

УДК 811.111'06'38'272'42

ДО ПРОБЛЕМИ ПРОЯВУ ЛУДИЧНОЇ ФУНКЦІЇ В МОВІ ТА МОВЛЕННІ

Дослідження присвячено визначенню мовотворчої сутності мовної гри шляхом опису її лінгвістично релевантних властивостей. Стаття є спробою комплексного аналізу лінгвокреативної сутності й комунікативно-когнітивної природи мовної гри в сучасній англійській комунікації. Окреслено інвентар засобів конструювання лудично маркованих явищ у сучасній англійській мові в контексті їхньої лексико-семантичної та функціонально-стилістичної значущості. Зроблено висновок про те, що феномен мовної гри є процесом і результатом нестереотипної, лінгвокреативної діяльності мовної особистості з метою створення певного прагмасемантичного ефекту. Мовна гра реалізує комунікативні інтенції мовця, зокрема перемикання тональності спілкування на лудично марковану і вплив на емоційну та інтелектуальну сфери адресата. Основний принцип лудичної тактики полягає в інтенціональній здатності маніпулювати мовним матеріалом і встановлювати асоціативні зв'язки як показники лінгвокреативності особистості.

Ключові слова: лінгвокреативність, мовна гра, комунікативна інтенція, лудична функція.

Постановка проблеми. З позицій лінгвофілософських поглядів на систему й структуру мови синтез двох головних функцій мови – когнітивної й комунікативної – визначає в основних своїх рисах інтегральну когнітивно-дискурсивну парадигму сучасного мовознавства. Новітні досягнення лінгвістичної науки привели до того, що значне місце в ній посідає функціонально-комунікативний підхід, у якому основний дослідницький інтерес концентрується навколо проблем мовлення, когнітивних і комунікативних аспектів семантики, що ставить на чільне місце ідею комплексності мовної системи та її одиниць.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Комплексний підхід зумовлює необхідність інтеграційного вивчення мовних одиниць у єдності їхніх структурно-системних, когнітивно-семантичних і комунікативно-прагматичних параметрів з акцентом на операційних механізмах трансформації одиниць мови в одиниці мовлення. Визначення мови як явища когнітивно-дискурсивного порядку [3; 9; 11; 12; 17] виходить з того, що вона передає інформацію про світ, пов'язана з її обробкою, має пряме відношення до її організації, зберігання й репрезентації [8; 20; 22], забезпечуючи при цьому перманентність комунікативних процесів, у ході яких передаються й використовуються колосальні за обсягом пласти знань.

Розглядаючи мовну діяльність на базі внутрішніх ментальних процесів, когнітивно-комунікативна думка особливу увагу приділяє і такого продукту цих процесів, як «мовна гра», уважаючи, що перемикання на експресивно-ігровий реєстр комунікації розширює межі функціонування мови, спростовуючи усталені уявлення про алгоритм сприйняття і вербального відображення дійсності. У такий спосіб стає очевидно, що мовна система допускає значну свободу прояву лінгвокреативності homo lingualis. Мовна активність індивіда може виражатися, зокрема, у навмисному порушенні правила (норми, канону) з метою залучення уваги до різного роду мовних експериментів над знаком.

Незважаючи на те, що протягом останніх десятиріч у різних галузях мовознавства

з'явилася значна кількість досліджень в галузі лінгвокреативності, девіантності й аномалій [1; 2; 5; 10], у них все ж немає міждисциплінарного висвітлення деяких провідних мовних дихотомій (система – норма, нормативне – аномальне, ядро – периферія).

Феномен мовної гри неодноразово ставав предметом лінгвофілософських (Л. Витгенштейн; С. Катречко; О. Козлова), логіко-семантичних (Н. Уварова; С. Аттардо; Д. Баттлер), функціонально-комунікативних (Е. Берн; О. Земська; В. Санніков; В. Костомаров; Г. Кук; Д. Крістал; Д. Нільсен, А. Нільсен; Дж. Шерцер) і лінгвокогнітивних (Т. Гридина; В. Карасик; Т. Космеда; Н. Арутюнова; Г. Броун; Д. Чіаро) досліджень на матеріалі різних мов. Проте на тлі цього багатоманіття теоретичних інтерпретацій мовної гри вітчизняна англістика не має його цілеспрямованого, усебічного й системного опису. Як феномен евристичної діяльності та пізнавальних стратегій мовця, мовна гра дотепер не отримала й однозначного осмислення з погляду інтра- й екстралінгвальних передумов її виникнення, а також засобів і прийомів її реалізації в мовленні.

