

ІНТЕПРЕТАЦІЯ ЯВИЩА «МОВНА ГРА» В СУЧАСНОМУ УКРАЇНОЗНАВСТВІ

Москальчук Г.О.,

Київський університет імені Бориса Грінченка,
вул. Маршала Тимошенка, 13-Б, м. Київ, 04212
h.moskalchuk@kubg.edu.ua
ORCID iD 0000-0002-6806-4954

У статті проаналізовано феномен мовної гри як об'єкт сучасної наукової парадигми. Здійснено спробу визначити природу мовної гри та основні характеристики, проаналізувати її функції. Встановлено, що мовна гра, з одного боку, виступає як навмисне відхилення від норми з метою досягнення комічного ефекту, а з іншого — як вживання риторичних засобів для створення красномовних висловів. Класифіковано та проаналізовано на прикладі українського художнього дискурсу мовно-ігрові прийоми на рівні форми слова та значення і форми одночасно.

Ключові слова: мовна гра, мовно-ігрові прийоми, ігрові компоненти, лінгвокреативність.

H. Moskalchuk

Phenomenon of “language game” in contemporary Ukrainian Studies

The article is devoted to the study of the concept of “game” and the phenomenon of the language game in the modern scientific interpretation. The interpretation of the concept of “language game” is reviewed and averaged. Scientific views on the game phenomenon in different spheres of human knowledge are presented. The author has made an attempt to study the nature of the language game and its main characteristics, to analyse its features. On the one hand, language game is seen as the intentional departure from the norm with the purpose of creating a humorous effect, on the other, it is perceived as the usage of rhetorical techniques in creation of eloquent expressions. The concept of linguistic creative thinking is closely related to the analysed concept. It has been proven that for the successful implementation of the language game, high level of linguistic creativity must be possessed by both the author and the recipient. Correct decoding of the message depends on the author’s adherence to the principles of the language game, in particular, to allusive and figuratively-heuristic ones. The first principle involves the decoding of the precedent phenomena (i.e., names, texts, situations), which creates a programmed effect of associative derivability of the meaning of game techniques. The second principle of the language game encourages the recipient to co-create with the author, turning the process of reading into a kind of a quest. In the article, linguistic techniques for creating a language game at the level of word form as well as at the level of meaning and form are simultaneously classified and analysed on the example of modern Ukrainian language. These features create the effect of associative multidimensionality of the text, which provides the semantic content of language and game techniques for different levels of reading.

Key words: language game, linguistic techniques for creating language game, game components, linguistic creativity.

Вступ. Вивчення явища мовної гри набуло широкої популярності тільки в кінці ХХ ст. Вочевидь, це пов’язано з тим, що мовна гра вийшла за рамки художнього тексту та розмовної мови і стала проникати в ЗМІ, рекламу, мову політиків.

Мета статті: дати лінгвістичну характеристику явищу мовної гри. Досягнення поставленої мети вимагає розв’язання таких завдань: 1) виявити різні підходи до тлумачення терміна «мовна гра»; 2) розглянути функції мовної гри, які сприяють її широкому використанню у різних видах дискурсу; 3) встановити кореляцію лінгвокреативного мислення у вияві мовної гри у художньому тексті; 4) схарактеризувати мовно-ігрові

прийоми у сучасному українському художньому дискурсі.

Актуальність теми підтверджується появою великої кількості філологічних праць, у яких мовна гра досліджується з різних точок зору та в різних видах дискурсу: розмовному (О. Земська, М. Китайгородська, Н. Розанова), художньому (О. Аксьонова, Т. Грідіна, Б. Норман, В. Санніков, О. Сахарова), мас-медійному (С. Ільєсова, Л. Лисоченко), рекламному (Л. Амірі). З’являються також статті, присвячені функціонуванню мовної гри в політичному (Т. Бочарова) та інтернет-дискурсі (М. Рижков).

