

УДК 811.111:801.8

## МОВНА ГРА ЯК ЗАСІБ ТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО У ТВОРІ Л. КЕРРОЛЛА «ALICE IN WONDERLAND»

Наливайко Н.Б.

Дрогобицький державний педагогічний університет  
імені Івана Франка

Одним із основних напрямків представленого дослідження є комплексний аналіз художнього тексту, який включає в себе як причини порушення тієї чи іншої конверсаційної максими в кожному окремому випадку, так і механізм утворення комічного ефекту за допомогою авторських стилістичних прийомів загалом та мовної гри зокрема.

**Ключові слова:** порушення, конверсаційні максими, творення комічного, мовна гра.

**Постановка проблеми.** Комічне завжди було одним із предметів літературознавчого дослідження. Але з плином часу змінюється й наш менталітет і наше розуміння комічного. Змінюються не лише форми та засоби комічного, але також стилі авторів. Кожен автор використовує прийоми та способи вираження комічного, через що його стиль і мова стає унікальним і неповторним. Стиль окремого автора є особливим, тим не менш, можна знайти найбільш загальні риси вираження комічного авторами одного століття.

Одним із основних чинників творення комічного є успішність мовної взаємодії, що залежить від правильно підбраної комунікаційної стратегії. Для лінгвістичної прагматики вивчення умов співвідношення світу речей зі світом слів має велике значення, адже кожен мовець зацікавлений в максимально точному словесному описі світу речей і правильному розкритті сенсу слів співбесідника. Для гармонізації процесу спілкування важливо, щоб співрозмовники чітко усвідомлювали, якою має бути спільно прийнята мета обміну думками. Комунікативна поведінка обох сторін в процесі мовленнєвого акту базується на певних критеріях та принципах, а саме – критеріях істинності й щирості, та на принципах кооперації П. Г. Грайса. Постулати П. Г. Грайса регулюють порядок спільного оперування інформацією.

Особливістю казки Л. Керролла «Alice in Wonderland» є велика кількість стилістичних засобів та прийомів, які неоднозначно сприймаються читачами через глибинну структуру самого тексту. Вивчення процесів порушення усталених принципів мовної кооперації на матеріалі окремо взятого художнього твору та специфічних стилістичних засобів, які сприяють створенню комічного ефекту, сприяє оптимізації способів взаєморозуміння та відпрацюванні адекватної стратегії сприйняття тексту.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Розуміння комічного тексту є процесом дії думок людини, який направлений на побудову смислів, а також результатом, який був досягнутий завдяки цьому процесу. Ментальна обробка комічної інформації носить характер інтерпретації, і когнітивна специфіка комічного тексту пов'язана з діалогічністю як універсальною якістю творчого, яке пізнає процес мислення та мови. Гумор – це не зміст і значення, це – ефект, який виникає як результат його інтерпретації [5, с. 52]. Сучасні гумористи-професіонали, письменники,

працівники театру та кіно, естради та цирку не керуються будь-якою з наявних теорій комічного і вважають, що зовсім не обов'язково керуватися якимись теоріями у їхній професії. Але це не означає, що теорія нам не потрібна взагалі. Теорія потрібна в будь-якій сфері людських знань. Не одна наука без теорії існувати не може. Теорія, перш за все, має пізнавальний характер, і знання її – один із елементів наукового світогляду загалом [1, с. 58]. Перший та основний недолік усіх теорій (переважно німецьких), вважає В. Пропп, – абстракціонізм, повна відстороненість. У більшості випадків такі теорії представляють собою мертві філософемі, які викладені складно, і зрозуміти їх неможливо [4, с. 35].

Спроб досягнути сутності комічного стосується достатньо велика кількість праць. Фундаментальні твори залишені Арістотелем («Риторика»), Т. Гоббсом («Левіафан»), І. Кантом («Критика чистого розуму»), Г. Спенсером («Фізіологія сміху»), А. Шопенгауером («Світ як воля і уява»), З. Фройдом («Дотепність і її відношення до неусвідомленого»), Д. Флагелом («Гумор і сміх»), М. Чойсі («Страх сміху»), А. Бергсоном («Сміх. Есе про сутність комічного»), А. Кестлером («Акт творчості»), М. Бахтіним («Франсуа Рабле і народна культура Середньовіччя і Ренессансу»), О. Луком («Гумор і дотепність, творчість»), Ю. Боровим («Про комічне») та багатьма іншими. Також за останні роки рівень інтересу до проблеми комізму значно виріс, про що свідчить велика кількість наукових праць у сфері етнографічних і історико-культурних досліджень (Дж. Дорінсон, Ч. Девіс, Д. С. Ліхачов, Є. М. Мелетинський, О. М. Панченко, В. Я. Пропп), психології (Р. В. Гіббс, М. В. Запорожець, Ю. Е. Іванова, П. Е. МакГі, Р. А. Мартін, В. Раскін), соціології (М. В. Бороденко, І. А. Бутенко, А. В. Дмитрієв, Л. І. Гришаєва, Ю. В. Латишев, Т. Лукман, М. Малкай), філології (М. В. Вербицька, В. М. Головко, С. О. Голубков, В. С. Манаків, М. В. Мусійчук, Г. Н. Поспелов, Ю. О. Савіна).

