
© Ю.В. РЖАНИКОВА

taina28@list.ru

УДК 811.161.1'233-053.2

**ЯВЛЕНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ДЕТСКОЙ РЕЧИ
КАК ПОКАЗАТЕЛЬ СТАНОВЛЕНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ЛИЧНОСТИ
(на материале речи ребенка дошкольного возраста)**

АННОТАЦИЯ. В данной статье рассматриваются примеры явления языковой игры, когда ребенок, владея нормами языка, намеренно создает новое слово, что является показателем становления его как языковой личности.

SUMMARY. The article considers the examples of language game, when a child, having a good command of the language norms, deliberately makes up a new word. This serves as an indicator of the child's language personality formation.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА. Детская речь, языковая игра, речевое развитие.

KEY WORDS. Children's speech, language game, speech development.

Языковая игра имеет установку на комический эффект и в обыденной речи обычно воспринимается как положительное явление. Игра может затрагивать все уровни структуры языка и тем самым помочь ребенку осознать языковую структуру. Языковая игра позволяет стимулировать и регулировать процесс словотворчества, который в определенном смысле способствует формированию словообразовательных навыков, и потому приемы языковой игры возможно и необходимо использовать в практике обучения родному языку в плане лингводидактики.

Известны различные попытки исследователей дать определение языковой игры. Например, К.И. Чуковский сосредоточил внимание на способности маленького ребенка к словесной игре, проявляемой им в создании стишков-перевертышей и «лепых нелепиц». Он понимает под языковыми играми «игры мыслительные, игры ума» [1] и видит в их основе познавательное отношение к миру, считая, что «главная цель словесной игры, как и всякой игры, — упражнение новоприобретенных сил, своеобразная проверка новых знаний, нового опыта» [1; 287]. Более четкое и полное представление о языковой игре дает Т.А. Гридина, в частности, она считает языковую игру «особым видом познавательной деятельности ребенка, способствующим освоению ассоциативного потенциала языковых единиц» [2].

Способность к языковой игре — важный показатель уровня речевого развития ребенка. Языковая игра основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц. Важнейшей функцией языковой игры следует назвать языкотворческую. В этой связи представляет интерес следующее высказывание В.З. Санникова: «Долго не осознавалось, что языковая игра, может быть, бессознательно, преследует не только сиюминутные интересы (заинтриговать, заставить слушать), но она призвана выпол-

нять и другую цель — развивать мышление и язык. Языковая игра — это замечательный учитель словесности» [3].

Неподготовленность и непринужденность разговорной речи обуславливает неприязнательность явлений языковой игры. Но тем не менее в языковой игре, как считает В.З. Санников, «известная шаблонизация совмещается с творчеством, языковая игра — это сознательное манипулирование языком, построенное на необычности использования языковых средств» [3; 32].

Сам принцип языковой игры, предполагая отход от языкового стереотипа, требует овладения определенными правилами порождения и употребления языковых единиц. Ломка нормативных стереотипов восприятия знака как необходимое условие языковой игры достигается включением слова в ассоциативный контекст. При этом следует иметь в виду, что на каждом из этапов речевого развития ребенок устанавливает свою, отличную от нормативной систему ассоциативных связей между языковыми единицами. Своеобразие языковой личности ребенка определяет во многом индивидуальный характер ассоциаций при выборе основания для сближения слов. Производное слово есть результат словообразовательного акта, в ходе которого устанавливается семантическая и формальная связь между мотивом (новым наименованием) и его исходной базой (мотиватором). Ассоциативный характер этих связей в какой-то степени предопределен как особенностями номинативной техники, так и языковой компетенцией номинатора (носителя языка).

При создании словообразовательных инноваций с элементами языковой игры ребенок выявляет свои ментальные ориентиры и реализует стремление к «самостоятельности» в языковом творчестве.

Создание, моделирование инновации, имеющей характер игрового слова, требует некоторого ассоциативного и языкового опыта, который включает в себя: 1) осознание возможностей соответствующей замыслу номинатора ономастической структуры (например, возможностей контаминационного словообразования, позволяющего создавать игровые слова-гибриды); 2) стремление к языковому эксперименту, выражающееся в создании а) контекстуально-связанных серийных номинаций по конкретному образцу, б) коррелятивных по способу образования антонимических номинаций, в) квазислов в составе прозвищ или в разряде апеллятивной лексики, в частности в считалках; сегмента узуальных синхронно нечленимых слов, полученных способом обратного словообразования; 3) способность к актуализации аллюзивного контекста при создании словообразовательной инновации; 4) способность к актуализации языковой рефлексии при восприятии внутренней формы узуального слова и подчеркиванию языкового парадокса наименования путем его новой мотивации или реноминации, причем реноминация и ремотивация могут рассматриваться как особый тип инноваций, образованных в результате нового (произвольного) членения и толкования или трансформации внешнего облика узуальных лексем по созвучию с понятным, знакомым словом; 5) стремление ребенка к созданию собственного языка, позволяющего ему выразить через него свое «миропонимание»; свои оценочные ориентиры и предпочтения в языковом творчестве.