Актуальність дослідження зумовлена нагальною потребою вивчення мовних і мовленнєвих феноменів у ракурсі когнітивно-дискурсивної парадигми лінгвістики, яка передбачає комплексне опис у контексті операційних механізмів формування та функціонування в мовленні. Тим самим у фокусі лінгвістично релевантної проблематики в аспекті дослідження мовної гри опиняється низка актуальних питань когнітивно-дискурсивного порядку, таких як: 1) ментальна (логічна) й психологічна (емоційна) передумови виникнення й використання ігрових компонентів у мовленні; 2) базова одиниця мовної гри загалом та її лінгвістичний статус зокрема. Особливий вузол проблематики становлять різнорівневі засоби реалізації мовної гри, які є основоположними для розуміння сучасної англомовної комунікації (роль творчого компонента в мовній грі, що відкриває асоціативні, раціональні й інтелектуальні витoki роботи свідомості над словом; роль і місце прагмастанов мовця у використанні ігрем в тій чи тій ситуації спілкування; характер інтерпретації нестандартних мовоутворень – як помилок або як специфічних операцій над знаннями тощо).

Мета і завдання статті. Основна мета статті полягає в комплексному когнітивно-комунікативному описі засобів і прийомів мовної гри в сучасній англійській мові. Реалізація поставленої мети передбачає вирішення таких основних завдань: визначення мовотворчої сутності мовної гри шляхом опису її лінгвістично релевантних властивостей; опис лінгвопрагматичних параметрів ігрем як евристично значущої одиниці дискурсивної діяльності мовної особистості; виявлення когнітивно-дискурсивних механізмів створення й використання (лудичних) мовноігрових елементів у мовленнєвому спілкуванні.

Об'єктом дослідження є мовна гра як процес і результат свідомої, інтенціональної, нестереотипної, лінгвокреативної діяльності індивіда для створення певного прагмасемантичного ефекту. Предметом дослідження є засоби свідомого маніпулювання словом у процесі мовленнєвого спілкування.

Матеріалом дослідження є укладена авторкою картотека, що налічує 276 текстових фрагментів, які містять мовно-ігрові феномени, отримані методом суцільного добирання. Джерелами дослідження послужили сучасні періодичні видання англомовних країн, сценарії фільмів, теле- та радіоп'єс. У ході дослідження систематизовані і класифіковані різнорівневі лудичні засоби мовної гри в англійській мові, встановлено семантико-прагматичний потенціал мовно-ігрових явищ, проведено мікроконтекстний аналіз функціонування ігрем в різноманітних комунікативних ситуаціях.

Виклад основного матеріалу дослідження. Методологічною основою роботи є

когнітивно-дікурсивний підхід до вивчення мови, який передбачає розгляд мовних явищ як невід'ємної частини пізнавальної діяльності людини, яка реалізується в актах вербальної комунікації. З цього випливає положення про те, що смисли і значення мовних одиниць не можуть бути описані безвідносно до когнітивних процесів, що діють на всіх рівнях мовної системи.

Інтегральне використання структурно-системного, когнітивно-семантичного й комунікативно-функціонального підходів до вивчення мовної матерії робить можливим розгляд феномена мовної гри не тільки і не стільки як прояву асистемності використання мовного знака, але і як специфічної форми інтелектуально й емоційно маркованої мовленнєвої діяльності.

У комунікативній лінгвістиці під час опису ігрової діяльності на перше місце висуваються питання комунікативної взаємодії індивідуумів у процесі гри, що передбачає паритетність у використанні можливих ходів учасниками умовно-реальної ситуації. Гра виступає як компонент комунікації, закріплений у соціокультурній традиції (Л. Ж. Кальве; Г. Вайнсфельд; А. Зайдман), модель відносин, що мають місце в реальній дійсності (О. Дмитрієв). Зокрема, уживаючи традиційні розмовні репліки, мовці нерідко вносять в них елементи гри, впливаючи на емоційно-інтелектуальну сферу співрозмовника: «*Can't you go? Must you stay?*» – спунеризм із використанням модальних дієслів *must* і *can* замість традиційного «*Can't you stay? Must you go?*» [26, с. 54]; пор. тж. «*What can I do you for?*» замість «*What can I do for you?*» [27, с. 1218]; «*Who he?*» [26, с. 274] – жартівливе запитання про маловідому особистість, де порушення граматичної норми лежить в основі дерогативної оцінності, наприклад, «*Says you!*» становить іронічний коментар з приводу почутого від співрозмовника, імплікуючи його недоречність в устах даної людини. Пор. тж. тактику ликопонизження за рахунок ігрового елемента в наступному фрагменті:

Monica: *Yes, thank you so much. And again, we're so sorry. We could not feel worse about it.*

Mrs. Green: *Try* [29].

