

Игровой Механизм В Загадках-Скороговорках

Аюпова Хилола Азаматовна,

независимый соискатель Андижанского государственного университета

e-mail: hilolaayupova088@gmail.com

Аннотация

В данной статье рассматривается игровой механизм в загадках-скороговорках узбекского и русского фольклора. Анализируется взаимосвязь малых жанров фольклора, таких как загадка и скороговорка, а также их функциональная трансформация. Особое внимание уделяется языковой игре, реализуемой посредством фонетических и словообразовательных средств, включая аллитерацию, ассонанс, тавтологию и логогриф. Раскрывается роль мотивационного механизма в формировании данных жанров, а также их гедонистическая и дидактическая функции.

Ключевые слова: фольклор, малые жанры, загадка, скороговорка, игровой механизм, языковая игра, аллитерация, ассонанс, логогриф, жанровая трансформация.

Система жанров узбекского фольклора представляет собой целостную структуру, основанную на общности идейно-художественных принципов и исторически сформировавшихся взаимосвязях. Во всех жанрах отражаются жизнь народа, его мировоззрение, духовный мир и культурные ценности.

Фольклорные жанры объединяет ряд общих художественно-эстетических признаков: простота формы, символичность, традиционность сюжетно-композиционного построения, использование устойчивых образов и высокая нравственная оценочность. Эти особенности формируют единое культурное пространство, в котором жанры не изолированы, а тесно взаимодействуют.

Особое место в данной системе занимают малые жанры — загадки и скороговорки, которые в определённых условиях могут пересекаться, образуя синкретическую форму — загадки-скороговорки.

Система жанров узбекского фольклора представляет собой целостную структуру, характеризующуюся общностью идейно-художественных принципов и исторически сложившимися взаимосвязанными отношениями. Во всех жанрах отражаются жизнь народа, его самобытность, психология, мечты и устремления. Для всех жанров фольклора характерны единые художественно-эстетические принципы: простота формы, мудрость, общность системы художественно-изобразительных средств, символичность, условность, чёткая оценка героев на основе высоких нравственных критериев, традиционность сюжета и композиции. Эти особенности, возникшие вместе с народом, ярко выражают его историю, культуру, быт, верования и языковую специфику.

Известно, что по мере взросления у детей возрастает потребность в духовных играх. На ранних этапах такие игры создавались самими взрослыми. Скороговорки и загадки по своей сути являются образцами именно таких духовных (словесных) игр.

Как и большинство жанров фольклора, загадки возникли под влиянием мифологических представлений, связанных с табуированием слова, а также ритуалов. Однако в процессе их развития важную роль сыграли образ жизни древнего человека и социально-бытовые потребности. Генезис загадок, восходящий к словесным табу и ритуалам, доказан в фольклористических исследованиях. Несмотря на утрату прямой связи с табу и ритуалами, в традиционных загадках сохраняются следы мифологических представлений и мифологические коды. В фольклоре разных народов до сих пор сохраняется обычай произнесения загадок в рамках определённых ритуалов. Например, у удмуртов этот обычай сохранился и исполнялся во время сезонных религиозных обрядов осенью и весной. К.П. Герд отмечает, что эта традиция продолжалась и в

зимние вечера: удмурты считали, что разгадывание загадок способствует «пробуждению» природы весной. Считалось, что умение загадывать и отгадывать загадки обеспечивает удачу в охоте, богатый урожай и благополучие года. Поэтому загадка рассматривалась не просто как развлечение, а как средство магического воздействия на природу.

В загадках-скороговорках языковая игра реализуется посредством словообразовательных механизмов и фонетических приёмов. В древности скороговорки и загадки выполняли сходные функции — прежде всего гедонистические, исполняясь во время посиделок и праздников. Это стало одной из причин их взаимозаменяемости.

В русских скороговорках одним из распространённых фонетических приёмов языковой игры является конвергенция и созвучие слов. В одном из типов такие тексты строятся с использованием логогрифов — слов, различающихся наличием или отсутствием одного звука. Например: «Уж и ужи уже в луже», где слова *уж*, *уже*, *луже* создают звуковую игру. В русской традиции также существует способ создания загадок с помощью логогрифа. Это такой тип загадки, при котором из исходного слова путём добавления или удаления одной или нескольких букв образуется новое слово. Например:

О добавив к сотне лет,

Отгадать прошу я вас:

Это что: у рыбы нет,

А человек закрывает глаз?