Критичний огляд літератури. Феномен гри є актуальним питанням для досліджень у різних

галузях сучасної гуманітаристики — філософії, психології, лінгвістиці, культурології, педагогії. Традиційно гра розглядається як «одна з головних і найдревніших форм естетичної діяльності, тобто не утилітарної, що здійснюється заради неї самої і приносить, як правило, її учасникам та глядачам естетичну насолоду, задоволення, радість» [26, 457]. Філософи також розглядають гру як елемент культури, за допомогою якого відбувається соціалізація особистості (Г. Спенсер, В. Вундт, Й. Гейзінга та ін.). Гра постає символом (моделлю) особливої поведінки та нестандартного ставлення до того, що відбувається. «У різних ракурсах гру розглядають як діяльність і спосіб життя, що передбачає дотримання або порушення певних правил, конвенцій, наявність чи відсутність суперників, може мати характер колективної діяльності або індивідуальної, містити елементи змагання або не містити; гра характеризується як творчість, свобода, має ознаки вдаваності, пародійності, ритуальності та приносить гравцям задоволення, яке частіше супроводжує азарт» [21, 234]. Одним із видів гри, що безпосередньо цікавить нас і виявляється в мовно-мовленнєвій діяльності, є мовна гра з нормованою мовною системою. К. Детеринг виділяє три види висловлювань: висловлювання, що відповідають мовній нормі, висловлювання, що свідомо порушують мовну норму, та висловлювання, які містять помилки [3].

Результати дослідження та обговорення.

У сучасній лінгвістиці представлені два підходи до трактування мовної гри. Широке ґрунтується на філософських працях Й. Гейзінга («Ното Ludens») [27], Л. Вітгенштейна («Філософські дослідження») [2] та П. Фарба («Мовна гра. Що відбувається, коли люди розмовляють») [29]. Так, Л. Вітгенштейн наголошував на тому, що будь-який вид діяльності, пов'язаний з мовою, і є мовною грою. При цьому складно враховувати, що така діяльність має презентувати цілісні та закінчені системи комунікації, які підпорядковуються «своїм особливим внутрішнім правилам. Порушення останніх веде до виходу за межі конкретної “гри”» [2, 273]. Серед правил, за якими здійснюється мовна гра, слід виокремити такі: 1) наявність учасників гри — мовця та реципієнта; 2) наявність ігрового матеріалу — мовних засобів, які використовує мовець і сприймає реципієнт; 3) наявність умов гри; 4) ознайомлення учасників з цими умовами; 5) поведінка учасників згідно з умовами й правилами [23, 8]. П. Фарб уточнював, що і мовець і реципієнт слідує правилам та стратегіям мовлення, які прийняті в їхньому мовному середовищі підсвідомо. Адже «так само, як кожен мовець інтуїтивно дотримується граматичних правил рідної мови, він інтуїтивно вміє правильно використовувати свою мову в різних ситуаціях» [23, 7]. Й. Гейзінга, своєю чергою,

стверджував, що основою для успішної реалізації мовної гри є творче начало, яке має об'єднувати всі мовні маніпуляції, незалежно від механізму їх існування.

Поширеним також є розуміння мовної гри як порушення мовної або мовленнєвої норми чи відхилення від неї.

В. Санніков зазначає: «Мовна гра — це певна мовна неправильність (чи незвичайність), яка усвідомлювана мовцем і допускається навмисно» [20, 23]. Вчений стверджує, що мовна гра виявляється на всіх мовних рівнях. При цьому мовною грою на стилістичному рівні автор пропонує вважати зіткнення в межах одного тексту елементів різного стилю, змішання реєстрів та стилів мовлення [20, 376].

Б. Норман визначає мовну гру як «неканонічне, нетрадиційне використання мови; це творчість у мові, орієнтація на приховані естетичні можливості мовного знака» [16, 8].

А. Бернацька апелює при визначенні мовної гри до мовленнєвої норми: «Порушення системних відношень породжує не мовна гра, а помилки, які виникають через недостатнє володіння мовою. Мовна гра в найширшому розумінні будується не на порушенні “норм мови”, а на нівелюванні тимчасових обмежень, накладених дійсними нормами на вживання тих чи тих системно виправданих форм, конструкцій у їх співвіднесеності з планом змісту» [1, 40].

На противагу цьому В. Шаховський акцентує на варіюванні норми: «Сьогодні вже цілком зрозуміло, що мовна гра не є злоякісним порушенням мовних і мовленнєвих норм. Вона — результат їх оригінального, нестандартного варіювання на основі креативної компетенції комунікантів у визначеному емотивному дискурсі» [28, 367].

О. Симутова зазначає, що мовна гра це «форма мовленнєвої поведінки людини, спосіб вираження особистості засобами мови, у якому проявляється її індивідуальний стиль і в якому мовна особистість реалізує свою лінгвокреативну здатність» [23, 8].

