Для заказа доставки данной работы воспользуйтесь поиском на сайте по ссылке: <http://www.mydisser.com/search.html>

**ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**СНІХОВСЬКА Ірена Едуардівна**

УДК 811.111’06’38’272’42

**МЕХАНІЗМИ, ЗАСОБИ ТА ПРИЙОМИ МОВНОЇ ГРИ**

**В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ**

Спеціальність 10.02.04 – германські мови

**aвтореферат**

дисертації на здобуття наукового ступеня

кандидата філологічних наук

**Запоріжжя – 2005**

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана на кафедрі англійської філології Житомирського державного університету імені Івана Франка Міністерства освіти і науки України.

**Наукові керівники: доктор філологічних наук, професор**

|  |
| --- |
| **КВЕСЕЛЕВИЧ Дмитро Іванович** |

кандидат філологічних наук, доцент **СИНГАЇВСЬКА Ангеліна Володимирівна,** Житомирський державний університет імені Івана Франка, завідувач кафедри англійської філології

**Офіційні опоненти:** доктор філологічних наук, професор **ШВАЧКО Світлана Олексіївна,** Сумський національний університет внутрішніх справ, професор кафедри англійської мови

кандидат філологічних наук, доцент **КЛИМЕНКО Ольга Леонідівна,** Запорізький національний університет, доцент кафедри теорії та практики перекладу

**Провідна установа:** Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича Міністерства освіти і науки України, кафедра германського, загального та порівняльного мовознавства

Захист відбудеться “21” червня 2005 р. о 13 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради К 17.051.02 у Запорізькому національному університеті за адресою: 69600, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 66, корп. 2, ауд. 230.

Із дисертацією можна ознайомитися в науковій бібліотеці Запорізького національного університету за адресою: 69600, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 66, корп. 2.

Автореферат розісланий “19” травня 2005 р.

Вчений секретар

спеціалізованої вченої ради Л.І. Кучеренко

**ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЕРТАЦІЇ**

Синтез двох головних функцій мови – пізнавальної та комунікативної – з позицій лінгвофілософських поглядів на систему та структуру останньої визначає в основних своїх рисах інтегральну когнітивно-дискурсивну парадигму сучасного мовознавства. Новітні досягнення лінгвістичної науки актуалізували функціонально-комунікативний підхід, який передбачає концентрування основного дослідницького інтересу навколо проблем мовлення, когнітивних і комунікативних аспектів семантики.

У процесі розгляду мовленнєвої діяльності на тлі внутрішніх ментальних процесів когнітивно-комунікативна думка особливо виокремлює такий продукт цих процесів, як “мовна гра” (МГ), оскільки переключення на експресивно-ігровий регістр комунікації розширює межі функціонування мови, спростовуючи усталені уявлення про алгоритм сприйняття й вербального відображення дійсності. Відтак зрозуміло, що мовна система допускає значну свободу прояву лінгвокреативності homo loquens. Мовна активність індивіда може виражатися, зокрема, у свідомому порушенні правила (норми, канону) з метою привернення уваги до різного роду мовленнєвих експериментів над знаком.

Незважаючи на те, що за останні два десятиріччя в різних галузях мовознавства з’явилася значна кількість досліджень у царині лінгвокреативності (В.В. Виноградов, В.В. Дементьєв, А.М. Горєлов, К.Ф. Сєдов, Б.Ю. Норман, С.О. Швачко), девіантності й аномалій (К. Ажеж, Н.Д. Арутюнова, Ф.С.Бацевич, А.М. Баранов, Т.В. Булигіна, О.Д. Шмельов), у них все ж не подано міждисциплінарного висвітлення ні деяких провідних мовних опозицій (система – норма, нормативне – аномальне, ядро – периферія), ні феномену ”мовна гра”.

Феномен МГ неодноразово ставав предметом лінгвофілософських (Л.Вітґенштайн, С.Л. Катречко, М.В. Козлова), логіко-семантичних (Н.Л. Уварова, S. Attardo, D. Chiaro, D. Buttler), функціонально-комунікативних (E. Берн, О.А. Земська, В.Г. Костомаров, А.Е. Левицький, В.З. Санніков, D.Crystal, D. Nilsen /A.Nilsen, J. Sherzer) і лінгвокогнітивних (Н.Д. Арутюнова, Т.А. Гридіна, В.І. Карасик, Л.В. Лісоченко, G. Brone, R. Giora) досліджень на матеріалі різних мов. Проте, на тлі цього різноманіття теоретичних інтерпретацій МГ сучасна англістика не має інструментарію цілеспрямованого, всебічного й системного опису цього явища. Як феномен евристичної діяльності та пізнавальних стратегій мовця, МГ й дотепер ще не отримала однозначного та несуперечливого осмислення з точки зору інтра- й екстралінгвальних передумов її продукування, а також засобів та прийомів її мовленнєвої реалізації.

**Актуальність** теми зумовлюється важливістю вивчення феномена “мовна гра” в ракурсі когнітивно-дискурсивної парадигми лінгвістики, яка передбачає комплексний опис цього явища в контексті операційних механізмів його формування та функціонування в мовленні. Відтак у фокус лінгвістично релевантної проблематики потрапляє низка актуальних питань когнітивно-дискурсивного плану, а саме: ментальні (логічні) та психологічні (емоційні) передумови виникнення й використання ігрових (лудичних) компонентів у мовленні, базова одиниця МГ – ігрема – в цілому та її лінгвістичний статус зокрема. Особливий вузол проблематики складають різно- та/або міжрівневі засоби реалізації МГ, які є визначальними для розуміння сучасної англомовної комунікації: роль творчого компонента в МГ, що відкриває асоціативні, раціональні й інтелектуальні витоки роботи когніції над словом; роль і місце прагманастанов мовленнєвої особистості в конструюванні та використанні ігрем у тій чи іншій ситуації спілкування; характер інтерпретації нестандартних мовленнєвих одиниць – як помилок або як специфічних операцій над знаннями тощо.

**Зв’язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Тема дисертації відповідає напрямку наукових досліджень, що здійснюються на факультеті іноземних мов Житомирського державного університету імені Івана Франка кафедрами англійської філології та англійської мови та об’єднуються спільною темою „Проблеми дослідження словника сучасної англійської мови”, затвердженою Вченою радою цього університету 23.02.1998 р. (протокол № 7).

Основна **мета** дослідження полягає у комплексному когнітивно-комунікативному описі механізмів, засобів та прийомів мовної гри в сучасній англійській мові.

Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких основних **завдань**:

• теоретико-методологічне узагальнення основних дослідницьких напрямків у вивченні проблеми мовної гри;

• визначення мовнокреативної сутності мовної гри шляхом встановлення її лінгвістично релевантних ознак;

• виділення й обґрунтування базової одиниці мовної гри – ігреми та визначення її лінгвістичного статусу;

• опис лінгвокогнітивних і -прагматичних параметрів ігреми як евристично значущої одиниці дискурсивної діяльності мовленнєвої особистості;

• виявлення операційних когнітивно-дискурсивних механізмів створення й використання лудичних елементів у мовленнєвому спілкуванні;

• систематизація й опис різнорівневих засобів продукування лудично маркованих явищ у контексті їх лексико-семантичної та функціонально-стилістичної значущості в сучасній англійській мові.

**Об’єктом** дослідження є мовна гра як процес і результат свідомої, інтенціональної, нестереотипної, лінгвокреативної діяльності індивіда з метою створення певного прагмасемантичного ефекту.

**Предметом** дослідження є засіб і результат мовної гри – ігрема в єдності та різноманітті її формально-граматичного, когнітивно-семантичного та комунікативно-прагматичного аспектів, а також механізми, принципи, прийоми та засоби свідомого маніпулювання словом у процесі вербальної комунікації.

**Матеріалом дослідження** є укладена автором картотека, що налічує 2172 текстових фрагменти, отриманих методом суцільної вибірки, які містять мовно-ігрові феномени. Джерелами дослідження слугували твори англомовної літератури ХХ століття, сучасні періодичні видання англомовних країн, сценарії фільмів, теле- та радіоп’єс, лексикографічні праці.

**Методологія та методика дослідження.** Методологічну основу роботи становить когнітивно-дискурсивний підхід, який передбачає розгляд МГ як невід’ємної частини пізнавальної діяльності індивіда, що реалізується в актах вербальної комунікації. Із цього випливає положення про те, що смисли та значення мовних одиниць не є такими, що можуть бути описані безвідносно до когнітивних процесів, які діють на всіх рівнях мовної системи. Ці процеси є найбільш активними в царині смислоутворення та виявляються системно релевантними як узуально, так і варіативно. Одним із чільних постулатів сучасної лінгвофілософської концепції системності є теорія випадковостей, яка багато в чому стимулює інтерес до вивчення асистемних відхилень від норми. Інтегральне застосування структурно-системного, когнітивно-семантичного та комунікативно-функціонального підходів до вивчення мовної матерії уможливлює розгляд феномена МГ не тільки й не стільки як вияв асистемного використання словесного знака, але також і як специфічну форму інтелектуально й емоційно маркованої мовленнєвої діяльності.

Комплексний підхід до інтерпретації мовних і мовленнєвих явищ передбачає інтегративне застосування традиційних і новітніх методів дослідження – компонентного, концептуального, контекстуального, соціолінгвістичного тощо. *Компонентний* аналіз застосовується в роботі для структурно-семантичної та функціонально-прагматичної класифікації ігрем. Фрагменти *концептуального* аналізу (записи когнітивних процедур референції, інтелектуальної й експресивно-емотивної оцінки) застосовуються для когнітивно-семантичної інтерпретації ігрем, а *контекстуально*-*інтерпретаційний* метод – для витлумачення пропозиціонального змісту ігреми в певній мовленнєвій ситуації. *Соціолінгвістичні* методи дають змогу дослідити вплив змін у суспільній свідомості на вибір засобів маркування ігрового / комічного в дискурсі. Крім того, при описі узуальних і неузуальних параметрів форми та змісту ігреми в роботі застосовувалися елементи опозитивного й зіставного аналізу, а також кількісних підрахунків.

**Наукова новизна** роботи полягає в тому, що вона є першою спробою комплексного та диференційованого аналізу лінгвокреативної сутності та когнітивної природи мовної гри в сучасній англомовній комунікації. Вперше було виділено та обґрунтовано базову лудичну одиницю – ігрему, а також операційні механізми її продукування й використання в мовленнєвому спілкуванні. Крім того, вперше систематизовано й описано інвентар різнорівневих засобів продукування лудично маркованих явищ у сучасній англійській мові в контексті їх лексико-семантичної та функціонально-стилістичної значущості.

**Теоретична значущість** дослідження полягає в тому, що воно сприяє інтеграції епістемічних надбань когнітивної та комунікативної лінгвістики і є певним внеском у розвиток таких галузей мовознавства, як лінгвокогнітологія, лінгвопрагматика, дискурсознавство, лексична семантика. Для англістики певного значення набуває виявлення операційних когнітивно-дискурсивних механізмів продукування й використання мовно-ігрових (лудичних) елементів у мовленні, опис і систематизація лінгвокогнітивних і -прагматичних параметрів ігреми як евристично та креативно значущої одиниці дискурсивної діяльності мовленнєвої особистості.

**Практична цінність роботи** зумовлюється можливістю використання її матеріалів і результатів дослідження в лекційних курсах з лексикології, стилістики, лінгвопоетики, теорії та практики перекладу, у спецкурсах із когнітивної та комунікативної лінгвістики, лексичної семантики, лінгвістики тексту, мовної евристики, а також у лексикографічній практиці.

**Особистий внесок** дисертанта полягає в систематизації та класифікації лудичних засобів різнорівневого порядку в сучасній англійській мові, в дослідженні семантико-прагматичного потенціалу мовно-ігрових явищ, у проведенні мікроконтекстного аналізу функціонування ігрем у різних комунікативних ситуаціях, в окресленні когнітивних чинників їх продукування.

**Апробація** дослідження здійснювалася на деcяти наукових конференціях різного рівня репрезентації, в тому числі на *міжнародних* –“English Language Teaching for the 21st century in Ukraine: IATEFL Ukraine 3rd International Conference” (Oдеса, 1996), “Актуальные проблемы современной лингвистики” (Мінськ, 1997), “Teaching English into the 21st century: IATEFL Ukraine 4th International Conference” (Харків, 1997), “Четверті Каразинські читання. Мова, людина, комунікація” (Харків, 2004), “Слов’янська та германська лексикографія і проблеми перекладу: стан і перспективи” (Житомир, 2005) та *всеукраїнських* – “Функциональная лингвистика: прагматика текста” (Симферополь, 1997), “Творче, практичне і критичне мислення” (Житомир, 1997), “Література та літературознавство: історія і сучасність” (Житомир, 2004), “Слов’янська та германська лексикографія і проблеми перекладу: стан і перспективи” (Житомир, 2004), “Проблеми навчання практичної граматики іноземної мови у навчальному закладі” (Дрогобич, 2004), а також на *щорічних* наукових конференціях Житомирського державного університету ім. І. Франка (1997 – 2004 рр.).

