

УДК 81.811.111-26+81'42+81'23

## МОДИФИКАЦИЯ ИДИОМ КАК СПОСОБ АКТУАЛИЗАЦИИ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ КРЕАТИВНОСТИ

*Л.В. Калашиникова*

*Доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры английского языка  
e-mail: [ikalashnikova@inbox.ru](mailto:ikalashnikova@inbox.ru)*

*Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева*

*В статье приводятся результаты исследования феномена языковой игры, в частности модификации идиом, которые рассматриваются как креативное изменение общепринятых форм идиом в коммуникативных целях. Целью статьи является анализ и описание одного из видов языковой игры – модификации идиом в художественном произведении как способа актуализации лингвистической креативности у детей в ситуации языкового и когнитивного дефицита. Внимание акцентируется на роли языковой игры, в частности модификации идиом, в развитии творческих способностей детей, которые с огромным удовольствием «эксплуатируют» аномалии на фоне знания нормы. Полученные результаты свидетельствуют о том, что модификация идиом может быть эффективным инструментом для развития творческого мышления и языковых навыков детей.*

***Ключевые слова:** языковая игра, лингвокреативность, модификация, идиома, актуализация прямого значения, денотативная отнесенность.*

### **Введение**

Познавая мир с самого своего рождения, человек постоянно сталкивается с необходимостью решения задач, возникающих в процессе движения от известного к неизвестному, когда имеющихся знаний становится недостаточно для понимания новых фактов, а старый опыт не работает. Проблемная ситуация, в которую попадает индивид, буквально «заставляет» его искать алгоритмы разрешения противоречий между реальным уровнем уже имеющихся знаний и новыми. Пути или способы могут быть весьма стандартными, т.е. в результате анализа данных, закономерностей, на основе фактов и логических заключений выбирается ключевая идея и принимается единственное решение. Иногда для решения одной проблемы индивид генерирует множество оригинальных схем, призывая на помощь креативное мышление, которое открывает огромные возможности для новых и, как показывают результаты исследований, необычных идей. Креативное мышление характеризуется творческим подходом в решении задач, нестандартными рассуждениями, поиском и выработкой необычных идей для достижения результатов, отклонением от стандартных алгоритмов и шаблонов [Kenett [http;](http://) Runco [http](http://)]. Являясь результатом взаимодействия когнитивных процессов, таких как внимание,

память и рассуждение, творческие способности детей тесно связаны с их способностью изменять и играть с языком, включая идиомы. Идиомы, будучи образными языковыми выражениями, требуют определенного уровня когнитивной и лингвистической зрелости, чтобы понимать их и манипулировать ими. Способность изменять идиомы можно рассматривать как отражение творческого мышления ребенка и умения поиска эффективных подходов при решении проблемы. Лингвокреативность языковой личности проявляется в языковой игре, что подтверждает научное понимание взаимосвязи между языком и креативностью. Изучение феномена языковой игры, связанной с преднамеренным нарушением языковых и речевых норм, так называемого «сознательного языкового эксперимента», с целью создания остроумных высказываний и дополнительных смыслов, весьма актуально.

**Целью** настоящей статьи является анализ и описание одного из видов языковой игры – модификации идиом в художественном произведении как способа актуализации лингвистической креативности у детей в ситуации языкового и когнитивного дефицита.

### **Материалы и методы**

В последние годы наблюдается устойчивая тенденция роста интереса к языковой игре и лингвокреативности, которая обусловлена разнообразием подходов и точек зрения таких исследователей как Л.С. Выготский [Выготский [http](#)], Т.А. Гридина [Гридина [http](#)], С.В. Ильясова [Ильясова [http](#)], О.Ю. Коновалова [Коновалова [http](#)], Б.Ю. Норман [Норман [http](#)], О.В. Пыстина [Пыстина [http](#)], N. Bell [Bell [http](#)] и др.

Кроме того, стоит отметить, что теории раннего развития ребенка единодушны в признании процесса игровой деятельности во всех ее проявлениях очень продуктивным [Выготский [http](#); Смирнова, Соколова, Шеина [http](#)]. Он развивает у детей фантазию, воображение и логическое мышление. В игре ребенок создает мнимую ситуацию с определенными правилами поведения, беря на себя роль взрослого человека, вступающего через подобную деятельность в отношения с другими людьми [Выготский [http](#)].

Для реализации поставленной цели в рамках когнитивно-дискурсивного метода был исследован фрагмент произведения Л. Кэрролла «Through the Looking-Glass and What Alice Found There» [Carroll [http](#)]. Несмотря на великое множество идиом, которые использованы в произведении Л. Кэрролла – любителя шуток и каламбуров, мы ограничились примерами в рамках главы III «Looking-Glass Insects» [Carroll [http](#)].