Спроба систематизувати дослідження, присвячені лінгвістичному аспекту гри, виявляє наявність двох протилежних точок зору. Насамперед мовна і мовленнєва гра – це гра за правилами, при цьому відзначається певна схожість гри і мови як видів людської діяльності. Водночас деякі дослідники звертають увагу на те, що гра в мові та мовленні – це порушення правил [10; 25], при цьому висловлюють різні думки щодо сутності феномену мовної гри та його кордонів, це зумовлює потребу в більш детальному розгляді цих проблем.

На сучасному етапі кількість праць, у яких розглядається той чи той аспект гри в комунікації, величезна, але все ж об'єкт дослідження загалом визначається термінами, що акцентують комічному (гумористичному) складнику мовної гри. Це спостереження знижує цінність отриманих висновків навіть з урахуванням застереження, що ігрова орієнтація комунікації здебільшого забезпечується мовними засобами комічного.

Крім того, найбільш вражаючі результати отримані у зв'язку з вивченням індивідуального стилю письменників-гумористів, комічних жанрів (анекдот, жарт, лімерик), окремих прийомів комічного. У лексикографічному аспекті в англійських словниках термін *ludic* систематично співвідноситься з такими стилістичними маркерами, як *playful*, *jocular*, *humorous*, *ironic*, okazionalno – охоплює більш широке коло стилістичних маркерів, як-от: *metaphoric*, *euphemistic*, *figurative*, *slang*. Тож, бачимо, характер освітлення лудичних одиниць у словниках та інших джерелах систематизує нетипові тексти у вигляді цитат, жартів, анекдотів тощо.

Серед багатьох різних ігор особливе місце належить іграм лінгвальним, пов'язаним безпосередньо з мовною й мовленнєвою діяльністю людини. Люди спілкуються за допомогою мови, випрацьовуючи (залежно від від тієї чи тієї ситуації) набір мовних засобів, тим самим уже вступаючи в «гру», що має певні правила (напр., знання системи одиниць мови, норм їхнього використання і способів творчої інтерпретації цих одиниць, знання норм мовної комунікації тощо).

В. Шаховский пропонує розглядати мовну гру як одну з провідних комунікативних категорій, зазначених позитивним ставленням до емоційно забарвлених комунікативних подій [16, с. 255], що широко підтверджується ілюстративним матеріалом, який демонструє позитивну емоційну маркованість в англomовному дискурсі:

Rachel: (laughs) I knew that! I knew that! I was just messin' with you too!

Ross: (pause) Okay. Okay. Because for a minute you said you...

Rachel: Oh no-no-no-no, no!

Ross: ...that you actually...

Rachel: No that's just – (Laughs) – That's just 'cause I'm such a good messer! [29].

Мовні ігри перспективно використовувати для з'ясування маніпулятивної функції мови: маніпулювання мовою реалізується в умінні використовувати різноманітні комбінації пропозицій, які заздалегідь непередбачені, в умінні адаптувати мову до нових ситуацій і контекстів, накладати нові схеми на утримання нашого досвіду. Ця мовна творчість є основною умовою комунікації [15].

Крім того, потрібно розглянути питання про межі терміна «мовна гра». Варто відзначити те, що термін «мовна гра» не має однозначного еквівалента в англійській мові: у працях англійською мовою використовують терміни «language play» і «language game», а також «speech play», «word play». У вітчизняному мовознавстві поряд із терміном «мовна гра» існують терміни «мовленнева гра», «гра слів». На обігранні лексичної багатозначності або омонімії побудований найпоширеніший різвид мовної гри – каламбур. Загалом для мовної гри використовуються (хоч і не однаковою мірою) ресурси всіх мовних рівнів.

Уважаємо за потрібне вказати на риси подібності та відмінності понять «мовна гра» і «мовленнева гра». Американський психолог Е. Берн запровадив поняття «мовленнева гра» (speech play) для опису психології особистості внаслідок спостереження над спілкуванням і поведінкою людей у типових ситуаціях: це сукупність повторюваних мовних дій (транзакцій), що містять приховану мету – отримання деякого виграшу або психологічного «погладжування» [4]. Е. Берн відрізняє гру від процедур, ритуалів тощо наявністю прихованого мотиву і наявністю виграшу (винагород).