**Структура роботи.** Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (355 позицій). Загальний обсяг роботи – 207 сторінок, обсяг основного тексту – 176 сторінок.

**ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ**

**У вступі** дається обґрунтування теми, визначається її актуальність, розкривається наукова новизна, теоретична значущість і практична цінність дослідження, формулюються мета, конкретні завдання роботи, визначаються специфіка її об’єкта і предмета, методологічні підвалини аналізу, визначається особистий внесок дисертанта, формулюються основні положення, що виносяться на захист.

У **першому розділі** **(“*Сутність мовної гри і її операційні механізми*”)** з’ясовуються основні теоретичні положення, на яких ґрунтується концептуальний апарат дослідження, розглядається лінгвістичний статус явища мовної гри, історія його дослідження, аналізуються основні підходи до вивчення цього феномена у теорії гри в цілому та мовознавстві зокрема.

Взаємодія системних закономірностей функціонування мовного знака, лінгвістичної компетенції мовців і прагманастанов конкретного комунікативного акту у вербальній діяльності передбачає дослідження проблеми мовленнєвої творчості як прояву індивідуальності homo loquens, з одного боку, і як використання потенціалу мови й можливостей асоціативного сприйняття, – з іншого. На перший план висувається питання про мовну систему як механізм, що зумовлює варіювання лінгвальних одиниць і породження нестандартних мовно-ігрових утворень для передачі певного пропозиціонального змісту повідомлюваного в потоці ексталінгівальної інформації.

Демократизація вербальної поведінки людини є свідченням соціальної свободи мовної свідомості. Вона простежується в різних лінгвокультурних спільнотах (українській, російській, англійській та ін.) у вигляді різноманітних мовно-ігрових імпульсів комунікантів. Через мовленнєві ігри реалізується лінгвокреативні потенції мовленнєвої особистості, що адаптує його до відповідних контекстів спілкування – стилістичних, соціокультурних, емоційних.

Дослідники відзначають високий рівень інтересу до гри, численність її інтерпретацій у різних науках. Разом із тим, слід визнати, що гра як феномен мовної картини світу, як лінгвокогнітивний феномен на сьогодні вивчена ще недостатньо, оскільки предметом лінгвістичних досліджень на матеріалі різних природних мов були компоненти структури концепту „гра” у співвіднесенні з іграми, музичною та театральною грою (В.Ф. Старко, J. Sherzer). У багатьох роботах, спеціально присвячених грі, вказується на те, що ігрову інтерпретацію можуть отримати різноманітні явища, у тому числі й мовні. Багатоаспектність і складність цього феномена утруднює його однозначну й несуперечливу інтерпретацію.

Згідно загальних визначень терміна (Й. Хейзінґа), гра є різновидом людської діяльності, яка є обмеженою в часі та просторі, добровільною за своєю природою, та проходить у межах її умовно-реального простору. Основними істотними характеристиками гри визнаються такі, як гедоністична скерованість, проходження в умовному ігровому просторі, наявність правил, свобода поведінки особистості, процесуальність, розвиток творчих можливостей особистості тощо.

Термін “мовна гра” був запроваджений у теорію мови й лінгвофілософію Л. Вітґенштайном, який розглядав усю вербальну діяльність людини (та навіть почасти й невербальну, ремісничо-продуктивну) як сукупність мовленнєвих ігор. У такий спосіб лудичні компоненти інтеракції постають однозначно як “гра в грі”, з чим важко погодитися, якщо виходити з позицій сучасного стану розвитку теорії мовленнєвої діяльності.

Проте й на сьогоднішній день поняття “мовна гра” не має несуперечливого й однозначного витлумачення. Хоча воно й визначається як різновид непродуктивної діяльності, що має мотив, який полягає в самому процесі гри, однак, навряд чи можна вважати МГ формою чи різновидом непродуктивної діяльності, оскільки в її результаті виникають жарти, каламбури, парадокси тощо, які сприяють досягненню певного прагмасемантичного ефекту висловлення.

Про багатоплановість терміна „мовна гра” свідчить і той факт, що він не має однозначного еквівалента в англійській мові. Так, у працях з англістики використовуються терміни “language play” (D. Crystal, D. Nilsen), “language game” та “linguistic game” (А.З. Леськів), а також “speech play” (J. Sherzer, B. Kirschenblat-Gimblett, Ch. Hockett, S. Laycock), “word play” (P. Farb, J. Wolinsky). У вітчизняному мовознавстві паралельно зі згаданим терміном функціонують і інші – “мовленнєва гра”, “гра слів”, “словесна гра”.

У роботі МГ розуміється як процес і результат свідомої лінгвокреативної діяльності індивіда, спрямованої на нестереотипне варіювання форми та змісту мовних одиниць на ігровому регістрі комунікації з метою впливу на емоційну та/або інтелектуальну сферу адресата.

Питання про лінгвістичний статус МГ викликає наукові дискусії серед вчених. Спроба систематизувати все різноманіття досліджень, присвячених лінгвістичному аспекту гри, дозволяє виявити існування двох протилежних точок зору на цей феномен.

Відзначаючи певну схожість гри та мовлення як різновидів людської діяльності, науковці вважають, що мовна й мовленнєва гра – це гра за правилами. Водночас вони звертають увагу на те, що така гра є порушенням правил. Вказуючи на наявність схожих рис між мовною (використанням мови) та немовною іграми, дослідники звертають увагу й на свідоме порушення загальномовних норм, яке здійснюється в межах так званих “мовних аномалій”.

Вивчення та аналіз наукових напрацювань таких лінгвістів, як О.А. Земська, В.З. Санніков, Т.А. Гридіна, В.І. Шаховський, А.М. Баранов, К.Ф. Сєдов, І.М. Горєлов, S. Аttardo, D. Crystal, D. Nilsen дозволяє стверджувати, що традиційним підходом до вивчення феномена “мовна гра” є лінгвостилістичний, з яким пов’язані всі існуючі його інтерпретації, зосереджені переважно навколо девіантної природи МГ. Йдеться про її мінливий характер, функціональну парадоксальність, відхилення від норми, про МГ як прояв (неконвенціонального, неканонічного) лінгвокреативного мислення мовленнєвої особистості.

