

ПСИХОЛИНГВИСТИКА В ОБРАЗОВАНИИ

УДК 808.5.372.461.1 ББК Ш100.4

Т.А. Гридина, Е.И. Пипко
Екатеринбург, Россия

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ВЕРБАЛЬНОЙ КРЕАТИВНОСТИ: СЛОВОТВОРЧЕСТВО И РЕЧЕПОРОЖДЕНИЕ

Аннотация: В статье представлена одна из технологий лингвокреативного тренинга. Рассматриваются способы активизации словотворческой и речепорождающей активности учащихся при выполнении экспериментальных заданий

Ключевые слова: вербальная креативность, словотворческий потенциал личности, стратегии порождения игрового текста.

Т.А. Gridina, E.I. Pipko
Yekaterinburg, Russia

EXPERIMENTAL RESEARCH OF VERBAL CREATIVITY: WORD CREATION AND CREATION OF SPEECH

Abstract: This article presents one of the technologies lingvocreative training. The methods of activation of word and speech creation activity of students in the realization of experimental tasks.

Keywords: verbal creativity, word creation potential of the individual, the strategy of generating playing text.

Вербальная креативность – одна из составляющих понятия креативности языковой личности, выявляющая способность носителя языка к творческому использованию готовых языковых форм и значений и обновлению их репертуара в условиях осознанного отступления от канонических форм речи.

К основным критериям вербальной креативности относят *беглость*, *гибкость*, *оригинальность*. При этом *беглость* как количественный критерий свидетельствует о *скорости* протекания мыслительных процессов, что выражается в выдвигании и словесном формулировании большего или меньшего количества идей за определенную единицу времени; *гибкость* характеризует *разнообразие* этих идей, *оригинальность* предполагает их нестандартность (см., например, популярные психологические тесты Е. Торренса и Дж. Гилфорда, измеряющие параметры вербальной креативности по названным критериям).

Полученные с помощью подобных тестов результаты, безусловно, диагностичны для оценки мыслительной активности испытуемых. Однако сама языковая форма выражения мысли в данных тестах практически не оценивается (главное – это оригинальность, количество, разнообразие и разработанность предлагаемых идей – ответов на заданные в вербальных субтестах вопросы: выявление причин и следствий изображенной на рисунке ситуации; способность предложить новое использование вещи, например, картонных коробок из-под обуви; выдвинуть предложения по улучшению вещи – придумать, как сделать интереснее игрушечного слона и т.п.). Вместе с тем вербальная креативность в качестве важного компонента предполагает творческое использование **словесного** кода – с учетом востребованного в речевых практиках конкретной личности потенциала языка.

Все перечисленные параметры вербальной креативности находят отражение в феномене языковой игры (ЯИ) – осознанном отступлении говорящих от языкового стандарта в ситуации речетворчества, предполагающей расширение границ «дозволенного» нормой [Гридина 1996]. Эффект ЯИ строится на остранении формы и/или содержания готовых словесных знаков или создании словообразовательных новаций, в которых просвечивает некий прототип, создающий условное (аналогическое) правдоподобие *игремы*.

Что касается адресата ЯИ как обязательного участника этого речевого акта, то осознаваемость отклонения от стандарта, опознание прототипа – непереносимое условие считывания игровой трансформы и успешности игровой коммуникации [Гридина 1996; 2008; 2009]. Кроме того, скорость реакции на стимул как непереносимое качество острого ума (короткий латентный период, в течение которого говорящий вербализует мысль) делает этап внутреннего «программирования» эффекта ЯИ незаметным ни для самого ее продуцента, ни для реципиента. Обдумывание шутки – нонсенс (во всяком случае, при ее рождении в процессе спонтанного общения). И все же игровые эксперименты с языком (в частности словотворческие) требуют и от адресанта, и адресата ЯИ знания ее «правил».

Сказанное касается и проблемы развития способности к ЯИ – возможно ли это? От чего зависит выраженность этой способности у разных людей (детей дошкольного и в особенности школьного возраста)? Как эта способность связана с общим уровнем развития личности (интеллектуальными задатками, лево- или правополушарностью, ведущей модальностью восприятия, темпераментом и т.п., социальным статусом, полученным образованием, речевой средой, в которой формируется языковая личность и т.п.)?

Особый интерес для разработки намеченной проблемы представляет диагностика и развитие уровня вербальной креативности в процессе специально организованных тренингов с учащимися (т.е. внедрение фактора креативного развития личности в образовательный процесс).

