

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

СНІХОВСЬКА Ірена Едуардівна

УДК 811.111'06'38'272'42

**МЕХАНІЗМИ, ЗАСОБИ ТА ПРИЙОМИ МОВНОЇ ГРИ
В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ**

Спеціальність 10.02.04 – германські мови

АВТОРЕФЕРАТ

дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата філологічних наук

Запоріжжя – 2005

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана на кафедрі англійської філології Житомирського державного університету імені Івана Франка Міністерства освіти і науки України.

Наукові керівники: доктор філологічних наук, професор

КВЕСЕЛЕВИЧ Дмитро Іванович

кандидат філологічних наук, доцент **СИНГАЇВСЬКА Ангеліна Володимирівна**, Житомирський державний університет імені Івана Франка, завідувач кафедри англійської філології

Офіційні опоненти:

доктор філологічних наук, професор **ШВАЧКО Світлана Олексіївна**, Сумський національний університет внутрішніх справ, професор кафедри англійської мови

кандидат філологічних наук, доцент **КЛИМЕНКО Ольга Леонідівна**, Запорізький національний університет, доцент кафедри теорії та практики перекладу

Провідна установа:

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича Міністерства освіти і науки України, кафедра германського, загального та порівняльного мовознавства

Захист відбудеться “21” червня 2005 р. о 13 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради К 17.051.02 у Запорізькому національному університеті за адресою: 69600, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 66, корп. 2, ауд. 230.

Із дисертацією можна ознайомитися в науковій бібліотеці Запорізького національного університету за адресою: 69600, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 66, корп. 2.

Автореферат розісланий “19” травня 2005 р.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради

Л.І. Кучеренко

АНОТАЦІЯ

Сніховська І.Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук за спеціальністю 10.02.04 – германські мови. – Житомирський державний університет імені Івана Франка. – Житомир, 2004.

Дисертація є комплексним дослідженням явища мовної гри в сучасній англійській мові, виконаним у руслі комунікативно-діяльнісного підходу до вивчення лінгвальних і мовленнєвих реалій. Із урахуванням чинників когнітивного, комунікативного та синергетичного плану в роботі обґрунтовано когнітивно-дискурсивну природу мовної гри та виділено її одиницю – ігрему, що є важливим лексико-семантичним засобом конституювання та реалізації лудичних настанов мовленнєвої особистості.

Ігрема виступає одночасно засобом і результатом /продуктом мовної гри. Вона має ненормативний, асистемний, переважно okazіональний характер. Лінгвокогнітивні механізми створення ігреди демонструють нерозривний зв'язок когнітивного та вербального планів. Когнітивною базою її утворення та функціонування є взаємодія мовних одиниць прототипу й мотиватора в ігровому асоціативному полі, що є певним функціональним діапазоном формально-семантичного варіювання мовного знака. Ігрема має адресантно-адресатну спрямованість і реалізується у скопусі комунікативної ситуації шляхом актуалізації динамічних структур (скриптів) і статичних (екзистенційних і лінгвістичних фреймів) структур знання.

Прийоми створення ігрем – це асоціативні механізми комбінування мовних одиниць та елементів мовленнєвого досвіду, які регулюють їх функціонування в ігровому асоціативному полі подібно до системних механізмів конструювання та вживання мовних одиниць із урахуванням екстралінгвальних чинників. Створення ігреди ґрунтується на формально-семантичному асоціюванні в межах внутрішньої та зовнішньої структури слова.

Ключові слова: мовна гра, ігрема, лінгвокреативність, лудична функція мови, комунікативний акт, дискурсивна діяльність, фрейм, слово, зовнішня структура слова, внутрішня структура слова.

АННОТАЦИЯ

Сниховская И.Э. Механизмы, средства и приёмы языковой игры в современном английском языке. – Рукопись.

Диссертация на соискание научной степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.04 – германские языки. – Житомирский государственный университет имени Ивана Франко. – Житомир, 2004.

Диссертация представляет собой комплексное исследование явления языковой игры в современном английском языке, выполненное в русле коммуникативно-деятельностного подхода к изучению лингвальных и речевых реалий. На методологической основе когнитивной лингвистики, коммуникативно-функциональной лингвистики и лингвосинергетики в работе обоснована когнитивно-коммуникативная природа языковой игры и определена игра как её средство на лексико-семантическом уровне. Исследование индивидуально-личностных явлений в вербальной коммуникации как специфической деятельности индивида обуславливает интерес к творческому потенциалу языковой личности.

