

**БЕРЕГОВА О. А.**

*Київський національний університет імені Тараса Шевченка*

## МОВНА ГРА В ЕНІГМАТИЧНІЙ СУБКУЛЬТУРІ

У статті розглянуто дискусійне питання, пов'язане із визначенням статусу понять “мовної гри” та “загадки”; проведено аналіз функціонально-лудичної специфіки “мовної гри” на текстах іспанської народної загадки; виділені види “мовної гри”, які пов'язані з загадками.

**Ключові слова:** мовна гра, гра слів, функціонально-лудична природа, загадка.

В статье рассмотрен дискуссионный вопрос, связанный с определением статуса понятий "языковой игры" и "загадки"; проведен анализ функционально-лудичной специфики "языковой игры" на текстах испанской народной загадки; выделены виды "языковой игры", которые связаны с загадками.

**Ключевые слова:** языковая игра, игра слов, функционально-лудичная природа, загадка.

In the article a debatable question, related to determination of status of concepts “linguistic game” and “riddle” is observed; the analysis of functional-ludical specific of “linguistic game” is conducted on the texts of spanish folk riddle; the types of “linguistic game” are selected which are related to the riddles.

**Keywords:** linguistic game, play on words, functional-ludical nature, riddle.

Новітні досягнення лінгвістичної науки актуалізували функціонально-комунікативний підхід, який передбачає концентрування основного дослідницького інтересу навколо проблем мовлення, когнітивних і комунікативних аспектів семантики. У процесі розгляду мовленнєвої діяльності на тлі внутрішніх ментальних процесів когнітивно-комунікативна думка особливо виокремлює такий продукт цих процесів, як “мовна гра”.

Феномен мовна гра неодноразово ставав предметом лінгвофілософських (Л. Вітгенштайн, С. Л. Катречко, М. В. Козлова), логіко-семантичних (Н. Л. Уварова, S. Attardo, D. Chiaro, D. Buttler), функціонально-комунікативних (Е. Берн, О. А. Земська, В. Г. Костомаров, А. Е. Левицький, В. З. Санніков, D. Crystal, D. Nilsen, A. Nilsen, J. Sherzer) і лінгвокогнітивних (Н. Д. Арутюнова, Т. А. Гридін, В. І. Карасик, Л. В. Лісоченко, G. Brone, R. Giora) досліджень на матеріалі різних мов. Проте, на тлі цього різноманіття теоретичних інтерпретацій “мовної” гри сучасна іспаністика не має інструментарію цілеспрямованого, всебічного й системного опису цього явища. Як феномен евристичної діяльності та пізнавальних стратегій мовця, “мовна гра” й дотепер ще не отримала однозначного та несуперечливого осмислення з точки зору інтра- й екстралінгвальних передумов її продукування, а також засобів та прийомів її мовленнєвої реалізації.

**Актуальність** теми зумовлюється важливістю вивчення феномена “мовної гри” в ракурсі енігматичного тексту, а саме іспанської народної загадки. Відтак у фокус лінгвістичної релевантної проблематики потрапляє

низка актуальних питань, а саме: передумови виникнення й використання лудичних компонентів у мовленні, види “мовної гри” з погляду енігматичного топосу та їх лінгвістичний статус зокрема.

**Метою** даної роботи є дослідити функціонально-лудичні особливості “мовної гри” у ракурсі іспанської народної загадки.

**Об’єктом** дослідження є “мовна гра” крізь енігматичний дискурс. **Отже предметом** дослідження є мовно-ігрові феномени “мовної гри”, які водночас є стилістичними прийомами іспанської народної загадки: гра слів, каламбур, шарада, парадокс та інші.

**Матеріалом** дослідження є укладена автором картотека, що налічує 4500 іспанських народних загадок, отриманих методом суспільної вибірки, які містять в текстах мовно-ігрові феномени.

**Наукова новизна** роботи полягає в тому, що вона є першою спробою комплексного та диференційованого аналізу функціонально-лудичної природи “мовної гри” в ракурсі енігматичного топосу.

