

## МОВНА ГРА В КОНТЕКСТІ ПОСТМОДЕРНОЇ ПОЕТИКИ Й СТИЛІСТИКИ

Сучасне осмислення мовної гри в науковому дискурсі відзначене поліаспектністю й різномірністю вивчення: від загальних світоглядно-естетичних засад до власне лінгвальних засобів її авторського втілення. Особливої функційності мовна гра набула в текстах української поезії кінця ХХ – початку ХХІ століття (формат постмодернізму), що зумовлено зміною художньо-естетичних доміант і, відповідно, стилістичних ресурсів текстотворення. У статті прокоментовано світоглядно-естетичні засади мовної гри як дискурсивного феномену й конкретизовано лінгвостилістичні засоби (фігури) реалізації мовної гри в постмодерному дискурсі.

**Ключові слова:** мовна гра, лінгвальні засоби, ігровий ефект, ігрова поетика.

**Мартакова А.В. Языковая игра в контексте постмодерной поэтики и стилистики.** Современное осмысление языковой игры в научном дискурсе характеризуется полиаспектностью изучения: от общих мировоззренческо-эстетических принципов к собственно лингвальным средствам ее авторского воплощения. Особую функциональность языковая игра получила в текстах украинской поэзии конца ХХ – начала ХХІ века (формат постмодернизма), что обусловлено изменением художественно-эстетических доминант и, соответственно, стилистических ресурсов текстообразования. В статье прокомментированы мировоззренческо-эстетические принципы языковой игры как дискурсивного феномена и конкретизированы лингвостилистические средства (фигуры) реализации языковой игры в постмодернистском дискурсе.

**Ключевые слова:** языковая игра, лингвальные средства, игровой эффект, игровая поетика.

**Martakova A.V. Language Game in the Context of Postmodern Poetics and Stylistics.** Modern understanding of language games in scientific discourse is characterized by its polyaspectual and multi-faceted study: from general world view and aesthetic principles to the author's lingual means of its expression. Language games acquired special functionality in Ukrainian poetry texts of the late ХХ – early ХХІ centuries (the format of postmodernism), due to the change in artistic and aesthetic dominants and thus the stylistic resources of text creation. The article comments on the ideological and aesthetic principles of language game as a discursive phenomenon and specifies lingual stylistic means (figures) of language game realization in postmodern discourse. It is provided a descriptive analysis of the language game of poetic and stylistic in the postmodern context. Particular attention is paid to the different figures of speech, such as paronomasia, lipogram, pangram, amphibology, anaphora, anacoluthon, acronogram, pantoryma, polymetry, and palindrome in the article. All the depicted features are not the last one. It is concluded that the language game operates on different level of the literary text, so, because of that, all the typology and classification of the game poetic would be widened and added. The article is refer to the work of leading scientists, whose researching became canonic in the developing of the game problematic of the text, such as Witginshtein, Heyzinga, M.Kozhin, N.Tamarchenko and V.Sannikov.

**Keywords:** language game, lingual means, game effect, game poetics.

Українська лінгвопоетика (теорія художньої мови) кінця ХХ – початку ХХІ століття перебуває під впливом світогляду й естетики постмодерну, що позначилося й на науковій рецепції текстів національної літератури означеного періоду. Відхід від художніх традицій і канонів, творення нового лінгвального простору літературного тексту потребують спеціального

осмислення й вивчення, тим паче, що в межах української культури постмодерний феномен не став сформованим і завершеним явищем.

Питання літературних напрямів, методів, використання стильових прийомів, мовно-виражальних засобів, характерних для доби постмодерну, становлять цікаву проблему для сучасних дослідників з огляду на оригінальність і самобутність національного постмодернізму, хоча самий цей термін останнім часом усе менше трапляється в науковому обігу.

Світ уявляється постмодерністам складним, хаотичним, абсурдним, тому кращий спосіб його засвоєння – ігровий, естетський. Одним із надбань постмодерної естетики стала мовна гра, яку тлумачать як світоглядний феномен, реалізований у тексті за допомогою відповідних лінгвостилістичних засобів.

Перші систематизовані описи явища мовної гри в східнослов'янському мовознавстві та літературознавстві пов'язані з роботами В.А. Агеєвої, Е.Л. Земської, І.Н. Горелова, Т.А. Грідіної, Н.А. Ніколіна, В.З. Саннікова, К.С. Седова, А.Д. Шмельова. В україністиці проблеми мовної гри як філософського, літературного й лінгвістичного феномену цікавлять Ф.С. Бацевича, Г.Г. Грабовича, Т.І. Гундорову, С.М. Квіта, Т.А. Космеду, О.О. Маленко, Д.С. Наливайка, Г.М. Сюту, О.В. Халіман та інших. Багатоплановість і поняттєва невизначеність мовної гри ускладнюють несуперечливе й вичерпне її вивчення, тож актуальність лінгвістичних розвідок із цієї проблематики зумовлена часом і науковими потребами.

