

## ИГРОВОЕ СЛОВО В АСПЕКТЕ ЕГО ВОСПРИЯТИЯ: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

**Аннотация.** В статье рассматривается проблема рецепции игрового художественного текста. Анализируются особенности создания игрового слова в «детской» поэзии Ю. Мориц. Экспериментальным путем верифицируется считываемость кодов языковой игры школьниками среднего звена. В качестве экспериментальной процедуры используется адаптированная к задачам исследования психолингвистическая методика прямого толкования слова-«игремы». Выявляются стратегии такого толкования и ассоциативный контекст авторских словотворческих инноваций, определяющих актуальные для читателя (ребенка) аспекты их восприятия.

**Ключевые слова:** языковая игра, поэтический текст, методика прямого толкования, восприятие игрового текста, детская литература.

В современной лингвистике довольно широко обсуждается проблема лингвокреативности, лингвокреативного мышления и лингвокреативной компетенции. В этом отношении показательно новое научное направление «Лингвистика креатива», инициированное Т. А. Гридиной (2009), под чьей редакцией издана серия коллективных монографий (см. [Лингвистика креатива 2009/2013, 2012 2014, 2018]). Объектом рассмотрения в рамках данного направления выступает как сама теория лингвокреативности, так и самые разные дискурсивные практики реализации творческого потенциала языка, проявляющие «тенденцию к намеренному нарушению языкового стандарта в коллективной и индивидуальной речевой деятельности, в том числе в сфере детской речи» [Гридина 2016]. Большой интерес в этом плане вызывает языковая игра, которая является «... особой

формой лингвокреативного мышления, основанного на ассоциативных механизмах одновременной актуализации и ломки, переключения стереотипов восприятия, употребления, порождения вербальных знаков» [Гридина 1996].

Широкие возможности для изучения механизмов создания языковой игры и её восприятия открывает литературно-художественное творчество. Так, например, проблема игровой природы художественного текста активно разрабатывается в рамках теории игровой поэтики, в частности, выделяются приемы языковой игры, рассчитанные на взаимодействие автора с читателем, способным к декодированию специально смоделированных лингвистических «ловушек», имплицатур [Игровая поэтика 2006].

Признавая несомненную роль техники языковой игры в создании условной реальности художественного текста, Т.А. Гридина существенно уточняет само понимание игрового художественного текста в плане его функциональной специфики и структурной целостности. Согласно её концепции, «... собственно игровой текст – это текст, в котором языковая игра является сюжетообразующим и смыслообразующим началом, основным кодом трансляции авторской идеи и требует дешифровки, иначе текст рассыпается («самоаннигилируется»). При этом подчеркивается также «многокодовая» природа языковой игры, соотносительная с разными уровнями языковой системы [Гридина 2018 а): 273]. Одним из кодов языковой игры является словотворческий, широко востребованный, в частности, в поэзии для детей, где авторы часто используют «имитационный принцип» языковой игры, технику создания инноваций в спонтанной детской речи, с другой стороны, вовлекают своего читателя в «эвристический процесс сотворчества» (см. об этом в [Гридина 2018 б): 189-199]).

Предметом анализа в данной статье являются словотворческие игры, в «детских стихах» Юнны Мориц. В состав таких игр мы включаем как собственно словообразовательные инновации, так и игры, образованные способом реноминации (введением нового «корня» в модельную сетку готового слова). Термин «игра», вслед за Т.А. Гридиной, мы используем в

значении «продукт, результат языковой игры» (см. [Гридина 1996]). В задачу нашего исследования входит экспериментальная верификация восприятия таких игр детьми, с использованием адаптированной к задаче такого исследования психолингвистической методики прямого толкования (см. [Гридина 2013: 5-18]).