Становлячи собою особливу форму лінгвокреативного мислення з його асоціативною природою, МГ завжди зорієнтована на використання лінгвальних прийомів, що спрямовані на підкреслення парадоксальності, яка виникає внаслідок контрастування між стандартною мовною формою та нестандартним (несподіваним) змістом мовної одиниці і виявляється в новій асоціативній обробці та репрезентації того чи іншого лінгвального або екстралінгвального знання.

На відміну від традиційної лінгвістики, в якій аналіз МГ зосереджено в основному як на засобі / прийомі втілення комічного (О.Ю. Титаренко, В.В. Овсянников, М.В. Хардіна, О.Б. Шонь), когнітивно-дискурсивний підхід дозволяє актуалізувати наголос на когнітивних і комунікативних засадах відхилення від норми (Н.Д. Арутюнова, Б.Ю. Норман, Е.В. Падучева). Потреба відмежування лудичних явищ від стилістичних прийомів (тропів, фігур мовлення, експресивних засобів) є необхідною з огляду на те, що в цей термін дослідники вкладають почасти різний, а подекуди й суперечливий зміст, адже МГ як багато- й різноплановий феномен має низку відмінностей щодо своїх проявів у мовленні.

Поняття “мовна гра” та “стилістичний прийом” (стилістична фігура, троп) можуть перетинатися в тому випадку, якщо останній використовується в лудичній функції, тобто для створення нестандартного дотепного вислову. Пор. створення метафори в загадці “Who crosses the river twice and is still not clean?” “A dirty double-crosser”; метафоризацію і персоніфікацію в текстовому уривці ”Alice cautiously replied: “I know I have to beat time when I learn music”. “Ah! That accounts for it!” said the Hatter. He won’t stand beating” /L. Carroll/; де фігуралізацію ФО ‘to tremble in one’s shoes’ в наступному прикладі: “…the wretched Hatter trembled so, that he shook both his shoes off. …the Hatter hurriedly left the court, without even waiting to put his shoes on” /L. Carroll/. В іншому прикладі “What are you looking for?” – “The button from your foil. You have dropped it” /O.Wilde/ (в останньому випадку має місце дефігуралізація значення фразеологічної одиниці ‘to take the button off the foil’ і її структурно-граматична парцеляція ).

Виходячи з того, що існуючі точки зору та дефініції МГ групуються навколо широкого (лінгвофілософського) й дещо вужчого (лінгвопрагматичного) її розуміння, мовну гру слід розглядати як інтенціонально зумовлений та лінгвокреативно маркований акт проголошення пропозиціонального змісту повідомлюваного, що налаштовує інтерактивну взаємодію на ігровий регістр комунікації. Лише при свідомому порушенні мовного канону МГ може відображати прагнення мовця до демонстрації власної компетенції в реалізації вербальних можливостей завдяки нестандартній “упаковці” позамовного змісту. Це відбувається в межах конвенціональності комунікативної діяльності – за наявності повного розуміння умовності мовленнєвих дій, розрахованих на те, що адресат адекватно сприйматиме правила гри (лінгвальний код) у поточному спілкуванні, тобто адекватним чином їх декодує. Правильне порозуміння є можливим лише при опорі на мовний стереотип, деконструкція якого якраз і складає парадокс сприйняття відповідної лудичної тактики (прийому, сценарію тощо).

Лінгвофілософський та -прагматичний підхід до МГ передбачає її опис не тільки в межах різних рівнів мовної системи, а й в аспекті логічних категорій, як це роблять Т.В. Булигіна й О.Д. Шмельов на прикладі обігрування законів і принципів побудови зв’язного тексту. Вирішення питання про відношення таких фактів до феномена “мовна гра” є, очевидно, спірним, оскільки становить собою відхилення не лише від власне мовної норми, а й від формально-логічної. Наприклад, МГ у ситуації Question: “Mrs. Jones, is your appearance this morning pursuant to a deposition notice which I sent to your attorney?” – Answer: “No. This is how I dress when I go to work” /Funny Courts Transcripts/ створюється на основі навмисного порушення логічної пресупозиції відповіді свідка в залі суду, де задіяні скрипти «поява, прихід» і «зовнішність, вигляд».

Феномен МГ характеризується рядом дискурсивних функцій, таких як *емотивно-експресивна* “I rayther think this kind of fun won’t last!”; “I am rully verry sorry”, “Serpently!” /D. Sayers/; “in the best suckles” /J. Galsworthy/, *естетична*, *поетична* (Where art thou, Miramax?), *фатична* “My name is Walker – I’m off”; “Aurevoir but not good-bye”, *аргументативна* “Reno Espace: Isn’t space an ultimate luxury?” /реклама автомобіля/; “Americans getting smarter?” /Newsweek/ (реклама автомобіля Volkswagen Smart); *персуазивна* “Built to last a lawn time”; “More smiles per gallon”, “It’s hay fever sneason!”, *функція створення комічного ефекту* тощо (“Chop-lifters will be prosecuted” ← ‘Shop lifters will be prosecuted’; „Head of a Soldier” ← “Head and Shoulders”; ‘Pulitzer Prize’ ← Pullet Surprise; “Jesus, the cross-eyed bear” ← “Jesus the cross I’d bear” /D. Nilsen/).

У цих висловленнях провідною комунікативно-прагматичною ознакою виступає прагмагедоністична спрямованість МГ з метою психологічного впливу на адресата.

У **другому розділі** **(“*Ігрема як засіб і результат мовної гри*”)** обґрунтовується лінгвістична релевантність терміна “ігрема”, досліджуються лінгвокогнітивні, лінгвопрагматичні та суто лінгвальні засади створення ігрем як ефективного засобу реалізації інтенціональних настанов мовця в певних ситуаціях спілкування. Ігрема розуміється в роботі як таке мисленнєво-мовленнєве утворення, що є результатом і водночас засобом реалізації лудичної функції мови, становить собою неканонічну (переважно оказіональну) мовну одиницю та реалізується в асоціативному умовно-реальному ігровому полі. Ігрема виникає у процесі взаємодії мовної одиниці-прототипа (слова, словосполучення) та мовної одиниці-мотиватора в ігровому асоціативному полі. Останнє є водночас і асоціативним контекстом, необхідним для виявлення парадоксу нестандартного використання знака.

