

Харченко Е.В. 2003. Модели речевого поведения в профессиональном общении. Челябинск: Изд-во ЮУрГУ.

Щербачева А.А. 2010. Лингвокультурные типы «учитель» и «врач»: общекультурные и индивидуально-авторские характеристики: на материале прозы А.П. Чехова: Дис. ... канд. филол. наук. Краснодар.

УДК 81'373.47

Ю. В. Корнейчук

## ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ОНЛАЙН-ИГРЕ «ГОДВИЛЛЬ»

**Аннотация.** Язык является неотъемлемым элементом каждого носителя речевой культуры. Речь человека определяется как правильная, если он знает и учитывает в своей коммуникации нормы орфоэпии, словообразования, морфологии, синтаксиса. Однако этого мало. Человек достигает высшего уровня речевой культуры, если располагает связной и правильной речью. Это значит, что он не только не допускает ошибок, но и умеет наилучшим образом строить высказывания в соответствии с целью общения, отбирать наиболее подходящие в каждом случае слова и конструкции, учитывая при этом, к кому и при каких обстоятельствах он обращается. Также очень важны для речевого взаимодействия коммуникативные качества речи, такие как точность, логичность, ясность, чистота, содержательность, богатство и выразительность. Последнее из названных коммуникативных качеств речи достигается и с помощью введения в текст высказывания языковой игры.

Актуальность данной статьи обусловлена недостаточной разработанностью темы языковой игры в пространстве всемирной сети Интернет. Языковая игра определяется как игра слов, один из способов создания комического, способ, в котором закодировано вербальное послание. Языковая игра позволяет значительно расширить творческий потенциал языка на всех его уровнях: фонетическом, лексическом, словообразовательном и других.

Сравнительный анализ позволяет изучить и систематизировать примеры проявления языковой игры в одной из распространенных браузерных многопользовательских игр в сети Интернет «Годвилль».

Целью данной работы является определение видов и приемов языковой игры в текстовом пространстве конкретного онлайн-проекта.

**Ключевые слова:** языковая игра; крылатое выражение; фразеологизм; устойчивое сочетание.

**Сведения об авторе:** Корнейчук Юлия Васильевна, кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры филологии и массовых коммуникаций Нижневартковского государственного университета.

**Контактная информация:** 628624, г. Нижневартовск, ул. Мира, д. 3Б, ауд. 305; тел.: 89195301761, e-mail: julkorneichuk@mail.ru

J. V. Korneychuk

## LANGUAGE PLAY IN THE ONLINE GAME «GODVILLE»

**Abstract.** Language is an essential element of each carrier of voice culture. Human speech is defined as correct if it knows and considers in its communication, the norms of orthoepy, vocabulary building, morphology, syntax. However, this is not enough. Man reaches the highest level of speech culture, if it has a coherent and correct speech. This means that he not only mistakes, but also knows how best to build statements in accordance with the purpose of communication, select the most suitable in each case words and constructions, taking into account, to whom and under what circumstances he is addressing. It is also very important for speech interaction communicative qualities of speech, such as accuracy, consistency, clarity, purity, richness, richness and expressiveness. The last of these communicative qualities of speech and is achieved by introducing in the text of the statements of the language game.

The relevance of this article due to the insufficient development of the topic of the language game in the space of the world of the Internet. A language game is determined by the play on words, one way of creating a comic, the way in which a coded verbal message. Language game allows you to significantly expand the creative potential of the language at all its levels: phonetic, lexical, derivational, and others.

Comparative analysis allows to study and systematize the examples of language play in one of the most common browser-based multiplayer games on the Internet «Godville».

The aim of this work is to define the types and methods of language game in the text space specific online project.

**Key words:** language game; a proverb; an idiom; a sustainable combination.

**About the author:** Korneychuk Julija Vasil'evna, Candidate of Philological Sciences, Senior Lecturer of Department of philology and mass communications, Nizhnevartovsk State University.

Языковая игра – это определенный тип речевого поведения говорящих, который основан на преднамеренном (сознательном и продуманном) нарушении системных отношений языка. Деструкция речевой нормы в данном случае своей целью определяет создание неканонических языковых форм и структур, приобретающих в итоге этой деструкции экспрессивное значение и способность вызвать у читателей стилистический эффект (Языковая игра ...).

Термин «языковая игра» был введен Людвигом Витгенштейном в его труде «Философские исследования» (1953 г.). Как правило, языковая игра может проходить на всех уровнях языка, начиная с фонетического и заканчивая синтаксическим. Новообразованные конструкции создаются на основе уже известных слушателям или читателям, что позволяет провести аналогию и оценить стилистику языковой игры.

