

Лингвокреативный (лингвокогнитивный) подход к феномену языковой игры

Научный руководитель – Сиддикова Ирода Абдузухуровна

Рахимова Дилбар Мухамаджановна

Аспирант

Национальный университет Узбекистана, Факультет зарубежной филологии, Ташкент,
Узбекистан

E-mail: dilbar_zaytaeva@mail.ru

В современной лингвистике заметно усилился интерес к проявлениям творческой функции языка, одним из которых выступает языковая игра.

Игра является одним из универсальных механизмов психики человека, пронизывающих все сферы его жизнедеятельности, а языковая игра есть одно из проявлений общего стремления человека к игре, стремления, приводящего в движение его творческие способности.

Творческие свойства языковой деятельности осознаются как характерная особенность коммуникации между людьми. Это выражается, прежде всего, в понятии лингвокреативности, готовности выбирать стилистические приемы. Это способность личности к использованию оригинальных, нестандартных лингвистических приемов и средств выражения мысли на иностранном языке. Иными словами, лингвистическая креативность представляет собой систему знаний о языке, благодаря которой носитель языка создает новые слова, трансформирует уже существующие языковые средства с целью расширения их семантики, привлечения внимания, достижения определенного эффекта.

Целью данного исследования является исследование лингвокреативного (лингвокогнитивного) подхода в изучении феномена «языковая игра».

Большинство лингвистов считают, что формой лингвокреативной деятельности, связанной с преднамеренным нарушением языковых и речевых норм и направленной на выполнение определенной функции, является языковая игра [1]. Следует отметить, что языковая игра - это не просто остроумное искажение литературных единиц, а реакция языка на процессы и явления, происходящие в данное время в жизни общества. Изменения в лексико-фразеологическом составе языка наиболее адекватно отражают явления современной действительности. Только способные чувствовать игровые творческие возможности языка пользуются своим правом перефразирования, изменения и обыгрывания уже имеющегося языкового и речевого материала. Делается это с целью отказа от стереотипов, привнесения свежести, оригинальности, своей оценки, индивидуальности.

Если для философа Л. Витгенштейна, автора концепции языковых игр, язык представлен совокупностью языковых игр, то в лингвистике под этим термином исследователи понимают эксперимент с формой речи, результатом которого является осознанное отступление от нормы. Таким образом, языковая игра - это акцент на самой форме речи с целью не просто сообщить определенную информацию, а достичь определенного эффекта, чаще всего комического.

Многоаспектность подходов к интерпретации творческой функции языка проявляется в неоднозначной трактовке такого сложного и давно изучаемого феномена, как языковая игра. Лингвистические работы, посвященные языковой игре, отличаются своими подходами к осмыслению этого феномена.

При исследовании языковой игры лингвисты сталкиваются с рядом нерешённых задач и трудностей. Прежде всего, проблематичным является само определение. Рассмотрев различные точки зрения учёных, можно констатировать, что для большинства лингвистов

характерно следующее толкование языковой игры: Языковая игра - это форма речевой деятельности человека, способ выражения личности языковыми средствами, в котором проявляется её индивидуальный стиль и в котором языковая личность реализует свои лингвокреативные способности. К тому же языковая игра доставляет эстетическое удовольствие и удовлетворяет психоэмоциональные потребности. Играя с формой речи, она усиливает ее выразительность или создаёт комический эффект, реализует языкотворческую функцию и способствует созданию новых слов, обогащая тем самым язык. Это даёт исследователям богатый языковой материал для изучения творческих начал в человеке, позволяет стать участниками тонкой интеллектуальной игры, какой является индивидуальное словотворчество.

Потенциальные возможности реализации игры в языке бесконечны. Преднамеренное создание новых слов происходит с целью определённым образом воздействовать на реципиента, создать более яркую оболочку устойчивой номинативной единицы, поиграть формой слова, «самовыразиться».

Языковые игры способствуют повышенной активности восприятия сообщения, заставляют реципиентов получать новые смыслы из текстовых единиц, выстраивать ассоциативные ряды и логические цепочки. Использование языковых игр требует сотворчества читателя, который должен не только восстановить исходные языковые единицы, подвергшиеся творческой обработке, но и определить новое текстовое значение, обычно обогащённое эмоционально-оценочным «приращением» смысла.

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.

Таким образом, 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, апеллирующих 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.

Источники и литература

- 1) Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Изд-во Уральского гос. пед. ун-та, 1996.