В данной статье мы предлагаем одну из технологий *словотворческого тренинга*, диагностирующего и развивающего такие качества вербальной креативности, как способность к продуцированию (созданию) новых слов в специально смоделированной экспериментальной ситуации и способность к порождению текста с заданным игровым вектором.

Разработанная процедура тренинга (см. ее подробное обоснование и экспериментальную верификацию в: [Гридина 2009]) включает в себя два этапа: 1) создание *поля креативных (словотворческих) номинаций* от ключевого стимула (например, от слова СМЕХ предлагается образовать ряд номинаций, обозначающих «место локализации («нахождения», «проживания») СМЕХА, жителей этой страны, единицу смеха, лекарство от смеха и т.п.). Все единицы данного поля должны быть производными от слова *смех* (допускается также использовать его синонимы, которые специально не задаются, но могут быть актуализированы участниками эксперимента в ходе выполнения задания; ср., например, *хохот, гогот, усмешка* как симиляры к СМЕХ). Полученные на данном этапе тренинга инновации позволяют диагностировать способность детей к творческому использованию освоенных словообразовательных моделей, а также алгоритмов образования слова по конкретному образцу – с введением нового корня в модельную сетку слова. Сам набор полученных номинаций свидетельствует об ассоциативном контексте стимульного слова (его осмыслении школьниками). Как и любой тренинг, данная процедура имеет не только диагностирующий, но и обучающий характер: при выполнении поставленной лингвистической задачи каждый из участников эксперимента находит оптимальный вариант ее решения, в результате чего отвергаются «не подходящие к случаю» варианты. Особо поощряется оригинальность и разнообразие предложенных контаминантов со стимульным словом (ср., в частности, *смехоголики, смехопаты, смехбурговцы, смехоманы* и др. названия жителей страны Смеха).

Второй этап тренинга – порождение текста на базе созданных словотворческих инноваций (при этом может быть использован весь банк данных, полученных от участников эксперимента). Однако право самостоятельного отбора игрем (полученных игровых трансформ) остается за каждым из испытуемых. На данном этапе тренинга верифицируется **гипотеза** относительно того, что в зависимости от выбранной «сюжетопорождающей» стратегии и «насыщения» производных единиц личностными смыслами в создаваемом тексте должны проявляться разные аспекты ассоциативной интерпретации как самого базового слова, так и игровых дериватов [Гридина 2009].

Описанная игровая технология тренинга вербальной креативности может быть востребована в

экспериментальной практике работы учителя – как для диагностики, так и для стимуляции словотворческой и речепорождающей активности школьников. Ниже описаны результаты такого тренинга, проведенного Е.И. Пипко с учащимися 10 класса гимназии № 2 г. Екатеринбурга (всего 20 человек).

В качестве стимульного слова было избрано абстрактное существительное КРИК, которое содержит разные эмоционально-оценочные векторы потенциальной ситуативной актуализации. Ср. *крик радости, крик отчаяния, крик о помощи*. Ср. потенциальную деривационную активность односложных однокоренных слов и данного слова в частности (*кричать, закричать, прокричать, крикун, кричащий, кричание, крикливый, крикливость, окрик* и т.п.). Игровая направленность заданий по образованию дериватов от стимула КРИК (их отсутствие в словообразовательном гнезде данного существительного) должна была стимулировать поиск креативных решений, раскрепощать фантазию и воображение испытуемых – как на стадии окказионального словообразования, так и на стадии текстопорождения.

Согласно разработанной Т.А. Гридиной концепции тренинга, показатели вербальной креативности школьников оценивались по следующим критериям (см. Таблицу 1).

Таблица 1
Критерии и показатели
вербальной креативности школьников

№ п/п	Формы лингвистической креативности	Показатели по критериям креативности (беглость, гибкость, оригинальность)
1.	Окказиональные номинации	- количество окказионализмов, созданных респондентом - качество окказионализмов (соответствие узуальному образцу и характер отклонения от нормы, вариативность используемых словообразовательных алгоритмов) - номинативные приращения, возникающие в процессе текстопорождения (новообразования, не «заявленные» на предварительном этапе создания поля креативных номинаций от стимульного слова)
2.	Стратегии текстопорождения	- оригинальность сюжетостроения - ассоциативная гибкость - выбор жанровой формы - стилистический регистр речи

На первом этапе испытуемым предлагалось самостоятельно образовать от слова КРИК слова со следующими значениями:

