

11. Sanzheeva L.C. Pochitanie ognja, neba i zemli v tradicionnoj kul'ture mongol'skih narodov // Vestnik Burjatskogo gos. un-ta. 2010. №10.

12. Seroshevskij V.L. Jakuty. Opyt jetnograficheskogo issledovanija. M.: Nauka, 1993.

13. Hudjakov I.A. Kratkoe opisanie Verhojanskogo okruga. L.: Nauka, 1969.

14. Jergis G.U. Ocherki po jakutskomu fol'kloru. M.: Nauka, 1974.

15. Jastremskij S.V. Ostatki starinnyh verovanij u jakutov // Obrazcy narodnoj literatury jakutov. T. VII. L., 1929.

### *Spirit of fire of Turkic and Mongolian nations of Siberia: notions, typological similarities (based on ceremonial poetry)*

*There is considered the spirit of fire of Turkic and Mongolian nations of Siberia. There are revealed the common features and peculiarities of the notions of the spirit of fire. There are specified the notions and typological features, carried out the analysis of the epithets, functional purpose of the spirit of fire.*

*Key words: spirit of fire, notions, Turkic and Mongolian nations, typological features, ceremonial poetry.*

(Статья поступила в редакцию 10.06.2015)

**Т.В. ГРИДНЕВА**  
(Волгоград)

### **ВЕКТОРЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СФЕРЕ ФРАЗЕОЛОГИИ**

*Языковая игра в сфере фразеологии рассматривается как когнитивно-семантический феномен. Фразеологическая семантика оценивается как результат языковой игры первой степени. Включение фразеологизмов в линейный контекст, фразеологическое варьирование характеризуются как языковая игра второй степени.*

Ключевые слова: *языковая игра, фразеологизм, фразеологическая семантика, метафора, когнитивно-семантический парадокс.*

Анализ фразеологической семантики в связи с включением фразеологизмов в языковую игру – проблема не новая в лингвистике. Однако соотношение понятий «фразеологические единицы» – «языковая игра» продолжа-

ет привлекать внимание специалистов. Раскрытие проблемы особенностей включения фразеологических единиц в языковую игру предполагает: 1) уточнение понятия «языковая игра»; 2) анализ особенностей включения фразеологических единиц в языковую игру и в связи с этим уточнение смысла соотношения «фразеологические семантика – языковая игра»; 3) анализ лингвистических и экстралингвистических направлений языковой игры в сфере фразеологии; 4) рассмотрение взаимодействия фразеологических единиц и единиц других языковых уровней в процессе языковой игры.

Лексическая единица «игра» в одном из значений – «преднамеренный ряд действий, преследующий определённую цель» [12, с. 628] – получает более детальную интерпретацию в структуре термина «языковая игра», представляющую коммуникативный феномен. Термин «языковая игра» рассматривается в работах различных исследователей обозначаемого явления – Т.А. Гридиной [2], О.В. Журавлёвой [4], Б.Ю. Нормана [10], В.З. Санникова [11], М.Ф. Шацкой [13], Е.И. Шейгал и Е.Н. Ивановой [15], что свидетельствует о неослабевающем интересе русских учёных к лингвистическому эксперименту, представленному на страницах русской прессы, предпринятому русскими писателями в художественных произведениях.

Внутренняя сущность обычной игры, заключающейся в том, чтобы воссоздать отношения людей друг к другу [16], раскрывается в процессе языковой игры. Содержание языковых игр так же неодинаково, как и содержание обычных игр, и определяется интересами «игроков», характером игры, её целью. Интересы инициаторов языковой игры также различны и могут определяться следующими факторами: 1) вниманием, любопытством, проявляемым к кому- или чему-либо, преимущественной направленностью мысли на какой-либо объект; 2) преимущественным содержанием мыслей, речи, забот кого-либо, кругом интересов [12, с. 672].

Словесная игра, начатая человеком в детстве, продолжается в зрелом возрасте, и это, по мнению учёных, связано с особенностями языка, который «устроен настолько интересно и сложно, что он как бы сам напрашивается на игровое, “шутейное” использование...» [10, с. 9]. В процессе языковой игры

проявляется вербальная креативность взрослого человека, которая сродни творческим способностям ребёнка, не только имеющим познавательную направленность, но являющимся «своеобразной игрой на языковом поле, естественным экспериментом по апробации языковых возможностей» [2, с. 9]. Учёные, сравнивающие возрастные характеристики творческих способностей человека, называют взрослую креативность культурной, именно она, в отличие от наивной креативности ребёнка, характеризуется «сформированностью базисных свойств продуктивного мышления, предполагающего умение выделять и классифицировать явления по основному признаку» [1, с. 8].

