

УДК 811.111'06'38'272'42

## **ДО ПРОБЛЕМИ ПРОЯВУ ЛУДИЧНОЇ ФУНКЦІЇ В МОВІ ТА МОВЛЕННІ**

***Анотація.** 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 англомовній комунікації. Окреслено інвентар засобів конструювання лудично маркованих явищ в 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 сферу 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 і 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, в 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 обумовлює 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 і репрезентації [8; 20; 22], забезпечуючи при цьому перманентність комунікативних процесів, в ході яких передаються й використовуються колосальні за обсягом пласти знань.

Розглядаючи мовну діяльність на базі внутрішніх ментальних процесів, когнітивно-комунікативна думка особливо увагу приділяє і такого продукту цих процесів, як "мовна гра", вважаючи, що перемикання на експресивно-ігровий реєстр комунікації розширює межі функціонування мови, спростовуючи усталені уявлення про алгоритм сприйняття і вербального відображення дійсності. В такий спосіб стає очевидно, що мовна система допускає значну свободу прояву лінгвокреативності *homo lingualis*. Мовна активність індивіда може виражатися, зокрема, в 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 області лінгвокреативності, девіантності і аномалій [1; 2; 5; 10], в 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, всебічного і системного опису. Як феномен евристичної діяльності та пізнавальних стратегій мовця, мовна гра дотепер не отримала і однозначного осмислення з точки зору інтра- і екстралінгвальних передумов її виникнення, а також засобів і прийомів її реалізації в мовленні.

Актуальність дослідження обумовлюється нагальною потребою вивчення мовних і мовленнєвих феноменів у ракурсі когнітивно-дискурсивної парадигми лінгвістики, яка передбачає комплексне опис в 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) і психологічна (емоційна) передумови виникнення і використання ігрових компонентів в мовленні; 2) базова одиниця мовної гри в цілому та її лінгвістичний статус зокрема. Особливий вузол проблематики становлять різнорівневі засоби реалізації мовної гри, які є основоположними для розуміння сучасної англійської 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 ігрових елементів в тій чи іншій 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 ігрових елементів 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 з метою 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 суцільної вибірки. Джерелами дослідження послужили сучасні періодичні видання англomовних країн, сценарії фільмів, теле- та радіоп'єс. В ході дослідження систематизовані і класифіковані різнорівневі лудичні засоби мовної гри в англійській мові, досліджено семантико-прагматичний потенціал мовно-ігрових явищ, проведено мікроконтекстний аналіз функціонування ігрем в різноманітних комунікативних ситуаціях.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Методологічною основою роботи є когнітивно-діскурсивний підхід до вивчення мови, який передбачає розгляд яовних 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.

В комунікативній лінгвістиці при описі 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 в соціокультурної традиції (Л.Ж. Кальве; Г. Вайнсфельд; А. Зайдман), модель

відносин, що мають місце в реальній дійсності (О. Дмитрієв). Так, вживаючи традиційні розмовні репліки, мовці нерідко вносять в них елементи гри, впливаючи на емоційно-інтелектуальну сферу співрозмовника: «*Can't you go? Must you stay?*» – спунеризм з 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!*» являє собою іронічний коментар з приводу почутого від співрозмовника, імплікуючи його недоречність в устах даної людини. Пор. тж. тактику ликопониження 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 все безліч досліджень, присвячених лінгвістичному аспекту гри, виявляє наявність двох протилежних точок зору. Перш за все, мовна і мовленнєва гра – це гра за правилами, при цьому відзначається певна схожість гри і мови як видів людської діяльності. В той же час низка дослідників звертають увагу на те, що гра в мові та мовленні – це порушення правил [10; 25], при цьому висловлюються різні точки зору щодо сутності феномену мовної гри та його кордонів, зумовлюють необхідність більш детального розгляду даних проблем.

На сучасному етапі кількість досліджень, в яких розглядається той чи інший аспект гри в комунікації, величезна, але все ж об'єкт дослідження, як правило, визначається термінами, що акцентують комічну (гумористичну) сторону 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 в зв'язку з дослідженнями 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 таких стилістичних маркерів як *metaphoric*, *euphemistic*, *figurative*, *slang*, тож, бачимо, характер освітлення лудичних одиниць в 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 в залежності від тієї чи іншої ситуації набір мовних засобів, тим самим вже вступаючи в «гру», що має певні правила (напр., знання системи одиниць мови, норм їх використання і способів творчої інтерпретації цих одиниць, знання норм мовної комунікації тощо).

