

## MÜASİR AZƏRBAYCAN DİLİ VƏ TERMİNOLOGİYA

NƏRGİZ HACIYEVA\*

## AZƏRBAYCAN DİLİNDƏ DİL OYUNU

## XÜLASƏ

Azərbaycan dilində dil oyunu anlayışı “söz oyunu”, “kalambur” terminləri ilə adlandırılmış, xüsusi tədqiqat obyektı olmamışdır. Xarici dilçilikdə bu fenomen hadisə barədə xeyli məlumat verilmiş, ayrı-ayrı yazıçıların əsərləri, reklam və qəzet mətnləri üzrə tədqiqat işləri aparılmışdır. Dil oyunu üçün dilin bütün qatlarının resurslarından istifadə olunur və bu hadisə fonetik, leksik, morfoloji, sintaktik səviyyələrdə özünü göstərir. Bura fonetik, leksik, morfoloji deformasiyalar, məna və formanın qeyri-adiliyi, leksik əlaqələrin pozulması, kalamburlar, presentent mətnlər, okkazionalizmlər və s. daxildir. Dil oyununun funksiyaları janrlara görə müxtəlif cür təsnif olunur. Dil oyunundan yazıçılar müxtəlif məqsədlərlə, daha çox komizm, zarafat, kinayə, yumor yaratmaq məqsədilə istifadə edirlər. Dildə bilərəkdən yaradılan bu hadisə ekspressivlik və praqmatikliklə əlaqədar olub, yazıçıların söz yaradıcılığını, yeni söz yaratma imkanlarını, okkazionalizmləri üzə çıxarır. Dil oyununu nitq səhvləri ilə eyniləşdirmək olmaz, belə ki bu, müəllif tərəfindən qəsdən edilən norma pozuntusudur. Dil oyunu daha çox paronimlərdə, omonimlərdə, çoxmənalı sözlərdə, frazeologizmlərin dəyişmiş formalarında, uşaq sözlərində, təqlidi sözlərin istifadəsində, müəllif tərəfindən yaradılan okkazionalizmlərdə və s. özünü göstərir.

**Açar sözlər:** *dil oyunu, fonetik, paronim, ekspressivlik, üslub, universal*

Dil oyununun tədqiqi məsələsi uzun tarixə malikdir, antik dövrə gedib çıxır. Dil oyunu, “şifahi məzəli ifadələr” barədə hələ Aristotel “Ritorika” əsərində məlumat vermişdir [Aristotel: 2008, s.188]. Dilçilik fəlsəfəsində “dil oyunu” anlayışının əsasını qoyan Avstriya filosof və dilçisi L.Vitqenşteyn olmuşdur. O, “Fəlsəfi tədqiqatlar” əsərində dillə əlaqədar olan hər bir hadisəni oyun hesab etmişdir. O, ilk dəfə müşahidə etmişdir ki, insanlar təkcə nəqli cümlələrdən istifadə etmir, həm də əmr verir, müxtəlif hipotezalar irəli sürür, yoxlayır və s.: “...sətsiz müxtəlif növlər var ki, biz onları “işarə”, “söz”, “cümlə” adlandırırıq. Və bu çoxluq heç də nə isə sabit, həmişə eyni olan şeyi bildirmir, əksinə, dilin yeni tipləri və ya yeni dil oyunları yaranır, digərləri köhnəlir və ya yaddan çıxır...” [Витгенштейн: 1994, с. 77-329].

Müasir dövrümüzdə dil oyunu problemi xüsusilə 1980-ci illərdə, danışq dilinin daha effektiv tədqiqi dövründə xüsusi aktualıq kəsb edir. Dil oyunu çoxcəhətli mürəkkəb hadisədir, bir çox elm sahələrində, o cümlədən dilçilikdə birmənalı izah edilmir.

