

# КОГНІТИВНО-ЛІНГВІСТИЧНІ АСПЕКТИ МОВНОЇ ГРИ АБО ЛІКИ ВІД УСІХ ТУРБОТ

**Ірина КОБЯКОВА, Альбіна КАПЛЕНКО (Суми, Україна)**

*У статті йдеться про феномен мовної гри як вияв комунікативної творчості мовця, розглядаються*

*його основні когнітивно-лінгвістичні аспекти, обґрунтовується важливість даного явища у творенні*

*мовної системи та креативного мислення особистості.*

*Ключові слова: мовна гра, комунікативна творчість, лінгвістична компетенція мовця, реципієнт,*

*експресивність, пресупозиція, лимерик.*

*The article deals with language game as a phenomenon of communicative creative work. It's main cognitive*

*and linguistic aspects are being considered. The importance of language game in creation of language system and*

*formation of creative individual mind.*

*Key words: language game, communicative creative work, linguistic speaker competence, recipient,*

*expressiveness, presupposition, limerick.*

У вирі подій ми не помічаємо, як поринаємо у банальність та буденність. Стандарти заповнили магазини, вулиці, наші думки, нашу мову, але мова сама по собі – це не просто набір слів та правил до них, вона – це унікальний метод розфарбувати дійсність. Великий Шекспір казав: «Усе життя – лиш гра, і люди в ній – актори». Саме гра може зробити життя людини прекрасним та неповторним. Якщо бути весь час серйозним та покладатися лише на здоровий глузд, то незабаром можна незчутися, як життя пройде повз, творчі пориви серця так ніколи і не знайдуть місця. Людська мова не тільки відображає навколишню діяльність, але й безпосередньо бере участь у творенні мовної системи, в якій референти знаходять своє специфічне відображення. Відбиття навколишньої реальності в мисленні і мові нагадує нам сонячне проміння, що проходить через подвійне середовище, але залишається ним із притаманними йому властивостями. Філологам дана неповторна можливість – перетворити буденне мовлення на дещо цікавіше та привабливе. За допомогою мови можна маніпулювати людьми, можна скеровувати їх у всіх можливих напрямках, зокрема, за допомогою мовної гри можна легко підняти настрій, зробити теплою атмосферу, розрядити тяжку ситуацію, адже, наше життя має сенс лише тоді, коли ми маємо змогу, бажання та

уміння робити кожен день одне одного веселішим, більш наповненим та цікавішим. Ліки від усіх турбот – мовна гра, яку з величезною любов'ю досліджують багато вчених, як в Україні, так і в світі.

Вивчення мовної гри має давню традицію, що сягає античності. Перша згадка про гру слів зустрічається ще в знаменитій «Риториці» Аристотеля, у якій філософ пише про кумедні словесні обороти, що виступають засобом жарту чи обману. За тисячоліття майже нічого не змінилося. Люди продовжують бавитися словами. Мовна діяльність людини будується на використанні, головним чином, готових комунікативних одиниць. У переважній більшості комуніканти використовують одиниці без порушень мовної норми та узусу. Втім, у деяких реальних комунікативних ситуаціях нерідко відбувається усвідомлене порушення мовного стереотипу, викликане прагненням привернути увагу співрозмовника до нестандартності власного мовлення, а також здатністю до освоєння асоціативного потенціалу мовних одиниць. Комуніканти, маючи достатню лінгвістичну компетенцію намагаються підкреслити власну індивідуальність та креативність думки за допомогою даного стилістичного засобу. Індивідуальне проживання творчої природи мови багаторазово посилюється, коли слово стає тотожним грі. Ігрова функція мови дуже важлива. Вона звільняє підсвідомість, робить процес розуміння світу вільним, прямим і привабливим. Людська культура виникла і розгортається в грі, і як гра [5: 9].

Філософи і психологи вважають гру одним з фундаментальних властивостей людської натури. Це вид діяльності, який не переслідує якихось конкретних практичних цілей. Мета гри - принести задоволення людям, які беруть у ній участь. З системно-мовної точки зору мовна гра сприймається як аномалія – явище, яке порушує будь-які сформовані правила або інтуїтивно відчуються закономірності, запрограмоване відхилення від стереотипу сприйняття, освіти і використання мовних одиниць [2: 9].

Неочікуваність, нестандартність використання узуальних слів і словотворчих інновацій нерідко розглядається як основа експресивності мовлення. В прагненні віднайти найбільш адекватне відображення своїх емоцій мовець в умовах побутового спілкування може виходити за рамки стандартної лексики як недостатньо експресивної [1: 50].