Ці визначення породжують два основних питання: 1. Якщо мовна гра — це не порушення норми, а функціонування в її межах, що тоді дає змогу бачити і виокремлювати ігрові компоненти із мовного потоку? 2. Якщо мовна гра — це результат лінгвокреативної діяльності особистості, то чи всі мовні особистості є креативними і наскільки?

Наблизитися до відповіді на перше запитання допомагає Т. Грідіна. «Продуктивною виглядає ідея розуміння мовної гри як осмисленого порушення стереотипу, оскільки вона дає можливість розглядати цей феномен з точки зору відображення закономірностей системи і норми у мовній свідомості соціуму та конкретного індивіда» [3, 6]. Тобто, мовна гра уникає готових (стереотипних) зв'язків, є прийомом, який утворює нові зв'язки.

Розглядаючи мовну гру, не маємо оминати поняття «лінгвокреативне мислення». Саме воно допомагає людині разом з породженням необхідних для успішної комунікації стереотипів знаходити можливості для творчих відступів від стандартів. Т. Грідіна виокремлює три особливості лінгвокреативного мислення: 1) оперування мовними одиницями за законами асоціативних зближень, здатність створювати нове на основі існуючих мовних елементів та позамовного досвіду; 2) реалізація потенціалу мови в конструюванні та варіюванні мовних форм і значень з урахуванням законів аналогії та асиметрії мовного знака; 3) тенденція до порушення мовного стандарту в колективній та індивідуальній мовленнєвій діяльності [14, 24]. З цього приводу Ф. Гаусманн стверджує, що «мовна гра, як мисленнєвий трюк, обернено пропорційна мовному вираженню і по суті своїй є загадкою, розгадка якої вимагає інтелектуальної роботи на метамовному рівні [30, 126]. Важливим також є висновок вчених про те, що лінгвокреативністю та високим рівнем інтелекту має володіти не тільки автор мовної гри, а і її реципієнт. С. Нухов зазначає, що і «адресат і реципієнт отримують естетичну насолоду від гри: мовець — від своєї дотепності та вміння, а слухач, якому нерідко потрібні великі енциклопедичні знання, — від уміння розгадати нерозв'язку, на перший погляд, лінгвістичну загадку» [17, 137]. Е. Пірайнен наголошує на винятковій ролі у процесі мовної гри саме реципієнта, оскільки без коректного сприйняття та декодування сказане адресатом не матиме жодного комунікативного ефекту. Дослідниця зазначає, що мовна гра це «креативна метамовна діяльність, продуктом якої є okazіональні, одноразові утворення, які вимагають декодування реципієнтом» [31, 264]. Зазначимо, що необхідною умовою для цього є подібне асоціативне сприйняття усіма учасниками комунікації реальних процесів та явищ (у тому числі мовних). Погоджуємось також з думкою про те, що мовна гра «певною мірою властива кожній мовній особистості» [1, 38] і залежить в основному від рівня лінгвістичної компетентності людини. Той, хто не використовує прийоми мовної гри, не володіє (недостатньо володіє) нормами кодифікованої літературної мови й не може творчо осмислювати свій мовний досвід. Також на схильність до використання мовної гри впливають психофізіологічні особливості мовців та їхній мовний тип.

Визначення, яке враховує мовну і соціальну специфіку феномену, дає Ю. Коновалова: «Мовна гра — комплекс мовних засобів, що формують особливу сферу мови; характеризується специфічним функціонуванням у розмовному мовленні; має надсистемний характер; свідчить про творчі здібності мовця; містить різну частку “зла”; зберігає фрагменти соціальних та психологічних рис

мовця і є знаком особливої національної народної культури, який змінюється у часі та просторі» [14, 163].

Ми ж вважаємо, що найточніше і найширше визначення поняття «мовна гра» дав О. Сквородников — «Мовна гра — творче, нестандартне (неканонічне) використання будь-яких мовних одиниць та / або категорій для створення влучних висловлювань, у тому числі — комічного характеру, яке характеризується відхиленням від мовної / мовленнєвої, у тому числі, стилістичної, логічної норми». У той же час мовна гра є естетично мотивованою та використовується свідомо в межах ідіостилу автора [24, 54].

Довгий час вчені визначали комічну (сміхотворчу) функцію мовної гри як єдину, а пізніше — як основну. Саме тому в дальших дослідженнях функції мовної гри так чи так описано через співвідношення чи протиставлення до ідеї про те, що мовна гра — це засіб створення комічного. Так, на думку О. Земської, М. Китайгородської та Н. Розанової, мовна гра може реалізовувати емотивну (експресивну) функцію мови, слугувати засобом «пом'якшення» висловлюваного й бути використана для більш точного відтворення думки [10, 174–175].