Оставляя за рамками обсуждения вопрос о нормативности / ненормативности предмета языковой игры, согласимся с мнением исследователей, которые предполагают, что рассматриваемое явление возникает в том случае, когда автор производит необычное впечатление своим высказыванием, а в речевой контекст чаще всего включаются языковые единицы, производящие эффект обманутого ожидания, «комический шок», вершину выражения мысли [11, с. 21–22]. Такими единицами считаются фразеологизмы, тем более что фразеологическая семантика, на наш взгляд, сама является результатом языковой игры первой степени (ЯИ-I). Данное предположение основано на мнении К.И. Декатовой, которая обратила внимание на парадокс, лежащий в основе образования фразеологической семантики [3, с. 135–138]. Следует отметить, что именно о когнитивно-семантическом парадоксе пишут в своих работах исследователи языковой игры [11; 13; 15]. Кроме того, фразеологическое значение – это тот материал, который как нельзя лучше подходит для новой языковой игры – языковой игры второй степени (ЯИ-II).

Рассматривая ЯИ-I в сфере фразеологии, уместно обратиться к мнению Б.Ю. Норма, который оценивает языковую игру как речевые усилия и предполагает, что «говорящий рассчитывает на какой-то речевой эффект в связи с нарушением правил» [10, с. 5]. Если говорить о задействованности и характеристике определённого лица в языковой игре фразеологических единиц, то в реализации ЯИ-I участвует абстрактный (обобщённый) автор, обладающий творческими способностями, оценивающимися как «максимальный уровень развития любых спо-

собностей личности» [1, с. 3]. По наблюдениям исследователей, высказывания, являющиеся результатом языковой игры, оценочны, а также эмотивно окрашены. Названными характеристиками обладают фразеологические единицы, семантика которых наделена постоянными эмотивно-оценочными характеристиками. При анализе фразеологических единиц, имеющих оценочные и эмотивные пометы, следует обратить внимание на метафорический путь создания фразеологического значения, как в следующих примерах: **тяжёлая артиллерия** (ирон.) – 1. ‘Неповоротливые, медлительные люди’ (помета только у этого значения); **бесструнная балалайка** (неодобр.) – ‘очень болтливый человек, пустомеля’; **отставной козы барабанщик** (шутл., ирон.) – ‘человек, не заслуживающий никакого внимания, никому не нужный, такой, с которым не считаются’; **кисейная барышня** (пренебр.) – ‘изнеженный, не приспособленный к жизни человек’ и др. [13]. Известно, что благодаря метафорическому переносу создается языковая шутка (или ирония), данный путь нашёл интересное отражение в сфере фразеологии. Именно «метафорическая техника концептуализации нового знания в процессе косвенно-производной номинации не ликвидирует наслоение концептуальных структур, а делает связь между ними более прочной» [3, с. 146]. Если обратиться к принципам классификации метафор, представленных В.П. Москвиным [9], следует отметить, что объектами метафорического переноса в семантике фразеологизмов с пометами *ирон.*, *шутл.* и подобными являются: 1) внешний вид человека (например: **каланча пожарная**. Шутл. – ‘Очень высокий человек’); 2) внутренние характеристики человека (например: **чернильная [бумажная] душа** (Пренебр.) – ‘Бюрократ, чиновник, формалист’); 3) стиль общения (например: **бесструнная балалайка** (неодобр.) – ‘очень болтливый человек, пустомеля’); 4) манера поведения (например: **тяжёлая артиллерия** (ирон.) – 1. ‘Неповоротливые, медлительные люди’ (помета только у этого значения); 5) повышение степени накалённости обстоятельств (например: **пошла губерния писать** (Шутл.) – ‘Всё пришло в движение. Об интенсивном развитии каких-либо действий’); 6) упоминание о каком-то объекте (например: **злачное место. I**. Ирон. ‘Место, где развлекаются, кутя, играя в азартные игры, предаваясь разврату и т.п.’) и др. [14].

Особенности метафорической техники при построении фразеологической семантики можно сопоставить с «игрой порядка», которая рассматривается в работах исследователей языковой игры, а главная функция данной техники – воспроизводить нечто реальное или воображаемое [6, с. 226]. Материал русской фразеологии демонстрирует подобные результаты метафорической техники, среди которых:

- 1) перевод одной реальной ситуации в другую, как, например, в структуре значения следующих фразеологизмов: **убить бобра**. 1. Ирон. '*Обмануться в расчётах, предпочтя плохое хорошему или худшее лучшему*'; **разрешаться от бремени**. 2. Шутл. '*Создавать что-либо после долгих приготовлений и усилий*'; **открывать Америку**. Ирон. – '*Говорить или объявлять о том, что всем и давно известно*'; 2) создание фантастической ситуации, как во фразеологизме **морковкино заговенье**. Шутл. – '*Неопределённо отдалённое время; время, которое никогда не наступит*' [13].

