

Базилевич Ванда Борисовна

### **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ФОРМА ПРОЯВЛЕНИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ КРЕАТИВНОСТИ**

Статья раскрывает понятие языковой игры как формы проявления лингвистической креативности и освещает проблему создания условий развития креативных способностей обучающихся. Проявлением данных умений является формирование новых слов, готовность выбирать стилистические приемы. Автор акцентирует внимание на видах языковой игры, ее функциях и подчеркивает, что производимый языковой игрой эффект зависит от уровня лингвистической культуры адресата.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2015/8-3/3.html](http://www.gramota.net/materials/2/2015/8-3/3.html)

Источник

#### **Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2015. № 8 (50): в 3-х ч. Ч. III. С. 20-22. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2015/8-3/](http://www.gramota.net/materials/2/2015/8-3/)

#### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

Как видно из рассмотренных примеров, архетипы аккумулируют в себе основные черты, выявленные в результате повторяемости одного и того же опыта. В этом смысле эпические герои, в основном образы предателя либо преступника, представляемые более в контексте ценностей добра и зла, а также различные жизненные эпизоды и особенности национального менталитета должны быть квалифицированы как архетипы.

*Список литературы*

1. **Беовульф.** Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. М.: Художественная литература, 1975. 770 с.
2. **Бучилина Ю. Н.** Архетипическая основа «Песни о Нибелунгах» // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Нижний Новгород, 2007. № 4. С. 183-186.
3. **Геродот.** История. Л.: Наука, 1972. 544 с.
4. **Кэмпбелл Дж.** Тысячеликий герой. Киев: АСТ, Рефл-бук, 1997. 230 с.
5. **Мелетинский Е. М.** Немецкий героический эпос // История всемирной литературы. М.: Наука, 1984. Т. 2. С. 522-526.
6. **Юнг К. Г.** Аналитическая психология. Тавистокские лекции. Лекция первая [Электронный ресурс]. URL: [http://royallib.com/read/yung\\_karl/analiticheskaya\\_psihologiya\\_tavistokskie\\_lektsii.html#61440](http://royallib.com/read/yung_karl/analiticheskaya_psihologiya_tavistokskie_lektsii.html#61440) (дата обращения: 03.02.2015).
7. **Юнг К. Г.** Архетип и символ [Электронный ресурс]. М.: Ренессанс, 1991. URL: <http://www.psychnavigator.ru/files/books/arhetipisimvol.pdf> (дата обращения: 11.12.2014).
8. <http://russianplanet.ru/filolog/babylon/epos/roland12.htm> (дата обращения: 16.01.2015).

**THE TYPOLOGY OF THE TRAITOR IMAGE IN EPOS**

**Alieva Gamida Akhmed kyzy**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
*Azerbaijan University of Languages, Baku, Azerbaijan*  
[a\\_hemide@mail.ru](mailto:a_hemide@mail.ru)

The article is devoted to the study of three different literary monuments: the ancient Azerbaijani legend “Astyages”, the French heroic epic “The Song of Roland”, and the German heroic epic “The Song of the Nibelungs”. In the works the necessity of the use of the psychoanalytic method in the process of comparing the image of the traitor in the epos is revealed and grounded. The subject of this research is the typological similarity of the images of Harpagus (“Astyages”), Ganelon (“The Song of Roland”) and Hagen (“The Song of the Nibelungs”). The author concludes that the epic heroes mainly the images of the traitor as archetypes accumulate the features identified as the result of the recurrence of the same experience.

*Key words and phrases:* “archetype”; mythology; epos; C. G. Jung; “Astyages”; “The Song of Roland”; “The Song of the Nibelungs”.

УДК 372.881.111.1

**Педагогические науки**

*Статья раскрывает понятие языковой игры как формы проявления лингвистической креативности и освещает проблему создания условий развития креативных способностей обучающихся. Проявлением данных умений является формирование новых слов, готовность выбирать стилистические приемы. Автор акцентирует внимание на видах языковой игры, ее функциях и подчеркивает, что производимый языковой игрой эффект зависит от уровня лингвистической культуры адресата.*

*Ключевые слова и фразы:* языковая игра; креативность; лингвистическая креативность; лингвистический интеллект; языкотворчество.