В. Санніков говорить про мовотворчу функцію мовної гри: «Мовна гра — один із засобів збагачення мови» [20, 26]. Також вчений виокремлює розважальну та психотерапевтичну функції (прагнення розважити себе й співбесідника, а також самоствердитися). Окремо дослідник говорить про маскувальну функцію: «Жарт дає можливість “замаскувати” повідомлення і завдяки цьому виразити ті смисли, які (з різних причин) перебувають під забороною» [20, 27]. В. Санніков також вказує на її прагматичний характер: маскувальна функція «стосується не змісту описуваного, а відносин між мовцем і адресатом (адресатами), ухвалених ними угод: мовний жарт дає змогу оминати цензуру культури» [20, 27]. Науковець виокремлює цю функцію на основі тези З. Фрейда про те, що кожній людині властиві агресивні та непристойні думки, які вона ховає у двозначні жарти. Маскувальна функція виділена на основі таких цілей мовця: 1) приховати заборонені думки; 2) надати нового звучання афоризмам; 3) висловити тривіальне; 4) приховати абсурдні думки; 5) приховати чи збити менш помітною неввічливістю.

Мовна гра також виконує оціночну та маніпулятивну функції [11; 28].

На нашу думку, всі виокремлені дослідниками функції мовної гри можна назвати прагматичними, оскільки всі вони тією чи тією мірою формулюються на основі комунікативної мети, тобто прагматичного значення повідомлення. Такою метою може бути необхідність чи бажання: не бути нудним, підкреслити невимушеність

звертання, розважити себе і співбесідників, самоствердитися, точно й тонко передати думку, зробити повідомлення виразним та яскравим, зімітувати когось.

Вважаємо доречним зауважити, що ігрова функція мови відіграє важливу роль у процесах комунікації. Мовна гра звільняє підсвідомість від штампів, робить процес спілкування більш вільним, дає можливість реалізації творчого потенціалу комунікантів, додає мовленню експресивності. Ігрова діяльність відіграє важливу роль у житті як окремої особистості, так і суспільства в цілому, оскільки є засобом пізнання та моделювання дійсності.

Для досягнення комунікативних цілей мовець вдається до різноманітних прийомів. Найчастіше у науковій літературі знаходимо розрізнення мовно-ігрових прийомів за формою, значенням і формою та значенням (О. Земська, М. Китайгородська, Н. Розанова, Т. Космеда). Ми, своєю чергою, слідом за Ю. Коноваловою, говоримо про мовну гру формою слова та мовну гру значенням і формою одночасно, оскільки «будь-яка незвичайність значення усвідомлюється у зв'язку із засобом свого вираження» [14, 52]. До прийомів мовної гри за формою слова зараховуємо римування, фонетичні та морфологічні деформації, у тому числі й порушення граматичного поєднання слів. Якщо йдеться про форму і значення, то говоримо про непрямі номінації, випадки порушення лексичного поєднання слів, okazіоналізми, каламбури та прецедентні тексти. Для надання ігрового статусу вже існуючому мовному елементу може використовуватись прийом контрасту. Розглянемо вияв деяких з них детальніше на прикладі сучасної української мови.

1. Римування — прийом, який виявляється у повторенні співзвучних слів чи їх частин та у приєднанні до частини висловлювання, схожого за звучанням елемента: *Швидше ж пити його буду, все, що давить, скину, збуду* [19, 9]; *От далась мені та клята латина! Причепилась, немов скарлатина* [12, 169]; *Одною ногою на березі березня* [13, 81].

2. Фонетичні деформації — видозміна звичного для учасників комунікації звукового складу слова. Важливим є те, що при цьому слова мають залишатися впізнаваними. Назвемо такі засоби створення фонетичних деформацій: 1) поява додаткових звуків у складі слова (протеза, епентеза), їх перестановка (метатеза) чи пропуск (дієреза): *Дивіться-но на це стерво старе, яке запродалося гамериканській розвідці...* [25]; *прихватизація промислових підприємств* [7]; 2) створення штучного дефекту мовлення (вимова українських слів на манер іншої мови): *Житель Парижа Жан де ля Гар-Буз, нащадок уродженця Бердичева Івана Гарбуза* [5, 33]; — *Панімаєш, — скривився Гриць. — Как тебе это доходчиво пояснить... Моя хвямілія січас не Сало, а Саловйов* [5, 133].