Мета поданої статті полягає у виявленні засадничих положень мовної гри як художнього феномену та конкретизації тих лінгвостилістичних різновидів мовної гри, які найчастіше трапляються в літературі української постмодерної поезії.

Беручи до уваги той факт, що епоха постмодернізму ще й досі перебуває в активі, її повного і переконливого наукового опису немає. У визначенні сутності українського постмодерну та його хронології бракує однозначних оцінок, що спонукає науковців поліаспектно вивчати цей світоглядно-художній дискурс та його особливості. Мовну гру як складову частину літературного постмодернізму традиційно розглядають у філософському, естетичному, культурологічному, комунікативному, лінгвістичному та семіотичному аспектах. Багатомірність підходів до вивчення цього явища зумовлена неустаткованістю у визначенні самого терміна *мовна гра*, а також багатим арсеналом лінгвальних засобів творення ігрового модусу в тексті.

Дефініція мовної гри, яке подає Хейзинга, окреслює насамперед її світоглядне розуміння: «Гра є добровільною дією або заняттям, яке здійснюється всередині встановлених меж місця і часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами з метою, яка полягає в ній самій, що супроводжується почуттям напруги і радості, а також розумінням «іншого буття»» [11: 4]. Саме «інакшість» і визначає гру, тобто розмежує реальність та віртуальність. Загалом Й. Хейзинга важає, що література, викликаючи свідомо чи несвідомо «напруження словом», яке приковує читача/слухача, виявляє ігровий модус практично в усьому: у творчій уяві та «у

формах її образного втілення, у мотивах і способах їх оформлення та вираження» [11: 153].

Вітгінштейн до різновиду гри відносить і саме користування мовою, при цьому мовна гра — це не якась забава: мовною грою він називає мову і досить серйозні життєві дії, з якими вона переплетена. «Термін *мовна гра*, — стверджує автор, — покликаний підкреслити, що говорити мовою є компонент діяльності або форма життя» [2: 90].

Осмилення постмодерністами багатозначності мови здійснюється через проєкцію її безмежжя, її невичерпних семантичних значень, наслідком чого є поява нескінченно нових текстів як перетину багатьох інших [5: 309]. Характерно, що дослідники постмодернізму звертають увагу на гру в художньому тексті, на асоціативні ігри в межах інтертекстуальних і вербальних полів, зводячи гру в статус свідомої стратегії, що й робить вивчення феномену ігрової поетики актуальним і позачасовим.

У праці «Поэтика: Словарь актуальных терминов и понятий» за редакцією Н.Д. Тмарченко є таке визначення гри: «У сучасній поетиці гра розуміється як авторська стратегія, що включає широкий спектр прийомів, які відповідають різним типам гри. До таких прийомів відносять приховані алюзії, різноманітні «шифри», неочевидні можливості прочитання; помилкові ходи сюжету, що відводять читача «убік»; прийом «переміщення в безодню», при якому аналогічні елементи різних рівнів подібні спрямованим один на одного дзеркалам, що нескінченно відображають один одного («п'еса в п'есі» і т.п.); уведення метатексту (коментар, передмова), що проблематизує значення основного тексту і тим самим створює ефект ігрової невизначеності. Такі прийоми наближають твір до того чи іншого типу гри, уподібнюючи його гри-загадці, гри-змаганню (автор «змагається» з читачем, наприклад, приховуючи від нього справжній напрям розвитку сюжету), комбінаторно-конструктивній гри, (читач повинен «сконструювати» твір у процесі читання, взявши до уваги всі приховані тонкощі його формальної організації), гри-випадку (читач вибирає між варіантами читання, покладаючись на випадок і т.п.)» [7: 76-77].

В.З. Санніков називає мовною грою «всьяке умисно незвичне використання мови (наприклад, для створення художнього ефекту)» [8: 3] і розглядає її як одну з форм лінгвістичного експерименту. У лінгвістиці зміст мовної гри зазвичай співвідноситься з її структурною і стилістичною функціями. Важливим є й положення О.А. Земської про поняття «мовна гра», яка позначає «ті явища, коли мовець «грає» з формою мовлення, коли вільне ставлення до форми мовлення співвідноситься з естетичним завданням. ... Це може бути і невинний жарт, і вдала іронія, і каламбур, і різні види тропів (порівняння, метафора, перифраза тощо)» [4: 172].