- название места «обитания/нахождения» КРИКА (планета, материк, остров, страна, город, село, деревня, улица, гора, река и т.д.). Соответственно ожидалось появление разного рода топонимов, окказиональная форма которых будет «отзеркаливать» некие прототипические (уже существующие, известные школьникам) названия географических объектов);

- название жителей соответствующего места «обитания» КРИКА (здесь могли быть использованы вариативные модели подобных узусных номинаций);

- названия единиц «измерения» КРИКА (ср. единицы измерения тока, света, веса, длины и т.п., обозначенные соответствующими номинациями в языке);

- названия средств избавления от КРИКА и средств для его вызывания (лекарство);

- названия приборов для производства или «ликвидации» КРИКА;

- другие (произвольные) номинации от слова КРИК, актуальные для респондентов.

На втором этапе каждому участнику эксперимента предлагалось в качестве своеобразной «разминки» дать развернутое определение (описание, толкование) одного или нескольких слов из совокупной экспериментальной выборки и затем составить небольшой рассказ с использованием любых единиц полученного поля номинаций от мотивирующего слова КРИК.

Не приводя совокупной выборки полученных от респондентов словообразовательных игр (для краткости), мы будем комментировать такие единицы в сочетании с текстовыми номинативными приращениями, отмеченными у каждого конкретно автора (испытуемого).

Анализ текстов, созданных школьниками, показал, что они различаются по степени выраженности названных выше критериев вербальной креативности.

Рассмотрим для сравнения несколько текстов, наиболее наглядно проявляющих разные аспекты игровой компетенции (и уровень вербальной креативности) старшеклассников. Заметим предварительно, что лингвокреативное мышление базируется на ассоциативных механизмах порождения нового на базе уже освоенного языкового материала.

Текст 1. Сказка о Крикуне и Крикунье

В далеком-далеком королевстве *Крикляндия* жила-была принцесса *Крикунья*. Была она очень красива, но печальна, потому что сидела в темнице, которую охранял злой *крикон*. Но нашелся в королевстве отважный принц *Крикун*, который захотел спасти прекрасную принцессу. Много *криковерст* проскакал он на своём верном коне и, наконец-то, прискакал. Отважный принц победил злого *крикона*! Он вошел в комнату к принцессе с миллионом алых *крикоз* и преподнес их ей. *Крикунья* была так благодарна своему спасителю, что сразу согласилась выйти за него замуж. Через некоторое время родилась у них чудесная дочка, которую назвали они *Крикулина*. И жили они долго и счастливо и любили друг друга до самой смерти! (*Гордиенко Кристина*).

Комментарий и анализ

Количество окказионализмов в тексте: 7 (см. выделенные в тексте единицы; подчеркнутое – количество повторов).

Качество окказионализмов и номинативные приращения, возникающие в процессе текстопорождения. В данном тексте из предварительного набора игровых номинаций задействованы только две:

• название места «обитания/нахождения» КРИКА – *Крикляндия*;

• лекарство, излечивающее от крика – *букет из миллиона крикоз* (ср. прецедент «миллион алых роз» из известной песни на слова А. Вознесенского). Сам окказионализм *крикозы* образован способом контаминации (соединения слова *крик* и произвольно усеченной основы слова *роза* – без начального **р**: **крик+оза**). В новообразовании между тем опознаются оба словных компонента.

«Предсказуемое» в структурном плане наименование *Крикляндия* (ср.: *Финляндия*, *Новая Зеландия*) используется автором для названия сказочного королевства (страны КРИКА). Имена принцессы и принца *Крикунья*, *Крикун* отзеркаливают пару соотносительных по роду номинаций, которые «переводятся» в ранг личных имен собственных (креативным шагом является сам процесс онимизации имен нарицательных, что вполне соответствует существующей в языке тенденции). Имя *Крикулина* образовано по модели существительных с суффиксом *-улина*, подчеркивающих яркую выраженность характеристического признака у какого-л. предмета (*кривулина* от *кривой*); в данном случае в качестве возможного ассоциативного аналога имени *Крикулина* отметим близкое по звучанию *Акулина*. Кроме того, не исключена и актуализация связи с образованиями типа *дочуля*, где суффикс *-ул(я)* имеет значение уменьшительности и ласкательности.