Dil oyunu çoxcəhətli hadisə olmaqla yanaşı, eyni zamanda üslubi, psixolinqvistik, praqmatik və estetik təbiətə malikdir. Çoxplanlılığı onun hərtərəfli müəyyənliyini

\* AMEA, Nəsimi ad. Dilçilik İnstitutu, filologiya elmləri doktoru, dosent  
*nergiz.haciyeva.1961@mail.ru*

çətinləşdirir, belə ki, onun bütün aspektləri hələ də kifayət qədər tədqiq olunmamışdır. Son illərin tədqiqat işlərində, diskursun müxtəlif növlərində, əsas etibarilə reklam və media mətnlərində, bədii ədəbiyyatda dil oyununun funksionallaşması məsələsinə geniş baxılır. Daha çox ingilis dili üzərində tədqiqat aparan alimlər bu dilin materialları əsasında dil oyununu tədqiq etmişlər [Хромова: 2015].

Azərbaycan dilinin müxtəlif vasitələrinin dil oyununda funksionallaşması, mətnin semantik sahəsində assosiativ mənaların yaranmasında iştirakı xüsusi tədqiqat obyektidir.

Dilçilik ədəbiyyatında, o cümlədən Azərbaycan dilçiliyində “dil oyunu” termini işlənmiş, daha çox “söz oyunu”, “kalambur” terminlərindən istifadə olunur. “Eyni səs tərkibinə malik müxtəlif sözlərin və ya birləşmələrin, habelə eyni dil vahidinin (söz, söz birləşməsi) müxtəlif mənalarının nitqdə qarşılaşdırılması, toqquşdurulması əsasında meydana çıxan söz oyunu kalambur adlanır.” [Adilov: 2014, s.117].

Azərbaycan dilində söz oyununun müxtəlif növləri - palindrom, loqoqrif və s. barədə M.Adilovun “Əyləncəli dilçilik” əsərində məlumat verilmişdir [Adilov: 2014].

Məlumdur ki, dil fikrin ifadəsinə bir sistem şəklində xidmət edir. Təbii ki, səs də, söz də, cümlə də məhz qarşılıqlı əlaqədə fikri ifadə edir. Bu baxımdan Azərbaycan dilçiliyində “söz oyunu” kimi təqdim edilən hadisə, əslində, “dil oyunu” adlandırılmalıdır. Çünki səs də, söz də məhz müəyyən cümlə mühitində müvafiq mənanı, emosional münasibəti qazanır.

Real kommunikativ situasiyada, daha çox danışmaq dilində çox vaxt dil stereotipinin pozulması halı baş verir ki, bu, həmsöhbətin diqqətini öz nitqinin qeyri-standartlığına yönəltmək cəhdi ilə əlaqədardır. Bu hal dil vahidlərinin assosiativ potensialının mənimsənilməsinə kömək edir. Kommunikaşiyada yaradıcılıq, hər şeydən əvvəl, dil oyunu səviyyəsində üzə çıxır. Dil oyunu – nitq ünsiyyəti fenomenini olub, məqsədi nitqin formasını qurmaqdır, ifadədə bədii sözün effektivliyi ilə oxşar effektlərə malik olmaqdır. Belə effekt növü komik xarakter daşıyır. Dil oyunu komik effekt yaratmaq imkanına malikdir. Komiklik mexanizmi tərkib hissələrin məqsədəuyğun reallaşmasında özünü göstərir, zarafat, komiklik, gülüş, kinayə, məzəli söhbət yaranır. Komik effekt ünsiyyətin distansiyasını azaldır, gizli kinayəni açmağa, zarafatın qəbul olunmasına kömək edir. Dil oyunu dil həssaslığını inkişaf etdirir, insanı məntiqi cəhətdən düşünməyə, eşitməyə və ünsiyyətdən sevinc duymağa kömək edir. Komiklik funksiyası dil oyunun müxtəlif növlərinə xasdır.

Nitq fəaliyyətində üzə çıxan oyunun xüsusi növü dil oyunudur. Oyunun digər növlərindən fərqli olaraq, onun məzmunu kodlaşmış, verbal ifadə olunan informasiyaya malikdir. İ.V.Tsikuşşevanın fikrincə, dil oyununun teleoloji aspektini komik effektin yaranması ilə məhdudlaşdırmaq məqsədəuyğundur. O, dil oyununa belə tərif verir: “Dil oyunu – nitqin ekspressiv resurslarından bilərəkdən və məqsədyönlü istifadədir ki, o da komik effektin reallaşmasının qurulmasına yönəlir” [Цикушева: 2009, c.170]. A.V.Usolkina da dil oyununu komikliklə əlaqələndirir [Усолкина:

2002, c.9].

