

## ГРА СЛІВ: ВИНИКНЕННЯ ТА ФУНКЦІОНУВАННЯ

Прокопів І.В., студ. ПР-63

Гра слів — використання звукової, лексичної, граматичної форми мовних одиниць (слів, їхніх окремих значень і частин, фразеологічних одиниць, синтаксичних конструкцій та ін.) для створення певних фонетико- і семантико-стилістичних, явищ, що ґрунтується на зіставленні й переосмисленні — “обіграванні” різних значень або вживань (сми́слів) та синтаксичних функцій близькозвучних або однозвучних одиниць.

Термін “гра слів”, таким чином, стосується обігравання мовних одиниць не тільки на лексичному рівні, як це впливає з його вужчого розуміння, а й на інших мовних рівнях. Крім того, всупереч поширеній у літературознавчій і мовознавчій стилістиці думці явище гри слів не слід розуміти як цілковито ідентичне поняттю каламбуру. Останній є одним з різновидів цього явища, який полягає у використанні зовнішньої подібності або тотожності мовних одиниць з метою досягнення гумористичного (жартівливого, іронічного, сатиричного) ефекту.

Виникнення гри слів можна пов'язати хронологічно з виникненням писемності в цілому, оскільки наші предки задля спрощення при письмі використовували багатозначні з дозволу сказати лексеми у вигляді піктограм, малюнків тощо. Цей факт не міг не наштовхнути їх на явище двозначності.

Слова та позначувані ними концепти сприймалися як нерозривне ціле, тому гра слів мала сакральне значення. Найдавніші приклади мовної гри можна знайти в культових текстах (магічна гра слів в поезії народів первісної культури — замовах, молитвах, сюжетах, що пов'язані з випробуванням на мудрість, — епізод з “Ніхто” в “Одісеї”), також це була символічна гра словом в *trobar clus* середньовічних трубадурів та поетів *dolce stil nuovo*, гра слів в філософській та містичній ліриці середньовічного Сходу. Згодом, коли людство значно подорослішало, це явище набуло значного вжитку в красному письменстві як один з найяскравіших способів привернення уваги.

Говорячи про гру слів як функціональну одиницю, яка реалізується на різних рівнях, а паралельно із тим й у текстах різного функціонального спрямування, очевидно видається неабияка широта та різнохарактерність її функціонального спектру (переважно у текстах реклами, публіцистичних, а також белетристичних, у цьому

відношенні слід констатувати повну недослідженість скажімо гри слів у своїх функціональних проявах на рівні наукового, чи то офіційно-ділового стилів).

Аналізуючи гру слів у ролі стилістичного засобу, загальна стилістика (а також інші роботи які не полишають меж стилістичного підходу), визначають як головну та єдину функцію даного явища його здатність до створення комічного. Більше того, остання являє собою у межах цієї концепції не просто кардинальну функцію, але й одну з детермінуючих (поряд із специфічними структурними вимогами до явища) властивостей: тобто, говорячи про гру слів, стиліст на практиці автоматично говорить про один із головних засобів створення комічного.

Детермінована у даних межах, вона за своїм прагматичним спрямуванням стає в один рід із такими стилістичними прийомами як зевгма, оксюморон тощо. Іншими словами, апелюючи до майже нескінченної низки дефініцій естетичної категорії комічного, можна констатувати, що контраст, який є характерним ефектом гри слів, становить за своєю природою одну з наступних форм протистояння: огидного – прекрасному (Аристотель), нікчемного – високому (Кант), безглузлого – розсудливому (Жан Поль, Шопенгауер), автоматичного – живому (Бергсон). Проте дослідження вказують на те, що дане явище має набагато ширшу впливу.

Виступаючи як засіб вираження гостроти й дотепності думки з ефектом несподіваності та відточеності стилю, гра слів використовується, крім цього, для досягнення трьох основних цілей, які, зрештою, можуть взаємопереплітатися.

По-перше, для привернення уваги до значення, для загострення сприйняття семантичних особливостей одиниць, що обіграються (особливостей, справді властивих цим одиницям чи тільки приписуваних їм у такий спосіб). По-друге, для створення в такий спосіб комічно-сатиричного ефекту. По-третє, для створення зображально-виражального ефекту.

Підводячи підсумок слід зауважити, що явище мовної гри – багатогранний та складний феномен, при характеризуванні та систематизації якого не слід зупинятись комічному ефекті, який хоча і є одним з найяскравіших, що їх створює дане явище, проте все ж не є єдиною формою впливу гри слів. Залежно від сфери вживання вона може виконувати різнопланові завдання.

Наук. керівник - Дегтярьова Л.І., ст. викладач