**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ЭЛЕМЕНТ ПОВСЕДНЕВНОГО ОБЩЕНИЯ**

В нашу эпоху проблема языковой игры приобрела особую актуальность в 80-х годах 20 века, периоде наиболее эффективного исследования разговорной речи. Языковая игра в речи возникает по-разному. В одном случае адресант использует то, что уже знает, запомнил и в нужный момент умело воспроизводит, а в другом - языковая игра создаётся непосредственно в момент общения.Изучение повсеместно распространённого явления языковой игры способствует углублению знаний о системе разговорной речи, об особенностях функционирования её элементов, о многообразии форм современного русского литературного языка.

В процессе речи говорящий использует языковую игру с разными целями: вступить в существующий диалог, продлить речевой контакт, прекратить коммуникацию, сделать сообщение непонятным, передать двусмысленную информацию, оценить явление или объект, продемонстрировать способности к языковому творчеству, досадить слушающему, назвать явление или объект при отсутствии однословного обозначения в языке, развлечь слушающего.

Языковая игра в разговорной речи выполняет четыре функции: тренировочную (языкотворческую), развлекательную, психотерапевтическую, маскировочную.

В отечественной лингвистике термин «языковая игра» вошел в широкий научный обиход после публикации одноимённой работы Е. А. Земской, М. В. Китайгородской и Н. Н. Розановой, где говорится о языковой игре как о явлении, «когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т. д.)».[3]

В статье Д.И. Руденко и В.В. Прокопенко «Философия языка: Путь к новой эписистеме» языковая игра рассматривается как «творческое, свободное отношение к форме речи, неканоническое употребление языка, позволяющее говорящему реализовать способности к языковому творчеству и выделить себя как языковую личность из ряда других говорящих личностей».[5]

В.З. Санников выделяет специфические цели употребления языковой игры: заинтриговать, заставить слушать; развивать язык и мышление; развлечь себя и собеседника; самоутвердиться. Исходя из целей использования языковой игры, В.З.Санников выделяет «четыре функции языковой игры: 1) тренировочную (языкотворческую), 2) развлекательную, 3) психотерапевтическую, 4) маскировочную».[6]

В современной науке существует несколько классификаций приёмов языковой игры. В нашем исследовании использована структурная классификация Ю.О. Коновалова.[4] В случае использования говорящим в качестве языковой шутки готовой единицы она говорит о предании игрового статуса соответствующему в готовом виде языковому элементу. Если говорящий самостоятельно создает языковую единицу, говорится о производстве игрового языкового элемента. Кроме того, лингвист классифицирует окказионализмы по частеречной принадлежности производящего и производного слов. Поэтому все игровые окказиональные образования она делит на 3 группы: глагольные, субстантивные, адъективные.

***Схема 1.***

***Классификация приемов языковой игры***

***Производство игрового языкового элемента***

*Необычность формы:*

1.Рифмовка

2.Фонетические деформации

3.Морфологические деформации

*Необычность формы и значения:*

4.Непрямые номинации

***Придание игрового статуса существующему языковому элементу***

1.Контраст

5.Нарушение лексической сочетаемости

6.Окказионализмы

7.Каламбуры

8.Прецедентные тексты

Осуществляя речеконтактную потребность, говорящий использует языковую игру с целью начать речевое общение, вступить в существующий диалог, продлить коммуникацию, прекратить коммуникацию,сделать сообщение непонятным для кого-то из присутствующих, передать двусмысленную информацию, оценить явление или объект, продемонстрировать (проверить) способности к языковому творчеству, доставить и получить удовольствие.

Одним из значимых компонентов ситуации, влияющим на строение высказывания, являются форма речи: устная и письменная. Следует заметить, что в настоящее время активно развивается разговорная письменная коммуникация в чатах, на форумах, в комментариях при обсуждении какой-либо статьи или проблемы.

В течение двух месяцев мною был собран языковой материал (51 единица в семейной коммуникации), который можно отнести к следующим приёмам и способам.

