**Языковая игра как форма общения с детской аудиторией**

***Феномен языковой игры***

Способность к языковой игре — важный показатель уровня речевого развития ребенка. Языковая игра основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц. Важнейшей функцией языковой игры следует назвать языкотворческую. В этой связи представляет интерес следующее высказывание В.З. Санникова: «Долго не осознавалось, что языковая игра, может быть, бессознательно, преследует не только сиюминутные интересы (заинтриговать, заставить слушать), но она призвана выполнять и другую цель — развивать мышление и язык.

Важным элементом системы воспитания детей и подростков, который активно взаимодействует с различными социальными институтами, принимающими участие в педагогическом процессе (образование, наука, культура) является детская журналистика. В течении долгого времени основными функциями, исполняемыми детской журналистикой, оставались воспитательная, познавательная и социализирующая. Несмотря на это, в настоящее время эти функции отходят на второй план, а во многих случаях и вовсе не осуществляются. По мнению исследователей, современная детская журналистика взяла за основу американский образец подачи информации – преобладание комиксов в печатной социальной и политической действительности. Комиксы построены на примитивных стереотипах и способствуют формированию представлений (подобранных авторами) о чем угодно. Язык в процессе подобной стереотипизации крайне обедняется. Поэтому так важно исследовать феномен языковой игры – текстовую возможность привлечения и удержания внимания детской аудитории.

С возрастом формируется, прежде всего, информационный выбор юных читателей. Их участие многогранно, изменчиво, порой ситуативно, поэтому предметом освещения детских СМИ становится весь комплекс общественных связей, все аспекты человеческого существования. В отношении детской аудитории тематической ограниченности не может быть: всё, что может обратить на себя внимание ребёнка, должно найти отражение в тексте. Привлекающим и поддерживающим интерес ребенка деталью является языковая игра. Языковая игра в современной науке исследуется в разных подходах: в лингвистическом, культурологическом, коммуникативном, семиотическом и др.

Тем влиянием, которым характеризуются в нашем обществе коммуникативные методики с их богатым запасом вербально-выразительных приемов определено разнообразие аспектов к предоставленному феномену. В настоящее время всеобщую коммуникативную среду, которая функционирует и развивается по собственным правилам и обладает специфическими инструментами воздействия на социальное мнение, социальные институты и культуру, формируют СМИ. В частности, внутри этой дискурсивной среды имеет место быть устойчивому «спросу и предложению» на языковую игру как на один из методов массового коммуникативного воздействия. В данном контексте животрепещущей исследовательской задачей становится исследование не только лингвистических приемов языковой игры, но также и ее текстообразующего ресурса, который обеспечивает лучшее применение игровых методов в разных дискурсивно-прагматических функциях.

Использование термина языковая игра, восходящего к лингвофилософской концепции Л. Витгенштейна, подразумевает богатую традицию и в философии, и в лингвистике. Л. Витгенштейн рассматривал языковую игру как единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен. Таким образом, он соединял любые языковые значения с контекстным употреблением слов в развитии той или иной деятельности

Термин языковая игра в отечественном языкознании проник в широкий научный обиход после публикации трудов Земской Е.А, Китайгородской М.В., Розановой Н.Н. По мнению данных ученых, явления, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи приобретает эстетическое задание, пусть даже самое скромное изображает собой языковую игру. Это может быть и простая шутка, и более или менее успешная острота, и каламбур, и различные виды тропов. В.З. Санников представляет языковую игру, как каждое преднамеренно непривычное использование языка (например, для создания художественного эффекта) и определяет ее как одну из форм лингвистического эксперимента, начало изучения которому было положено A.M. Пешковским и Л.В. Щерба. Таким образом, в лингвистике, в отличие от философии, предмет языковой игры принято сопоставлять не с прагматикой речевых единиц, а с их структурой и стилистическим назначением. Современные исследования языковой игры определены, главным образом, на раскрытие ее структурных и стилистических признаков в разных функциональных контекстах.

Большинство ученых при изучении проблематики языковой игры, устремляются к ее стилистическим свойствам и лингвистическим средствам, классифицировав их по признаку отнесенности к тем или иным ступеням языковой системы: фонетико-графическому, словообразовательному, лексико-семантическому, морфологическому, синтаксическому.

Применяется языковая игра часто для образования комического отклика, несмотря на это, данный отклик не является единственным предопределением игровых приемов. Есть случаи, когда она используется для стилистических задач, для внесения оригинальности сообщения и установления приватного контакта с адресатом. Неканоническим употреблением слов и фразеологизмов, преобразованиями их значения и строения достигается речевой эффект языковой игры.