Розгляд комунікативного контексту та мовленнєвого акту в скопусі МГ дає підстави окреслити ігрему як адресантно-адресатну конфігурацію, що підтверджує її прагмасемантичну природу. При цьому в роботі актуалізується адресантний аспект ігреми, оскільки саме він є інтенціональним джерелом і водночас мовленнєвим реалізатором ігрових імпульсів. Форма та характер лудичної “упаковки” пропозиціонального змісту повідомлюваного – це віддзеркалення інтелектуальних здібностей, мовленнєвої компетенції та мовного відчуття лінгвокреативної особистості. Пор.: What happens when two oxen bump into each other? – An oxident. What is Count Dracula's favourite snack? – A fang-furter. What did the werewolf write on his Chrismas card? – Best vicious of the season /J. Goshgorin/.

Основні когнітивно-комунікативні властивості ігреми (привернення уваги, емотивність, парадоксальність форми) зумовлюються мовленнєвими інтенціями адресанта. Інші функції залежать від типу дискурсивного середовища: у фатичній (мета)комунікації використання ігрем може мати контактовстановлююче (хезитативне) підґрунтя (“The thin edge of the wedge” /J. Joyce/ замість узуального ‘the thin end of the wedge’; “Pack, Jeeves, pack with care. Pack in the presence of the passenjare” /P.G. Wodehouse/), у рекламному дискурсі – персуазивне (“Drinka pinta milka day”), в газетному – утримання уваги й посилення мовленнєвого впливу. Все це пов’язано з інтелектуальною природою МГ.

Інтелектуальна природа ігреми напряму корелюється із когнітивними структурами репрезентації знань – фреймами, скриптами, конструктами, прототипами, а також із механізмами асоціювання, аналогії, тропеїзації (метафора, метонімія, зевгма, оксиморон тощо): “Mr. Little is certainly warm-hearted,sir” “”He has to wear asbestos vests!” /H.H. Munro/; “Cigarette is another nail in your coffin’ (метафоризація); “What to do if you are going bald? – Prepare to meet thy dome” (метонімізація); “Clovis wiped the beginnings of smile and traces of coffee from his lips”; “…his pedigree was as flawlessly Persian as the rug” /H.H. Munro/ (зевгма).

Оскільки фреймові структури є базою мисленнєво-мовленнєвої діяльності індивіда, способом організації знань, то через їх призму уможливлюється і психолінгвістичний аналіз мовленнєвих подій з особливим фокусом уваги на взаємозв’язку мотиву, змісту та форми мовленнєвого акту, з одного боку, та між структурою й елементами мови, задіяними в мовленні, – з іншого (В.В.Красних).

У нашому дослідженні ми виходимо з положення про те, що з когнітивної точки зору в семіозисі мовних одиниць присутні декларативні та процедурні знання (Р.Л. Солсо, А.А. Залевська, Ж.Ф. Рішар). У процесі продукування лудичних компонентів мовлення відбувається апеляція до лінгвістичної й екзистенційної пресупозицій, яка співвідноситься зі статичними, декларативними знаннями, а апеляція до операційно-логічної пресупозиції фактично являє собою встановлення адресатом логіки причиново-наслідкових відношень, апеляцію до динамічних, процедурних знань (скриптів, сценаріїв).

Ігрема як засіб і результат МГ конструюється адресантом як апеляція до означених типів пресупозицій – лінгвістичної, екзистенційної та операційно-логічної. Так, презумптивні статичні фрейми в лудичних ситуаціях зумовлюють розуміння смислу однієї й тієї ж фрази по-різному. Так, ”Mind the GAP!” /напис у метрополітені/ розуміється як заклик до обережності, знання ж про GAP як мережу магазинів актуалізує персуазивну функцію рекламного повідомлення, а актуалізація відповідного фрейму дозволяє обіграти вираз “Be alert!” як “Be a lert – we need lerts!” і привернути увагу своєю новизною і незвичністю .

Слушною здається думка Л.В. Лісоченко про застосування в ситуації МГ таких типів фреймів, як екзистенційний (розрахунок мовця на використання адресатом його екстралінгвальних знань – соціальних, історичних, культуральних, філологічних, прагматичних, асоціативних) та лінгвістичний (власне мовні знання, тобто знання особливостей мовних одиниць, їх парадигматичні, синтагматичні, епідигматичні відношення, стилістична приналежність тощо).

При створенні ігреми плідним виявляється синергетичне поєднання зазначених типів фреймів. Зокрема, в заголовках газетних статей ігреми виникають як актуалізація лінгвістичного фрейму в поєднанні з культуральним і асоціативним. Наприклад у фрагменті “This thing will be a blot on the Twentieth Century!’ ‘And your house will be the blotting-pad. Have you realised that half the papers of Europe and the US will publish pictures of it?“ /H. Munro/ метафора ‘blotting-pad’ активізує фрейми “ганьба” та “вигода”. В заголовках до газетних статей містяться різноманітні алюзії: “Pain Stops Play” *–* на вислів у грі в крикет ‘Rain stops play’, “A Roo Awakening at the Table” – на ідіому ‘rude awakening’, “A Suitable Case for Placement”, “Bladerunner” – на назви фільмів, ‘A Suitable Case for Treatment’, ‘Blade Runner’, “Swords, Sense and Sensibility” – на назву роману Дж. Остін ‘Sense and Sensibility’ /Newsweek/.

У висловленні ‘The Teacher: “Gentlemen, order!” The whole class yelled: “Beer!” /English Humour/ можна диференціювати два скрипти, які знаходяться у відношеннях протиставлення (“порядок на уроці”, “замовлення в пабі”), а гумористичний ефект виникає внаслідок переключення скриптів із актуалізацією лінгвістичного та асоціативного фреймів за допомогою ігреми – амбігуентно маркованої фрази “Gentlemen, order!”, що призводить до комічного ефекту.

Kомунікативна мета мовця – адекватне сприйняття адресатом створеної ним ігреми (наприклад, застосування прийому дефігуралізації) – наочно виявляється в такій ситуації: “You are pulling my leg” – “I am not. Nothing would induce me to touch your beastly leg” /P.G. Wоdehouse/. Таким чином, епістемічний фон мовленнєвого спілкування складається з сукупності пресупозицій (декларативних і процедурних знань), апеляція до яких у мовотворчому процесі зумовлює як саму лудичну ситуацію, так і адекватне декодування ігреми з боку адресата.

Когнітивні механізми організують лінгвокреативну діяльність людини таким чином, що створюють можливість варіювання асоціативних зв’язків відповідно до комунікативних потреб: чим ширшим є коло асоціативних зв’язків слова в мовній свідомості її користувача, тим ширші можливості формально-семантичних модифікацій мовного знака. Принцип асоціативного зв’язку уможливлює варіативність знака в усій палітрі його можливих актуалізацій, включаючи і його нестандартне використання в мовленні.