Уже давно языковая игра перестала быть показателем исключительно печатных трудов или разговорного стиля, перейдя в интернет. Примером этого может служить онлайн-игра «Годвилль». Это многопользовательская текстовая игра в жанре ZPG (Zero Player Game), т.е. игра, в которой включение игрока осуществляется в минимальном размере.

Игрок в «Годвилле» предстает в виде бога, следящего за приключениями своего героя. Сам герой попадает в различные ситуации, описанные в текстовом режиме. И это позволяет в полной мере проявить в данном случае языковую игру.

*Первая группа языковых конструкций*, присутствующая в «Годвилле», – это высказывания, представляющие фразеологизмы в прямом значении. Например: «Довела монстра до белого каления. Красиво». В данном случае обыгрывается фразеологизм «довести до белого каления», раскрывающий не глубокий переносный смысл «привести в состояние сильного раздражения», а прямое значение – довести металл до состояния сильного нагрева в зависимости от определенной температуры. Первоначально металл светится красным, затем желтым светом, и, наконец, ослепительно белым.

«На душе скреблись кошки, но Вульф их прогнал. Полегчало». Видоизменен фразеологизм «на душе кошки скребут» со значением «очень сильного беспокойства, тревоги». В отличие от переносного смысла фразеологизма, этих кошек можно просто прогнать, обеспечив себе тем самым если не радостное, то, по крайней мере, спокойное состояние души. (Вульф – имя питомца в игре. – *прим. автора*).

«С интересом смотрела, как Гореограф валяет дурака». Фразеологизм «валять дурака», обозначающий «без труда проводить свое время, бездельничать» превращен в обозначение действия глагола «валять» – «ворочать с боку на бок, катать». Это же высказывание можно отнести и к группе словообразовательной языковой игры.

«Лебединая пенсия». Фразеологизм «лебединая песня», имеющий значение «проявление чего-либо в последний раз», преобразован в словосочетание «лебединая пенсия» со значением «период жизни, в течение которого можно совершить что-то яркое и необычное».

«Мешочек танталовой муки». Фразеологизм «танталовые муки» со значением «недостижимость находящейся рядом цели и мучения, испытываемые от осознания этого» трансформируется в «Годвилле» в выражение «мешочек танталовой муки», переводя первоначальное значение в область наименования конкретного продукта.

«Самоучитель игры на нервах». Устойчивое сочетание «играть на нервах», т.е. «намеренно кого-либо раздражать, доводить» используется в «Годвилле» в качестве пояснения к слову «самоучитель», что значит «самостоятельное обучение чему-либо», в том числе и доведению собеседника до состояния злости.

*Вторая группа* – устойчивые словосочетания, преподносящиеся в видоизмененном виде. Например: «Попала под небольшой кровопролитный дождь». Словосочетание «кровопролитное сражение/кровопролитная битва» обыгрывается в «Годвилле» совместно с

устойчивым словосочетанием «попасть под дождь». В итоге получается совмещение в виде фразы, выражающей прямое значение обоих словосочетаний.

«Анатомический глобус». Рассматривается изменение сочетания «анатомический атлас» – книга или учебное пособие, в котором представлены структурно выстроенные сведения, касающиеся строения человека, его скелета, мышц, внутренних органов и систем организма. В атласе, анатомическом или географическом, как правило, представлена двухмерная модель мира или строения человеческого тела, тогда как глобус представляет трехмерную модель Земли. В данном случае получается, что представлена трехмерная модель анатомии человеческого тела.

«Взбитые сливки общества». Сочетание выражений «взбитые сливки», которое относится к наименованию одного из молочных продуктов, и «сливки общества», которое обозначает «верхи, высший социальный слой общества», дает возможность предположить несколько вариантов: от «каких-либо потрясений среди верхов» до «утонченной элиты общества».

«Картина салом». В основе лежит изменение устойчивого сочетания «картина маслом», обозначающего некое впечатляющее, запоминающееся зрелище негативного характера.

«Иррациональное зерно». Устойчивое сочетание, поясняющий элемент которого в тексте игры представлен со словообразовательным элементом «ир», меняющим значение на противоположное – вместо «обладающий долей истины, заключающий в себе разумную идею» – «представляющий деструктивную точку зрения».

«Кафельный стаканчик». Мучное кондитерское изделие в рассматриваемом варианте приобретает значение «несъедобного предмета, относящегося к обустройству жилища».

