

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра русского языка, речевой коммуникации и русского как иностранного

**Лингвокреатив в современной речи  
(на материале сказок «на новый лад» и письменных творческих работ  
школьников)**

**АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса 403 группы  
направления 44.03.01 – «Педагогическое образование» (Профиль  
«Филологическое образование»  
код и наименование направления (специальности)

Института филологии и журналистики  
наименование факультета

Дергуновой Анны Александровны  
фамилия, имя, отчество

Научный руководитель  
доктор филол. наук, доцент  
должность, уч. степень, уч. звание

\_\_\_\_\_  
дата, подпись

О. В. Мякшева  
инициалы, фамилия

Заведующий кафедрой  
доктор филол. наук, доцент  
должность, уч. степень, уч. звание

\_\_\_\_\_  
дата, подпись

А. Н. Байкулова  
инициалы, фамилия

Саратов 2024

## ВВЕДЕНИЕ

Лингвокреатив стоит понимать не только как языковой приём, но и более широко – как преобразование окружающей действительности в условиях «новой» жизни. Это универсальный процесс, который реализует творческое мышление. Применяемость данного приёма обуславливается целым рядом функций: смыслообразующая, языкотворческая, игровая, развлекательная, компрессивная, характерологическая. Это своеобразный «культурный» код, характеризующий не только индивидуальное, но и общественное сознание.

Лингвокреатив является неотъемлемой частью развития языка, его развития и прогресса. Множество креативных слов «приживаются» в языке и активно в нём используются на протяжении долгого времени, некоторые же – не находят устойчивого применения и постепенно исчезают из лексики языка.

Лингвокреативные образования активно используются молодёжью, поэтому стоит уделить особое внимание его изучению на уроках русского языка, чтобы обогатить творческий потенциал учащихся.

**Тема** данной дипломной работы была выбрана в связи с широким распространением явления языкового креатива. Появляются новые слова и словосочетания, которые раньше не существовали в русском языке.

Проблема лингвокреативных процессов интересует сегодня многих исследователей современного русского языка. Всё чаще в речи носителей русского языка встречаются окказионализмы и языковая игра слов, образованные путём лингвокреативного преобразования словообразовательных моделей. При этом большинство креативных словообразовательных моделей отличается от привычного словообразования, поэтому существует потребность в их подробном описании. Этим обусловлена **актуальность** проводимого исследования.

**Целью** дипломной работы является поиск и рассмотрение лингвокреатива как языкового приёма в мультфильме «Иван-царевич и серый волк» и в творческих работах школьников.

Для реализации поставленной цели были поставлены следующие **задачи**:

- Определить содержание понятия «лингвокреатив» и определить его статус как категории.
- Проанализировать существующие в лингвистике подходы к пониманию креативности в языке и тексте, формирующие теории и исследовательские направления.
- Определить лингвокреатив как тенденцию развития языка.
- Найти явления лингвокреатива в мультфильме «Иван-царевич и серый волк», сравнив его текстовый материал с одноименной русской народной сказкой.
- Проанализировать лингвистические особенности сказки «Иван-царевич и серый волк».
- Проанализировать факторы, способствующие и/или препятствующие созданию лингвокреативом.
- Проанализировать формы проявления лингвокреатива на уроках русского языка.
- Обобщить исследуемый материал и сделать вывод о позитивном/негативном влиянии явления лингвокреатива на формирование речевой способности школьников.

**Объектом** исследования является текст сказки и киноязык в мультипликационном фильме «Иван-Царевич и Серый Волк» и 27 творческих работ учащихся.

**Предметом** исследования являются речевые отрезки, которые содержат в себе черты лингвокреатива.

Основными **методами** исследования являются: анализ, сравнение, синтез и моделирование.

## ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

### 1.1 Лингвистика креатива и её основные понятия

И. В. Зыкова дает общую характеристику лингвокреативности: «Лингвокреативность представляет собой, в сущности, реализацию (и / или воплощение) креативных возможностей языковой системы на самых разных ее уровнях и в отношении самых разных аспектов ее функционирования» [Зыкова 2017: 628]. Одной из основных функций креативной способности языка, согласно этой концепции, является создание языкового канона и реализация языковой нормы. «Стихийно протекающие в языке процессы», создающие норму, и регулирующие ее воспроизведение правила использования обуславливают диалектическую природу креативности в языке. Этот процесс столь же коллективен, сколько и индивидуален. Индивидуальная деятельность носителей языка вносит «коррективы» в установленный коллективом языковой стандарт [Зыкова 2017: 631].

