СОДЕРЖАНИЕ

Введение

1. Теоретические предпосылки исследования

2*.* Анализ использования различных видов языковой игры в речевой деятельности

Заключение

Список использованной литературы

**ВВЕДЕНИЕ**

Изучение языковой игры имеет длительную традицию, восходящую к античности. Упоминание об игре слов, «забавных словесных оборотах» как средстве шутки или «обмана» слушателей содержится еще в «Риторике» Аристотеля (1; с. 145-147).

В нашу эпоху проблема языковой игры приобрела особую актуальность в 80-х годах, периоде наиболее эффективного исследования разговорной речи. Первое систематизированное описание явления языковой игры в русистике можно отнести к выходу коллективной монографии под редакцией ЕЛ. Земской (14; с172 -214).

Значительное влияние на исследование проблемы оказали работы Е. А Агеевой, Т.В. Булыгиной, И.Н Горелова, Т. А. Гридиной, Н.А. Николиной, В.З.Санникова, К.С. Седова, А.Д. Шмелёва (4; 7; 8; 13; 16).

Языковая игра - явление многоаспектное, имеющее одновременно стилистическую, психолингвистическую, прагматическую и эстетическую природу. Многоплановость данного феномена делает затруднительным непротиворечивое и исчерпывающее определение языковой игры, далеко не все аспекты которой достаточно хорошо изучены.

**Цель работы** – анализ и описание и классификация самостоятельно отобранного фактического материала - извлечённых из речевого потока различных видов языковой игры.

Языковая игра в речи возникает по-разному. В одном случае адресант использует то, что уже знает, запомнил и в нужный момент умело воспроизводит. Как правило, это уже ставшие штампом известные формулы. Нас интересовали те ситуации, когда языковая игра (как взаимодействие системного и асистемного) создавалась непосредственно в момент общения, причём внимание уделялось недостаточно исследованному аспекту проблемы - игре на уровне текста. Сказанным определяется **новизна и актуальность темы.**

**Методы исследования:** изучение степени разработанности различных аспектов проблемы в специальной литературе; наблюдение; анализ использования различных видов языковой игры в речевой практике (жанры разговорной речи); классификация.

**Полученные результаты:** отобраны и описаны наиболее продуктивные и некоторые малоизученные приёмы языковой игры в речевом общении, дополнена существующая классификация видов языковой игры.

**Эффективность** исследования определяется новизной представленного материала; полученные данные могут быть использованы для демонстрации эстетических ресурсов языка, заложенных на всех уровнях его организации и реализуемых в речи, что помогает полнее и разносторонне осваивать выразительные возможности русского языка.

Работа над данной проблемой строилась таким образом.

Сначала анализировались теоретические источники по вопросу исследования, в течение нескольких месяцев осуществлялся сбор фактического материала (примеры языковой игры в разговорной речи)1, затем производилось описание практического материала, который в некоторых случаях дополнялся примерами из художественных произведений, где языковая игра служит маркером разговорности.

Работа состоит из введения, основной части, состоящей из двух глав (теоретической и практической), заключения и списка использованной литературы.

1. **Теоретические предпосылки исследования**

Нормативность и целесообразность - элементы речевой культуры, образующие в совокупности речевое мастерство. Умение верно и лингвистически корректно пользоваться нормативными речевыми структурами, знание языковых норм необходимо при создании любого высказывания. Речевая деятельность человека строится на использовании главным образом готовых коммуникативных единиц. При создании как подготовленного, так и неподготовленного высказывания используются схемы, клише. Стереотипы общения, в которых языковые единицы увязаны с типическими ситуациями, проявляются на уровне жанровых форм.

Жанровые рамки свойственны различным речевым формам (диалогическим и монологическим, подготовленным и неподготовленным, официальным и неофициальным), реализуемым в различных коммуникативных ситуациях:

В реальных коммуникативных ситуациях (преимущественно в разговорной речи) нередко происходит осознанное нарушение языкового стереотипа, вызванное стремлением привлечь внимание собеседника к нестандартности собственной речи, а также способностью к освоению ассоциативного потенциала языковых единиц. В этом случае допустимо говорить об эстетических элементах обыденной каждодневной коммуникации. Своеобразие живого разговорного общения состоит именно в том, что в силу неофициальности, непосредственности, непринужденности трафареты и стандарты сочетаются в нём с отчётливо выраженной установкой на творчество.

