

ГРА ЯК ФЕНОМЕН МОВНОЇ КАРТИНИ СВІТУ HOMO LOQUENS

СНІХОВСЬКА І. Е.

irena29@gmail.com

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри англійської мови

Житомирський державний університет імені Івана Франка

м. Житомир, Україна

Взаємодія системних закономірностей функціонування мовного знака, лінгвістичної компетенції мовців і прагманастанов конкретного комунікативного акту у вербальній діяльності передбачає дослідження проблеми мовленнєвої творчості як прояву індивідуальності homo loquens, з одного боку, і як використання потенціалу мови й можливостей асоціативного сприйняття, – з іншого. На перший план висувається питання про мовну систему як механізм, що зумовлює варіювання лінгвальних одиниць і породження нестандартних мовно-ігрових утворень для передачі певного пропозиціонального змісту повідомлюваного в потоці ексталінгвальної інформації.

Демократизація вербальної поведінки людини є свідченням соціальної свободи мовної свідомості. Вона простежується в різних лінгвокультурних спільнотах (українській, російській, англійській та ін.) у вигляді різноманітних мовно-ігрових імпульсів комунікантів. Через мовленнєві ігри реалізується лінгвокреативні потенції мовленнєвої особистості, що адаптує особистість до відповідних контекстів спілкування – стилістичних, соціокультурних, емоційних.

Дослідники відзначають високий рівень інтересу до гри, численність її інтерпретацій у різних науках. Разом із тим, слід визнати, що гра як феномен мовної картини світу, як лінгвокогнітивний феномен на сьогодні вивчена ще недостатньо, оскільки предметом лінгвістичних досліджень на матеріалі різних природних мов були компоненти структури концепту „гра” у співвіднесенні з іграми, музичною та театральною грою [2; 4]. У багатьох роботах, спеціально присвячених грі, вказується на те, що ігрову інтерпретацію можуть отримати

різноманітні явища, у тому числі й мовні. Багатоаспектність і складність цього феномена утруднює його однозначну й несуперечливу інтерпретацію.

Згідно загальних визначень терміна [4], гра є різновидом людської діяльності, яка є обмеженою в часі та просторі, добровільною за своєю природою, та проходить у межах її умовно-реального простору. Основними істотними характеристиками гри визнаються такі, як гедоністична скерованість, проходження в умовному ігровому просторі, наявність правил, свобода поведінки особистості, процесуальність, розвиток творчих можливостей особистості тощо.

Термін “мовна гра” був запроваджений у теорію мови й лінгвофілософію Л. Вітгенштайном, який розглядав усю вербальну діяльність людини (та навіть почасти й невербальну, ремісничо-продуктивну) як сукупність мовленнєвих ігор. У такий спосіб лудичні компоненти інтеракції постають однозначно як “гра в гри”, з чим важко погодитися, якщо виходити з позицій сучасного стану розвитку теорії мовленнєвої діяльності.

Проте й на сьогоднішній день поняття “мовна гра” не має несуперечливого й однозначного витлумачення. Хоча воно й визначається як різновид непродуктивної діяльності, що має мотив, який полягає в самому процесі гри, однак, навряд чи можна вважати мовну гру формою чи різновидом непродуктивної діяльності, оскільки в її результаті виникають жарти, каламбури, парадокси тощо, які сприяють досягненню певного прагмасемантичного ефекту висловлення.

Про багатоплановість терміна „мовна гра” свідчить і той факт, що він не має однозначного еквівалента в англійській мові. Так, у працях з англістики використовуються терміни “language play” (D. Crystal, D. Nilsen), “language game” та “linguistic game” (А.З. Леськів), а також “speech play” (J. Sherzer, B. Kirschenblat-Gimblett, Ch. Hockett, S. Laycock), “word play” (P. Farb, J. Wolinsky).

У вітчизняному мовознавстві паралельно зі згаданим терміном функціонують і інші – “мовленнєва гра”, “гра слів”, “словесна гра”.

У нашому дослідженні мовна гра розуміється як процес і результат свідомої лінгвокреативної діяльності індивіда, спрямованої на нестереотипне варіювання форми та змісту мовних одиниць на ігровому реєстрі комунікації з метою впливу на емоційну та/або інтелектуальну сферу адресата.

Питання про лінгвістичний статус мовної гри викликає наукові дискусії серед вчених. Спроба систематизувати все різноманіття досліджень, присвячених лінгвістичному аспекту гри, дозволяє виявити існування двох протилежних точок зору на цей феномен.

Відзначаючи певну схожість гри та мовлення як різновидів людської діяльності, науковці вважають, що мовна й мовленнєва гра – це гра за правилами. Водночас вони звертають увагу на те, що така гра є порушенням правил. Вказуючи на наявність схожих рис між мовною (використанням мови) та немовною іграми, дослідники звертають увагу й на свідоме порушення загальномовних норм, яке здійснюється в межах так званих “мовних аномалій”.