Лингвокреативность также может рассматриваться как речевая стратегия, характерная в первую очередь для художественного дискурса, целью которой являются снижение предсказуемости текста и его содержательное обогащение [Белоглазова, 2016, 21-30]. Однако, например, в научном дискурсе словотворчество также происходит достаточно активно, поскольку часто происходит переосмысление понятий [Белоглазова 2016: 21-30]. Данная стратегия реализуется через метонимии, метафоры, языковую игру, транспозиции и иные средства языковой выразительности, когда происходит создание новых неожиданных комбинаций. Согласно Т.А. Гридиной, при любом сознательном нарушении стандартов языка происходит языковая игра, которая является формой лингвокреативности как деятельности. Направлена она на создание языковых парадоксов и новую ассоциативную обработку языковой информации [Гридина 2002: 26]. Языковую игру мы понимаем как деятельность, которая связана с нарушением языковых норм [Соломка 2016: 165-168].

Так как языковая креативность непосредственно связана с обновлением запаса уже имеющихся языковых единиц, то неологизмы играют в данном процессе ключевую роль, а значит, объектом исследования лингвистики креатива являются новые необычные слова (неологизмы или окказионализмы), как единицы лингвокреативности, для обозначения которых В. П. Григорьев ввел понятие «креатема». Исследователь, рассуждая о том, какой термин будет более удачным по отношению к единицам поэтического языка, предлагает термин креатема, «мотивированный именно творческим аспектом отношения к языку» [Григорьев 1979: 76].

Особенности креативной лингвистики:

- языковые средства самопрезентации;
- игровые трансформации заимствованных слов;
- обыгрывание функционально-стилевой принадлежности слов;
- намеренное нарушение лексических норм;
- новые пословицы и поговорки, часто распространяемые в виде шуток;
- намеренное искажение грамматической формы слова;
- заимствование англоязычной грамматики;
- намеренное склонение несклоняемых существительных.

Сущность креативного в трактовке В. З. Демьянкова определяется в системе противопоставлений:

- креатив как духовное, противопоставляемое недуховному, материальному (недуховному и нетворческому – приземленному, обыденному, рутинному);
- креатив как новое, противостоящее старому, банальному, избитому, как «реализация возможного, но ещё не реализованного»;
- креатив как соучастие, сотворчество интерпретатора, противопоставляемое отсутствию творческого вклада читателя, интерпретатора;
- креатив как ассоциативные процессы, противопоставленные буквальному восприятию; – креатив как намеренность (т. е.

интенциональность), противопоставляемую произвольности (нечаянным действиям – ошибкам, оговоркам), когда читатель видит эту преднамеренность, воспринимает её именно как преднамеренность. [Демьянков 2009: 11-19].

Большинство креатива ироничны, саркастичны, критичны и зачастую их прагматический эффект прямо противоположен инициальной прагматике. На рациональную информацию реакции креатива могут быть амбивалентными: как положительными, так и отрицательными, однако нейтральные реакции на информацию в них редки.

## **1.2 Аспекты изучения лингвокреатива**

Лингвокреативное мышление понимается как разновидность словесного мышления, при которой человек реализует ассоциативный потенциал языкового знака, используя различные ассоциативные связи и довольствуясь существующими звуковыми комплексами [Гридина 1996: 10]. Н. А. Соломка вслед за Т. А. Гридиной определяет лингвокреативность как деятельность, мыслительный процесс, который находит своё выражение языковыми средствами в письменном или устном тексте, когда языковая личность отступает от языковых норм и употребляет языковые единицы (в частности, лексику) в несвойственных контекстах, дополняя семантику новыми оттенками значения [Соломка 2016: 83].

Интенсивность и массовый характер лингвокреативной деятельности – специфическая и важная черта современного коммуникативного пространства России, что обусловлено целым рядом лингвистических и экстралингвистических причин. Это и прагматически обусловленное стремление всех разновидностей масс-медиа в полной мере использовать механизмы лингвокреативности для оптимизации речевого воздействия (сфера профессиональных компетенций), и та вербальная свобода, которая царит в Интернете (она порождает как массовый, так и индивидуально-авторский «креатив»), и общий настрой русского человека на языковое творчество, и целый ряд других причин.

