

бом і втіленням художньої комунікації, служить каналом комунікації між автором і читачем художнього твору. О. О. Леонтьєв та Ю. М. Караулов вважають, що комунікація є компонентом дискурсу.

Між поняттями художньої комунікації і дискурсу існує взаємозалежність частини-цілого. Дискурс є відтворенням, втіленням, засобом і водночас результатом художньої комунікації. Він створюється автором як засіб передачі інформації читачеві і комунікативної взаємодії з ним. В дискурсі відтворюється мовлення і спілкування (комунікація) персонажів. Фактично дискурс є втіленням багаторівневої структури художньої комунікації, яка нерозривно пов'язана із особою автора. Тому поняття дискурсу і художньої комунікації можна вважати взаємозамінними у певних контекстах.

Перспективи дослідження: визначити характер взаємодії і умови взаємозамінності понять художньої комунікації, мовлення, спілкування, дискурсу та тексту.

1. Арнольд И. В. Авторский комментарий в романе Дж. Фаулза «Женщина французского лейтенанта» / И. В. Арнольд, Н. Я. Дьяконова // Изв. АН СССР. Сер. лит. и языка. — 1985. — Т. 44. — № 5. — С. 393—405.
2. Бацевич Ф. С. Основы коммуникативной лингвистики: [Підручник] / Ф. С. Бацевич. — К.: ВЦ «Академія», 2004. — 344 с.
3. Бескровная И. А. Поэтический текст как модель автокоммуникации: типы адресатов // НДВШ: Филологические науки. — 1998. — № 5—6. — С. 87—92.
4. Воробьева О. П. Реализация фактора адресата в художественном тексте в аспекте лингвокультурной традиции / О. П. Воробьева // Филологические науки. — 1992. — № 1. — С. 59—66.
5. Яусс Г. Р. Рецептивная эстетика и литературная коммуникация / Ганс Роберт Яусс // Слово і час. — 2007. — № 6. — С. 37—46.
6. Гойхман О. Я. Основы речевой коммуникации: [Учебник для вузов] / О. Я. Гойхман, Т. М. Надеина. — М.: ИНФРА, 1997. — 272 с.
7. Зинченко В. Г. Межкультурная коммуникация. От системного подхода к синергетической парадигме: [Учеб. пособие]. — 2-е изд. / В. Г. Зинченко, В. Г. Зусман, З. И. Киризе. — М.: Флинта: Наука, 2008. — 224 с.
8. Карабан В. И. Сложные речевые единицы. Прагматика асиндетических полипредикативных образований / В. И. Карабан. — Киев: Вища школа, 1989. — 132 с.
9. Різун В. В. Аспекти теорії тексту // Нариси про текст. Теоретичні питання комунікації і тексту / В. В. Різун, А. І. Мамалига, М. Д. Феллер. — К.: РВВ «Київ. ун-т», 1998. — 336 с.
10. Селіванова О. О. Актуальні напрями сучасної лінгвістики (аналітичний огляд) / О. О. Селіванова. — К.: Фіто-соціоцентр, 1999. — 148 с.
11. Степанов Г. В. К проблеме единства выражения и убеждения (автор и адресат) / Г. В. Степанов // Контекст 1983: Литературно-теоретические исследования / Отв. ред. П. В. Палиевский. — М.: Наука, 1984. — С. 20—37.

Д. В. Плысак

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КОММУНИКАЦИЯ VS ДИСКУРС: К ПРОБЛЕМЕ СООТНОШЕНИЯ ПОНЯТИЙ

В статье анализируется характер связи между понятиями художественной коммуникации и дискурса, определяются условия их дифференциации.

Ключевые слова: художественная коммуникация, дискурс, соотношение понятий.

D. V. Plysak

LITERARY COMMUNICATION VS DISCOURSE: TO THE PROBLEM OF CORRELATION OF NOTIONS

In the article the character of connection between the notions of literary communication and discourse is analyzed; the conditions of their differentiation are determined.

Key words: literary communication, discourse, correlation of notions.

