

ПРИЕМЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ Я. А. КОЗЛОВСКОГО

С. А. Никаноров

Шадринский государственный педагогический университет, Шадринск, Россия

Обобщаются наблюдения автора над игровым творчеством одного из известных детских поэтов — Я. А. Козловского: анализируются приемы языковой игры, встречающиеся в его произведениях, предлагается их классификация. Завершая исследование, автор делает вывод об особенностях поэтического мира писателя, выражающихся в ориентации внимания читателя на красоту русского слова, стремлении побудить ребенка к самостоятельным «исследованиям» в области творческого освоения языка.

Ключевые слова: языковая игра, играема, игровой код, лингвокреативное мышление.

В последние десятилетия XX — начале XXI в. в отечественной лингвистике большое внимание уделяется изучению языковой игры (ЯИ), в том числе в произведениях отечественной и переводной художественной литературы.

История изучения ЯИ берет свое начало в 1945 г. Именно в это время Л. Витгенштейн создает фундаментальный труд «Философские исследования», где впервые употребляется этот термин (работа издана лишь после смерти ученого, в 1953 г.). Рассуждая, Л. Витгенштейн уподоблял употребление слова «одной из тех игр, посредством которой дети овладевают родным языком», а ЯИ выступает как «целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [1. С. 79]. Теоретические постулаты, выдвинутые в свое время Л. Витгенштейном и в дальнейшем по-новому интерпретированные, нашли отражение в трудах известных российских исследователей: Б. Ю. Нормана [7], В. З. Санникова [9], Т. А. Гридиной [2] и других, кроме того, значительного числа их последователей. Как отмечает Б. Ю. Норман, «языковая игра начинается там, где есть заведомое нарушение заданных и усвоенных правил... Языковая игра представляет собой запредельное использование языковых единиц. Язык при этом является полигоном для моделирования и своего рода познания объективной действительности» [6. С. 39—40]. По мнению Т. А. Гридиной, «языковая игра должна быть охарактеризована как форма лингвокреативного мышления, которое основано на ассоциативных механизмах и проявляет способность говорящих к намеренному использованию нестандартного языкового кода в разных ситуациях речевой деятельности» [3. С. 4]. Способ реализации ЯИ — «играема» (термин Т. А. Гридиной), являющаяся ее выражением. Играема — это объект

с опознаваемыми параметрами прототипа; она возникает «в результате взаимодействия стимула и аттрактантов, составляющих необходимый для выявления парадокса употребления знака ассоциативный контекст» [2. С. 9—10]. Соглашаясь с данным определением, мы полагаем, что играема — это слово, словосочетание... представляющее собой окказиональное образование, практически всегда ориентированное на комический эффект при его восприятии, которое появляется в речи автора произведения с целью воздействия на языковую рефлексию маленького читателя, попытки “ввести” его в процесс порождения новых форм и смыслов» [4. С. 59].

ЯИ в тексте художественной литературы заслуживает отдельного внимания. «В художественном тексте языковая игра принимает разнообразные формы, вырабатывает собственную сложную “технику”, связанную с эстетической сущностью произведения искусства и индивидуальностью творческого почерка его создателя» [3. С. 5]. В литературе же, адресованной детям, как мы считаем, «предельно» выражается имитативный признак языковой игры, выделяемый Т. А. Гридиной, наблюдаемый «в установке на «опознаваемость» прототипных черт в используемом автором речевом коде текста» [Там же. С. 118], а «любая имитация в художественном тексте пропущена через призму социально-культурных оценок того или иного типа речевого поведения» [Там же]. Нам представляется, что писатель, который проникает в речь ребенка, стараясь максимально сродниться в этом отношении с маленьким читателем, умышленно использует специальный код общения, который, по его мнению, понятен последнему. Большую роль играют в этом процессе языковые особенности, «речевые неправильности» детской речи,

легко узнаваемые детьми при чтении и (главное!) **побуждающие ребенка к умышленному созданию подобных.** Ориентация на комический эффект при восприятии «игрового» текста, развитие лингвокреативных способностей ребенка, как нам представляется, — основополагающие цели употребления писателем игрового кода общения с ребенком.

