

Е. А. ЯЗЫНИНА

*Екатеринбург, Россия*

*katyazynina@gmail.com*

УДК 81'23:82-93

## **КОНСТРУИРОВАНИЕ ОККАЗИОНАЛЬНОГО СЛОВА КАК ТРЕНИНГ ВЕРБАЛЬНОЙ КРЕАТИВНОСТИ**

**Аннотация.** Проблематика данной статьи касается развития вербальной креативности с применением тренинговых технологий, стимулирующих речетворческую активность. В статье рассматривается одна из таких технологий, основанная на комплексном применении экспериментальных методик заполнения текстовых лагун и методики реконструкции окказионального слова по заданному перифразу. В основу тренинга положена гипотеза о взаимобратимости процессов речепорождения и речевосприятия при реконструкции окказионального слова в опоре на его контекстуальное окружение и заданные ономазиологические параметры обыгрываемого прототипа. В качестве стимульного материала используются игровые словообразовательные инновации, извлеченные из стихов детских поэтов. Тренинг проводился с учащимися среднего школьного звена. Полученные данные свидетельствуют о том, что восстановление «игремы» запускает ассоциативный процесс поиска решения, открывая вариативные возможности ее реализации, которые могут быть оценены и скорректированы с учетом влияния рифмы, фактора благозвучия, удачности выбранной номинативной модели и оригинальности предлагаемой респондентами версии.

**Ключевые слова:** вербальная креативность, лингвокреативность, тренинги, языковая игра, детская литература, детские поэты, стихотворения, окказиональные слова.

YAZYNINA EKATERINA A.

*Yekaterinburg, Russia*

## **CONSTRUCTION OF AN OCCASIONAL WORD AS A TRAINING OF LINGUISTIC CREATIVITY**

**Abstract.** The problem field of this article is related to the development of verbal creativity based on technologies that stimulate creative activity. The article considers one of such technologies based on the complex application of experimental techniques for filling text gaps and reconstructing an

occasional word in accordance with a given periphrase. The technology of this training is based on the hypothesis of the reversibility of the processes of generation and reconstruction of an occasional word based on its contextual environment and the specified parameters of the reproduced prototype. As a stimulus material, word-forming "igremy" extracted from the poems of children's poets are used. The training was conducted with secondary school students. The data obtained indicate that the restoration of the "igrema" triggers an associative process of finding a solution, opening up various possibilities for its implementation, which can be evaluated and adjusted taking into account the influence of rhyme, the euphony factor, the success of the chosen informative model and the originality of the version proposed by the respondents.

**Keywords:** linguistic creativity, training technologies, language game, children's literature

Вербальная креативность – один из видов креативности, характеризующий способность личности к языковому творчеству, в частности, к созданию словотворческих инноваций. Эта способность может проявляться в спонтанной речи как компенсаторный механизм (например, как восполнение «дефицита» лексических средств в словарном запасе ребенка [Гридина 2016; Гридина, Коновалова 2016]), а также как «осознанная игровая интенция, связанная с преднамеренным нарушением языкового канона» [Гридина 2017]. Словотворческие «игремы» (термин Т.А. Гридиной – наиболее яркий показатель вербальной креативности, обнаруживающий тесное взаимодействие и известную взаимообратимость механизмов порождения и восприятия окказионального слова, что доказывается возможностью его описания и воспроизведения (реконструирования) на базе мотивационного перифраза (см. экспериментальную верификацию этого тезиса применительно к восстановлению авторских словотворческих игр в детской литературе в [Гридина 2018]). Процедура проведения тренинга вербальной креативности предполагает решение нестандартных лингвистических задач, одной из которых является конструирование игрового слова по заданному мотивационному перифразу.

В статье рассматриваются результаты тренинга, проведенного с целью изучения стратегий «восстановления» авторских сло-

вотворческих игр и механизмов «восстановления» игрового слова, «исключенного» из текста. Основой для такого тренинга послужил модифицированный вариант экспериментальной методики заполнения текстовых лакун, которая представляет собой разновидность метода вероятностного прогнозирования. Суть данной методики заключается в намеренном «повреждении» (деформации) текста и последующем его восстановлении респондентами. В классическом варианте методики заполнения текстовых лакун пропускается каждое 5-е или 9-е звено речевой цепи, что обусловлено объемом оперативной памяти человека, способной удерживать от 5 до 9 (7+/-2) единиц информации (см. [Гридина, Коновалова 2020]).

