

Следует отметить, что электронная доска имеет структурные и функционально-стилистические признаки традиционной доски объявлений, однако опосредованность веб-коммуникациями дифференцирует данный цифровой жанр с традиционным.

*Л и т е р а т у р а :*

1. Достовалова Е. К. Объявление о найме как особый жанр текста / Е. К. Достовалова // Филология и лингвистика: проблемы и перспективы: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, июнь 2011 г.). – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 21–23.
2. Исламова И. Ф. Уличное объявление как речевой жанр: автореф. дис. ... канд. филол. наук / И. Ф. Исламова. – Уфа, 2001. – 211 с.
3. Шмелева Т. В. Модель речевого жанра / Т. В. Шмелева // Жанры речи. – Саратов: Изд-во ГосУНЦ “Колледж”, 1997. – С. 88–98.

***Мельник М. В. Жанровий аналіз електронної дошки оголошень.***

*У статті аналізується електронна дошка як Інтернет-жанр, розкриваються особливості даного жанру, що викликані опосередкованістю веб-комунікацій.*

***Ключові слова:*** електронна дошка, веб-борд, комунікативна ціль, образ автора, образ адресата, образ минулого, образ майбутнього, тип диктумного змісту, мовне втілення.

***Melnyk M. V. Genre analysis of the electronic Bulletin Board.***

*In the article the electronic board as Internet genre is analyzed, also the features of this genre caused by mediating Web communications is revealed.*

***Key words:*** Web-board, communicative goal, author image, addressee image, past image, future image, dictum content type, language implementation.

***Панченко С. А.  
Дніпропетровський національний університет  
імені Олеся Гончара***

## **ЛІНГВІСТИЧНА ГРА ЯК ОСНОВА РОЗВАЖАЛЬНОГО ДИСКУРСУ**

*У статті розглядаються проблеми побудови розважального дискурсу за допомогою мовної гри. Визначається сутність гри взагалі і мовної гри зокрема. Аналізуються засоби створення мовної гри у різних дискурсах.*

***Ключові слова:*** дискурс, розважальний дискурс, лінгвістична гра, лінгвістичні засоби, жаргонізація, запозичення.

У статті в загальному вигляді ставиться проблема дослідження мовної гри як особливого лінгвістичного феномена. Ця проблема є актуальною, тому що мовна гра є яскравою рисою багатьох художніх, рекламних, публіцистичних та інших текстів. Гра взагалі є необхідною передумовою

розвитку людини в онтогенезі, оскільки вона стимулює її творчі і інтелектуальні здібності і виступає засобом пізнання навколишньої дійсності.

Одним з різновидів гри є мовна гра. Мовна гра – це один з проявів загального прагнення людини до гри, що приводить в рух його творчі здібності. Значне поширення мовної гри викликає певну зацікавленість дослідників. Механізм гри слів вивчали такі дослідники, як О. О. Щербина, І. Р. Гальперін, Р. А. Будагов, Г. Г. Почепцов, О. О. Реформатський та ін. Але сутність, прояви та функції мовної гри ще не є вичерпно висвітленими в лінгвістичній літературі. Тому **метою** цієї статті є визначення сутності мовної гри у розважальному дискурсі та особливостей її побудови.