1) Фонетические деформации:

а) перестановка звуков и слогов в составе слова - *типцы* (птицы), *копа* (пока), *Ашюндра* (Андрюша), *рнавится* (нравится), *черабушка* (чебурашка) - из детской речи;

б) замена одних звуков другими – *хан-дог* (хот-дог), *колидор* (коридор), *кетчук* (кетчуп) – из речи старшего поколения; *ходиля* («холодно»), *соти* («смотри»), *фест* («свет»), *фасетки* («салфетки») – из детской речи;

в) появление дополнительных звуков в составе слова – *скочет* (скотч), *спринтер* (принтер), *киосок* (киоск) – из речи старшего поколения.

г) перенос ударения – *плотина/* (плоти/на), *сти/ральная* (стира/льная) машина – из речи старшего поколения.

Перестановка и замена звуков – частое явление детской речи. Фонетические деформации детской речи употребляют члены семьи для создания комического эффекта, они выполняют развлекательную функцию в речи. Замена, появление дополнительных звуков, перенос ударения – типичное явление в речи старшего поколения. Это связано с невысоким образовательным, культурным уровнем носителей языка, хотя эти явления осознаются ими и часто используются намеренно.

2) Морфологические деформации:

а) изменение родовой принадлежности слов - Машина едет *по трассу* (по трассе); Гуси плывут *по речку* (по речке); Не могла передвигаться, шла *по стенку* (по стенке). Коммуниканты (люди старшего поколения) намеренно вступают в словесную игру, часто «соревнуясь» в искажении слов. Мы поедем *с мамом*? В садик пойдём *с папом*? - из речи младшего поколения, используется членами семьи в качестве игрового элемента устной речи.

б) преобразование иноязычных слов - Упаковала два *вализа (*французское слово «чемодан»);

3) Острословие, балагурство:

а) использование иноязычного компонента как элемента языковой игры –Сварите *бульбы* (белорусское слово «картофель»); Лены дома *ёк*? (тюркское слово «нет»); *Маман* уже вернулась? (французское слово «мама»); - из речи среднего поколения.

Острословие служит средством создания иронии, юмора в процессе коммуникации, часто в результате создания игрового компонента (острословия) появляются двусмысленные фразы.

4) Прецедентные высказывания:

а) цитация в чистом виде (использование готовых цитат из песен, фильмов – «Надо, Федя, надо»; «На жизнь надо смотреть ширше, а с людьми быть мягше»; «Горчички?» - «Ага»; «Бабе цветы – детям мороженое»; «Мымра»; «Какая гадость, ваша заливная рыба»; «Жить – хорошо, а хорошо жить – ещё лучше»; «Требую продолжения банкета»; «Лепота»; «Вор должен сидеть в тюрьме».

5) Окказионализмы:

а) отымённые - Мопа (Матвей), кики (конфеты) - из детской речи;

б) глагольные – помалюсимся (усыпить «малюску» - маленькую дочку) - из речи среднего поколения.

В течение одной недели проводилось наблюдение за речью членов семьи (4 поколения) с целью выявления частотности употребления игровых компонентов. В количественном отношении элементы языковой игры можно представить так:

***Таблица 1.***

***Частотность употребления игровых компонентов***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Игровые  элементы  Дни  недели | Фонетические деформации | Морфологические деформации | Острословие | Прецедентные высказывания |
| понедельник | 2 | 1 | 2 | 0 |
| вторник | 2 | 1 | 2 | 1 |
| среда | 3 | 0 | 3 | 1 |
| четверг | 3 | 0 | 2 | 0 |
| пятница | 3 | 1 | 3 | 1 |
| суббота | 5 | 2 | 4 | 2 |
| воскресенье | 6 | 3 | 4 | 3 |
| За неделю | 23 | 8 | 20 | 8 |

Анализируя таблицу, можно сделать следующие выводы:

1) в речевой игре чаще используются фонетические деформации и острословие;

2) частота употребления игровых элементов связана с особенностями семьи (в семье есть маленький ребёнок, постоянно общение со старшим поколением), предпочтениями, эстетическими вкусами;

3) пиком общения становятся выходные дни.