**Базилевич Ванда Борисовна**

*Вятский государственный университет*  
[baz-vanda@yandex.ru](mailto:baz-vanda@yandex.ru)

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ФОРМА ПРОЯВЛЕНИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ КРЕАТИВНОСТИ<sup>©</sup>**

Создание педагогических условий для развития креативных способностей и качеств личности студента, становление творческой личности, необходимой обществу для решения задач оптимальным способом, является одной из важнейших целей образования. Конструктивный способ мышления, осознание причинно-следственных связей, грамотное обоснование своих решений отличают креативного специалиста от исполнителя. Феномен креативности является предметом изучения различных наук, таких как психология, педагогика, психофизиология, нейрофизиология, искусствоведение и других. Концепция креативности как способности к творчеству была введена в науку Дж. Гилфордом. Креативность трактуется как процесс дивергентного мышления, при котором люди ищут решение во всех возможных направлениях для того, чтобы рассмотреть как можно больше вариантов и выбрать наилучший [8, с. 179]. Однако в последнее время и в отечественной науке данному понятию уделяется большое внимание. Креативность характеризуют как комплекс интеллектуальных и личностных особенностей человека, благодаря которым индивид способен самостоятельно видеть проблемы, неординарно их разрешать, находить множество оригинальных идей [9, с. 98].

В исследованиях последних лет все больше изучается аспект реализации творческих возможностей языковой личности в использовании языковых средств. Г. Гарднер в теории множественного интеллекта указывает на то, что человек не обладает единым интеллектом, а несколькими, один из которых является ведущим. Среди семи типов интеллекта исследователь выделил лингвистический, характеризующийся им как умение работать со словом [4, с. 311]. 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 [3, с. 161]. 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.

Большинство лингвистов считают, что формой лингвокреативной деятельности, связанной с преднамеренным нарушением языковых и речевых норм и направленной на выполнение определенной функции, является языковая игра [6, с. 116]. 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 [2, с. 82], 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. Изучением языковой игры занимались такие ученые как В. З. Санников, Т. А. Гридина, Н. В. Данилевская и другие. Почти все исследователи сходятся на том, что языковая игра связана с преднамеренным нарушением языковых и речевых норм, выполняя при этом определенную функцию. Также они подчеркивают, что необходимо различать факты языковой игры и речевые ошибки [5, с. 26]. Н. В. Данилевская полагает, что критерием их разграничения является уровень языковой компетенции говорящего. В отличие от речевых ошибок, языковая игра возникает благодаря знанию системных языковых связей и владению стилистическими закономерностями употребления языковых единиц, а также учету жанровой специфики речевого материала. Языковая игра имеет двойную направленность: это языковое и собственно речевое явление, ибо для реализации языковой игры первостепенное значение имеет умение творчески нарушить усвоенные модели стандартного употребления языка [7].

В. З. Санников выделяет такие функции языковой игры: языкотворческая, так как языковая игра – один из путей обогащения языка [10, с. 27]; стремление развлечь себя и собеседника; маскировочная: шутка позволяет замаскировать сообщение и благодаря этому выразить те смыслы, которые по разным причинам находят под запретом [Там же].

Кроме того, языковая игра выполняет оценочную функцию, на которую указывают Л. П. Амири, С. В. Ильясова, В. И. Шаховский, и связанную с ней функцию воздействия [11, с. 201]. Так, в рекламном, массмедиальном и политическом дискурсе языковая игра, выполняющая последние две функции, становится особенно привлекательной. Для достижения определенных эффектов в языке выделяют следующие типы языковой игры: орфографическая, графическая, словообразовательная, морфологическая, синтаксическая [1, с. 25].

Орфографическая игра предполагает изменение формы слова с целью изменения его значения. Осуществляется она путем нарушения орфографической нормы. В слове КопиТал изменение орфографии слова *капитал* влечет за собой расширение его семантики: сходство начальных слогов слова капитал и транслитерированного английского слова *copy* – копи и позволяет заменить их для достижения эффекта языковой игры. Изменение одной буквы в слове Астория (название пятизвездочных отелей) приводит к созданию нового слова, обозначающего специфику магазина с названием данного слова. Салон-ателье А-Штория занимается продажей штор, тюля. Графическая игра проявляется в выделении букв, использовании пунктуационных знаков, изменении размера букв в слове. Кроме этого, наблюдается капитализация, когда прописная буква используется в новой для нее функции – привлечения внимания [Там же, с. 19]. Приведем следующие примеры: ИнBEST-банк образуется от инвестбанк и английского слова *best* (лучший) – лучший банк для инвестиций; КабLook от каблук вместе с английским *look* (взгляд) – обувной магазин. Словообразовательная игра как языковая игра на словообразовательном уровне характеризуется использованием иноязычных элементов для образования новых слов. Так, добавляя иностранные суффиксы, достигается игровой эффект. С помощью суффикса -ляндия/-лэнд со словообразовательным значением местность образованы слова СтудЛяндия, ДжинсЛэнд, ShopЛэнд. Языковая игра с использованием заимствованных из иностранных языков частей речи называется морфологической. Использование иностранных слов способствует достижению функций привлечения внимания и эмоциональной окраски. Иноязычная графика, с помощью которой оформлен иностранный элемент, помогает привлечь внимание. Среди междометий в составе слов можно увидеть английское междометие ОК (отлично, правильно). Например: СантехОК, СумОк, ПродуктОк. Очевидно, что целью использования междометия является эмоциональное воздействие с помощью заглавных букв, совпадающих по написанию с буквами русского алфавита, но являющихся частью иностранного языка.