По образцу конкретного слова назван злой *крикон* (ср.: *дракон* – традиционный персонаж сказочных сюжетов о заточении и избавлении принцессы). Техника создания игры – введение нового корня в модельную сетку готового слова (*ДРАКон* – *КРИКон*), придающее ему мотивационное значение «тот, кто кричит» = кричащий дракон (очевидно, устрашающий всех своим криком, рёвом).

В качестве оригинального деривата можно отметить текстовое обозначение меры измерения расстояния в королевстве *Крикляндия*: ср. нестандартный лексический состав сложного слова **КРИКО-ВЁРСТЫ**, нарушающий прогноз семантической сочетаемости морфем; в структурном плане прототипом данной инновации является слово *километры*. Мотивация слова равновероятно допускает его расшифровку как «расстояние, измеряемое слышимым криком, силой крика, охватывающей определенное пространство» или «*вёрсты* в королевстве *Крикляндия*».

Сюжетопорождающая стратегия разворачивается по типу традиционного сказочного сюжета, когда принц спасает из заточения и/или от страшного чудовища (дракона, колдуна и т.п.) прекрасную принцессу, они женятся и живут счастливо долгие годы. События описываются в плане прошедшего времени как последовательно сменяющие друг друга. Предсказуем стилистически клишированный вариант сказочной концовки.

Текст 2. [Без названия. – *Примечание здесь и далее наше.* – *Т.Г. и Е.П.*]

И это программа **криконости**! И с вами я, ваш **Криконов Криконович**. Сегодня в **криконостях**: 1) В **городе Крикове** открывается **Новый крикватр**,

где будут выступать зарубежные **крикуны** и **крикуньи** в опере «**Крикаретта**». Театр может посетить каждый **криковец**, купив **крикет** от 500 до 2000 **криклей**. Шоу будет **криконостным**. 2) В селе **Крикулька** на 60 **крикметров** от **Крикицы** произошел **крикпожар** на пастбище, пострадавших нет и все **криковы**, **криквиньи** и **крикуры** остались живы. 3) Сегодня вернулись в **Крикцину** наши победители мирового **крикея** с большим **золотым криком**. Все встречали их с криками и не переставали кричать. А теперь **крикода** на **криконовом канале**... (*Старцева Ярослав*).

Комментарий и анализ

Количество окказионализмов в тексте: 23.

В созданном тексте из предварительного (общего) списка игровых номинаций задействованы только две:

- название места локализации крика в четырех вариантах (название страны, названия двух городов и название одного села);
- наименование жителей соответствующего места «обитания» крика.

В тексте создано несколько окказиональных наименований места локализации крика. Город **Криков** – предсказуемое наименование города по продуктивной модели с топоформантом -ов (ср. Краков, Ростов и т.д.); название **Крикулька** – с уменьшительно-ласкательным суффиксальным комплексом -уль/к(а) имеет аналоги в традиционных русских названиях небольших деревенских поселений. В названии города **Крикицы** считывается прототип *Люберцы* (город Московской области); в окказиональном топониме **Крикица**, вероятно, представлена ситуативная контаминация слова КРИК и *столица* (ср.: *в 60-ти крикметрах от Крикицы*).

Номинации жителей имеют варианты: **криковцы** (от *Криков* по модели с формантом -ец: *краковцы*, *тамбовцы* и т.п.). Номинации «крикуны» и «крикуньи», характеризующие лиц мужского и женского пола по их склонности *кричать*, используются в текстовом поле не в своем обычном значении, а как названия жителей (что можно рассматривать как игровую имитацию, переключающую номинативную функцию готового слова).

Качество окказионализмов и номинативные приращения, возникающие в процессе текстопорождения.

Словообразовательные игры, возникшие в процессе текстопорождения, – это **крикметры** (ср. прототип: *километры*); название репортажа **криконости**, ассоциирующееся с *новости*. В первом блоке новостей название оперы «**Крикаретта**» имеет двойную ассоциативную валентность, так как отсылает, с одной стороны, к прототипу жанра «оперетта», с другой стороны, может вызывать аллюзию на «*Карамболина*, *Карамболетта*» (запев из арии Карамболины – героини оперетты). Кроме того, сама характеристика оперетты как «громкого» жанра юмористически обыгрывается в рассматриваемой номинации. Ср. соотносительные по мотивации и способу образования окказионализмы **крикатр** (прототипом которого является слово *театр*, контаминируемое с КРИК); **крикет** (введение корня