Як видається, найбільш різноманітним (за формами презентації) є тип гри, побудований на мовному й мовленнєвому рівнях. Тож зупинімося детальніше на позначенні її продуктивних підтипів та парадигм.

За енциклопедичним словником під редакцією М.Н. Кожині, *мовна гра* реалізується у висловлюванні за допомогою перебудови синтаксичних

зв'язків, коли ключовим інструментом створення «нового образу» є контекст і створювана ним потенційна варіативність семантики слів, словосполучень, а також слових відносин між частинами речення. В останньому разі мовна гра створює «ефект нездійсненого очікування»: прогнозований реципієнтом сенс виразу порушується завдяки нетиповому (неочікуваному) порядку слів чи введенню нетипових лексичних компонентів. Саме на цьому рівні мовна гра повною мірою реалізує свій діяльнісний, творчий характер через здатність «синтаксично деструктивних» одиниць розповсюджувати комічний чи сатиричний зміст на більш широке текстове поле аж до створення особливої художньої концепції. У ролі текстових засобів мовної гри часто виступають різного роду каламбури, багатозначні лексеми, точне значення яких стає зрозумілим тільки з контексту [9:659].

Найбільш поширені *каламбури*, що базуються на багатозначності слова або на обіграванні подібності у звучанні слів, – гра слів, побудована за допомогою явищ паронімії. Навмисне вживання двох слів-паронімів в одному реченні з погляду лінгвістичних норм є стилістичною помилкою. У літературному тексті це явище дорівнює особливій стилістичній фігурі – *паронимазії*, тобто навмисному комічному або подібному зближенню слів через подібності у звучанні і часткового збігу морфемного складу [5: 524]: *Любов цю, сильнішу, ніж потяг до вульв, / Плекай у душі незникому, / Вірджинію-штат, як Вірджинію Вулф, / Люби. І люби – Оклахому!* [1: 231]; *Слово м'яке, оксамитове, байкове, / Слово є дідове, слово є батькове* [1: 232].

Для створення ігрового модусу в поезії крім лексико-семантичного підтипу виокремлюють грамати́чний підтип мовної гри, основу якого становить обігравання грамати́чної парадигми, а також фонографічний підтип мовної гри. Варто згадати популярні в поезії прийоми *лінограматизму* – уникнення певних букв задля витворення особливого еффонічного ефекту [5: 392]: *Ляля Бо / зранку йде на робо / дмухає у трубу / і веде за собо / юр-бу-бу* [1: 309]. Також прийом *панграматизму* – використання майже всіх букв алфавіту чи повторення літери в певних місцях тексту [12]: *сфіг.люй: / як гончар в п'єц / – бздиш? – / – «тьху» – їж щем!* [3: 33].

Окрім зазначених, виразний ігровий модус мають стилістичні фігури, які спрямовані на кодуння думки, її непрозорість, смислово неоднозначність. Прокоментуємо деякі з них.

*Амфіболія* – (від грец. амфіболія – «двозначність, неясність») – подвійність або двозначність, яка утворюється від певного розташування слів або вживання їх у різних значеннях, змішання понять внаслідок пунктуаційної нечленованості [5: 33]: *істинно кажу вам / трава істинно кажу / вам вода істинні / кажу вам слова допоки / горить зізда* [6: 171].

*Анаграми*, які, за В. Топоровим, виступають як засіб перевірки зв'язку між текстом і гідним його читачем, який є шифрувальником криптограматичного рівня тексту. Тобто йдеться про метамовну функцію, коли зв'язки замасковані і тому допускають установку на відбір найбільш «кодопроникливого» читача, який володіє особливим знанням і здатний вирішити завдання співвіднесення форми і змісту в найбільш складних випадках взаємозв'язку

[10: 193-238]: *Від часів Лукреція / І Часів Горація / Від Часів Гельвеція / І Кооперація / До Часів, коли гряде Нова Дегенерація, / Актуальною буде / Наша МАС ТУРБАЦІЯ!* [1: 227]. Наведений приклад вірша О. Ірванця в самій назві «ТУРБАЦІЯ МАС» містить художній прийом анаграми. Відомо, що анаграмування спостерігається в різних епохах розвитку літератури, у різних культурно-мовних традиціях, у різних жанрах і стилях, а також у різних поетів. Цікавий також вид анаграми, заснований на перестановці літер, у результаті чого утворюється нове слово: *А я, з мулатки знявши амулету* [1: 239]; *Заграничний екстрасенс / Гарантує екстра-секс* [1: 235].

*Анаколуф* – синтаксична конструкція, що не відповідає загальноприйнятним нормам, полягає в неузгодженості членів речення [5: 36]: *Переночуй мене, / вишневий саде* [1: 234], *Я помираю вас. Така печаль* [6: 226].