Поява нестандартних елементів свідчить про адаптивність мови, про значущість протиріч між обмеженими ресурсами мови й необмеженими

можливостями її використання [4: 55]. Тобто, мова не є стандартизованою системою, вона гнучка та спонукає до творчості мовців. Так, у чудовому зразку літературного втілення мовної гри, у книзі Льюїса Керрола «*Alice`s Adventures in Wonderland and Through the Looking*», креативність думки автора оповила майже кожну сторінку: «*'It sounds like a horse,' Alice thought to herself.*

*And an extremely small voice, close to her ear, said, 'You might make a joke on that – something about "horse" and "hoarse," you know.'*» [9: 190]. У наведеному прикладі відсутня власне гра як така. Наявний лише натяк, пресупозиція до творення мовної гри. Втім, якщо уявити, що це ситуація із життя, а не з книги, то можна чітко сказати, що мовцю сумно живеться, що його так і тягне перетворити мову на гру, тим самим хоч якось урізноманітнити собі життя. Можна зробити висновок, що використання мовної гри у комунікативних ситуаціях може свідчити про психологічний, чи навіть психічний стан мовця, тим самим даючи нам додаткову інформацію про те, чого він прагне та як з ним себе поводити.

*«'Would you be good enough,' Alice panted out, after running a little further, 'to stop a minute – just to get – one's breath again?'*

*'I'm GOOD enough,' the King said, 'only I'm not strong enough'»* [9: 256]. У даному випадку автор вустами Королеви не бажає адекватно сприймати англійський вираз «*would you be good enough*» як «будьте ласкаві», що в принципі не має прямого відношення до характеру чи особливих чеснот того, до кого звертаються. Втім, реципієнт використовує мовну гру у відповідь на досить прозаїчне питання. Він робить це мовби ненавмисне, тим самим виказуючи свою пихатість та зарозумілість. Таким чином, використання мовної гри - не таке вже й просте явище. Воно може вказувати не лише на креативність та бажання урізноманітнити життя, але, як у даному випадку, і на інші якості комуніканта. Хоча, той факт, що Керрол все-таки вустами Королеви хотів повеселити читача, не викликає сумнівів. Проникнення в мову відкриває перед людиною парадокси, які не помічаються при автоматизованому, усталеному вживанні мовних одиниць, і помилки, котрі порушують усталену точку зору на речі, допомагають нам побачити ці речі в новому світлі, воскресити живе сприйняття слова, яке померло в процесі багатовікової лінгвістичної практики. «*'If she couldn't remember my name, she'd call me "Miss!" as the servants do.'*

*'Well, if she said «Miss», and didn't say anything more,' he remarked, 'of course you'd miss your lessons. That's a joke. I wish YOU had made it.'»* [9: 196]. У цьому

прикладі використаний ефект подвійного тлумачення, що в значній мірі залежить від того, наскільки легко вловлюються різні значення слів або фраз і наскільки ефективний перехід від одного значення до іншого. Сам же цей приклад становить не лише філологічний інтерес, а й інтерес для повсякденного життя, оскільки у ньому Алісу вчать, як можна вийти зі скрутного положення саме методом мовної гри. Це означає, що мовна гра може мати не лише теоретичне значення, але і практичну важливість.

Для досягнення розуміння між учасниками комунікативної ситуації достатньо комунікативної доцільності висловлювання, аби пресупозиція відправника повідомлення не вступала в протиріччя із загальним фондом знань комунікантів. Така умова є необхідною, але не достатньою для успішності комунікації, що містить факти мовної гри, де достатнім може вважатися такий рівень лінгвістичної компетенції, що забезпечує цілісність і єдність знань про звукову оболонку і значення словесного знака в свідомості мовців. Правила мовленнєвої поведінки показують «розвиток семантичного, лінгво-когнітивного і мотиваційного рівнів лінгвістичної компетенції. Перший пов'язаний із засвоєнням значень загальноновживаних слів, другий – з формуванням знань про світ і його мовну картину, третій характеризує здатність мотивувати вибір певної стратегії мовленнєвої поведінки, наявність свідомої установки на використання і продукування мовних одиниць відповідно до мети спілкування [3: 26]. Рівень розвитку лінгвістичної компетенції, мовної здатності визначає мовленнєву активність особистості – перехід від знання мови до її вживання.

Нестандартність ігрових інновацій визначається специфікою сприйняття в свідомості мовної особистості. У випадках, коли вживання або утворення мовних одиниць супроводжується установкою на мовну гру, асоціативний контекст її сприйняття відображує відповідний рівень розвитку лінгвістичної компетенції особистості. Прояв творчого потенціалу мовної особистості зумовлюється здатністю до асоціативного мислення і асоціативного впливу на адресата в мовленнєвій діяльності.