Важность в решении вопроса о назначении языковой игры и их иерархии, аспект, основанный именно на осмыслении игры как вида непродуктивной деятельности, определяет мотив, заключающийся в самом процессе. Главным признается эстетический аспект в русле такого подхода, который вытекает из установки на новизну формы, перенесение акцента с того, о чем говорится, на то, как об этом говорится. В научной литературе встречаются варианты терминологического обозначения данной функции, такие, например, как «поэтическая» и «развлекательная», вносят добавочные оттенки в ее осмысление, не затрагивая сути явления. Укрепление непринужденности общения, перехода к более тонким методам передачи мысли, моделированию чужой речи, функции «смягчение» речи, приковывания внимания слушающего и многое другое, можно рассматривать как вариант эстетической назначения.

В трудах, посвященных языковой игре, кроме эстетической функции, выделяется ряд других функций. Например, В.З. Санников отмечает образовательную функцию. Он рассматривает языковую игру как «замечательный учитель словесности». Также он определяет маскировочную и психотерапевтическую функции (смех как «единственный общедоступный способ борьбы с окружающим злом»). Упоминает и об аспекте снижения, которую другие исследователи изучают как дискредитацию. Е.А. Земская отмечает применение языковой игры для осуществления эмотивной (экспрессивной) функции языка, когда говорящий выражает свою позицию к тому, о чем он говорит.

Под языковой игрой мы видим модифицирование языковых знаков (плана выражения или плана содержания) на разных языковых ступенях (лексическом, грамматическом, фонетическом), с целью удовлетворения гедонистической и эстетической функций, при условии наличия у реципиента убедительной коммуникативной и эмоциональной полномочий. Следует отметить, что детская адресация должна быть направлена на интересы детей. Предполагаются довольно широкие возможности осмысления текста и сравнительно незначительный словарный запас. Расширение и обогащение словарного запаса детей при помощи способов языковой игры обозначает в качестве основной проблемы именно словарный запас. Безусловно, внесение новых слов и терминов должно быть сцеплено с теми явлениями, окружающими детей, и могут быть понятыми ими в результате личного приобщения с миром; психологи обозначают этот период как «пору первоначального накопления знаний». Маленький читатель не только прилагает усилия понять текст – у него появляется готовность дать оценку, хорошо или плохо написано (сказано), правильно или неправильно то, о чем он прочитал (услышал) – так начинает развиваться духовный потенциал с системой оценочных признаков.

Рекреационная функция занятий с педагогом может благополучно проявляться за счет неестественно сымитированной реальности, механизмом которой является языковая игра, и воплощаться в реальность с помощью игровых форм, сочетающихся с возрастной психологией восприятия, обладающими огромным образовательным, развивающим потенциалом и которые интерактивны.

С точки зрения исследовательских типов, в рамках возрастной психологии детство изучается как время постижения человеком внешнего мира, время формирования его личности, налаженности ценностных целей. Необходимо верно воспринимать, что ребенок не просто еще не выросший взрослый, знающий намного меньше, а существо, обладающее качественно непохожей от взрослого психикой.

Создаются условия умственного роста личности по мере увеличения своих знаний и навыков. При работе с детской аудиторией посредством текстов и речи, необходимо принимать во внимание и социально-демографические качества аудитории, и психологические группы юных пользователей.

Таким образом, педагог должен служить особенным фильтром на пути к сердцу и разуму развивающегося человека. Он должна создавать лучшие условия для роста личности ребенка, его речевых знаний. Так занятия в группе становятся ступенью социализации маленького слушателя и проводником в мир «взрослой» речи.

***Примеры использования языковой игры в литературно-художественном журнале «Мурзилка» и юмористическом журнале «Весёлые картинки»***

**Обыгрывание многозначности слова**. Многозначность слова – это такое явление, когда «в шутке есть две части, два смысла, это двуликий Янус» . Использование многозначности слова для создания комического эффекта встречается часто, но также использование многозначности слова можно встретить и с образовательной целью, например в литературно-художественном журнале «Мурзилка» за февраль 2016 года:

Есть растение – Чечевица.

Но нельзя не удивиться – Есть и птица чечевица!

Человек и эта птица Могут даже прокормиться

Семенами Чечевицы.