Azərbaycan dilində komikliyin vasitə və üsullarını tədqiq edən Q.Kazımov onların vəhdətdə, ayrılmaz olduğunu qeyd edir və komizm üsullarını 20-30-cu illərin nəsr materialları əsasında 7 yerə ayırır. O yazır: "Komizm vasitələri, əslində, aydındır – kiçikdən böyüyə dilin mənalı vasitələrindən: sözlərdən, ifadələrdən, birləşmələrdən, cümlə və mətnlərdən ibarətdir... Satirik əsərlərlə qeyri-satirik əsərlərin dili maddi-material etibarilə fərqlənmədiyi, eyni olduğu üçün komizmin dil vasitələrinə fonetik, leksik, lüğəvi, frazeoloji və qrammatik vasitələr daxildir" [Kazımov: 2021, s.35-37].

Dilin oyun funksiyası ekspressivlik törətmə imkanına malikdir, belə ki oyun effekti ekspressiya kimi yalnız nitqdə, konkret kommunikativ oyunda reallaşır. Buradan dil oyununun ekspressivliklə sıx əlaqəsi üzə çıxır. Nitqin qeyri-neytrallığı onu qəbul edənin qiymətləndirici emosional münasibətinə əsaslanır, bu da ifadəli nitq vasitələrinin istifadəsinə reaksiya yaradır. Ekspressiv effekt yalnız o zaman real hesab oluna bilər ki, nitqi qəbul edən mənənin assosiativ-obrazlı əsasını, emosional çalarını anlamaq bacarığına malik olsun. Oxucu və dinləyicinin dilçilik intuisiyası və yüksək fon biliklərinə malik olması dil oyununun mənasını anlamağa kömək edir.

Dil oyunu – danışanların nitq davranışının müəyyən tipidir ki, dilin sistem münasibətlərinin bilərəkdən, düşünülmüş şəkildə dəyişdirilməsidir, daha doğrusu, nitq normasının destruksiyasında qeyri-kanonik dil forma və strukturlarının yaradılmasıdır. Nəticədə ekspressiv məna yaranır və oxucu (dinləyən) bütünlükdə estetik, üslubi effekt qazanır [Стилистический энциклопедический словарь русского языка: 2016, с.1394].

Nitq səhvlərindən fərqli olaraq, dil oyunu sistemli dil əlaqələrini və dil vahidlərinin işlədilməsinin üslubi qanunauyğunluqlarını, habelə nitq yaradıcılığının janr spesifikasiyini yaxşı bilmək üzərində qurulur.

Dil oyunu ikili istiqamətə malikdir: bu, dil və xüsusi nitq hadisəsidir, belə ki dil oyununun reallaşması üçün dilin standart işlənməsi modelini yaradıcı şəkildə pozmağı bacarmaq birinci dərəcəli əhəmiyyət daşıyır. Bununla əlaqədar demək olar ki, dil oyunu – funksional-üslubi hadisədir.

Dil oyunu mənasının yaranmasında istifadə edilən fonetik vasitələr müəllif tərəfindən müəyyən olunur. Komik effektin yaranması periferik fonetik vasitələrlə də yaranır. Bura nitq defektlərinin təqlidi, tələffüz xüsusiyyətləri və səhvlər, bir və ya iki sözdə heca və səslərin yerdəyişməsi, qrafik cəhətdən təsvir olunan fasilə və implisit şəkildə təsvir olunan intonasiya aiddir.

Məltəm əyilib uşağın başını bir daha sığalladı: – *Adın nədir sən, balaca?* – *Şale...uşaq astadan cavab verdi...* (E.Elatlı, "Qanunsuz əməliyyat"); *Muratino* "salam" sözünü deyə bilmədi. – *Sayam!* – dedi – *Buyatino!*; Qarğa armudu Görüb sevindi... Armud mənimdi! *Q-armud* mənimdi! (İ.Tapdıq, "Armud"); Xəbər tutub gəldi Qaplan hürə-hürə: – *H-am, ham, Ham-haam!* Elə bil o Soruşurdu: – Nə tikirsiz? – *Hamam, – Hamam?!* (T.Elçin, "Toğrul babanın nağılları");

Müəllif tərəfindən məqsədli şəkildə yaradılan oyun situasiyasının çoxobrazlığı yaranır ki, bu, məzmun planının “ikiləşməsini” üzə çıxardır və oxucuya bu və ya digər assosiativ mənanı seçib anlamaq və oxşar akustik obraza malik leksik vahidləri müqayisə etmək imkan verir.