КРИК в модельную сетку слова *билет* = билет в театр, добываемый криком, ср. реальную ситуацию «перехвата» лишнего билетика перед спектаклем, концертом путем выкрикивания фразы «Есть лишний билетик?); **крикли** – деньги, имеющие хождение в стране крикунов (прототип «рубль»). В окказионализме **криконосное** (шоу) просвечивает смысл «грандиозное» и «судьбоносное», выражаемый соответствующими прототипическими прилагательными. Во втором блоке новостей представлены словообразовательные игры **крикпожар** (на пастбище) и названия домашних животных **криковы**, **криквиньи** и **крикуры** (по аналогии с коровы, свиньи и куры – с введением корня КРИК в структуру уже существующих номинаций). В третьем блоке новостей речь идет о спортивных событиях: **крикей** образовано по аналогии с хоккеем, главный приз назван «золотым криком» (по аналогии, например, с **Золотая Шайба**).

Оценивая в целом представленный ряд игровых номинаций, отметим их контекстуальную номинативную заданность (они порождены описываемой ситуацией – новостной информацией, которая передается в стилизованном под репортаж тексте). Данные единицы, безусловно, обладают оригинальностью, хотя по способу образования, они несколько монотонны (это в основном контаминация готового слова с лексемой КРИК). Кроме того, количество использованных словообразовательных инноваций на одну единицу текста, явно избыточно, что в сочетании с некоторой фонетической шероховатостью (неудобопроизносимостью) этих «необычных» слов в известной степени затрудняет их смысловое восприятие. Не вполне удачно (в плане отсылки к прототипу) образовано собственное имя ведущего новостей **Криконов** (фамилия) **Криконович** (отчество, ср.: Иванович) – явно отсутствует имя.

Сюжетопорождающая стратегия разворачивается на основе жанра теле- или радиорепортажа – новостей о текущих событиях. Композиция новостного репортажа задана текстовым зачином и концовкой. Это, несомненно, креативный выбор для реализации поставленной перед респондентами задачи, поскольку выбранная игровая стилистика и жанровая форма позволяют участнику эксперимента суммарно использовать инновации разных тематических сфер.

В трех блоках «крикостей» (новостей) каждая номинация порождается текстовыми приращениями в рамках соответствующей темы: открытие **крикатра** (новости культуры), **крикпожар на пастбище** (проешествия, сельские новости), **результаты мирового крикея** (новости спорта). Последняя номинация «крикода» задана традиционным завершением новостной информации, принятой в практике телерадиовещания (прогнозом погоды); прилагательное **криконовый** (канал) отсылает к названию города **Криков**, откуда собственно и транслируется новостная программа. Можно высоко оценить данный текст по критерию спонтанной семантической гибкости – способности предложить разнообразные идеи в сравнительно ограниченной ситуации (Х.К. Трик).

Текст 3. [Без названия]

В НИИ КРИКа (Научно-Исследовательский Институт Крикового Резонанса имени Криковского), находящемся в городе Криковске (Криковская область, Крикийская Крикерация) на основании новейших крикологических исследований в области крико-крикического криконанса крикаллических криктур был разработан новый крикоматериал – поликрикический крикат крикогонального строения. Отличительным крикическим свойством данного материала является очень низкая крикатура образования зерен крикаллизации (3765 криков по шкале Криктера). По мнению крикседателя крикения Крикийской крикорации крикотехнологий, Криколия Крикисовича Крикайса, новый крикоматериал благодаря этому свойству найдет широкое применение в криконики, где он может применяться в качестве крикализатора при крикенге криконного крика, а также для изготовления крикодов, используемых при криколизе крикатов. С этим открытием ученых поздравили Крикьер-крикстр Крикий Крикмий Крикрикóльевич Крикёдев и Крикдент Крикii Крикiмир Крикiмирович Крикiтин. Согласно их заявлениям, развитие крикотехнологий является крикоритетным для Крикii, поскольку ликвидация отставания от других стран-членов Всекриковой Криковой Крикрикизации является крикически важной для крикачей нашей страны (*Шарин Степан*).

Комментарий и анализ

Количество окказионализмов в тексте: 49.

Качество окказионализмов и номинативные приращения, возникающие в процессе текстопорождения.

