

УДК 81'1

Тимчук О.Т.
Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка
Сніховська І.Е.
Житомирський державний університет імені Івана Франка

МОВНА ГРА ЯК ВИЯВ ПІЗНАВАЛЬНО-КОМУНІКАТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Анотація. У статті висвітлюються теоретичні положення щодо сутності явища мовної гри як виду лігвокреативної діяльності. Розглянуто лінгвокогнітивний та комунікативний аспекти явища мовної гри, що репрезентує лінгвокреативну розумову діяльність мовця і спрямована на досягнення гумористичного ефекту. Проаналізовано деякі підходи щодо тлумачення самого терміна «мовна гра», а також місце гри у системі гуманітарних наук. Виявлено асоціативні зв'язки цього явища та закономірності його когнітивної організації в мові. Визначено когнітивну функцію ігреми як лінгвістичної аномалії того чи іншого рівня мовної системи, що функціонує в асоціативному ігровому полі.

Ключові слова: мовна гра, когнітивна парадигма, комунікація, ігрема, лінгвістична компетенція.

Tymchuk Olena
Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University
Snikhovska Irena
Zhytomyr Ivan Franko State University

LANGUAGE PLAY AS A WAY OF MANIFESTATION OF COGNITIVE AND COMMUNICATIVE ACTIVITY

Summary. The article focuses on the theoretical positions concerning the nature of the phenomenon of the language play as a type of linguistic and creative activity. The cognitive and communicative perspectives of the language play phenomenon, that represents a form of the speaker's intellectual and creative activity, aimed at producing a humorous effect are investigated. Different interpretations of the term language play as well as the place of this phenomenon in the humanities are analyzed. The associative connections of the language play and the regularity of its cognitive organization in the language structure are revealed. The cognitive function of the igrema as a linguistic anomaly of some level of the language system that functions in the associative game field is de-fined. Particular attention is paid to the conditions of figurative associative interpretation of a linguistic sign in the act of communication directed at the achievement of a humoristic effect. Some aspects of philosophic concepts of the language play functioning in a real-conventional frame are considered. Since language and play are panhuman activities, language as manifested in speech presents the object of play in most societies. It is proved that the phenomenon of the language play in a functional perspective appears as a violation of normative use of a certain linguistic unit, breaking speech stereotypes and linking the language play with violation of rules of semantic and pragmatic use of language resources. Thus the process of the language play demonstrates evident dialectic interaction of language standard and a violation of this standard.

Keywords: language play, cognitive paradigm, communication, igrema, linguistic competence.

Постановка проблеми. Динаміка мовних процесів у сучасному комунікативному просторі значною мірою відображає лінгвокреативні та когнітивні тенденції розвитку мови під впливом як лінгвістичних, так і екстралінгвальних факторів. У сучасних лінгвістичних дослідженнях простежується наростання когнітивних тенденцій, зближення когнітивної, соціальної і структурної парадигм, що викликано необхідністю комплексного вивчення мовного матеріалу. Комунікативна поведінка мовної особистості відображає семантичний, лінгвокогнітивний і мотиваційний рівні її лінгвістичної компетенції. У мовній поведінці виявляється мовна потенція, що уможливує перехід від знання мови до її вживання. Мова допускає значну свободу вияву творчого потенціалу мовного індивіда. Мовна активність, що є невід'ємним аспектом мовної особистості, має здатність виражатися у навмисному порушенні мовного правила (норми, канону) з метою привернення уваги до здійсненого зі знаком експерименту. В результаті, на основі нормативного мовного коду мовець може навмисно провокувати конфлікт існуючих у мові стандартів нормативного вживання знака з його нестандартним використанням.

Мовна гра як усвідомлене ненормативне вживання мовної одиниці є виявом прагматичної установки на привернення уваги з метою досягнення ефекту впливу на інтелектуальну і емоційну сферу адресата. Дослідження мовної гри у когнітивно-комунікативному плані є актуальним з причини того, що в ньому вищезазначений феномен розглядається у новому ракурсі, а саме, виявляються асоціативні зв'язки, закономірності, особливості мовної організації явища мовної гри і закономірності його когнітивної організації в мові.