3. Морфологічні деформації — зміна граматичної структури слова і як наслідок — утворення ненормативних словоформ: 1) ненормативно утворені родові, відмінкові та числові форми слів, ступені порівняння прикметників, особові форми дієслів тощо або їх стилістично специфічне використання: *Московський патріархат. Один всія України, і другий всія України. В очах двоїться — хто з них усійший* [15, 120]; *Те, що у нас зветься елітою, роздає саме собі національну премію* [15, 95]; *Він був не з племені Якалів, представники якого те й знають, що грозяться; ятобіпокажу! ятобідам! А з породи Тикалів, у якої трохи кращій словник: Тиуменезаспіваєш! Тиуменезатанцюєш!* [8, 273]; *«То... того... Інколи він пробував збагатити лексику, трохи змінюючи свій словниковий прибуток: «Ото... отого...»* [8, 190]; *Молодий, голова чесана, рот розстєбнунтий, обличчя підозріле* [8, 383]; *Розпресобачі сини і дочки!* [6, 135]; 2) перетворення іноземних слів: *взяти потату; досить вже юзати ці черевіки; коли ти вже мене зафрендийш?; не забувай шерити робочі дописи; тільки не спойлери мені цей фільм; цими вихідними треба добре почілити; гоухоум, падре, а то тебе гросмутер, бабуся тобто, по всьому місту аговкає* [18, 189]; *ти могла б без істерик, муттершмуттер?* [9, 401]; *Мутерхен, в тобі іноді пробивається геніальність!* [9, 402]; *Що ти, мадер!* [9, 403].

4. Непрямі номінації — вживання тропів (метафори, метонімії, порівняння, перифрази) для називання предметів та явищ, про які йдеться у повідомленні: *Вони [депутати] прикрашають себе, як свинячу голову, хріном* [15, 197]; — *Каліка на голову!* — *знову гукнув Педан* [8, 427]; *Тому легко собі уявити (а на дозвіллі навіть підрахувати), скільки прокльонів сипалося тепер на адресу проєктувальників, які не могли завернути шосе в Світлоярськ (так ніби шосе — це п'яний дядько, який повинен блукати від села до села без надії вибратися звідти), а ще більше їх (тобто прокльонів) випало голові колгоспу Зінці Федорівні, яка ніяк не могла вимостити каменем оті трикляті п'ять кілометрів!* [8, 14]; *Інтотоксикація слова, внутрішньовенне вливання брехні* [15, 129]; *Диктат приматів. Куди подітися людині?* [15, 95]; *Це ж не народ, це жертва історичних мутацій* [15, 216]; *вічний гуртжиток з постійною пропискою* [6, 37].

5. Порушення лексичної сполучуваності слів — слово має одиничну чи обмежену лексичну сполучуваність, але мовець поєднує його з іншими словами: *Декоративне козацтво ушкварило бойового гопака* [15, 127]; *А постійно тимчасовий наш уряд цього не бачить* [4, 127]; *Слава Богу, світле майбутнє позаду* [4, 31]; *Підійшов ангел. З міліції* [6, 70].

6. Прецедентні висловлювання — мається на увазі використання мовцем інтертекстуальних

елементів (прямої цитації, алюзій, ремінісценцій тощо), а також мовних кліше та паремій: *Хтось там не забув, що Гриша — все ж Річард за документом народження, тому в школі хлопця й продажали Левиним Серцем за аналогією з англійським королем Річардом Левине Серце, одним з проводирів якогось там хрестового походу* [8, 19]; — **Чичиков був?** — таємничим шепотом спитав Гнатко. // — Ні. // **А Ноздрьов?** // — Не бачила. // — **А Собакевич?** // — Та ви скажіть, який він на внешність. // — **Село,** — зареготав Гнатко, — **темрява! Гоголя не читала. Прожила життя й не читала Гоголя! Бабо Надю!** [9, 404]; *Теща в нас — як Мері Поппінс, занесена радіоактивним вітром, тільки що з деревами не розмовляє, бо десятий поверх, і про танцюючу корову не розказує, бо в неї в селі собаку роздер вовк* [15, 37]; *Чого з неї [Ю. Тимошенко] роблять «Соньку золотую ручку» вже аж тепер* [15, 56]; *Нашого цвіту по всіх борделях світу* [15, 120]; *Хто тепер читає Флобера, Байрона чи Шекспіра? Кому тепер цікавий такий Ромео? Мало було у Вероні тьолок? Запав на якусь пискуху і віддав кінці. Або той Гамлет — «Бути чи не бути?», звичайно, бути, мати його за лапу. Замочив би того Клавдія і жив би на повну, чого було кіпеч здійсмати?* [15, 192]; *«Собор Паризької богоматері» читали?* // — Ні, — кажу, — я релігійних книжок не читаю. Я невіруючий [6, 70].