Мовна гра досліджується в лінгвістиці з різних сторін. Так, О. О. Земська розглядає мовну гру в розмовній мові; Б. Ю. Норман досліджує її як відображення асиметрії мовного знаку, О. В. Красильникова – гру в мікроколективах, Г. Г. Почепцов, О. М. Лук – як показник почуття гумору; Т. О. Гридіна – як форму лінгвокреативної діяльності тих, що говорять. В. Г. Костомаров активізацію на сторінках газет каламбурів і підмін по співзвуччю вважає своєрідною прикметою часу [5, с. 44]. О. В. Атаєва [1] розглядає гру слів у складі заголовків періодичного друку як засадничий принцип їх побудови. Є три версії, висловлені зарубіжними лінгвістами, з приводу широкого поширення цього мовного феномену. Перша пов'язана з “розкріпаченням і свободою уяви, що стали домінантою в усіх областях мистецтва, у тому числі і в мові”. Друга – з надмірністю інформації, з так званою “словесною інфляцією”, внаслідок якої одержувач втрачає інтерес до тексту, а гра слів використовується для привертання уваги як нестандартний підхід у використанні мови, свого роду “комунікативна аномалія”. Третя – з інтертекстуальністю, тобто з прихованим змістом, що мається на увазі, а також з набором конотацій, які мають на меті встановити негласний контакт між адресантом і адресатом мовного твору. В результаті “гра слів як прийом з максимально стислою графічною формою набуває багатого семантичного наповнення і стає надеканономним способом комунікації”.

Нині широко поширеним прийомом стає так звана гра з іншомовністю (О. О. Земська): всілякі випадки експресивного вживання і обігравання запозичень, вкраплень і кальок. Це, очевидно, пояснюється інтенсифікацією процесу запозичення і активізацією вживання в мові раніше запозичених слів і виразів [2, с. 127] як у номінативній (необхідність в назві нових предметів, явищ і понять), так і в прагматичній функціях (зважаючи на свою незвичність і новизну ці одиниці виступають ефективним засобом привертання уваги і дії на реципієнта).

У дослідженні О. В. Атаєвої “Про способи мовної гри в сучасному публіцистичному тексті” (на матеріалі заголовків преси) [1] представлена найбільш широке, з відомих нам, трактування цього поняття. Згідно з таким

підходом, до мовної гри належить використання фактично усієї системи експресивних мовних засобів від традиційних тропів і фігур до всіляких співзвуч, ритмізації і проявів інтертекстуальності (алюзій, цитат і їх трансформів). На наш погляд, ця робота є дуже корисною для вивчення мовної гри, оскільки компресовано та всеохоплююче викладає різнобічну характеристику досліджуваного явища.

Обіграванню вкраплень присвячена стаття Т. М. Полякової “Іншомовні елементи як засіб мовної гри”. Відмітною в підході автора є інтерпретація ролі вкраплень в публіцистичному тексті як виходячи з лінгвістичних характеристик цих мовних одиниць (незвичності форми, емоційності, оцінності, експресивності), так і із залученням екстралінгвістичних чинників (вкраплення розглядаються як “відображення реалій соціального і культурного характеру” [8, с. 43]).

У роботі О. Т. Тимчук “Обігравання структурних елементів слова як семантико-стилістичне явище (морфеміка і словотворення)” [9] на досить об’ємному фактичному матеріалі показані різноманітні випадки графічного виділення слів і їх елементів, а також цілеспрямованого спотворення форми слова з метою збільшення експресивності.

Н. Д. Федяєва приділяє увагу дослідженню співвідношення норми і мовної гри і вказує на те, що норма виконує регулюючу функцію, підтримуючи рівновагу, характер якої трактується внутрішньою рівновагою між комбінаторними і дистрибутивними варіантами і між різними системними подібними засобами, а також рівновагою між різними реалізаціями, що допускаються системою [10]. На її думку, мовну систему можна розглядати як систему адаптивну, норму – як чинник рівноваги системи, а аномалії як перетворення нормативних форм. Стилістичні фігури і тропи слід розглядати як відхилення, що експлікують ресурси системи.

Знання правил вербальної поведінки не зупиняє того, що говорить, від бажання їх порушувати, результатом чого являються численні мовні і мовні аномалії, які не відповідають нормі, але які є грою, у тому разі якщо їх породження не є помилкою або обмовкою, але свідомо експлуатація мовних ресурсів: “Норма как механизм, обеспечивающий равновесие системы, и как фактор контроля над правильностью использования системы является социокультурным регулятором языковой системы в целом и речевого поведения отдельного субъекта системы” [10].