Гра – надзвичайно важливий вид діяльності, що супроводжує людину протягом її свідомого життя. Л. С. Виготський відзначав, що “гра є основний шлях, культурного розвитку дитини, і, зокрема, розвитку її знакової діяльності” [1:69]. У соціальній психології під іграми маються на увазі всі типи міжособистісних відносин, починаючи із сімейних і закінчуючи діловими. Вчені цього напрямку вважають, що важливі соціальні контакти найчастіше протікають за законами гри [2:14].

Велика винагорода у визначенні феномена гри належить нідерландському філософу, історичу й культурологу Й. Хейзинге. Він почав спробу універсалізувати поняття гри, до неї в нього зводиться вся різноманітність сфер і видів людської діяльності. До сфери гри підпадають: священнодійство, ритуал, магія, літургія, таїнства й містерії, маскарад і свято, у тому числі релігійне, звернене до Бога, карнавал і театр, циркові вистави і юродство, війна й турнір, олімпіади й усі види змагань, спорт і спор, флірт, кокетство, судові розгляди, мистецтво, мовні ігри (жарт, каламбур, пародія, гостроти, загадки, пароніми та ін.). Гра розглядається їм як явище культури й аналізується в рамках культурологічного мислення. За словами Й. Хейзинги, уся ігрова діяльність пов'язана із глибинною основою щиросердечного життя людину й життя суспільства. Людині гра необхідна як біологічна функція, як спосіб вираження своєї індивідуальності. Крім того, гра має культурну функцію, породжуючи духовні й соціальні зв'язки [3:20–34].

Й. Хейзинга відносить до відмітних ознак гри наступні: вільний характер, особливий власний зміст гри (самоцінність), нерідко піднесений і

священний; тимчасову й просторову обмеженість, відособленість від іншого світу, таємничість для непосвячених (маскування), власні правила й особливий порядок, що зв'язує гру зі сферою естетичного [3:20–34].

Про співвідношення мови й гри Й. Хейзинга зауважує: мова є найперший і найвищий інструмент, створений людиною для того, щоб повідомляти, учити, веліти. Дух, що формує мова, щораз перестрибує играючи з рівня матеріального на рівень думки. За кожним вираженням абстрактного поняття ховається образ, метафора, а в кожній метафорі схована гра слів. Так людство все знову й знову творить своє вираження буття, поруч із світом природи свій другий, вигаданий світ [3:18–19]. Під маскою мови, таким чином, як інструмента раціонального, що підкоряється певним нормами, законам, усюди ховається лудичний початок, що будує поруч із реальним світом світ ірреальний, вигаданий.

Л. Витгенштейн звертає увагу на те, що люди спілкуються, використовуючи різні типи висловлень: вигуки, питання, вираження бажань, прохання, молитви, накази, погрози, клятви. Такі висловлення Л. Витгенштейн називав мовними іграми й вважав, що саме вони є формами життя. У список мовних ігор, запропонований філософом входять також гостроти, твір і читання забавних історій, гра в театрі, виспівування хорових пісень, розв'язання арифметичних завдань, переклад з однієї мови на іншу, розгадування загадок та ін. [4:90]. Перелік можливих мовних ігор постійно доповнюється в текстах Л. Витгенштейна все новими й новими прикладами. І ця різноманітність мовних ігор не являє собою чогось стійкого, навпаки, виникають нові типи вживання мови, і, відпо відно, нові мовні ігри, а інші застарівають і забуваються.

Т. А. Гридина в монографії “Мовна гра: стереотип і мистецтво” відзначає: “Мовна гра породжує інші, ніж в узусі й нормі, засобу вираження певного змісту або об'єктивує новий зміст при збереженні або зміні старої форми” [5: 9].

Н. Д. Арутюнова визначає мовну гру як “послідовність дії відхилень від норми, яка бере свій початок в області сприйняття світу, що поставляє дані для комунікації, проходить через сферу спілкування, відкладає в лексичній, словотворчій і синтаксичній семантиці й завершується в словесному мистецтві” [6: 3]. Автор оперує поняттями норми й антинорми в мові, розглядає концептуальні поля для кожного із цих понять. Поле нормативності, наприклад, співвідноситься з концептами щоденності, ординарності, передбачуваності, звичності й т.п. Поле антинорми має відповідно протилежні значення – алогічності, парадоксальності,

непередбачуваності та ін. Дослідниця відзначає також корисність аномальних явищ для опису системи мови в цілому. Такий прийом широко користується в літературознавстві для усвідомлення й дослідження нормативних явищ, у лінгвістиці придбав статус мовної гри, мовного експерименту. “Експериментами над мовою займаються все: лінгвісти, поети, письменники й гостряки. Вдалих експеримент указує на сховані резерви мови, невдалих – на їхні межі. Відомо, як неоціненну послугу виявляють мовознавцям негативні факти” [6:6].