В коммуникации творчество проявляется прежде всего на уровне языковой игры. Личностное проживание творческой природы языка многократно усиливается, когда слово становится тождественным игре. Игровая функция языка очень важна. Она освобождает подсознание, делает процесс постижения мира свободным, прямым и притягательным. «Человеческая культура возникла и развёртывается в игре, как игра...» -утверждает И. Хейзинга (19; с.9),

С системно-языковой точки зрения языковая игра рассматривается как аномалия – «явление, которое нарушает какие-либо сформулированные правила или интуитивно ощущаемые закономерности», (4;с.437), «запрограммированное языковой игрой отклонение от стереотипа восприятия, образования и использования языковых единиц» (9; с. 9).

Как явление сферы дискурса, языковая игра, по мнению Н.А.Николиной Е.ААгеевой, «предполагает системность языка (и системность его употребления) как предпосылку для реализации разного рода дериваций, отклонений от "правильного" (привычного, коммуникативно обусловленного) построения языковых и функционирования речевых единиц"(13;с.552).

Главной коммуникативной задачей говорящего, использующего языковую игру, является намеренное отстранение от слова, словесная рефлексия и в сознании адресанта, и в сознании адресата речи.

Как отмечает философ Th. Lipps, языковая игра в речи даёт нам "контраст представлений", "смысл в бессмыслице", "смущение вследствие непонимания и внезапное уяснение". "Контраст возникает, например, благодаря тому, что мы признаём за словами некоторое значение, которое мы, однако, не можем затем вновь признать за ними" (цит по: 18; с.7).

Чтобы оценить смешное, необходимо умение анализировать, рассуждать, сопоставлять.

Игра предполагает обязательную ориентацию на коммуникативную ситуацию, обладающую признаками непринуждённости, неофициальности. Языковая игра служит маркером разговорности, так как перечисленные признаки «относятся к компонентам коммуникативного акта, формирующим разговорную речь. Иначе говоря, разговорная речь создаёт оптимальные предпосылки для возникновения языковой игры, однако и сама языковая игра становится ... знаком определённой коммуникативной ситуации - ситуации непринуждённого общения» (13; с.353).

Психологи считают игру одним из основных свойств человеческой культуры. Авторы учебного пособия «Основы психолингвистики» И.Н.Горелов и К.Ф. Седов рассматривают игру как вид деятельности, который не преследует каких-то ярко выраженных конкретных практических целей: «Цель игры - доставить удовольствие людям, которые принимают в ней участие». Исследователи предлагают следующее определение рассматриваемого явления: «Языковая игра - феномен речевого общения, содержанием которого выступает установка на форму речи, стремление добиться в высказывании эффектов, сходных с эффектами художественно словесности»(7; с. 180). Такого рода эффекты носят характер комического.

Языковая игра имеет установку на комический эффект. В этом контексте весьма показательны присутствующие в работах М.М.Бахтина идеи о неофициальной природе смеха, создающего «фамильярный праздничный коллектив», противостоящий всякой официальной «серьезности». «Настоящий смех», - отмечал исследователь, - «не отрицает серьёзности, а очищает и восполняет её. Очищает от догматизма, односторонности, окостенелости, от фанатизма и категоричности, от элементов страха или устрашения, от дидактизма, от наивности и иллюзий, от дурной одноплановости и от однозначности...»(3; с. 17).

Механизм комического может проявляться в реализации иллокутивных составляющих: шутки, остроты, балагурства, каламбура, насмешки, иронии. Комический эффект сокращает дистанцию в межличностном общении, способствует расшифровке скрытой иронии, восприятию шутки.