Останнім часом зросла зацікавленість дослідників-лінгвістів до проблем, які пов'язані з вивченням факторів мови, які виявляють і регулюють емоційну сферу діяльності людини. Сучасним видається і звернення до стилістичних особливостей комічного тексту, які розширюють і поглиблюють вже відомі уявлення про специфіку функціонування мовних одиниць у художньому тексті і його дії на читача.

Незважаючи на велику кількість робіт, присвячених дослідженню цієї категорії й інтересу до вивчення постулатів П. Г. Грайса, практично відсутні дослідження, присвячені порушенню принципів мовної кооперації на ілюстративному матеріалі казки «Alice in Wonderland». Цей твір, безсумнівно, представляє значний інтерес з точки зору прагматики взагалі й теорії імплікатур зокрема, оскільки усі нестандартні діалоги і ситуації в тексті містять власну приховану мотивацію, і щоб оцінити комічний ефект, слід вдатися до суто лінгвістичного аналізу жартів та ситуацій комунікації.

В нашому дослідженні ми посилаємося на роботи як зарубіжних, так і вітчизняних вчених: С. Левінсона, П. Г. Грайса, В. Я. Проппа, Дж. Колонезе, К. В. Вороніної, І. А. Котюрової та ін.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Спрямованість дослідження на всю систему різноманітних мовних засобів, що містить твір Л. Керролла «Alice in Wonderland» загалом та на дослідження мовної гри як засобу творення комічного зокрема визначила вибір основного підходу до досліджуваного явища. Це функціональний підхід, який розуміється в самому широкому сенсі як лінгвістичний опис, що відрізняється підкреслено функціональною орієнтацією, яка, на думку А.В. Бондарко полягає в тому, що «описуються угруповання різноманітних мовних засобів за тим принципом, який визначається закономірностями функціонування мовних одиниць мови. Для цього використовуються засоби різних рівнів, організовані на семантичній основі» [1; 5].

Саме такий підхід дозволяє здійснити аналіз прийомів комічного і виокремлення мовної гри як ключового засобу творення комічного.

**Мета статті** – проаналізувати комічне як естетичну категорію, виявити порушення конверсаційних максим як джерела творення комічного ефекту, дослідити мовна гра як ключовий засіб творення комічного.

**Виклад основного матеріалу.** Категорія комічного здавна існує у свідомості людей. Вона проявляється і в усній, і в письмовій комунікації, а також зафіксована багатьма дослідниками. Вважають, що адекватний опис такої складної категорії, як комічне, не може бути досягнуто лише лінгвістичним описом, оскільки воно стосується різноманітних аспектів людського буття, і цим пояснюється той факт, що дослідження цієї категорії розглядалося й продовжує розглядатися з різних позицій: естетико-філософських, біосоціо-психологічних, соціокультурних, літературознавчих і лінгвістичних [6, с. 124].

«Комічне – це категорія естетики, що виражає в формі осміяння історично обумовлене (повне або часткове) невідповідність даного соціального явища, діяльності та поведінки людей, їх традицій і звичаїв об'єктивному ходу речей і естетичному ідеалу прогресивних громадських сил» [3; 237]. У даному дослідженні будемо дотримуватися цього визначення комічного, яке, на наш погляд, повною мірою відображає суть комічного. Комічне за своїм походженням, сутності та естетичної функції носить соціальний характер. Його витоки кореняться в об'єктивних суперечностях суспільного життя. Комічне може

виявлятися по-різному: у невідповідності нового і старого, змісту і форми, мети і засобів, дії та обставин, реальної сутності людини та її думки про себе [3; 445].

