учащимся преодолеть возникающие трудности при выполнении движения, связанных с артикуляцией звуков.

1. Бондарко, Л.В., Вербицкая Л.А., Гордина М.В. Основы общей фонетики: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш.учеб. заведений. 4-е изд.,испр. СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. 160с.
2. Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. М.: АРКТИ, 2003. 336 с.
3. Гальскова, Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. М.: Академия, 2007. 274 с.
4. Дзахова В.Т. Фонетические характеристики фонологической системы современного осетинского (иронского) литературного языка. Владикавказ: Издательство СОГПИ, 2009.

Красакова А.В.

Языковая игра и игры с языком

*Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта
(Россия, Калининград)*

doi: 10.18411/lj-10-2019-217

idsp: ljjournal-10-2019-217

Аннотация

Рассматриваются соотношения понятий языковая игра и игры с языком. Устанавливаются основные виды игры с языком, показываются в отношении каждого из аспектов языковой системы. Дается обоснование тезиса о том, что игра с языком – это не только развлечение, но и сложный вид деятельности.

Ключевые слова: игра, языковая игра, текст, фонетика, морфология, словообразование, ребус, шарада.

Abstract

Relations between the concepts of a language game and a game with a language are considered. The main types of game with the language are established, shown in relation to each aspect of the language system. The substantiation of the thesis that the game with the language is not only entertainment, but also a complex type of activity is given.

Keywords: game, language game, text, phonetics, morphology, word formation, rebus, charade.

Интерес в современном мире к явлению игры в культуре обусловлен стремлением выявить основы человеческого бытия, которые связаны с присущими всему живому стремлением к получению необходимого жизненного опыта и отношением к реальности. Игра определяется как «явление культуры, а не <...> как биологическая функция и рассматривается в рамках научного мышления в приложении к изучению культуры» [11, с. 20]. Вместе с тем игру понимают в более частных аспектах. Она рассматривается как «форма человеческой свободы (Сартр), самоценная деятельность, вовлекающая индивида в свою орбиту как «превосходящая его действительность» (Гадамер)» [4]. А языковая игра, как ее разновидность, является лингвокреативной деятельностью, связанной с намеренным нарушением языковых и речевых норм и направленной на достижение особого (чаще комического) эффекта. Поэтому за последнее время значительно выросло число работ, свидетельствующих об интересе к исследованию языковых явлений в широком лингвистическом контексте [1; 6; 7]. И необходимость изучения языка в его реальном функционировании в различных сферах человеческой деятельности стала общепринятой.

Л. Витгенштейн соотносил понятия языковой игры с понятием «забавы со словами» (т.е. игры с языком) [2]. Четкой границы между этими понятиями у него нет,

однако в современной науке есть мнение, согласно которому языковая игра - это лексико-стилистический прием, отступление от нормы, шутка [8]. Такая точка зрения исключает многие функции, свойственные конкретно играм со словами и несет в себе иные цели. Однако в сознании носителей языка языковая игра ассоциируется с целенаправленным «баловством», игрой с языком в широком смысле слова, с разнообразным словесным и звуковым «кривлянием» [7]. Т.е. граница между этими понятиями в этом случае оказывается условной.

С. И. Сметанина в своей работе «Медиа-текст в системе культуры» [9] дает классификацию видов языковой игры.

1. **Словообразовательная игра.** В целом словообразовательная деятельность опирается на зафиксированные в языке форманты и представлена следующими разновидностями: суффиксальное и префиксальное словообразование, словосложение, использование личных имен и аббревиатур. Фактически при столкновении со словообразовательной языковой игрой человек попадает в пространство текста-кроссворда или текста-шарады, поскольку подобные акты ограничены только смысловой нагрузкой слова.

Для обоснования своей позиции приведем пример: «В России уже были семибоярщина (при Лжедмитриях) и семибанкирщина (при Ельцине)» [9, с. 195]. Как можно заметить, от одной словообразовательной основы строятся разные слова сложной конструкции. А моделью является историческая ситуация (семибоярщина), дающая основу для слияния политической жизни страны и ее истории.