Востребованными в стихах Ю. Мориц являются, в частности, ономастические словотворческие игры, образованные от апеллятивов по моделям собственных имен:

«...*Идёт Весна*

*По городу!*

*Весна Мартовна Подснежникова,*

*Весна Апрельевна Скворешникова,*

*Весна Маевна Черешникова!»*

(«Идёт весна по городу»)

Данные игры представляют собой изобретенные автором «фамилии и отчества» Весны (само слово пишется с прописной буквы, указывая на весну как персонифицированный персонаж). В основе их создания – «конструктивный принцип игровой имитации» [Гридина 1996]. В качестве прототипов взяты женские отчества с суффиксом -овн-/-евн- (например, *Александровна* или *Евгеньевна*) и женские фамилии, оканчивающиеся на -ова. Однако ассоциативное наполнение этих полных «имен» связано с производством инноваций от разных составляющих гештальта «весна» (названий весенних месяцев – март, апрель, май – ср. дериваты в виде отчеств, реалий весеннего времени – появление подснежников, сколачивание скворечников для прилетающих птиц, цветение черешни). Декодирование мотивации этих словообразовательных игр создает смысловой контекст их восприятия.

Искусственная ономастическая игра *Шоколай*, представленная в стихотворении «Баллада о фокусах шоколада», образована путем контаминации имени собственного *Николай* и частично созвучного *шоколад* (речь в идет о случае с мальчиком, большим любителе шоколада, испачкавшись которым он сам превращается в «шоколадного»):

«...— *Ты был Николаем,*

— *Шофёр говорит,* —  
*А стал Шоколаем,* —  
*Шофёр говорит...».*

Еще одним типом словотворческих игр выступает в поэзии Ю. Мориц реноминация (данный тип инноваций характерен для детской речи, отражая стремление ребенка к «прояснению» и/или уточнению мотивированности наименования как «рефлексивную доминанту его языкового сознания» [Гридина 2016]).

Так, в названии стихотворения «Детство и дедство» игрема *дедство* представляет собой ситуативно обусловленную реноминацию (частичную трансформацию слова *детство* путем сближения с созвучным *дед*). *Дедство* – это *детство деда*. Значение игрового слова поддерживается содержанием всего стихотворения. Ср. например, следующий контекст: «*Вот новость для ребёнка: Твой дедушка в очках/ Младенцем был в пелёнках,/ Младенцем в ползунках!...».*

В игровой палитре автора представлены и игремы, созданные разными способами прямого аффиксального словообразования. Например, в стихотворении «*Хохотальная путаница*» игрема образована по типовой модели отглагольных суффиксальных прилагательных с формантом *-(ль)н* (ср., например, играть – *игральный*, танцевать – *танцевальный*). Игровое определение *хохотальная* указывает на комичность изображаемого в стихотворении. Это поддерживается и авторским определением жанра стихотворения: «*частушечки-хохотушечки*».

Дешифровка кодов языковой игры в поэтическом тексте является, во-первых, основой для его понимания, во-вторых, одним из способов включения читателя в «диалог» с автором. Именно поэтому важно, чтобы ребёнок, адресат поэтического текста, мог «читать» игровое слово как в стихотворении, так и вне контекста.

Как отмечает Т. А. Гридина, толкование игремы вне контекста «дает возможность выявить ее ассоциативный потенциал [Гридина 2014 а): 15-36], в то время как текстовая семантизация игремы определяется заданными автором «векторами ее декодирования» [Гридина 2014б): 153 -158]. Чем прозрачнее аналогия с каким-то прототипом, моделью образования слова, тем

вероятнее прогноз его адекватной семантизации ребенком (см. об этом [Гридина 2013: 5-18]).

Для экспериментальной верификации считывания значения игрового слова вне контекста нами использовалась методика прямого толкования. В основе этой методики лежит теоретическое положение о том, что в процессе толкования (объяснения) слова проявляются актуальные для говорящего аспекты его восприятия (понимания).

**Задачи эксперимента:**

1) выявить общие и индивидуальные смыслы предложенных слов;

2) определить приоритетные для детей (респондентов) стратегии толкования.

В основу экспериментальной **гипотезы** легло положение о том, что способность детей считывать игремы из художественного текста вне контекста, вероятно, зависит от степени прозрачности внутренней формы игрового слова (его структурной и лексической мотивированности).

В качестве стимульного материала была использована рассмотренная выше играма **детство**.

Для более точного описания эксперимента, на наш взгляд, необходимо ввести следующие параметры игремы в аспекте ее «считываемости»:

1. Играма считана (определена ее номинативная функция, совпадающая с текстовым референтом, выявлена структурная и смысловая связь с прототипом).