### 1.3 Значимость лингвокреатива в жизни современного общества

Возможности словообразования часто применяются при создании комического эффекта, характерного для языковой игры: «языковая игра имеет установку на комический эффект» [Горелов, Седов 1997: 138-139]; «языковая игра — это использование языка для достижения надъязыкового, эстетического, художественного (чаще всего — комического) эффекта» [Норман, 1994, 79], и, как правило, «результат незуального, творческого словообразований — окказионализм» [Санников 1999: 146].

Креативная функция тесно переплетена с игровой, экспрессивной и эстетической функциями.

Креативные языковые обороты используются для достижения определенного стилистического эффекта, осуществляя свою функцию через создание эмоциональной реакции у слушателей или читателей.

Современные тенденции в языке связаны с желанием общества переосмыслить реальность с использованием творческого потенциала языка, внедряя новые выразительные формы и концепции.

Данная точка зрения прослеживается и в работе В. И. Шаховского, который объясняет постоянное распространение креативов в языке существованием определенного креативного класса гражданского общества и его попыткой переосмыслить происходящие события через игровые возможности языка и вербализацию важнейших смыслов в новой форме [Шаховский 2014: 162-171].

Речетворчество широких масс, или «массовый лингвокреатив», является неотъемлемой чертой нового «лингвистического пространства» [Ремчукова 2013: 83]. Современный лингвокреативный материал как важнейшая составляющая того языкового пространства, в котором мы сегодня живем, должен включаться в лекции и пособия по языку СМИ, в учебники современного русского языка не только по специальности «журналистика», но и по специальности «русский язык и литература». Это ни в коей мере не означает вытеснения классического материала

художественной литературы из учебников и соответствующих учебных курсов, а означает лишь их необходимую лингвистическую «модернизацию» в соответствии с духом времени.

## **ГЛАВА 2 ПРОЯВЛЕНИЯ ЛИНГВОКРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ В СОВРЕМЕННОМ КИНОДИСКУРСЕ**

### **2.1 Структурные составляющие кинодискурса. Кинотекст**

Современный методологический арсенал филологии и интенсивное развитие общей теории киноискусства в искусствоведении, обусловленное стремительно эволюционирующей киноиндустрией, создают особое поле притяжения для данных наук, в рамках которого осуществляется формирование новых областей научного поиска. По замечанию Л. Д. Бугаевой, изучение вербальной составляющей формирует отдельный подход в современных филологических исследованиях кино. Данный подход предполагает, как указывает исследователь, «решение в первую очередь стилистических задач, связанных с характеристикой стиля в литературном тексте и вербальной составляющей кинотекста, с исследованием самой этой составляющей в контексте кинематографических средств и в коммуникативной ситуации просмотра кинофильма» [Бугаева 2011: 70].

У кинематографа существует свой язык, называемый «языком кино». С началом исследований С. М. Эйзенштейна под языком кино стали понимать, прежде всего, «специфические средства выразительности и 10 изобразительности – те художественно-технические приемы, с помощью которых непосредственно делается кино» [Эйзенштейн 1998: 193].

Ярким примером полноценного понимания кинотекста является определение Г. Г. Слышкина и М. А. Ефремовой [Слышкин, Ефремова 2004: 153]. Именно на их дефиницию в настоящее время опираются ученые-лингвисты при изучении данной проблемы. Авторы рассмотрели состав кинотекста, который представляется в виде связи двух семиотических систем: лингвистической и нелингвистической. Лингвистическая система в кинотексте представляет собой два звена: письменное (титры и надписи,

являющиеся частью мира вещей фильма) и устное (звучащая речь актеров, закадровый текст, песня и т.д.). Нелингвистическая система включает звуковую составляющую (естественные и технические шумы, музыка) и видеоряд (образы персонажей, их движения, пейзаж, интерьер, реквизит, спецэффекты) [Слышкин, Ефремова 2004: 153].

Ю. М. Лотман, рассматривая кинематограф как объект семиотического анализа, утверждал, что кинопроизведение – это своего рода произведение литературы. Главная задача кинематографа, по мнению исследователя, заключается в повествовании с помощью движущих картин. Ю. М. Лотман рекомендовал делать анализ фильма по аналогии печатного текста – путем дробления на фильмические грамматические структуры [Лотман 1973].