В данной статье мы рассмотрим соответствующие примеры игровых инноваций в речи нашего информанта. Объект исследования — конкретная языковая личность, Ржаникова Екатерина, 1998 года рождения; выбран пред-

мет наблюдения и источник материала — разговорная речь в ее лексической реализации.

Маркизуля. Узнав о кошке соседней, которая имеет очень своенравный характер, дома сообщает: «Вы знаете, она у них не Маркиза, а Маркизуля какая-то. И за что они ее любят?». Совершенно понятно, что ребенок играет словами, которые ему известны (Маркиза + капризуля), сохраняя сегменты каждого из этих мотивирующих слов, он образует слово *Маркизуля*, используемое в качестве шутливо-оценочной «негативной» номинации. Это слово несет в себе заряд ироничной экспрессии, осознаваемой самим номинатором (ребенком) и имеет ярко выраженную пейоративную эмоциональную оценку.

Толстобрюх. Играет плюшевым мишкой: «Ты будешь наш защитник, назовем тебя Толстобрюх». В данной инновации также реализована установка на шутку, на игру со словом. При создании нового имени собственного индивидуального обозначения ребенок ориентируется на яркий, внешний признак, на оценку обозначаемого, вынося в качестве мотивирующей базы разговорную лексему «брюхо» и качественное прилагательное «толстый». Инновация образована сложением в сочетании с нулевой суффиксацией. Экспрессивные семы выявить сложно, однако общий фон текста предлагает наличие мелиоративной оценки.

Босолапки. Рассматривает иллюстрацию, изображающую тигренка, на лапах которого легкие летние туфли, рассуждает вслух: «Так ведь это у него не босоножки, а босолапки, верно?». В данном случае слово-образец и созданная на его основе инновация оказываются связанными в семантико-ассоциативном плане, «образ» слова-прототипа «просвечивает» в значении новообразования, ассоциативная связь между ними эксплицирована в контексте. Инновация образована сложением в сочетании с материально выраженной суффиксацией.

Дряник. Пробует невкусный, несвежий пряник, возмущенно спрашивает: «Это что за дряники мы купили?». Трансформация ребенком известной ему лексемы «пряник» в «дряник» создает эффект языковой игры, который возникает при осознании номинатором комичности (наочитости) собственного номинативного наименования на фоне узуального. Налицо присутствие пейоративной оценки с аллосемой осуждения, возмущения.

Пальтиться, шляпиться, беретиться, шапиться, обшубиться. Реплика-реакция на высказывание взрослого о том, что на улице похолодало. «Ну вот, скоро опять все начнут пальтиться, шляпиться, беретиться, шапиться и в конце концов обшубятся». Данный пример мы относим к такому приему языковой игры, как мотивационный каламбур. Ребенок создал целую номинативную серию, обыгрывающую ситуативное употребление узуальных слов «надеть, носить» с обобщающим значением. Недостаточность семантики этих глаголов для речевой ситуативно ориентированной практики ребенка компенсируется созданием новообразований с конкретизированной мотивационной направленностью. Ребенок намеренно осуществил сознательное «вторжение» в сферу мотивированности наименования с целью выявления нестандартной (экспрессивной) характеристики обозначаемого. Сема эмоциональной окрашенности — ирония.

Дохлофос. «От дихлофоса мухи не дохнут, а вот от дохлофоса (смеется) будут». В этом контексте наблюдается шутливое преобразование лексем *дихлофос* в *дохлофос*, осознанное сближение этих слов (намеренно ложная мотивация) представляет собой прием мотивационного каламбура, при котором в

модельную сетку немотивированного общеупотребительного слова вводится новый корень с целью прояснить внутреннюю форму и значение непонятого в мотивационном отношении слова и выразить свое эмоциональное отношение к обозначаемому. Можно говорить о присутствии аллосемы иронии.