УДК 811.1/.2'373.612/.74:82—193.1

Т. А. ПАНАСЕНКО

ЕЛЕМЕНТИ МОВНОЇ ГРИ В ЕНІГМАТИЧНИХ ТЕКСТАХ У РІЗНОСИСТЕМНИХ МОВАХ

У статті розглядаються елементи і «механізми» мовної гри в загадках в українській, російській, англійській і французькій мовах, встановлюються рівні, на яких виявляються елементи мовної гри в енігматичних текстах.

Ключові слова: мовна гра, загадка, різносистемні мови.

Загадки вимагають установити, про яку річ чи явище йдеться. На сучасному етапі основне призначення загадок — гра, яка має на меті перевірити кмітливість людини, оцінити її знання, спостережливість, допитливість.

Оскільки і мовлення, і гра є різновидами людської діяльності, актуалізація мови в мовленні може бути підданою різного роду обіграванням. Але до XIX століття зв'язок мови й гри не розглядався в наукових дослідженнях, хоча у філософії й лінгвістиці порівняння мови із грою було досить розповсюджено. Оскільки слова органічно вписані в мовну систему, то вони мають не лише значення, а й значущість, яка залежить від словесного оточення. Входячи до складу системи, слово наділене не лише значенням, а ще й головним чином значущістю, що є чимось зовсім іншим. **Актуальність** статті полягає у відсутності в лінгвістичній науці єдиного погляду відносно поняття «мовна гра» стосовно енігматичних текстів. **Метою** статті є дослідження елементів та «механізмів» мовної гри в загадках в українській, російській, англійській та французькій мовах. Для досягнення поставленої мети сформульовано такі **завдання**: 1) простежити наявність елементів та «механізмів» мовної гри в загадках у різносистемних мовах; 2) з'ясувати рівні мови, на яких проявляються елементи мовної гри в загадках.

Людина завжди мала здатність і схильність надавати ігрової форми усім сторонам свого життя. Гра — необхідний спосіб соціального життя, те, що підтримує ідеал, який у свою чергу визначає духовну культуру епохи. Зі стихійної якості, ритму життя гра стає для тих чи інших прошарків суспільства, а в якісь періоди — суспільства в цілому, драматургічною тканиною реалізації якого-небудь вищого соціального сюжету, морально-соціальної ідеї.

Гра є вільною діяльністю, яка, будучи ніби «несерйозною», цілком свідомо стає поза «звичайним життям», але водночас дуже, а то й повністю захоплює гравця. Вона відбувається у своїх власних часових та просторових межах відповідно до певних установлених правил, у певному порядку. Вона сприяє утворенню суспільних угруповань, схильних оточувати себе таємницею і підкреслювати свою відмінність від звичайного світу, — таке визначення гри дає голландський культуролог Й. Гейзінга у праці «Homo Ludens» («Людина граюча») [2, с. 16—17].

Найважливіші види первісної діяльності людського суспільства переплітаються із грою. Візьмо мову, найперший і найвищий інструмент культури, що його творить сама людина, яка твориться духом, що постійно мерехтить, перестрибує з рівня матеріального на рівень думки, власне, грається тією чудесною номінативною здатністю. За назвою кожного абстрактного поняття ховається щонайсміливіша з метафор, і що не метафора — то гра словами. Таким чином, Й. Гейзінга вважає, що гра є тим механізмом, за допомогою якого людство творить своє вираження буття, тобто паралельний реальності вигаданий світ.

Поняття «мовна гра» розглядали такі дослідники як Т. О. Гридіна, В. І. Шаховський, Б. Ю. Норман, В. С. Виноградов, М. А. Кронгауз, І. Е. Сніховська, І. Кант та інші.

