



ТЕРМІН І СЬОГОДЕННЯ

Тетяна Космеда

МОВНА ГРА У СИСТЕМІ ЛІНГВІСТИЧНИХ ТЕРМІНІВ

Початок ХХІ століття — це не лише хронологічне поняття, але й структура, що відображає стан сучасного суспільства і людини в ньому. Аксиомою стало положення про те, що довіклля впливає на мову, зокрема це відбувається завдяки діяльності мовної особистості та її мовної свідомості.

Актуальними проблемами лінгвістики є вивчення людини-мовця, вияв мовної особистості в багатоаспектному мовному просторі. Риторика ж кожної епохи має свої відмінні ознаки. Характерною рисою сучасної риторики є мовна гра. Однак лінгвістичний статус цього явища чітко не визначено, хоч про нього багато пишуть сучасні мовознавці.

Аналізуючи сьогodenний комунікативний простір, науковці зауважують, що в моду загалом, і в мовну зокрема, увійшов стиль «гранж» (від америк. *grunge* ‘гидко, неприємно’), породжений прагненням бути оригінальним, бажанням «побешкетувати», використовуючи мовні засоби. Стиль «гранж» яскраво виявляється саме в активному поширенні мовної гри.

Відомо, що поняття *мовна гра* увів у парадигму гуманітарних знань Л. Вітгенштейн у його «Філософських дослідженнях». Мовну гру визначали як один із різновидів прагматичної діяльності, тобто її вивчали насамперед у філософському аспекті. Згодом цим явищем зацікавилися і лінгвісти, адже воно має мовне вираження.

Сучасний російський мовознавець В. Санников зауважує, що сфера використання мовної гри в лінгвістичних дослідженнях досить обмежена — це насамперед джерело ілюстрацій для характеристики явищ омонімії та багатозначності.

Мовну гру часто пов'язують із поняттям експресивності, адже експресивність — це зображально-виразова якість мови. Образності, експресивності найчастіше досягають, використовуючи переносне значення слова. Однак переносне значення вирізняється саме тим, що воно виникає внаслідок незвичної предметної віднесеності слова, зумовленої потребою дати відповідну характеристику денотату, а не просто назвати предмет. Експресивні можливості мовної гри — це можливості порушення очікуваного, які можна кваліфікувати не як порушення закріпленої форми для мовного вираження довкілля, а творче використання варіантів, щоб краще донести логічну та емоційну інформацію до тих, хто її сприймає.

Очевидно, що у 60-90-ті роки ХХ століття мовну гру розглядали винятково у межах лексичного мовного рівня, передусім як каламбур. Таке вузьке розуміння названого явища представлено в більшості сучасних лінгвістичних словників. А втім, постає потреба ввести це поняття у чинні словники лінгвістичних термінів і належно його описати.

Поняття *мовної гри* ширше, ніж поняття *каламбур*, що й зауважують сучасні мовознавці. Болгарська дослідниця Л. Цонева, яка докладно вивчала це явище, пише, що «мовна гра трактується в широкому розумінні як спеціальне відхилення від мовних норм із метою створення певного естетичного (частіше комічного) ефекту. При такому підході мовна гра — це різні прояви нестандартного, творчого, ігрового використання мовних засобів. Важливо наголосити, що традиційне розуміння мовної гри як каламбуру (гри слів) варто вважати обмеженим і несучасним».

Такої самої думки дотримується й В. Санников: «Мовна гра — це завжди певна неправильність (чи незвичність), усвідомлена й зумисне допущена мовцем. І за тією оцінкою доволі чітко простежуємо уявлення мовців про норму, про загальні принципи побудови мови і про відхилення від цих принципів, про деякі «дивацтва» мови».

Польська дослідниця У. Канторчик також вважає, що усвідомлена неправильність, відступ від норми просто необхідні сучасній мові, зокрема публіцистичній, оскільки шаблони розвивають лінгвистичне мислення й автора, й читача, сприяють пасивному сприйняттю інформації, що врешті гальмує розвиток особистості, вочевидь, і особистості мовної.

Сьогодні більшість учених визнають, що мовна гра моделюється за принципом навмисного використання відхилених від норми й усвідомлених на тлі системи і норми явищ. Мовна гра продукує інші, ніж в узусі й нормі, засоби вираження певного змісту, об'єктивує новий зміст при збереженні чи зміні старої форми. Націлення на мовну гру знімає суперечності між узусальним і оказіональним використанням мовних одиниць. Проте залучати людину до мовної гри можна тільки після того, як вона оволодіє мовною нормою, нормативними засобами комунікації. Мовна гра — це усвідомлене порушення стереотипів. Її варто відрізнити від дитячої словотворчості. Вона базується на відхиленні від стереотипів при усвідомленні непорушності, сталості таких стереотипів.