В процессе развития сюжетной линии Л. Кэрролл создает разнообразные игровые ситуации, которые позволяют ребенку «проживать» их, примеряя маски и проигрывая роли. Ребенок оказывается

вовлеченным в определенный вид деятельности, требующий соответствующих реакций на выполнение тех или иных требований, обязательств, постановки задач, выделении проблемы и выбора алгоритма ее решения. Прежде всего это игра в шахматы, которая ведется на протяжении всего произведения, игра в поезд, в которой взаимодействуют контролер и пассажиры, игра с физическими законами, законами логики и языка. Непредсказуемость ситуации заставляет всякий раз, извлекая нужную когнитивную структуру и соответствующий фрейм поведения, модифицировать их зависимости от условий, подстраиваться под эту ситуацию.

Игра – отличный способ приобретения опыта взаимодействия, понимания и интерпретации высказываний. Разделяем точку зрения М.Ю. Лотмана о том, что «всякая коммуникативная система может выполнять моделирующую функцию и, наоборот, всякая моделирующая система может играть коммуникативную роль» [Лотман [http](#)]. Содержательные элементы – однозначные лексические единицы, превращающиеся в коды для понимания имплицитной информации и воспроизводящие внеязыковые связи. Сигнал речевой игры – насыщение исследуемого фрагмента стилистическими средствами: восклицательными назывными предложениями, идиомами, эмфатическими конструкциями, случаи инверсии, гиперболизации и т.д.

### **Результаты**

На этот раз Кэрролл задумал игру с идиомой. Люди и особенно дети не прочь покаламбурить и иногда, сами того не замечая, заменяют некоторые компоненты идиом или фразеологизмов [Цейтлин [http](#)].

Так называемые языковые штампы, например, идиомы, фразеологизмы, пословицы, заимствованные из речи взрослых, у детей в силу ограниченности когнитивного опыта осложняют овладение языком и приводят к появлению семантических ошибок и парадоксов. Чаще всего, маленькие дети, в силу своего возраста, воспринимают идиомы расчлененно, нередко расширяя или сужая сферу употребления слов. Оперирование преимущественно образами приводит к семантическому переосмыслению значения. Для сознания ребенка целый фразеологизм или идиома, которая состоит более чем из одного слова, очень сложна для целостного восприятия и правильного понимания.

Идиома при буквальном понимании прекращает свое существование в качестве самостоятельной лексической единицы, а слова, входящие в состав идиомы, воспринимаются как отдельные и обладающие своими собственными значениями [Arnon, Lavidor [http](#); Beck, Weber [http](#); Carrol, Segaert [http](#); Ding [http](#)].

Буквальное понимание идиом и фразеологизмов приводит к забавным казусам, контаминации общего смысла идиом, фразеологизмов и

семантики составляющих их компонентов [Цейтлин [http](#)]. Дети иногда, понимая единый смысл идиомы, не всегда точно его интерпретируют, ошибаются в значении. Тогда значение идиомы или фразеологизма становится шире или уже и не соответствует тому, что существует в родном языке. Дети могут смешивать два похожих фразеологизма или идиомы и сделать один, похожий по звучанию или по компонентному составу. Самое главное – ребенок просто не догадывается о неразделимости идиом и, применяя известные ему правила, включает свою фантазию и воображение. Кроме того, возможны случаи лексической модификации идиомы или фразеологизма: замена одного или нескольких компонентов синонимами или другим словом, которое не нарушает общего смысла [Гридина [http](#)]. Смысл фразеологизма или идиомы закрепляется в сознании ребенка, который не обращает внимания на звуковую оболочку.

Дети не учитывают ограниченную сочетаемость, устойчивый порядок элементов идиомы или фразеологизма. Это приходит позже, по мере накопления языкового опыта, т.к. формирование метафорического мышления развивает способность дифференцировать образные и буквальные значения. В речи детей часто фиксируется модификация фразеологизма или идиомы, т.к. дети пытаются запомнить лексические единицы, осмыслить их форму и каким-то образом мотивировать значение фразеологизма, найти связь с предыдущим опытом. Кстати, так же поступают и взрослые [Гридина [http](#)].