В основе комического непременно заложено какое-либо противоречие, объединение в одно целое нескольких представлений, являющихся чуждыми друг другу по своему внутреннему содержанию. По этому поводу философ Тh. Visher и поэт Jean Paul образно замечали: «Остроумие *-* это переодетый священник, который венчает каждую пару... Он венчает охотнее всего ту пару, к соединению которой родственники относятся нетерпимо» (по 18; с. 7). Языковая игра не содержит логической необходимости, но она освобождает и распутывает мыслительный процесс.

Открытия, которые делают участники коммуникативной ситуации, раздвигают пределы воображения, побуждают к творческому поиску, воспитывают умение слушать и слышать, развивают быстроту реакции на слово. Эффект внезапности и неожиданности в совершаемых языковых открытиях усиливает их воздействие на адресата, а юмористическая окраска, стремление к розыгрышу делают их понятными и доступными.

Языковая игра развивает языковое чутьё, умение логически мыслить, слушать и слышать, раскрепощённость в обращении с понятиями, лёгкость и радость от общения.

**2*.* Анализ использования различных видов языковой игры в речевой деятельности**

Рассмотрим частотные приёмы порождения языковой игры, причём остановимся как на хорошо изученных способах преобразования языковых единиц, так и на недостаточно исследованных.

Продуктивным способом языковой игры является эксперимент над звуковой формой неодинаковых по значению слов, порождающий разного рода звукописи в тексте, например:

А. ***Слышала, как он сказал?***

Б. ***Никак не сказал... Голова –то пустая, а пост за ним... Попусту время не терял.*** *(обсуждение итогов телепередачи)****.***

Можно предположить, что в момент речепроизводства аллитерация не ощущается говорящими как игра. Однако артикуляция слова *попусту* уже использована намеренно.

Нередко обыгрывание достигается соединением фонетического сходства опорного слова и «окказионального» образования. Соединение таких слов выступает также средством ритмизации речи, например:

А. ***Пять минут подождешь, не умрешь.***

Б. ***А он и не будет эту рыбу. Ему дед карасей привозил целый пакет.***

А. ***Карась арась. Все уже слопал.***

*(разговор в речевой ситуации кормления кота).*

###### В данном примере стремление к рифме (*карась...*) подсказало говорящему слово из мордовского языка (*арась*)*,* значение которого *-* *нет.*

Искажение фонетической оболочки слова происходит путём перестановки слогов:

А. ***Ну, пойдём. Ты успеешь. Сразу туда и зайдём по пути.***

Б. ***Ну ладно, что ли.***

А. ***Зачемятельно!*** *(речевой жанр уговоров).*

Данный приём обладает устойчивой рефлексией. Такое употребление хранит память о другом повторе (из детской речи), поскольку соотносимо с достаточно распространёнными у маленьких детей речевыми недочётами **(самолёт -салямот, албом - аблом, Альма - Амля, колесо -косело и др.)**

Частотно обыгрывание на уровне омофонических ассоциаций, свидетельствующее о размытости границ слова в речевом потоке, неоднозначного определения языковой формы. Игра может быть основана на первичном ложном восприятии границ между единицами высказывания. Таково непроизвольное восприятие ребёнком единиц, например: ***«Человек и закон» (Человек из окон), умиротворенье (умер от варенья), то ли ещё будет (Толя ещё будет).*** Заложенная возможность ошибочной интерпретации содержания высказывания при омофоническом переразложении создаёт специальный приём языковой игры, например: *Днём согнём... вечером разогнём (днём с огнём).*

***С горы... даже... медленно... едем... Лыжи сегодня не катят... Не катет... И не гипотенуза...*** *(разговор на лыжной прогулке}.*

Эффект двойного истолкования в значительной степени зависит от того, насколько легко улавливаются разные значения слов или фраз и насколько эффективен переход от одного значения к другому.

Приведём подобные примеры из художественного текста.

*1.* Мышь обещает поведать Алисе грустную историю и вдруг вскрикивает:

-Прохвост!

-Про хвост?! - удивляется Алиса. - Грустная история про хвост?!

