

ДО ПИТАННЯ ПРО ЛІНГВІСТИЧНУ ТЕРМІНОЛОГІЮ: “ВУЗЬКЕ” ТА “ШИРОКЕ” РОЗУМІННЯ “МОВНОЇ ГРИ”

© Тетяна Космеда, 2002

Стаття присвячена аналізу функціонування терміну “мовна гра” у лінгвістиці. Розглянуто розуміння цього терміну в традиційній і сучасній науковій парадигмі. Подано інформацію про особливості формування терміну “гра” у філософській думці.

The article analyzes the functioning of the term “lingual game” in linguistics. The term is considered within the traditional and modern scholarly paradigm. The article covers the specifics of forming the term “game” in philosophy.

На зламі XX–XXI століття гуманітарні науки зазнають значних змін, що пояснюється досить різкою зміною наукової парадигми. Така зміна відбувається і, зокрема, в проєкції на мовознавство. Природно спостерігається формування нової термінології. Одному з нових, проте широко поширених в останні роки у лінгвістиці термінів присвячено й це дослідження. Висловлене стосується терміну “мовна гра”. Це поняття, як відомо, було введено Л.Вітгенштейном у його “Філософських дослідженнях” і визначалось як один з видів прагматичної діяльності, тобто мовна гра вивчалась у філософії, де гра взагалі визначається як вид непродуктивної діяльності, мотив якої – не в результатах, а в самому процесі. Уже у Платона можна знайти окремі судження про космос гри. На естетичному “стані гри” акцентував увагу Кант. Шиллер подав відносно розгорнуту теорію мистецтва як гри. Він наголошував на тому, що саме “граюча” людина виявляє свою сутність, а ця думка актуалізувалася надалі аж у XX столітті. Багато з європейських філософів на культурологію вважають, що джерело культури залежить від здатності людини до ігрової діяльності. Зокрема, вже Гадамер аналізував історію і культуру як своєрідну гру в мові, оскільки тут людина виконує радикально інакшу роль, ніж та, яку вона здатна нафантазувати. Дослідники вважають, що гра необхідна людині як біологічна функція. Раніше, ніж змінити оточуючий світ, людина зробила це у власній фантазії, у сфері гри. Як відомо Хейзінг розробив концепцію ігрової генезис культури. Вихідна теза цієї концепції полягає в тому, що культура виникає у формі гри. Оскільки для людини гра охоплює все, фона й возвеличує її над природним царством, вона й мотивує виникнення феномену культури [Див. про це: 1, с.236].

В останні роки поняття “мовної гри” особливо зацікавило мовознавців, хоча вже існує певна традиція вивчення цього явища (див. праці В.В.Виноградова, О.О.Щербини, Д.М.Шмельова, Д.Е.Розенталя, Г.Я.Солганика, О.М.Гвоздева та інших вчених). При цьому, як зазначає В.З.Санніков, “сфера використання мовної гри в лінгвістичних дослідженнях виявляється достатньо обмеженою – це джерело корисних і переконливих ілюстрацій при описі омонімії та багатозначності слів” [Див.: 2, с.56]. Наведемо також опис бачення мовної гри Г.Я.Солгаником: “Під експресивністю в слові зазвичай розуміють зображально-виразні якості, образності, експресивності досягають найчастіше переносним використанням слова. Проте переносне значення слова відрізняється саме тим, що виникає як наслідок незвичайної предметної віднесеності слова, що викликана потребою дати характеристику, а

не просту номінацію предмета” [3, с.12]. Подібне розуміння мовної гри знаходимо й у Т.С.Дроняєвої: “Експресивні можливості порушення горизонту чекання, які можна кваліфікувати не як порушення закріпленої форми мовного виразу дійсності, а як більш чи менш творча варіація цього виразу, що слугує для кращого донесення логічної та емоційної інформації до читача” [4, с.53–54].

Як бачимо, названі вчені, чії дефініції мовної гри вище наводилися, дотримуються традиційного погляду на мовну гру, обмежуючи її межі лише лексико-семантичним рівнем мови, обожнюючи з каламбуром. ““Вузьке” розуміння цього терміну відображено також і в основних мовознавчих словниках, де як прийом мовної гри тлумачиться лише каламбур, тобто фігура мовлення, що полягає в гумористичному (пародійному) використанні різних значень одного й того самого слова або двох слів, що подібно звучать” [5, с.188]. А в словниковій статті “мовна гра” подано поклик “те саме, що каламбур” [5, с.165]. В деяких лінгвістичних словниках визначення *мовної гри* взагалі відсутнє [Див.: 6].

Проте мовознавці сьогодні дещо розширюють межі *мовної гри*, вивчаючи, окрім каламбуру, й інші прийоми її творення, тобто з’явилося “широке” розуміння цього виразного засобу мови.

Болгарська дослідниця Ліліяна Цонева, що докладно вивчила явище мовної гри, зазначає: “Мовну гру трактують у широкому сенсі як навмисне відхилення від мовних норм для творення певного естетичного (найчастіше комічного) ефекту. При такому підході до мовної гри відносять різні прояви нестандартного, творчого, ігрового використання мовних засобів. Важливо зазначити, що традиційне розуміння мовної гри як каламбуру (гри слів) слід вважати обмеженим і несучасним” [7, с.162].