Л. Кэрролл, подметив эту особенность, не мог не воспользоваться ситуацией и не поиграть со словами и смыслами, намеренно отклоняясь от стандартного употребления идиомы, достигая определенного семантического эффекта. Писатель очень изящно обыграл старую идиому «A picture is worth a thousand words», которая похожа на русскую поговорку «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать». В ней заложен смысл о том, что иногда образ может показать или передать мысль, идею лучше, чем ее описание при помощи слов. Кстати, ребенок, обладающий наглядно-образным мышлением, в сознании будет удерживать образ, а не слова.

В вагоне, в котором оказалась Алиса, хор голосов повторял фразу «*is worth a thousand pounds*». Пассажиры все время кричали хором, словно повторяли припев. Не стоит забывать о том, что регулярно повторяющееся слово или фраза глубоко проникают в сознание.

Выражение «to be worth» имеет как прямое (*having particular value, especially in money*), так и переносное (*to be important or interesting enough*) значения [Cambridge Dictionary [http](#)], реализация которых зависит от контекста употребления с одной стороны, а с другой – объема когнитивного опыта. Модификация известной идиомы отражает пошаговый процесс приобретения опыта ее восприятия и понимания.

Сигналом о переходе перцептивных процессов в когнитивные служат глаголы «to say, to go on, to think».

Эмфатическая конструкция, содержащая идиому «*And a great many...*» со значением «*A very large number of (people, things, etc.)*», с местоимением «all» создает семантическую плотность, акцентируя внимание на важности значения модифицированной идиомы «*Why, his time is worth a thousand pounds a minute!*», где «to be worth» используется в значении «to be important, to be of value» [Cambridge Dictionary [http](http://)]. Кстати, похоже на русскую поговорку «Время деньги». Алиса действительно была ограничена во времени и очень сильно им дорожила, так как торопилась попасть на клетку d4.

Известно, дети очень любят «поэксплуатировать» аномалии на фоне знания нормы: «*the engine-driver*» – «*The man that drives the engine*», что можно рассматривать как код языковой игры или своеобразную подсказку, проявляющуюся в осознании смысловой неоднозначности языкового знака и обыгрывании двуплановости его восприятия. Подсказка заключается в выборе техники и стратегии семантизации: актуализации прямого значения, т.е. интерпретация сложного слова (с учетом функции объекта) при помощи сложения значений его частей в соответствии с детской логикой, т.е. дословно [Гридина [http](http://)].

У Алисы не было билета, она находилась на клетке шахматной доски, и там точно не было кассы, чтобы купить билет: «*There wasn't room for one where she came from. The land there is worth a thousand pounds an inch!*» [Carroll [http](http://)]. В данном случае – «*having a particular value in money*» – имеет место дословная интерпретация.

Для того чтобы вступить в игру, необходимо принять ее правила. Несмотря на то, что с точки зрения синтаксиса, сочетаемости лексических единиц, грамматических законов предложение «*Why, the smoke alone is worth a thousand pounds a puff!*» правильно, замена объекта на «a puff» приводит к семантическому парадоксу. Имплицируется дополнительный скрытый смысл. В первых двух случаях оценивалось время, земля, т.е. параметры, которые являются основными формами бытия, природы и общества, понятиями необходимыми для описания процессов и событий объективной реальности. Если они имеют ценность, и в прямом и в переносном смысле, то «колечко дыма» никакой ценности не представляет. На первый взгляд, полное отсутствие логики, но использование омонимии «round» (money) и «round» (weight) ведет к «столкновению» буквального и актуального значений, запускает механизмы мыслительной деятельности.

В англоязычных странах «round» не только денежная единица, это еще и одна из наиболее распространенных единиц массы и силы, которая пользуется популярностью для измерения давления (фунт на квадратный дюйм). Тем не менее, принимая во внимание факт, что в действительности

время имеет единицу измерения – минуту, а одна из мер длины в Англии – дюйм, возникают основания полагать, что Кэрролл незаметно, на фоне языковой игры объясняет выведение формулы скорости перемещения в физическом пространстве: чтобы найти скорость, нужно расстояние разделить на время  $V=S/t$ .

### Обсуждение результатов

Л. Кэрролл вовлекает читателей в языковую игру, где использует прием модификации идиом и фразеологизмов, обладающих огромным потенциалом для ее реализации [Гридина [http](#)].

Лексическая замена компонентов идиомы воспринимается как языковая игра в процессе соотнесения с закрепленной в языке формой и семантикой и ведет к актуализации свободного значения ее отдельных элементов. Обыгранные цитаты идиомы «*A picture is worth a thousand words*» приобретают буквальное значение.

Изменение непосредственного окружения идиомы приводит к переосмыслению ее значения, порождая противоречие между буквальным и образным значением идиомы, и требует интеллектуальных усилий для декодирования.