У вітчизняному мовознавстві явище мовної гри найповніше досліджене на фонетичному (різноманітні звукові повтори) та лексичному (обігравання значень полісемічного слова, омонімів та паронімів) рівнях (І. Качуровський, А. П. Коваль, А. П. Критенко, О. Д. Пономарів), меншою мірою — на рівні фразеології (обігравання внутрішньої форми власних назв у складі фразеологічних одиниць (у дусі «народної етимології») та омонімічних — фразеологізованої і вільної семантико-стилістичних конструкцій: В. С. Ващенко, М. Т. Демський, В. Д. Ужченко та ін.). Значно менше це явище вивчене у словотворі й особливо в граматиці української мови (у морфеміці, морфології, синтаксисі), хоч на цих мовних рівнях воно також є одним з традиційних і досить поширених семантико-стилістичних засобів. Відсутня також загальноприйнята, придатна для якомога більшої кількості випадків, семантико-структурна класифікація типів конструкцій з елементами мовної гри слів. Явище мовної гри найповніше описане на матеріалах текстів художнього стилю, особливо поезії та гумористичних жанрів, меншою мірою в мові публіцистики, а також у різновиді гри, як гумористично-сатиричні підписи під малюнками, карикатурами (О. А. Стишов та ін.); це явище досліджували на матеріалі рекламних текстів (Н.Ф. Непийвода), і взагалі воно не досліджене у фольклорі, особливо на матеріалі загадки у різносистемних мовах.

Загадка як жанр усної народної творчості відома здавна. Вона збуджує уяву того, хто береться її розгадати, і разом з тим несе в собі елемент гри. Почуття задоволення викликають і правильна відповідь, і сам процес розгадування — процес активного мислення, коли розвиваються увага, кмітливість, пам'ять. Предметність, яскравість і конкретність факту чи образу в загадці відповідають психологічним особливостям людини, а лаконізм, сконденсованість думки, образність роблять її доступною для всіх. Порівняймо:

Укр.: *Чорні, криві, від роду німі,*

А стануть у ряд — враз заговорять (Літери) [4, с. 35];

Рос.: *Чёрные птички на каждой страничке, молчат, ожидают,*
Кто их прочитает (Буквы) [8, с. 6];

Англ.: *Kiddies, standing in a row,*

Tell us everything they know (Letters) [7, с. 39];

Фр.: *Qui est le messenger muet? (La lettre) [13, с. 107].*

Так, в українській загадці літери представлені різноманітними лініями, які при нагоді можуть розмовляти; у російській — пташками; в англійській — дітлахами. У французькій загадці лист є німим посланцем.

Семантико-стилістичні засоби мови виконують різноманітні виражально-зображальні функції, серед яких вагоме місце посідає явище гри слів, під яким слід розуміти спеціальне використання звукової, лексичної або граматичної форми слів, а також частин слів, фразеологізмів, синтаксичних конструкцій для створення певних фонетико- та семантико-стилістичних явищ, що ґрунтується на зіставленні й переосмисленні, обігранні близькозвучних або однозвучних мовних одиниць з різними значеннями [3, с. 37]. У такий спосіб термін «гра слів» стосується обіграння мовних одиниць не лише на лексичному рівні, як це впливає з його вужчого розуміння, а й на інших мовних рівнях. Цілком природно розглядати загадку як вид, що проявляється на лексико-семантичному рівні мовної гри, як-от у вигляді слів-омонімів:

Фр.: *Pourquoi les éléphants n'ont pas d'ordinateur?*
(*Parcequ'ils ont peur des souris*) [12].

Так, слово *souris* у французькій мові має декілька значень: 1) миша (невеликий гризун, зазвичай сірого кольору, з гострою мордочкою й довгим голим хвостом, що завдає шкоди господарству (лат. *mus*); 2) миша — пристрій для позиційної вказівки на екрані дисплея. Такі слова є джерелом внутрішньомовної інтерференції і, відповідно, лексичних помилок.

Ю. І. Левін [6] стверджує, що будь-яка загадка допускає не одну, а безліч відгадок. І відбувається це тому, що, по-перше, не існує стандартної процедури виявлення слова, яке несе точну інформацію про предмет, що загадується, по-друге, тому що, навіть відштовхуючись від цього слова, можна знайти лише клас предметів, а не один з них. У цьому полягає полісемічність відгадки.