В созданном тексте из списка игровых номинаций задействованы три, каждая из которых имеет по несколько вариантов:

- название места «локализации» КРИКА – 5 вариантов (институт, город, область, страна, союз-стран):

- НИИ КРИКа (Научно-Исследовательский Институт Крикового Резонанса имени Криковского) – используется традиционное для научных учреждений название по роду деятельности с присвоением имени известного в данной области ученого и аббревиатура этого названия (НИИ КРИКа), ср.: научно-исследовательский институт травматологии и ортопедии имени В.Д. Чаклина. Этот окказионализм весьма оригинален, так как его создание происходит на основе неожиданной расшифровки слова, не являющегося аббревиатурой (при этом вполне логична связь стимула КРИК с лексемой *резонанс*; возможно в названии содержится намек на то, что речь идет о каком-то обмане, и все, что в дальнейшем будет сказано об этом НИИ, – пустой звук; во всяком случае заданный смысл слова КРИК требует от адресата понимания условности порождаемого игрового текста – в том числе объясняет его псевдонаучную стилистическую доминанту;

- город *Криковск* (инновация с использованием распространенной модели названий городов с формантом *-ск*, ср.: Томск, Якутск; конкретный то-

понимический прототип – с учетом фонетической аналогии – название города *Свердловска*);

- *Криковская область* (использование распространенной топонимической модели для названия области по названию крупнейшего города; конкретный топонимический прототип – название города Свердловска и образованное от него название области – *Свердловская область*);

- *Крикийская Крикерация* (использование распространенной модели для названия государства-федерации по соответствующему названию страны; конкретный топонимический прототип – Российская Федерация);

- *Всекриковая Криковая Крикрикизация* – союз стран, в которых локализован КРИК (использование распространенной модели названия общественных организаций, прототип – *Всероссийская общественная организация* или *Всемирная торговая организация*);

- названия работников НИИ КРИКА выступают у автора данного текста в виде конкретных собственных имен, фамилий, отчеств ученых, которые имеют отношение к описываемому научному открытию:

- фамилия *Криковский* – ученый именем которого назван НИИ КРИКа (образована по продуктивной структурной модели фамилий на *-ский*, ср. Вернадский, Кржижановский);

- фамилия *Криктер* – ученый, который изобрел шкалу для измерения крика – имеет конкретную ассоциативную отсылку к прецедентному имени *Рихтер*, ср. *шкала Рихтера*); фамилия контаминирована с корнем стимульного слова КРИК;

- имена *Криколий*, *Крикмир* созданы по моделям русских мужских имен путем использования узнаваемой финали и введения корня КРИК в структурную сетку используемого прототипа, ср.: Анатолий, Василий. Имя *Крикмир* создано, вероятно, по аналогии с Владимир;

- отчества *Крикисович*, *Крикрикóльевич*, *Крикiмирович* созданы по продуктивной модели с ономаформантом *-ович/-евич*: ср. *Иванович*, *Петрович*, *Григорьевич*;

- фамилия *Крикайс* содержит в качестве второй части содержит формант *-айс*, совпадающий по звучанию с иностранным словом (ср. англ. *ice* «лед»); возможно, это «говорящее» имя персонажа (ср. выражение *леденящий душу крик*);

- онимы *Крикёдев* и *Крикiтин* созданы по продуктивной модели русских мужских фамилий на *-ев* и *-ин* (в данном случае совершенно очевидны конкретные прототипы – *Медведев* и *Путин*, модифицированные путем контаминации с КРИК); не случаен тот факт, что эти фамилии даны «в паре»;

- названия единиц «измерения» крика: *крики* (их количество, измеряемое по *шкале Криктера*) ассоциативно отсылает, с одной стороны, к названию физических величин землетрясения (*магнитуды*), измеряемых по шкале Рихтера, с другой стороны – к названиям физических единиц измерения, образованных от имен ученых (ср. *ватт*, *вольт* и *крик(и)* от фамилии ученого *Криктер*); во всяком случае связь между *шкалой Криктера* и названием единицы измерения *крики* очевидна.

В качестве креативной игровой техники можно отметить окказиональные номинации, основой создания которых служит модификация слова-прототипа путем введения в его структуру корневой морфемы КРИК: это названия должностных лиц и научных объединений НИИ КРИКА – *крикседатель* (председатель), *крикорация* (корпорация); научная терминология – *крикотехнология* (нанотехнология), *криконианс* (резонанс), *криктура* (структура), *крикализация* (кристаллизация); названия приборов и материалов – *крикализатор* (катализатор), *крикоматериал* (словосложение). Перезыбыток (высокая плотность) таких новообразований усложняют понимание текста (например, *крикача* – задача, *Крикьер-крикистр* – премьер-министр), *Крикидэнт* (президент) – фонетический облик этих игровых слов не вполне благозвучен, и прототип не сразу всплывает при их восприятии адресатом.