Механізми утворення мовної гри з семантичної точки зору описує Т. Грідіна. Вона ділить всі випадки мовної гри на 3 групи: 1) лінгвістичні прийоми створення ігрового парадоксу (відхилення від орфоепічних, акцентологічних та інших норм кодифікованої літературної мови і варіативність норм); 2) механізми мовної гри з використанням смислорозрізнального потенціалу звукової форми слова; 3) морфо-дериваційні та семантичні моделі (утворення оказіоналізмів різних типів, перетворення і варіювання змістової структури слів) [3, 81–199].

Важливо, що всі прийоми мовної гри мають певні лінгвістичні властивості. Більшість із них є спільними: 1. Умовність (кожен ігровий компонент у мові виникає на противагу канонічному, саме тому для визначення його семантики ми вдаємося до протиставлення справжнє — помилкове, реальне — ірреальне); 2. Штучність (ігровий компонент не виникає в процесі комунікації через об'єктивні причини, для його створення потрібно

докласти розумових зусиль); 3. Вторинність (ігрові компоненти, на відміну від узуальних (первинних), завжди похідні); 4. Асоціативність (мовна гра є реалізацією асоціативного потенціалу слова (Т. Грідіна). Завдяки асоціативності будь-який елемент висловлювання може бути обіграним по-новому); 5. Властивість заміщати важливу інформацію (найбільший інтерес у адресата повідомлення викликає нова або важлива інформація. Ігрові мовні елементи заміщують нову інформацію завдяки неочікуваному розвитку думки або завдяки зовнішній мовній аномалії); 6. Акцентуальність (мовно-ігровий елемент акцентує на собі увагу реципієнта, оскільки завжди виділяється на фоні узуальних компонентів висловлювання); 7. Рематичність (властивість акцентуальності пов'язана з властивістю мовних компонентів займати позицію реми, адже найчастіше саме в ігровому компоненті міститься найважливіша інформація); 8. Індивідуальність (семантика ігрового компонента висловлювання містить соціальну характеристику — вказівку на авторство або приналежність до ідіостилю конкретної людини). Для каламбурів та прецедентних текстів Ю. Коновалова виокремлює специфічну властивість — алогічність і семантичну спустошеність. («Мовець, який обіграє слова за допомогою каламбурів чи “прикріплюючи” до повідомлення не пов'язане з попереднім змістом прецедентне висловлювання, нерідко створює алогізми і нісенітницю» [3, 66].)

Висновки та перспективи подальших досліджень. Мовна гра часто є одним із ключових засобів впливу в процесі комунікації. Однією із функцій мовної гри є виявлення індивідуальності мовця. Мовно-ігрові прийоми є засобом втілення комплексу комунікативних стратегій і практик. Аналіз різних підходів до тлумачення поняття «мовна гра» дає змогу дійти висновку щодо необхідності комплексного вивчення цього явища з урахуванням його структурно-системного, когнітивно-семантичного та комунікативно-прагматичного параметрів, а не лише в аспекті співвіднесення норми та аномалії. Тож перспективу подальших досліджень вбачаємо у вивченні питання класифікації мовно-ігрових прийомів, особливостей функціонування мовної гри в українських драматургічних текстах XVII–XVIII ст. та її реалізації у прагматико-комунікативному аспекті.

ДЖЕРЕЛА

1. Бернацкая А.А. Креативность в языке и с языком: к онтологическим основаниям языковой игры. Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2010. С. 34–43.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
3. Грідина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996. 214 с.