Суп из этого растенья лучше есть под птичье пенье,

Пенье той чудесной птицы, что зовется чечевицей! (№ 2, 2016)

В стихотворении автор обыгрывает многозначность слова «чечевица», обозначающего птицу и растение одновременно.

Приведем пример употребления многозначности из журнала за август 2016 года: «Ветерок спросил пролетая: «Отчего ты, рожь, золотая?» А в ответ колоски шелестят: «Золотые нас руки растят». (№ 8, 2016)

**Паронимия**. Санников использует широкое понятие паронимии – любые слова близкие по звучанию. «Степень звуковой близости, позволяющую говорить о паронимии, мы ограничим минимум в виде двух тождественных согласных».

Так, в примере «Мы сидели у Петрушки, пили кофе, ели Клюшки» (№ 1, 2017) обыгрываются паронимы «клюшки-плюшки», которые, как мы видим, близки по звучанию, но различны по значению. Ребёнку предлагается исправить одну букву, чтобы получилось правильное слово. Используя паронимию, автор старается развить у ребёнка логическое мышление, то есть здесь языковая игра выполняет обучающую функцию, а также развлекательную, тем самым, привлекая внимание маленького читателя.

Приведем пример парономии из номера за сентябрь 2016 года.

Время обеда. На кухне Витя ставит на стол два блюда с горячим супом. Прибегает Павлик, садится за стол и бормочет:

- Фу, мама опять сварила рыбий суп. Я не хочу его есть.

- Не рыбий, а рыбный. Рыбьими только хвосты бывают, - возразил Витя.

- Какая разница: рыбий или рыбный. Лишь бы вкусно было. (№ 9, 2016)

Действительно, слова «рыбий» и «рыбный» разные, потому что у них разные лексические значения.

**Звукопись** – выражение какого-нибудь природного звучания в схожей с ним, напоминающей его по звукам словесной форме, например «мяу-мяу», «ку-ку» (словарь Ушакова) . Используется для создания определенной атмосферы, или настроения у читателя. Привлекают внимание и интерес детей. А также, развивают ассоциативные связи, то есть ребёнок учится соотносить звуки с их источником.

Как на пишущей машинке

Две хорошенькие свинки:

Туки-туки-туки-тук! Туки-туки-туки-тук!

И постукивают, И похрюкивают:

Хрюки-хрюки-хрюки-хрюк!

Хрюки-хрюки-хрюки-хрюк! («Весёлые картинки» № 2, 2016)

В данном примере звук «хрюки-хрюк» автор, стремясь изобразить хрюканье свинок, использует намеренно.

**Неологизмы** – слова или оборот речи, созданные для обозначения нового предмета или выражения нового понятия. Использование новых слов также можно встретить на страницах «Весёлых картинок» в 2016 году. Например: На работе // Побывал // У дяди Бори я. // Про неё // Теперь всё знаю // Без ошибки: // Называется она – РЫБОЛАТОРИЯ – Потому что там – Аквариум // И рыбки!.. (№ 1, 2016)

В данном примере автор использует неологизм «РЫБОЛАТОРИЯ». Детям свойственно придумывать новые слова, таким образом, они овладевают русским языком. Дети начинают необычайно легко образовывать слова, менять их смысл, соединяя слова. Здесь автор употребляет неологизм с целью стилизации стихотворения под детскую речь.

Еще пример использования неологизмов можно привести из номера за октябрь 2016 года:

Летаю я летательно,

Скачу я кувыркательно,

И бегаю скакательно,

По звездам зная путь.

А жизнь так удивительна!

Она гремит гремительно,

Она звенит звенительно,

Бим-бомкает чуть-чуть,

Во тьме я очень зрячая,

Летучая, скакачая,

Вовсю хвостом рулячая,

По звездам знаю путь.

И в море с ураганами,

С полярными туманами

Матросам с капитанами

Бим-бомкаю чуть-чуть.

Я просто изумительна,

Ни с кем я не сравнительна.

Смотри, как я храбрительна,

По звездам зная путь.

Но самое, но главное,

Какие песни славные,

Мечтательно, творительно

Бим-бомкаю чуть-чуть. (№ 10, 2016)

В этом примере нам встретилось 13 неологизмов – они почти в каждой строке стихотворения. Это такие неологизмы как «летательно», «кувыркательно», «скакательно», «гремительно», «звенительно», «бим-бокает», «скакачая», «рулячая», «храбрительна», «творительно», «бим-бокаю» и др. Использовав интересные, необычные слова, автор хотел привлечь внимание детей, чтобы это способствовало их мировосприятию и пониманию жизни.