Игра с идиомой ставит перед Алисой задачу интерпретации и, соответственно, принятия решения. По причине недостаточного когнитивного опыта девочка испытывает затруднение в понимании множественных модификаций известной идиомы. В большинстве случаев при решении проблемных задач ребенок особенно нуждается в помощи взрослых. Сознание, оценивая речевую ситуацию, устанавливает ассоциативные связи с уже имеющимися когнитивными структурами, опираясь при этом на «свои собственные правила», являющиеся результатом ранее усвоенных речевых моделей [Гридина [http](#)].

Алиса была весьма наблюдательной девочкой: всякий раз, когда она произносила мысли вслух, она слышала хор голосов. В данном случае это метафора стандартного общепринятого знания, совет воспользоваться обычным стандартным решением, которое подсказывает общественный опыт.

Признаком активного познавательного процесса является наличие обращенной личной речи, сопровождающей осознанные действия. Наличие глагола «*to think*» говорит о процессе концептуализации и переходе внешней речи во внутреннюю: «*Alice thought to herself, Then there's no use in speaking.*» [Carroll [http](#)], протекающую с использованием значений и оперированием образами и символами. Следование собственному алгоритму речепорождения позволяет ребенку придавать свой собственный смысл и собственное понимание языковым знакам, устанавливать собственную мотивированность, обоснованную связью с обозначаемым.

К своему удивлению, Алиса обнаружила, что голосов больше не было слышно, но все подумали хором: «*The voices didn't join in this time, as she hadn't spoken, but to her great surprise, they all THOUGHT in chorus*» [Carroll http]. Все знают, что мышление хором – самая настоящая логическая аномалия. Именно поэтому глагол «THOUGHT» выделен графически с целью акцентирования внимания на процессе активной мыслительной деятельности. Сигналом о возникновении перед ребенком проблемы, требующей принятия решения, является вопросно-ответная деятельность, протекающая в рамках внутренней речи. Подобное «проговаривание» есть не что иное, как способ самостоятельного поиска решения. Недостаток когнитивного опыта порождает у маленького исследователя стремление к собственному осмыслению и интерпретации действительности, что возможно благодаря отсутствию стереотипности мышления и нестабильным гибким связям между когнитивными структурами.

Алиса, к сожалению, не располагала нужными структурами знаний как личного, так и коллективного опыта, достаточными для принятия решения. В качестве сигнала о нарастании внутреннего конфликта выступают глаголы умственной деятельности: «hope, understand, confess»: «*I hope you **understand** what THINKING IN CHORUS means – for I must **confess** that I don't*» [Carroll http]. На этом фоне возникает необходимость привлечения дивергентного мышления для поиска новых алгоритмов принятия решения, паттернов поведения и установления потенциальных связей с уже познанным, включаются креативность и фантазия.

В опыт субъекта в процессе мышления добавляются социально-коммуникативные элементы, помогая подобрать алгоритм обработки информации и принять решение. Многократное воспроизведение модифицированной идиомы ведет к закреплению алгоритма интерпретации. Понимая модифицированную идиому буквально, Алиса равняется на образ, который сформировался в результате его пословного прочтения. Именно поэтому она приходит к необычному решению: «*Better say nothing at all. Language is worth a thousand pounds a word!*» [Carroll http] – если язык такой дорогой, то лучше всего молчать. Нет смысла использовать идиому, если она уже таковой не является. «*Then there's no use in speaking*» [Carroll http] (it's no use – тоже идиома). В рамках контекста значения выражений «is worth – it's no use» вступают в противоречие и могут рассматриваться как антонимы.

Фраза «*I shall dream about a thousand pounds tonight...*» [Carroll http] – дает основание сделать вывод о том, что идиома была интерпретирована буквально. Алиса не была знакома с идиомой «*A picture is worth a thousand words*», и поэтому не смогла ее восстановить в памяти. Л. Кэрролл прибегает к намеренному повтору в пределах одного предложения в

начале и в конце «**I shall ... , I know I shall!**» для того, чтобы подчеркнуть уверенность девочки в правильности принятого решения.

Противопоставление актуального значения идиомы и буквальных значений составляющих компонентов приводит к ее семантическому переосмыслению. Л. Кэрролл создает эффект игры со смыслами: прямым и переносным, ведущую к намеренному воздействию на читателя [Lescerle http]. Прибегая к модификации известной идиомы, он создает не менее значимую фразу: язык – очень дорогая вещь, обращение с ним бесценно.