Мета статті. Мета пропонованої розвідки полягає у дослідженні явища мовної гри у когнітивно-комунікативному аспекті. Використання такого підходу до дослідження мовної гри свідчить про присутність у мовній свідомості мовотвірних моделей, сценаріїв, показує шляхи розвитку мови і мовлення. Мовна гра включає в себе здійснення мовцем певних лінгвокреативних дій з мовним знаком. Це своєрідний творчий мовний процес, що полягає у навмисному відхиленні від нормативних правил з метою привернення уваги адресата до створеного мовними засобами парадоксу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Незважаючи на велику увагу, що приділяється дослідженню творчої функції мови, феномен мов-

ної гри як вид евристичної діяльності дотепер не отримав однозначного осмислення з точки зору мовних і екстралінгвальних чинників, засобів і прийомів. Лінгвістичні роботи, присвячені мовній грі, висвітлюють різні аспекти цього феномену: мовна гра як маніфестація почуття гумору [9; 15], мовна гра як відображення асиметрії мовного знака [9; 11], мовна гра як вияв мовного смаку епохи [6], мовна гра як лінгвістичний експеримент [10]. Разом з тим, основним проявом мовної гри переважно вважаються стилістичні прийоми створення комічного ефекту [7; 9; 10; 13; 15].

Виклад основного матеріалу. Гра є складною світоглядною категорією, яка привертала увагу дослідників ще з часів античності. Традиційно одним з перших наукових досліджень, присвячених вивченню феномену гри, вважається праця нідерландського історика Й. Хейзинги «*Homo Ludens*», у якій гра розглядається як культурна універсаль. Термін «мовна гра» вперше було введено австрійським філософом, логіком і лінгвістом Людвігом Вітгенштайном у праці «Філософські дослідження» (1953 р.). Вчений дотримується широкого тлумачення поняття, відносячи до мовної гри будь-який вид діяльності, пов'язаний з мовою. Цікаво, що ідеї Л. Вітгенштайна не втратили актуальності і в наші дні. На думку С. Ягодзінського, ввівши в обіг поняття «мовних ігор», Л. Вітгенштайн «натякає на іманентну присутність ігрової складової в будь-якій мовній діяльності». Посилаючись на висновок Л. Вітгенштайна про те, що «немає сенсу говорити про одну домінуючу мовну гру; їх існує велика кількість, кожна з яких відображає специфіку тієї чи іншої сфери людської діяльності, з притаманними їй нормами, традиціями, властивостями», дослідник поширює цю ідею на соціальні мережі, стверджуючи, що «кожна з них має власні правила входу, обміну даними, їх формату та призначення. Але, водночас, існуючі соціальні мережі утворюють єдине комунікативне середовище, а їх зв'язок забезпечується спільними правилами мовної гри» [14, с. 89].

Парадоксальний комічний ефект феномену мовної гри полягає у тому, що його аномальність, асистемність досягається системними мовними засобами, якими, у випадку залучення мовної гри, виступають відхилення від мовної норми. У лінгвістичному плані залучення комічного у сферу лінгвістичних досліджень пов'язано зі становленням у мовознавстві когнітивно-комунікативної парадигми, переходом до всебічного вивчення мови, зміщенням фокусу лінгвістичних досліджень на вивчення функціонування мови у процесі комунікації.

Когнітивні тенденції у комунікативних дослідженнях зумовлені тим, що, з одного боку, мовна гра пов'язана з поняттям комунікативного стилю, тобто з мовним вибором продуцента в різних ситуаційних контекстах; з іншого боку, мовна гра пов'язана з поняттям когнітивного стилю в найбільш широкому розумінні, яке визначається як відносно стабільні індивідуальні особливості пізнавальних процесів суб'єкта, що виражаються у пізнавальних стратегіях, які використовує індивід [12, с. 164].