Отже, щоб привернути увагу читачів (слухачів), необхідно зробити мову незвичною, позбавити її автоматизму. Для цього можна, наприклад, трансформувати відомі вислови, вжити оказіоналізми, поєднати різні стилі (наприклад офіційно-діловий і розмовний), обіграти внутрішню форму слова чи усталеного вислову, зіштовхнути різні граматичні форми і т. ін. Тобто мовна гра — це усвідомлене відхилення від літературної норми, коли адресант навмисно порушує чинні норми з конкретною метою, розрахованою на те, що адресат має дешифрувати це відхилення.

Мовна гра стала частково й об'єктом лінгвістики помилок, патолінгвістики чи девіатології, коли її розглядають як відхилення від норми, певну аномалію і за певних умов навіть як комунікативну невдачу, але тоді це вже не мовна гра, а явище іншого порядку. У зв'язку з цим Ф. Бацевич зауважує, що кожна діяльність людини супроводжується помилками, це природне явище, яке зазвичай сприймається негативно. Усе розмаїття мовних помилок (описки, огріхи, неточності, аномалії, комуні-

кативні невдачі й т. ін.) є водночас важливим джерелом наших знань про мову й інструментом її дослідження.

Мовна гра — образний прийом, що виконує конкретну прагматичну функцію у мові. Аномалії ж і комунікативні невдачі, з якими іноді плутають мовну гру, є неусвідомленим відхиленням від норми. Аномаліями варто вважати лише нерегулярні вияви конкретної форми або конструкції щодо загального типу, правила.

Досліджуючи міське просторіччя, науковці також вбачають у ньому сліди мовної гри. Вони вважають, що просторічні слова виконують експресивно-емоційну функцію; крім того, просторіччя протиставляють загальноприйнятим і узаконеним мовним нормам. Отже, уживання просторічних слів і висловів можна вважати одним із прийомів мовної гри, оскільки це також провокує відхилення від норми.

Про перенесення просторічних елементів у сучасний публіцистичний дискурс пише й І. Соболева, наголошуючи, що можна розмірковувати про новий, підкреслено знижений тон мови засобів масової інформації, моделі нової мовної поведінки, коли адресант детермінує не лише себе, але й читача з відповідною соціальною роллю, ніби робить заявку на визначені наперед правила мовної гри.

Просторічна периферія може функціонувати у дискурсі як набір орфоепічних, граматичних, семантичних та інших відхилень від норм літературної мови, як спеціально знижений, іноді грубий і фамільярний, спосіб комунікації.

У деяких випадках це певна стилізація під мову середовища, яке не володіє літературною мовою. На просторічній периферії простежуються сліди діалектного походження, професійних і молодіжних жаргонів; сплутується лексика побутових номінацій; іншомовна лексика вживається в перекрученому значенні; змішуються слова і звороти офіційно-ділового та розмовно-побутового вжитку тощо. Просторічна лексика виконує в сучасній мові, особливо в публіцистичному дискурсі, різні прагматичні функції. Гра з такими зниженими одиницями мови — один із найпоширеніших експресивно-виражальних засобів сучасної публіцистики. Різноманітний варіативний ряд просторічних

моделей дає змогу адресантові яскравіше відтворити сучасне публічне спілкування.

Лінгвісти констатують, що мовні засоби створення експресії у сучасному дискурсі українців передусім пов'язані з відхиленнями від нормативної мови. Такі відхилення набувають стійкого характеру, що є підставою для висновків про особливості сучасної риторики, зокрема й у проекції на мову і стиль ЗМІ як тексту специфічного типу.

Мовна гра зумовлена прагненням по-новому позначити конкретний елемент дійсності, подолати стереотипи. Оцінюючи значення цього засобу в комунікації, зауважимо, що кожен мовець має на меті досягти запланованого ним прагматичного ефекту, привернути увагу до форми своєї мови. Відхилення від норми можуть інколи бути «подвійними», коли умисні помилки накладаються одна на одну: *І в результаті цього акту творіння... постала людина. Але що характерно, це була жінка. Перша жінка! Не просто перша з усього жіноцтва, а взагалі — першійша за чоловіка* (Люба Клименко). Мовну гру використовують, щоб наблизити поезію до розмовної мови, наприклад, вводять у текст неправильне відмінювання числівника, пор.: *Тоді згадай: дець за стома морями/ дець на крайсвіту мати є твоя* (В. Стус); *На сто колін перед стома богами/ Я падаю* (І. Драч). Так розмиваються межі між кодифікованою літературною мовою і розмовною мовою, що виявляється в художніх текстах і набуває нової традиції відображення в публіцистичних текстах.

Отже, мовна гра — це функціонально-стилістичне явище, що найповніше виявляється на рівні тексту (дискурсу) і потребує глибокого і докладного вивчення. Його не варто плутати із звичайною неграмотністю.