Следует отметить, что в ранних лингвистических исследованиях языковая игра анализировалась как аномалия, отклонение от нормы; сейчас же нарушение формы языковой единицы интерпретируется как обычное явление, связанное с одновременным построением новой языковой структуры – результата проявления неординарного мышления «игрока» – инициатора игры. Для создания экспрессивности текста авторы включают в него узуальные формы фразеологических единиц разных структурно-семантических типов. Например, в тексте «Литературной газеты» «Герои погибли не зря» автор – Арсений Замостьянов – пишет о трепетном отношении людей нашей страны к Дню Победы, о воинской доблести русских людей, которые не только «щит и меч, но и “Сам погибай, а товарища выручай”» [7, с. 1–2]. Введение в линейный текст фразеологической единицы, выполняющей игровую роль в её высоком понимании, приводит в конце концов к повышению экспрессивности высказывания, раскрытию глубокого смысла.

Языковая игра как определённое действие предполагает обыгрывание семантики номинативных единиц – использование значения с целью создания комического или другого эффекта в процессе коммуникации. Исследователи особенностей включения в языковую игру фразеологиче-

ских единиц установили, что «обыгрыванию чаще всего подвергается природа фразеологизма, его вторичный, производный характер» [11, с. 297]. Фразеологическая семантика возникла в результате соединения несопоставимого, затем в процессе использования фразеологических единиц носители русского языка не ощущают парадоксальности единиц косвенно-производной номинации. Однако в силу уникальности семантики, повышенной экспрессивности фразеологические единицы становятся объектом языковой игры, и вновь происходит парадоксальное разрушение устоявшейся формы, в связи с чем в структуре фразеологизма проявляется живучесть свойств слова. Среди направлений обыгрывания значения в сфере фразеологии выделяются следующие: 1) расширение сочетаемости фразеологизмов в предложении (например: *тёртый жизнью калач* [8, с. 259]); 2) замена компонентов фразеологизмов (например: *тёртый калач – тёртый руководитель, тёртые ребята* [Там же]); 3) создание новой единицы по модели существующей (например: *только пальцем шевельнуть – хоть мизинчиком пошевелить* [6, с. 483]); 4) фонетическая и морфемная вариативность (*калачом не заманишь – калачом не выманишь* [Там же, с. 261]) и др. В процессе варьирования происходит реанимация буквального значения лексических компонентов фразеологизмов с целью создания прагматического эффекта.

Языковая игра в сфере фразеологии – это коммуникативный феномен, характеризующийся когнитивно-семантическим парадоксом. Цели, задачи, характер языковой игры зависят от интенции говорящего, его языковой компетенции. Фразеологическая семантика является результатом языковой игры первой степени. В качестве языковой игры рассматривается включение узуальных форм фразеологизмов в линейный текст. Фразеологизм подвергается необычным трансформациям и предстаёт в новом облике как результат языковой игры вторичного уровня.

### Список литературы

1. Богоявленская Д.Б. Проблема диагностики креативности // Психологическая диагностика. 2004. № 3. С. 3–19.
2. Гридина Т.А. К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи // Лингвистика креатива: кол. монография / отв. ред.