М. Г. Дорофеева выделяет три возможных варианта экранизации, в зависимости от объема используемого в фильме литературного материала: «1. Точный пересказ первоисточника (в этом смысле экранизация понимается как фильм, верный букве и духу литературного первоисточника). 2. Создание версии, более или менее близкой к оригиналу (на экран перенесены не все эпизоды литературного произведения, могут быть вставлены дополнительные; основные герои сохранены, но их трактовка может быть изменена, вводятся дополнительные герои; финал, как правило, не изменен). 3. Экранизация по мотивам (это всегда отмечено в титрах) — это фильм, наименее претендующий на адекватность. В нем могут быть изменены место и время действия, использованы мотивы нескольких произведений, по-другому расставлены смысловые акценты» [Дорофеева 2000: 109].

## **2.2 Анализ лингвокреативных речевых образований в «старых сказках на новый лад»**

При изучении лингвокреативности необходимо, конечно, учитывать жанр выбранного кинофильма. Для исследования мною были выбраны мультфильм «Иван-царевич и серый волк» и одноимённая русская народная сказка, относящаяся к волшебным сказкам.

Жанровая направленность произведения представляет собой русскую народную сказку, не имеющую аналогов в мировой литературе. Главная мысль сказки в том, что, если есть друг, трудности решаются намного легче.

Народная сказка многолика и разнообразна. В ней присутствуют обязательные, постоянные признаки: зачин и концовка, повторы определённых действий, разговорная речь героев, повторы приёмов повествования.

Предметом повествования служат необычные, удивительные, а порой таинственные и страшные события, а действие имеет приключенческий характер. Сюжет сказки отличается многоэпизодностью, драматической напряжённостью, законченностью и динамичностью действия. Иван-царевич, положительный герой, всегда достигает своих целей, преодолевая трудные препятствия. В действиях почти не бывает картин природы и быта, действие обнажено.

Из традиционного в сказке также присутствуют модификаторы: Елена-Прекрасная и др., а также определено число 3: три брата, три задания.

Во время прочтения волшебной народной сказки читателя, конечно, заинтересует экранизация мультфильма. Совпали ли образы, речь, поступки героев в сказке и экранизации? В чём будут различия, а в чем – сходства? Посмотрев все части экранизации, можно отметить много «новшеств», о которых не может быть речи в народной сказке.

В процессе исследования нами рассматриваются разные уровни текста: лексический (изучение тематических полей и особенностей отдельного слова), синтаксический (принцип сочетания слов и предложений), композиционно-синтаксический (определения типа повествования, взаимодействия речевых структур). Полученные данные необходимы для лингвистического анализа текста.

В словаре Т. В. Жеребило «лингвистический анализ – это вид языкового анализа, направленного на выявление системы языковых средств, с помощью которых передаётся идейно-тематическое и эстетическое

содержание литературно-художественного произведения. В этом случае лингвистический анализ смыкается с анализом литературоведческим» [Жеребило 2005: 178].

Сюжет мультфильма, конечно, значительно отличается от сказочного, но это было ожидаемо – в наши дни детям важно, чтобы сказка была максимально приближена к их сознанию и развитию. Языковые явления в мультфильме значительно отличаются от языковых явлений в сказке – ирония, необычные обороты, замена слов в известных фразеологизмах и, конечно, лингвокреатив. Проанализированные в дипломной работе креативные речевые отрезки можно разделить на пять групп:

Разделить рассмотренные окказионализмы можно на *пять групп*:

- 1) С изменённой внутренней формой. В словах этой группы преобразована внутренняя структура слова. К ним относятся: «*расподозрили*» – обратное действие глаголу «заподозрить», благодаря замене префикса получается новое, незнакомое слово; «*сложнолюдинка*» – оригинальный антоним слову «простолюдин», происходит замена первой корневой части двусоставного слова, значение слова не утрачивается, а приобретает новаторское значение; «*телефонограмм*» и «*песеньжер*» – корневые паронимы «инстаграму» и «мессенджеру», общая семантическая связь отсутствует, но смысл окказионализмов понятен из контекста мультфильма; «*темнейшество*» – антоним «светлейшеству», всем известному обращению, происходит замена корневой части без утери эмоциональной окраски слова; «*заповидлик*» – частичный омоним слова «заповедник», полное сохранение значения слова в контексте мультипликации.
- 2) Канцеляриты. «*Доверенная морда царя*» - смешение двух стилей – официально-делового и разговорного, в котором нейтральное слово заменяется на экспрессивное; «Царь-батюшка, позволь с тобой *конфиденциально перемолвиться*» - вытеснение активного оборота фразы пассивным, использование архаизма.