Целый ряд окказионализмов – это научные термины – значение которых вообще невозможно установить (*крикат*, *криконики*, *крикенг*, *криколиз*, *крикод*). Достаточно обширно представленное в тексте окказиональное гнездо терминологических прилагательных от слова КРИК, также создающих напряжение при попытке установить лежащий в их основе прототип и значение. Ср.: *крикологические* исследования (допустим, это изучение разных свойств КРИКА), *крикалическая криктура* (вероятно, прототипом выступает сочетание *кристаллическая структура*, но звучание игровой единицы создает ненужные, очевидно не запрограммированные, побочные ассоциации), *крикические* свойства (критические свойства крика?), *поликрикический крикат*, *крикогональное* строение, *крико-крикический криконианс* (прототипы не считаются и самое главное – даже опознание предположительного прототипа не вносит ясности в содержание игры). Такие новообразования превращают текст в «игровую головоломку», доходящую до бессмысленности. В итоге так и непонятно, что же было изобретено – лекарство от крика или, наоборот, способ его производства, а также – какую пользу это открытие принесет жителям страны **Крикии**.

Сюжетопорождающая стратегия задана общей логикой имитации стиля информационной заметки о научных достижениях в области развития новых производственных технологий (своеобразно-го пресс-релиза).

Однако эта стратегия реализуется не в полной мере, так как в основной части текста перегруженность научными терминами смысловой модели концепта «крик» уже напоминает не новости для научно-популярного издания (как это было заявлено в зачине текста), а строго научную статью для специалистов узкого профиля (по изучению КРИКА), которую обычному читателю понять просто невозможно.

Вместе с тем не будем сбрасывать со счетов идею представления игрового текста как способа выявления абсурда изображаемой ситуации (возможно, автор этого текста просто заигрался, а, может быть, он таким образом выражает иронию по поводу распространенной в настоящее время практики распространения научных псевдосенсаций).

Оценивая уровень вербальной креативности автора данного текста, отметим его способность к разработке выдвинутой креативной идеи, высокий уровень беглости (способность к порождению большого количества окказионализмов) и спонтанную семантическую гибкость, определяющую тематическое и формальное разнообразие инноваций в пределах избранной темы). Развивать в данном случае следует способность школьника к анализу собственного словотворчества в плане соотношения формы и содержания игрового слова, ассоциативной выводимости принципа создания игры через сопоставление с прототипом.

Текст 4. Из больничного эпикриза

Больной **Крикунов А.Н.** обратился с жалобами на непрекращающиеся крики, стоны, «ахи-вздохи» и т.д. Причина данного явления была неизвестна. Больному было произведено полное обследование, в ходе которого мы установили, что в организме Крикунова А.Н. была врожденная аномалия – отсутствие вещества, отвечающего за поддержание счастья, здоровой беспечности и легкой безбашенности в теле человека, так называемого хэппинга (от англ. «happy» – счастье). Данное заболевание известно миру под названием **крикогрустапатия**. Больному были назначены инъекции препарата *УвеселительПро* 2 раза в день – для нормализации его состояния. Через 2 недели больной выздоровел и был выписан из больницы. (*Сковородченко Павел*).

Комментарий и анализ

Количество окказионализмов в тексте: 2

Качество окказионализмов и номинативные приращения, возникающие в процессе текстопорождения.

В созданном тексте из совокупного предварительного списка полученных игровых номинаций ни одна не задействована. Есть два окказионализма:

- говорящая фамилия больного **Крикунов А.Н.**, образованная по продуктивной модели русских фамилий на *-ов* (ср. Петухов, Краснов);

- название болезни **крикогрустапатия**, причиной которой, как отмечает автор текста, являются «отсутствие счастья, здоровой беспечности и легкой безбашенности» и которая проявляется в том, что больной издает «крики, стоны, «ахи-вздохи».

В номинации болезни считается прототип *апатия* – симптом расстройства эмоциональной сферы, при котором больной безразличен ко всему окружающему. Соединение в игре (способом сложения) значений слов *апатия*, *грусть* и *крик* ассоциативно оправдано.

Сюжетопорождающая стратегия обусловлена жанром, обозначенным в заголовке текста «из больничного эпикриза» (суждение о состоянии больного, о диагнозе, причинах возникновения и развитии болезни, об обосновании и результатах лечения). Однако стилистика (особенно средней части текста) близка к художественному повествованию. Отметим, что вопреки заданию использовать словотворческие игры от стимульного слова, автор этого текста использует при порождении текста и другие игровые лексемы (*УвеселительПро* – лекарство от *крикогрустапатии*).