- Т.А. Гридина. Екатеринбург: ГОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2009. С. 5–59.
3. Декатова К.И. Смыслообразование знаков косвенно-производной номинации русского языка: когнитивно-семиологический аспект исследования: монография. Волгоград: Изд-во ВГПУ «Перемена», 2009.
4. Журавлёва О.В. Когнитивные модели языковой игры: на материале заголовков русских и английских публицистических изданий: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Барнаул, 2002.
5. Ильясова С.В. Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ. Ростов н/Д.: Изд-во Рост. ун-та, 2002.
6. Козинцев А.Г. Культура, природа, язык, смех // Когнитивные исследования: сб. науч. тр.; Вып. 1 / под ред. В.Д. Соловьёва. М.: Ин-т психологии РАН, 2006. С. 225–238.
7. Литературная газета. 2014. № 18 (6461).
8. Мелерович А.М., Мокиенко В.М. Фразеологизмы в русской речи: словарь. 2-е изд. М.: Рус. словари: Астрель, 2001.
9. Москвин В.П. Стилистика русского языка. Теоретический курс: учеб. пособие. 3-е изд., перераб. и доп. Волгоград: Перемена, 2005.
10. Норманн Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта: Наука, 2006.
11. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Яз. рус. культуры, 1999.
12. Словарь русского языка: в 4-х т. / АН СССР, Ин-т рус. яз.; под ред. А.П. Евгеньевой. 2-е изд., испр. М., 1981. Т. 1.
13. Шацкая М.Ф. Взаимодействие лексической и синтаксической семантики в русском художественном тексте: межуровневые контакты и механизмы аномальных трансформаций при порождении языковой игры. Волгоград: Перемена, 2010.
14. Фразеологический словарь русского языка / под ред. А.И. Молоткова. М.: Моск. энцикл., 1967.
15. Шейгал Е.И., Иванова Ю.М. Игровой дискурс: игра как коммуникативное событие // Известия РАН. Сер. лит. и яз., 2008. Т. 67, № 1. С. 3–20.
16. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.
- \* \* \*
1. Bogojavlenskaja D.B. Problema diagnostiki kreativnosti // Psihologicheskaja diagnostika. 2004. № 3. С. 3–19.
2. Gridina T.A. K istokam verbal'noj kreativnosti: tvorcheskie jevrystiki detskoj rechi // Lingvistika kreativa: kol. monografija / otv. red. T.A. Gridina. Ekaterinburg: GOU VPO «Ural. gos. ped. un-t», 2009. С. 5–59.
3. Dekatova K.I. Smysloobrazovanie znakov kosvenno-proizvodnoj nominacii russkogo jazyka: kognitivno-semiologicheskij aspekt issledovanija: monografija. Volgograd: Izd-vo VGPU «Peremena», 2009.
4. Zhuravljova O.V. Kognitivnye modeli jazykovoij igry: na materiale zagolovkov russkih i anglijskih publicisticheskikh izdanij: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Barnaul, 2002.
5. Il'jasova S.V. Slovoobrazovatel'naja igra kak fenomen jazyka sovremennyh SMI. Rostov n/D.: Izd-vo Rost. un-ta, 2002.
6. Kozincev A.G. Kul'tura, priroda, jazyk, smeh // Kognitivnye issledovanija: sb. nauch. tr.; Vyp. 1 / pod red. V.D. Solov'eva. M.: In-t psihologii RAN, 2006. S. 225–238.
7. Literaturnaja gazeta. 2014. № 18 (6461).
8. Melerovich A.M., Mokienko V.M. Frazeologizmy v russkoj rechi: slovar'. 2-e izd. M.: Rus. slovarei: Astrel', 2001.
9. Moskvina V.P. Stilistika russkogo jazyka. Teoreticheskij kurs: ucheb. posobie. 3-e izd., pererab. i dop. Volgograd: Peremena, 2005.
10. Normann B.Ju. Igra na granjah jazyka. M.: Flinta: Nauka, 2006.
11. Sannikov V.Z. Russkij jazyk v zerkale jazykovoij igry. M.: Jaz. rus. kul'tury, 1999.
12. Slovar' russkogo jazyka: v 4-h t. / AN SSSR, In-t rus. jaz.; pod red. A.P. Evgen'evoj. 2-e izd., ispr. M., 1981. T. 1.
13. Shackaja M.F. Vzaimodejstvie leksicheskoi i sintaksicheskoi semantiki v russkom hudozhestvennom tekste: mezhuovnevyje kontakty i mehanizmy anomal'nyh transformacij pri porozhdenii jazykovoij igry. Volgograd: Peremena, 2010.
14. Frazeologicheskij slovar' russkogo jazyka / pod red. A.I. Molotkova. M.: Mosk. jencikl., 1967.
15. Shejgal E.I., Ivanova Ju.M. Igrovoj diskurs: igra kak kommunikativnoe sobytie // Izvestija RAN. Ser. lit. i jaz., 2008. T. 67, № 1. S. 3–20.
16. Jel'konin D.B. Psihologija igry. M.: Pedagogika, 1978.

*Vectors of language pun in the field of phraseology*

*Language pun in the field of phraseology is considered as a cognitive and semantic phenomenon. Phraseological semantics is regarded as the result of language pun of the first degree. Inclusion of phraseological units into the context, phraseological variety are characterized as the language pun of the second degree.*

**Key words:** *language pun, phraseological unit, phraseological semantics, metaphor, cognitive and semantic paradox.*

(Статья поступила в редакцию 10.06.2015)