В нашем случае данная экспериментальная методика была адаптирована к задачам восстановления пропущенного в тексте игрового слова на основе соответствующего его значению мотивационного перифраза. В качестве стимульного материала использовались словотворческие игры из поэтических текстов, адресованных преимущественно детской аудитории (Б. Заходер, М. Яснов, Ю. Мориц и др.). Каждое извлеченное из текста слово обозначалось пропуском одинаковой длины. Предполагалось, что восстановлению игрового слова должна способствовать рифма, «отражающая» особенности структуры и грамматической формы реконструируемой игры. Соответственно допускалась вариативность восстановления игрового слова.

Диагностическая составляющая предложенной лингвистической задачи была направлена на обнаружение у респондентов способности к опознанию обыгрываемого узуального прототипа (конкретной номинации или словообразовательной модели) и «выведению» ассоциативной аналогии, порождающей окказиональное игровое слово. Тренинговая составляющая данной процедуры предполагала формирование и отработку навыка конструирования игрового слова по мотивационному перифразу.

Тренинг проводился на базе МАОУ Гимназия № 2 г. Екатеринбург (в эксперименте приняли участие обучающиеся 7 класса в количестве 28 человек). Респондентам были розданы бланки с фрагментами лакунаризованных текстов (детских

стихов М. Яснова и Б. Заходера) со следующей инструкцией: «Восстановите пропуски в тексте, вставьте на место пропуска подходящие по рифме и значению слово».

Сравним смоделированные мотивационные перифразы авторских словотворческих игр с некоторыми вариантами их восстановления, полученными от респондентов в ходе выполнения задания по предложенной инструкции: «Вставьте в стихотворение на место пропуска слово со значением <последнее задано в виде мотивационного перифраза>. Обратите внимание на рифму»:

(1) «Воображаемая, существующая в сознании ребенка, страна».

*В моей \_\_\_\_\_, / В моей \_\_\_\_\_ — / Там царствует фантазия / Во всем своем вселили; / Там все мечты сбываются, / А наши огорчения / Сейчас же превращаются / В смешные приключения! (Б. Заходер).*

Пропущенное слово — **Вообразилия** (в стихотворении использовано в форме предложного падежа) представляет собой авторский игровой топоним, созданный на основе контаминации лексем (междусловного наложения сходных фонетических сегментов) *вообразить* и *Бразилия*. Приведенные респондентами вариации названия преимущественно представляют собой игры-контаминанты, различающиеся между собой только последовательностью и составом использованных фрагментов, изъятых из состава слов-мотиваторов (*страна* и *воображение*, *воображаемая*): *стражении* (11), *страображении* (6), *страноженнии* (2), *странии*, *востране*, *вообстрании* (сложение по модели «начальная часть одного слова + финальная часть другого слова»). К удачным попыткам словотворчества, в отличие от представленных выше неблагозвучных вариантов, можно отнести игры, «приближенные к авторской версии», в *воображарии* (2), в *воображандии* (ср. *Воображария*, *Воображандия* как игровые корреляты существующих топонимических названий). В первом случае, вероятно, в качестве структурных аналогов взяты топонимы типа Болгария, Австрия, Венгрия и т.д., во втором — Голландия, Гренландия, Ирландия и др.; заметим при этом, что респонденты записывали собственные варианты названия

страны как имена нарицательные, а не как онимы (не с заглавной буквы). Нельзя признать удачной единичную номинацию *воображальник*, поскольку в данном случае слово не соответствует заданной мотивации (опущен идентификатор *страна* и не учтена рифма *Вообразилии – всесилии*). Лингвокреативные усилия респондентов не выходят за рамки заданного мотивационного перифраза, несмотря на то, что в самом контексте (представленном фрагменте стихотворения) содержатся синонимичные стимулы типа *фантазия, мечты, приключения* (ср. потенциальные варианты *Фантазилия, Мачтандия, Приключандия* и т.п.).