*Третья группа* создана из видоизмененных выражений, взятых из известных фильмов, мультфильмов или книг. Например: «Трухлявый Энт-лесоруб». Энты в оригинале – герои произведений Дж.Р.Р. Толкиена, внешне похожие на деревья. В данном случае обыгрывается два смысла: во-первых, оксюморон – Энт-лесоруб, т.е. совмещение несовместимого: энты не могут быть лесорубами, поскольку очень близки к лесу и сроднились с ним. Во-вторых, понятие «трухлявый», которое применимо к обозначению дерева или того, что от дерева осталось, – пня, и напоминает устойчивое словосочетание «трухлявый пенёк».

«Гадкий Котенок погиб в процессе извлечения трофея». Обыгрывается наименование одного из персонажей Г.Х. Андерсена из одноименной сказки «Гадкий утенок».

«Баллон с легким паром». Можно проследить отсылку к легендарному фильму «Ирония судьбы, или С легким паром» Эльдара Александровича Рязанова, вышедшему на экраны 31 декабря 1975 г. В русском языке существует словосочетание «баллон с (наименование или характеристика) газом», нередко включающее также конкретное название газа или его характеристику: баллон со сжатым воздухом или баллон с гелием.

«Идентификатор борнов». Напоминание о фильме «Идентификация Борна», вышедшем на экраны в 2002 г. (режиссер Даг Ламайн). В «Годвилле» понятие идентификации, т.е. установления тождественности, соответствия реального, известного объекта неизвестному, видоизменяется в имя существительное «идентификатор» – некий прибор, позволяющий установить соответствие, в данном случае с некими борнами (искажение имени собственного главного героя фильма, переход имени собственного в нарицательное).

«Билетик на место под солнцем». В данном случае возможна отсылка к фильму 1951 г. «Место под солнцем» (режиссер Джордж Стивенс) либо к крылатому словосочетанию, обозначающему «право на существование». В тексте игры «билетик на место под солнцем» обозначает наличие документа, открывающего доступ куда-либо, в определенное место – под солнце.

«Блошинная подкова». Фраза, используемая в игре, является явной отсылкой к произведению Николая Семеновича Лескова «Левша», в котором русский мастер-умелец подковал блоху.

«Буренький цветочек». Отсылка к сказке Сергея Тимофеевича Аксакова «Аленький цветочек», однако в игре опять проявлен «черный юмор», и классический аленький цветочек превращается в цветочек буренький, предполагающий один из оттенков коричневого цвета, а также ассоциацию со словосочетаниями «бурый медведь» и «бурый рис».

«Сборник воганских стихов». Напоминание о первом романе из одноименного цикла английского писателя Дугласа Адамса (1979) «Автостопом по галактике». Одна из встречающихся в произведении рас жителей вселенной – воганы – была увлечена сочинением стихов, однако плоды их творческой мысли, которые они заставляли слушать других придумательно, были ужасны. Этот юмористический момент и обыгрывается в Годвилле.

*Четвертая группа* – фразы, построенные на использовании многозначных слов. Например: «Бродячий менестрель сказал, что мне надо бы почитать художественную литературу. Еще чего! Я почитала и буду почитать только Великую!» (Великая – одно из имен игрока. – прим. автора). В рассматриваемом случае глагол «читать» или «почитать» в значении «некоторое время читать что-либо» и в значении «уважать кого-либо, поклоняться кому-либо» используется в соединении первого и второго своих значений.

*Пятая группа* – омонимические выражения. К примеру: «Разглядела затухающие огненные буквы на горизонте: ты должен обыграть современника в классики». Понятие «классики (русской) литературы» обыгрывается с названием игры, в которую некоторое время назад любили играть школьники. В «Годвилле» получается смысл «выиграть у современника в игру “классики”».

*Пятая группа* – выражения, построенные на словообразовательной языковой игре. Например: «Икс-икс-эльф вдруг лукаво улыбнулся, отвесил шатающейся мне щелбан и ушел, отечески потрепав меня лапой по уху». Обыгрывается наименование размера XXL (икс-икс-эль) и созвучное последней части слово «эльф».

«Плащ-кровать». Исходное сложное слово «плащ-палатка» превращается с заменой второй части в «плащ-кровать» – более уютный вид мебели для отдыха, особенно с учетом уменьшительно-ласкательного суффикса. Однако оставшийся в обоих вариантах словообразовательный элемент «плащ» сохраняет дополнительное значение «походный».

*Шестая группа* – фразы, обыгрывающие наименование профессий. Например: «Противовоздушный Гимнаст». Оригинальное, правильное звучание профессии – воздушный гимнаст – в «Годвилле» получает свой второй смысл, указывающий на иные, противоположные особенности вида занятости.