В данном случае игра строится на словах *век* и *веко*.

Подобные примеры не встречаются в узбекских загадках и скороговорках, что является отличительной особенностью русской традиции.

В узбекских загадках-скороговорках мотивационные отношения реализуются через использование однокоренных слов, принадлежащих к различным словообразовательным гнездам. Например:

To'rtta topqir topaloq,

Topishmoq topar qivnoq (1).

В данном примере слова с общим корнем (*topqir*, *topaloq*, *topishmoq*, *topar*) и аллитерация звуков «t» и «p» создают игровую мотивацию, затрудняющую быстрое произнесение.

Морфо-деривационные отношения в текстах загадок-скороговорок проявляются через рифму, тавтологию и повтор слов, что программирует языковую игру. Например:

Chor quloq,

Chandir quloq,

Quloqlari shalpanq quloq.

Этот текст моделируется как звуковая и семантическая игра за счёт повторов и аллитерации. Краткость и направленность на отгадывание делают его одновременно загадкой и скороговоркой.

Аналогичные примеры подтверждаются и в исследованиях: данный текст можно интерпретировать как загадку, ответом на которую является «казан».

В следующем примере игра основана на математическом действии и фонетическом повторе:

Bir qoru bir qorqoq,

Oq qorqoq' u toq qorqoq,

Qorda bari o'n qorqoq,

Yana qo'shdim qirq qorqoq,

Hammasi qancha qorqoq,

Topib boq? (1)

В русских загадках-скороговорках языковая игра также реализуется через морфо-деривационные средства. Например: «У перепела и перепелки пять перепелят», где повтор однокоренных слов создаёт игровой эффект.

Фонетические механизмы языковой игры проявляются через использование звуковых повторов. Например: «Tovushqon-tovushqon, quloqlari qovushqon», где изменение одной фонемы приводит к изменению значения слова.

В примере «Bir chuqurda ming chuqur, chuqurni igna cho'qir» различие значений достигается заменой гласных звуков, что усложняет произношение.

В выражении «Yetti to'ti, mitti to'ti, yetti mitti to'ti» игровая функция реализуется через краткость и тавтологию.

Одними из наиболее распространённых художественных приёмов являются аллитерация и ассонанс, посредством которых формируется игровой механизм:

To'rdan turgan to'rt yigit, to'rtovi ham mard yigit,
Oq eshakka oq tushov, ko'k eshakka ko'k tushov (2).

Таким образом, загадки-скороговорки представляют собой особую форму фольклора, в которой языковая игра реализуется через фонетические, морфологические и семантические механизмы.

Заключение

Таким образом, загадки-скороговорки представляют собой результат жанровой трансформации малых форм фольклора. Их формирование обусловлено действием мотивационного механизма, включающего фонетические, словообразовательные и функциональные факторы.

Игровой механизм в данных текстах реализуется через языковую игру, обеспечивающую не только развлекательную, но и дидактическую функцию. Это подтверждает, что фольклорные жанры находятся в постоянном развитии и взаимодействии, образуя динамичную и целостную систему.

Список использованной литературы

- Болалар учун тез айтишлар. Тўплаб, нашрга тайёрловчи: Аввалбоева И. – Тошкент: Юрист-медиа маркази, 2019. – Б. 51.
- Мадияров И.Б. Ўзбек ва қорақалпоқ халқ тез айтишлари типологияси: Филол. фан. б. фал. док. (PhD) ... дисс. – Тошкент, 2021. – Б. 76.
- Жўраева М. Ўзбек халқ топишмоқларининг генезиси: Филол. фан. б. фал. док. (PhD) ... дисс. автореф. – Тошкент, 2017. – Б. 18.
- Shodmonov Yoqubjon. 1967-yilda tug'ilgan. Andijon viloyati, Marhamat tumani, Baliqchilik qishlog'i. Yozib oldi: Inamjan Madiyarov. Yozib olindi: 2019-yil iyun.