У **третьому розділі (“*Операційні прийоми створення ігрем у сучасній англійській мові*”)** розмежовуються ігреми, що базуються на зовнішній та внутрішній структурі слова, аналізуються конкретні лінгвальні прийоми створення ігрем обох класів, подається типологія зазначених комунікативних одиниць.

Основні операційні прийоми створення ігрем ґрунтуються на зовнішній та внутрішній структурі слова. Одиницями *зовнішньої* структури є фонеми, вільні та зв’язані морфеми, словотвірні конструкти; *внутрішня* структура слова – це його значення, види значень та їх відтінки, їх мотивованість, а також різного роду трансформації значень.

У роботі розрізняються два типи ігрем залежно від їх базування на зовнішній чи внутрішній структурі слова. До першого класу належать фоносемантичні, словотвірні та лексико-граматичні, до другого – лексико-семантичні, фразеосемантичні та фразеологічні ігреми.

***Фоносемантичні ігреми*** ґрунтуються на встановленні нестандартних асоціативних зв’язків між звуковою формою слова та його значенням. Прийоми створення цих ігрем є пошуком фонетичної вмотивованості слова й переомислення звукової оболонки мовної одиниці-прототипа шляхом уподібнення до мотиватора. Прийомами створення фоносемантичних ігрем є *звукосимволічна мотивація* (“You can get almost everything with a little purr-suasion” /реклама/; “What a stupid old woopid I was” /R. Benchley/), *омофонічний* *перерозклад* (“The man who is asking for a loan is always left alone”; “Hell hath no fury like a woman's corns”), *омофонічне членування* (“Why is a fishmonger never generous?” – “Because his business makes him sell fish”, Sir John and baby John ← surgeon, *фоносемантичний каламбур* (“Dollars or dolours” /заголовок/; Ophtalmologist’s Web page: A site for sore eyes ← site ‘стoрiнка’ и sight ‘зiр’; “Don’t mess with Massachusetts” /Newsweek/), *aнтитранскрипція* (субституція сегмента, омофонічного назві певної літери, відповідною літерою або цифрою – E-xaggeration /про перебільшення ролі Інтернету/, X-treme /cлоган жувальної гумки/, Xplod /від explored ‘перевірено’/), *омофонографічні* *перетворення* (4 U, 2 U, How R U?, “Y2K glitch has arrived”, “SPEEDO-ing Bullet” /заголовки статей)/, *римування* (“The Goat Moat”, “Booze Cruise”, “Oedipus-Schmoedipus”; “Lost in the post”; “All right after the first night?”), *пародіювання* манери вимови (“What is a piece of pie in Italian?” – “Pizza pie”; “Harvey and Hughley et al aren’t name-brand comedians” /Newsweek/).

***Словотвірні ігреми*** ґрунтуються на переосмисленні морфолого-дериваційних асоціативних зв’язків слова. Згаданий тип ігрем реалізується через такі механізми словотворення: *аналогія* (“wordsmith” /Newsweek/ ← ‘goldsmith’ або ‘locksmith’ + ‘word’; eggheadism ← egg-headed; Kennedy-esque way /Newsweek/, Webmaster, webservant; overtaker’ ← ‘undertaker’ /O. Nash/; ‘to blackwash’ ← ‘to whitewash’), *контамінація* (blacketeer ← ‘black-market racketeer’; jewtocracy ← ‘jew’ + ‘plutocracy’; to bitamine ← ‘to bite’ + ‘vitamine’ /O. Nash/, “Woozle” /А. Milne/ ← ‘weasel’ і ‘bamboozle’, ‘refujews’ ← в одиницю-прототип ‘refugee’ вноситься мотиватор ‘Jew’; What’s in your netymology? (Internet + etymology;, *субституція* (“Mugnificent” ← ‘magnificent’ + ‘mug’ /реклама кружки/; “A walk through Webonomics” ← Web + economics); *акронімія* (“GNU surprise” GNU – General Norwich Union; “I have five VIPers aboard” “You’ll have to contact the zoo to fix the vipers” /English humour/; Everlasting LIFFE /London International Financial Futures Exchange/).

При створенні ***лексико-граматичних ігрем*** порушуються морфологічні та синтаксичні обмеження на сполучуваність, підкреслюється аномальність відхилення від граматичного значення слова, обігруються неоднозначні, контаміновані, омонімічні синтаксичні конструкції. Наприклад, структурна полісемія прикметника є лінгвістичною підставою для створення ігрем, у яких внаслідок МГ виникає комічний ефект завдяки можливості різноманітних структурних інтерпретацій конструкції. Прийом створенняігреми*на основі полісемантичної синтаксичної конструкції* має місце в такій ситуації: “But you said she sang beautifully”. “No, I didn’t”. “What did you say?” “I said she was a beautiful singer”, де ігрема створюється на основі словосполучення ‘співачка, що гарно співає’ та мотиватора ‘гарна зовнішність’. Створенняігрем *на основі омонімічних синтаксичних конструкцій* типу “a camel’s hair brush” відбувається на основі словосполучення-прототипу ‘a camel’s hair brush’ і мотиватора ‘a camel’s brush’ у такій ситуації: “Papa, is this a camel’s hair brush?” – “Yes, my child, that’s a camel’s hair brush”. “Golly, papa, it must take him a terribly long time to brush himself”. Прийом *синтаксичної контамінації* (“синтаксичний бленд”) реалізується в наступних прикладах: no two doubts about it ← no two ways about it + no doubt about it; they are different as black and night ← black and white + day and night); I don’t have my ear to the pulse ← ear to the ground + finger on the pulse); „Alimony is the high cost of living” ← ‘Alimony is a cost of leaving’ + ‘a high cost of living’.