*Седьмая группа* – выражения, в которых заложены несовместимые понятия, выражения, в основе которых лежит оксюморон. Например: «аптечка последней помощи». В основе данной языковой игры лежит словосочетание «аптечка первой (медицинской) помощи», обыгранное с мрачным юмором Годвилля.

«Большой энциклопедический букварь». Букварь в своей основе предполагает учебное пособие для обучения грамоте, т.е. начальный уровень изучения; энциклопедия же, наоборот, является средоточием системы знаний, это высокий, если не высший уровень знаний в какой-либо области. В игре «большой энциклопедический букварь» представляется источником большого знания по основам.

«Вершки корешков». Отсылка к русской народной сказке, в которой медведь раз за разом старался выбрать из посевов то, что было вкуснее, однако ни разу не смог обмануть хитрого мужика. Вершки корешков – тот самый невероятный вариант, когда есть возможность соблюсти свои интересы и все-таки получить выгоду. Примечательно, что в кроссвордах «вершки корешков» обозначаются как «ботва».

«Квадратный шар». Совмещение несовместимых размеров – правильного четырёхугольника и геометрического тела, у которого все точки находятся на равном удалении от центра. В игре квадратный шар представляется неким единством двух форм.

«Сборник “Из ненаписанного”». Сборник – это какое-либо уже изданное собрание произведений, тогда как понятие «ненаписанное» подразумевает противоположный смысл – еще не вышедшие в свет, не опубликованные творения автора.

*Восьмая группа* – бывшая языковая игра. «Банка бесцветной краски». Само понятие «краска» подразумевает изначально наличие какого-либо цвета. В словарях мы находим следующее определение: краска – это вещество, придающее тот или иной цвет предметам, которые оно покрывает или пропитывает. Однако в настоящее время в индустрии красоты или в области пошива обуви появились понятия, обозначающие «бесцветную краску для волос», «бесцветное тонирование» или «бесцветную краску для замши или нубука» в качестве средств, поддерживающих здоровье волос или хорошее состояние обуви. Таким образом, сочетание «банка бесцветной краски» вполне может соответствовать новым реалиям языка и быть исключено из языковой игры.

«Бульонный параллелепипед». В русском языке с определенного времени закрепилось понятие «бульонный кубик», связанное с пищевым продуктом – спрессованным овощным или мясным обезвоженным бульоном. Однако если присмотреться к действительной форме данного продукта, то можно заметить, что бульон прессуется именно в виде не кубика, а параллелепипеда со стороны, равной примерно пятнадцати миллиметрам. Можно встретить мнения, что первоначально этот продукт создавался в виде маленького кубка или же носители языка изменили название с целью удобства произношения при покупке. Можно предположить, что в «Годвилле» всего лишь пронаблюдали истинную форму оформления продукта и акцентировали на этом внимание.

Таким образом, в онлайн-игре «Годвилль» языковая игра представлена в разных аспектах: словообразовательном, лексическом и фразеологическом. Отсылки к известным выражениям, крылатым фразам, фразеологизмам, изменение существующих понятий по определенным схемам позволяет игрокам более емко ощутить игровую атмосферу и оценить, каким образом языковые реалии настоящего мира были трансформированы и адаптированы применительно к миру игровому.

#### ЛИТЕРАТУРА

Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка // <https://stylistics.academic.ru/271/> (2017. 03 нояб.).

УДК 821.161.1

О. М. Култышева<sup>1</sup>, Р. А. Кулашкина<sup>2</sup>

### **СКАЗКОТЕРАПИЯ В РАБОТЕ СО ВЗРОСЛЫМИ (НА МАТЕРИАЛЕ «СКАЗОК ДЛЯ ДЕТЕЙ ИЗРЯДНОГО ВОЗРАСТА» М.Е. САЛТЫКОВА-ЩЕДРИНА И «СКАЗОЧЕК НЕ СОВСЕМ ДЛЯ ДЕТЕЙ» Л.Н. АНДРЕЕВА)**

**Аннотация.** Актуальность и новизна комплексной сказкотерапии заключается в стремлении к объединению многих методических, педагогических, психотерапевтических приемов в едином сказочном контексте и адаптации их к психике человека. Необходимо подчеркнуть, что метод сказкотерапии применяется в совокупности с другими методами и приемами учебно-воспитательной работы. Причем применение такой методики не имеет возрастных ограничений и позволяет повлиять как на ребенка, так и на взрослого человека.

Цель настоящей статьи – обосновать возможность активизации во взрослом человеке творческого, созидющего начала, раскрытия глубин его внутреннего мира, развития самосознания индивидуума посред-