Вивчення та аналіз наукових напрацювань таких лінгвістів, як О.А. Земська, В.З. Санніков, Т.А. Грідіна, В.І. Шаховський, S. Attardo, D. Crystal, D. Nilsen дозволяє стверджувати, що традиційним підходом до вивчення феномена “мовна гра” є лінгвостилістичний, з яким пов’язані всі існуючі його інтерпретації, зосереджені переважно навколо девіантної природи мовної гри. Йдеться про її мінливий характер, функціональну парадоксальність, відхилення від норми, про мовну гру як прояв (неконвенціонального, неканонічного) лінгвокреативного мислення мовленнєвої особистості.

Становлячи собою особливу форму лінгвокреативного мислення з його асоціативною природою, мовна гра завжди зорієнтована на використання лінгвальних прийомів, що спрямовані на підкреслення парадоксальності, яка виникає внаслідок контрастування між стандартною мовною формою та нестандартним (несподіваним) змістом мовної одиниці і виявляється в новій

асоціативній обробці та репрезентації того чи іншого лінгвального або екстралінгвального знання.

На відміну від традиційної лінгвістики, в якій аналіз мовної гри зосереджено в основному як на засобі або прийомі втілення комічного (О. Ю. Титаренко, В. В. Овсянников, О. Б. Шонь), когнітивно-дискурсивний підхід дозволяє актуалізувати наголос на когнітивних і комунікативних засадах відхилення від норми (Н. Д. Арутюнова, Б. Ю. Норман, Е. В. Падучева). Потреба відмежування лудичних явищ від стилістичних прийомів (тропів, фігур мовлення, експресивних засобів) є необхідною з огляду на те, що в цей термін дослідники вкладають почасти різний, а подекуди й суперечливий зміст, адже мовна гра як багато- й різноплановий феномен має низку відмінностей щодо своїх проявів у мовленні.

Поняття “мовна гра” та “стилістичний прийом” (стилістична фігура, троп) можуть перетинатися в тому випадку, якщо останній використовується в лудичній функції, тобто для створення нестандартного дотепного вислову. Пор. створення метафори в загадці “Who crosses the river twice and is still not clean?” “A dirty double-crosser”; деметафоризацію і структурно-граматичну парцеляцію фразеологічної одиниці ‘to take the button off the foil’: “What are you looking for?” – “The button from your foil. You have dropped it” (O.Wilde), фразеологічної одиниці ‘to tremble in one’s shoes’: “...the wretched Hatter trembled so, that he shook both his shoes off. ...the Hatter hurriedly left the court, without even waiting to put his shoes on” (L. Carroll).

Виходячи з того, що існуючі точки зору та дефініції мовної гри групуються навколо широкого (лінгвофілософського) й дещо вужчого (лінгвопрагматичного) її розуміння, мовну гру слід розглядати як інтенціонально зумовлений та лінгвокреативно маркований акт проголошення пропозиціонального змісту повідомлюваного, що налаштовує інтерактивну взаємодію на ігровий реєстр комунікації. Лише при свідомому порушенні мовного канону мовна гра може відображати прагнення мовця до демонстрації власної компетенції в реалізації вербальних можливостей завдяки нестандартній

“упаковці” позамовного змісту. Це відбувається в межах конвенціональності комунікативної діяльності – за наявності повного розуміння умовності мовленнєвих дій, розрахованих на те, що адресат адекватно сприйматиме правила гри (лінгвальний код) у поточному спілкуванні, тобто адекватним чином їх декодує. Правильне порозуміння є можливим лише при опорі на мовний стереотип, деконструкція якого якраз і складає парадокс сприйняття відповідної лудичної тактики (прийому, сценарію тощо).

Лінгвофілософський та -прагматичний підхід до мовної гри передбачає її опис не тільки в межах різних рівнів мовної системи, а й в аспекті логічних категорій, як це роблять Т.В. Булигіна й О.Д. Шмельов [1] на прикладі обігрування законів і принципів побудови зв’язного тексту. Вирішення питання про відношення таких фактів до феномена “мовна гра” є, очевидно, спірним, оскільки становить собою відхилення не лише від власне мовної норми, а й від формально-логічної. Наприклад, ситуація мовної гри може створюватися на основі навмисного порушення логічної пресупозиції.

Загалом, феномен мовної гри характеризується рядом дискурсивних функцій, таких як емотивно-експресивна, естетична, поетична, фатична, аргументативна, персуазивна, функція створення комічного ефекту тощо, при цьому провідною комунікативно-прагматичною ознакою виступає прагмагедоністична спрямованість мовної гри.

Використана література:

1. Булыгина Т.В., Шмелев А.Д. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики). – М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. – 574 с.
2. Старко В.Ф. Концепт ГРА в контексті слов’янських і германських культур (на матеріалі української, російської, англійської та німецької мов): автореф. дис. ...канд. філол. наук: 10.02.15 / НАН України, Ін-т мовозн. ім. О.О. Потебні. – К., 2004. – 16 с.
3. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнього дня / пер. с нидерланд. В. Ошиса. – М.: АСТ, 2004. – 539 с.
4. Sherzer J. Speech Play and Verbal Art. – Austin, TX: Texas University Press, 2002. – 198 p.