- 3) Неологизмы. «*Повидлопром*» – новое слово, образованное путём сложения целого слова «повидло» и сокращённой основы слова «промышленность».
- 4) Омографы. «*Но у нас по-другому: у вас капусту солят, а у нас солят капусту*» - умелая игра ударений в контексте мультипликации. От постановки ударения зависит отношение говорящего к предмету речи.
- 5) Алогизмы. «*Ты сейчас сделаешь то, что я скажу, а то, что я скажу, я придумаю завтра... или послезавтра!*» Нарушение временной соотнесённости глагольных форм в контексте мультипликации вовсе не является ошибкой, а только придаёт ему ироническую изюминку.

Все приёмы, использованные в мультфильме, только усовершенствовали его, сделали его приближённое к зрителям всех возрастов, а также показали, что лингвокреатив является очень важным явлением в современном русском языке.

### **ГЛАВА 3 ЯВЛЕНИЯ НАРУШЕНИЙ СТИЛИСТИКО-РЕЧЕВЫХ НОРМ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА**

#### **3.1 Анализ научных и научно-методических исследований по проблеме языковой игры как средства повышения качества обучения русскому языку**

С точки зрения восприятия креативных единиц реципиентом, основным когнитивным механизмом, по мнению В. И. Заботкиной, является инференция, т. е. операция, позволяющая «выявить тот новый нюанс смысла, который говорящий (отправитель сообщения, автор) вложил в традиционное значение слова, употребив его в нетипичном контексте или в типичном, но с девиантным референтом [Заботкина 2019: 212-214].

Однако наибольший интерес при анализе когнитивных механизмов, лежащих в основе лингвокреативности, и прагматического потенциала лингвокреатива, представляют те случаи, когда инференция авторского посыла затруднена или отсрочена вследствие возникновения у реципиента когнитивных трудностей и невозможности верно интерпретировать идею

авторской лингвокреатемы. Такие трудности соотносятся с явлением когнитивного диссонанса, т. е. осознания «существования противоречивых отношений между отдельными элементами в системе знаний» [Фестингер 1999: 18].

Анализ предлагаемых в работах подходов к использованию языковой игры позволяет обнаружить следующие их виды. Наиболее часто используемый приём – введение текста с языковой игрой для запоминания какого-либо материала. Учебный процесс, часто сопряженный с необходимостью запоминания теоретического и практически значимого материала, требует использования нестандартных, творческих приемов обучения. Одним из средств, облегчающих усвоение подобного материала, является языковая игра, в частности, такая её разновидность, как макаронические тексты. Этот приём используется не только при обучении языку, но и в других отраслях знаний. Так, всем известная фраза «каждый охотник желает знать, где сидит фазан» используется при изучении школьного курса физики, а стихи про крысу, по имени Биссектриса, известны из курса геометрии. На занятиях этот приём используется главным образом путем предъявления уже готового текста, предлагаемого преподавателем. Этот способ преподнесения материала используется в отечественной школе уже несколько столетий прежде всего для облегчения запоминания орфографических правил.

Современные тексты подобного типа тоже чаще всего посвящены проблемам орфографии, например, правописанию корней с чередующимися гласными, правописанию словарных слов, удвоенных согласных в корне и т. д.: Ростислав открыл в Ростове новый росток отрасли – ростовщичество: даёт деньги на вырост (автор текста – Л. В. Новосёлова, преподаватель Омского педуниверситета); Дрожи не дрожи – пиши одну «ж» [Журавлева 1996: 15]; Мошенник украл в гостинице у труженика и смышленного механика одну Н [Журавлева 1996: 41].

Второй приём с использованием языковой игры, который используется в практике обучения языку, – анализ текстов, содержащих элементы языковой игры. Совершенно очевидно, что подобные задания заставляют обучающегося анализировать языковые явления, соотносить их с собственным речевым опытом и, следовательно, формировать объёмное, целостное представление о взаимодействии языковых единиц на разных уровнях.