В результаті залучення до комунікативно-го процесу мовної гри виникає іграма, яка роз-

глядається як комунікативна одиниця, під якою слід розуміти мовну аномалію того чи іншого рівня мовної системи, що функціонує в асоціативному ігровому полі. Когнітивна функція іграми полягає у реалізації мовною грою пізнавальної стратегії когнітивного стилю, експерименті над мовним знаком, впливі на інтелектуальну сферу адресата, його раціо. Ми вважаємо, що ігрову слід розглядати як «комунікативний продукт», при чому «не стільки як продукт мови, скільки як продукт народження нового змісту» [11, с. 16]. В основі трактування ігрєм у такому аспекті лежить лінгвокреативна активність автора і рецептивна (інтерпретаційна) адресата, включно з предметно-комунікативним досвідом останніх, що зумовлює необхідність смислового (когнітивного) аналізу всього простору тексту.

Мовна гра має чітку комунікативно-пізнавальну стратегію, яка визначає асоціативно-ігрову установку продуцента, що виявляється у конструюванні фонетичних, словотворчих, лексико-стилістичних ігрєм при використанні формально-семантичного лінгвістичного коду.

Отже, мовна гра спрямована на моделювання мовного феномену, створення іграми. Ідентифікація параметрів мовної одиниці-прототипу в створеній ігровій і створення прагматичного експресивного ефекту відбувається в результаті актуалізації асоціативних зв'язків, залучення лінгвістичної компетенції мовної особистості. Творче ставлення особистості до використання мовних засобів постає, таким чином, як співвідношення усвідомлення мовного стандарту і установки на відхилення від нього у мовній поведінці особистості у ході реалізації прагматичної установки на мовну гру. Залучення навмисного відступу від мовного стандарту, зокрема, використання мовної гри, передбачає звернення до дослідження полів норми і антинорми в мові, оскільки багато мовних інновацій виникло як явища, що суперечать системі, яка їх породила [8].

Трактування явища мовної гри тільки як мовної неправильності, аномалії, що не здійснює впливу на мовну систему в цілому, демонструє недооцінку важливості вищезазначеного явища у мовній діяльності комунікантів з точки зору його когнітивної природи.

У лінгвістичних дослідженнях неодноразово вказується на важливість інтерпретації нестандартних уживань мовного матеріалу не як помилки, а як специфічних операцій над знаннями з метою навмисного ускладнення комунікативного процесу. Мовна гра є одним із проявів втручання мовної особистості у процеси конвенційного вживання мови. Необхідно підкреслити, що мовна гра характеризується навмисною установкою на відхилення від правил при створенні ігрєм, що визначає її емоціонально-інтелектуальний вплив.

На сучасному етапі найбільш актуальним видається дослідження мовної гри в рамках когнітивно-прагматичного підходу, тому пропонується розглядати моделювання і використання ігрєм суб'єктом мовної гри як вчинення певної дії, що полягає у реалізації прагматичного наміру з метою впливу на адресата. Пропонується спроба вийти за рамки традиційного стилістичного аналізу мовної гри у сферу ширшого, комплексного аналізу, що охоплює всі мовні рівні – від

фонетичного до текстового – і розглянути вплив даного феномену на емоційну та інтелектуальну сферу адресата.

У ході звернення до явища мовної гри як форми лінгвокреативної діяльності піднімаються такі питання, як особливості прагматичної установки на деавтоматизацію знака; результати мовного впливу з урахуванням установки продуцента; виявлення основних рівнів мовної здатності, що відображають реальну картину мовних уявлень мовців – тезаурусного, прагматичного, асоціативно-вербального [5].

Н. Арутюнова пропонує розглядати феномен мовної гри в функціональному ракурсі як порушення нормативного використання мовної одиниці на тлі мовних стереотипів і звертається до полів норми і антинорми в мові, пов'язуючи мовну гру з порушенням семантичних і прагматичних правил використання мовних ресурсів, з мовними аномаліями. Проте, за всієї своєї нестандартності, ненормативні утворення підпорядковуються логіці системних закономірностей функціонування мови [2]. У процесах мовної гри наочно виявляється діалектика взаємодії системного (що відповідає мовному стандарту) і асистемного (як усвідомленого порушення цього стандарту).