(2) «Название острова с неопределенным местоположением».

*Любят все без исключения / Славный остров \_\_\_\_\_ — / Тут за нами приключения / Так и ходят по пятам.* (Б. Заходер).

Пропущенное слово – остров **Гдетотам** – создано на основе лексико-синтаксического способа словообразования (путем сращения: *где-то там*). Ср. полученные в эксперименте варианты названий, среди которых есть и полное совпадение с авторской игрой, и собственные, хотя и малочастотные оригинальные версии школьников: *гдетотам* (2), *тутитам* (2), *естьлитам*, *непонятногде*, *безместоположения*. Более распространенной является техника контаминации фрагментов словомотиваторов, которую для реализации поставленной задачи нельзя признать удачной из-за неблагозвучия и мотивационной непрозрачности: *неопредождения=неопред/еленного пол/ожения* (2), *нео/положение* (2), *неизверов*, *неоострам*, *неопостров*, *неоместров*, *остражения* и др. Оригинальны образованные респондентами топонимические игры: **Нигдестан** (по аналогии с Казахстан, Узбекистан и др.), **Неостения** (вероятнее всего, контаминация усеченных частей мотивирующего словосочетания *необитаемый остров* с присоединением топоформанта – *ени(я)*, спровоцированного «смежной» рифмой: *Любят все без исключения славный остров Неостения* (ср. Армения, Словения).

Влияние рифмы весьма ощутимый фактор восстановления игрем в заданных фрагментах поэтических текстов.

(3) «Ягода, которая появляется после дождя». В предложенном стихотворении слово повторяется несколько раз.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_! / Чудо – ягода возшла. / \_\_\_\_\_  
 Вероника \_\_\_\_\_ /  
 Рано утром собрала. / До краёв полны ведёрки, / Но беда: ска-  
 тились с горки! / \_\_\_\_\_ застучали, / Вслед за тучкой по-  
 бежали. / Удивилась Вероника: / В ясном небе над рекой / Пре-  
 вратилась \_\_\_\_\_ / В мостик радужный цветной. (Е. Ран-  
 нева).

Пропущенное слово — **дождевика** образовано по модели на-  
 звания ягод с типовым формантом **-ик** (а) посредством введения  
 нового корня в модельную сетку готового слова или посредст-  
 вом прямой суффиксальной деривации от *дождь*. В ряде случа-  
 ев в ответах респондентов прослеживается совпадающая с ав-  
 торской структура окказиональной инновации: *дождевика* (4)  
 (см. *ежевика* как вероятный прототип игрымы), ср. словообразо-  
 вательные варианты *дождяника* (2) (по аналогии с прототипом  
*земляника*), *ливеника* (синонимичная актуализация значения  
 мотиватора: дождь, ливень), *дождика*, *последянка* (ср. на-  
 пример, *косянка* — разговорный аналог *косяники*). Однако  
 наиболее частотным остается использование техники контамина-  
 ции фрагментов мотивирующих слов: *ядождика* (контамина-  
 нт от ягода + дождика), *ягождя* (4), *посождя* (*пос/ле д/ождя*)  
 и сложение с *дождягода* (4), *дождеягода* (3), ср. вариант на-  
 звания в виде прилагательного *последождевая* .

(4) «Джунгли, предназначенные для дружбы». Обратите вни-  
 мание на рифму.

*В вечернем небе дым исчез, / В костре мерцают угли... / У  
 всех – взгляните!- / Лес как лес, / А у меня – \_\_\_\_\_!  
 (М. Яснов).*

Пропущенное слово **дружунгли** – результат контаминации  
 лексем **дружба** и **джунгли**. Ответы респондентов в большинст-  
 ве своем образованы по той же словообразовательной модели:  
*дружунгли* (11), *дружгли* (5), *дружбунгли*, *джужбы*, *друнгли*,  
*джундры* (трудно определить мотиватор, возможно, им послу-  
 жил топоним *тундра*), *дружелюнгли* (в данном случае, вероятно,  
 мотиватором выступает близкородственное слово *дружелюбие*),  
*доброжунгли* (мотивирующее слово *дружба* ассоциативно заме-  
 няется на *добро*) и др.