4. Дудар Є. Галерея чудотворців. *Вибрані твори*: у 2 т. К.: Ярославів вал, 2003. Т. 2. 352 с.
5. Дудар Є. Рятуймо жінку. К.: Радянський письменник, 1989. 238 с.
6. Дудар Є. Штани з Гондурасу. К.: Український письменник, 1993. 336 с.
7. З надією на справедливість. *Сільські вісті*. 2019. 29 лист. (№ 93). URL: <http://silskivisti.kiev.ua/19740/print.php?n=44121> (дата звернення: 17.03.2020).
8. Загребельний П. Вигнання з раю. К.: Радянський письменник, 1985. 456 с.
9. Загребельний П. День для прийдешнього. *Твори*: в 6 т. К.: Дніпро, 1980. Т. 4. С. 273–575.
10. Земская Е.А. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука, 1983. 237 с.
11. Ильясова С.В., Амири Л.П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. М.: Флинта, 2009. 296 с.
12. Издрик Ю. Подвійний Леон. Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 2000. 204 с.
13. Калинець І. Відчинення вертепу. Львів: Піраміда, 2011. 149 с.
14. Коновалова Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи. Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. 196 с.
15. Костенко Л. Записки українського самашедшого. К.: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2011. 416 с.
16. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта, 2006. 344 с.
17. Нухов С.Ж. Языковая игра в словообразовании. На материале лексики английского языка. М., 1997. 372 с.
18. Окон З. Так що ж воно таке? К.: Радянський письменник, 1989. 459 с.
19. По Е.А. Ворон. Харків: ФОЛІО, 2019. 156 с.
20. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
21. Сахарова О.В. Персонажі сучасної української драматургії: лінгвістичні аспекти. К.: Видавничий дім Дмитра Бурого, 2019. 352 с.
22. Серебренников Б.А. Роль человеческого фактора в языке. Язык и мышление. М., 1988. 242 с.
23. Симутова О.П. Языковая игра в словообразовании (на материале немецкого и русского языков). Уфа, 2008. 17 с.
24. Сковородников А.П. Об определении понятия «языковая игра». Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2010. С. 50–63.
25. Федорів Р. Єрусалим на горах. К.: Вид-во гуманітарної літератури, 2008. 608 с. URL: <https://is.gd/j0WIZN> (дата звернення: 11.03.2020).
26. Философский словарь. М.: Советская энциклопедия, 1983. 840 с.
27. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992. 458 с.
28. Шаховский В.И. Лингвистическая теория эмоций. М.: Гнозис, 2008. 414 с.
29. Färb P. Word Play: What Happens When People Talk. N. Y.: 1976. 421 p.
30. Hausmann F.J. Studien zur einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard enchainé“. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1974. 166 p.
31. Piirainen E. Usualisiertes Wortspiel in der deutschen Phraseologie. Schneider Verlag Hohengehren GmbH, 1999. P. 263–264.

REFERENCES

1. Bernatskaia, A. A. (2010). Kreativnost v yazyke i s yazykom: k ontologicheskim osnovaniyam yazykovoi igry [Creativity in and with Language: towards the Ontological Foundations of a Language Game]. Krasnoïarsk: Sibirskii federalnyi universitet, p. 34–43 (in Russian).
2. Vitgenshtein, L. (1994). Filosofskie issledovaniia [Philosophical Studies]. M.: Gnozis, 612 p. (in Russian).
3. Gridina, T. A. (1996). Yazykovaia igra: stereotip i tvorchestvo [Language Game: stereotype and creativity]. Ekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t, 214 p. (in Russian).
4. Dudar, Ye. (2003). Halereia chudotvortsiv [Gallery of Miracle Workers]. Vybrani tvory u 2-kh tomakh, K.: Yaroslaviv val, T. 2, 352 p. (in Ukrainian).
5. Dudar, Ye. (1989). Riatuimo zhinku [Let's Save the Woman]. K.: Radianskyi pysmennyk, 238 p. (in Ukrainian).
6. Dudar, Ye. (1993). Shtany z Hondurasu [Pants from Honduras]. K.: Ukrainskyi pysmennyk, 336 p. (in Ukrainian).
7. Z nadiieiu na spravedyvist [In the hope of justice]. (2019). Silski visti, № 93, 29 lystopada (in Ukrainian). <http://silskivisti.kiev.ua/19740/print.php?n=44121>
8. Zahrebelnyi, P. (1985). Vyhnnannia z raiu [Exile from Paradise]. K.: Radianskyi pysmennyk, 456 p. (in Ukrainian).