2. Играма считана частично (определен один из компонентов семантики игрового слова). Кроме того, поскольку играма предъявляется для толкования вне контекста, учитывается ее вариативная считываемость.

3. Играма не считана (не определена ни номинативная функция слова, ни его ассоциативный контекст).

В эксперименте приняли участие 26 человек (школьники в возрасте 11-12 лет). Каждому респонденту была выдана анкета со следующей инструкцией: «Объясните значение данного слова любым удобным для вас способом».

Полученные толкования сведены в Таблицу, где указаны стратегии толкования игры и количество совпадающих ответов (к таковым были отнесены полностью дублирующие друг друга по форме и смыслу толкования, а также толкования, различающиеся по форме, но совпадающие по смыслу).

### Толкования с опорой на внутреннюю форму игры

Толкования игры <i>детство</i>	Стратегии толкования	Количество
Дедушка	<b>Толкование через однокоренное слово</b> (номинативная функция слова-игры определена через отождествление с узуальным <i>синонимом</i> мотиватора, ср. дед – дедушка). Слово-прототип ( <i>детство</i> ) как исходное для создания игры не считано.	7
Дедушка в пожилом возрасте	Толкование игры <i>детство</i> через отождествление с мотивирующим словом <i>дедушка</i> и <b>конкретизацией</b> актуального смысла последнего ( <i>в пожилом возрасте</i> ), что косвенно свидетельствует об ассоциативном противопоставлении слову- прототипу <i>детство</i> – буквально время, когда <i>чей-то дедушка был еще ребенком</i> ).	1
Дедушка в детстве	Толкование через развернутую дефиницию (номинативная функция игры считана в опоре на мотиватор)	1
Детство дедушки	Толкование через мотивационный перифраз (номинативная функция игры считана в опоре на прототип <i>детство</i> ).	1
Это когда	Введение слова в симпрактиче-	1

дедушка нян- чится с тобой	ский контекст (игрема считана в проекции на представления ребенка/респондента о собственном дедушке). Мотиватор <i>детство</i> считан, только по отношению к другой ситуации, чем в авторском тексте.	
Дедушка, который очень смешной (который ведёт себя, как маленький)	Игрема считана частично, через ситуативную конкретизацию значения мотиватора (акцент в толковании сделан на эмоциональной оценке параметра <i>детскости</i> применительно к поведению взрослого).	1
Время, проведённое с дедушкой	Развернутая дефиниция (номинативная функция игрымы определяется с опорой на категориальную семантику слова <i>детство</i> , очевидно, в проекции на собственный опыт, когда респондент, будучи ребенком, проводил время с дедушкой). Прототип <i>детство</i> и мотиватор <i>дед</i> считаны, но номинативная функция игрымы иная, чем в авторском тексте.	1
Детство в деревне	Конкретизация (считан только прототип детство, который вводится респондентом в симпрактический контекст).	1
Детство в детдоме.	Толкование игрымы путем введения в симпрактический контекст (игрема частично считана лишь в опоре на мотиватор <i>детство</i> , конкретизированный созвучным слову <i>детство</i> ассоциатом <i>детдом</i> ).	1
Время, когда не надо в школу	Конкретизация через введение в симпрактический контекст (в данном случае считан только мотива-	1

	тор <i>детство</i> , соотнесенный с актуальной для ребенка ситуацией).	
Деды в доме престарелых	Толкование через развёрнутую дефиницию, отождествляющую значение игры с мотиватором дед (деды) и конкретизирующим ассоциатом <i>дом престарелых</i>	1
Название детского дома	Толкование игры через ложный мотиватор <i>детдом</i> (по фонетическому сходству игры <i>детство</i> с ассоциатом <i>детство</i> ) и прогноз возможного употребления слова в функции названия	1
Это жизнь человека в детстве	Толкование через развёрнутую дефиницию (считан лишь игровой прототип – <i>детство</i> ), ср. омофоническое совпадение слова игры <i>детство</i> и прототипа <i>детство</i>	1
Собрание дедов	Толкование через развёрнутую дефиницию (акцент в толковании сделан на корневой морфеме, мотиватор <i>детство</i> не считан)	1
Это определённый период времени	Генерализация (считанный прототип игр – детство - «вводится» в более общую категорию: «возрастной период»)	1
Лучшее время жизни	Конкретизация (считан лишь прототип игровой трансформы <i>детство</i> ). Толкование дано в опоре на оценочное клише	1
Это тот период жизни, когда веришь в сказки.	Конкретизация (считан прототип игровой трансформы <i>детство</i> ). Толкование дано в опоре на симпрактический опыт и клишированный стереотип представлений о детстве	1
Это детство	Толкование через развёрнутую	1