Отже, ряд лінгвістів вказує на важливість обліку в семантичному описі нестандартних вживань мовних знаків, що підлягають опису, та наукового осмислення, оскільки опис нестандартних вживань мовних виразів може сприяти виявленню тих компонентів плану змісту висловлювання, які зазвичай виключалися з поля зору. Як зазначає В. Звегинцев, «Правильність і нормативність ... не повинні заступати всього без-

межного поля лінгвістичних досліджень, яким поняття «правильності» в тій же мірі чуже, як і морському заходу або гірському повітрю. Нормативний підхід до мови настільки приївся, що «правильне» дуже часто починає ототожнюватися із закономірним...» [4, с. 153]. К. Ажеж звертає увагу на значення дослідження ненормативних явищ: «...неоціненну допомогу вивченню норми може надати аналіз відхилень», при цьому відзначає існування особливого коду порушень: «навіть самі незвичайні з диких слів не можуть порушувати систему яким завгодно чином» [1].

Висновки і пропозиції. У сприйнятті мови людиною онтологічно міститься зіткнення конвенційного і потенційного у мовній діяльності, дихотомія «система – норма»: усвідомлення потенціалу системно заданих реалізацій мови здійснюється при поступовому засвоєнні нормативних канонів. Слід зазначити, що закладена у самому коді розбіжність між системою і нормою, очевидно, є основною суперечністю, що ускладнює подальший процес кодування. Таким чином, можливості (креативний потенціал) системи виявляються у фокусі мовної свідомості людини, а закріплене нормою – на периферії. Внаслідок існування цих можливостей, мовець інколи надає перевагу створенню нестандартних мовних одиниць-інновацій, а не відтворенню нормативних. Отже, вищеписані процеси визначають з'язок мовної гри як з когнітивною, так і з комунікативною складовою мовної діяльності особистості. Перспективу ж подальших досліджень вбачаємо у розгляді прагматичної складової мовної гри, а також подальшому розвитку теорії мовної гри як виду лінгвокреативної діяльності.

Список літератури:

1. Ажеж К. Человек говорящий: Вклад лингвистики в гуманитарные науки / Пер. с франц. / К. Ажеж. – М.: УРСС, 2003. – 304 с.
2. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык (к проблеме языковой картины мира) / Н. Д. Арутюнова // ВЯ. – 1987. – № 3. – С. 3–20.
3. Виноградов В. В. Социально-языковые системы и индивидуально-языковое творчество / В. В. Виноградов // Семиотика и Авангард: Антология. – М., 2006. – С. 242–250.
4. Звегинцев В. А. Теоретическая и прикладная лингвистика / В. А. Звегинцев – М.: УРСС, 2007. – 336 с.
5. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. – М.: Изд-во ЛКИ, 2010. – 263 с.
6. Костомаров В. Г. Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа / В. Г. Костомаров. – М., 1994. – 284 с.
7. Лук А. Н. Юмор, остроумие, творчество / А. Н. Лук. – М.: Искусство, 1977. – 183 с.
8. Маковский М. М. Системность и асистемность в языке. Опыт исследования антиномий в лексике и семантике / М. М. Маковский. – М.: УРСС, 2016. – 216 с.
9. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. – М.: Флинта, Наука, 2017. – 344 с.
10. Санников В. З. Каламбур как семантический феномен / В. З. Санников // ВЯ. – 1995. – № 3. – С. 56–70.
11. Селиванова Е. А. Основы лингвистической теории текста и коммуникации / Е. А. Селиванова. – Киев: ЦУЛ "Фитосоциоцентр", 2002. – 336 с.
12. Современный психологический словарь / Сост. А. В. Петровский, М. Г. Ярошевский. – М.: Мысль, 1990. – 247 с.
13. Тарасова И. П. Речевое общение, толкуемое с юмором, но всерьез / И. П. Тарасова. – М.: ВШ, 1992. – 128 с.
14. Ягодзінський С. М. Мовна гра як засіб інституалізації соціальних мереж / С. М. Ягодзінський // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія: зб. наук. пр. – № 1(13). – К.: Вид-во Нац. авіац. ун-ту «НАУ-друк», 2011. – С. 88–92.
15. Pocheptsov G. G. Language and Humour / G. G. Pocheptsov. – Kiev: Vyshaya shkola, 1990. – 327 p.