З-поміж можливих винагород відзначають такі: привернення уваги; скорочення дистанції між комунікантами; заповнення часу. Серед цілей мовленневих ігор називають такі: проведення часу; вираз емоційного стану; привернення уваги; формування психологічної близькості; виконання офіційного ритуалу, що має суспільну значущість і приводить до встановлення або зміни соціального статусу учасників та ін. [15, с. 112–114].

У руслі окресленого напрямку мовні ігри мають важливе суспільне значення – історичне, культурне, соціальне й особистісне. При наявних рисах відмінності мовної гри, у розумінні гри як діяльності за правилами, і мовної гри в розумінні транзакційного аналізу, не можна не відзначити окремі паралелі в мотивах, цілях, суспільному значенні обох феноменів: мета гри; наявність і дотримання правил; немонологічність (наявність як мінімум двох учасників):

Joey: Okay, what do you have a fear of if you suffer from this phobia, Tris...Holy cow,

that's a big word. Triscadecaphobia.

Ross: *(exhaling) The fear of Triscuts!*

Joey: *No! No, fear of the number 13 [29].*

Розроблена Е. Берном концепція мовленнєвих ігор отримала широке визнання і розвиток у сучасній комунікативній лінгвістиці. Зокрема, під мовленнєвою грою розуміють «розмову двох або групи осіб за загальноприйнятим, стереотипним, типовим сценарієм, прийнятим в даному соціокультурному середовищі для подібних комунікативних ситуацій» [15, с. 114–115].

Однак поняття «speech play» у лінгвістичних дослідженнях Б. Кіршенблатт-Гімблет, Ч. Хокетта, Дж. Шерцера певною мірою відрізняється від психолінгвістичного, який утвердився в комунікативній лінгвістиці. Риси подібності ми знаходимо насамперед у їхньому зв'язку зі стереотипами, наявності закономірностей, проте ігровий момент проявляє себе яскравіше в маніпулюванні одиницями мови і мовними структурами. Ми вважаємо, що відмінності стосуються розгляду мови, з одного боку, як системи стереотипних поведінкових правил у соціокультурному середовищі, з іншого боку – як системи креативних, але заснованих на стереотипах мовних правил і закономірностей. Ці відмінності визначають і напрям наукового пошуку: у нашій ситуації дослідним аспектом мовної гри є щонайперше дискурсивна креативність:

Man: *Hey Joey, hi! I'm Ray; I'm the producer of the show.*

Joey: *(announcer voice) It's a pleasure to meet you Ray.*

Ray: *And this is Duncan (points to the cameraman) and Erin, they're gonna help us out with the audition. So uh, let's get the camera rolling.*

Joey: *(announcer voice) Rightie-O Ray!*

Ray: *Whenever you're ready [29].*

Отже, мовленнєва гра – це лінгвістичний термін, і використання в ньому слова «гра» не передбачає нічого несерйозного. Як зазначає Й. Стернін, «мовленнєві ігри – найважливіша частина людського спілкування, і сам термін «мовленнєва гра» настільки ж серйозний, як терміни *текст, діалог, монолог*» [15, с. 120].

У нашому розумінні розв'язання питання про відмежування мовної гри від інших явищ, які також мають на меті створення естетичного ефекту, знаходиться, по-перше, в його мовній / мовленнєвій природі, тобто маніпуляції з лінгвальними стереотипами; по-друге, у віднесенні до різновидів мовної гри тих стилістичних прийомів, які мають установку на комічний ефект; по-третє, у визначенні її жанрових форм (таких як фейлетон, гумореска, анекдот, кросворд, анаграма тощо), які позначають сферу функціонування того чи того прийому.

У сучасних лінгвістичних дослідженнях сформувалося розуміння реалізації лудичної функції мови як усвідомленого, навмисного відходу від мовної / мовленнєвої норми з метою вербалізації виявлених лінгвальних й екстралінгвальних можливостей. Фундаментальні дослідження, присвячені мовній грі, розглядають її як вид лінгвального експерименту, що дозволяє наштовхнути дослідника на серйозні роздуми про значення і функціонування мовних одиниць різних рівнів [14; 19; 6], так само, як філософа – на глибоке осмислення безодні людських проблем, «зазору незнання», пояснення символів як знаків можливого; символи розглядаються як точки опори для знаходження в стані здивування, необхідного для пізнання [6].