Такие задания, тесно связанные с развитием лингвокреативной деятельности языковой личности, позволяют учесть функционирование элементов языковой системы в реальной речевой деятельности, их ассоциативный потенциал, вариативность. А это означает, что подобные практикумы позволяют не только глубоко и всесторонне усвоить теоретический материал, но и развивать языковое чутьё.

Главное мерило креативности в языке – языковая норма, то есть использование языковых средств по предпочтительным и принятым правилам согласно тенденциям и общему уровню культуры носителей языка. «Норма языковая – совокупность наиболее устойчивых традиционных реализаций языковой системы, отобранных и закреплённых в процессе общественной коммуникации», – зафиксировано в «Лингвистическом энциклопедическом словаре» [Семенюк 1990: 337].

Самым весомым критерием нормы, актуальным для осмысления лингвокреативности, следует считать критерий целесообразности применительно к речевой ситуации: «С одной стороны, это целесообразность, эффективность той или иной языковой формы для понимания высказывания вообще, а с другой – её пригодность, оправданность в данной, конкретной речевой ситуации» [Горбачевич 1981: 30]. Именно этот критерий определяет стилевые доминанты в русском литературном языке и позволяет воспринимать контекст как творческий, в сравнении с неким языковым идеалом, абстракцией, поддерживаемой нормой.

### **3.2 Анализ творческих работ учащихся на предмет проявления в них лингвокреативных употреблений и их оценка**

Опираясь на научно-методические исследования по проблеме языковой игры как средства повышения качества обучения русскому языку и поставленные в дипломной работе задачи, мы решили провести внеурочное мероприятие по проблеме лингвокреатива, главная его задача — написание текста, содержащего креативные слова. Мероприятие проводилось в 7 классе в МОУ «СОШ №67 им. О. И. Янковского» г. Саратова. В результате было получено 27 творческих работ.

В качестве подготовки к творческой работе использовались словотворческие игры из поэтических текстов, адресованных преимущественно детской аудитории (Б. Заходер, М. Яснов, Ю. Мориц и др.). Каждое извлеченное из текста слово обозначалось пропуском одинаковой длины. Предполагалось, что восстановлению игрового слова должна способствовать рифма, «отражающая» особенности структуры и грамматической формы реконструируемой игры. Соответственно допускалась вариативность восстановления игрового слова.

После разминки и «тренировки» учащимся было предложено составить небольшой текст собственного сочинения. Минимальный объём текста – 5 предложений, максимальный объём не ограничен. Разрешено было работать в парах, но ученики решили выполнять свои работы индивидуально.

Опираясь на данные примеры, можно сделать несколько выводов о потенциале креативного творчества на уроках русского языка:

- а) самый частотный способ образования слов – сложение двух корней (бизнесбой, мыслерождение, словорадар и т. д.);
- б) существительные с суффиксами -ер- (смайлер) и -як- (шустряк) встречаются реже;
- в) помимо слов также могут создаваться фразовые сочетания (наказательный уголок, до потери ног), однако они построены на базе устойчивых выражений;

- г) чаще всего ученики образуют существительные, реже – глаголы и отглагольные формы, совсем иногда – прилагательные и наречия;
- д) орфоэпические игры являются разновидностью лингвокреатива.

Если разделять слова по смыслу, то можно выделить следующие смысловые группы:

- 1) эмоции и состояния (самая частотная) – *отнерада, самообнаглевание, заздоровилось, вредожизненно, не бредь, оглупить лицо, небывалый;*
- 2) деятельность и профессии – *бизнесбой, техномаг, шустряк;*
- 3) речь, слова и общение – *словоплёт, словорадар, черноречивый, безвопросен, смайлеры;*
- 4) еда и приготовление пищи – *шаурятница;*
- 5) погодные условия – *дождесити, жареть;*
- 6) природа и животные – *комарятник;*
- 7) физические состояния и изменения – *до потери ног, накудрявила;*
- 8) места – *наказательный уголок.*

Лингвокреативное словообразование используется в русском языке для создания языковой игры. Большинство проанализированных креативных слов являются существительными, потому что именно существительные как часть речи наиболее подробно и детально описывают окружающую действительность.

Лингвокреативное словообразование позволяет показать не только мотивацию нового слова, но и творческие способности говорящего, создать необычное описание, выразить оценочность (часто негативную), отразить особую характеристику называемого предмета или явления, пояснить значение нового слова, создать комический эффект.