-Глупости! - сердится мышь. - Вечно всякие глупости! Как я от них устала! Этого просто не вынести!

-А что нужно вынести? - спрашивает Алиса, всегда готовая услужить (Л. Кэрролл. Алиса в стране чудес)

2. Когда мы были маленькие, - рассказывал Квази, - мы ходили в школу на дне моря. Учителем у нас был старик Черепаха. Мы звали его Спрутиком.

-Зачем же вы звали его Спрутиком, -спросила Алиса, - если на самом деле он был Черепахой?

-Мы его звали **Спрутиком,** потому что он всегда ходил **с прутиком,** - ответил сердито Квази. (Л. Кэрролл. Алиса в стране чудес)

Нечастый в наших примерах, хотя и очень известный случай языковой игры - игра, основанная на столкновении омографов.

***Ну и выступают... Наши на бобах вообще остались на бобах.*** *(обсуждение итогов соревнований по* ***бобслею****).*

Признанным средством игры слов является столкновение в тексте собственно омонимов (полных и неполных), смысл которых нередко уточняется в контексте.

***Футболисты уходят без голов... Играли, наверное, тоже без голов, одними ногами, потому и голов нет.*** *(послематчевый комментарий).*

Обыгрыванию подвергаются многозначные слова*.*

Ярким примером такой игры может служить анекдот:

**«Как идут дела?» - спросил слепой хромого. «Как видите»,- ответил хромой слепому** (анекдот).

**Хотела подольше поспать, прям до обеда. А тут сначала наступило утро, потом *-* собака. Никто не погулял, а она терпеть больше не могла.** (*ситуация объяснения-сетования*).

Многозначное слово *наступить* позволяет говорящему создать шутливый алогизм.

**В пятницу танцуем. По парам. Давайте делиться. Антон, не спи. Будешь делиться? Будешь? Приноси, чем будешь делиться (**объявление и приглашение к действию).

Намеренное использование многозначности для создания игры смыслов называют каламбуром. Каламбур - один из самых известных видов языковой игры.

Контаминации, основанные на подмене созвучных (ассоциативно соотносительных) лексем в составе выражения, выявляют тенденцию к объединению парономазов.

**...А кто придумал жалюзи, чтоб трубу закрыть? Ты придумал? Да это просто новое хау*!*** *(ситуация обсуждения и оценки ремонта в квартире).* Игра получена путём подмены парономазов в англ: **know – how**; IноуI и новое.

Нередки (особенно в детской речи) словообразовательные реакции на основе ложной этимологизации или ситуативной обусловленности слов**(папоротник *-* маморотник, папка - мамка).**

1. А**. Подай, пожалуйста, вон ту чёрную папку.**

Б. **А вот эту белую мамку?** *(просьба)*.

2. А. Папазол купи ещё ...денег не хватит... возьми там... Ну скорее, мне некогда!..

Б. **Нам лучше мамазол купить тогда***. (ситуация перерастания жанра просьбы в жанр приказа и восприятие этого жанра).*

Н.А. Тэффи рассказе «Причины и следствия» так обыгрывает этот вид языковой игры:

Получила тетка Александра второе письмо про пикник и обиделась.

* И все-то у них дурь в голове! Пикники да **микники**! Нет, чтобы о старухином

здоровье толком порасспросить.

Тетка знала, что такого слова нет – «микники»,- но, как старуха богатая, позволяла себе порою много лишнего. (Н.А. Тэффи. Причины и следствия)

Комический эффект достигается в следующем случае в результате игры с морфемами.

А. ***А вы там что делали. Там же все пели?***

Б. ***Мы танцевали. А пели солисты... И солки*** (разговор)***.***

Велики возможности языковой игры на основе отклонений от норм на уровне морфологических категорий. **Спою, только чуть-чуть позже. «Вы хочете песен. Их есть у меня».** *(цитирование известного примера языковой игры в ситуации* *обещания).*

**За сбычу мечт!** *(тост филолога).*

Среди преобразований грамматической структуры слова – изменение родовой принадлежности существительного:

***р***

Вторжение в сферу устойчивых выражений - изменение входящих в них компонентов - также источник возникновения игры в речи.

