

Прецедентні феномени як вияв мовної гри в сучасних українських Інтернет-ЗМІ

Інна Сахарук

Кафедра української мови та прикладної лінгвістики, Донецький національний університет, УКРАЇНА, м. Донецьк, вул. Університетська, 24,
E-mail: inna2828@gmail.com

Abstract – The nature of the language game phenomenon was described, the role of precedent phenomena as a means of its implementing in the discourse of modern Ukrainian online media was analyzed. The types of precedent units transformation were distinguished.

Ключові слова – Інтернет-медіа, інтертекстуальність, мовна гра, постмодернізм, прецедентний феномен.

Специфічні постмодерні риси сучасної суспільної практики відбиваються передусім у дискурсі ЗМІ, якому притаманні такі текстово-дискурсивні категорії як інтертекстуальність, дискурсивна інтерференція, гіпертекстуальність, інтерактивність тощо. Активне використання інтертекстуальних елементів в Інтернет-медіа створює атмосферу карнавалу, гри, стирає умовну межу між автором і читачем, стимулює останнього до самостійного створення глибинних смислів повідомлення через актуалізацію фонових культурних знань.

Мовна гра, згідно з поглядами Ю. О. Коновалової, становить творче, вільне, неканонічне вживання мови, що дає змогу мовцю реалізувати здатності до мовної творчості і виділити себе як мовну особистість серед інших [1, 6]. Зазвичай явище мовної гри пов'язують із використанням у дискурсі омонімічних, паронімічних конструкцій, інверсії, парадоксу, каламбуру, ремінісценції, алюзії тощо. Втілення мовної гри у тексті може відбуватися за допомогою одиниць різних мовних рівнів: фонетичного, словотвірного, лексичного, граматичного, а також за допомогою авторської пунктуації та графіки [2].

До арсеналу засобів реалізації мовної гри входять також і прецедентні феномени (далі ПФ), які мають інтертекстуальну природу й перетворюють дискурс Інтернет-ЗМІ на багатопланову відкриту структуру. Прецедентні одиниці є логоепістемами, що мають свій стійкий набір диференційних ознак, які дозволяють розуміти феномен правильно та однозначно; є впізнаваними навіть за наявності певних трансформацій та співвідносяться з текстами або ситуаціями, що є культурно, історично й соціально значущими [3, 163].

Використання в тексті ПФ залучає до процесу мовної гри і автора, і читача: автор, вживаючи ПФ, прагне зреалізувати власний креативний потенціал та отримати задоволення від вдало висловленої думки, а

читачеві натомість пропонується взяти участь у грі та “розкодувати” авторський задум, завдяки чому він сам може стати співавтором тексту.

Оскільки підгрунтям мовної гри є явище усвідомленого відхилення від норми, неканонічне, нестандартне використання мовних знаків, значного дієвого потенціалу набувають ПФ трансформованої структури. Такі одиниці роблять мовну гру більш витонченою, “інтелектуальнішою”, оскільки вимагають від реципієнта не лише співвіднесення їх із значущими культурними або історичними явищами чи подіями, а й “упізнання” таких одиниць навіть у зміненому вигляді: *бійтеся поетів у лаврових вінках* (Українська правда. Життя. – 19.3.2013) (пор. *бійтеся данайців, що дари підносять*), *а спонсори хто?* (Український тиждень. – 03.06.2013) (пор. *а судді хто?*), *текст і місто* (Український тиждень. – 15.05.2013) (пор. *секс і місто*).

Основними типами структурних модифікацій прецедентних одиниць, за класифікацією Н. П. Харченко та Л. С. Баннік [4], є такі: 1) заміна одного з елементів: *Сокуров і філософський камінь* (пор. *Гаррі Поттер і філософський камінь*); 2) усічення структури: *don't worry* (пор. *don't worry, be happy*); 3) додавання елементів (розширення складу прецедентної одиниці): *утомльонна сонцем міна* (пор. *втомлені сонцем*); 4) контамінація (взасмодія декількох прецедентних феноменів, які є дотичними або в синтагматичному, або в асоціативному ряді, що призводить до їх формального або семантичного об'єднання): *професійний титушко*.

Отже, прецедентні феномени як інтертекстуальні конструкти становлять один із способів реалізації мовної гри в дискурсі Інтернет-медіа. Прецедентні одиниці модифікованої структури здатні “інтелектуалізувати” мовну гру, залучити читача до акту співтворення глибинного смислу повідомлення. Базовими типами трансформацій є заміна, усічення, додавання одного з елементів та контамінація.

Література

1. Коновалова Ю. О. Языковая игра в современной русской разговорной речи : монография / Ю. О. Коновалова. – Владивосток : ВГУЭС, 2008. – 196 с.
1. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
2. Сахарук І. Сфери-джерела прецедентності в текстах українських друкованих ЗМІ / І. Сахарук // Лінгвістичні студії. – Донецьк : ДонНУ, 2012. – Вип. 25. – С.162–167.
3. Харченко Н. П. Заголовки-цитаты в современной газетной публицистике : тезисы / Н. П. Харченко, Л. С. Банник [Електронний ресурс] // Материали міжнародної наукової конференції “Изменяющийся языковой мир”. – Пермь, 2001. – Режим доступу:<http://language.psu.ru/bin/view.cgi?art=0006&th=yes&lang=rus>.