Актуальность статьи не вызывает сомнения, так как она соответствует основным направлениям современных научных изысканий по исследованию детской речи, в основе которых лежит обращение к языковой картине мира ребенка, отражающейся в его языке. Исходя из того, что проблема **знания языка и владения им** сегодня — одно из основных направлений в отечественной лингвистике, объективный интерес представляет изучение вопросов *речевой активности и творческого начала*, в том числе в речевой деятельности ребенка и **явлениях, влияющих на развитие подобного творческого начала.** Кроме того, менее года остается до столетнего юбилея писателя, чье творчество, по нашему глубокому убеждению, еще ждет внимательного изучения.

Прием использования игрового кода общения, нацеленный на развитие лингвокреативных способностей детей, на становление умения тонко чувствовать слово ярко представлен в стихотворном творчестве Я. А. Козловского, адресованном маленьким читателям.

Учитывая собственные наблюдения над текстами детской художественной литературы ушедшего столетия, заметим, что приемы ЯИ в них используются нередко. Различие в их использовании заключается лишь в том, что каждый художник слова, к ним обращающийся, отдает предпочтение своим приемам. Не является исключением в этом отношении и Яков Абрамович Козловский.

29 июля 2021 г. исполнится 100 лет со дня рождения поэта, заслуженного деятеля искусств Дагестанской АССР Я. А. Козловского (1921—2001), более известного как переводчик поэзии кавказских народов. Именно с его переложений на очень многие языки мира были переведены, например, стихи Расула Гамзатова. Имя Я. А. Козловского как собственно поэта, что называется, не на слуху у массового читателя, но если вспомнить рифмованные строчки, приводимые в качестве примеров на уроках учителями начальной (и средней) школы при изучении тем «Многозначные слова», «Омонимы и их виды» и других, то нередко первое, что придет на память уже взрослому человеку, — именно его стихи. Таким образом, стихи поэта нередко

сопровождают нас с детского или юношеского возраста. Как правило, незатейливый сюжет произведений писателя обращен преимущественно к ребенку младшего школьного возраста (на его восприятие и ориентирован), который находится в процессе постижения слова, поэтому уже начинает чувствовать разницу при употреблении, казалось бы, одинаковых слов в контексте.

Научная новизна исследования обусловлена тем обстоятельством, что нами предпринята попытка всесторонне систематизировать игровое творчество И. Я. Козловского и представить классификацию игровых новообразований поэта.

Согласно нашим наблюдениям, Я. А. Козловский, общаясь с ребенком, нередко сталкивает (рифмуя) в одном стихотворении разные значения многозначных лексем, омонимичные формы слов, употребляя другие, еще неизвестные маленькому читателю (или слушателю) лексические игровые приемы, нацелен, как нам представляется, на эффект их различения и узнавания, что неизменно в итоге выражается в улыбке, детском смехе, а нередко и в тиражировании последних. В этом отношении значение игровых стихов художника, призванных помочь ребенку в процессе постижения языка, переоценить невозможно. Игровое начало его произведений закреплено даже в названиях книг: «О словах разнообразных — одинаковых, но разных» (1963, 1965), «Игры с буквами и словами на уроках в школе и дома» (1998). Всего нами рассмотрено около ста авторских игровых приемов.

В качестве классификации авторских игровых новообразований мы предлагаем собственную, созданную с учетом ее направленности на ментальные ориентиры детского языкового сознания [4. С. 60—72]. Именно в этом ее отличие от известных подобных классификаций — М. В. Китайгородской, Т. А. Гридиной, Н. Н. Розановой, Е. А. Земсковой.

Игры, ориентированные на семантические механизмы ЯИ:

1. Игрема-двусмыслица. Помимо прочих способов выражения, может возникать в случае намеренного употребления в стихотворных строчках омоформ. См., напр.: **спор** (сущ. м. р.) и **спор** (крат. прил. м. р.): *Если спор не очень спор, / Доведет до ссоры спор* («Пословица»); ср.: *спор* (процесс отстаивания своего мнения, столкновение мнений и попытки убедить оппонента) и *спор* (от «спорый» — разг. «быстрый и успешный»). **Напасть** (сущ. ж. р.) и **напасть** (инфинитив): *Нес медведь, шагая к рынку, / На продажу меду крынку. // Вдруг на мишку — вот напасть* — *Осы вздумали напасть!* («Медведь