В.І. 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 англомовному 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, необхідно розглянути питання про межі терміна «мовна гра». Необхідно відзначити те, що термін «мовна гра» не має однозначного еквівалента в англійській мові: в роботах англійською мовою використовуються терміни «language play» і «language game», а також «speech play», «word play». У вітчизняному мовознавстві поряд з терміном «мовна гра» існують терміни «мовленнєва гра», «гра слів». На обігранні лексичної багатозначності або омонімії побудований найпоширеніший різвид мовної гри – каламбур. Загалом, для мовної гри використовуються (нехай не в рівній мірі) ресурси всіх мовних рівнів.

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

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

У руслі даного напрямку мовні ігри мають важливе суспільне значення – історичне, культурне, соціальне й особистісне. При наявних рисах відмінності мовної гри, в розумінні гри як діяльності за правилами, і мовної гри в розумінні трансакційного аналізу, не можна не відзначити ряд паралелей 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. Так, зокрема, пропонується розуміти під мовленнєвою грою «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 перш за все в їх 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 в соціокультурному середовищі, з іншого боку – як системи креативних, але заснованих на стереотипах, мовних правил і закономірностей. Ці відмінності визначають і напрям наукового пошуку: в



нашому випадку дослідним аспектом мовної гри є перш за все 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.А. 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 вирішення питання про диференціацію 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), по суті позначають сферу функціонування того чи іншого прийому.

У сучасних лінгвістичних дослідженнях сформувалося розуміння реалізації лудичної функції мови як усвідомленого, навмисного відходу від мовної/мовленнєвої норми з метою вербалізації виявлених лінгвальних і 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], точно так же, 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 виключно на створення комічного ефекту. У той же час мовна гра – це свого роду маніпулювання мовою, і досягнення комізму – далеко не єдина мета такого маніпулювання. Слід зазначити, що не всякі незвичайність і несподіванка, побудовані за принципом обманутого очікування, спрямовані на комізм. У ряді випадків незвичайність і несподіванка не викликають приємних емоцій, що характеризують гру. Подібні випадки в нашому розумінні, природно, не є реалізацією лудичної функції мови. Часто фігури мовлення, побудовані за принципом обманутого очікування, використовуються з метою зображення парадоксального (роздвоєного, внутрішньо суперечливого) світу, а також для передачі істини, яку не можна висловити несуперечливим чином: '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 приходить до породження нової моделі світу шляхом переробки існуючого мовного матеріалу. В кінцевому 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 непрямим чином (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.**

Таким чином, феномен мовної гри є нестереотипним використанням мовних одиниць, явищем, що сприймається тільки в зіставленні з нормативним вживанням. Відзначаючи наявність схожих рис між мовленням і грою, маємо констатувати наявність феномена мовної гри іншого роду – свідомого порушення мовних норм, й доцільність аналізу таких окремих аспектів даного феномена, як естетичний, стилістичний, логіко-семантичний.

Основу механізму створення ігрем становить відхилення від мовних норм вживання лінгвальних одиниць, наслідком чого є виникнення ефекту невідповідності і протиріччя. Оказіональна зміна форми і/або змісту мовних одиниць в лудичних ситуаціях обумовлена когнітивно-прагматичними факторами дискурсивної діяльності, що допускаються природою узуальної одиниці. Різномірні засоби створення лудично маркованих явищ сучасної англійської мови диференціюються і систематизуються в контексті їх 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 у лудичній функції.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Ажеж К. Человек говорящий: Вклад лингвистики в гуманитарные науки / Пер. с франц. – М.: УРСС, 2003. – 304 с.
2. Бацевич Ф.С. Основы коммуникативной лингвистики. – К.: Академія, 2004. – 342 с.
3. Белова А.Д. Языковые картины мира в рамках когнитивно-дискурсивной парадигмы // 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 / Пер. с англ. – М.: Прогресс, 1988. – 399 с.
5. Дементьев В.В. Креативная формализация речи // 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” // Докл. XI Междунар. конф. «Логика, методология, философия науки». – 1995 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.philosophy.ru/conf/reports.htm](http://www.philosophy.ru/conf/reports.htm).
7. Кобякова І.К., Швачко С.О. Про деякі аспекти мовотворчої функції // *Studia germanica et romanica: Іноземні мови. Зарубіжна література. Методика викладання.* – Том 1, № 2. Донецьк: ДНУ, 2004. – С21-29.
8. Кубрякова Е.С. Язык и знание. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 560 с.
9. Макаров М.Л. Основы теории дискурса. – М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. – 280 с.
10. Норман Б.Ю. Языковая игра как вид познавательной деятельности // Ребенок в современном мире: Тез. междунар. конф. – СПб, 1993. – С.39-40.
11. Полюжин М.М. Про теоретичні засади когнітивного підходу до дискурсивного аналізу // *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. – Запоріжжя: Прем'єр, 2008. — 332 с.
13. Різун В.В., Непійвода Н.Ф., Корнєєв В. М. Лінгвістика впливу: монографія. – К. : Видавничо-поліграфічний центр „Київський університет”. – 2005. – 148 с
14. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.