Не стоит забывать об игре со смыслами. Это – очередная подсказка-ключ. Алиса интерпретировала идиому – устойчивое сочетание с фигуральным значением буквально, не осознавая того, что она имеет цельное значение, а следовательно, неправильно. Свободные значения слов и словосочетаний легко вовлекаются в языковую игру, порождая языковую неоднозначность на разных уровнях.

Для маленького ребенка совсем не обязательно уметь читать или знать правила, согласно которым необходимо действовать, ни тем более, где находятся «кассы», где нужно оплачивать заветные желания, которые появляются раньше, чем осознание процесса их реализации. По мере взросления и познания действительности ребенок научится применять инструменты приобретения знаний и обработки информации, необходимой для того, чтобы правильно оценивать желания, соответствие видов деятельности для достижения желаемого результата.

О том, что Алиса пытается осмыслить ситуацию, свидетельствуют глаголы «to know», «to think»: «*Alice **thought** to herself*». Например, неоднозначность проявляется на уровне омонимии, обыгрыванием пары омофонов. Девочка сравнивает звуковые образы, пытается найти соответствующие когнитивные структуры «*It sounds like a **horse***» – «*a **hoarse** voice*» [Carroll http] и снова получает подсказку «*You might **make a joke on that***» [Carroll http]. Две языковые единицы, каждая из которых обладает собственным значением и формой, вступают в игру на гранях языка [Норман http]. Речевое выражение приобретает двусмысленность и ведет к созданию комического эффекта.

Маленький ребенок не задумывается о правилах, которые регламентируют поведение людей в реальном мире. В силу своего возраста он не имеет опыта такого взаимодействия, за него все отношения с внешним миром регулируют взрослые. Алиса с трудом ориентируется в странном мире Зазеркалья и от суматохи в поезде, высказываний пассажиров, абсурдности ситуации очень растеряна. Всякий раз, как только Алиса задумывалась над решением той или иной проблемы, тоненький голосок подсказывал ей “*You might **make a joke on that**...*» [Carroll http]. С одной стороны, умение шутить помогает преодолевать трудности, а с другой все, что происходит, – это шутка, игра слов, в которой заложен глубокий смысл.

Кэрролл виртуозно обыгрывает многозначность и широкозначность глагола «to make», который как и все широкозначные глаголы, обладает особенностью репрезентировать денотативные ситуации с различным набором участников, используя его в структуре известной идиомы «to play a joke on someone» – пошутить над кем-либо, разыграть [Online Etymology Dictionary [http](http://)]. Замена глагола «play» на «make», а также местоимения «someone» на указательное местоимение «that», на котором акцентируется особое внимание, приводит к переосмыслению идиомы. В качестве объекта шутки – языковая игра.

Предложение «*if you're so anxious to have a joke **made**, why don't you **make** one yourself?*» [Carroll [http](http://)] является эмфатическим, так как девочка расстроена, взволнована. Использование устойчивого выражения «why don't you...» не только выражает просьбу продолжить действие, но и вносит некоторый оттенок эмоционального противоречия «почему бы не...». Следует отметить грамматическую модификацию структурной схемы, представленную в виде смены залоговых форм: «to have a joke **made**» и «**make** one yourself», а также наличие в конце эмфатического местоимения «yourself», которое служит для эмоционального усиления. Кэрролл дает очень ценный совет: в любой ситуации в решении проблем, неудач и разногласий помогает удачно и вовремя подобранная шутка.

### Заключение

Таким образом, анализ примеров модификации идиом фрагмента художественного произведения дал основание прийти к следующим результатам.

1. Языковая игра, основанная на модификации идиом, затеянная Л. Кэрроллом в произведении-нонсенсе, приводит к достижению юмористического эффекта и созданию абсурдных ситуаций, шуток. Писатель использовал юмор как ключевой элемент своего повествования для создания абсурдных ситуаций, добавляя нотки причудливости и очарования повествованию. С одной стороны, это способ развлечь и позабавить читателя, а с другой – попытка поиска и принятия необычного, оригинального решения с привлечением ассоциаций и фантазии для выражения личного отношения к окружающей действительности.

2. Анализ фрагмента произведения-нонсенса показал, что в языковую игру легко вовлекаются свободные значения слов и словосочетаний, порождая языковую неоднозначность на разных уровнях. Сигналом языковой игры служит насыщение исследуемого фрагмента стилистическими средствами. В целях усиления выразительности, а также для достижения комического эффекта, Л. Кэрролл использует игровой потенциал фразеологической лексики, прибегая к модификации известной идиомы и переосмысляя ее значение.