На нашу думку, можна з упевненістю говорити про мовні жарти саме як про різновиди мовної гри, спрямованої тільки на створення комічного ефекту. Водночас мовна

гра – це свого роду маніпулювання мовою, і досягнення комізму – далеко не єдина мета такого маніпулювання. Проте не всякі незвичайність і несподіванка, побудовані за принципом обманутого очікування, спрямовані на комізм. Інколи незвичайність і несподіванка не викликають приємних емоцій, що характеризують гру. Подібні ситуації, у нашому розумінні, природно, не є реалізацією лудичної функції мови. Часто фігури мовлення, побудовані за принципом обманутого очікування, використовують для зображення парадоксального (роздвоєного, внутрішньо суперечливого) світу, а також для передачі істини, яку не можна висловити несуперечливо: *'The man who is asking for a loan is always left alone'* [26, с. 96]; *Is it OK to use the AM radio after noon?; Why are wise man and wise guy opposites?; If marriage is a two-way street, aren't head-on collisions inevitable?; How can a slim chance and a fat chance be the same?; If you kick the bucket, aren't you still kicking?* [28, с. 67–68].

Евристичний аспект мовної гри проявляється в тому, що адресант мовної гри приходиться до породження нової моделі світу шляхом переробки наявного мовного матеріалу. У підсумку будь-який формальний засіб служить інструментом пізнання. Функція ж лудичних прийомів у мовотворчості особлива: вони ніби підкреслюють відносність своїх пізнавальних можливостей, не наполягаючи на правильності створюваної ними моделі світу, і непрямо (а іноді і безпосередньо) бувають пов'язані зі сміховим началом, напр.: *«If you eat your hat and swallow your pride, why do you end up with egg on your face?»* [28, с. 38]. Нестандартна форма створюється внаслідок такої особливості з'єднання мовних елементів, яка полягає в порушенні різного роду обмежень, що накладаються на словотвірну модель; прагнення до творчості може відбиватися, зокрема, у вигляді установки на комічний ефект. Великий емпіричний матеріал підтверджує цю думку: *Why do they leave out the letter b on "Garage Sale" signs? (garbage); If you push your belly button, will you get an ear ring?; Will you find cell phones in prison?; So, what do you call a sidewalk engineer? – A pathologist; What do you call a high school or college graduate? – A diplomat; What do you call the manager of a political candidate? – An electrician; What do you call one who does not spread gossip? – A secretary* [28, с. 72–73].

Висновки дослідження та перспективи подальших наукових розвідок. Отже, феномен мовної гри є нестереотипним використанням мовних одиниць, явищем, що сприймається тільки в зіставленні з нормативним уживанням. Відзначаючи наявність схожих рис між мовленням і грою, маємо констатувати наявність феномена мовної гри іншого роду – свідомого порушення мовних норм і доцільність аналізу таких окремих аспектів цього феномену, як естетичний, стилістичний, логіко-семантичний.