и осы»); ср.: **напасть** (беда, несчастье, неприятность) и **напасть** (совершить нападение). **Потолок** (форма гл. прош. вр., входящая в состав перефразированного фразеологического оборота «толочь воду в ступе») и **потолок** (сущ. м. р.): *Воду в ступе **потолок**, / Посмотрел на **потолок*** («Лентяй»); ср.: *воду в ступе **потолок*** (значение фразеологизма, в состав которого входит лексема, — «заниматься чем-либо явно бесполезным, бессмысленным») и **потолок** (верхнее внутреннее покрытие помещения) и т. д. Очевидно, подобные игры неожиданно переключают смысловые ориентиры читателя (они нацелены на определение различий между омоформами: максимально неожиданное сходство анализируемых лексем в контексте стихотворения помогает подчеркнуть противоречие подобия формы при различных значениях, потому что игра омоформ — по своему оригинальный вид авторского творчества, требующий повышенного внимания ребенка-читателя при интерпретации значений, появляющихся при осмыслении игровых номинаций).

2. Игры-омографы — самый «простой» способ заинтересовать ребенка в процессе разгадывания стихотворной «задачи». См., напр.: **и́рис** — **ири́с**: *Иголка ходит вверх и вниз, / Вот листья появились. // Сосет Аленушка **и́рис**, / А вышивает **и́рис*** («Вышивание»); ср.: **ири́с** (сорт конфет) и **и́рис** (род корневищных многолетних растений). **Замка́** — **за́мка**: *На двери **за́мка** нет **замка́**...* («В лесном замке»); ср. **за́мок** (укрепленное жилище феодала в средневековой Европе) и **замо́к** (механическое, электронное или комбинированное устройство фиксации). **Окуни́** — **окуни́**; ср. **окуни́** (форма повелит. накл. гл. «окунуть») и **окуни́** — вид лучеперых рыб. В некоторых случаях автор самостоятельно «подсказывает» читателю игровой код. См., напр.: **чу́дно** — **чу́дно**: *Мне слово «**чу́дно**» / Изменить нетрудно: / Поставим ударение на «о» — / Исчезло «**чу́дно**», / Родилось «**чу́дно**»* («Ударение»); ср.: **чу́дно** (о месте, обстановке, доставляющих удовольствие, радость чем-либо) и **чу́дно** (странно, необычно). Ребенок, попадающий в водоворот смыслов (или их оттенков) в результате знакомства со словами, способными менять место ударения, порой самостоятельно затрудняется в решении «задачи», и в этот момент на помощь приходят взрослые (родители).

3. Игры-омонимы. Речь здесь идет об использовании собственно омофонических приемов ЯИ (столкновении омонимов) и каламбурных приемов омофонического переразложения — превращения слова в предположно-падежную форму, слово-

сочетание или процессы, обратные указанным. Необходимо отметить, что подобный игровой прием достаточно плодотворно используется поэтом. См., напр.: **такса** и **такса**; ср.: **такса** (коротконогая собака с длинным туловищем) и **такса** (установленная норма оплаты) («Сев в такси...»). **Лук** и **лук**: — *Это кто стрелой из **лука** прострелил голову **лука**?! — Я ни слова, я немой, / Словно выстрел был не мой* («Стрелок»). Данный пример интересен тем, что автором в рамках одного стихотворения рифмуются собственно омонимы (**лук** и **лук**), а также представлен случай омофонического переразложения (**немой** и **не мой**); ср.: **лук** (огородное растение, овощная культура) и **лук** (оружие для метания стрел); **немой** (лишенный способности говорить) и **не мой** (отрицание принадлежности кого/чего-либо говорящему лицу). **Оболт усы** и **оболтусы**: *Погладил кот **о болт усы** И молвил: «Видно, с прибыли На крышу к нам **оболтусы** В автомобиле прибыли* («Оболтусы»). Данное стихотворение иллюстрирует также излюбленный прием поэта употреблять в контексте различные игровые приемы попарно в соответствующей рифме: кроме омофонического переразложения здесь представлена игра омоформ: **прибыли** (сущ. ж. р. в род. п.) и **прибыли** (форма гл. прош. вр. мн. ч.). **Бак**, **алея** и **«Бакалея»**, **нос о бак** и **но собак**: *Стоит пожарный **бак**, **алея**, / Потер Барбос свой **нос о бак**, / Помчался дальше. «**Бакалея**». // Хотел войти он, **но собак** Увидел близкую семью С большими сумками семью* («Пес Барбос»). В данном примере также налицо, кроме того, обыгрывание омоформ; ср.: **семью** (сущ. ж. р. в вин. п.) и **семью** (колич. числ. в тв. п.). Рассмотренные игровые приемы без особого труда узнаются младшими школьниками и вызывают смех в процессе осмысления, потому что и в речи детей этого возраста подобные «загадки» встречаются нередко. В этом отношении вспомним детскую загадку, ответ на которую кроется именно в омофоническом переразложении лексемы: — *В каком городе живут сто девочек и один мальчик? — Севастополь (Сева + сто Польш).*