Використання лудичних резервів внутрішньої структури слова призводить до створення ***лексико-семантичних*** ігрем. Для цього застосовуються такі прийоми, як *псевдомотивація* (“Polaroid – a member of Polaris expedition”, мотиватор ‘polar’ /E. Partridge/; “Anglo-Saxons – a race having so many angles”, мотиватор ‘angle’ /H.H. Munro/), *реномінація* (”Muscateer: an addict of very cheap wine” – корелюється за структурою з прототипом ‘musketeer’ – ”a soldier who uses a musket” через асоціативний мотиватор ‘muscat’), *паронімічна атракція* (“Woman: Before marriage, an agente provocateuse; after marriage, a gendarme” /H.L. Mencken/ ← фр. ‘agent-provocateur’ /таємний агент поліції/ + ‘provocative’ /спокусливий/; деформація юридичного терміна “Tonight’s the night for flagrant delight” /C. Mackenzie/ ← ‘inflagrante delicto’ /зухвале правопорушення/; *малапропізми* (”He’s been having sexual problems. His wife says he’s impudent” (impotent); ”My brain is clogged” /drain/; ”A religious profession” /procession/; ”Transcendental medication” /meditation/) і *міспринти* типу “a bottle-scarred, battle-scared colonel” замість ‘a battle-scarred colonel’. До цього класу ігрем належать також *фразеосемантичні ігреми* (“Female, n. One of the opposing or unfair, sex” /A. Bierce/ – ефект МГ створюється в результаті актуалізації підміни мотиватора ‘fair sex’; “pillars of society” ← ‘pillers of society’, “triumph of mind over mutter” ← ‘triumph of mind over matter’ /D. Bell/) та *фразеологічні* ігреми, що утворюються за допомогою прийома *оказіональної актуалізації ФО* (“You could have knocked me down with a toothpick” ← ‘you could have knocked me down with a feather’ /P.G. Wodehouse/, прийома *подвійної актуалізації* вільного і фразеологічного значення словосполучення (“I don’t care whether Cuba sinks or swims” /O. Henry/ ← ‘sink or swim’ /пан або пропав/), прийома *фразеологічної контамінації* (“…he knew that he was not bone and feather but a perfect idea of freedom and flight”, “уou are bone and feathers” ← “skin and bone” + “feather and flesh”).

Найбільш продуктивним лінгвокогнітивним механізмом виявилося створення ігрем унаслідок конвергенції прийомів різних рівнів. Напр.: “The Foresight Saga” – фоносемантичний каламбур + алюзія (обігрування прізвища героїні), “MBADE in Italy” /The Economist/ – субститутивне словотворення + акронімія + фразеосемантичне асоціювання; “an undress rehearsal”, “pearls of unwisdom” /O. Henry/, Unholy trinity – аналогія + фразеосемантичне асоціювання; “You could have knocked me down with an f.” /P.G. Wodehouse/ – акронімія + фразеологічне асоціювання.

Отже, для мовної гри використовуються в різній мірі ресурси всіх рівней мови. З метою досягнення прагматичного ефекта використовується широкий діапазон засобів, котрі при усьому їх різноманітті, можна звести до двох класів відповідно до деавтоматизації сприйняття внутрішньої і зовнішньої структури слова. Загалом, в ігремі простежуються реально існуючі в мові відношення і тенденції, які визначають появу відповідної трансформації та інтерпретації знака. Всі прийоми створення ігрем свідчать про розширення асоціативних зв’язків у мовленні при реалізації творчої установки на МГ. ”Асистемні” зв’язки породжують ігрему на основі системних відношень, а парадоксальна смислова двуплановість створюється на базі встановлення кореляції між ігремою та її прототипом – узуальною мовною одиницею. Асоціативна лінгвокогнітивна стратегія МГ являє собою моделювання та декодування нестандартного кода й зумовлюється як операційними лінгвістичними механізмами, так і частковими лінгвістичними прийомами, які моделюють асоціативне ігрове поле.

**ВИСНОВКИ**

Дослідження та опис засобів, механізмів і прийомів продукування лінгвально-ігрових явищ у сучасній англійській мові визначаються загальною антропоцентричною орієнтацією сучасної лінгвістики на вивчення шляхів трансформації мовних одиниць в одиниці мовлення з особливим фокусом уваги на індивідуально-особистісних способах кодування інформації в цілому та на використанні асистемного і/або аномального зокрема, особливо на лексико-семантичному рівні.

Аналіз вербальної комунікації як специфічної форми людської діяльності зумовлює інтерес і до її індивідуально-особистісних проявів, у т. ч. й до лінгвокреативного потенціалу мовленнєвої особистості. Мовна система уможливлює значну свободу реалізації творчого потенціалу мовця, що, зокрема, виявляється в його вербальній активності – у свідомому порушенні правил, норм і канонів використання мови у вигляді певного “експерименту” над знаком.

Розширення меж функціонування мови, деформування її норм, скасування усталених стереотипів сприйняття й відображення дійсності у процесі вербального спілкування не в останню чергу пов’язані з феноменом “мовна гра”. Розгляд фактів МГ лише як недетермінованих мовною системою аномалій, що є традиційним у лінгвістичних студіях, демонструє недооцінку значущості цього явища в мовленнєвій діяльності індивіда. З урахуванням цього основний акцент у дисертації робиться на комплексному розгляді МГ в єдності її когнітивно-семантичного та функціонально-прагматичного аспектів.

У такий спосіб МГ постає як процес і результат свідомої лінгвокреативної діяльності індивіда, спрямованої на нестереотипне варіювання форми та змісту мовних одиниць на ігровому регістрі комунікації з метою впливу на емоційну та/або інтелектуальну сферу адресата. МГ є проявом мовотворчого мислення, що реалізує закладені в лінгвальному знаку можливості. Основний принцип МГ полягає у здатності встановлювати асоціативні зв’язки, які є показником креативності мовленнєвої особистості. У роботі доводиться, що МГ має двояку природу, поєднуючи в собі риси як мовного, так і мовленнєвого явищ. Ефект МГ виникає в результаті свідомо продукованого мовцем конфлікту між узусом і використанням мовного знака.

Механізми, засоби та прийоми продукування лудичних явищ у сучасній англійській мові визначають шляхи та способи трансформації лінгвальних одиниць в одиниці мовлення. Основу механізму створення ігрем складають, передусім, відхилення від норм уживання мовних одиниць, наслідком чого є виникнення ефекту несподіваності та протиріччя. Оказіональна зміна форми та змісту мовних одиниць у лудичних ситуаціях зумовлюється когнітивно-прагматичними факторами мовлення, а природа узуальної одиниці допускає ці зміни. Когнітивно-дискурсивною базою продукування ігрем є закладена в мовній системі можливість оказіональної актуалізації її одиниць.

Для досягнення перлокутивного ефекту у використанні мовно-ігрових явищ в англійській мові використовується широкий діапазон прийомів із залученням засобів усіх рівнів мовної системи, однак усі ці прийоми ґрунтуються на зовнішній і внутрішній структурі слова. Найбільш продуктивним виявилося застосування конвергентних прийомів – комбінування прийомів обох типів.