2. **Графическая игра, или «прорисовывание» слова.** Под этим видом игры понимается разноплановая актуализация элементов создаваемого автором слова. Задействованы такие графические составляющие, как шрифт, цвет, пространство, знаки пунктуации (скобки, тире, кавычки, дефис). Автор старается выделить ту часть слова, которая при прочтении должна быть воспринята как формирующая новый, уникальный смысл этого слова. С. И. Сметанина в этой связи дает пример: «Унифик(а)ция» - заголовок статьи о соглашении России и Белоруссии по созданию унифицированного законодательства» [9, с. 197]. Графическое оформление слова отсылает читателя к порождаемому словом смыслу и оценке (фикция как обман или выдумка). В одной номинативной единице параллельно выражаются экспрессия (окказиональное слово) и стандарт (образование с суффиксом *-аци-*, мотивированные глаголами на *-ировать*).

3. **Поиск внутренних контекстов для слова с орфограммой.** Это хорошо известный прием игры, когда части звуковой оболочки слова кодируются рисунками (или словесным описанием: загадкой, намеком, определением). На основе этого приема построены ребусы и шарady. Ребус – древний вид графической языковой игры, где изображено «схожее по звучанию, но предметно неродственное понятие» [3] с помощью нескольких знаковых систем, например:

(Ответ: география)

Шарада – это загадка, где искомое слово делится на части, которые представляют собой самостоятельные слова, отгадать которые можно по указанным значениям: *первая часть – напиток, вторая – крупный населенный пункт, целое – южное растение с крупными ягодами, собранными в грозди* (виноград).

4. **Фонетическая игра.** В случаях такого рода автор сознательно изменяет фонетическую форму слова. Такая игра может не иметь цели создания комического

эффекта, как это происходит в устной речи. Но в письменной речи фонетическая игра создает иллюзию спонтанности устной речи ради привлечения внимания к содержательному аспекту языкового знака. Это осуществляется посредством «снятия автоматизма на линии звук – смысл» [9, с. 206]. Примером является добавление нового звука к существительному, характеризующему оценку мастерства игры актера: «Новый спектакль замечен, прежде всего, актерскими совершенствами» [9, с. 206]. К слову «совершенство» прибавляется один новый звук, создавая другое слово, имеющее сходство с двумя глаголами: *совершенствовать* (делать лучше) и *совершить* (осуществить что-либо).

5. **Морфологическая игра.** В ее основе лежит методика морфологической трансформации, т. е. использования слов в иной морфологической категории. Как сказала С. И. Сметанина, данный вид игры словами схож с «имитацией нелитературной речи, противостоящей литературным нормам» [9, с. 231]. Однако содержание грамматики нового слова порождает в тексте уникальные эффекты содержательно-эмоционального характера. Эта игра делится на виды:

- игры с категорией рода: «Прощание с матерями» [9, с. 232]. *Матера* – существительное женского рода, имя собственное, известное по книге В. Распутина «Прощание с Матерой». В данной фразе оно лишается единичности при перемещении в класс нарицательных прилагательных мужского рода.
- преобразование морфологической формы слова с помощью синтаксических средств: «Видимо, невидимо» [9, с. 234]. Автор пишет о пожаре на Останкинской телебашне, в результате которого сигнал из Москвы не проходит в другие регионы. На основе наречия *видимо-невидимо* (со значением «бесчисленное множество») создается два новых слова. В данной фразе также наблюдается игра грамматической категорией и значением, создавая несколько вариантов понимания высказывания, которые варьируются в зависимости от восприятия грамматической и синтаксической форм слов. Это, во-первых, однородные по синтаксической позиции наречия: *видимо* (в значении «заметно, явно») и *невидимо* (в значении «не виден в данный момент»). Конструкция передает смысл: где-то видно то, что передают из Москвы, а где-то не видно. Во-вторых, видимо может трактоваться как вводное (со значением «вероятно») и выражать сомнение автора в прохождении сигнала.