Топочки. — Катя, надень тапочки! — «Не буду, сами носите эти растоптанные топочки» Преобразование лексемы *тапочки* в *топочки* имеет установку на прояснение внутренней формы слова и обнаруживает нестандартный (возрастной) характер восприятия (осмысления) и выражения в названии избираемого мотивировочного признака, в частности, признака назначения реалии. Первая часть слова *топочки* выявляет актуальную для детского возраста ассоциативную связь между словами *тапочки* в значении «домашняя легкая обувь без каблуков» и *топтать* — «снашивать при ходьбе». В этом высказывании лексема «тапочки» интерпретируется как соотносительная с глаголом *топтать*, и эта шутивная мотивация придает слову следующее мотивационное значение: «топочки — тапочки, которые стоптались, износились». В характере самого высказывания ярко выражена аллосема недовольства, негодования, возможно, отвращения.

Толкастика. «У нас сегодня толкастика была. Мы бегали, делали упражнения и все время толкались». Вместо обычного узувального слова ребенок употребляет свое, специально созданное для данной ситуации образование «толкастика». Такое использование вновь созданного слова является оправданным и при этом наиболее точно и ярко передает мысль ребенка, создавая некоторый комический эффект ситуации. Приведем еще ряд примеров аналогичного характера.

Табуренция. На предложение сесть на табуретку, которая ей не нравится:

«— Ну ладно, давайте эту табуренцию». Эта номинация имеет характер языковой игры и содержит шутивную экспрессию ввиду ориентации на разговорные отсубстантивные оценочные производные с суффиксом -енций, в которых значение увеличительности совмещается со значением отрицательной оценки «уничижительности» (например, старушенция, книженция). Детская инновация основана на игре с суффиксом, причем в узусе подобная структура непродуктивна (отсубстантивные номинации с суффиксом -енций единичны), что свидетельствует об осознанном акценте ребенка именно на отрицательном значении суффикса в смысловом наполнении новообразования. Экспрессивная сема эмоциональной оценки — шутка или ирония.

Антикукла. Получив в подарок куклу, сравнивает ее с той, что была у нее раньше, и, обнаружив, что эта кукла уступает по качеству и внешним данным первой, произносит: «Я не хочу такую, я не такую хотела, это антикукла какая-то». Из контекста ясно, что данная номинация создана с использованием возможностей «антонимического» префиксального словообразования. Спецификой этого новообразования является приписывание ему актуального для ребенка смысла приставки анти-, который раскрывается в значении «ненастоящий», «неправильный», «не такой, каким должен быть». Именно фиксация этого несоответствия (парадокса) в данной детской инновации с приставкой анти- позволяет рассматривать ее как проявление языковой игры — «игры личностных, актуальных смыслов, обнаруживающей семантический потенциал образований, используемых в детской речи в качестве шутивно-оценочных «негативных» номинаций» [4].

Начальник-ворчальник. На рассказы отца о несговорчивом, ворчливом начальнике: «Ну, это прямо начальник-ворчальник какой-то!». Данная аллюзивная словообразовательная инновация возникла в случае ориентации ребенка на определенный предшествующий контекст. Словообразовательная аллюзия подчеркивает стилистический контраст между детским новообразованием и словом — противоположным в составе предшествующего высказывания. Трансформация ребенком словосочетания *ворчливый начальник* в *начальник-ворчальник* создает эффект ассоциативного наложения, очевидно, осознаваемые при порождении новой лексемы, что может быть расценено как проявление способности к языковой игре.

Таким образом, в результате анализа выявлено, что исследуемый информант способен оценивать элементы структуры слов, осуществлять поиск значения слова, соотнося его с родственными словами, если он имеет о них представление, обладает способностью анализировать языковые факты своей и чужой речи. Языковая рефлексия является для ребенка источником внутреннего опыта, способом самопознания и необходимым инструментом мышления. Также наш информант предрасположен к использованию приемов языковой игры, способен к самостоятельному продуцированию слов на основе междусловных звуковых и семантических ассоциаций. Слова, созданные с установкой на шутку, отражают творческое начало личности, стремление ребенка к антистандарту, речевой раскованности, речетворчеству.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Чуковский К.И. От двух до пяти. Собр. соч.: В 2 т. Т. 1. М.: Правда, 1990. 251 с.
2. Гридина Т.А. Языковая игра в детской речи // Русский язык в школе. 1993. № 4. С. 18-22.
3. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 1999. 544 с.
4. Гридина Т.А. Словообразовательные инновации детской речи как предмет языковой игры / Язык. Система. Личность. Екатеринбург, 2000. С. 38-47.