Дослідження В. А. Маслової розглядають співвідношення мовної гри та політичного дискурсу; політична влада значною мірою здійснюється за допомогою мови, яка допомагає політикові увійти до особистої сфери реципієнта, використовуючи різні засоби маніпуляції. Під маніпуляцією автор розуміє “процесс навязывания населению взглядов, мнений, способов действий, которые адресант может считать заведомо ложными, но

выгодными для себя; это связано с использованием специальных приемов, направленных на понижение критического мышления со стороны реципиента” [7, с. 43–48]. Хоча автор не дає чіткої диференціації словесної гри і гри в слова, матеріал дослідження дозволяє зробити висновок, що гра в слова є особливим видом маніпуляції, при якій узуальні нейтральні слова залежно від бажання адресанта наділяються різними контекстуальними конотаціями, як правило, різко позитивними або різко негативними. У політичному дискурсі це такі слова, як “країна”, “держава”, “народ”, “населення”, “електорат”, “народна воля”.

Мовна гра може виникнути лише за певних умов. М. В. Карякіна пише про те, що головними умовами (параметрами) реалізації мовної гри є: 1) наявність ігрового асоціативного контексту (міжслівний асоціативний зв’язок); 2) асоціативний потенціал слова (внутрішньослівний асоціативний зв’язок); 3) наявність асоціативного стимулу, що дає лінгвістичний код для дешифрування ігрового парадоксу [3]. Якщо мовна гра побудована на основі інтеграції слів різних функціональних стилів, досягається “зниження” піднесеного, перевертання і наближення до низового.

Дослідженню феномену мовної гри присвячена і робота М. С. Козлової “Ідея” мовних ігор”, в якій зазначається, що мова динамічна за своєю природою, живе лише у дії і в практиці комунікації. Мовна гра – це передусім різні маніпуляції з формою знаку: “Можно предположить, что языковая игра имеет место быть и в том случае, когда важно не столько содержание сообщений, сколько способ их построения, эмоциональная выразительность, доходчивость рассказа (случаи показательного урока, пробной лекции, актерского мастерства и т. д.)” [4, с. 5–25].

В. В. Хімік пропонує розглядати ситуацію жаргонізації мови, що складається як один з проявів мовної гри, акцентуючи увагу на тому, що жаргонізацію можна оцінювати по-різному: негативно (“варваризація” мови, зниження рівня культури), індиферентно (те, що відбувається, торкається лише рівня мови і не має серйозного відношення до мови в цілому) і позитивно (зняття заборон з мови, демократизація спілкування – запорука розвитку і збагачення мови) [11]. Жаргонне просторіччя зазвичай забарвлює мову молоді, журналістів, творчої інтелігенції. Ділове просторіччя – ненормативні, але соціалізовані новоутворення або англломовні запозичення, що зазвичай мають своїм джерелом офіційно-ділове, публічне, але неформальне спілкування. Просторіччя як функціональний різновид національної мови є сферою зниження, емоційно-експресивного посилення, а також відомого спрощення комунікації. Як вказує В. В. Хімік, у більшості випадку усвідомлене і умисне використання ненормативних соціалізованих одиниць в мові виявляється одночасно і актом мовної гри, до якої традиційно прагне той, що говорить.

Мовна гра проявляється в трьох основних аспектах: соціальному, рекреативному і власне лінгвістичному. Соціальний аспект мовної гри – реалізації антиповедінки, маніфестація опозитивности, відмова від мовних стереотипів. Рекреативний аспект мовної гри – потреба в психологічному розслабленні, мовній забаві. Власне лінгвістичний аспект гри – “спілкування з можливостями мови”, тренування, перевірка можливостей інструменту. Часто ненормативні просторічні одиниці виявляються реалізацією відразу декількох комунікативних функцій і проявом мовної гри одночасно в різних її аспектах. Таким чином, мовна гра припускає порушення норми або усвідомлені відступи від неї.