Наприклад:

Укр.: *Сивий віл випив води повен діл (Мороз або Туман)* [1, с. 56].

Вживання паронімів в енігматичних текстах наближує адресата до відгадки завдяки лексичним одиницям, що якоюсь мірою звучать подібно, але, маючи різне значення, навмисно вживаються одне замість іншого, як-от:

Рос.: *Кутька да Лайка да Пипуночек (Кут, лавка и приступочек)* [5].

Явище мовної гри посідає помітне місце в системі виражально-зображальних засобів у загадці в різносистемних мовах у межах будови слова, дериваційних ознак, морфології, синтаксису, фразеології. На рівні будови слова мовна гра виглядає як обіграння структурних елементів слова в широкому діапазоні від нового осмислення до прямого її переосмислення.

Наприклад:

Англ.: *What musical instrument will you not believe?*
(*['laɪə] A lyre and a liar*) [9, с. 15].

Психологічною доміантою гри є сам процес, а не її продукт: гра вважається діяльністю, що здійснюється заради задоволення, прояву і розвитку здібностей гравця [10, с. 89]. Однією з провідних характеристик ігрової діяльності є тренінг розвитку креативних здібностей особистості. Свобода поведінки особистості в умовно-реальному просторі визначається тим, що підпорядкування правилам гри є свідомою інтенцією і допускає альтернативні можливості їх виконання, як-от:

Укр.: *На полі ночував; як упав, ніхто костей не збирав*
(*Туман*) [1, с. 264];

Рос.: *Он вошел — никто не видел, он сказал — никто не слышал.*
Дунул в окна и исчез, а на окнах вырос лес (Мороз) [8, с. 47];

Англ.: *You want to draw a straight line, make use of me,*
For this business is mine (A ruler) [7, с. 39];

Фр.: *Quand je suis couché, ils sont debout,*
Quand je suis debout ils sont couchés. Qui sont ils?
(*Mes pieds*) [11].

Гра в мовленні є проявом мовотворчого мислення, що реалізує потенціал, закладений в мовному знакові, у можливості словесної гри. За своєю природою мовна гра спрямована на активізацію мовного і мовленнєвого досвіду особистості. Основний принцип мовної гри загадки полягає в тому, що рівень лінгвістичної компетенції, а також креативності мовної особистості залежить від здатності до асоціативного різноманіття прийомів конструювання, сприйняття й використання мовного знака.

Ефект мовної гри визначається комунікативною стратегією, у цьому випадку інтенцією продуцента у використанні ігрового лінгвістичного коду. Наявність установки комунікантів на гру виражається в нестереотипному способі мовленнєвої діяльності, який досягається за допомогою відхилення від усталеного, стереотипного вживання знаку.

Укр.: *В мене є великий хист, я співаю як артист.*
Спів мій радісний усюди дуже люблять слухать люди
(*Соловейко*) [1, с. 131];

- Рос.: *Он прилетает каждый год туда, где домик ждет.
Чужие песни петь умеет, а все же голос свой имеет
(Скворец)* [8, с. 69];
Англ.: *It sleeps in the day-time, it flies at night
And frightens passers-by (An owl)* [9, с. 33];
Фр.: *Quel est l'oiseau qui peut travailler sur les chantiers?
(La grue)* [11].

У найбільш загальному розумінні гра є добровільною діяльністю, обмеженою у часі та просторі, яка відрізняється відсутністю серйозних цілей, за винятком тих, які виникають у межах її умовно визначеного простору [14, с. 423]. Основними характеристиками гри є: проходження в умовному ігровому просторі, маніпуляція предметами, рухами, серія правил (стратегій гри) і значна роль творчості. Основна мета, яку реалізують ці параметри, полягає в отриманні задоволення від ігрової діяльності.