(5) «Название города, в котором постоянно идет дождь».

*Дождь и град. / Дождь и град. / Прибываем в \_\_\_\_\_! / Надеваем дождевик. / Вылезаем на перрон. / Поднимаем воротник. / Опускаем капюшон. / Дождь и град. / Дождь и град. / Поливать нас дождик рад! (М. Яснов).*

Пропущенное слово **Дождеград** представляет собой авторский игровой топоним, образованный путем сложения основ (**дождь** + **град**) по аналогии с соответствующими топонимическими прототипами. Восстановление данной игры было облегчено для респондентов тем, что в тексте фигурируют обе мотивирующие основы игрового слова — *дождь* и *град*, которые в том числе в процессе конструирования нового слова «поддержаны» рифмой. Соответственно при реконструкции этой игры респондентами было получено наибольшее число номинаций, совпадающий с авторской версией: *дождеград* (21). Ср. вариант *дождьгород* (по аналогии с прототипом Новгород). Интересным представляется использование стратегии обыгрывания межъязыковых эквивалентов в ряде ответов: *дождесити* и *реиноград*. В первом случае игра образована путем присоединения к основе слова «дождь» английского «city» в значении «город» при помощи соединительной гласной E, во втором — присоединением английского эквивалента слова дождь («rain») к архаизму *град*.

(6) «Имя мальчика, большого любителя шоколада»:

*Стоит \_\_\_\_\_ / На витрине нарядной, / И всем говорит / Его вид шоколадный: / Прекрасно / Ходить на каток с шоколадкой! / Опасно / Съесть шоколадку украдкой! / Быть жадным — ужасно! / Не надо, не надо, / А то превратишься в кусок / Шоколада! (Юнна Мориц).*

Пропущенное слово **Шоколай** — авторская ономастическая игра, образованная путем контаминации имени собственного **Николай** с частично созвучной лексемой **шоколад**. Восстановление данной игры для респондентов было осложнено отсутствием рифмы, которая могла бы «натолкнуть» испытуемых на выведение ономастического прототипа игры (имени **Николай**). В результате получены следующие ономастические номинации: *Шоколай* (2), *Шоколадий* (2) (в качестве мотиватора

респонденты использовали имя Геннадий), **Шоколит** (возможно, по аналогии с Ипполит и, вероятнее всего, в опоре на рифму «...говорит»), **Шокоша**, **Шоколя**, **Шоколя** (ср. прототип Володя), **Шоковитя**. При «восстановлении» данного окказионального слова респонденты также опирались на стратегию контаминации, произвольно соединяющую части словосочетания *шоколадный мальчик*, о чем говорят следующие ответы: **Шоколадчик** (2), **Шокольчик** (2), **Мальколад**, **Шокомал**, **Шокомальчик**, **Шоколюб**. В ряде случаев отмечается конструирование игрем при помощи способов сложения и суффиксации: **Шокоед**, **Шоколадобжорчик**; суффиксации: **Шоколадник** (2); сложения с обыгрыванием межъязыковых эквивалентов: **Шокобой** (2) (**шоколад** + **бой** (бой = англ. «мальчик»)).

Результаты проведенного тренинга показывают как удачное, так и не вполне удачное «восстановление» авторских словотворческих игрем. Конструирование окказионального игрового слова обнаруживает ряд факторов, которые способствуют проявлению лингвокреативности или блокируют успешность словотворчества. К факторам первого рода относятся 1) опора на считанный мотиватор, представленный в структуре перифраза; 2) способность к преодолению «замыкания» [Торренс, URL], что предполагает поиск синонимических средств выражения смысла в конструируемом слове; 3) способность к использованию вариативных способов номинации, при учете словообразовательных аналогий, соответствующих критерию структурной прозрачности, и морфонологических особенностей словообразования, не противоречащих произносительным нормам русского языка; 4) культурный фон, позволяющий выводить словообразовательные аналогии в опоре на вариативные прецедентные модели номинации слов определенной предметной области; 5) в стихотворном тексте восстановлением словообразовательных игрем невозможно без чувства ритма и рифмы; 6) тренинг конструирования слова по заданному мотивационному перифразу должен предваряться отработкой умения самостоятельно этот перифраз смоделировать, что, несомненно, требует углубленной рефлексии над соотношением мотивированности



слова и его лексического значения (см. выделение перечисленных факторов в работах Т.А. Гридиной [2014, 2017, 2018]).

