

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФЕНОМЕНА «ЯЗЫКОВАЯ ИГРА» В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РКИ (ПРОДВИНУТЫЙ ЭТАП)**

*Работа представлена кафедрой межкультурной коммуникации.*

*Научный руководитель – доктор филологических наук, профессор И. П. Лысакова*

**В статье определен дидактический потенциал языковой игры, разработана методическая классификация текстов с языковой игрой на основе их структурно-семантического анализа.**

**The didactic potential of a language play is defined in the article; the methodical classification of texts with a language play is devised on the basis of their structural and semantic analysis.**

В последние годы в зарубежной и отечественной науке возрос интерес к феномену языковой игры, под которым понимают «неканоническое использование языковых единиц с установкой на эстетическое восприятие последних»<sup>1</sup>, «ненормативное употребление языка»<sup>2</sup>, «отступление от нормы, нечто необычное»<sup>3</sup>, «использование языка для достижения надъязыкового, эс-

тетического, художественного (чаще всего комического) эффекта»<sup>4</sup>. На наш взгляд, методическим целям в большей степени соответствует следующая трактовка термина: языковая игра – это сложное многозначное образование, в котором сталкиваются и противопоставляются два значения слова или значения двух созвучных слов или словосочетаний с целью выражения некоего

дополнительного смысла, предназначенного для сообщения.

Принимая во внимание дидактический принцип научности при обучении, мы сделали обзор научных точек зрения, существующих в лингвистике, на предмет языковой игры, что позволило определить специфику данного феномена и разграничить его со смежными явлениями. Языковой игре присущи такие признаки, как контраст между сходным звучанием и различным значением слов, структурная двухкомпонентность (ядро и контекст), наличие имплицитной информации, преимущественное использование в неофициальных речевых актах и в устной форме коммуникации. Языковая игра в тексте создает комический эффект, служит способом передачи метасемиотической и имплицитной информации, является средством речевой характеристики коммуникантов. Чтобы она адекватно была понята студентами-иностранцами, обучаемым необходимо дать представление о ее структурных и семантических особенностях, основных функциях.

Языковая игра состоит из ядра, включающего две обыгрываемые языковые единицы, и контекста, благодаря которому слово воспринимается одновременно в двух аспектах, например:

– Сынок, ложись сегодня спать пораньше (контекст 1), а то утром *вареный* (ядро) будешь.

– Не буду, папа!

– Будешь, сынок! Мы же креветки (контекст 2) (команда КВН Артема АФ ВГУ-ЭС).

Условием образования многозначности является неоднократная семантизация лингвистического знака в разных значениях. Компоненты ядра могут находиться:

- в одном предложении:

Не всякому *слу*ху верь, – даже *слу*ху музыкального критика (Эмиль Кроткий);

- в пределах текста:

– На границе России с Казахстаном была задержана крупная *партия*.

– Сославшись на то, что «Россия – наш общий дом» не самая крупная *партия*, их пришлось отпустить восвояси (команда КВН Усть-Каменогорска «Без Болта»).

• один из них может подразумеваться: объявление в газете: «*Сниму*» («лексическое основание»). Подпись – Н. Михалков (команда КВН Запорожья «Наши»).

Адекватное восприятие языковой игры связано с постижением не столько буквального смысла, сколько подтекста и находится в зависимости не только от лингвистических (знания значений многозначного слова), но и от экстралингвистических знаний инофона, а также от его умения извлекать имплицитный смысл из высказывания. Нетождественность содержания и смысла языковой игры в основном делает ее недоступной пониманию иностранцев.

Задача обучения иностранцев пониманию языковой игры обусловила необходимость создания типологии текстов, содержащих ее. Проведенный обзор существующих в филологии классификаций языковой игры позволил нам определить принципы, которые мы положили в основу типологии, созданной нами в методических целях. Мы разграничили тексты с языковой игрой в зависимости от их семантики на три группы:

1) ненамеренная игра слов, которая не несет другого добавочного смысла, кроме метаязыкового, например:

«...даже Стиганд, славный любовью к отечеству архиепископ Кентерберийский, *нашел* это достохвальным...».

– Что, что он *нашел*? – неожиданно заинтересовалась Утка.

– *Нашел* это, – с раздражением ответила Мышь.

– Ты что, не знаешь, что такое «это»? <...>

– Ты не слушаешь, – ни с того ни с сего сердито взвизгнула Мышь... вот я по твоей милости потеряла *нить*!

– Потеряла *нить*? Она, наверно, в траву упала! – откликнулась Алиса» (Б. Захдер);

2) намеренная игра слов, противопоставляющая два значения слова и обладающая скрытым смыслом, который передает намерения автора, например:

– При таких условиях работы нам, учителям, надо молоко давать за *вредность*!

– Вам за вашу *вредность* и зарплату не вовремя дают (команда КВН Бердска «Детки»);

3) намеренный каламбур, который также имеет скрытый смысл, но в нем значения не только сталкиваются, но и соединяются, образуя третий план содержания, который необходимо домыслить, например:

И у Иуды был *преданный* друг (А. Кнышев).

Данная типология позволяет выбрать наиболее эффективные способы раскрытия смысла языковой игры: в первом случае достаточно понимания, что в речи неосознанно была допущена ошибка, во втором – необходимо определить, с какой целью употребляется слово сначала в одном, а затем в другом значении и на каком основании они противопоставляются, в третьем – зачем в одном слове объединяются два различных значения и какой новый смысл создается благодаря этому.

Мы также разграничили тексты с языковой игрой по трем основаниям на основе их лексического наполнения: с точки зрения функций и деривационно-смысловых связей обыгрываемых лексико-семантических вариантов слова, с точки зрения синтагматической свободы – несвободы обыгрываемых лексико-семантических вариан-

тов слова, с точки зрения грамматической обусловленности обыгрываемых лексико-семантических вариантов слова.

По нашему мнению, особое внимание при работе с текстами, содержащими языковую игру, в иностранной аудитории следует уделять тем примерам, в которых одно из обыгрываемых значений представляет собой национально маркированную языковую единицу, например:

«Управляющий сказал мне: «Держу вас только из уважения к вашему почтенному батюшке, а то бы вы у меня давно *полетели*». Я ему ответил: «Вы слишком льстите мне, ваше превосходительство, полагая, что я умею летать!»» (А. П. Чехов).

В данном примере языковая игра содержится в своей ядерной части коннотативно окрашенное слово и требует, помимо толкования семантики, интерпретации культурно-национального смысла, который следует раскрывать посредством культурного комментария. Как указывали Е. М. Верещагин и В. Г. Костомаров, в коннотациях, или лексическом фоне, выражается логоэпистема, являющаяся отчасти духовным феноменом и отражающая опыт культурно-языковой общности, который фиксируется в формах языка<sup>5</sup>. Языковая игра, в которой участвует коннотативное значение слова, представляет собой языковой материал, актуальный в практике преподавания русского языка как иностранного, поскольку обыгрывает особенности мировоззрения русских людей, запечатленные в языковой картине мира.

## ПРИМЕЧАНИЯ

<sup>1</sup> Грдина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996. С. 4.

<sup>2</sup> Болдарева Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2002.

<sup>3</sup> Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2002. С. 13.

<sup>4</sup> Норманн Б. Ю. Грамматика говорящего. СПб., 1994. С. 79.

<sup>5</sup> Верещагин Е. М., Костомаров В. Г. Мирознание вне и посредством языка. В поисках новых путей развития лингвострановедения: гипотеза (лого)эпистемы. М., 2002. С. 89.