*Акромонограма* – поетичний твір, початкові літери кожного віршованого рядка якого під час читання зверху вниз, розкодовують слово чи фразу, присвячену певній особі або події. В українській поезії акромонаграма поширюється з XVII ст. [5: 20] (вірш вигаданого Ю. Андруховичем поета Самійла Немирича «Амалія Неборака» з твору «Самійло з Немирова, прекрасний розбишака» [1: 147]).

*Панторима* – віршований уривок, у якому попарно римуються всі або майже всі слова [5: 518]: *А я, Поліно, / лише помилка, лише поліно* [1: 333]; *Ти, нездара-нечупара, / Ти корали крав у Клари / Й до Едгара в кулуари / Залітав, неначе вор?! / Крук говорить «Nevermore!»* [1: 259].

*Поліметрія* – застосування кількох віршових розмірів в одному і тому ж поетичному творі [5: 544]: *Розбудивши найвищі сни - / Душу – наче монету – зичим, / З нежіночим-нечоловічим / Сивим профілем сатани. / Завтра - паморозь. Час – поник. / І пора повертати лик. / В передбаченні перельоту* [6: 230].

*Паліндром* – осмислений текст, що читається однаково зліва-направо і справа-наліво, від початку до кінця і назад [13]: *І що сало? / Ласощі... [3: 93]; Содола, рів... / Сто доларів... [3: 94].*

Підводячи підсумок, варто підкреслити, що ігровий модус активно виявляє себе на різних рівнях літературного твору, тому в подальшому класифікація й типологізація форм ігрової поетики буде істотно доповнюватися і поглиблюватися, що, безумовно, потребує окремого самостійного і цілеспрямованого дослідження. Активізація ігрової поетики (особливо в літературі кінця XX – початку XXI століть) є свідченням тенденцій посилення гетерогенності, полісемантичності і поліструктурності художнього тексту, його креативних стратегій; посилення ролі реципієнта в художньому дискурсі, інтелектуалізації літератури, активного пошуку нових форм вираження авторського наміру.

## ЛІТЕРАТУРА

1. **Бу-Ба-Бу:** Вибрані твори: Поезія, проза, есеїстика / [Авторський проект]; упоряд., бібліограф. відомості та прим. Василя Габора. – Львів: ЛА «Піраміда», 2008. – 392 с. 2. **Витгенштейн Л.** Философские работы / Пер. с нем. М. С. Козловой и Ю. А. Асеева. Ч. I. / Л. Витгенштейн. – М.: Гнозис, 1994. – 612 с. 3. **Гончар Н.** Автопортрети: вибрані вірші / Назар Гончар. – К.: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2013. – 192 с.

4. Земская Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, И. Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / [отв. ред. Е. А. Земская.]. – М. : Наука, 1983. – С. 172–214. 5. **Літературознавчий** словник-довідник / За ред. Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка. – К. : ВЦ «Академія», 2007. – 752 с. 6. **Повернення** деміургів / Плерома 3'98. Мала українська енциклопедія актуальної літератури. – Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 1998. – 288 с. 7. **Поэтика**: Словарь актуальных терминов и понятий / Гл. научн. ред Н. Д. Тamarченко. – Москва: Издательство Кулагиной; Intrada, 2008. – 358 с. 8. **Санников В. З.** Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – [2-е изд., испр. и доп.]. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с. 9. **Стилистический** энциклопедический словарь русского языка / Под ред. М. Н. Кожинной. – Москва: Издательство «Наука», Издательство «Флинта», 2006. – 694 с. 10. **Топоров В. Н.** К исследованию анаграмматических структур (анализы) / В.Н. Топоров // Исследования по структуре текста. – М. : Наука, 1987. – С. 193-238. 11. **Хейзинга Й.** Homo ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл. / Общ. ред. и послесл. Г.М. Тавризян. – М. : Прогресс, 1992. – 464 с. 12. **Википедия.** Свободная энциклопедия [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B0>. – Назва з екрану. – Дата звернення: 11.12.2014. 13. **Википедия.** Свободная энциклопедия [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%BC>. – Назва з екрану. – Дата звернення: 11.12.2014.

*Мартакова Анна Валеріївна* – аспірант кафедри української мови, Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди. Україна, 61168, м. Харків, вул. Блюхера, 2.

E-mail: ann\_shemetenko@mail.ru

<http://orcid.org/0000-0003-3373-7706>

*Martakova Anna Valeriyivna* – Postgraduate Student at the Ukrainian Language Department, H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University. Ukraine, 61168, Kharkiv, Bliukhera Str., 2.