и дедушка одновременно	дефиницию (играма считана в плане структурном, но комплексная семантика игровой трансформы не объяснена)	
------------------------	--	--

### Толкования без опоры на внутреннюю форму игры

Толкования игры <i>детство</i>	Стратегии толкования	Количество
Это человек, который прошёл войну, это старый человек, которому 80 лет и больше.	Опора на симпрактический контекст (значение игры в полной мере не считано, хотя косвенная отсылка к ассоциату <i>дед</i> в толковании есть – старый человек)	1
Детство	Повтор стимульного слова (играма не считана).	1

Эксперимент показал, что в большинстве случаев дети способны считать игру *детство* вне контекста лишь частично. Считывается либо корневая морфема, и тогда толкование игры связывается с существительным *дед*, либо мотиватор *детство*, и тогда играма толкуется как некоторый временной отрезок в жизни человека (период «невзрослости»). В редких случаях играма совсем не считывается.

При объяснении значения слова *детство* респонденты чаще всего используют толкование через однокоренное слово. Из этого следует, что способность детей считать игры вне контекста, безусловно, зависит от степени прозрачности их внутренней формы, а также от осознания самого механизма (способа создания игры). В данном случае способ реноминации требовал выделения как исходного (прототипического) слова *детство*, так и вторичного, модифицированного его значения, возникающего под влиянием мотиватора *дед*. Очень близкое звуковое сходство этих ассоциатов, возможно, препятствовало их дифференциации в «прочтении» игры. Вместе с тем потенци-

альные варианты осмысления игрового слова не менее показательны в плане особенностей его семантизации детьми среднего школьного звена, у которых преобладает симпрактическое мышление и еще отсутствует достаточный уровень операциональной гибкости в выведении «логики игрового парадокса» (см. об этом в: [Гридина 2012: 5-33; Гридина 2016]).

### Литература

*Гридина Т.А.* Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи (явление языковой игры). Автореф. дис.д-ра филол. наук. – М., 1996.

*Гридина Т.А.* Логика языкового парадокса в детской речи // Лингвистика креатива -2 /Под общей ред. проф. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2012.

*Гридина Т.А.* Потенциальная семантика детских словотворческих инноваций в свете экспериментальных данных: методика прямого толкования // Уральский филологический вестник. Серия: Психолингвистика в образовании. 2013. №4.

*Гридина Т.А.* Лингвокреативные стратегии семантизации слова и освоение операциональной техники языковой игры в онтогенезе: экспериментальные данные // Педагогическое образование в России. 2014 а). №5.

*Гридина Т.А.* Имятворчество в поэзии для детей: аспекты восприятия и порождения ономастической игры // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. 2014 б). №1.

*Гридина Т.А.* «Своя игра»: ребенок в мире языка: монография. – Екатеринбург, 2016.

*Гридина Т.А.* Смысловая перспектива слова в игровом художественном тексте // Лингвистика креатива – 4: коллективная монография. Отв. ред. Т.А. Гридина – Екатеринбург, 2018 а).

*Гридина Т.А.* Ассоциативные проекции игрового слова в «детской поэзии» (на материале произведений Михаила Яснова) //Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2018 б). №189.

*Игровая поэтика.* Вып. 1/ под ред. А.М. Люксембурга, Г.Ф. Рахимкуловой. – Ростов н/Д, 2006. – 272 с.

*Мориц. Ю.* Детские стихи [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://papinsait.ru/yunna-moric-stihi-dlya-detej/> (дата обращения: 15.03.2019).

©Козлова А. А., 2019