Ю. Д. Апресян у роботі “Мовні аномалії: типи й функції” дає класифікацію мовних аномалій і виділяє серед них навмисні, авторські й експериментальні [7:53]. Авторські аномалії, як відзначає автор, найбільше добре вивчені. Вони використовуються, насамперед, як виразний засіб, зокрема, як засіб мовної гри (до них відноситься багато стилістичних фігур і прийомів, включаючи метафору, оксюморон і деякі види каламбурів). У стилістичних цілях можна “скоїти насильство практично над будь-яким правилом мови, яким би воно не було” [7:54]. Що стосується експериментальних аномалій, які використовуються у лінгвістиці, то за класифікацією Ю. Д. Апресяна, вони – і є “насиллям” над правилами мови, але створюються навмисно з метою одержання нового знання про мову.

Б. Ю. Норман до відмітних рис мовної гри відносить: 1) мовна гра обов'язково містить естетичний момент; 2) в основі мовної гри лежать деякі внутрішні, “природні” властивості мови – її будова й функціонування в суспільстві. Порушення правил мови, на яких будується мовна гра, не безсистемні й випадкові, а також відбуваються за певними правилами, підкоряються деяким закономірностям; 3) вона часто сполучена з комічним ефектом. Мовна гра націлена на те, щоб побавити, розсмішити співрозмовника [8:7–10]. Розглядаючи форми прояву мовної гри в розмовній мові, Е. М. Земська, М. В. Китайгородская, Е. Н. Ширяев, так само як і Б. Ю. Норман, доходять висновку, що мовна гра є особливий вид смішного й комічного. Вона викликає посмішку й сміх, створює жартівливий або іронічний настрій. Залежно від мети мовної гри дослідники виділяють два типи – баляси й гострослів'я. Баляси, як правило, не зв'язане “з передачею змісту мови”, гострослів'я ж є незвичайною формою вираження, воно пов'язано з більш глибоким і більш образним і експресивним вираженням змісту [9:175].

Ю. І. Левин вважає, що про лудичне використання мови слід говорити “в тих випадках, коли “плетіння слів”, самоцільне або підлегле тієї або іншої мети, є – домінантою висловлювання” [10:146–147]. Сюди він відносить

самоцільну гру слів (каламбури, специфічні прийоми й жанри в поезії) і використання мови як засобу створення ігрової ситуації: розіграші, ігровий фольклор, літературну фантастику й т. п.

Мовна гра має асоціативну природу, заснована на асоціативній валентності слова, що допускає варіювання і як результат – різну інтерпретацію його значення. В основі концепції мовної гри Т. А. Гридиной лежить саме асоціативний потенціал слова. Ефект мовної гри Т. А. Гридина зв'язує з “навмисною деавтоматизацією асоціативного стереотипу сприйняття, конструювання й вживання словесного знака” [5:8]. У якості основної функції мовної гри Т. А. Гридина виділяє евристичну, що розуміється як активізація здатності мовців до постановки й розв'язку нестандартних лінгвістичних завдань [5:198–199].

На основі теорії асоціативного потенціалу слова Т. А. Гридина розглядає операціональні прийоми й механізми мовної гри й пропонує, слідом за Е. А. Земській, класифікацію “ігрем”, своєрідних: а) за формою; б) за змістом; в) за формою й змістом. Основою цієї класифікації є окказиональні утворення, що представляють собою не узуальні, не відповідні до загальноприйнятого вживання лексичні одиниці.