Подібною думки дотримується й В.З.Санніков, який пише: “Мовна гра – це завжди певна неправильність (чи незвичайність), усвідомлена і така, що допускається мовцем зумисно. Й за цією оцінкою досить чітко визначається уявлення мовців про норму, про загальні принципи мовного ладу і про відхилення від цих принципів, про “духовність” мови” [2, с.67].

Урсула Канторчик вважає, що ця усвідомлена неправильність, відступ від норми є необхідним для мови, особливо це стосується публіцистичного стилю мовлення, оскільки “шаблони розвивають лінг у мисленні її автора, й читача, сприяючи пасивному усвідомленню доквілля, що зрештою заторможує розвиток особистості” [8, с.257].

«Широкого» розуміння мовної гри дотримується, наприклад, і проф. Л.О.Манькова, яка вважає, що “мовна гра починається, як правило, тільки після оволодіння нормативними способами мовленнєвої комунікації і пов’язується дослідниками з усвідомленим порушенням стереотипів. Мовна гра відрізняється від дитячої словотворчості. Вона будується на відхиленні від стереотипів при усвідомленні непорушності цих стереотипів” [9, с.210].

Про відхилення від норми мовного стандарту писала також З.С.Санджи-Гаряєва, зазначаючи, що “ефект мовної гри з пародійним та іронічним ефектом здійснюється шляхом актуалізації мовних знаків різних типів і структур... Основний принцип мовотворчості – зробити “живою” мотивацію словесного знака на тлі автоматизованості стандартної мови” [10, с.461]. Отже, дослідники вважають мовну гру способом, що робить мову “живішою”. Щоб привернути увагу читача, необхідно зробити мовлення незвичним, неавтоматизованим. Для цього можна трансформувати добре відомі вирази, вжити окаянізм, сумістити різні стилі (наприклад, офіційно-діловий з розмовним), обіграти внутрішню форму слова чи сталого виразу і т.д.

Наголосимо на тому, що всі дослідники, які визначають мовну гру як відхилення від літературної норми, акцентують увагу на тому, що це усвідомлене відхилення, тобто адресант обдуманно порушує існуючі норми.

Л.О.Кудрявцева, яка досліджує міське просторіччя кінця XX – початку XXI ст., також звертає увагу на продуктивність явища мовної гри. Вона вважає, що просторічні слова виконують експресивно-емоційну функцію, крім того, “просторіччя – явище поза літературне, протиставлене загальноприйнятим й узаконеним мовним нормам” [11, с.191], а отже, використання просторічних слів та виразів може вважатися одним з прийомів творення мовної гри, оскільки воно призводить до усвідомленого відхилення від норми.

Про специфіку проникнення просторічних слів у сучасну мову газети пише й І.О.Соболева: “Можна говорити про новий, підкреслено знижений тон мови засобів інформації (МЗІ), модель нової мовленнєвої поведінки, коли адресант детермінує не лише себе, але й читача з певною соціальною роллю, ніби робить заявку на обумовлені задалегідь правила мовної гри” [12, с.9]. Дослідниця твердить, що просторічна периферія функціонує в дискурсі як набір різного роду орфоепічних, граматичних, семантичних та інших відхилень від норм літературної мови, як навмисно знижений, інколи грубий і фамільярний, спосіб комунікації. В окремих випадках це певна стилізація під мову середовища, яке не володіє літературною мовою. У просторічній периферії спостерігаємо сліди діалектного походження, а також професійного та молодіжного жаргонів: змішується лексика побутової комунікації; запозичені слова вживаються в перекинутому значенні і змішуються слова й звороти офіційно-ділового й розмовно-побутового використання тощо.

Українська молода дослідниця Л.Н.Носова твердить, що поява мовної гри зумовлена бажанням по-новому, свіжо й оригінально позначити конкретний факт довкілля, подолати старі стереотипи мислення. За допомогою мовної гри публіцистичний дискурс набуває особливої колоритності, образності, оригінальності вираження думки. Це наслідок свідомого, стилістично мотивованого відхилення від норми [13, с.153].

Дослідники вказують, що мовець при застосуванні мовної гри насамперед переслідує мету досягти запланованого ним прагматичного ефекту, наприклад, привернути увагу до форми мовлення. В.З.Санніков наводить своєрідне тлумачення терміну “мовна гра”, запропоноване З.Фрейдом. Порівн.: “Одна з важливих функцій мовного жарту полягає в задовільненні агресивності... Масна розмова, “надзвичайно улюблена простим народом”, в освіченому суспільстві витісняється, відхиляється цензурою культури” [Див.: 2, с.53]. Про це ж пише і Д.Б.Ельконін, який пояснює явище мовної гри з психологічного боку: “Жарт дає змогу “замаскувати” певне повідомлення й завдяки цьому виразити ті смисли, які заборонені. Мовною грою в широкому смислі можна вважати всяку поетичну творчість. Поезія у своїй первинній функції як фактор ранньої культури народжується у грі і як гра. Це освячена гра, але у своїй святенності вона все ж постійно залишається на межі необузданності, жарту, розваги. Саме з цим пов’язано той факт, що в незрозумілі слова та словосполучення слухачі схильні вкладати брутальний смисл... Мовний жарт дає змогу порушити важливий принцип мовленнєвого спілкування – принцип ввічливості, маскує та пом’якшує неввічливість. Особливо виразно це виявляється в іронії” [14, с.262].