Кроме того, были проанализированы комментарии (62 единицы) жителей Новосибирска, оставленные на НГС (независимый городской сайт) в октябре – декабре 2012 года при обсуждении статей на «Ленте новостей». Реплики коммуникантов представляют собой письменную разговорную речь, для которой характерны спонтанность, сниженная лексика, использование языковой игры. Производство игрового компонента осуществляется следующим образом:

1) фонетические деформации:

а) замена одних звуков другими – «Замёрз, пошёл домой, завтра на *таксо* поеду»; «Это вовсе не полезная *писча*»; «А бюджетных денег *хоцца поболе* в карман»; «Всё этим людишкам не нравится. *Бяда*»;

2) морфологические деформации:

а) окказиональное образование простой сравнительной степени прилагательного – «В статье организации спорят, кто в каких копейках *правдее*»; изменение родовой принадлежности – «Вчера иду домой вечером, а там *собакин* местный выбраться не может, цепляется лапами за бруствер»;

3) непрямые номинации:

а) употребление метафоры – «Фасады красивых домов портят *«прыщами кондиционеров»*; «Морозы не помешали отвалить снег на проезжую часть и по-честному *отъесть п*о одной полосе с каждой стороны»;

б) перифраза – «Лексусы разные бывают. Есть *кучерявого года* (80-90 годы 20 века) по красной цене 50-70 косых»; «Сразу видно: нищий Новосибирск, ни у кого денег нет – все на машины ушли, *предмет первой необходимости*»;

в) гипербола:

- Терпите, люди, раб должен зарабатывать ровно столько, чтобы хватило на существование.

- Да, к дому не подойдёшь из-за *машин рабов*, на дороге стоишь в пробках *машин рабов*, в магазине *рабы сметают товар с* *полок не глядя*, из-за чего по 15-20 минут *в очереди рабов* проводишь *на кассе*.

г) сравнения: «Сенечка, вы читайте внимательно, а *не как блондинка*»;

4) окказионализмы:

а) субстантивеые отымённые – «Вместо этого с *репой* по 3 часа занимается» (с репетитором); «Спасибо *водятлу* (водителю) автобуса, что проехал в субботу мимо моего ребёнка в 7-30»; «А загорелся *«Лекарь»* (Лексус), скорее всего, потому, что на японцах защита картера из пластика»; «В Новосибирске хорошо жить только *продаванам* (продавцам) и чиновникам»; «У тебя было бы шесть *мультов* (миллионов), купил бы ты такую машину?»; «Плохой народ попался – не хочет за *губера* додумывать, что он там выразить хотел»; «Качество исполнения и запас прочности у *японцев* (японских автомобилей) прошлых годов на порядок выше, чем у вашего *аута* (автомобиля); «Так что не льстите себе, *правдуматкурезы*, это факт» (из словосочетания «резать правду – матку»;

б) глагольные отымённые «Если трудно догадаться, можно справочник *нагуглить*» (гугл);

в) адъективные: «Как достали *америкосовские* бургеры» (американские); «Здоровый образ жизни – это набор *беголыжный*» (из словосочетания «бегать на лыжах»); «Хороший зверёныш, типа лайки *среднеразмерной*» (из словосочетания «среднего размера»); «СМИ в руках президента. Хоть один федеральный канал ТВ выступил с критикой *солнцеликого*?»;

5) каламбур (юмористическое использование значения слова): «*Лечат* цифрами людей»; «Часто просто фантазия *в спящем режиме* находится, когда не прижимают обстоятельства»; «Вчера морозов не было, как раз все *подснежники* завелись, и начали машины перегонять кто куда»; «Мне скоростной трамвай не светит, как жителю Академа, но переживаю за *односельчан.* Почему на левом не строят?»; «Это я к чему «*брызжу*»? К тому, что в период с ноября по март холодно, но могут быть и оттепели»; «Запас прочности моего *корыта* 2000 года в два раза превосходит запас прочности вашего гламурненького авто»;