Основу механізму створення ігрем становить відхилення від мовних норм уживання лінгвальних одиниць, наслідком чого є виникнення ефекту невідповідності й суперечності. Оказіональна зміна форми і / або змісту мовних одиниць в лудичних ситуаціях зумовлена когнітивно-прагматичними чинниками дискурсивної діяльності, що допускаються природою узуальної одиниці. Різномірні засоби створення лудично маркованих явищ сучасної англійської мови диференціюються й систематизуються в контексті їхньої лексико-семантичної і функціонально-стилістичної значущості. Перспективою подальшого дослідження може бути вивчення лінгвокультурних особливостей лудичних прийомів маніпулювання зовнішньої і внутрішньої структур слова, подальше вивчення асоціативних зв'язків у мові при реалізації творчої установки на використання мови в лудичній функції.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ажеж К. Человек говорящий: Вклад лингвистики в гуманитарные науки / К. Ажеж / Пер. с франц. – Москва : УРСС, 2003. – 304 с.
2. Бацевич Ф. С. Основы коммуникативной лингвистики / Ф. С. Бацевич. – Київ : Академія, 2004. – 342 с.
3. Белова А. Д. Языковые картины мира в рамках когнитивно-дискурсивной парадигмы / А. Д. Белова // Культура народов Причерноморья. – 2002. – № 29. – С. 17–23.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы / Э. Берн / Пер. с англ. – Москва : Прогресс, 1988. – 399 с.
5. Дементьев В. В. Креативная формализация речи / В. В. Дементьев // Аксиологическая лингвистика: игровое и комическое в общении / Под ред. В.И. Карасика, Г. Г. Слышкина. – Волгоград : Перемена, 2003. – С. 79–96.
6. Катречко С. Л. Философия как “языковая игра” [Электронный ресурс] / С. Л. Катречко // Докл. XI Междунар. конф. «Логика, методология, философия науки». – Режим доступа : www.philosophy.ru/conf/reports.htm.
7. Кобякова І. К. Про деякі аспекти мовотворчої функції / І. К. Кобякова, С. О. Швачко // *Studia germanica et romanica*: Іноземні мови. Зарубіжна література. Методика викладання.– Том 1, № 2. Донецьк : ДНУ, 2004. – С. 21–29.
8. Кубрякова Е. С. Язык и знание / Е. С. Кубрякова. – Москва : Языки славянской культуры, 2004. – 560 с.
9. Макаров М. Л. Основы теории дискурса / М. Л. Макаров. – Москва : ИТДГК «Гнозис», 2003. – 280 с.
10. Норман Б. Ю. Языковая игра как вид познавательной деятельности / Б. Ю. Норман // Ребенок в современном мире: Тез. междунар. конф. – Санкт-Петербург, 1993. – С. 39–40.
11. Полюжин М. М. Про теоретичні засади когнітивного підходу до дискурсивного аналізу / М. М. Полюжин // *Studia Germanica et Romanica*. – Донецьк : ДНУ, 2004. – Т.1, № 3. – С. 32–42.
12. Приходько А. М. Концепти і концептосистеми в когнітивно-дискурсивній парадигмі лінгвістики / А. М. Приходько. – Запоріжжя : Прем'єр, 2008. – 332 с.
13. Різун В. В. Лінгвістика впливу : монографія / В. В. Різун, Н. Ф. Непийвода, В. М. Корнеєв. – Київ : Видавничо-поліграфічний центр „Київський університет”, 2005. – 148 с
14. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – Москва : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
15. Стернин И. А. Введение в речевое воздействие / И. А. Стернин. – Воронеж : АОЗТ «Полимер», 2001. – 252 с.
16. Шаховский В. И. Эмоциональная коммуникация через языковую игру / В. И. Шаховский // Коммуникативные исследования 2003: Современная антология / Под ред. проф. О. А. Леонтович. – Волгоград : Перемена, 2003. – С. 253–262.
17. Шевченко І. С. Становление когнитивно-коммуникативной парадигмы в лингвистике / І. С. Шевченко // Вісник Харківського нац. ун-ту. – 2004. – № 635. – С. 202–205.
18. Attardo S. *Semiotics and Pragmatics of Humor Communication* / S. Attardo // Коммуникативные исследования 2003: Современная антология / Под ред. проф. О.А. Леонтович. – Волгоград : Перемена, 2003. – Р. 209–252.
19. Crystal D. *Language Play* / D. Crystal. – London : Penguin, 1998. – 249 p.
20. Deane P. *Grammar in Mind and Brain: Explorations in Cognitive Syntax* / P. Deane. – Berlin : Mouton de Gruyter, 1992. – 355 s.
21. Kirschenblatt-Gimblett B. *Speech Play* / B. Kirschenblatt-Gimblett. – Philadelphia : PA, University of Pennsylvania Press, 1976. – 376 p.
22. Nilsen D.L.F. *Language Play: An Introduction to Linguistics* / Nilsen D.L.F., Nilsen A.P.. –

Rowley, Massachusetts : Newbury House, 1978. – 249 p.

23. Schwarz M. Kognitive Semantiktheorie und Neuropsychologische Realität / M. Schwarz. – Tübingen, Basel: Francke, 1996. – 163 s.

24. Sherzer J. Speech Play and Verbal Art / J. Sherzer. – Austin, TX : Texas University Press, 2002. – 198 p.

25. Wilson C. Jokes. Form, Content, Use and Function / C. Wilson. – London : Academic Press, 1979. – 127 p.

УМОВНІ СКОРОЧЕННЯ ДЖЕРЕЛ

26. DCP – Partridge E. A Dictionary of Catch phrases: British and American, from the 16th century to the present day. – London, 2nd edition, Routledge & Kegan Paul, 1985. – 367 p.

27. DSUE – Partridge E., Beale P. A Dictionary of Slang and Unconventional English (Colloquialisms and Catch-phrases, Solecisms and Catachresses, Nicknames and Vulgarisms). 8th edition. – N.Y.: Macmillan Publishing Company, 1984. – 1400 p.

28. JW – Wegryn J. A Barrel Full of Words. A Treasury of Wordplay. – New York : Universe, 2004. – 89 p.

29. FT – Friendstranscripts [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://friends.tktv.net/Episodes1/index.html>

30. MW – Merriam Webster online [Електронний ресурс]. – Режим доступу : www.merriam-webster.com

Сниховская И. Э. К проблеме проявления лудической функции в языке и речи.