Oyun mənasının yaranmasında omonimlər, çoxmənalı sözlər, frazeologizmlər də çıxış edir. Məna fonetik vasitələrlə yaranır, eyni səslənmə ilə məlumatın mürəkkəbliyini üzə çıxardır.

Dil oyunu omonimlər vasitəsilə də yaranır. Məsələn:

Çıxan zaman

***Dağdağana***

Al boyandı

***Dağda qana.***

(M.Aslan, “Dağdağan”).

Hey dırmanır

Söyüdlərə ***çəpişlər***

Bu çəpişlər

Niyə görür

***Çəp işlər?***

(M.Aslan, “Çəpişlər”).

Frazeologizmlərdə dil oyunu: Azad. O qədər fikir var ki, elə bil beynimdə qaynayır. Səadət. *Qaynayan qazanın* qapağını açıq qoyarlar; Əliqulu. Necə olacaq? İldırım kimi məni vurdu. Səfər. *Qazan qaynadı?* Əliqulu. Lap daşır (S.Rəhman, “Əliqulu evlənir”); Yalın döşündə, dəmyəlikdə, doğrudan bir iş gedir, “qazan” qaynayırdı (S.Azəri, “Yasaq edilmiş oyun”). Gödək kişi. Bəs “quş qoymağı” iş hesab eləmirsən? Kök qadın “*Quş qonmaq*” nədir, ay kişi? Məgər biz damda yaşayacağıq? (S.Dağlı, “Mənziliniz mübarək”); Həsən papaqçı idi. *Ala qarğaya papaq tikirdi* (C.Gözəlov, “Ağakosanın fırıldaqları”); Adını da yanlış yazır bu “Zal” oğlu. *Quyunu çox dərin qazır* zaval oğlu (R.Rza, “Azlardan biri”); Ancaq belə fərz edək ilk dəfə yalan deyən, ya qorxusundan deyib, ya canı yandığından. O zamandan dünyada *ayaq tutub yeriyib yalan...*(R.Rza, “Yalan”); İnsan var ki, *çullu dovşan nədir, öküz belə sığar gen ağzına* (R.Rza, “Yaltaq”).

Komiklik yaratmada sözlərin qısaldılaraq iki mənada işlənməsi də özünü göstərir. Məsələn:

–Adım *ZİS*-dir.

–Necə yəni *ZİS*-dir?

–*ZİS* avtomobili eşitməmişən?...*ZİS*, yəni *Zöhrab İsfəndiyar oğlu Səlimzadə*. (C.Əmirov, “Qara Volqa”).

Bu cəncəlxasiyyət oğlanın əsl adı *Ramazan*, фамиliyası isə *Abdullayev* idi. Mühazirə dəftərinin üstündə фамиliyasını və adını qısa yazırdı – *Ab.Ram*. Bu səbəbdən də uşaqlar onu zarafatla *Abram* çağırıdılar. (K.Əşrəfoğlu, “Daşlı qala”).

Dil oyunu mənasının yaranmasında paronimlərin rolu böyükdür. Paronimlər ba-

rədə elmi ədəbiyyatın təhlilindən T.B.Nazarova bu nəticəyə gəlir ki, paronimliyin sərhədləri, sahəsi dəqiq müəyyən olunmamışdır, bura müxtəlif dil hadisələrinin geniş sahəsi daxil edilir [Hazarova: 1994, c.67]. Buna görə, səs uyğunluğunun xarakterinin mübahisəli olmasını nəzərə alaraq, yaxın fonetik formalı sözləri dil sistemindəki yerinə görə deyil, nitqdə funksionallaşmasına görə nəzərdən keçirmək lazımdır. Paronim attraksiyada leksik vahidlərin təmiz səs prinsipinə görə yaxınlaşması, qarşılaşması və onlar arasında bəzi fonetik və ya morfoloji oxşarlığın olması ilə yaranır.

İbişli. İkinci müavin nazlı Qəmzəli. “*Az.Baş.Daş*” idarəsinə adam göndərməli.Yazdın?