Таким чином, спільною для загадок у різносистемних мовах є наявність елементів мовної гри, яка у загадці представлена на фонетичному, морфологічному, лексичному та синтаксичному рівнях. Найяскравіше «механізми» мовної гри виявляються на лексичному рівні в явищах обігравання слів-омонімів, значень полісемічного слова, слів-паронімів. За певних суспільних умов саме зацікавленість у перемозі часто виступає одним з найхарактерніших елементів мовної гри у загадках, яка в різносистемних мовах ґрунтується на зіставленні мовних одиниць з подібним чи тожним звучанням, але різним значенням чи вживанням. Мовна гра належить до досить поширених семантико-стилістичних явищ мови.

Гра — це певна ситуація, яка багаторазово повторюється, і кожен раз у новому варіанті. У ході гри виникає змагання. Бажання перемогти мобілізує думку гравців. Мовленнєве спілкування, яке включає не лише власне мовлення, але й жести, міміку тощо, має чітко вмотивований характер. Для мовної гри, незважаючи на деяку її запрограмованість, характерна також спонтанність, оскільки перемога залежить від точної та швидкої реакції, правильних та дотепних відповідей.

1. Березовський І. П. Українські народні загадки / І. П. Березовський // Загадки. — К.: Вид-во АН УРСР, 1962. — 326 с.
2. Гейзінга Й. Homo Ludens / Й. Гейзінга: [Пер. з англ. О. Мокровольського]. — К.: Основи, 1994. — 256 с.
3. Говоркова О. Н. Русская народная загадка (История собирания и изучения): Дис. ... канд. филол. наук: 10.01.09 / О. Н. Говоркова. — М., 2004. — 162 с.
4. Гридіна В. Г. Добробут у рідному домі: Збірник кращих загадок для дітей 5—9 років / В. Г. Гридіна. — Донецьк, 2005. — 64 с.
5. *Детские загадки* [Електронний ресурс] / Внеклассные мероприятия: сайт для учителей и родителей. — Режим доступа: <http://school-work.net/>
6. Левин Ю. И. Семантическая структура загадки / Ю. И. Левин // Паремнологический сборник. — М.: Наука, 1978. — С. 283—314.
7. Поляков Ю. М. Загадки в стихах: Книга для чтения на англ. языке в младших классах средней школы / Ю. М. Поляков. — М.: Просвещение, 1981. — 48 с.
8. *Сборник загадок: пособие для учителя* / [Сост. М. Т. Карпенко]. — М.: Просвещение, 1988. — 80 с.
9. *Триста загадок на английском языке для школьников* / [Сост. Т. А. Соловьёва]. — М., 1963. — 48 с.
10. Шмаков С. А. Игры-шутки, игры-минутки / С. А. Шмаков. — М., 1993. — 121 с.
11. *Devinettes* [Електронний ресурс] / Le monde des petits et des. — Режим доступа: <http://www.monde-petits-grands.com/>
12. *Devinettes* [Електронний ресурс] / Le site des devinettes. — Режим доступа: <http://devinette.pooook.net/>
13. Rolland E. Devinettes ou énigmes populaires de la France / E. Rolland. — Paris: F. Vieweg, Libraire-éditeur, 1877. — 178 p.
14. *The Encyclopaedia of Language and Linguistics*. R. E. Asher (ed.). Vol. 6 — Oxford-NY-Seoul-Tokyo: Pergamon Press Ltd, 1994.

Т. А. Панасенко

ELEMENTS OF LINGUISTIC GAME IN RIDDLES IN LANGUAGES OF DIFFERENT SYSTEMS

The article deals with the elements and «mechanisms» of linguistic game in riddles in the Ukrainian, Russian, English and French languages, with the levels of these elements in riddles.

Key words: linguistic game, riddles, languages of different systems.

Т. А. Панасенко

ЭЛЕМЕНТЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ЭНИГМАТИЧЕСКИХ ТЕКСТАХ В РАЗНОСИСТЕМНЫХ ЯЗЫКАХ

В статье рассматриваются элементы и «механизмы» языковой игры в загадках в украинском, русском, английском и французском языках, устанавливаются уровни, на которых проявляются данные элементы в энигматических текстах.

Ключевые слова: языковая игра, загадка, разносистемные языки.