15. Стернин И.А. Введение в речевое воздействие. – Воронеж: АОЗТ «Полимер», 2001. – 252 с.
16. Шаховский В.И. Эмоциональная коммуникация через языковую игру // Коммуникативные исследования 2003: Современная антология / Под ред. проф. О.А. Леонтович. – Волгоград: Перемена, 2003. – С. 253-262.
17. Шевченко И.С. Становление когнитивно-коммуникативной парадигмы в лингвистике // Вісник Харківського нац. ун-ту. – 2004. – № 635. – С. 202-205.
18. Attardo S. Semiotics and Pragmatics of Humor Communication // Коммуникативные исследования 2003: Современная антология / Под ред. проф. О.А. Леонтович. – Волгоград: Перемена, 2003. – Р. 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.

#### **УМОВНІ СКОРОЧЕННЯ ДЖЕРЕЛ**

26. DCP – Partridge E. A Dictionary of Catch phrases: British and American, from the 16<sup>th</sup> century to the present day. – London, 2<sup>nd</sup> 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). 8<sup>th</sup> edition. – N.Y.: Macmillan Publishing Company, 1984. – 1400 p.
28. JW – Wegryn J. A Barrel Full of Words. A Treasury of Wordplay. – N.Y.: iUniverse, 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](http://www.merriam-webster.com)

### **Аннотация**

**И. Э. Сниховская. 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 прагматического эффекта. Языковая игра реализует коммуникативные интенции говорящего, в частности переключение тональности общения на лудически маркированное и воздействие на эмоциональную и интеллектуальную сферу адресата. Основным принципом 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. – M.: URSS, 2003. – 304 s.
2. Batseyvych F.S. Osnovy komunikativnoi linhvistyky. – K.: 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. Igry, v kotorye igraiat liudi: Psykhologhiya chelovecheskykh vzaymootnoshenii; Liudi, kotorye igraiat v igry: Psikhologia chelovecheskoi sudby / per. s angl. – M.: Progress, 1988. – 399 s.
5. Demytyev 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. Filosofiia kak “yazykovaia igra” // Dokl. XI Mezhdunar. konf. «Logika, metodolohiia, filosofiia nauki». – 1995 [Elektronnyy resurs]. - 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. – S21-29.
8. Kubriakova E.S. Yazyk i znaniye. – M.: Yazyky slavianskoi kultury, 2004. – 560 s.
9. Makarov M.L. Osnovy teoryy dyskursa. – M.: YTDHK «Hnozys», 2003. – 280 s.
10. Norman B.Yu. Yazykovaia igra kak vid poznavatelnoi deyatelnosti // Rebenok v sovremennom mire: Tezisy mezhdunar. konf. – SPb, 1993. – C.39-40.
11. Poliuzhyn M.M. Pro teoretychni zasady kohnityvnoho pidkhodu 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., Korneyev V. M. Linhvistyka vplivu: monohrafiya. - K. : Vydavnycho-Polihrafichnyy tsentr "Kyivskyy universytet". – 2005. – 148 s.
14. Sannikov V.Z. Russkyi yazyk v zerkale yazykovoi igry. – M.: 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 antologiia / pod red. prof. O.A. Leontovich. – Volgograd: Peremena, 2003. – S. 253-262.
17. Shevchenko Y.S. Stanovleniye kognitivno-kommunikativnoi paradigmy v lynchivystike // Visnyk Kharkivskoho nats. un-tu. – 2004. – № 635. – S. 202-205.
18. Attardo S. Semiotics and Pragmatics of Humor Communication // Kommunikativnye issledovaniia 2003: Sovremennaia antologiia / 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 16<sup>th</sup> century to the present day. – London, 2<sup>nd</sup> 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). 8<sup>th</sup> edition. – N.Y.: Macmillan Publishing Company, 1984. – 1400 p.
28. JW – Wegryn J. A Barrel Full of Words. A Treasury of Wordplay. – N.Y.: iUniverse, 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](http://www.merriam-webster.com)