковой игры заключается в регулировании поведения окружающих, в доставлении радости творцу и в избавлении мира от единообразия. Языковая игра – реакция на комические свойства объекта и собственно комическое. Эвристический характер языковой игры проявляется в том, что она (игра) помогает человеку познавать действительность, в том числе языковую: обнаружение новых смыслов у слов, игра с их сочетаемостью, необычность формы расширяют границы реального бытия и позволяют по-иному взглянуть на действительность.

Литература

1. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М.: «Языки русской культуры», 1999. – 544 с.
2. Костомаров, В.Г. Русский язык на газетной полосе / В.Г. Костомаров. – М.: Флинта, 2013. – 184 с.
3. Кавинкина, И.Н. Психоллингвистика / И.Н.Кавинкина. – Гродно : ГрГУ, 2010. – 284 с.
4. Норман, Б.Ю. Язык: знакомый незнакомец / Б.Ю. Норман. – Минск: Выш.шк., 1987. – 222 с.
5. Коновалова, О.Ю. Языковая игра в современной русской разговорной речи / О.Ю. Коновалова. – Владивосток: Издательство ВГУЭС, 2008. – 196 с.