3. Недостаточный когнитивный опыт не позволяет ребенку в полной мере осознать ограниченную сочетаемость фразеологизма, идиомы, т.к. отсутствует мотивированность выбора, необходимо усвоить особенности и условия правильного употребления лексических единиц. Это придет позже, по мере накопления опыта. Язык должен усваиваться ребенком вместе с определенной системой имеющихся в языке запретов на сочетаемость. Отсутствие языкового опыта приводит к расчлененному пониманию детьми идиом, воспринимая их как сочетания свободных слов, обладающих своим самостоятельным значением.

Дети часто изменяют идиоматические фразы по мере изучения и усвоения языка. Такие модификации для детей – веселый и творческий способ исследовать язык и выразить свое понимание идиом.

Лексическая замена компонентов идиомы воспринимается как языковая игра в процессе соотнесения с закрепленной в языке формой и семантикой и ведет к актуализации свободного значения ее отдельных элементов. Сталкивание переносного и прямого значений приводит к балансированию на гранях языка, осознанию смысловой неоднозначности языкового знака и обыгрыванию двуплановости его восприятия. Выбор способа семантизации зависит как от контекстов употребления, которые вызывают ассоциации с прямым значением ее компонентов, так и когнитивного и языкового опыта субъекта.

Семантическая модификация идиомы «*A picture is worth a thousand words*» ведет к ее переосмыслению и создает фразу: «*Language is worth a thousand pounds a word*», которая приобретает глубокий дополнительный смысл: умение эффективно и красноречиво использовать язык для передачи своих мыслей, идей или эмоций имеет огромную ценность.

4. Л. Кэрролл описывает пошаговый процесс приобретения опыта. При решении проблемных задач ребенок по причине недостаточного опыта испытывает затруднения, прибегает к помощи взрослых или пытается сделать это самостоятельно, используя известные алгоритмы принятия решений. Переход внешней речи во внутреннюю сигнализирует о способности к концептуализации, готовности к использованию значений, образов и символов. Вопросно-ответная деятельность, протекающая в рамках внутренней речи – попытка выработать собственный алгоритм речепорождения, придать собственный смысл языковым знакам, установить собственную мотивированность, обоснованную связью с обозначаемым. Внутренний голос – это мощный инструмент, который поможет без тени сомнения определить любую проблему, установить потенциальные связи с уже познанным, включить креативность и фантазию.

В результате анализа и описания модификации идиом как одного из видов языковой игры в художественном произведении мы пришли к заключению, что данный вид языковой игры можно рассматривать как

способ или стратегию, актуализирующую лингвистическую креативность у детей в ситуации языкового и когнитивного дефицита, которая может привести к оригинальным идеям и уникальным решениям.

### **Библиографический список**

*Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. №6. С. 62–68 [Электронный ресурс]. URL: [https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy\\_gotskij\\_L.S.IGRA\\_I\\_EE\\_ROL\\_V\\_PSIKICHESKOM\\_RAZVITII\\_REBENKA.pdf](https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy_gotskij_L.S.IGRA_I_EE_ROL_V_PSIKICHESKOM_RAZVITII_REBENKA.pdf) (дата обращения: 29.09.2024).

*Гридина Т.А.* К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи. Лингвистика креатива / под общей ред. проф. Т.А. Гридиной. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет. 2013. С. 5–58 [Электронный ресурс]. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/132622932.pdf> (дата обращения: 29.09.2024).

*Ильясова С.В.* Словообразовательная игра: от лингвокреативности до лингвоциничности (на материале языка современных российских СМИ) // Политическая лингвистика. 2020. № 3(81). С. 39-45 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.26170/pl20-03-03> (дата обращения: 29.09.2024).

*Коновалова Ю.О.* Языковая игра в современной русской разговорной речи: монография. Владивосток: Изд-во Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2008. 196 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://science.vvsu.ru/files/153C52BE-C949-4A35-BE6B-71A68008B862.pdf> (дата обращения: 29.09.2024).

*Лотман Ю.М.* Структура художественного текста. М.: Искусство. 1970. 387 с. [Электронный ресурс]. URL: [https://on4a.narod.ru/lotman\\_struktura\\_teksta\\_web.pdf](https://on4a.narod.ru/lotman_struktura_teksta_web.pdf) (дата обращения: 29.09.2024).

*Норман Б.Ю.* Игра на гранях языка. М.: Флинта. 2006. 344 с. [Электронный ресурс]. URL: [https://royallib.com/read/norman\\_boris/igra\\_na\\_granyah\\_yazika.html#0](https://royallib.com/read/norman_boris/igra_na_granyah_yazika.html#0). (дата обращения: 08.10.2024).