Xədicə. Bəli. *Az. Daşbaş* idarəsinə adam göndərmək...

İbişli. Nə danışırsan, ay qız? *Az.Baş.Daş* idarəsinə. Baş Daş. Bildin? Baş Daşı idarəsinə. (Anar, “Adamın adamı”).

Bəzən antroponimlərin toponim kimi verilməsi də komik effekt yaradır. Məsələn:

Mazarov.Yoldaş *İbişlini* istəyirəm. İmişlidən gəlmişəm.

Xədicə.Yoldaş *İmişli* yoxdur.

Mazarov. Necə? Yoldaş *İmişli*?

Xədicə. E, çaşdım. Demək istəyirdim ki, yoldaş *İmişli*, yoldaş *İbişli* hələ gəlməyib (Anar, “Adamın adamı);

Kəndə radio çəkildəndən bəri tez-tez eşidilən “*ABŞ hökuməti*” sözlərini eşidən adamlar *Abış* kişiyyə demişdilər ki, adını dəyiş (S.Səxavət, “Dar köynək”).

Morfoloji səviyyədə leksik vahidlərin bilərəkdən fonomorfoloji cəhətdən pozulması dil oyunu yaradır. Məsələn:

–...Mənim təklifim odur ki...bax...bu cür...bədəni olsun fil bədəni, başı olsun it başı. Adını da qoyaq “*Filit*”.Və yaxud...bunun kimi: şirlə atın calağı “*Şirat*”....Nə olar, yavaş-yavaş qulağımız bu sözlərə də öyrəşər....Çox keçmədi ki, “*fitlər*”, “*siratlar*”, “*mareşlər*”, “*pişdonlar*”, “*dəvədovşanlar*” körpələri sevindirib əyləndirmək üçün bəzəkli oyuncaq mağazalarına yol açdı (S.Qədirzadə, “Musa, oyuncaq və orijinalıq”); Möhsün. İndi də *limpart* barədə yazır. (S.Rəhman, “Ulduz”).

Leksik səviyyədə dil oyunu sözdüzəltmə aspektində motivləşən və motivləşməyən əsasların semantik dolmasının uzlaşmaması ilə yaranır. Məsələn:Bu dəfə Şəkərli qalxaraq eloğlusunun əlini sıxdı.– Adın nə oldu? – Adım nə olacaq, Barut. – Barıt? – Xeyr, *Barut*. Dədəm *Turab* ismini tərsinə çevirib mənə bu adı qoyub ki, özünə oxşamasam da, heç olmasa satar üzünə oxşayım (S.Qədirzadə, “Eloğlu”); Təkcə ana gördü ki, bütün uşaqlar doğulanda: – *İnqaaaa!* – deyir. Ancaq onun ilk qızı Kəmalə belə ağlayırdı: – *Aaaaqinnnn!* (Z.Xəlil, “Birinci tərsin dünyaya gəlməsi”).

Leksik vahidlərin akustik obrazlarının dil oyununda istifadəsində okkasionallıqların xüsusi rolu var. Məsələn: Bir axşam anam məni danladı:

– Qonşu qızı səndən şikayət eləyir, a bala...

– *Qızıyətərmisi?*

– Bir cür ad tapıb özünə. “*Qoz*”nan “*ət*”in qarışığına oxşayır.

..qonşu həyətdən səs eşidildi:

– *Qozetta!*...Partnixan gəlib, mama qurban!... (S.Dağlı, “Buqələmun”);

Dil oyununda iştirak edən nitq hadisələrindən biri də spunerizmlərdir. Spunerizm – söz oyunu olub, iki yaxın sözün cümlədə ilk hissələrinin, hecalarının dəyişməsidir. Spunerizm (ing.sözü spoonerism) və ya elementlərin yerdəyişməsi akustik obrazların müxtəlif formalarında yaranır. İngilis dilinin lüğətinə görə, nitq səhvi adlanır. Bu zaman sözlərin bəzi səsləri və ya hissələri düzgün olmayan qaydada tələffüz olunur ki, bu, mənanın komik şəkildə dəyişməsinə səbəb olur. Belə təsadüfi tranpozisiyaya ilkin səslər və ya iki və daha artıq sözün hərfləri uğrayır. Məsələn:

*Muratino* kitaba çox baxdı, vərəqlədi, ördü, təzədən açdı kitabı, *Buratinoya* baxıb güldü... (*T.Elçin*, “*Muratino*”);

Dadaş. Yüyür, tez Porsuğu tap.