***Куда делся мой рюкзак? Такой большой рюкзак... И ещё вчера шапка для бассейна... Как корова всё ветром сдула****. (ситуация поиска пропавших вещей).*

***Сначала всё нырял куда-то... Теперь пригрелся на солнышке как... кот на седьмом небе ... и ничего не слышит.*** *(порицание).*

Приведенные примеры могут трактоваться по-разному. Контаминация фразеологизмов может быть вызвана, например, незнанием их компонентов.

***Итак, команда решила... Ты - самое вкусное звено.***

В данном примере выявляется намеренное вторжение в сферу устойчивого выражения.

Умение с поразительной быстротой связывать в одно целое несколько представлений, являющихся чуждыми друг другу по своему внутреннему содержанию, проявляется в тех случаях, когда в один ряд выстраиваются составляющие различного семантического наполнения (отдалённые по значению слова, объединённые на уровне предложения (синтаксический уровень) и относящиеся к одному опорному ядерному слову (риторическая фигура зевгма).

В качестве хрестоматийного примера приведём предложение: ***Я пил чай*** *с* ***барышней, лимоном и удовольствием*** (по: 7;с. 194).

Из зафиксированного нами:

***С дерева упал в лесу. Зачем полез... Там наверху был как скворечник, только большой... В травмпункте мне плечо и мозги вправили.*** *(рассказ -воспоминание).*

***Дома только бабушка сейчас. Повесил всё: сумку, шапку, лапшу на***

***уши и ушёл.*** *(действие представлено формами глаголов прошедшего времени, а ситуация гипотетически относится к будущему - жанр совета).*

Подобные конструкции нередко используются писателями. Например, у А.П. Чехова:

***Он имел палку с набалдашником и лысину.***

Эта же конструкция в детской речи является непреднамеренным нарушением нормы, вызывающим улыбку:

***В воскресенье были у Светы. Мне понравилось желе, подарки и мама с конкурсами.***

***Наш лагерь не совсем в лесу, на опушке. У нас много ягод, змей и белорусов.***

В русистике недостаточно исследованы игры на уровне жанровых форм, хотя такие примеры встречаются. М.М. Бахтин отмечал возможную «пародийно-ироническую переакцентуацию» жанров, то есть перенесение жанровых форм из официальной сферы в сферу фамильярную (термин М.М. Бахтина). С помощью различных приемов создаются пародии, произведения, пересмеивающие содержание других, «серьезных» произведений. Так, например, философское японское трёхстрочное стихотворение хокку (хайку), например:

***Праздник нового года.***

***Грустен и весел я.***

***Вспомнилась осень.***

обыгрывается так:

***Новый год наступил...***

***Беззаботные лица прохожих***

***Лежат тут и там.***

Или:

***Звонкой капелью***

***Вновь о себе возвестили***

***Соседи сверху.***

Текстовая структура частушки в следующем примере включает в себя содержание жанра оценки подготовки ученицы к урокам.

***На столе лежит журнал,***

***А в журнале двойка.***

***Почему же всё не учишь***

***Ты уроки, Олька?*** *(урок литературы)*

Встретился случай оформления разговорного содержания по законам жанра репортажа:

***Все радуются и ликуют... Такое достижение не может быть не отмечено. Как долго все этого ждали! Неужели у нас будет работать выключатель?!!***

Тексты, содержание которых относится к разговорной речи, используют в приведённых примерах другие жанровые формы, «маски». Форма в этих случаях выполняет служебную функцию. Её использование мотивировано интенцией автора и способствует возникновению языковой игры или её порождает.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Проведённое исследование позволяет сделать следующие выводы.

1. Способность к игре *-* важный показатель уровня развития человека. Сам принцип языковой игры, предполагая отход от стандарта, требует овладения определёнными приёмами порождения и употребления языковых единиц в несвойственной им функции.

2. Языковая игра затрагивает все уровни структуры языка.