6. **Сочетаемость слов.** Здесь намеренно нарушается норма сочетаемости слов для привлечения внимания. Происходит преодоление фиксированных языковых связей, создающее новые отношения между единицами языка и предметами /лицами/ ситуациями. Рассмотрим пример «антипословиц»: «Делу — время, пикету — час». В видна деформация готовой формы (русская пословица «Делу – время, потехе – час»), частичная замена имеющихся лексических единиц словами, которые должны подчеркнуть тематическую обоснованность фразы в контексте современности. Слова, внедренные в устоявшиеся фразы, содержат авторскую оценку, меняют стиль текста, иронически обыгрывают его.

7. **Игры с многозначностью.** Они связаны с «обострением в непринужденной речи игровых коллизий» [5, с. 197]. Многозначные слова помогают выявить противоречивость языка и общества в целом, но основная их функция – создание комического эффекта. Разговорная фраза «светит вышка» («высшее наказание») употребляется в спорте со значением «получить золотую медаль». Также эту фразу используют, имея в виду возможность поступить в ВУЗ.

Перечисленные виды игр со словами вместе с языковыми средствами, которые организуют их, имеют целью показать мир как своеобразную игру, как альтернативную

картину реальности, в которой есть увлекательный процесс расшифровки кодов, обдумывания, размышления и принятия решений.

Итак, в целом игра – это многогранное явление, значимость которого проявляется едва ли не во всех аспектах человеческой жизни. Но при этом игра ценна сама по себе. Она в высшей степени функциональна – составляет один из способов постижения мира и всей совокупности форм деятельности человека. Языковая игра и игра со словами как разновидности игры в широком смысле, являются видами лингвокреативной деятельности человека, связанной с намеренным нарушением языковых и речевых норм, направленной на достижение определенного эффекта – полезного развлечения, связанного с обращением к важнейшему коммуникативному средству, каковым является язык.

1. Бутакова А. Д. Семантические парадоксы в условиях языковой игры : на материале периодики : автореферат дис. ... кандидата филологических наук:10.02.01; [Место защиты: Волгогр. гос. соц.-пед. ун-т] - Волгоград, 2015.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования // Л. Витгенштейн. Фило-софские работы (Часть 1). – М., 1994
3. Грицанов А. А., Можейко М. А. Постмодернизм. Энциклопедия. URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/PostModern/_Index.php (дата обращения 22.01.2019)
4. Гузик, М. А. Игра как феномен культуры : учеб. пособие URL: https://lib.rin.ru/book/igra-kak-fenomen-kultury_m-a-guzik/text/ (дата обращения 22.01.2019)
5. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. М., 1983.
6. Ковыляева Н.Е. Языковая игра как средство формирования семантики и прагматики дискурса (на материале текстов различных функциональных стилей). Диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук. – Нальчик, 2015.
7. Лебедева Е.Б. Уточнение понятия «Языковая игра» в лингвистике. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/utocnchenie-ponyatiya-yazykovaya-igra-v-lingvistike> (дата обращения 22.01.2019)
8. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры – М. : Языки славянской культуры, 2002.
9. Сметанина С. И. Медиа-текст в системе культуры (динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века). СПб. : Изд-во Михайлова В. А., 2002.
10. Хёйзинга Й. «Homo Ludens». Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова — М. : Прогресс — Траздиция, 1997.

Малярчук-Прошина У.О., Бурлаченко К.А.

**Особенности реализации экспрессивно-оценочной лексики в печатных изданиях
«Первая Крымская» и «Комсомольская правда»**

*Таврическая академия (структурное подразделение) Крымский федеральный
университет имени В. И. Вернадского
(Россия, Симферополь)*

doi: 10.18411/lj-10-2019-218

idsp: ljjournal-10-2019-218

Аннотация

Основными функциями журналистики являются просветительская и воздействующая. За последние годы средства массовой информации стремительно развивались, в том числе и благодаря техническому прогрессу. На фоне развития воздействующая функция в большей мере вытеснила просветительскую. Современная медиасреда обеспечена достаточным количеством манипуляторных методов влияния на общество и успешно ими пользуется. Одним из методов влияние на сознание аудитории является речевое воздействие. Речевое воздействие осуществляется с помощью особых языковых единиц. Исследования социологов и наблюдение журналистов-практиков говорят о том, что главенствующая воздействующая роль