Мовну гру можна оцінити як естетично виправдану у тому випадку, якщо вона розкриває додаткові грані предмета або явища, будучи носієм суб'єктивної або об'єктивної оцінки. У такій формі словесна гра може бути досить критичною, їдкою і навіть уїдливою, якщо це відповідає завданню адресанта. Мовну гру можна вважати контрпродуктивною, деструктивною, антиестетичною у тому випадку, якщо заперечення і порушення норми поставлене основною задачею і являється принциповою умовою реалізації гри як такої.

Дослідженню мовної гри в мові теле- і радіоведучих присвячена робота Т. П. Куранової [6], у якій автор приходить до висновку, що авторська аналітична програма відрізняється від іронічної аналітики. Крім того, автор справедливо вказує на те, що мовна гра поліфункціональна, вона виконує комічну, розважальну, гедоністичну, характерологічну, фатичну, атрактивну, компресовану, виразну, естетичну, експресивну, дискредитує і оцінну функції.

Одна з основних властивостей мовної гри – підвищення діалогічності спілкування. У певному значенні мовна гра стала модним явищем в сучасній комунікації, що обумовлено як свободою слова, так і свободою мови. Смішне і комічне пов'язані між собою. Перше є невідповідністю між предметом і способом його представлення, друге – відхилення від норми, що викликає виникнення другого плану, що різко контрастує з першим. На думку Т. П. Куранової, аналізуючи суть мовної гри, можна виділити дві її базові характеристики: естетизм (гра є процес, спрямований на отримання задоволення, а не результату) і конвенційність (гравці чітко знають і дотримуються правил гри) [6].

Для деяких сфер лінгвістичної діяльності мовна гра є невід'ємною частиною. Мовну гру в діяльності журналіста визначають як “игровое использование языковых единиц в целях повышения экспрессивности текста как характерная черта личностной журналистики, формирующая речевую индивидуальность журналиста (стремление выделиться и запомниться своей игрой со словом)” [6, с. 5]. У цьому визначенні міститься важливий аспект

розуміння природи мовної гри, тобто той факт, що суб'єкт прибігає до мовної гри не лише і не стільки, щоб вплинути на адресата, скільки щоб “виділитися”, “запам'ятатися” самому, таким чином, можна констатувати наявність ще одного аргументу на користь певної егоїстичності мовної гри. “Языковая игра, построенная на нарушении нормы, связана прежде всего с высокой профессиональной подготовкой журналиста и служит показателем высокого уровня владения словом, остроумия”.

Словесна гра – не лише ефективний засіб вираження іронії і критики, то також і засіб підвищення виразності мови, це спосіб зробити мову більше аргументованою, у ряді випадків словесна гра свідчить про високий професійний рівень людини, діяльність якої так чи інакше пов'язана зі словом: “Языковая игра, построенная на нарушении нормы, связана прежде всего с высокой профессиональной подготовкой журналиста и служит показателем высокого уровня владения словом, остроумия” [6, с. 12].

Т. П. Куранова також виділяє компресійну функцію мовної гри. Автор позиціонує мовну гру як найвлучніший, місткий, виразний прийом, використовуючи який мовець в максимально короткий проміжок часу або на мінімальному просторі виражає не лише фактичну інформацію, але і оцінку події. Вона також показує, що функції мовної гри розрізняються по жанрах: в розважальних жанрах в першу чергу реалізуються комічна, розважальна, гедоністична, пом'якшувальна, виразна, естетична функція мовної гри. Для інформаційно-аналітичних текстів характерна та, що впливає, дискредитує, оцінна, маскувальна функції. Виходячи з цього, можна спрощено виділити два полюси мовної гри – гру добродушну і гру уїдливу, злу. Перша викликає почуття інтелектуального інсайта і емоційного задоволення, друга, у випадку якщо реципієнт співпадає з адресатом жарту, – від сорому до роздратування, обурення і образи.