Найбільш фундаментальним дослідженням, яке присвячене мовній грі, є монографія В. З. Санникова “Російська мова в дзеркалі мовної гри”. Дослідник розглядає мовну гру стосовно тільки до літературної мови й підкреслює, що вона “основана на знанні системи одиниць мови, норми їх використання й способів творчої інтерпретації цих одиниць” [11:13, 15], що “це завжди неправильність (або незвичайність), усвідомлювана мовцем і навмисно допускається” [11:23]. Увесь ілюстративний матеріал, наведений у книзі В. З. Санникова: літературні цитати, анекдоти, розхожі каламбури, гостроти й т.п., – розрахований на творче сприйняття мови, на вміння вдивлятися й вслухуватися в слово, вдумуватися в його зміст. В. З. Санников докладно розглядає прийоми ігрових маніпуляцій з мовою на фонологічному, морфологічному, словотворчому, лексико-семантичному, синтаксичному й стилістичному рівнях, велика увага приділяє зв'язку мовної гри й прагматики.

Г. Ф. Рахимкулова визначає, що мовна гра є сукупність ігрових маніпуляцій з мовою – його лексичними, граматичними й фонетичними ресурсами, метою яких є одержання присвяченим читачем-ерудитом естетичного задоволення від побудованого на ігрових взаєминах з ним тексту [12:334]. Деякі вчені схильні зв'язувати походження загадки із прагненням людини до гри (Й. Хейзинга, В. Н. Топоров). Й. Хейзинга пише: “загадка в

принципі на початку є священна гра, тобто вона лежить на грані гри й серйозного; її наділяють більшим значенням, але при цьому вона не втрачає свого ігрового характера” [3:183]. Культурологічні дослідження В. Н. Топорова дозволили йому зробити наступний висновок: “між грою й ритуалом, ритуалом і фольклорним буттям, фольклорним буттям і забавою-розвагою – основні етапи історичного шляху загадки” [13:63]. При цьому загадка, на думку вченого, виявляє більший зв'язок саме із грою, ніж з ритуалом. “Гра вільна; щоб виграти в ній, знання, запасеного заздалегідь, мало, і треба вступити в тонке спілкування з долею, тоді як у ритуалі інша справа. Тут головне в тому, щоб знати, як має бути, як треба відповідати” [13:53].

Досліджуючи гру, яка присутня в загадці, ми говоримо про лудичний стан двох світів – адресанта, що знає відгадку, який стежить за роботою думки іншого, і адресата, який займається пошуком відгадки. Загадка поєднує дві частини – описову, вимовну одним з учасників гри в загадку, і відповідь (розгадку) іншого учасника. Обов'язкова умова існування загадки – орієнтованість на співрозмовника. Увага адресанта спрямоване на реакцію, на стан іншої свідомості. Увага адресата спрямована на текст (загадку) і світ (світ власного досвіду) в тому числі, в якому розташована відгадка. Інтерес обопільний. У цьому й полягає, зміст цієї мовної гри. Походження загадок, як показують думки вчених, не має однозначного пояснення. Виникнення такого багатоаспектного жанру як загадка, не можна пояснити якою-небудь однією причиною й зводити загадки тільки до таємної мови або впливу міфологічного світосприймання, а також зв'язувати походження загадок тільки лише із прагненням до гри.

У ході історичного розвитку загадки втрачали сакральну цінність і ставали видом художньої творчості. У наш час загадки – засіб розваги й випробування на кмітливість і догадливість. Загадка має велике значення у формуванні інтелекту. Відгадування загадки припускає наявність знань, вистав про цілий ряд предметів і явищ навколишнього нас світу, розширює кругозір, зосереджує увагу на предметі, що відгадується, на слові, яке описує його, на звуці, який допомагає відгадати загадку і т. д. Тематика загадок відбиває практичний досвід людини, його повсякденну, побутову й господарську діяльність. Знання про світ у загадках кодуються у форму видимих і відчутних реалій і явищ: зоряне небо, світила, вітер, дощ, сніг, веселка й т. п.; одиниці часу; рослини, тварини; людей, його тіло, одяг і їжа, родина; предмети й знаряддя праці, заняття й ремесла, житло й начиння і т. д.