Под языковой игрой в данной работе понимается нестереотипное варьирование плана выражения и плана содержания языковых единиц разноуровневой принадлежности, реализуемое в виде нарушения нормы и направленное на получение гедонистического эффекта. Посредством языковых игр реализуются лингвокреативные потенции языковой личности, адаптированные к условиям речевой интеракции.

Представляя собой особую форму лингвокреативного мышления, имеющего ассоциативную природу, языковая игра всегда нацелена на использование лингвальных приемов с целью акцентирования парадокса между стандартной формой и/или значением языковой единицы в виде некоторой новой ассоциативной обработки того или иного лингвального или экстралингвального знания.

С учетом факторов когнитивно-дискурсивного порядка в работе выделена основная лудическая единица – играма, являющаяся важным лексико-семантическим средством конституирования и реализации игро-языковых установок языковой личности.

В дискурсе играма реализуется как языковая единица, иллюстрирующая ненормативный, асистемный, преимущественно окказиональный характер своего употребления в речи. Механизмы образования / создания игрем демонстрируют неразрывную связь когнитивного и вербального планов: когнитивной основой возникновения / создания игремы является взаимодействие языковых единиц прототипа и мотиватора в игровом ассоциативном поле. Последнее представляет собой определенный функциональный диапазон формально-семантического варьирования языкового знака.

Игрема реализуется к контексте коммуникативной ситуации и предполагает подготовленного адресата, что имеет своей целью избежание коммуникативных неудач. Приемы создания игрем – это механизмы комбинирования языковых единиц и элементов речевого опыта, регулирующие их функционирование в игровом ассоциативном поле подобно системным механизмам конструирования и употребления языковых единиц с учетом интра- и экстралингвальных факторов.

Создание игремы базируется на формально-семантическом ассоциировании в рамках внутренней и внешней структуры слова. Реализуя игровой потенциал посредством использования приёмов создания игрем, языковая единица изменяет свою внешнюю и/или внутреннюю структуру, что проявляется в отклонении от фонетической, морфологической, словообразовательной или синтаксической нормы.

Ключевые слова: языковая игра, играма, лингвокреативность, лудическая функция языка, коммуникативный акт, дискурсивная деятельность, фрейм, слово, внешняя структура слова, внутренняя структура слова.

ABSTRACT

Snikhovska I.E. Mechanisms, Means and Devices of the Language Play in Modern English. – Manuscript.

Thesis for the Scholarly Degree of Candidate of Philology in Specialty 10.02.04 – Germanic Languages. – Ivan Franko Zhitomyr State University. – Zhitomyr, 2004.

The thesis is devoted to the integrative study of cognitive operational mechanisms of language play, as well as the research of English native speaker ludens and his or her linguocreative peculiarities, verbal means and devices. The study is a multi-aspect insight into the complex cognitive nature of the language play phenomenon as it is represented in the English language. The research is accomplished within the framework of the cognitive-communicative paradigm and is based on the integrated methodology of cognitive linguistics, systemic approach and linguosynergetic studies. It is proved that language play emerges in discourse as means of

witticism, entertainment, relaxation and emotivation. Ludism, or *igreme* is designated as a speech phenomenon, pertaining abnormal, non-stereotypical, mostly occasional character. It is modeled synergetically with the help of various devices as a means and result of language play on the phonosemantic, word-building, lexico-grammatic and lexico-semantic language level.

The dissertation presents a description of the mechanisms involved in constructing the ludism making use of the different language-level means taking into consideration pragmatic conditions of the communicative act. As for the research tools and methodology, the study draws on the theory of language cognition and construal framework modeling, the theory of mental spaces, linguosynergetics and the script-based semantic theory of humor. The various kinds of devices creating language play are analysed which make it possible to define two basic types of constructing the ludisms: those based on the outer and inner structures of a word.

Key words: language play, ludism, linguocreativity, playful (ludic) function of language, communitive act, discursive activity, frame, word, word outer structure, word inner structure.