Таким образом, желаемый эффект языковой игры может быть достигнут при условии, что человек, получающий информацию, готов к адекватному восприятию языковой игры, что зависит от уровня языковой

компетенции говорящего. Производимый языковой игрой эффект зависит от уровня лингвистической культуры адресата. Если языковой потенциал говорящего и адресата не совпадает, ответной реакцией может быть непонимание. Способность к игре – важный показатель уровня развития человека. Одной из функций языковой игры является языкотворческая, которая заключается в необходимости развивать язык и мышление. В том и состоит феномен языковой игры: являясь неким развлечением, она способна перерасти в обучение, воспитание, творчество и модель человеческих отношений. Языковая игра избавляет от банальности и обыденности и доставляет своему творцу возможность эмоционально повлиять на адресата.

*Список литературы*

1. **Баталов О. Г.** Когнитивно-функциональный аспект окказионального словообразования в художественном тексте: дисс. ... к. филол. н. Н. Новгород, 2004. 242 с.
2. **Витгенштейн Л. С.** Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. М., 1985. Вып. 16. Лингвистическая грамматика. С. 79-128.
3. **Галкина А. В.** Овладение лингвистической креативностью в контексте овладения иностранным языком // Вестник Тамбовского университета. Сер.: Гуманитарные науки. 2011. № 10 (102). С. 158-164.
4. **Гарднер Г.** Структура разума: теория множественного интеллекта / пер. с англ. М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2007. 512 с.
5. **Гридина Т. А.** Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Язык. Система. Личность. Языковая игра как лингвокреативная деятельность. Формирование языковой личности в онтогенезе. Екатеринбург, 2002. С. 26-27.
6. **Гридина Т. А.** Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Изд-во Уральского гос. пед. ун-та, 1996. 225 с.
7. **Данилевская Н. В.** Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М. Н. Кожинной. М.: Флинта; Наука, 2006. С. 657-658.
8. **Ильин Е. П.** Психология творчества, креативности, одаренности. СПб.: Питер, 2011. 390 с.
9. **Мороз В. В.** Развитие креативности студентов: монография. Оренбург: ОГУ, 2011. 183 с.
10. **Санников В. З.** Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
11. **Шаховский В. И.** Лингвистическая теория эмоций: монография. М.: Гнозис, 2008. 414 с.

**LANGUAGE GAME AS FORM OF LINGUISTIC CREATIVITY MANIFESTATION**

**Bazilevich Vanda Borisovna**

*Vyatka State University  
baz-vanda@yandex.ru*

The article reveals the notion of the language game as a form of linguistic creativity manifestation and the creation of conditions for the development of students' creative abilities. The manifestation of these skills is the formation of new words and the willingness to choose the stylistic devices. The author pays attention to the types of the language game, its functions, and emphasizes that the effect produced by the language game depends on the level of recipient's linguistic culture.

*Key words and phrases:* language game; creativity; linguistic creativity; linguistic intelligence; language creation.

УДК 80

**Филологические науки**

*Статья посвящена одному из репрезентантов культуры, опыта, накопленного народом, – фразеологическому пласту языка. В статье рассматриваются основные источники поиска национальных особенностей фразеологизмов. Особое внимание уделено лингвокультурологическому методу выявления национального характера фразеологических единиц. Автор приходит к выводу, что наиболее ярко национальный характер фразеологии проявляется в религиозном пространстве нации, в ритуальных формах народной культуры, в системе образов-эталонов, в интеллектуальном достоянии народа.*

*Ключевые слова и фразы:* язык; культура; лингвокультурология; фразеологизм; интерпретация; народ; источник.

**Блытова Екатерина Вячеславовна**

*Владимирский юридический институт федеральной службы исполнения наказаний  
blytova.ekaterina@mail.ru*

**ИСТОЧНИКИ ВЫЯВЛЕНИЯ НАЦИОНАЛЬНОГО ХАРАКТЕРА НЕМЕЦКОЙ ФРАЗЕОЛОГИИ<sup>©</sup>**

Исследования, посвященные доминантным культурным ценностям, показывают, что язык является формой самовыражения народа и что эта «форма национально специфична и ассиметрична» [18, с. 21]. Язык и культура находятся в тесном диалоге друг с другом. В работах таких ученых как Потенбня, Гумбольдт, Вайсгербер, Сепир, Уорф [5] и др. данному вопросу уделено большое внимание. Вопрос о том, как язык включен в культуру, является одним из ключевых вопросов, интересующих лингвистов, занимающихся проблемой речевого поведения этносов.