Большая группа игр в творчестве поэта ориентирована на фонетические механизмы ЯИ:

1. Математически-графический способ различного омофонического прочтения компонентов лексемы. См., напр.: **шестью** и **6 «Ю»**: *Между часами пятью и **шестью** В гости ко мне завалились **6 «Ю»*** («Сто шесть «Ю»»). **О 5** — **опять, Е два** — **Е-2**: *К букве О прибавим 5, / И получится опять. // К букве Е прибавим два: / Встанет пешка на Е-2* («Сложение»). Такие игры рассматриваются читателем как

подобие ребуса-загадки, использование которого в тексте стихотворения актуализирует творческие способности маленького читателя; ребенку необходимо соотнести (развести) в сознании математический и графический код прочтения «задачи».

2. Обыгрывание смысловых различий схожих по звучанию лексем (их намеренное столкновение в тексте произведения). См., напр.: **ворох** — **порох**, **валит** — **палит**, **варит** — **парит**: *Брошен в печь соломы ворох, / Вспыхнул он, как будто порох. // Дым над крышей валит, / Петуха лиса палит. // А зайчиха кашу варит, / А сорока репу парит* («Стал Топтыгин полосатым»). Ср., кроме того: **хряк** — **бряк**, **хрюк** — **брюк**; **щёлку** и **чёлку**, **щёткой** и **чёткой**, *(не) щадит* и *чадит*, *замещает* и *(не) замечает* и т. д.

Таким образом, анализ материала показывает, что стихотворное творчество Я. А. Козловского, адресованное детям, построено исключительно с использованием игрового содержательного алгоритма, ориентировано на комический эффект при его восприятии, что говорит об обоснованном обращении автора к приемам ЯИ.

В результате исследования выяснились авторские предпочтения в употреблении игровых номинаций: игремы-омонимы, игремы-омографы, математически-графические игремы и другие приемы новообразований. Наиболее часто писатель использует игремы-омонимы и игремы-омографы, которые представляют собой визитную карточку поэта. Показывая подобные игровые приемы, писатель подчеркивает поистине неисчерпаемые ресурсы русского языка.

Как мы замечали ранее, анализ множества произведений отечественной литературы, адресованных детям, в которых встречаются приемы ЯИ, дает основание заключить, что каждый художник при выборе игровых средств общения с ребенком-читателем выбирает свой, продиктованный многими частными условиями набор приемов. Определяется это, по нашему мнению, многими факторами: жанровыми особенностями произведения, отнесенностью текста к прозаической или стихотворной форме и т. д. Я. А. Козловский в этом отношении остается верен стремлению семантического или фонетического обыгрывания смысла слов (или их форм), что, без сомнения, после прочтения его произведений выводит знания ребенка об особенностях языка (языкового знака) на новый уровень именно в том возрасте, когда происходит его непосредственное знакомство со СЛОВОМ, зафиксированным на письме; нередко дает толчок к игровому словотворчеству, развитию лингвокреативного мышления. Творчество многих замечательных детских поэтов и прозаиков ушедшего столетия также предполагает (в большей или меньшей степени) обращение к подобным игровым приемам: Э. Мошковской, О. Григорьева, В. Берестова, Л. Яхнина, Б. Заходера и др. Однако отличительная черта, судя по нашим наблюдениям, поэзии для детей Я. А. Козловского в том, что она насквозь пропитана игровым содержанием, столь необходимым в процессе освоения языка.