Таким чином, ми можемо зробити **висновок** про те, що мовна гра – складне явище, яке базується на багатьох якостях мови, зокрема, полісемії, жаргоні, запозиченнях тощо. Для низки дискурсів це явище можна вважати okazіональним, але для розважального дискурсу мовна гра є одним з базових компонентів. У тому випадку, якщо словесна гра є частиною професії індивіда (скажімо, у дискурсі “Клуба веселих та кмітливих”), то, з огляду на те, що професія ця творча, можна припустити, що людина прагне зробити свої жарти як можна ефективнішими, смішнішими, дотепнішими, і усе це для того, щоб мати успіх в аудиторії.

Перспективи подальшого дослідження ми бачимо у створенні номенклатури лінгвістичних засобів побудови мовної гри.

*Л і т е р а т у р а :*

1. Атаева Е. В. О способах языковой игры в современном публицистическом тексте (на материале заголовков прессы) / Е. В. Атаева // Научные записки Луган. пед. ун-та. Сер. Филол. науки : сб. науч. тр. [Структура и содержание связей с общественностью в современном мире]. – Луганск, 2002. – С. 236–246.
2. Земская Е. А. Речевые приемы комического в советской литературе / Е. А. Земская // Исследования по языку советских писателей. – М., 1959. – С. 215–278.
3. Карякина М. В. “Письма к матери” Л. Н. Андреева : феномен языковой игры / М. В. Карякина // Известия Уральского государственного университета. – 2002. – № 24. – С. 261–268.
4. Козлова М. С. Идея “языковых игр” / М. С. Козлова // Философские идеи Людвиг Витгенштейна. – М.: ИФРАН, 1996. – С. 5–25.
5. Костомаров В. Г. Языковой вкус эпохи / В. Г. Костомаров. – М. : Златоуст, 1999. – 280 с.
6. Куранова Т. П. Языковая игра в речи теле-и радиоведущих : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Т. П. Куранова. – Ярославль, 2008. – 24 с.
7. Маслова В. А. Политический дискурс : языковые игры или игры в слова? / В. А. Маслова // Политическая лингвистика. – Вып. 1 (24). – Екатеринбург, 2008. – С. 43–48.
8. Полякова Т. М. Иноязычные вкрапления как средство языковой игры / Т. М. Полякова // Русский язык и литература в учебном заведении. – 2003. – № 2 – С. 41–43.
9. Тимчук О. Т. Семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові : дис. ... канд. філол. наук : спеціальність 10.02.01 – українська мова / О. Т. Тимчук. – Київ, 2003. – 20 с.
10. Федяева Н. Д. Языковая норма как социокультурный параметр порядка языковой системы и речевого поведения : [электронный ресурс] – Режим доступа : URL:<http://www.gumnauka.kz/index/0-37>.
11. Химик В. В. Современное русское просторечие как динамическая система / В. В. Химик // Стилистическая система русского языка. – СПб., 1998. – С. 5–15.

***Панченко С. А. Лингвистическая игра как основа развлекательного дискурса.***

*В статье рассматриваются проблемы построения развлекательного дискурса с помощью языковой игры. Определяется сущность игры вообще и лингвистической игры в частности. Анализируются способы создания языковой игры в разных дискурсах.*

**Ключевые слова:** дискурс, развлекательный дискурс, лингвистическая игра, лингвистические способы, жаргонизация, заимствование.

***Panchenko S. A. Linguistic game as a basis of entertaining discourse.***

*The article deals with the problems of entertaining discourse creation by means of linguistic game. The essence of the game itself and the linguistic game in particular are defined. The ways of linguistic game creation are analyzed.*

**Key words:** discourse, entertaining discourse, linguistic game, linguistic means, jargon, borrowing.