Исследование посвящено определению речетворческой сущности языковой игры путем описания ее лингвистически релевантных свойств. Статья является попыткой комплексного анализа лингвокреативной сущности и коммуникативно-когнитивной природы языковой игры в современной англоязычной коммуникации. Определен инвентарь средств конструирования лудически маркированных явлений в современном английском языке в контексте их лексико-семантической и функционально-стилистической значимости. Сделан вывод о том, что феномен языковой игры является процессом и результатом нестереотипной, лингвокреативной деятельности языковой личности с целью создания определенного прагмасемантического эффекта. Языковая игра реализует коммуникативные интенции говорящего, в частности переключение тональности общения на лудически маркированное и воздействие на эмоциональную и интеллектуальную сферу адресата. Основной принцип лудической тактики заключается в интенциональной способности манипулировать языковым материалом и устанавливать ассоциативные связи как показатели лингвокреативности личности.

Ключевые слова: лингвокреативность, языковая игра, коммуникативная интенция, лудическая функция.

Abstract

Snikhovska I. To the problem of the reflection of a ludic function in language and speech.

The research is devoted to the definition of the linguistic essence of the linguistic game by describing its linguistically relevant properties. The article is an attempt of a complex analysis of the linguistic and creative nature and the cognitive nature of the language game in modern English-language communication. The inventory of means of constructing ludichno-marked phenomena in contemporary English is outlined in the context of their lexical-semantic and functional-stylistic significance. The basis of the mechanism of creating a ludic effect is the deviation from the linguistic standards of the use of linguistic units, resulting in the emergence of the effect of discrepancy and contradiction. Occasional change in the form and/or content of linguistic units in

ludic situations is due to the cognitive-pragmatic factors of discursive activity allowed by the nature of a language unit. Multi-level means for creating of ludic marked phenomena of modern English are differentiated in the context of their lexical-semantic and functional-stylistic significance. It is concluded that the phenomenon of language game is the process and result of non stereotypical, linguistic and arable activity of the linguistic personality in order to create a certain pragmatic, semantic effect. The language game implements the communicative intentions of the speaker, in particular the switching of the tone of communication to the ludicrous mark and the influence on the emotional and intellectual sphere of the addressee. The basic principle of ludic tactics is the intentional ability to manipulate the linguistic material and establish associative relationships as indicators of linguistic and creativity of the individual.

The study contributes to the integration of epistemic achievements of cognitive and communicative linguistics and is an essential contribution to the development of such branches of linguistics as linguocognitology, linguopragmatics, discourse studies, lexical semantics. For anglistics, the identification of operational cognitive-discursive mechanisms for the production and use of gambling (ludic) elements in speech, the description and systematization of linguocognitive and linguopragmatic parameters of the game as a heuristically and creatively meaningful unit in the discursive activity of the linguistic personality is of definite importance. The prospect of further research may be the study of linguistic and cultural features of ludic methods of manipulating the external and internal structures of the word, further study of associative connections in the language when implementing a creative setup on the use of language in the ludic function.

Key words: *linguistic creativity, language play, communicative intention, ludic function.*

References

1. Azhezh K. Chelovek govoriashchii: Vklad lingvistiki v humanitarnye nauki / per. s frants. – Moskva : URSS, 2003. – 304 s.
2. Batsevych F. S. Osnovy komunikativnoi linhvistyky. – Kyiv : Akademiia, 2004. – 342 s.
3. Belova A. D. Yazyovye kartyny myra v ramkakh kohnityvno-dyskursyvnoi paradyhmy // Kultura narodov Prychernomoria. – 2002. – № 29. – S. 17–23.
4. Bern E. Iгры, v kotorye igraut liudi: Psykholohyia chelovecheskykh vzaymootnoshenii; Liudi, kotorye igraut v igrы: Psikhologiya chelovecheskoi sudby / per. s angl. – Moskva : Progress, 1988. – 399 s.
5. Dementyev V. V. Kreativnaia formalyzatsiia rechy // Aksyologicheskaiia lyngvistika: igrovoe i komicheskoe v obshchenii / pod red. V.I. Karasika, G.G. Slyshkina. – Volgograd : Peremena, 2003. – S. 79–96.
6. Katrechko S. L. Filosofiiia kak “yazykovaia igra” [Elektronnyy resurs] // Dokl. XI Mezhdunar. konf. «Logika, metodolohiia, filosofiiia nauki». – 1995 . – Rezhym dostupu : www.philosophy.ru/conf/reports.htm
7. Kobiakova I. K., Shvachko S. O. Pro deiaki aspekty movotvorchoi funktsii // Studia Germanica et Romanica: Inozemni movy. Zarubizhna literatura. Metodyka vykladannia. – Tom 1, № 2. Donetsk : DNU, 2004. – S. 21–29.
8. Kubriakova E. S. Yazyk i znaniye. – Moskva: Yazyky slavianskoi kultury, 2004. – 560 s.
9. Makarov M. L. Osnovy teoryy dyskursu. – Moskva : YTDHK «Hnozy», 2003. – 280 s.
10. Norman B. Yu. Yazykovaia igra kak vid poznavatelnoi deyatelnosti // Rebenok v sovremennom mire: Tezisy mezhdunar. konf. – SPb, 1993. – S. 39–40.
11. Poliuzhyn M. M. Pro teoretychni zasady kohnityvnoho pidkhotu do dyskursyvnoho analizu // Studia Germanica et Romanica. – Donetsk: DNU, 2004. – T.1, № 3. – S. 32–42.
12. Prykhodko A. M. Kontsepty i kontseptosystemy v kohnityvno-dyskursyvni paradyhmi linhvistyky. – Zaporizhzhia: Premier, 2008. – 332 s.
13. Rizun V. V., Nepyvoda N. F., Kornyyev V. M. Linhvistyka vplivu : monohrafiya. – Kyiv :

