

Интернет-журнал «Мир науки» ISSN 2309-4265 <http://mir-nauki.com/>

2016, Том 4, номер 2 (март - апрель) <http://mir-nauki.com/vol4-2.html>

URL статьи: <http://mir-nauki.com/PDF/06PDMN216.pdf>

Статья опубликована 08.04.2016

Ссылка для цитирования этой статьи:

Мусийчук М.В., Павлов А.П. Функции юмора в языковой игре как основа развития интеллектуальной активности личности // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 2

<http://mir-nauki.com/PDF/06PDMN216.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

УДК 159.9: 37.03

Мусийчук Мария Владимировна

ФГБОУ ВПО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова», Россия, Магнитогорск

Институт педагогики, психологии и социальной работы

Доктор философских наук, доцент

E-mail: mv-mus@mail.ru

Павлов Анатолий Павлович

Издательский центр «Наукovedение», Россия, Москва

Кандидат технических наук, доцент

E-mail: pavlov@naukovedenie.com

Функции юмора в языковой игре как основа развития интеллектуальной активности личности

Аннотация. Исследование юмора в настоящее время происходит в ситуации смены методологических парадигм. Недостаточно осмысленной проблемой остается проблема выявления функций юмора в когнитивных процессах. В процессе познания проявляется способность сознания различным образом реагировать на комическое информационное воздействие, конструируя возможные ответы на это воздействие, в том числе и в юмористической форме. Содержание сознания в юмористической форме, репрезентирует цели и интересы субъекта познания, его творческий потенциал в наиболее выразительной языковой форме. Такой формой и является языковая игра, возникающая в процессе порождения или восприятия юмора.

Юмор представляет собой отход от реальности посредством игры в воображаемую ситуацию. В игровой рамке юмора реализуются одновременно две функции: с одной стороны, происходит проигрывание роли, с другой - контроль поведения. Есть все основания полагать, что образец поведения, содержащейся в юмористических высказываниях, становится эталоном для сравнения с наличным в ситуации поведением или предполагаемой реакцией. Наличие образца, содержащегося в представленном юмористическом контексте, выступает в роли ориентировочного поведения или способа реагирования, с одной стороны, и как эталон поведения, с другой. Проанализировано положение о том, что после схватывания несоответствия, в юмористическом тексте, появляется переоценка ситуации в целом.

Основные функции юмора в языковой игре как основе развития интеллектуальной активности могут быть представлены следующими положениями. Языковая игра, переводя речевую (и – соответственно социокультурную реальность) в игровую плоскость, очерчивают горизонт возможных миров индивидуального и социокультурного опыта. Ситуации восприятия юмора актуализируют интеллектуальную активность. Эмоциональный заряд формирует установку к действию, вызывая расширение актуальной языковой игры, возникающей при порождении и восприятии юмора. В процессе восприятия юмора

происходит подмена первоначального смысла за счет неожиданных реверсий. Реверсии обладают уникальным эффектом порождения нового смысла в процессе восприятия юмора в окружающих игровых рамках, что приводит к усилению процесса интеллектуальной активности.

Ключевые слова: языковая игра; юмор; интеллектуальная активность; когнитивные процессы; приемы остроумия; ирония; намек; метафора; игра слов

*...Язык – деликатная штука,
правда, знают об этом немногие
– горстка хороших поэтов.*

Е. Клюев «Между двух стульев»

*Я не терпел поражений, я только
нашел 10 000 способов которые
не работают.*

Томас Эдинсон

*Я обращался к богу только с
одной молитвой: «Господи,
сделай моих врагов смешными».
И Он сделал.*

Вольтер (1694 – 1778)

Исследование юмора в настоящее время происходит в ситуации смены методологических парадигм. Недостаточно осмысленной проблемой остается проблема выявления функций юмора в когнитивных процессах. В процессе познания проявляется способность сознания различным образом реагировать на комическое информационное воздействие, конструируя возможные ответы на это воздействие, в том числе и в юмористической форме. Содержание сознания в юмористической форме, репрезентирует цели и интересы субъекта познания, его творческий потенциал в наиболее выразительной языковой форме. Такой формой и является языковая игра, возникающая в процессе порождения или восприятия юмора.

В процессе порождения и восприятия юмора, происходит разрешение противоречия в «игровых рамках». Главным условием восприятия несоответствия как источника юмора является согласно МакГи (McGhee), «игровая рамка». Игровая рамка – коммуникативные сигналы – намеки, приглашающие к восприятию несовместимых событий в игровой форме: «это не серьезно», «это для смеха». Когда же контекстуальные намеки трудны для узнавания или, когда они недостаточно эффективно устанавливают дистанцию, необходимую для игровой установки, несоответствие не порождает смеха, а производит диаметрально противоположные реакции (испуга). Например, как взрослые традиционно играют с младенцами в игру «Забодая, забодая! Коза рогатая». И младенцы понимают, что это не серьезно, это шутка, ситуация с «козой рогатой» расположена в игровых рамках. И вместо испуга, заливаются смехом.

Традиционно интеллекту приписывается ряд функций. При этом одна из основных — это создание прогностических моделей, построение возможных вариантов будущего

подчеркивается в исследованиях В.Н. Дружинина, чью точку зрения мы разделяем. Игра— это одно из проявлений интеллекта (создание вероятных миров и действия с ними), его неотъемлемое свойство. При этом «порождение моделей мира» взрослыми людьми называется философией, искусством и т.п. Исследователи подчеркивают, что чем более интеллектуален человек, тем он более склонен к игре. Игра, на современном этапе развития науки понимается как активность индивида, направленная на условное моделирование той или иной развернутой деятельности. Возникновение игры в процессе эволюции животного мира обусловлено усложнением видовой жизнедеятельности и необходимостью усвоения опыта видового сообщества молодыми животными.

Также, представляет значительный интерес мысль С.Л. Рубинштейна о том, что «мотивы игры заключаются не в утилитарном эффекте и вещественном результате, которые обычно дает данное действие в практическом неигровом плане, но и не в самой деятельности безотносительно к ее результату, а в многообразных переживаниях, значимых для ребенка, вообще для играющего, сторон действительности» [1].

В этом плане представляется интересным провести анализ примера рисунка на древнегреческой вазе из книги Франсуа Лиссарраг. Вино в потоке образов. Эстетика древнегреческого пира¹. В аннотации к книге сказано, что «Книга Франсуа Лиссаррага, одного из лучших современных французских эллинистов, через анализ симпозию и действующих в его рамках культурных кодов и практик позволяет по-новому взглянуть на ключевые аспекты греческого способа жить и видеть мир, а также на истоки многих позднейших европейских традиций». Нас будет интересовать один из фрагментов в котором нашло отражение зарождение культурных смыслов и форм в Древней Греции. Автор пишет, что на вазах, могут быть представлены разноплановые рисунки, например, отображающие игры на равновесие и др. Нас будет интересовать рисунок на вазе, отображающий метафору в игре слов. Так двое сатиров, изображенных на рисунке, играют с вазами, как с телами «словно являют собой визуальный эквивалент классической игры слов: *pinein/binein* (пить/целовать)»².

«Без Диониса нет Афродиты» — гласит пословица, раскрывая игру смыслов в приведенной метафорической игре слов. Подчеркнем, что с нашей точки зрения Ф. Лиссарраг, удачно подметил в данной игре слов и смыслов, что в стране сатиров роль у пиршественной посуды вполне определенная: она помогает совмещать и смешивать удовольствия.

После обращения к примерам описывающим весьма и весьма земные образы, обратимся к высоким сферам. Приведем пример, предающий игру смыслов: «Находясь в пенсионерской поездке по Италии Иван Константинович Айвазовский написал картину «Хаос. Сотворение мира» на сюжет из Библии (Бытие 1:1), которая стала настоящей сенсацией в Риме. Папа Григорий XVI купил ее, наградив художника золотой медалью. «Исполать тебе, Ваня! – писал Н.В. Гоголь Айвазовскому. - Пришел ты, маленький человек, с берегов Невы в Рим и сразу поднял «Хаос» в Ватикане»³. В данной игре смыслов, реализован прим остроумия «буквализация метафоры».

Юмор как род интеллектуальной игры описан в исследованиях Е. Обуэ. Юмор как род языковой игры, осуществляемый набором языковых и стилистических приемов, семантических языковых единиц, исследовал Л. Витгенштейн. Сходную точку зрения

¹ Лиссарраг Ф. Вино в потоке образов. Эстетика древнегреческого пира / Пер. с франц. Е. Решетниковой. - М.: Новое литературное обозрение, 2008. - 176 с. Серия: Интеллектуальная история.

² Лиссарраг Ф. Вино в потоке образов. Эстетика древнегреческого пира / Пер. с франц. Е. Решетниковой. - М.: Новое литературное обозрение, 2008. – С. 24 - 25.

³ <http://sitefaktov.ru/index.php/home/388-okartinah>.

описывает Мак Ги, утверждая, что юмор представляет собой восприятие несоответствия в игровом контексте, которое может сопровождаться улыбкой и смехом. О юморе как чистой игре представлений, «игре идей», писал И. Кант. Юмор – игра ума, ежедневное нравственное и духовное омовение подчеркивал Ж. Ренар. Аналогичным по сути является высказывание К. Фишера, определяющего остроумие как играющее суждение. Одним из основополагающих факторов при рассмотрении проблемы эффективной мотивации к творчеству является, то, что в юморе как игре заключен интеллектуальный момент как существенный компонент. Ярko и образно эта мысль передана С.Л. Рубинштейном, написавшим, что чувство юмора аналогично по уровню обобщенности отвлеченному мышлению.

Таким образом, из вышесказанного следует вывод, что в юморе как игре, моделирующей существенные компоненты деятельности, заключен интеллектуальный компонент, порождающий восприятие несоответствий в игровом контексте, разрешение которых требует включения интеллектуальной активности личности, опосредованной полифункциональностью юмора как частью механизма вероятностного прогнозирования.

Для уточнения свойств игры необходимо определение факторов, лежащих в основе ее привлекательности. В этом плане интересно высказывание Д. Кавторадзе, определяющего игру как «способ группового диалогического исследования возможной действительности в контексте личностных интересов». В данном определении подчеркнута наличие следующих факторов: личных интересов каждого участника; «возможной действительности» (иной реальности); возможность действий в этой действительности (исследования); процесс коммуникации (диалога).

Юмор представляет собой отход от реальности посредством игры в воображаемую ситуацию. Ставя вопрос о том, является ли переход в воображаемую ситуацию в игре отходом от реальности, С.Л. Рубинштейн отвечает на него так: «В игре есть отлет от действительности, но есть и проникновение в нее. Поэтому в ней нет ухода, нет бегства от действительности в будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир. Все, чем игра живет и что она воплощает в действии, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности с тем, чтобы еще глубже в действенном плане выявить другие» [2]. Именно выявление в действенном плане различных сторон ситуации и позволяет сделать юмор, механизмом развития интеллектуальной активности.

В игровой рамке юмора реализуются одновременно две функции: с одной стороны, происходит проигрывание роли, с другой - контроль поведения. Есть все основания полагать, что образец поведения, содержащейся в юмористических высказываниях, становится эталоном для сравнения с наличным в ситуации поведением или предполагаемой реакцией. Наличие образца, содержащегося в представленном юмористическом контексте, выступает в роли ориентировочного поведения или способа реагирования, с одной стороны, и как эталон поведения, с другой. При восприятии юмористической ситуации имеется своеобразное раздвоение, основанное на рефлексии. Так, например, как в этих фразах:

1. Кому нужна богатая, красивая, умная, чувствительная женщина... содержащая вас? Обращайтесь. Я научу вас, как правильно закатывать губу!!!
2. Сегодня встала на весы... И поняла, что надпись на конфетах «КОРОВКА», это не название, а предупреждение.
3. Молодая, симпатичная, милая, нежная, хорошо готовлю, голова не болит... Никого не ищу... Так... Хвастаюсь.

В данных фразах использованы различные приемы остроумия. Так, во фразе “1” примера реализован прием ложное усиление; в примере “2” реализована ирония в форме сарказма; во фразе “3” просматривается прием «ложное усиление».

Впервые термин «языковая игра», употребил Л. Витгенштейн, который определил ее как «модель, которая своими сходствами и несходствами, призвана пролить свет на возможность нашего языка» [3]. Выделенные сущностные особенности в равной степени присущи юмору и находят воплощение в языковых играх. При этом также полифункциональность юмора находит яркое воплощение в языковой игре (каламбур, полисемия, амфиболия и мн. др.). Языковая игра – это формы самой жизни, считал Л. Витгенштейн, и что не только язык, а сама реальность, которую мы воспринимаем через призму языка, является совокупностью языковых игр. В «Новейшем философском словаре» подчеркивается, что языковая игра, переводя речевую (и – соответственно социокультурную реальность) в игровую плоскость, очерчивают горизонт возможных миров индивидуального и социокультурного опыта как не совпадающих с наличными, что в ситуации восприятия юмора актуализирует интеллектуальную активность.

Вот такими горизонты «возможных миров». Могут быть представлены на основе юмористической формы:

1. Справедливее всего в мире распределены деньги: все жалуются на нехватку. (Даниил Рудный).

В данном примере реализован прием остроумия «намек», в форме миловидного притворства или халеазма.

2. «Месье Зимин, месье Герар вас ожидает». Управляющий гостиницей Pres D' Eugenie дождался, пока я допью чай из моркови с чабрецом, и теперь стоит передо мной с лицом, выражающим готовность сделать для меня все: вызвать такси, отдать жизнь и даже фамильные драгоценности своей бабушки.

Меня всегда поражал вот такой артистизм гостеприимства. Я думал, как они его добиваются. Может, это актерские курсы или самогипноз?

Но вообще - никаких сил не хватит. Управляющий работает у Герара уже тридцать лет. Я думаю, что за тридцать лет не растерять симпатий к миру двуногих можно, только действительно им симпатизируя»⁴ Книга, из которой приведен пример, носит название «Единицы условности». Интересно, сказал один из читателей, посмотрим в каких единицах можно измерить условности. И потом через несколько лет узнал и мнение автора книги о названии. «Вот, что ответил Алексей Зимин на вопрос, почему он так именно назвал книгу: «Почему книжка так называется? Потому что У.Е. – условные единицы, единицы условности - это то, в чем мое поколение оценивает все на свете хотя этот вариант объяснения лишь один из многих. Вообще же это просто какая-то магнетическая группировка звуков»⁵. Игра смыслов, добавим мы от себя.

Цитата с примером “2” представлена более обширно, чем только фрагмент с шуткой так как именно это расширение позволяет более четко горизонт возможных миров индивидуального и социокультурного опыта как не совпадающих с наличными». Прием остроумия в данном примере «Смешенье стилей или совмещение планов». Это выражается такими словами как «сделать для меня все: вызвать такси, отдать жизнь и даже фамильные драгоценности своей бабушки».

⁴ Зимин А. Единицы условности. М.: Эксмо, 2008.

⁵ <http://www.ozon.ru/context/detail/id/3740295/12.0./2016>.

Наряду с языковой игрой, природа юмора многими исследователями описывается как реакция «восприятия несоответствия в игровом контексте, которое может сопровождаться улыбкой и смехом». Под «несоответствием» подразумевается одновременное, или почти одновременное, появление обычно не соединимых, не совпадающих в данном контексте элементов. Отмечается, что несоответствие - необходимое, но недостаточное условие возникновения юмора, и нуждается в дополнении другими элементами, ибо выступает в качестве центрального понятия и в других теориях: страха, любопытства, изумления.



Рисунок 1. Фото из жизни⁶



Рисунок 2. Из школьных сочинений⁷

Для Фрейда остроумие начинается с разгадывания и последовательно превращается в понимание, - и последовательно превращается в смех. Данная мысль является центральной для теории «несоответствие - разрешение»: вслед за начальной фазой усмотрения противоречия между тем, что субъект встречает, и индивидуальными ожиданиями, воспринимаемый юмор вовлекается во вторую фазу – «разрешения несоответствия». В этой фазе два первоначально не совместимых элемента «примеряются»: находится некое «оправдание» для одновременного существования несовместимых элементов, новый смысл их совмещения. Элемент разрешения находится в намеке и иногда не просматривается с очевидностью, что требует включения процесса интеллектуальной активности. Именно намек дает возможность прийти к пониманию и преодолеть первичную реакцию удивления. И. Кант и некоторые другие мыслители подчеркивали, что в шутке наблюдается контраст между ожиданиями человека (основанными на его жизненном опыте) и конечным результатом. Как, например, в этой истории:

Мне сказали: «Пить надо в меру».

Я заглянул в словарь: МЕРА (старорусск.) – единица объёма равная 26,4 литра...

В данном случае, не подтвердившиеся ожидания, реализованы в форме двойного истолкования.

Действие аналогичного механизма в процессе понимания юмора описывает Фрай. Исследователь утверждает, что в процессе восприятия юмора происходит изменения первоначального смысла за счет неожиданных реверсий. Реверсии, по мнению Фрая, обладают уникальным эффектом порождения нового смысла, в процессе восприятия юмора, в окружающих игровых рамках. В ряде случаев, шутка строится, на намеренном нарушении принципов сочетаемости слов:

⁶ https://vk.com/lifehacker_ru?z=photo-24094338_406367734%2Falbum-2409433_00%2Frev.

⁷ http://rjaka.ru/blog/43283043419/Iz-shkolnyih-sochineniy...?utm_campaign=transit&utm_source=main&utm_medium=page_6&domain=mirtesen.ru&paid=1&pad=1.

Уехал поездом, вернулся ослом.

Врач – пациентке: «Раздевайтесь!»

– «А вы, доктор?».

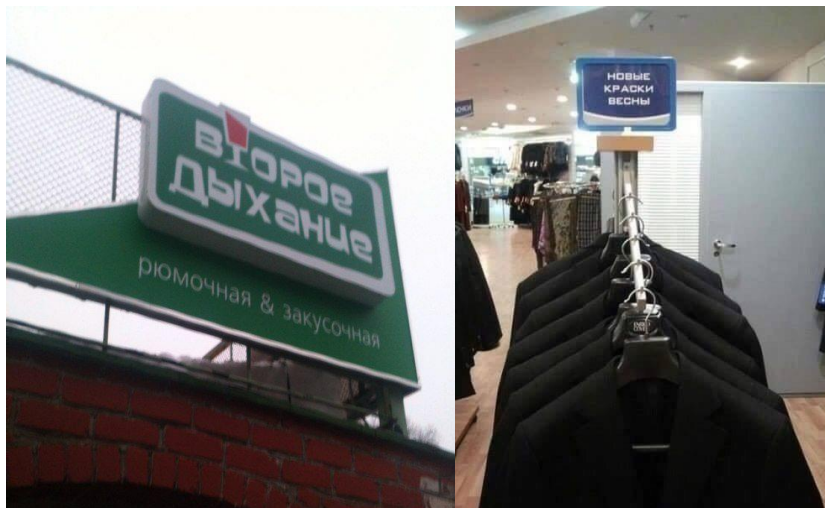


Рисунок 3. Примеры юмора в сети⁸

Функциональное развитие создавая зону ближайшего развития умственных действий с опорой на речь и в дальнейшем с опорой на вербальный юмор. Игра в онтогенезе личности выполняет тренировочную, упражняющую функцию, разрешая противоречие между предметными условиями и имеющимся субъективным опытом личности. На современном этапе развития науки игра понимается как условное моделирование той или иной развернутой действительности. При этом происходит эмоциональное переживание различных сторон действительности, приспособление к изменчивым условиям существования.

⁸ http://rjjaka.ru/blog/43651380614/Neissyakayemyiy-potok-reklamnogo-marazma?utm_campaign=transit&utm_source=main&utm_medium=page_8&domain=mirtesen.ru&paid=1&pad=1&mid=F3BD45589CF36A58FF20CC99E7C57E01.

http://rjjaka.ru/blog/43651380614/Neissyakayemyiy-potok-reklamnogo-marazma?utm_campaign=transit&utm_source=main&utm_medium=page_8&domain=mirtesen.ru&paid=1&pad=1&mid=F3BD45589CF36A58FF20CC99E7C57E01.

Более того, за счет игровой сущности юмора, разрешающего противоречия в «игровых рамках», происходит порождение новых смыслов, опосредованное созданием прогностических моделей, построение возможных вариантов будущего. Активное применение юмора, обладающего системой специфических функций и разрешающего противоречия в «игровых рамках» в профессиональной деятельности (и в первую очередь, системе человек-человек - психотерапия, педагогика, менеджмент) вызывает снижение напряжения и эмоциональную разрядку; стимуляцию интеллектуальной деятельности; организацию взгляда со стороны; облегчение восприятия жизненных проблем; исследование «запретных» тем в спокойной и благоприятной обстановке; облегчение налаживания контакта между людьми, которые вместе посмеялись; лучшее понимание поведения за счет его пародирования [4].

Образец поведения, содержащийся в юмористических высказываниях, становится эталоном для сравнения с наличным в ситуации поведением или предполагаемой реакцией. В игровой рамке юмора реализуются одновременно как бы две функции; с одной стороны, происходит проигрывание роли, с другой контроль - поведения. Наличие образца, содержащегося в представленном юмористическом контексте, выступает в роли ориентировочного поведения или способа реагирования, с одной стороны, и как эталон поведения, с другой. Рассмотрим, в качестве примера «иронию над собой» или самоиронию.

Перенесем акцент с анализа конструкции шутки и выявления приема остроумия использована при создании юмористического эффекта, в прагматическую плоскость, выявляя задачи юмора через призму контроля собственного поведения личности в кризисной ситуации. Сошлемся на точку зрения Владимира Тараненко, изложенную в книге «Управление персоналом. Корпоративный мониторинг. Психодиагностика». «Люди, которые не боятся попасть в неловкое или даже смешное положение, люди, которые могут иронизировать над собой и умеют сказать, что они не правы, - очень сильные бойцы и предельно опасны как противники. Их сложно просчитать, поскольку, уже будучи поставлены на колени, они могут на последние деньги купить патроны»⁹. Можно обратить внимание, что в этой фразе автора наличествует некоторый крен в сторону черного юмора. Хотим обратить внимание на другое, «люди, которые могут иронизировать над собой и умеют сказать, что они не правы, - очень сильные бойцы и предельно опасны как противники». Эта еще одна из важных функций юмора, в которой интеллектуальная активность, проявляется как способность поиска решений в трудных жизненных ситуациях [13]. Иногда эти поиски отражаются в форме черного юмора.

Языковая игра, переводя речевую (и – соответственно социокультурную реальность) в игровую плоскость, очерчивают горизонт возможных миров индивидуального и социокультурного опыта. Ситуации восприятия юмора актуализируют интеллектуальную активность [5; 7]. Эмоциональный заряд формирует установку к действию, вызывая расширение актуальной языковой игры, возникающей при порождении и восприятии юмора [6]. В процессе восприятия юмора происходит подмена первоначального смысла за счет неожиданных реверсий. Реверсии обладают уникальным эффектом порождения нового смысла в процессе восприятия юмора в окружающих игровых рамках, что приводит к усилению процесса интеллектуальной активности.

⁹ Тараненко В. Управление персоналом. Корпоративный мониторинг. Психодиагностика. Киев: Ника-Центр 2002. С. 5.

ЛИТЕРАТУРА

1. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб., 1999. С. 487.
2. Там же. С. 592.
3. Витгенштейн Л. Философские исследования // Философские работы. М., 1994. С. 220.
4. Мусийчук М.В. Специфика взаимосвязи смыслового содержания и словесной формы в процессе порождения юмористических высказываний // Вестн. Новосиб. гос. ун-та. Серия: Философия. 2005. Т. 3. вып. 1. С. 62 – 68.
5. Мусийчук М.В. Юмор как основа развития интеллектуальной активности. Магнитогорск: МаГУ. 2005. 236 с.
6. Мусийчук М.В. Понимание имплицитного смысла как основа креативного механизма юмора // Вестн. Новосиб. гос. ун-та. Серия: Философия. 2007. Т. 15. вып. 1. С. 22 – 26.
7. Мусийчук М.В. Юмор как форма интеллектуальной активности // Общество: социология, психология, педагогика. 2014. №1. С. 35 – 41.
8. Мусийчук М.В., Павлов А.П. «Лайфхак» как форма интеллектуальной активности в современных интеллектуальных системах // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 1 <http://mirnauki.com/PDF/22PDMN116.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.
9. Павлов А.А. Информационные технологии на кадровой службе // Науковедене. Интернет-журнал. 2010. Вып. 2.
10. Алимова Н.К., Павлов А.А. Персонология как ответ на вызовы глобальных проблем современности // Науковедение. Интернет-журнал. 2011. №1. 3. Павлов А.П. Инвестиции в человеческий капитал элиты // Науковедение. Интернет-журнал. 2010. Вып. 2.
11. Богоявленская Д.Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества. Ростов-на-Дону: Изд-во Ростовского университета, 1983. С. 13.
12. Симонов П.В. Категории сознания, подсознания и сверхсознания в творческой системе К.С. Станиславского // Бессознательное. Тбилиси. 1978. №2. С. 518.
13. Мусийчук М.В. Юмор как основа развития интеллектуальной активности. Магнитогорск, 2005.
14. Мусийчук М.В. Юмор как метакогнитивный механизм развития интеллектуальной активности // В сборнике: Профессионализм и творчество. Сборник научных статей. Магнитогорск, 2004. С. 58-68.
15. Мусийчук М.В. О семантическом сходстве приёмов остроумия и задач головоломок. В сборнике: Наука на современном этапе: проблемы и решения Межвузовский сборник научных трудов. Москва, 2003. С. 66-71.
16. Мусийчук М.В. Когнитивные механизмы структуры комического: философско-методологические аспекты. Автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора философских наук / Институт философии и права СО РАН. Новосибирск, 2012. 19. <http://www.anekdotov.net> 06.02.2016.

Musiychuk Mariya Vladimirovna

Nosov Magnitogorsk State Technical University, Russia, Magnitogorsk
Institute of Pedagogy, Psychology and Social Work
E-mail: mv-mus@mail.ru

Pavlov Anatoly Pavlovich

LTD «Publishing Centre «NAUKOVEDENIE», Russia, Moscow
E-mail: pavlov@naukovedenie.com

Functions of humour in language game as a basis of development of intellectual activity of the personality

Abstract. Research of humour happens in a situation of change of methodological paradigms now. The problem of identification of functions of humour in cognitive processes remains insufficiently intelligent problem. In the course of knowledge ability of consciousness variously is shown to react to comic information influence, designing possible responses to this influence including in a comic form. Content of consciousness in a comic form, represents the purposes and interests of the subject of knowledge, his creative potential in the most expressive language form. Such form is also the language game arising in the course of generation or perception of humour.

The humour represents withdrawal from reality by means of game in the imagined situation. In a game frame of humour two functions are realized at the same time: on the one hand, there is a playing of a role, to another - control of behavior. There are all bases to believe that the example of behavior, contained in comic statements, becomes a standard for comparison with cash behavior in a situation or alleged reaction. Existence of the sample which is contained in the presented comic context acts as approximate behavior or a way of reaction, on the one hand, and as a behavior standard, with another. The provision that after a discrepancy skhvatyvaniye, in the comic text, reevaluation of a situation in general appears is analysed.