Список литературы

1. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. М., 1985. 352 с.
2. Гридина Т. А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи (явления языковой игры): дис. ... д-ра филол. наук. М., 1996. 563 с.
3. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург, 2008. 165 с.
4. Гридина Т. А., Никаноров С. А. Принципы языковой игры в художественной литературе для детей (эвристика словообразовательных «игрем») // Язык. Система. Личность: материалы докл. и сообщений междунар. науч. конф. Екатеринбург, 1998.
5. Никаноров С. А. Ментальные ориентиры языковой игры в детской художественной литературе. Шадринск, 2013. 132 с.
6. Норман Б. Ю. Языковая игра как вид познавательной деятельности // Ребенок в современном мире: тез. междунар. конф.: в 3 т. Т. III. СПб., 1993. С. 39—40.
7. Норман Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец. Минск: Вышейшая школа, 1987. 220 с.
8. Ретюнских Л. Т. Философия игры. М., 2002. 256 с.
9. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999. 542 с.
10. Суворова С. Л., Никаноров С. А. Приемы языковой игры в творчестве Э. Н. Успенского // Вестник Челябинского государственного университета. 2018. № 10 (420). Филологические науки. Вып. 114. С. 240—245.
11. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. М., 1992. 464 с.

Сведения об авторе

Никаноров Сергей Анатольевич — кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры филологии и социогуманитарных дисциплин Шадринского государственного педагогического университета, Шадринск, Россия. Nikanorov-70@mail.ru

Bulletin of Chelyabinsk State University.
2021. No. 1 (447). Philology Sciences. Iss. 123. Pp. 109—113.

TECHNIQUES OF LANGUAGE PLAY IN YA. A. KOZLOVSKY'S WORKS

S. A. Nikanorov

Shadrinsk State Pedagogical University, Shadrinsk, Russia

This paper summarizes the author's observations on the game creativity of one of the famous Russian children's poets Ya. A. Kozlovsky, analyzes various methods of language play found in his works, and suggests their classification. The author considers the methods of language games, most actively used by Ya. A. Kozlovsky: igrema-ambiguity, igrema-homographs, igrema-puns, mathematical-graphical igrema and other "game code" of the writer. At the end of the research, the author concludes about the features of the "poetic world" of the writer, which, among other things, consist in his desire to interest the young reader in the game content, focusing his attention on the beauty of the Russian word, and encourage the child to independent "research" in this area.

Keywords: *language game, igrema (wordplay), game code, linguistic and creative thinking.*

References

1. Vitgenshtein L. (1985) *Filosofskie issledovaniya. Novoe v zarubezhnoi lingvistike*. Vyp. 16. Moscow. 352 p. [in Russ.].
2. Gridina T. A. (1996) *Assotsiativnyy potentsial slova i ego realizatsiya v rechi (yavleniya yazykovoy igry)* [The associative potential of a word and its implementation in speech (phenomena of a language game). Thesis]. Moscow. 563 p. [in Russ.].
3. Gridina T. A. (2008) *Yazykovaya igra v khudozhestvennom tekste* [Language game in fiction]. Ekaterinburg. 165 p. [in Russ.].
4. Gridina T. A., Nikanorov S. A. (1998) *Principy yazykovoi igry v hudozhestvennoi literature dlya detei (evristika slovoobrazovatelnykh «igrem»)*. *Yazik. Sistema. Lichnost. Materialy dokladov i soobschenii mezhdunarodnoi nauchnoi konferencii*. Ekaterinburg [in Russ.].
5. Nikanorov S. A. (2013) *Mentalnyye oriyentiry yazykovoy igry i detskoy khudozhestvennoy literature* [Mental landmarks of the language game in children's fiction]. Shadrinsk. 132 p. [in Russ.].
6. Norman B. Yu. (1993) *Yazykovaya igra kak vid poznavatelnoy deyatel'nosti* [Language game as a form of cognitive activity]. *Rebenok v sovremennom mire: tez. mezhdunar. konf.: v 3 t. T. 3* [A child in the modern world: thesis. Int. conf. in 3 vol. Vol. 3]. St. Petersburg. Pp. 39—40 [in Russ.].
7. Norman B. Yu. (1987) *Yazyk: znakomyj neznakomets*. Minsk, Vyshejschaya shkola. 220 p. [in Russ.].
8. Retyunskikh L. T. *Filosofiya igry* [Game philosophy]. Moscow, 2002. 256 p. [in Russ.].
9. Sannikov V. Z. (1999) *Russkiy yazyk v zerkale yazykovoy igry* [Russian language in the mirror of the language game]. Moscow. 542 p. [in Russ.].
10. Suvorova S. L., Nikanorov S. A. (2018) *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 10 (420). *Filologicheskiye nauki*, vyp. 114, pp. 240—245 [in Russ.].
11. Kheyzinga Y. (1992) *Homo luders. Chelovek igraushchiy* [Homo luders. Man playing]. Moscow. 464 p. [in Russ.].