6) прецедентные высказывания:

а) цитата в чистом виде – «Это что – банк виноват, что у потребителя *глаза завидущие, а руки загребущие*»; «Живите, работайте честно, а то как в сказке «*пойди туда – не знаю куда, принеси то – не знаю что*»; «Грустно, что нормальным людям нет места в «*стране рабов, стране господ*»; «В нашем городе уже давно конец света настал, нам нужен новый «*луч света в тёмном царстве*»; «Попугай, так ей не дадут реальный срок, у нас же *«самый гуманный суд в мире*»; «У нас почему-то «*духовные скрепы*» проявляются только тогда, когда на улице под 40 давит, а летом мы друг в дружке уже людей не замечаем»; «Как говорится, *гладко было на бумаге, да забыли про овраги*»; «*Мели Емеля, твоя неделя*. Делает – то больше город, что-то не видно дел губернатора»;

б) трансформированная цитата: «Причём здесь *чиновники и дороги*? Или у вас другая версия беды российской?» («В России две беды: дураки и дороги»); «Скоростной трамвай *вам в помощь,* будет подвозить до метро» («Бог вам в помощь»); «*На вкус и цвет…фломастеры разные*. Кому-то нравится, а кто-то от этого же и страдает» («На вкус и цвет товарищей нет»);

Проанализировав реплики письменной разговорной речи на форумах, в чатах, следует утверждать, что чаще всего используются окказионализмы (36%) и прецедентные тексты (21%) от общего числа собранных фраз. Менее всего участники коммуникации употребляют морфологические и фонетические деформации: 5% и 8% соответственно. Это объясняется, скорее всего, желанием коммуникантов вступить в диалог, продемонстрировать способности к языковому творчеству, доставить удовольствие собеседникам.

Исходя из выделенных В.З.Санниковым функций языковой игры, можно назвать (применительно к чатам) следующие: тренировочную (стремление развивать язык и мышление), развлекательную (желание говорящего развлечь себя и собеседника), психотерапевтическую (намерение человека самоутвердиться). Языковая игра в семейной коммуникации выполняет две функции: развлекательную и тренировочную. Игровые компоненты используются в кругу семьи с тем, чтобы развлечь, доставить удовольствие всем, кто участвует в языковой игре. Тренировочная функция проявляется в демонстрации способностей членов семьи к словотворчеству, выделения себя как языковой личности.

Наблюдая за созданием игрового компонента в собранном материале, можно констатировать, что цели языковой игры заключаются в стремлении начать речевое общение, вступить в существующий диалог, продлить речевой контакт, оценить явление или объект, доставить и получить удовольствие. Случаев прекращения коммуникации, стремления сделать сообщение непонятным, передать двусмысленную информацию не обнаружено.

Каждый день люди общаются, при этом в зависимости от той или иной ситуации они производят отбор языковых средств, тем самым часто вступают в игру, имеющую определённые правила. Для адекватного понимания языковой игры адресатом автор должен учитывать наличие определённых знаний у слушающего, а также культурное пространство, в котором происходит коммуникация.

Языковая игра - распространённое явление современной русской разговорной речи. При использовании языковой игры становится очевидной работа языкового сознания носителей языка, при продуцировании или восприятии языковой игры человек демонстрирует осознание неканонического употребления языка. Языковая игра избавляет от скуки и обыденности и доставляет своему творцу радость.

Список литературы:

1. Гридина Т.А. Языковая игра: Стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996.
2. Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи. Явление языковой игры. - М.,1996.
3. Земская Е.А., Китайгородская М.А., Розанова Н.Н. Языковая игра. Русская разговорная речь. – М.,1983.
4. Коновалова Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи. – Владивосток. ВГУЭС, 2008.
5. Руденко Д.И., Прокопенко В.В. Философия языка: Путь к новой эписистеме//Язык и наука конца 20 века. – М, 1995.
6. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.
7. НГС г. Новосибирска, «Лента новостей», ноябрь – декабрь 2012 года.