



ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РУССКОЙ ПРОЗЕ 19 века

Бахрилоева М.Б.

студентка русской филологии

ИНЯЗ Рес. Узб.

руководитель Джавадова А.Т.

Языковая игра (нем. Sprachspiel) — философское понятие, введённое Людвигом Витгенштейном в «Философских исследованиях» 1953 года, для описания языка как системы конвенциональных правил, которые соблюдаются в коммуникации [8, 15].

Языковая игра активно развивалась в России в период правления Петра 1, так как именно он развивал культуру, образование и жизнь в своей стране, именно он открыл окно в Европу и даже все его европейские реформы получили название "Петровское окно"[1, 46]. Языковая игра – это осознанное отступление от нормы, то есть благодаря этому речь и речевая норма стремительно улучшаются. Но при развитии языковой игры большую роль сыграли следующие уровни:

- На фонетическом языковом уровне, где проявляются такие аспекты, как аллитерация (повторение согласных звуков) и ассонанс (повторение гласных звуков): Шипение пенистых бокалов и пунша пламень голубой. Забил заряд я в пушку туго и думал: угощу я друга [7, 46].

- На морфемном уровне, то есть языковая игра образуется с помощью космических переосмыслений, морфемным способом и авторскими неологизмами: Звоно чахнут тополя [5, 31].

- На лексическом уровне слова образуются с помощью изобразительно-выразительных средств как метафоры бродячая толпа облаков, сравнения: Анчар как грозный часовой [7, 12].

- На морфологическом уровне – целенаправленное изменение грамматических категорий в неправильной форме (например, в произведениях Пушкина можно встретить такое словосочетание как "твердо слово" вместо "твёрдое слово") [7, 36].

- На синтаксическом уровне, если в разговорной речи языковую игру сопровождает жест, мимика, интонация то в художественных текстах она сопровождается графикой и художественным оформлением (например, в произведении Пушкина "Руслан и Людмила" слово "лес" символизирует место опасности [7, 167].

Языковая игра в литературе — это стилистический прием, в котором писатели и поэты применяют в своих текстах словообразовательные, синтаксические и семантические возможности языка для создания выразительных эффектов для того, чтобы привлечь внимание читателя.

В литературе этот прием играет важную роль, которая помогает авторам не только обогащать произведение различными лексическими единицами, но и легче и интереснее раскрывать идеи и характеры персонажей.

Основными особенностями языковой игры являются комическое и сатирическое воздействие, то есть создание комического эффекта. Такое можно встретить в произведениях Н. В. Гоголя и М. Е. Салтыкова-Щедрина, они используют языковую игру, чтобы высмеять социальные пороки. В комедии "Ревизор" и в поэме «Мертвые души» Гоголь мастерски использует говорящие фамилии, чтобы подчеркнуть характер своих героев, например, судья Ляпкин-Тяпкин (делать все на тяп-ляп, т. е. быть безответственным, полицмейстер Держиморда (человек с грубым выражением лица и отношением к окружающим), доктор Гибнет (всё к чему прикасается, может погибнуть) - комедия "Ревизор"[3,6]; Манилов - манит своим мягким характером, Собакевич - как говорится в народе - грубый и злой как собака, Коробочка - ограниченное мировоззрение мировоззрение, не зря автор называет ее "дубиноголовой" [3,329].



Каламбур — игра слов, основанная на многозначности или сходстве звучания. Например, в “Лет до ста расти нам без старости” [7, 33].

Говорящие фамилии — один из наиболее характерных приемов русской классики, от Гоголя до Чехова.

А также часто писателями используются индивидуализация речи персонажей. С помощью языковой игры автор позволяет наделить героев неповторимой лексикой. К примеру, Ф. М. Достоевский намеренно обогащает речь Разумихина из «Преступления и наказания» фразеологизмами и экспрессивной лексикой - словами, выражающие ласку, шутку, иронию, неодобрение, пренебрежение, фамильярность:

Заведется у вас **страданице** — **вы с ним как курица с яйцом носитесь!** [3, 74].

Кроме того, авторами создаются смысловые и стилистические контрасты, чтобы усилить речь художественного произведения.

Например, для М. А. Булгакова в романе «Мастер и Маргарита» языковая игра является одним из ключевых компонентов повествования. Автор мастерски сочетает архаизмы с современным языком, создавая сатирический эффект и усиливая фантастическую особенность произведения. Например, речь Воланда и его свиты содержит элементы старинной и официальной речи, что усиливает их загадочность и величие, заставляет перенестись из "современной Москвы" в другое измерение, где невольно читателю открывается иная картина истории:

— Ну, здесь уж есть преувеличение. Сегодняшний вечер мне известен более или менее точно. Само собой разумеется, что, если на **Бронной мне свалится на голову кирпич...**

— Кирпич ни с того ни с сего, — внушительно перебил неизвестный, — никому и никогда на голову не свалится. В частности же, уверяю вас, вам он ни в коем случае не угрожает. Вы умрете другой смертью [2, 12].

Языковая игра строится на следующих приемах:



Неологизмы и авторские - неологизмы — писатели и поэтов в своих произведениях использовали и придумывали слова, которые создавали уникальные образы:

У Маяковского неологизм "прозаседавшиеся", который со временем вошел в общелитературный язык. Думаю, что его смысл Вам известен ("люди, тратящие много времени на ненужные заседания"). Другие неологизмы, созданные Маяковским: МНОГОПУДЬЕ ("Мне наплевать на бронзы многопудье") - "тяжелые памятники, воздвигаемые не всегда по заслугам", МАНДОЛИНИТЬ "чувствительно тренькать на мандолине", ЗМЕЯ ДВУХМЕТРОВАЯ - "ростом в два метра, устрашающая своей величиной", ЕВПАТОРЬЯНЕ и ЕВПАТОРЕНКИ - "взрослые и дети, отдыхающие в Евпатории" [7,56].

Таким образом, языковая игра в русской прозе — важный элемент художественного мастерства, позволяющий расширять выразительные возможности языка и придавать текстам дополнительную глубину. Этот прием не только развлекает, но и помогает автору проникнуть в суть человеческих характеров и социального устройства.

Благодаря языковой игре автору удастся не только предоставить читателю интересный текст, но привлечь его внимание и донести идею своего произведения.

Список использованной литературы:

1. Анисимова К.Л. Петровское окно. - М., 2000
2. Булгаков М.А. Мастер и Маргарита. - М., 1984
3. Гоголь Н.В. Сборник избранных произведений. - М., 1989
4. Достоевский Ф.М. Преступление и наказание. - М., 1988
5. Есенин С.А. Сборник лирических произведений. - М., 2002
6. Маяковский В.В. Сборник стихотворений. - М., 1986
7. Пушкин А.С. Сборник лирических произведений. - М., 1999
8. Санников С.В. Русский язык в зеркале языковой игры. — 2-е изд.. — Языки славянских культур, 2002. — 552 с.