В даному дослідженні будемо керуватися визначенням комічного, яке знаходимо в словнику літературознавчих термінів: «...категорія естетичного освоєння світу, який супроводжується сміхом без співчуття, страху і пригнічення» [29]. Крім того, цитуючи статтю, подану в «Філософському енциклопедичному словнику», знаходимо наступне твердження: «...Явний комізм протистоїть прихованому, що грає велику роль в утворенні власне комічної ситуації» [33]. На вище зазначеному прихованому комізмі й базується комічність у казці-феєрії Л. Керролла «Alice in Wonderland».

Існують різноманітні прийоми творення комічного ефекту. У цьому дослідженні пропонуємо розглядати їх як наслідок порушення конверсаційних максим Грайса. Результати дослідження свідчать, що такі порушення приводять до появи наступних стилістичних засобів:

- алогізмів;
- нонсенсу;
- гри слів, яка часто спричиняє утворення каламбуру;
- іронії;
- розкладання (деформації) фразеологічних одиниць.

Особливу глибину і емоційність комічного ефекту спостерігаємо саме в результаті застосування письменником ефекту гри слів. Розглянемо походження даного поняття.

Мова – найважливіший інструмент культури, який, як і всі найперші види діяльності людського суспільства, переплітається з грою. Вперше термін *мовна гра* вжив австрійський філософ Л. Вітгенштейн. Під мовною грою він розумів «...єдине ціле: мова та дії, з якими вона переплітається» [8]. Згідно з цією теорією, елементи мови мають смисл лише як частина певної гри. Цей зміст актуалізується в конкретних ситуаціях вживання мови [10, с. 34]. Автор В. З. Санніков в своєму дослідженні, присвяченому даному питанню, називає мовною грою «...кожне навмисно незвичне використання мови (наприклад, для створення художнього ефекту)» [28, с. 45]. Він також визначає, що «мовна гра, як комічне в цілому, – це відступ від норми, щось незвичайне». Лінгвіст Т. О. Грідіна пропонує асоціативну концепцію мовної гри: ефект мовної гри зумовлений включенням знака до нового асоціативного контексту, який забезпечує прогноз сприйняття мовних одиниць з розрахунком на певну реакцію (реального або уявного) адресата [14, с. 145]. В. С. Виноградов вважає, що «мовна гра створюється завдяки вмілому використанню з метою досягнення комічного ефекту різноманітних співзвучень, певних або часткових омонімів, паронімів і таких мовних феноменів, як полісемія та зміна сталих лексичних зворотів» [7, с. 98]. Серед різноманітних форм мовної гри, які дослідники виділяють на сучасному етапі, нас цікавить каламбур.

Каламбур вважається одним з багатьох стилістичних прийомів створення експресивно-оцінних мовних одиниць [16, с. 53]. В підручнику

І. В. Кузнецової знаходимо наступне визначення каламбуру: «... (фр. «calembour» – гра слів) стилістична фігура, в якій два різних значення одного слова або два схожі за звучанням слова використовуються для досягнення гумористичного або пародійного ефекту» [19, с. 74]. Українська дослідниця А. П. Коваль дає таке тлумачення каламбуру: «...стилістична фігура, яка виділяється специфічністю своєї мовної форми: слово вживається в такому лексичному оточенні, яке примушує сприймати його в двох планах, з двома значеннями, що надає думці несподіваного комічного напрямку. Каламбурне вживання слова надає особливої яскравості, емоційності всьому висловлюванню» [16, с. 54-55]. Для порівняння наведемо визначення зі словника літературознавчих термінів: «Каламбур – стилістичний прийом, за основу якого правлять омоніми, пароніми та будь-які форми полісемантичності; часто вживається в комічному та сатиричному контекстах» [29]. Деталлю, що забезпечує каламбуру успіх, так само як в випадку з нонсенсом, є ефект несподіванки [24].

З. Фрейд у своїй роботі «Остроумие и его отношение к бессознательному» відносить каламбури до найчисельнішої групи прийомів вираження комічного, так як до техніки виразу каламбуру висувається мінімум вимог порівняно зі справжньою грою слів [35, с. 39].

Надалі з'ясуємо, що ж відрізняє каламбур від власне гри слів. Так, К. Фішер чітко відмежовуючи каламбур від гри слів, стверджує, що каламбур – це невдала гра слів, тому що він грає словом не як словом, а як співзвуччям, а гра слів переходить від співзвуччя слів саме в слово, яке являє собою звукову картину з якою пов'язується той чи інший зміст [35, с. 47]. Каламбур не претендує на багатозмістовне вживання одного й того ж самого мовного матеріалу, на противагу цьому каламбур швидше побудований на повторенні вже відомого, тобто на аналогії слів.