Vydavnycho-Polihrafichnyy tsentr "Kyivskyy universytet". – 2005. – 148 s.

14. Sannikov V. Z. Russkyi yazyk v zerkale yazykovoï igry. – Moskva : Yazyki slavianskoi kultury, 2002. – 552 s.

15. Sternin I. A. Vvedeniye v rechevoe vozdeistvie. – Voronezh: AOZT «Polymer», 2001. – 252 s.

16. Shakhovskii V. I. Emotsionalnaia kommunykatsiia cherez yazykovuiu igru // Kommunikativnye issledovaniia 2003: Sovremennaia antologiya / pod red. prof. O.A. Leontovich. – Volgograd : Peremena, 2003. – S. 253–262.

17. Shevchenko Y. S. Stanovleniye kognitivno-kommunikativnoi paradigmy v lynchystike // Visnyk Kharkivskoho nats. un-tu. – 2004. – № 635. – S. 202–205.

18. Attardo S. Semiotics and Pragmatics of Humor Communication // Kommunikativnye issledovaniia 2003: Sovremennaia antologiya / pod red. prof. O.A. Leontovich. – Volgograd: Peremena, 2003. – P. 209–252.

19. Crystal D. Language Play. – L.: Penguin, 1998. – 249 p.

20. Deane P. Grammar in Mind and Brain: Explorations in Cognitive Syntax. – Berlin: Mouton de Gruyter, 1992. – 355 S.

21. Kirschenblatt-Gimblett B. Speech Play. – Philadelphia: PA, University of Pennsylvania Press, 1976. – 376 p.

22. Nilsen D.L.F., Nilsen A.P. Language Play: An Introduction to Linguistics. – Rowley, Massachusetts: Newbury House, 1978. – 249 p.

23. Schwarz M. Kognitive Semantiktheorie und Neuropsychologische Realität. – Tübingen, Basel: Francke, 1996. – 163 S.

24. Sherzer J. Speech Play and Verbal Art. – Austin, TX: Texas University Press, 2002. – 198 p.

25. Wilson C. Jokes. Form, Content, Use and Function. – London: Academic Press, 1979. – 127 p.

26. DCP – Partridge E. A Dictionary of Catch phrases: British and American, from the 16th century to the present day. – London, 2nd edition, Routledge & Kegan Paul, 1985. – 367 p.

27. DSUE – Partridge E., Beale P. A Dictionary of Slang and Unconventional English (Colloquialisms and Catch-phrases, Solecisms and Catachresses, Nicknames and Vulgarisms). 8th edition. – N.Y.: Macmillan Publishing Company, 1984. – 1400 p.

28. JW – Wegryn J. A Barrel Full of Words. A Treasury of Wordplay. – N.Y. : Universe, 2004. – 89 p.

29. FT – Friendstranscripts [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu : <http://friends.tktv.net/Episodes1/index.html>

30. MW – Merriam Webster online [Elektronnyy resurs]. – Rezhym dostupu : www.merriam-webster.com

*Анна Тарасюк
(м. Біла Церква)*

УДК 811.111'04'23:22.04

СУГЕСТИВНІ МОВНІ ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ ОБРАЗУ ЖІНКИ В РЕЛІГІЙНОМУ ДИСКУРСІ СЕРЕДНЬОАНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Стаття присвячена сугестивним мовним засобам, які використовують для відтворення образу жінки в релігійному дискурсі середньоанглійської мови. Досліджено витоки поняття релігійного дискурсу та виокремлено ознаки фідеїстичного слова як