*Пыстина О.В.* Языковая игра как способ реализации прецедентного феномена в региональном коммуникативном медиапространстве // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. 15(1). С. 13–17. [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.30853/phil20210691> (дата обращения: 29.09.2024).

*Смирнова Е.О., Соколова М.В., Шеина Е.Г.* Подходы к пониманию игры в современной западной психологии // Современная зарубежная психология. 2012. 1(1). С. 53–64. [Электронный ресурс]. URL: <https://psyjournals.ru/jmfp/2012/n1/50107.shtml> (дата обращения: 29.09.2024).

*Цейтлин С.Н.* Детская речь. Ребенок осваивает фразеологизмы // Вестник Герценовского университета РГПУ. СПб. 2010. №11 С. 61–66. [Электронный ресурс]. URL: [https://lib.herzen.spb.ru/media/magazines/contents/2/2010\\_11/tseytlin\\_11\\_10\\_6\\_1\\_66.pdf](https://lib.herzen.spb.ru/media/magazines/contents/2/2010_11/tseytlin_11_10_6_1_66.pdf) (дата обращения: 29.09.2024).

*Arnon T., Lavidor M.* Cognitive control in processing ambiguous idioms: evidence from a self-paced reading study // J Psycholinguist Res. 2023. Vol. 52. Pp. 261–281. [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1007/s10936-022-09861-z> (дата обращения: 29.09.2024).

*Beck S.D., Weber A.* Context and Literality in Idiom Processing: Evidence from Self-Paced Reading // J Psycholinguist Res. 2020. Vol. 49. Pp. 837–863. [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1007/s10936-020-09719-2> (дата обращения: 29.09.2024).

*Bell N.* Multiple Perspectives on Language Play. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton. 2017. Vol. 1. [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1515/9781501503993> (дата обращения: 29.09.2024).

*Cambridge Dictionary* [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/worth> (дата обращения: 29.09.2024).

*Carroll L.* Through the Looking-Glass and what Alice found there [Электронный ресурс]. URL: <https://gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>. (дата обращения: 19.09.2024).

*Carrol G., Segaert K.* As easy as cake or a piece of pie? Processing idiom variation and the contribution of individual cognitive differences // Memory&Cognition. 2024. Vol. 52. Pp. 334-351 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/doi:10.3758/s13421-023-01463-x> (дата обращения: 19.09.2024).

*Ding F.* Cognitive Study of the Processing of Idioms // Proceedings of the 6th International Conference on Education, Language, Art and Inter-cultural Communication (ICELAIC 2019) Atlantis Press. 2019. Pp. 403-405. [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.191217.157> (дата обращения: 19.09.2024).

*Kenett Y.N.* The Role of Knowledge in Creative Thinking // Creativity Research Journal. 2024. Pp. 1–8 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1080/10400419.2024.2322858> (дата обращения: 19.09.2024).

*Lecerle J.-J.* «Language is worth a thousand pounds a word» // Angles. New Perspectives on the Anglophone World. 2015. 1. Pp. 1–6 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.4000/angles.2087> (дата обращения: 19.09.2024).

*Online Etymology Dictionary* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.etymonline.com/> (дата обращения: 19.09.2024).

*Runco M.A.* Cognition and Creativity. Editor(s): Mark A. Runco, Creativity (Third Edition), Academic Press. 2023. Ch. 1. Pp. 1–36

[Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102617-5.00012-6> (дата обращения: 19.09.2024).

### References

Vy`gotskij L.S. Igra i ee rol` v psixicheskom razvitii rebenka. // Voprosy` psixologii. 1966. №6. S. 62–68. [E`lektronny`j resurs]. URL: [https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy\\_gotskij\\_L.S.\\_IGRA\\_I\\_EE\\_ROL\\_V\\_PSIKICHESKOM\\_RAZVITII\\_REBENKA.pdf](https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy_gotskij_L.S._IGRA_I_EE_ROL_V_PSIKICHESKOM_RAZVITII_REBENKA.pdf). (data obrashheniya: 29.09.2024).