*«'Mine is a long and a sad **tail!** 'said the Mouse, turning to Alice, and sighing. 'It is a long **tail**, certainly, ' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why*

*do you call it sad? '» [9: 39].*

Наведений приклад є еталоном асоціативного мислення та гри, заснованої на асоціативному фреймі. Більше того, мовна гра не обмежується лише одноразовим згадуванням, після наведених реплік слідує рядок оповіді у формі хвоста, аби довершити асоціативний вплив на реципієнта.

Мовну гру використовують креативні особистості, творчі люди, зокрема письменники, для того, щоб створити новий тип свідомості, які ґрунтуються на запереченні традиційних логічних норм формулювання думки і побудови твору, а також для того, щоб передати своє комічне сприйняття дійсності. Читач таких романів часто даремно намагається знайти сенс у словах та реченнях, які нічого не означають. Виникає відчуття, ніби автор вирішив погратися зі своїм наполегливим, серйозним читачем, увесь час придумуючи йому нові головоломки і загадки. Це допомагає письменникам розсмішити, повернути увагу до того чи іншого елемента твору, навчити мислити і творити в процесі читання. Відбувається гра на рівні звуку, слова, словосполучення, речення і навіть цілих абзаців, які завдяки мовній майстерності письменника часто переростають у красномовні уривки внутрішніх монологів. Такі мовні ігри мають характер інтелектуального поєдинку.

Мовна гра – феномен іманентної системи мови. Це означає, що вона може виконати своє призначення, спрямоване на реципієнта, лише у випадку розуміння глибинних структур мови. Головне завдання цього явища – створювати оригінальні думкомовлення, модифікувати, змінювати, а іноді і перекичувати, спотворювати досвід соціуму. Яскравим прикладом такої гри, навіть кульмінацією усіх різновидів мовної гри є лимерик, що сам по собі заснований на обігруванні нісенітниць. Перші чотири рядки такого задоволення у книзі Керрола звучать так:

*« Twas brilling, and the slithy toves  
Did gyre and gimble in the wabe;  
All mimsy were the borogoves,  
And the mome raths outgrabe»* [9: 170].

У перекладі Корнієнка на українську цей уривок звучить також дотепно і безглуздо, хоча гра переноситься на зовсім іншу мовну систему:

*« Був смажень, і швимкі яски  
Спіралили в кружві,  
І марамулькали псашки,  
Як трулі долові»* [8: 20].

Цей вірш, що у повному об'ємі має 28 рядків є чи не найвизначнішим поетичним нонсенсом англійською мовою. Його, не вивчаючи спеціально напам'ять, знають слово в слово англійські школярі багатьох поколінь, а також він став улюбленим віршем для багатьох визначних людей.

Мовна гра як феномен мови, зокрема в англійському та українському дискурсі, настільки багатопланова, різноманітна та багатогранна, що досліджувати її необхідно на різних мовних рівнях, з різних точок зору, враховуючи всі можливі фактори. Явище мовної гри дає безмежний простір для реалізації творчого потенціалу мовця, для естетизації нашого мовлення, а, оскільки мова та мовлення є невід'ємною частиною нашого життя, то і для творення більш цікавого та захоплюючого буття в цілому.

### **БІБЛІОГРАФІЯ**

1. Беяева Т. М., Хомяков В.А. Нестандартная лексика английского языка. – Л.:Изд-во ЛГУ, 1985. – 135с.
2. Горелов И.Н., Седов К.Ф. Основы психолінгвістики. – М.: Лабиринт, 2001. – 304 с.
3. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. – М., 1987. – 263 с.
4. Кобякова І. К. Креативне конструювання вторинних утворень в англійському художньому дискурсі: Монографія. – Вінниця: Нова книга, 2007. – 128 с.
5. Хейзинга Й. В тени завтрашнього дня. – М.: АСТ, 2004. – 544 с.
6. Швачко С. О. Вербалізація гумору в текстах різних жанрів // Наукові записки. – Київ: АН ВШ України, 2001. Випуск третій. – С.56-63.
7. Швачко С. О. Поверхневі та глибинні структури текстів малого жанру // Лінгвістичні особливості англійського дискурсу / Матеріали всеукр. наукової конференції. – 7 - 8.04.2005. – Горлівка: ГДПІІМ – 2005. – С.4-12.

### **ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ**

8. Льюїс Керрол Аліса в країні див та Аліса в задзеркаллі. – Видавництво «А-Ба-Ба-Га-Ла-Ма-Га», 2010. – 264 с.
9. Lewis Carroll Alice's Adventure in Wonderland and through the Looking Glass. – Collector's Library, 2004. – 288 p.

### **ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ**

**Ірина Кобякова** – кандидат філологічних наук, доцент кафедри германської філології Сумського державного університету.

*Наукові інтереси:* функції мови та мовлення, атипові тексти.

**Альбіна Капленко** – здобувач кафедри германської філології Сумського державного університету.

*Наукові інтереси:* теорія і практика перекладу, атипові тексти.