References:

1. Azhezh K. Cheloviek hovoriashchiy: Vklad linhvistiki v humanitarnye nauki [A speaker: Linguistic contribution to the humanities] / Per. s frants. / K. Azhezh. – M.: URSS, 2003. – 304 p.
2. Arutiunova N. D. Anomaliyi i yazyk (k problemie yazykovoi kartiny mira) [Anomaly and language (Concerning the problem of the world language picture)] / N. D. Arutiunova // VYa. – 1987. – № 3. – Pp. 3–20.
3. Vinogradov V. V. Sotsyalno-yazykovyye sistemy i individualno-yazykovoe tvorchestvo [Social and language creativity] / V. V. Vinogradov // Siemiotika i Avanhard: Antolohia. – M., 2006. – Pp. 242–250.
4. Zvehintsev V. A. Tiorieticheskaia i prikladnaia linhvistika [Theoretical and applied linguistics] / V. A. Zvehintsev. – M.: URSS, 2007. – 336 p.

5. Karaulov Yu. N. Russkiy yazyk i yazykovaia lichnost [The Russian language and language personality] / Yu. N. Karaulov. – M.: Yzd-vo LKY, 2010. – 263 p.
6. Kostomarov V. H. Yazykovi vkus epokhy. Iz nabliudeniya nad rechevoi praktikoi mass-media [The linguistic taste of the epoch] / V. H. Kostomarov. – M., 1994. – 284 p.
7. Luk A. N. Yumor, ostroumie, tvorchestvo [Humour, wit, creativity] / A. N. Luk. – M.: Iskusstvo, 1977. – 183 p.
8. Makovskiy M. M. Sistiemnost i asistiemnost v yazykie. Opyt isliedovania antinomyi v lieksikie i siemantikie / M. M. Makovskiy. – M.: URSS, 2016. – 216 p.
9. Norman B. Yu. Ihra na hraniakh yazyka [Play on the edges of the language] / B. Yu. Norman. – M.: Flinta, Nauka, 2017. – 344 p.
10. Sannikov V. Z. Kalambur kak siemanticheskiy fenomen [Pun as a semantic problem] / V. Z. Sannikov // VYa. – 1995. – № 3. – Pp. 56–70.
11. Selivanova E. A. Osnovy linhvisticheskoi tieorii tieksta i kommunikatsii [The basics of the text linguistic theory] / E. A. Selivanova. – Kiev: TsUL "Fytosotsyotsentr", 2002. – 336 p.
12. Sovriemenniy psikhologicheskiy slovar [The contemporary psychological dictionary] / Sost. A. V. Pietrovskiy, M. H. Yaroshevskiy. – M.: Mysl, 1990. – 247 p.
13. Tarasova Y. P. Riechevoie obshchenie, tolkuemoie s yumorom, no vserez [The communication interpreted with humour and without it]. – M.: VSh, 1992. – 128 p.
14. Yahodzinskiy S. M. Movna hra yak zasib instytualizatsii sotsialnykh merezh [The language games as mode institutionalization of the social network] / C. M. Yagodzinskiy // Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu. Seriya: Filosofia. Kulturolohia: zb. nauk. pr. – № 1(13). – K.: Vyd-vo Nats. aviats. un-tu «NAU-druk», 2011. – Pp. 88–92.
15. Pocheptsov G. G. Language and Humour. – Kiev, 1974. – 318 p.