Приведенный экспериментальный материал, безусловно, не отражает всей полноты проявленных в ходе выполнения тренинговых заданий креативных стратегий слово- и текстопорождения, использованных школьниками-старшеклассниками. Вместе с тем можно констатировать продуктивность создания креативного поля номинаций и для диагностики словообразовательной компетенции учащихся (способности использовать системный потенциал словообразовательных моделей) и для овладения словообразовательной техникой ЯИ. Способ создания словообразовательной игры может быть стимулирован тематически заданным репертуаром предлагаемых номинативных задач (с учетом того простого допущения, что лингвокреативная деятельность есть отталкивание от неких закрепленных в индивидуальном и общественном сознании речемыслительных стереотипов и проявления инициативы говорящих к их преодолению). Текстопорождение с использованием поля креативных номинаций, как правило, продуцирует появление словотворческих приращений, связанных с выбранной сюжетообразующей стратегией и жанром.

Оригинальность как наиболее очевидный показатель вербальной креативности проявляется в отказе от стандартных способов выражения мысли – даже в рамках предсказуемого сюжета, а также в неожиданном сближении разных семантических сфер, нахождении одновременно экономной и емкой формы игрового слова. Наиболее уязвимым местом в создании игрового слова и текста является семантическая опустошенность используемых инноваций – их чисто формальная соотносительность с прототипом. В исправлении этого «дефекта» весьма полезной является психолингвистическая методика прямого толкования игрового слова – через создание мотивационного перифраза, подбора синонимов, развернутого описания значения игры в опоре на использованный прототип (поиск аналогий не только в сфере словообразования, но и в типовой сочетаемости прототипических единиц, учет их функционирования в широком культурном простран-

стве языка). Порождение игрового текста требует соблюдения необходимой меры условности, создания мнимого правдоподобия, что проявляется в овладении в частности техникой игровой стилизации, имитации – этому способствует освоение школьниками законов жанровой формы (игровое слово всегда несет в себе стилистическую и жанрово-тематическую привязку). Тренинг вербальной креативности может иметь установку и на создание осознанного абсурда, нонсенса.

Самое главное условие тренинга вербальной креативности – свободный выбор респондентами способа решения поставленных задач, опора на языковую интуицию и лингвокогнитивную базу участников тренинга. Текстовая семантика окказиональных инноваций, созданных школьниками, обнаруживается на фоне имеющихся языковых прототипов – конкретных слов или существующих способов и моделей образования единиц определенного типа (ср., например, топонимические и антропонимические аналоги словообразовательных игр).

В качестве условия стимуляции словотворческой активности при проведении описанного тренинга отметим возможность и продуктивность образования игровых дериватов не только от заданного стимульного слова, но и от его синонимов (например, для слова КРИК это ассоциативные симиляры *воплъ, вой, рев, визжание, визг*, глаголы *орать, вопить, выть, реветь, визжать* и др.). Результаты эксперимента подтверждают несомненную корреляцию словотворческой и текстовой составляющих вербальной креативности.

Разработка и внедрение в образовательный процесс тренингов вербальной креативности – перспективное направление в решении проблемы развития полноценной языковой личности.

ЛИТЕРАТУРА

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург, 1996.

Гридина Т.А. К истокам вербальной креативности // Лингвистика креатива: коллективная монография / Под общей ред. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2009.

Данные об авторах:

Татьяна Александровна Гридина – доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой общего языкознания и русского языка Уральского государственного педагогического университета.

Адрес: 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26.

E-mail: tatyana_gridina@mail.ru

Елена Ивановна Пипко – учитель высшей категории МБОУ «Гимназия № 2», председатель ассоциации учителей-словесников Екатеринбурга; магистрант кафедры общего языкознания и русского языка Уральского государственного педагогического университета.

Адрес: 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26.

E-mail: elena-sv07@mail.ru

About the authors:

Tatyana Aleksandrovna Gridina is a Doctor of Philology, Professor, Head of the Department of General Linguistics and Russian language of Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg).

Elena Ivanovna Pipko is a teacher of the higher category gimnasium № 2, chairman of the teachers association in Yekaterinburg; graduate student of the Department of General Linguistics and Russian language of Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg).