

Недовіра до норми або креативна гра?

Для визначення поняття «креативна гра» у статті здійснено спробу диференціювати поняття «креативність», «креатив», «творчість». Проблема дослідження феномену й онтологічних засад творчості актуальна, оскільки творчість – сутнісна характеристика людини. Запропоновано огляд основних сучасних концепцій гри та теорії мовної гри. Мовна гра визначається як деяка мовна неправильність або незвичайність, усвідомлювана мовцем (або тим, хто пише) і навмисно допускається. Креативна гра трактується як творчість, орієнтована на досягнення певної мети. Перспективним вбачається дослідження креативної гри в індивідуально-авторському аспекті.

Ключові слова: творчість, креативність, гра, креативна гра.

Творчество! Вот великое спасение от страданий, великое облегчение жизни!

Ф. Ницше

Постановка наукової проблеми та її визначення. Творчість – міждисциплінарне й багатомірне явище, яке пронизує всі сфери людської діяльності. Потреба вивчення природи творчості та прояву творчих здібностей пов'язана з ключовими для сучасної цивілізації поняттями «інновація», «креативність», «новизна». Дійсність, що швидко змінюється і щораз ускладнюється, ставить людину перед постійним вибором і пошуком нових рішень, образів, форм, змушує задуматися про свій творчий потенціал [13]. Творчість – це діалог із вічністю, Богом, із самим собою і світом. У творчості людина уподібнюється Богові, оскільки створює щось не з примусу, а абсолютно вільно. Творчість стає вільною відповіддю на заклик Бога. <...> Творчість – абсолютно оригінальне створення людиною нечуваного, <...> одкровення самої людської природи [2].

Творчу діяльність особистості вивчають із позицій філософії людини, матеріальних і духовних цінностей, когнітології і штучного інтелекту, природознавства, соціальної та поведінкової психології, економіки й підприємництва, соціології, мистецтвознавства, культурології, педагогіки та лінгвістики. У межах багатьох наукових підходів розкриваються різні сторони й аспекти творчих процесів, однак на цьому етапі відсутня єдина теорія творчості, яка б узагальнювала всі універсальні закономірності цього явища. Креативність ще не концептуалізована й емпірично не визначена.

Поняття «креативність» (від латин. *creatio* – творення) позначає здатність до творчості в широкому значенні слова – здатність продукувати нові ідеї і знаходити нетрадиційні способи розв'язання завдань. Креативність, однозначно так і не визначає Торренсом (він увів це поняття), вона й далі сприймається як синонім творчої активності в будь-якій сфері людської діяльності [див. 11].

Актуальність дослідження. Через свою багатогранність і неоднозначність поняття «креативна гра», на нашу думку, потребує найретельнішого вивчення. Складність явища ускладнює його однозначне визначення, оскільки гра, у тому числі креативна, – такий екзистенційний феномен, який, імовірно, найбільше відштовхує від себе поняття [15, с. 380].

Мета статті – визначити поняття «креативна гра».

Завдання – диференціювати поняття «творчість», «креативність», «креатив», проаналізувати основні сучасні концепції гри та теорії мовної гри.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Арістотель уважав, що світ вічний; у розумінні часу він не має ні початку, ні кінця. Творчість у природі – процес постійного утворення та руйнування, мета якого – наближення матерії до духу, перемога форми над матерією, що здійснюється, нарешті, в людині.

У сучасній парадигмі наукового знання поняття «творчість» розуміють досить широко, сполучаючись із термінами «творче мислення», «креативність», «новаторство», значення яких трактують як синонімічні й визначають одне через інше, оскільки досить складно провести межі, що чітко розділяють названі поняття:

- новаторство – вияв ініціативи, творення нового у науці, мистецтві, виробництві, управлінні тощо [7];
- *creativity – the ability to create new ideas or things using your imagination* [14, p. 327];
- творчість – «продуктивна розумова діяльність, що приносить нетривіальний (якісно новий, неочевидний) результат» [5, с. 131].

Ключовою характеристикою творчості є принципова новизна продукту, тобто творче мислення характеризується пошуком принципово нових рішень, виходом за межі існуючої системи.

Поняття «креатив», яке на зламі ХХ–ХХІ ст. увійшло в професійну лексику фахівців, котрі працюють у сфері реклами, зв'язків із громадськістю, журналістики, стало також активно використовувати і в повсякденній лексиці. «Креативність» увійшла в моду як стиль життя, хоча кожна епоха дає приклади неординарності й сміливості в образах та моделях поведінки, у тому числі комунікативних, але в цей період ця тенденція знаходить нове ім'я.

Сфера креативності складна для досліджень і викликає безліч суперечок, оскільки емпіричне поле фактів, що належать до цієї проблеми, дуже широке. Креативність, розглянута в різних концепціях, постає у вигляді частин головоломки, зібрати яку цілком ще нікому не вдалося. Як відзначають дослідники, процес розуміння креативності сам вимагає креативного дії.

Існує два принципових постулати в теорії творчості, які підтримує більшість дослідників. Перше: творчість – специфічна видова особливість людини, що найістотнішим чином відрізняє її від тваринного світу. Саме здатність до творчості, тобто до створення якоїсь принципової нової якості, виділяє людину з природи, протиставляє її природі й виступає джерелом праці, свідомості, культури. Друге: творчість – один із найбільш активних станів і проявів людської свободи. За своїм змістом вона тісно пов'язана з грою [див. 11].

Зупинимося коротко на сучасних концепціях гри.

Сучасна наука гру трактує як невід'ємний елемент культури. Гру вважають першопричиною, джерелом людської культури. При цьому наголошують, що культура виникає не як гра і не з гри, а в грі. Антитетичний і агоністичний базиси культури лежать у грі, яка старіша за будь-яку культуру [15, с. 127].

На сьогодні існують різні напрями вивчення цього феномену. Гра стає об'єктом дослідження багатьох наук. У філософських і культурологічних роботах проаналізовано роль гри в суспільстві, її значення в розвитку культури, співвідношення категорій Гри та Буття (Х. Г. Гадамер, Ю. М. Лотман, Л. Т. Ретюнських, Й. Хейзінга та ін.). Неабиякий інтерес до цього феномену простежується також у галузі вивчення взаємозв'язку гри та мислення, гри та мови, гри і творів художньої літератури. У педагогіці гру трактують із позиції її впливу на розвиток творчого потенціалу особистості, на її здатність до інтеграції в суспільство (Л. С. Виготський, Ж. Піаже, Д. Б. Ельконін та ін.)

Психологи вивчають гру як компонент поведінки особистості в різних ситуаціях (рефлексивні, рольові ігри – Е. Берн, І. С. Кон та ін.) Соціологічні концепції пов'язують феномен гри з функціонуванням людини в певних ролях, які вона відіграє в житті (І. Гофман, Ю. А. Левада, Р. Ліптон, Дж. Мід та ін.) Невід'ємним об'єктом дослідження стає гра і під час вивчення драматичного мистецтва (Ю. М. Лотман, В. Е. Мейерхольд, К. С. Станіславський та ін.)

Гра – це діяльність, яка надає всім її учасникам право вільного самовираження. Гра – найпоширеніша форма креативності. Креатив – творча людина, схильна до нестандартних способів розв'язання завдань, здатна до оригінальних і нестандартних дій, відкриття нового, створенню унікальних продуктів. Вважають, що нова якість – продукт творчості – виникає лише тоді, коли дві (або більше) відносно автономні системи знання поєднуються в одну нову систему. Саме їх взаємодія в межах цієї нової системи веде до виникнення нової якості. Креатив – це творчість, яка має прагматичний характер, орієнтована на досягнення конкретних поставлених цілей і завдань. Під поняттям «креативність» розуміють здатність індивіда породжувати нові ідеї та способи вираження, відхилитися в мисленні й діяльності від стереотипів. Відхилення від норми, тобто аномалія, є принципом побудови креативної (мовної / мовленнєвої) гри.

Значне поширення отримала теорія, яка трактує мовну гру як відхилення від норми, тобто аномалію. У мові та словесному мистецтві аномалія має вигляд «наскрізної дії відхилень від норми, яке бере свій початок у сфері сприйняття світу, яке постачає дані для комунікації, проходить через сферу спілкування, відкладається в лексичній, словотвірній та синтаксичній семантиці й завершується в словесній творчості» [1, с. 80].

Тезу про те, що мовна гра можлива лише за умови відхилення від норми, підтримують також інші дослідники цього феномену (Є. М. Земська, М. В. Китайгородська, Є. М. Ширяєв). Так, аналізуючи форми прояву мовної гри в розмовному мовленні, вчені вважають, що мовна гра виступає як особливий вид комічного. Вона слугує для того, щоб викликати посмішку, сміх, створити жартівливий настрій або іронічне ставлення. Залежно від мети мовної гри дослідники виділяють два її типи –

балагурство і гострослів'я. Якщо балагурство не пов'язане з передачею змісту мовлення, то до тепністю є незвичайна форма вираження, пов'язана з глибшим висловлюванням думки мовця і з більш образним, експресивним передаванням змісту. Автори цієї концепції висувають тезу про співвідношення мовної гри з рівневою структурою мови. При цьому вони докладно аналізують прийоми ігрових маніпуляцій із мовою на фонологічному, граматичному, словотвірному, лексико-семантичному та стилістичному рівнях.

Рівневий аналіз мови як бази для мовної гри проводиться й у межах іншого підходу, при якому розширюються межі дослідження й аналізуються форми прояву мовної гри не лише в розмовному мовленні, а й у художніх текстах. До сфери дослідження потрапляють також орфографія, пунктуація, синтаксис, структура тексту. Крім того, велика увага приділяється зв'язку мовної гри та прагматики. Під час визначення мовної гри дослідники також відштовхуються від поняття норми: «Мовна гра – це деяка мовна неправильність (або незвичайність) і, що дуже важливо, неправильність, усвідомлювана мовцем (або тим, хто пише) і навмисно допускається» [10, с. 23]. І як основну функцію мовної гри розглядають установку на комічне. Як результат ігрової маніпуляції задля досягнення комічного ефекту виступає, згідно з цією концепцією, мовний жарт. Мовний жарт, отже, розуміють як «цільний текст обмеженого обсягу (або автономний елемент тексту) з комічним змістом» [10, с. 23].

Комічну функцію мовної гри аналізують також у низці робіт, у яких створення жарту не є єдиною формою реалізації мовної гри в тексті. Стверджується, що мовна гра всюдисуща й багатоліка, тому вона проникає в усі сфери людського життя [3, с. 159]. Автор цього підходу вважає, що мовна гра засвоїла всі мовні рівні – фоніку, словотвір, лексику, синтаксис. Особливу увагу приділяють найменш відомим формам мовної гри, пов'язаними з організацією віршованого тексту. Це такі прийоми, побудова яких орієнтована на певну букву / звук, морфему, синтаксичну структуру, функціонально-стилістичну приналежність, сполучуваність, теморематичний баланс, тематику і прагматику, і ті, для яких головними текстотвірними моментами є співвідношення довжини віршованих рядків або напрямки читання, перенесення логічного наголосу, що відображене в пунктуації, або взаємозамінність окремих частин. Усі ці форми мовної гри виступають як прояви чотирьох факторів текстотворення: обсяг (довжина речення), форма (формальні обмеження), подібність, варіювання [там само, 178].

Синтаксичні ресурси тексту як об'єкта мовної гри проаналізовано і в інших дослідженнях. Автори вважають, що синтаксис дає мовцеві безліч можливостей для мовної гри. Можливість ігрового маніпулювання синтаксичною будовою речення зумовлена тим, що «буквально кожне синтаксичне правило (наприклад, вимога опори на синтаксичну модель речення при побудові висловлювання, необхідність врахування законів граматичної сполучуваності слів і їх (слів) розміщення у фразі та ін.) породжує свої мовні «антиприкладні» [8, с. 172]. Мета таких синтаксичних порушень – прагнення мовця надати тексту експресивного забарвлення і тим самим зробити додатковий вплив на слухача» [8, с. 172]. У наведеному висловлюванні зводиться до купи поняття ігрового й експресивного синтаксису. Експресивні чинники вивчаються ігровою стилістикою настільки, наскільки вони залучають читача до ігрових відносин із текстом [9].

Докладному аналізу піддаються прийоми мовної гри також в дослідженні, у межах якого цей феномен пов'язується з проявом креативності мовної особистості. Мовну гру трактують як форму лінгвокреативного мислення, що оперує механізмами асоціативного переключення узуального стереотипу сприйняття, уживання, створення мовних одиниць, і характеризується установкою на творчість, експеримент над знаком на основі різних операціональних механізмів його трансформації. Отже, у цій теорії мовної гри враховують і особливості мислення її продуцента та реципієнта, і принцип відхилення від мовної норми. Крім того, розробляють конкретні прийоми – «операціональні механізми», за допомогою яких здійснюється «експеримент над знаком» [4, с. 16]. На думку прихильників цієї теорії, ступінь розвиненості лінгвокреативного мислення особистості безпосередньо залежить від рівня її лінгвістичної та екстралінгвістичної компетенції. Отже, наявність лінгвокреативного мислення дає можливість авторові твору створювати, а читачеві розв'язувати мовні ребуси, що володіють різним ступенем складності й різним рівнем імплікації.

Мовну гру як форму лінгвокреативного мислення автора й читача, яке виявляється в процесі породження / рецепції художнього (ігрового) тексту, досліджують і в межах теорії «ігрової поетики». Згідно з цією теорією мовна гра – це вияв мовної особистості автора, організує весь текстовий

нарратив, залучає читача в активне вивчення тексту. Подібна концепція мовної гри отримала назву текстологічна.

Слідом за розробниками теорії «ігрової поетики» ми дотримуємося такого визначення мовної гри:

Мовна гра представляє собою ігрові маніпуляції з мовою – її фонетичними, граматичними, лексичними, синтаксичними ресурсами, метою яких є отримання «кваліфікованим» (ідеальним) читачем-ерудитом естетичного задоволення від побудованого на ігрових взаєминах із ним тексту.

Креативну гру ми розуміємо як творче вживання мови, здатність не особливих людей, а особлива здатність усіх людей. Креативна гра, у широкому значенні, – порушення системних відносин між мовними знаками, яке дає змогу реалізувати нові, нестандартні зв'язки між ними; це свідомий перехід людини-мовця на позиції людини гравця. У вузькому значенні – це навмисне порушення норми мови й мовлення (мовна й мовленнєва аномалія), тобто гра з метою. Креативна гра – це творчість, орієнтована на досягнення певної мети. «Акти маркованої творчості» та нормативні акти передбачають один одного, відступ від норми – настільки ж закономірне явище, як і норма. Процес мовної діяльності – це постійне поєднання стандарту й відхилення від нього. Норма при цьому, будучи певним фоном, забезпечує автоматизм мовлення, а все відзначене індивідуальною мовною творчістю проявляється як відступ від норми, що насправді нормативно й органічно в мовній діяльності [6, с. 8–18].

Висновки. Проблема дослідження феномену творчості в лінгвістиці актуальна. «Можна захоплюватися старовиною, але йти слідом потрібно за сучасністю» (Тацит). На нашу думку, словом креативний називається така творчість, яка не лише висуває ідеї, а й доводить їх до конкретного практичного результату. А слово творчий залишається зі своїм вихідним значенням, що не розрізняє діяльність результативну і, навпаки, безрезультатну. Створення нового продукту вимагає не лише творчої, а й одноманітної, рутинної роботи. Отож, ми вважаємо, що словом креативність позначається різна, але обов'язково і творча діяльність, робота на результат, заради створення кінцевого продукту.

Терміни «творчість» і «креативність» не є синонімами, на нашу думку, оскільки творчість належить до світу мистецтва, вільному від прагматичних завдань, тоді як креативність слугує досягненню певних цілей, наприклад створенню креативної гри. Креативна гра – центральне поняття креативної лінгвістики (або лінгвістики креативу) [4]. Явище креативної гри пов'язане з прагненням мовної особистості реалізувати креативний потенціал і мови, і самої особистості, оскільки воно передбачає нову мовну компетенцію – не просто пасивне володіння мовою, а розуміння способів творчого використання мови, творчого перетворення свого мовного досвіду. Реалізація креативного потенціалу мови здійснюється неоднаково в різних людей, у різних умовах, у різний час, у текстах різного типу.

«Ідея геніальна лише в тому разі, якщо вона містить частку божевілля» (Нільс Бор). Ми вважаємо, що креативність – це здатність генерувати оригінальні, креативні ідеї з використанням технологій епатажу й методу мозкового штурму. Креативні ідеї – це система кодів, спеціально розроблених для ефективної передачі інформації для створення емоційної реакції, формування судження, у якому використовуються вербальні та невербальні засоби комунікації. Креативні ідеї – це потужний ресурс досягнення комунікативних завдань. Крім наукового інтересу, креативність представляється вченим ще й важливим чинником прогресу людства й навіть його тотального виживання. Розуміння цього факту змушує їх інтенсифікувати свої дослідження в цій сфері і вести пропаганду ідеї креативного образу мислення.

Перспективи подальшого дослідження. «Порив до творчості може так само легко згаснути, як і виник, якщо залишити його без їжі» (К. Паустовський), Там, де є життя і свобода, є місце й для нової творчості. Творчі можливості, креативний потенціал, закладені в кожній природній мові, адже живу мову не можна закувати в кайдани академічних приписів і заборонити їй розвиватися, породжувати нові явища.

Останнім часом феномен гри активно вивчає філософія, культурологія, лінгвістика, математика, економіка та інші галузі знань, оскільки, володіючи онтологічною амбівалентністю, виступаючи одночасно і як об'єктивне явище, і як суб'єктивна діяльність, характеризуючись епістемологічною подвійністю як поєднання реальності й ірреальності, істини й вимислу, гру розглядають як ідеальне середовище для розуміння світу як хаотичного. Філософія хаосу нерозривно пов'язана з одним із

фундаментальних понять, що набуло особливого значення в епоху постмодернізму, – грою. Тому одним із перспективних напрямів є дослідження креативної гри в індивідуально-авторському аспекті на матеріалі сучасної англомовної постмодерністської художньої прози.

Джерела та література

1. Арутюнова Н. Д. От редактора: Вступительная статья // Логический анализ языка : Противоречивость и аномальность текста / Н. Д. Арутюнова / отв. ред. Н. Д. Арутюнова. – М. : Наука, 1990. – 280 с.
2. Бердяев Н. А. Смысл творчества [Электронный ресурс] / Н. А. Бердяев. – Режим доступа : <http://philosophy.ru/library/berd/creation.html>
3. Береговская Э. М. Типология и доминанты художественной микропрозы / Э. М. Береговская // Язык и действительность : сб. науч. тр. памяти В. Г. Гака. – М. : ЛЕНАНД, 2007. – С. 536–543.
4. Гридина Т. А. К истокам вербальной креативности : творческие эвристики детской речи / Т. А. Гридина // Лингвистика креатива : коллектив. моногр. – Екатеринбург : Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2009. – С. 5–59.
5. Гут Р. О творчестве в науке и технике / Р. Гут // Вопр. психологии. – № 4. – С. 130–139.
6. Карасик В. И. Языковая кристаллизация смысла / В. И. Карасик. – М. : Наука, 2010. – 579 с.
7. Новаторство. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%81%D1%82%D1%82%>
8. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка [Электронный ресурс] / Б. Ю. Норман. – Режим доступа <http://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=3094015>
9. Рахимкулова Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова : к проблеме игрового стиля / Г. Ф. Рахимкулова : дисс. ... д-ра филол. наук : 10.02.01, 10.02.19. – Ростов н/Д, 2004. – 332 с.
10. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки. рус. культуры, 1999. – 544 с.
11. Серавин А. И. Исследование творчества. Возможность исследования творчества [Электронный ресурс] / А. И. Серавин. – Режим доступа 10. 03. 2013 <http://azps.ru/polpsy/lib/seravintvor/4.html>
12. Сергаева Ю. В. Творчество как форма существования личности / Ю. В. Сергаева // Studia Linguistica XIX. Человек. Язык. Познание : сб. науч. тр. – СПб. : РГПУ ; Политехника-Сервис, 2010. – С. 110–118.
13. Encyclopedia of Creativity. – London : Academic Press, 1999. – Volumes I-II / ed. Mark A. Runco and Steven R. Pritzker. – 678 p.
14. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners / ed. Michael Rundell and Gwyneth Fox. – London : World English Corpus, 2002. – 1692 p.
15. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии : переводы / сост. и послесл. П. С. Гуревич. – М. : Прогресс, 1988. – С. 357–402.
16. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; пер. с нидерланд. – М. : ООО «Изд-во АСТ», 2004. – 539 с.

Короткова Людмила. Недоверие к норме или креативная игра? С целью определения понятия «креативная игра» в статье сделана попытка дифференцировать понятия «креативность», «креатив», «творчество». Проблема исследования феномена и онтологических основ творчества актуальна, поскольку творчество – сущностная характеристика человека. Предложен обзор основных современных концепций игры и теории языковой игры. Языковая игра определяется как некая языковая неправильность или необычность, осознаваемая говорящим (или пишущим) и намеренно допускается. Креативная игра трактуется как творчество, ориентированное на достижение определенной цели. Перспективным является исследование креативной игры в индивидуально-авторском аспекте.

Ключевые слова: творчество, креативность, игра, креативная игра.

Korotkova Liudmyla. Mistrust to Norm or Creative Play? In order to define the concept «creative play» the article makes an attempt to describe clearly the concept «creativity». The problem of studying the phenomenon and ontological foundations of creativity is relevant as it is an essential characteristic of a human being. An overview of the basic concepts of modern play theory and language play is provided. Language play is defined as a kind of linguistic irregularity or strangeness, perceived by the speaker (or writer), an intentional error. Creative play is treated as creativity, focused on achieving a certain goal. The study of an individual writer’s creative play is perspective.

Key words: creativity, play, creative play.

Стаття надійшла до редколегії
14.03.2013 р.