Спочатку розглянемо приклади, які ілюструють утворення гри слів, оскільки значення цього поняття ширше за значення каламбуру і ґрунтується на ідентичності лексичних одиниць (полісемії):

*The first question of course was, how to get dry again: they had a consultation about this, and after a few minutes it seemed quite natural to Alice to find herself talking familiarly with them, as if she had known them all her life.*

*Mouse: Ahem! Are you all ready? This is the driest thing I know. Silence all around, if you please. 'William the Conqueror, whose cause was favored by the pope, was soon submitted to by the English, who wanted leaders, and had been of late much*

*accustomed to usurpation and conquest. Edwin and Morcar, the earls of Mercia and Northumbria...'* [20, с. 57].

Порушено максимум релевантності, оскільки значення, в якому вжито «dry» в реактивній репліці, не відповідає значенню, в якому його вжито в репліці-стимулі – перше значення цього слова в стимулюючій репліці «сухий», а в наступній – «нудний» [39]. Результатом порушення максимуми релевантності у цьому випадку є гра слів.

Звернемо увагу на уривок діалогу, в якому автор вдається до розкладання на компоненти ідіоматичного виразу:

*Caterpillar: Explain yourself.*

*Alice: I cannot explain myself, I'm afraid, sir, because I'm not myself, you see* [20, с. 82].

Продовжуючи діалог з Гусинню, Аліса порушує максимум якості, оскільки її заплутана відповідь на таке просте питання ставить співрозмовника в глухий кут і викликає ситуацію непорозуміння. До того ж, Аліса, «розкладаючи» фразеологічний зворот «to explain oneself», який є неподільною одиницею, порушує максимум релевантності. В результаті даного обміну репліками спостерігаємо утворення гри слів.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Отже, робимо висновок, що гра слів в нашому дослідженні тлумачитиметься як стилістичний прийом, побудований на ідентичності мовних одиниць (сюди відносимо полісемію і розкладання фразеологічних зворотів).

Підсумовуючи вище наведені визначення каламбуру і гри слів, і порівнюючи дефініції різних дослідників, ми пропонуємо в нашому дослідженні, на противагу гри слів, тлумачити каламбур як стилістичний прийом, побудований на різних формах подібності лексичних одиниць (омонімія, паронімія), використання якого передбачає порушення нормативного вживання мовних одиниць з метою досягнення певного естетичного ефекту (як правило комічного), і який за своїми функціональними характеристиками вужчий, ніж гра слів.

Прослідкувати порушення максимум кооперації, які призводять до створення ефекту гри слів та каламбуру в художньому тексті досить легко, адже обидва стилістичні прийоми вже власне своїм існуванням порушують вимогу уникати двозначності (максима способу) та висловлюватися максимально ясно і зрозуміло. Каламбур завжди помітний в комунікативних ситуаціях завдяки своїй експресивності та відхиленні від формальних правил мовного співробітництва, що надає мові особливу яскравість, емоційність і підсилює її виразні якості.

## Список літератури:

1. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов / О. С. Ахманова. – М.: Советская Энциклопедия, 1969. – 608 с.
2. Боров Ю. Б. Комическое и художественные средства его отражения / Ю. Б. Боров. – М.: 1958. – С. 298–353.
3. Бронский И. Ю. Об использовании фразеологических единиц английского языка для создания комического эффекта / И. Ю. Бронский // Вопросы филологии и истории преподавания иностранных языков. – Ставрополь, 1976. – С. 39-56.
4. Виноградов В. С. Перевод. Общие и лексические вопросы / В. С. Виноградов. 2-е изд., перераб. – М.: Книжный дом «Университет», 2004. – 240 с.
5. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. Лингвистическая прагматика. – М.: Прогресс, 1985. – С. 79–128.
6. Вороніна К. В. Нонсенс в аспекті адресатно-адресатної взаємодії / К. В. Вороніна // Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Карамзіна, 2009 – С. 102–107.