Əhmədcan...Porsuq ha...

Kəmalə. Ata, *Porsuq deyil, Barsuq*.

Dadaş. Porsuq ondan yaxşıdır. (İ.Əfəndiyev, “Qəribə oğlan”).

Daha çox məqsədli yaradılan spunerizmlər diqqəti cəlb edir. Məsələn:

Tərhan xanım. İsrail bəy mənə həmişə *finsampan* təklif eləyərdi.

Aslan. Əlli il bundan qabaq olsaydı, mən də *şimfanpan* təklif eləyərdim (S.Rəhman, “Yalan”).

Dil oyununu yaradan fonetik vasitələrdən biri də mondeqrinlərdir. Mondeqrinlər mahnı və ya şeirlərin yaxşı eşidilməməsi üzündən səhv tələffüzdür. Belə səhv eşitmələr bir qayda olaraq nitq axımında sözlərin yerdəyişməsi ilə paronim attraksiyanı xatırladır və digər fonetik vasitələrdən özünün təsadüfi xarakteri ilə fərqlənir. Məsələn: Sonra ikisi də bir yerdə oxumağa başladı: – Bəs biz axı neyləyək? İbn Sələm elçi gəlir, Dərdi kimə söyləyək? Bir gün...Nuhbala...Adilə demişdi ki, alə, ay maygülü, get anova de ki, *İbn Sina* yox, *İbn Sələm* elçi göndərir. (Elçin, “Dolça”).

Təhlil göstərir ki, səhv eşitmələrin böyük hissəsinin yaranması mahnı mətnlərində bəzi akustik obrazların qəsdən olmayan, digər sözlərlə, hissəli fonetik formalarla əvəz olunması ilə yaranır, bu da leksik vahidlər arasında dolaşılığa səbəb ola bilər. Bəzən elementlərin qarşılıqlı əlaqəsində oyun mənasında leksemin bir neçə sözə ayrılması və ya bir neçə sözün bir sözdə birləşməsi baş verir. Beləliklə, mondeqrinlər öz növbəsində ikincili mətnləri yaradır ki, onlar tamamilə yeni, daha çox komik və ya absurd mənə yaradır, adresat tərəfindən verilən məlumatı yeni şəkildə qəbul edir.

–Dağılıb Su arxım. *Dəyirman* Yatıbdı. – Nəriman Ağrıyır, *Dərmanla* yatıbdı? – Dərman yox! Dəyirman! Dəyirman dayanıb. – *Dəmirin Dərmandan* Ürəyi dayanıb? – Nə Dəmir? Nə dərman? Dəyirman Deyirəm, Dəyirman! Dəyirman dayanıb!...Ay yazıq. İşə bax!... bükülüb *Yorğana*...–*Yorğana* Demirəm! *Yarğana* Deyirəm! *Yarğana*, *Yarğana*! Vay, evin Tikilsin! Mən yarğan Deyirəm, Bu yarğan Eşidir, Yarılmaq Eşidir Su axır Yarğana! Yarısı – Bu yana! Yarısı – O yana! (İ.Tapdıq, “Dəyirman dayanıb”).

Absurd məzmun planı eşidən tərəfindən alınma sözlərin qəbulunda özünü göstə-

rir. Ona “*Razminkə Rzabala*” deyərlər. Kişi ancaq bunun azarkeşidir.– “*Rezinkə?* Yəni burada quş da atırlar? (S.Dağlı, “Absatəlini avsayt öldürdü”); Yaman salto vurursan ha, qardaş! *Saltonu paltu* başa düşən Absatəli makintoşunun ətləklərini yığışdırdı (S.Dağlı, “Absatəlini avsayt öldürdü”).