Использование тренинговых процедур развития вербальной (в том числе словотворческой) креативности должно способствовать освоению необходимого базиса лингвистических знаний и операциональных умений свободного оперирования языковым материалом [Гридина, Коновалова 2016].

### *Литература*

*Богоявленская Д. Б.* Психология творческих способностей: учеб. пособие для студентов вузов. М.: Академия, 2002. – 320 с.

*Гридина Т. А.* Лингвокреативные стратегии семантизации слова и освоение операциональной техники языковой игры в онтогенезе: экспериментальные данные // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 5. – С. 153-158.

*Гридина Т. А.* Лингвокреативный потенциал мотивационных эвристик детской речи // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2017. – № 15. – С. 5-16.

*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. – № 189. – С. 189-199.

*Гридина Т.А., Коновалова Н. И.* Диагностика грамматико-словообразовательных умений детей с общим недоразвитием речи как основа коррекционной работы // Специальное образование. – 2016. – № 2(42). – С. 39-50.

*Гридина Т. А., Коновалова Н. И.* Техники языковой игры в процессе обучения словообразованию в школе и в вузе // Педагогическое образование в России. – 2017. – № 8. – С. 79-84.

*Гридина Т. А., Коновалова Н.И.* Методы психолингвистических исследований: теория, практикум, тренинги. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2020. – 358 с.

*Торренс* – Тест Креативности Торренса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://psychok.net/2017/05/16/>

### REFERENCES

*Bogoyavlenskaya D. B.* Psihologiya tvorcheskih sposobnostej: ucheb. posobie dlya studentov vuzov. M.: Akademiya, 2002. – 320 s.

Gridina T. A. Lingvokreativnye strategii semantizacii slova i osvoenie operacional'noj tekhniki yazykovoj igry v ontogeneze: eksperimental'nye dannye // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. – 2014. № 5. S. 153-158.

Gridina T. A. Lingvokreativnyj potencial motivacionnyh evristik detskoj rechi // Psiholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoj deyatel'nosti. – 2017. – № 15. – S. 5-16.

Gridina T. A. Associativnye proekcii igrovogo slova v "detskoj poezii" (na materiale proizvedenij Mihaila YAsnova) // Izvestiya Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A.I. Gercena. – 2018. – № 189. – S. 189-199.

Gridina T.A., Konovalova N. I. Diagnostika grammatiko-slovoobrazovatel'nyh umenij detej s obshchim nedorazvitiem rechi kak osnova korrekcionnoj raboty // Special'noe obrazovanie. – 2016. – № 2(42). – S. 39-50.

Gridina T. A., Konovalova N. I. Tekhniki yazykovoj igry v processe obucheniya slovoobrazovaniyu v shkole i v vuze // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. – 2017. – № 8. – S. 79-84.

Gridina T. A., Konovalova N.I. Metody psiholingvisticheskikh issledovanij: teoriya, praktikum, treningi. Ekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t, 2020. 358 s.

Torrens – Test Kreativnosti Torrensa [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: <http://psychok.net/2017/05/16/>

©Язынина Е.А., 2022

**Язынина Екатерина Алексеевна** – студентка Института филологии и межкультурной коммуникации. Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия).

Адрес: 620017, Россия, Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26.

E-mail: sawsey0208@mail.ru

**Yazykina Ekaterina Alekseevna** – student of the Institute of Philology and Intercultural Communication. Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg, Russia).

Address: 26, Kosmonavtov Ave., Yekaterinburg, Russia, 620017