### **3.3 Лингвокреатив как предмет изучения на уроках русского языка (из опыта работы)**

Исходя из опыта работы в школе (СОШ №67 г. Саратова), можно смело утверждать, что дети очень любят проявлять свою индивидуальность, выделяться, привлекать к себе внимание, поэтому «готовые знания»,

представленные в учебниках в виде параграфов и правил, быстро наскучивают ученикам и становятся рутинной. Чтобы не допускать этого, учителю необходимо вносить определённые новшества в учебный процесс. Одним из таких новшеств, необходимых для успешного и интересного обучения современных детей, является лингвокреатив. Самая «комфортная» для лингвокреатива среда – это уроки русского языка и литературы, ведь именно на этих гуманитарных дисциплинах можно высказать своё мнение, поучаствовать в дискуссии, активно участвовать в практической и творческой деятельности. Педагог должен ориентироваться не только на результат, но и на процесс обучения, ведь именно в процессе можно развить способности и задатки учащихся, сформировать нестандартное мышление и выйти на личностно-эмоциональный контакт учителя и учеников на основе сотворчества, сотрудничества и мотивации.

Дети любят креативные задания на уроках русского языка по нескольким причинам:

1. Интерес: Креативные задания зачастую более увлекательны и интересны, чем традиционные учебные задания, что делает уроки более привлекательными для детей.
2. Индивидуальность: Такие задания позволяют выразить свою индивидуальность и творческий потенциал, что особенно важно для детей, имеющих разные стили обучения.
3. Вовлечённость: Креативные задания часто требуют активного участия и вовлечённости, что способствует более глубокому усвоению материала и лучшему запоминанию.
4. Практическое применение: Такие задания позволяют применить знания языка на практике, создавая что-то новое и полезное, что может повысить мотивацию к изучению языка.

На всех связанных с лингвистикой креатива уроках, проведённых в разных классах средней школы, царил дружеская и увлечённая атмосфера. По словам учащихся, они не сталкивались с подобным явлением в языке и

считали, что окказионализмы – это нечто непринятое, неправильное. Вместе удалось прийти к выводу, что креативные слова – это зачастую хорошо, а не плохо! Ребятам удалось уловить ту грань, когда лингвокреатив несёт в себе позитивную номинацию и является «изюминкой» речи. С каждым проведённым уроком школьники придумывали всё более необычные слова и высказывания – из этого можно сделать вывод о том, что внедрение лингвокреатива в учебный процесс – очень важная и интересная составляющая современного образования. Учащиеся начинают мыслить творчески и уникально, что даёт им свободу в собственном выражении.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Согласно цели, поставленной в начале выпускной квалификационной работы, были найдены и проанализированы явления лингвокреатива в мультфильме «Иван-царевич и серый волк» и в творческих работах школьников. Были выявлены их особенности и способы образования, а также проведён анализ уместности употребления в различных контекстах.

Данная цель была выполнена с помощью определённых задач, которые в ходе исследования были выполнены.

В первой, теоретической главе, на основе различных источников определено содержание понятия «лингвокреатив», а также проанализированы подходы к пониманию креативности в языке и в тексте. Благодаря теоретическим исследованиям этой главы, становится понятно, что лингвокреатив – тенденция развития языка, несмотря на факторы, способствующие и/или препятствующие созданию лингвокреативом.

Признаки окказионализмов, перечисленные в теоретической главе, показывают, какими характеристиками обладают окказиональные слова. Все найденные окказионализмы содержат в себе такие признаки, как принадлежность к речи, творимость, словообразовательная производность. Особенно легко увидеть, что окказионализмы являются одноразовыми, ненормативными, зависят исключительно от контекста, обязательно экспрессивны и несут эмоциональную окраску.

Что касается основных видов окказионализмов, то в данном исследовании нами рассматривались грамматические, фонетические, семантические виды окказионализмов, а также окказиональные сочетания слов.

Вторая глава посвящена креативной лингвистике в кинодискурсе. Аналитической базой данной главы стали явления лингвокреатива в мультфильме «Иван-царевич и серый волк». Кроме того, были проанализированы лингвистические особенности одноимённой русской народной сказки для лучшего сравнения с полнометражными мультфильмами.