**Nəticə.** Azərbaycan dilində dil oyunu “söz oyunu”, “kalambur” terminləri adı altında ayrı-ayrı tədqiqat əsərlərinin müəyyən hissəsində araşdırılsa da, ayrıca bir hadisə kimi tədqiq olunmamışdır. Dil oyunu komikliklə əlaqədar olaraq yazıçılar tərəfindən müəyyən pragmatik məqsədlərlə işlədilir. Dil oyunu şəxsiyyətin yaradıcılıq imkanlarını, söz yaradıcılığını, kreativliyini üzə çıxardır, normadan kənara çıxma hesab olunsa da, yazıçılar tərəfindən bilərəkdən yaradılır. Dil oyununu yaradan vasitələr çoxdur. Biz yalnız bəzilərini göstərməklə kifayətləndik.

## ƏDƏBİYYAT

1. Adilov M. Əyləncəli dilçilik. (2014). Bakı: “Elm və təhsil”, 324 s.
2. Aristotel. (2008). Ritorika. I kitab, II kitab, III kitab. Bakı, 262 s.
3. Kazımov Q. (2021). Ədəbiyyatda komizm. Bakı: “Elm və təhsil”, 480 s.
4. Витгнестейн Л. (1994). Философские исследования//Философские работы. М.: Гнозис, ч.2, с.77-319.
5. Назарова Т.Б. (1994). Филология и семиотика. М.:Высшая школа, 1994, с.67.
6. Стилистический энциклопедический словарь русского языка. М.: Изд-во Флинта:Наука, 2016, 1394 с.
7. Усолкина А.В. (2002). Языковая игра как текстообразующий фактор: АР канд.дисс., Екатеринбург, 20 с.
8. Цикушева И.В. (2009) Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования. <https://lib.hezzen.spb.ru/>magazines>contents>t...> сс.169-171.

Nargiz HAJIYEVA

## LANGUAGE GAME IN AZERBAIJANI LANGUAGE

### SUMMARY

The concept of "language game" in the Azerbaijani language is called "word game", "pun" and was not the object of special research. In foreign linguistics, a lot of information has been given about this phenomenon, and research has been conducted on the works of individual writers, advertisements and newspaper texts. The language game uses the resources of all layers of language, and this phenomenon manifests itself at the phonetic, lexical, morphological, syntactic levels. This includes phonetic, lexical, morphological deformations, unusualness of meaning and form, interruption of lexical combinations, puns, precedent texts, occasionalisms, etc. The functions of a language game are classified differently according to genre. Writers use language games for a variety of purposes, mostly to create comedy, jokes, irony, and humor. This deliberately created event in language reveals the word creativity of writers, their ability to create new words, occasionalisms, and it is associated with ex-

pressiveness and pragmatism. Language play cannot be equated with speech errors, as this is a deliberate infringement of the norm by the author. Language play appears more commonly in paronyms, homonyms, polysemous words, altered forms of phraseologisms, children's words, the use of imitation words, occasionalisms created by the author, and so on.

**Key words:** *language game, phonetic, paronym, expressiveness, style, universal*

Наргиз ГАДЖИЕВА

### ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АЗЕРБАЙДЖАНСКОМ ЯЗЫКЕ

#### РЕЗЮМЕ

Понятие «языковая игра» в азербайджанском языке называлось «словесной игрой», «каламбуром» и не являлось предметом специального исследования. В зарубежной лингвистике об этом феноменальном явлении дано много сведений, проведены исследования произведений отдельных писателей, рекламных объявлений и газетных текстов. В языковой игре используются ресурсы всех пластов языка, причем это явление проявляется на фонетическом, лексическом, морфологическом, синтаксическом уровнях. Сюда относятся фонетические, лексические, морфологические деформации, аномалии значения и формы, нарушение лексических связей, каламбуры, прецедентные тексты, окказионализмы и др. Функции языковой игры классифицируются по-разному в зависимости от жанра. Писатели используют языковую игру для самых разных целей, в основном для создания комизма, шуток, иронии и юмора. Это намеренно созданное в языке явление выявляет словесное творчество писателей, их возможность создания новых слов, окказионализмы и связано с экспрессивностью и прагматизмом. Языковую игру не следует приравнивать к речевым ошибкам, так как это умышленное нарушение автором нормы. Языковая игра чаще проявляется в паронимах, омонимах, многозначных словах, измененных формах фразеологизмов, детских словах, употреблении слов-подражаний, авторских, окказионализмах и т.д.

**Ключевые слова:** *языковая игра, фонетический, пароним, экспрессивность, стиль, универсальный*