The main functions of humour in language game as to a basis of development of intellectual activity can be presented by the following provisions. Language game, translating speech (and – respectively sociocultural reality) in the game plane, outline the horizon of the possible worlds of individual and sociocultural experience. Situations of perception of humour staticize intellectual activity. The emotional charge forms installation to action, causing expansion of the actual language game arising at generation and perception of humour. In the course of perception of humour there is a substitution of initial sense due to unexpected reversions. Reversions have unique effect of generation of new sense in the course of perception of humour in a surrounding game framework that leads to strengthening of process of intellectual activity.

Keywords: language game; humour; intellectual activity; cognitive processes; wit receptions; irony; hint; metaphor; word-play

REFERENCES

1. Rubinshteyn S.L. Osnovy obshchey psikhologii. SPb., 1999. S. 487.
2. Tam zhe. S. 592.
3. Vitgenshteyn L. Filosofskie issledovaniya // Filosofskie raboty. M., 1994. S. 220.
4. Musiychuk M.V. Spetsifika vzaimosvyazi smyslovogo sodержaniya i slovesnoy formy v protsesse porozhdeniya yumoristicheskikh vyskazyvaniy // Vestn. Novosib. gos. un-ta. Seriya: Filosofiya. 2005. T. 3. vyp. 1. S. 62 – 68.
5. Musiychuk M.V. Yumor kak osnova razvitiya intellektual'noy aktivnosti. Magnitogorsk: MaGU. 2005. 236 s.
6. Musiychuk M.V. Ponimanie implitsitnogo smysla kak osnova kreativnogo mekhanizma yumora // Vestn. Novosib. gos. un-ta. Seriya: Filosofiya. 2007. T. 15. vyp. 1. S. 22 – 26.
7. Musiychuk M.V. Yumor kak forma intellektual'noy aktivnosti // Obshchestvo: sotsiologiya, psikhologiya, pedagogika. 2014. №1. S. 35 – 41.
8. Musiychuk M.V., Pavlov A.P. «Layfkhak» kak forma intellektual'noy aktivnosti v sovremennykh intellektual'nykh sistemakh // Internet-zhurnal «Mir nauki» 2016, Tom 4, nomer 1 <http://mirnauki.com/PDF/22PDMN116.pdf> (dostup svobodnyy). Zagl. s ekrana. Yaz. rus., angl.
9. Pavlov A.A. Informatsionnye tekhnologii na kadrovoy sluzhbe // Naukovedene. Internet-zhurnal. 2010. Vyp. 2.
10. Alimova N.K., Pavlov A.A. Personologiya kak otvet na vyzovy global'nykh problem sovremennosti // Naukovedenie. Internet-zhurnal. 2011. №1. 3. Pavlov A.P. Investitsii v chelovecheskiy kapital elity // Naukovedenie. Internet-zhurnal. 2010. Vyp. 2.
11. Bogoyavlenskaya D.B. Intellektual'naya aktivnost' kak problema tvorchestva. Rostov-na-Donu: Izd-vo Rostovskogo universiteta, 1983. С. 13.
12. Simonov P.V. Kategorii soznaniya, podsoznaniya i sverkhsoznaniya v tvorcheskoy sisteme K.S. Stanislavskogo // Bessoznatel'noe. Tbilisi. 1978. №2. S. 518.
13. Musiychuk M.V. Yumor kak osnova razvitiya intellektual'noy aktivnosti. Magnitogorsk, 2005.
14. Musiychuk M.V. Yumor kak metakognitivnyy mekhanizm razvitiya intellektual'noy aktivnosti // V sbornike: Professionalizm i tvorchestvo. Sbornik nauchnykh statey. Magnitogorsk, 2004. S. 58-68.
15. Musiychuk M.V. O semanticheskom skhodstve priemov ostroumiya i zadach golovolomok. V sbornike: Nauka na sovremennom etape: problemy i resheniya Mezhvuzovskiy sbornik nauchnykh trudov. Moskva, 2003. S. 66-71.
16. Musiychuk M.V. Kognitivnye mekhanizmy struktury komicheskogo: filosofskometodologicheskie aspekty. Avtoreferat dissertatsii na soiskanie uchenoy stepeni doktora filosofskikh nauk / Institut filosofii i prava SO RAN. Novosibirsk, 2012. 19. <http://www.anekdotov.net> 06.02.2016.