У своєму дослідженні із семантичної структури загадки Ю. І. Левин почав спробу “алгоритмізації” такої семантичної процедури, як відгадування загадки й запропонував деякі характерні формальні семантичні схеми, часто використовувані в загадках; докладно розглянув синтез загадки, виділив типи перетворень елементів опису (тотожне перетворення, анулювання, заміна довільним, заміна подібним, у тому числі перехід до іншого виду того ж роду, конкретизація, узагальнення, перехід до іншого значення того ж слова). Головне в проблемі відгадування загадок – не відшукання властиво денотата, а відновлення в тексті загадки первісного, “істинного” опису загаданого об’єкта. Більшу роль у відгадуванні загадки відіграють негатори – слова, що показують відсутність логічно необхідних частин предмета (явища) або заперечуючи сам предмет – носій ознаки. Їхня роль – обмеження безлічі можливих відгадок і вказівка на перетворення інших елементів загадки. [10:291–292, 309–310].

Ерік Берн у книзі “Ігри, що в них грають люди; люди, що грають в ігри” пропонує аналіз поняття “мовної гри” з погляду комунікативної трансакції. Як і в загадці, так і в “мовній грі” початковим є стимул, присутній і у вербальній комунікації. У відповідь на цей стимул виникає реакція, як це відбувається в процесі загадування, тобто суб’єкти комунікативного процесу “у той чи інший спосіб покажуть, що вони зауважили присутність один одного” [2:18]. Як загадка, так і “мовна гра” має свою позначку й пов’язані з нею очікування. Процес “мовної гри” та загадування відбувається за допомогою учасників комунікації (адресата та адресанта), значення яких важливе для комунікативної взаємодії. Отже кожен випадок “мовної гри” Л. Вінтгенштейна можна класифікувати як різновид Бернкової трансакції, одиниці акту комунікації [2:18].

У результаті маніпулювання мовою для досягнення різних ефектів виникають різноманітні види мовної гри. Так, наприклад, виділяються гостроти, каламбури, парадокси, примовки, словесні дуелі, розіграші, загадки, метафори, порівняння, жарти, римування, анаграми, графіті, заклики, гасла, загадки у віршах, карикатури, пародії, фарс, ребуси, кросворди, паліндроми і т. д.

Проаналізувавши матеріал дослідження ми виявили наступні види “мовної гри” або гри слів: каламбур, “dialogía”, шарада, акровірш, хіазм та парадокс.

Гра слів – риторична фігура, яка впливає на форму слова або фрази; являє собою заміну схожих фонем, яка впливає на значення висловлювання [14:101].

Каламбур – гра слів, яка основана на омонімії, наприклад:

*Tela digo y no lo entiendes*

*Tela voy a repetir*

*Tienes cabeza de asno*

*Si no la sabes decir:*

*(La tela)*

“Dialogía” – прийом гри слів, оснований на принципі повтору слів, які мають два значення, наприклад:

*Entre más **cerca***

*Más lejos*

*Y entre más lejos*

*Más **cerca.***

*(La cerca)*

Шарада – гра слів, що полягає у розшифруванні поняття, яке зустрічається в тексті загадки неповно, але фонетична форма нагадує відгадку. Наприклад:

***Vi** sentada en un balcón*

*Una preciosa y bella dama*

***Fíjate en el primer renglón***

*Y sabrás cómo se llama.*

*(Vicenta)*

Акровірш – вірш-відгадка, в якому початкові букви рядків складають слово-відгадку, наприклад:

***Barba**, pero no de chivo*

***Coa** pero no de palo.*

*(Barbacoa)*

Хіазм – спровокована заміна значення, викликане різноманітним розміщенням елементів фрази. Наприклад:

*Para bailar me ponen la cara,*

*Para bailar me la han de quitar;*

*Que con cara bailar yo no puedo,*

*Y sin cara no puedo bailar.*

*(La peonza)*

Парадокс – гармонійне єднання двох понять значення, яких несумісні. Наприклад:

*Habla y no tiene boca,*

*Oye y no tiene oído,*

*Es chiquito y mete ruido,*



*Muchas veces se equivoca.*

*(El teléfono)*

Ґрунтуючись на результатах дослідження ми визначаємо мовну гру як усвідомлене і цілеспрямоване маніпулювання експресивними ресурсами мови, обумовлене установкою на реалізацію лудичного. Мовна гра руйнує понятійні і мовні “шаблони”. У загадці вона стимулює динаміку створених образів і активізує процес сприйняття, привертаючи увагу до парадоксальності, зовнішнього алогізму, за яким незрідка ховається підтекст, важливий для розгадування. Мовна гра функціонує на наступних рівнях в загадці: фонетично-графічному, морфологічному і лексико-стилістичному. Проаналізувавши матеріал дослідження з точки зору даних рівнях були виділені наступні види мовної гри або гри слів: каламбур, “dialogía”, шарада, акровірш, хіазм та парадокс. Таким чином, текст загадки цілком пронизаний духом гри, оскільки гра – найбільш природний спосіб комунікації.

### ЛІТЕРАТУРА

1. *Выготский Л.С.* Собрание сочинений / Лев Семенович Выготский. – М.: Педагогика, 1984. – Т. 6. – 397 с. 2. *Берн Э.Л.* Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Эрик Леннард Берн – Спб. – М.: Университетская книга, АСТ, 1996. – 398 с. 3. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Йохан Хейзинга. – М.: ООО Изд-во АСТ, 2004. – 539 с. 4. *Витгенштейн Л.* Философские исследования / Людвіг Йозеф Йоганн Вітгенштейн // Философские работы. – М.: Гнозис, 1994. – Ч. 1. – С. 75-320. 5. *Гридина Т.А.* Языковая игра: стереотип и творчество / Гридина Татьяна Александровна. – Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 1996. – 214 с. 6. *Арутюнова Н.Д.* Аномалии и язык / Нина Давидовна Арутюнова // Вопросы языкознания. – 1987. – №3. – С. 3-19. 7. *Апресян Ю.Д.* Языковые аномалии: типы и функции / Юрий Дереникович Апресян // Res Philologica: Филологические исследования. – М.: Наука, 1990. – С. 50-71. 8. *Норман Б.Ю.* Игра на гранях языка / Борис Юстинович Норман. – М.: Флинта: Наука, 2006. – 344 с. 9. *Земская Е.М.* Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / [Е.М.Земская, М.В.Китайгородская, Е.Н.Ширяев]. – М.: Наука, 1983. – 238 с. 10. *Левин Ю.И.* Истина в дискурсе / Юрий Иосифович Левин // Семиотика и информатика. – М.: ВИНТИ, 1994. – Вып. 34. – С. 124-164. 11. *Санников В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры / Владимир Зиновьевич Санников. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с. 12. *Рахимкулова Г.Ф.* Окказионализмы в прозе Владимира Набокова и проблемы игрового стиля / Галина Федоровна Рахимкулова // Текст. Интертекст. Культура: сб. докладов международ. научн. конф. – М.: Азбуковник, 2001. – С. 331-341. 13. *Топоров В.Н.* Из наблюдений над загадкой / Топоров Владимир Николаевич // Исследования в области балто-славянской духовной культуры: загадка как текст. – М.: Изд-во Индрик, 1994. – С. 10-117. 14. *Gonzalez Gutierrez Maria Gabriela.* Hacer visible lo invisible. Estructuras y funciones de la adivinanza mexicana tradicional / Maria Gabriela Gonzalez Gutierrez. – Mexico: Benemerita Universidad Autónoma de Puebla y Plaza y Valdes Editores. 1999. – 190 p.

### ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

15. *Cerillo Pedro C.* Adivinanzas populares españolas (estudios y antología) / C. Pedro. – Cuenca & Ediciones de la Unersidad de Castilla-La Mancha, 2000. – 226 p. 16. *Demófilo.* Colección de enigmas y adivinanzas en forma de diccionario [Електронний ресурс] ed. Eugenio de Torres y Cía., Sevilla, 1880. – Режим доступу до словника: [tp://www.los-poetas.com/a/mach.htm](http://www.los-poetas.com/a/mach.htm) 17. *Gárfer J.L.* Adivinancero popular español / J.L. Gárfer, C. Fernandez. – Madrid. Taurus, 1983. – V. 2. – 275 p. 18. *Yarza, F.C., M.J. Llorenes.* Los mejores acertijos y adivinanzas / F.C.Yarza, M.J. Llorenes. – Madrid: A.L.Mateos, 1991. – 345 p.