Польський дослідник Богдан Дземідок у відхиленні від норми бачить лише досягнення комічного ефекту. Він вказує на те, що деякі дослідники вважають: комічне явище – це певне явище, яке полягає у відхиленні від норми і тому здається нам

недоцільним і недоречним. Існує навіть теорія відхилення від норми, основоположником якої є німецький естетик Карл Грос [Див. про це: 15, с.33].

Л.І.Житеньова погоджується з думкою названого дослідника, проте наголошує і на тому факті, що “сьогодні ми зіштовхуємося часто не з мовною грою, а з примітивною безграмотністю. Причому різноманітні неправильності потрапляють у засоби масової комунікації, культивуються в них” [16, с.86].

О.Т.Тимчук вважає за доцільне термін “мовна гра” замінити терміном “гра слів” і пропонує своє пояснення цього виразного засобу: семантико-стилістичне явище гри слів досліджують зазвичай на фонетичному рівні (різноманітні звукові повтори), лексичне (обігрування значень полісемічного слова, омонімів, паронімів) і меншою мірою на фразеологічному рівні. Проте воно широко виявляється і на інших мовних рівнях, відповідно і сам термін “гра слів” слід приймати дещо умовно, розуміючи рід ним також “гру” морфем і взагалі структурних елементів слова, морфологічних категорій, синтаксичних одиниць [Див. про це: 17, с.54]. В цьому випадку йдеться про формально-сміслові обігрування компонентів слова на рівні морфеміки (переосмислення їх без формальних видозмін) й словотвору (з утворенням нових структурних мовних одиниць).

Отже, порівнюючи два погляди на мовну гру, традиційний (“вузьке” розуміння) і сучасний (“широке” розуміння), можна зробити висновок, що “вузьке” розуміння є недоцільним, оскільки при ньому відсікається величезний пласт виразно-зображувальних експресивних засобів творення мовної гри; при такому розумінні вважають, що мовна гра виявляється тільки на лексико-семантичному рівні.

Проте більшість сучасних мовознавців вважає, що мовна гра може себе виявляти на всіх рівнях мови, а її суть полягає у зумисному відхиленні від мовних норм для створення певного естетичного (частіше комічного) ефекту.

1. *Культурология: XX век. Энциклопедия: В 2-х т. – СПб.: Университетская книга, 1998. – Т.1.*
2. Санников В.З. *Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. – 1995. – №3.*
3. *Поэтика публицистики / Под ред. Г.Я.Солганика. – М.: МГУ, 1990.*
4. Дроняева Т.С. *Экспрессивные возможности информативной заметки в газете // Поэтика публицистики / под ред. Г.Я.Солганика. – М.: Изд-во МГУ, 1990.*
5. Ахманова О.С. *Словарь лингвистических терминов. – М.: Сов. энциклопедия, 1969.*
6. *Лингвистический энциклопедический словарь / Под ред. В.Н.Ярцевой. – М.: Сов. энциклопедия, 1990.*
7. Цонева Л. *Езикова та игра в съвременната публицистика. – В.Търново, 2000.*
8. Канторчик У. *О языке прессы в переломные времена // Русский язык: Исторические судьбы и современность: Международный конгресс. – М.: МГУ, 2001.*
9. Манькова Л.А. *Стилистические особенности русскоязычных средств массовой коммуникации на постсоветском пространстве // Динамизм социальных процессов в постсоветском обществе: Материалы международного семинара. – Луганск-Женева: Знание, 2000. – Вып.1.*
10. Санджи-Гаряева З.С. *Языковая личность Андрея Платонова через призму языковой игры // Русский язык: Исторические судьбы и современность: Международный конгресс. – М.: МГУ, 2001.*
11. Кудрявцева Л.А. *Русский язык на Украине: Киевское городское просторечие конца XX столетия // Русский язык: Исторические судьбы и современность: Международный конгресс. – М.: МГУ, 2001.*
12. Соболева И.О. *Знижені (позалітературні) мовні засоби в сучасному публіцистичному дискурсі: Автореф. ...канд. філол. наук. – Сімферополь, 2002.*
13. Носова Л.В. *Словотвірні номінації в мові сучасного публіцистичного дискурсу // Вісник Луганського державного педагогічного університету. – 1999. – № 2.*
14. Эльконин Д.Б. *Психология игр. – М.: Педагогика, 1978.*
15. Дземидок Б. *О комическом. – М.: Прогресс, 1974.*
16. Житенева Л.И. *“Газетность” – примета стиля // Русская речь. – 1984. – № 2.*
17. Тимчук О.Т. *Обігрування структурних елементів слова як семантико-стилістичне явище (морфеміка і словотворення) // Мовознавство. – 2001. – №2.*