7. Грайс Г. П. Логика и речевое общение / Г. П. Грайс // Новое в зарубежной лингвистике. – М.: Прогресс, 1985. – Вып.16. – С. 220–223.
8. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотипы и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 1996. – 214 с.
9. Демурова Н. М., Иванова Н. М. Хрестоматия по английской и американской детской литературе: Пособие для студентов педагогических институтов / Н. М. Демурова, Н. М. Иванова. – Л., 1965. – 320 с.
10. Коваль А. П. Практична стилістика української мови / А. П. Коваль. – К.: Вища школа, 1985. – 352 с.
11. Кэрролл Л. «Приключения Алисы в Стране Чудес» (на английском языке) / Л. Кэрролл. – М.: издательство «Прогресс», 1979. – 235 с.
12. Оден У. Х. Сегодняшнему «миру чудес» нужна Алиса / У. Х. Оден // Знание – сила, 1979. – Вып.7. – С. 50–54.
13. Патлач Г. В. Каламбур як різновид мовної гри в англійській, французькій, російській та українській стилістиці. Режим доступу: <[http://www.kspu.kr.ua/download/nauk\\_zapiski/2009\\_vipusk\\_81\\_chastyna\\_3\\_zamovlennya\\_5465\\_3.pdf](http://www.kspu.kr.ua/download/nauk_zapiski/2009_vipusk_81_chastyna_3_zamovlennya_5465_3.pdf)>
14. Пропп В. Я. Проблемы комизма и смеха / Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне). (Собрание трудов В.Я. Проппа.) Научная редакция, комментарии Ю. С. Рассказова. – Издательство «Лабиринт», – М.: 1999. – 288 с.
15. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М.: Языки русской культуры, 1999. – 544 с.
16. Словник літературознавчих термінів. Режим доступу: <<http://www.ukrlit.vn.ua/info/dict/bin4w.html>>
17. Словник логіки. Режим доступу: <[http://mirslouvrei.com/content\\_log/](http://mirslouvrei.com/content_log/)>
18. Учебный словарь стилистических терминов: Часть 1. Режим доступу: < <http://sigieja.narod.ru/stilslovar1.htm>>
19. Философский словарь / Под ред. И. Т. Фролова. – 4-е изд. – М.: Политиздат, 1981. – 445 с.
20. «Философский энциклопедический словарь». Режим доступу: [http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc\\_philosophy/2499/КОМИЗМ](http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/2499/КОМИЗМ)>
21. Фиртич Н. Льюис Кэрролл и русский алогизм / Н. Фиртич // Русский авангард 1910-1920-х годов в европейском контексте. – М.: Наука, 2000. – С. 245-252.
22. Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному / З. Фрейд. – М., 1997. – 319 с.
23. Charles E. F. The origin and the development of the Pungent Colourful Phrases we all use / E. F. Charles // A Hog on Ice and other Curious Expressions / Litt. D. – Harper Collins Publishers, 1985. – P. 126–127.
24. Dolitsky M. Under the tumtum tree: From nonsense to sense, a study in nonautomatic comprehension / M. Dolitsky. – Amsterdam, 1984. – 119 p.
25. Gibbs R. W., O'Brien J. Psychological Aspects of Irony Understanding / R. W. Gibbs, J. O'Brien // Journal of Pragmatics 16. – North Holland. 1991. – P. 523–530.
26. Grice H. P. Logic and Conversation / H. P. Grice // Syntax and Semantics: Speech Acts (Cole P., Morgan J. L.). – New York: Academic Press, 1975. – P. 41–58.
27. Leech G. A Linguistic Guide to English Poetry / G. Leech. 1969. – 192 p.
28. [http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc\\_philosophy/2499/КОМИЗМ](http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/2499/КОМИЗМ)
29. <http://www.russianlessons.net/dictionary/dictionary.php>
30. <http://www.answers.com/library/Dictionary-cid-2231148>

#### **Наливайко Н.Б.**

Дрогобычский государственный педагогический университет  
имени Ивана Франко

### **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЕ КОМИЧЕСКОГО В ПРОИЗВЕДЕНИИ Л. КЕРРОЛЛА «ALICE IN WONDERLAND»**

#### **Аннотация**

Одним из основных направлений представленного исследования является комплексный анализ художественного текста, который включает в себя как причины нарушения той или иной конверсационной максимы в каждом отдельном случае, так и механизм образования комического эффекта с помощью авторских стилистических приемов в общем и языковой игры в частности.

**Ключевые слова:** нарушение, конверсационные максимы, создания комического, языковая игра.

#### **Nalyvaiko N.B.**

Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University

### **LANGUAGE PLAY AS A MEANS OF COMIC CREATION IN THE WORK OF L. CARROLL «ALICE IN WONDERLAND»**

#### **Summary**

One of the main direction of the present study is a comprehensive analysis of a literary text, which includes both the causes of violations of conversational maxima in a particular case and the mechanism of comic effect creation with the help of original stylistic devices in general and language play in particular.

**Keywords:** violation, conversational maxima, creation of comic effect, a language play.