Gridina T.A. K istokam verbal`noj kreativnosti: tvorcheskie e`vristiki detskoj rechi. Lingvistika kreativa. / pod obshhej red. prof. T.A. Gridinoj – Ekaterinburg: Ural`skij gosudarstvenny`j pedagogicheskij universitet. 2013. S. 5–58. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/132622932.pdf>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Il`yasova S.V. Slovoobrazovatel`naya igra: ot lingvokreativnosti do lingvocinichnosti (na materiale yazy`ka sovremenny`x rossijskix SMI). // Politicheskaya lingvistika. 2020. № 3(81). S. 39–45 [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.26170/pl20-03-03>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Konovalova Yu.O. Yazy`kovaya igra v sovremennoj russkoj razgovornoj rechi: Monografiya. Vladivostok: Izdatel`stvo Vladivostokskogo gosudarstvennogo universiteta e`konomiki i servisa. 2008. 196 s. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://science.vvsu.ru/files/153C52BE-C949-4A35-BE6B-71A68008B862.pdf>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Lotman Yu.M. Struktura xudozhestvennogo teksta. M.: Iskusstvo. 1970. 387 s. [E`lektronny`j resurs]. URL: [https://on4a.narod.ru/lotman\\_struktura\\_teksta\\_web.pdf](https://on4a.narod.ru/lotman_struktura_teksta_web.pdf). (data obrashheniya: 29.09.2024).

Norman B.Yu. Igra na granyax yazy`ka. M.: Flinta. 2006. 344 s. [E`lektronny`j resurs]. URL: [https://royallib.com/read/norman\\_boris/igra\\_na\\_granyah\\_yazika.html#0](https://royallib.com/read/norman_boris/igra_na_granyah_yazika.html#0). (data obrashheniya: 29.09.2024).

Py`stina O.V. Yazy`kovaya igra kak sposob realizacii precedentnogo fenomena v regional`nom kommunikativnom mediaprostranstve. // Filologicheskie nauki. Voprosy` teorii i praktiki. 2022. 15(1). S. 13–17. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.30853/phil20210691>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Smirnova E.O., Sokolova M.V., Sheina E.G. Podxody` k ponimaniyu igry` v sovremennoj zapadnoj psixologii. // Sovremennaya zarubezhnaya psixologiya. 2012. 1(1). S. 53–64. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://psyjournals.ru/jmfp/2012/n1/50107.shtml>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Cejtlin S.N. Detskaya rech`. Rebenok osvivaet frazeologizmy`. // Vestnik Gercenovskogo universiteta RGPU. SPb. 2010. №11 S. 61–66. [E`lektronny`j resurs]. URL: [https://lib.herzen.spb.ru/media/magazines/contents/2/2010\\_11/tseytlin\\_11\\_10\\_61\\_66.pdf](https://lib.herzen.spb.ru/media/magazines/contents/2/2010_11/tseytlin_11_10_61_66.pdf). (data obrashheniya: 29.09.2024).

Arnon T., Lavidor M. Cognitive control in processing ambiguous idioms: evidence from a self-paced reading study. // J Psycholinguist Res. 2023. Vol. 52. Pp. 261–281. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1007/s10936-022-09861-z>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Beck S.D., Weber A. Context and Literality in Idiom Processing: Evidence from Self-Paced Reading. // J Psycholinguist Res. 2020. Vol. 49. Pp. 837–863. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1007/s10936-020-09719-2>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Bell N. Multiple Perspectives on Language Play. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton. 2017. Vol. 1. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1515/9781501503993>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Cambridge Dictionary. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/worth>. (data obrashheniya: 29.09.2024).

Carroll L. Through the Looking-Glass and what Alice found there. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>. (data obrashheniya: 19.09.2024).

Carrol G., Segaert K. As easy as cake or a piece of pie? Processing idiom variation and the contribution of individual cognitive differences. // *Memory&Cognition*. 2024. Vol. 52. Pp. 334-351. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/doi: 10.3758/s13421-023-01463-x>. (data obrashheniya: 19.09.2024).

Ding F. Cognitive Study of the Processing of Idioms. // *Proceedings of the 6th International Conference on Education, Language, Art and Inter-cultural Communication (ICELAIC 2019)* Atlantis Press. 2019. Pp. 403-405. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.191217.157>. (data obrashheniya: 19.09.2024).

Kenett Y.N. The Role of Knowledge in Creative Thinking. // *Creativity Research Journal*. 2024. Pp. 1–8. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1080/10400419.2024.2322858>. (data obrashheniya: 19.09.2024).

Lecerle J.–J. «Language is worth a thousand pounds a word». // *Angles. New Perspectives on the Anglophone World*. 2015. 1. Pp. 1–6. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.4000/angles.2087>. (data obrashheniya: 19.09.2024).

Online Etymology Dictionary. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.etymonline.com/>. (data obrashheniya: 19.09.2024).

Runco M.A. Cognition and Creativity. Editor(s): Mark A. Runco, *Creativity* (Third Edition), Academic Press. 2023. Ch. 1. Pp. 1–36. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102617-5.00012-6>. (data obrashheniya: 19.09.2024).