9. Zahrebelnyi, P. (1980). Den dlia pryideshnioho [Day for the Coming]. Tvory v shesty tomakh, K.: Dnipro, T. 4, pp. 273–575 (in Ukrainian).
10. Zemskaya, Ye. A. (1983). Russkaya razgovornaya rech. Fonetika. Morfologiya. Leksika. Zhest [Russian Colloquial Speech. Phonetics. Morphology. Vocabulary. Gesture]. M.: Nauka, 237 p. (in Russian).
11. Iliasova, S. V., Amiri, L. P. (2009). Yazykovaia igra v kommunikativnom prostranstve SMI i reklamy [Language Game in Communicative Environment of Media and Advertising]. M.: Flinta, 296 p. (in Russian).
12. Izdryk, Yu. (2000). Podviinyi Leon [Double Leon]. Ivano-Frankivsk: Lileia-NV, 204 p. (in Ukrainian).
13. Kalynets, I. (2011). Vidchynennia vertepu [Opening the Nativity Scene]. Lviv: Piramida, 149 p. (in Ukrainian).
14. Konovalova, Yu. O. (2008). Yazykovaia igra v sovremennoi russkoi razgovornoj rechi [Language Game in Modern Russian Colloquial Speech]. Vladivostok: Izd-vo VGUES, 196 p. (in Russian).
15. Kostenko, L. (2011). Zapysky ukrainskoho samashedsheho [Notes of the Ukrainian Self-deceased]. K.: A-BA-BA-HA-LA-MA-HA, 416 p. (in Ukrainian).
16. Norman, B. Yu. (2006). Igra na graniakh yazyka [Game on the Verge of Language]. M.: Flinta, Nauka, 344 p. (in Russian).
17. Nukhov, S. Zh. (1997). Yazykovaia igra v slovoobrazovanii. Na materiale leksiki angliiskogo yazyka [Language Game in Word Formation. Based on English vocabulary]. M., 372 p.
18. Okon, Z. (1989). Tak shcho zh vono take? [So What is It?]. K.: Radianskyi pysmennyk, 459 p. (in Ukrainian).
19. Po, E. A. (2019). Voron [Raven]. Kharkiv: FOLIO, 156 p. (in Ukrainian).
20. Sannikov, V. Z. (2002). Russkii yazyk v zerkale yazykovoï igry [Russian Language in the Mirror of a Language Game]. M.: Yazyki slavianskoi kultury, 552 p. (in Russian).
21. Sakharova, O. V. (2019). Personazhi suchasnoi ukrainskoi dramaturhii: lingvistichni aspekty [Characters of Contemporary Ukrainian Drama: linguistic aspects]. K.: Vidavnychy dim Dmytra Buroho, 352 p. (in Ukrainian).
22. Serebrennikov, B. A. (1988). Rol chelovecheskogo faktora v yazyke. Yazyk i myshlenie [The Role of Human Factor in Language. Language and Thinking]. M., 242 p. (in Russian).
23. Simutova, O. P. (2008). Yazykovaia igra v slovoobrazovanii (na materiale nemetskogo i russkogo yazykov) [Language Game in Word Formation (based on German and Russian languages)]. Ufa, 17 p. (in Russian).
24. Skovorodnikov, A. P. (2010). Ob opredelenii poniatia «yazykovaia igra» [On the Definition of “language game”]. Krasnoyarsk: Sibirskii federalnyi universitet, p. 50–63 (in Russian).
25. Fedoriv, R. (2008). Yerusalym na horakh [Jerusalem on the Mountains]. K.: Vyd-vo humanitarnoi literatury, 608 p. (in Ukrainian).
<https://is.gd/j0WlZN>
26. Filosofskii [Philosophical Dictionary]. (1983). M.: Sovetskaia entsiklopediia, 840 p. (in Russian).
27. Hejzinga, J. (1992). Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnia [Homo Ludens. In the Shadow of Tomorrow]. M.: Progress, 458 p. (in Russian).
28. Shakhovskii, V. I. (2008). Lingvisticheskaia teoriia emotsii [Linguistic Theory of Emotions]. M.: Gnozis, 414 p. (in Russian).
29. Färb, P. (1976). Word Play: What Happens When People Talk. N. Y., 421 p.
30. Hausmann, F. J. (1974). Studien zur einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im “Canard enchainé”. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 166 p. (in German).
31. Piirainen E. (1999). Usualisiertes Wortspiel in der deutschen Phraseologie. Schneider Verlag Hohengehren GmbH, pp. 263–264 (in German).

Дата надходження статті до редакції: 22.05.2020 р.

Прийнято до друку: 25.06.2020 р.