3. Языковая игра в речи всегда подразумевает личность говорящего, выполняя функцию характеристики автора речи как квалифицированного носителя языка и как творческую личность. Если в речи адресанта немало ошибок и недочётов, попытка языковой игры может восприниматься как очередная ошибка.

4. Производимый языковой игрой эффект также зависит от уровня лингвистической культуры адресата. Если языковой потенциал общающихся не совпадает, ответной реакцией может быть не эмоционально окрашенная увлечённость, а непонимание.

6. Языковая игра отличается от детского и неосознанного «взрослого» словотворчества. Она строится на отклонении от стереотипов при осознании нормативности этих стереотипов.

7. Языковая игра всегда предполагает ориентацию на определённую коммуникативную ситуацию.

8. Оригинальность мысли ярко ощущается в самобытном выражении. Но при использовании таких конструкций важно проявлять чувство меры, способность тонко чувствовать нюансы речевой ситуации.

Значение игры невозможно исчерпать развлекательно-реактивным её приложением. В том и состоит её феномен, что, являясь развлечением, она способна перерасти в обучение, в воспитание, в творчество, в модель типа человеческих отношений.

В потревоженном, задетом игрой человеке пробуждается: всё не просто так. Всё гораздо живее и необъяснимее, чем казалось, думалось и считалось.

**Перспективы исследования** могут бытьсвязаны с дальнейшим изучением «пародийно-иронической переакцентуации» жанров, то есть перенесением жанровых форм из одной сферы в сферу другую, в нашем случае - неофициальную, «фамильярную» (термин М. М. Бахтина); со сравнением различных видов языковой игры в разговорной (спонтанной) и художественной (продуманной) речи.

**Список использованных источников**

1. Аристотель. Античные риторики. М,.: МГУ, 1978, С. 145-147.
2. Ю. Борев. Эстетика. М.: Изд-во политич. литературы. 1988. 496с.
3. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М., 1979.
4. Булыгина Т.В., Шмелёв А.Д: Языковая концептуализация мира. М., 1997.
5. Галимова Л.М. Язык - игра - творчество //Рус. яз. в школе. 1991. - №1.С 8-13.
6. Голуб И.Б., Розенталь Д.Э. Занимательная стилистика: книга для учащихся 8-10 классов средней школы. М.: Просвещение, 1988. 208с.
7. Горелов И.Н., Седов К.Ф. Основы психолингвистики: Учебное пособие. М.: Лабиринт, 2001304с.
8. Гридина Т.А. Языковая игра в детской речи // Рус. яз. в школе. 1993. №4. С. 61-65,
9. Гридина Т.А. Языковая игра: Стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996.
10. Жанры речи. Саратов, 1997-1999. Вып. 1-2.
11. Жинкин Н.И. Язык *-* речь *-* творчество. М., 1998.Казарцева О.М. Культура речевого общения: теория и практика обучения. М.: Флинта-Наука, 1998. 496с. Лингвистический энциклопедический словарь М.: Советская энциклопедия, 1990. 686с.
12. Михальская А.Н. Основы риторики. М.: Просвещение, 1996. 416с. Николина Н. А. Типы межжанрового взаимодействия //Русский язык сегодня: Сборник статей. Вып. 1. М., 2000, 596с. С.540- 550.
13. Николина Н.А., Агеева Е.А. Языковая игра в современной русской прозе /Русский язык сегодня: Сборник статей. Вып. 1. М., 2000, 596с, С.551-561.
14. Русская разговорная речь: Общие вопросы. Словообразование. Синтаксис. М., 1983.
15. Русский язык и культура речи /Под ред. В.И. Максимова, М., 2001. 250с.
16. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.
17. Сиротинина О.Б. Что и зачем нужно знать учителю орусской разговорной речи. М.; Просвещение - Учебная литература, 1996. 176с.
18. Фрейд 3. Остроумие. Д.: Стажер, 1999- 352 с.
19. Хейзинга И. В тени завтрашнего дня. - М., 1992.
20. Энциклопедия для детей. Т. 10. Языкознание. Русский язык. М., 1998. С.533.