Третья глава посвящена проблеме изучения лингвокреатива на уроках русского языка. Анализ методической литературы показывает, что креатив во время занятий – важнейшая составляющая продуктивного обучения. Было проанализировано 27 творческих работ школьников, содержащих примеры креативной лингвистики, которые доказали продуктивность креативного метода обучения.

Результатом научно-исследовательской работы являются найденные и проанализированные явления креативной лингвистики, которые могут быть использованы в школьном курсе лексикологии, стилистики и на занятиях по практическому курсу русского языка.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Белоглазова, Е. В., Сергаева, Ю. В. Лингвокреативность в художественном и научном дискурсе / Е. В. Белоглазова, Ю. В. Сергаева // Вестник МГЛУ. Языкознание – М., 2016. – №7 (746). – С. 27-41.
2. Бугаева, И. В. Демотиваторы как новый жанр в интернет-коммуникации : жанровые признаки, функции, структура, стилистика / И. В. Бугаева // Стилль. – 2011. – № 10. – С. 61-73.
3. Горбачевич, К. С. Нормы современного русского литературного языка / К. С. Горбачевич. – М.: Просвещение, 1981. – 208 с.
4. Горелов, И. Н. Основы психолингвистики: учебное пособие / И. Н. Горелов, К. Ф. Седов. – М.: Лабиринт, 1997. – 224 с.
5. Григорьев В. П. Поэтика слова / В. П. Григорьев. – М.: Наука, 1979. – 344 с.
6. Гридина, Т. А. Языковая игра как лингвистическая деятельность // Язык. Система. Личность. Языковая игра как лингвистическая деятельность. Формирование языковой личности в онтогенезе / Т. А. Гридина. – Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2002. – С. 17-52.
7. Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 1996. – 197 с.
8. Демьянков, В. З. Языковое творчество и речевая креативность // Язык как медиатор между знанием и искусством / В. З. Демьянков. – М.: Азбуковник, 2009. – С. 11-19.
9. Дорофеева, М. Г. Влияние опыта кинозрителя на литературное развитие школьника : дис. ... кад. пед. наук : 13.00.02 / М. Г. Дорофеева. – Санкт-Петербург, 2000. – С. 109.
10. Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов. / Т. В. Жеребило. – Изд. 5-е, испр. и доп. – Назрань: ООО «Пилигрим», 2005. – 486 с.

11. Журавлева, Л. И. Русский язык в алгоритмах / Л. И. Журавлева. – Челябинск, 1996. – 145 с.
12. Заботкина, В. И. Когнитивные основы лингвистической креативности / В. И. Заботкина. – Тамбов; М., 2019. – Вып. 38. – С. 208–216.
13. Зыкова, И. В. Метаязык лингвокультурологии: Константы и варианты / И. В. Зыкова. – М., 2017. – С. 28-39.
14. Лотман, Ю. М. Об искусстве: Структура художественного текста. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Статьи, заметки, выступления. / Ю. М. Лотман. – СПб: Искусство, 1973. – 702 с.
15. Норман, Б. Ю. Грамматика говорящего / Б. Ю. Норман. – СПб: Изд-во СПбГУ, 1994. – 228 с.
16. Ремчукова, Е. Н. Массовый лингвокреатив: преодоление стандарта / Е. Н. Ремчукова. — Текст: непосредственный // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. – 2013. – № 2. – 27 с.
17. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М.: Языки русской культуры, 1999. – 544 с.
18. Семенюк, Н.Н. Норма // Лингвистический энциклопедический словарь / Н. Н. Семенюк / Гл. ред. В.Н. Ярцева. – М.: Сов. энциклопедия. 1990. – С. 337-338.
19. Слышкин, Г. Г., Ефремова, М. А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. – М., 2004. – 153 с.
20. Соломка, Н. А. Лингвокреативная деятельность как особая форма языкового мышления / Н. А. Соломка // Новая наука: современное состояние и пути развития. – Волгоград, 2016. – С. 37-54.
21. Фестингер, Л. Теория когнитивного диссонанса / Л. Фестингер [Пер. А. Анистратенко, И. Знаешева]. – СПб.: Ювента, 1999. – 317 с.

22. Шаховский, В. И. Креатемы как индикатор бесконечных потенций языкового развития // Экология языка и коммуникативная практика / В. И. Шаховский. – М., 2014. – № 2. – С. 79–98.
23. Эйзенштейн, С. М. Монтаж / С. М. Эйзенштейн. – Москва: ВГИК, 1998. – 193 с.