Застосування когнітивного підходу до вивчення феномена “мовна гра” дозволяє інтерпретувати нестандартні мовленнєві вживання не як помилки, а як специфічні операції над знаннями, підтверджує присутність у мовній свідомості словотвірних моделей і фреймів, що мають значний евристичний і гносеологічний потенціал.

Породження та сприйняття ігреми в лудичній ситуації супроводжується актуалізацією в когнітивному просторі мовленнєвої особистості різних фреймів і скриптів – статичних і динамічних знань, що апелюють до операційно-логічних пресупозицій.

Перспективним може бути насамперед подальше дослідження ігрем у різних типах дискурсу – розмовно-побутовому, публіцистичному, офіційно-діловому тощо. Плідною є також розробка й таксономізація лудичних явищ у прецедентних текстах, текстових ремінісценціях, знання яких потребує актуалізації культуральних, філологічних, літературних, міфологічних фреймів. Механізми кодування та декодування ігрем, що є результатом включення в мовлення прецедентних текстів, можуть надалі вивчатися і з точки зору виявлення джерел текстових ремінісценцій, способів залучення ігрем у текст, ступеня трансформації тексту-прототипу, його співвідношення з текстом-мотиватором в інформативному та конотативному планах.

**Основні положення дисертації відображено в таких публікаціях:**

1. *Сниховская И.Э.* Языковая игра и интерпретация художественного текста // Проблеми методичної підготовки студентів-філологів у педвузі. Матеріали доповідей наук.-практ. конф. – Житомир: ЖДПІ ім. І. Франка, 1996. – С.56-58.

2. *Сниховская И.Э.* Структурные типы каламбуров и пути их образования // Питання германської філології та методики викладання германських мов. – Житомир: ЖДПІ ім. І. Франка, 1996. – С. 159-164.

3. *Snikhovska I.* Introduction of Play on Words into Teaching Spoken English // Proc. IATEFL 3rd International Conf. “English Language Teaching for the 21st century”. – Odesa (Ukraine), 1996. – P. 120.

4. *Сниховская И.Э.* Активизация формообразующих фреймов при декодировании юмористических текстов // Актуальні питання романо-германської філології. Дослідження молодих вчених. – Житомир: Поліграфіка, 1997. – С. 75–81.

5. *Snikhovska I.* Speech Play-acting as Means of Actualizing the Situational Humoristic Code // Proc. IATEFL 4th International Conf. “Teaching English into the 21st century”. – Kharkiv (Ukraine), 1997. – P. 131-132.

6. *Сниховская И.Э.* Структурно-семантические разновидности авторских окказиональных новообразований // Актуальные проблемы современной лингвистики: материалы науч. конф. молодых исследователей. – Минск, 1997. – С. 87-89.

7. *Сніховська І.Е.* Мовна гра як прояв творчого мислення // Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. “Творче, практичне і критичне мислення”. – Житомир: Журфонд, 1997. – С. 135-138.

8. *Сниховская И.Э.* Прагматический аспект функционирования приемов языковой игры в комическом тексте // Функциональная лингвистика: Прагматика текста. Материалы междунар. науч. конф. – Симферополь: CLC, 1997. – C.159-161.

9. *Сніховська І.Е.* Мовна гра у дитячому мовленні // Філологічні студії. – Луцьк: Вид-во Волинського держ. ун-ту, 1999. – С. 84-88.

10. *Сніховська І.Е.* Лінгвістична компетенція як фактор мовної гри // Вісник Житомирського держ. пед. ун-ту ім. І. Франка. – Житомир: Вид-во ЖДПУ, 2001. – Вип. 8. – С. 159-162.

11. *Сніховська І.Е*. Реалізація мовною грою принципів мовленнєвої діяльності (на матеріалі сучасної англійської мови) // Наука і сучасність. Зб. наук. праць нац. пед. ун-ту ім. М.П. Драгоманова. – К.: Логос, 2002. – Том ХХХ: Педагогіка. Філологія. – С. 275-280.

12. *Сніховська І.Е.* Функціонування мовної гри в умовно-реальному асоціативному полі // Вісник Житомирського держ. пед. ун-ту ім. І. Франка. – Житомир: Вид-во ЖДПУ, 2003. – Вип. 11. – С. 208-210.

13. *Сніховська І.Е.* Когнітивно-прагматичний підхід до аналізу гумористичного тексту // Вісник Житомирського держ. ун-ту ім. І. Франка. – Житомир: Вид-во ЖДУ, 2004. – Вип. 16. – С. 140-141.

14. *Сниховская И.Э.* Коммуникативно-когнитивный аспект явления “языковая игра” // Вісник Житомирського держ. ун-ту ім. І. Франка. – Житомир: Вид-во ЖДУ, 2004. – Вип. 17. – С. 239-241.

15. *Сніховська І.Е.* Ігрема в комунікативному контексті мовної гри // Матеріали міжнар. наук.-метод. конф. “Людина. Мова. Комунікація”. – Харків: ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 2004. – С. 247-249.

# АНОТАЦІЯ

Сніховська І.Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук за спеціальністю 10.02.04 – германські мови. – Житомирський державний університет імені Івана Франка. – Житомир, 2004.

Дисертація є комплексним дослідженням явища мовної гри в сучасній англійській мові, виконаним у руслі комунікативно-діяльнісного підходу до вивчення лінгвальних і мовленнєвих реалій. Із урахуванням чинників когнітивного, комунікативного та синергетичного плану в роботі обґрунтовано когнітивно-дискурсивну природу мовної гри та виділено її одиницю – ігрему, що є важливим лексико-семантичним засобом конституювання та реалізації лудичних настанов мовленнєвої особистості.

Ігрема виступає одночасно засобом і результатом /продуктом мовної гри. Вона має ненормативний, асистемний, переважно оказіональний характер. Лінгвокогнітивні механізми створення ігреми демонструють нерозривний зв'язок когнітивного та вербального планів. Когнітивною базою її утворення та функціонування є взаємодія мовних одиниць прототипу й мотиватора в ігровому асоціативному полі, що є певним функціональним діапазоном формально-семантичного варіювання мовного знака. Ігрема має адресантно-адресатну спрямованість і реалізується у скопусі комунікативної ситуації шляхом актуалізації динамічних структур (скриптів) і статичних (екзистенційних і лінгвістичних фреймів) структур знання.

Прийоми створення ігрем – це асоціативні механізми комбінування мовних одиниць та елементів мовленнєвого досвіду, які регулюють їх функціонування в ігровому асоціативному полі подібно до системних механізмів конструювання та вживання мовних одиниць із урахуванням екстралінгвальних чинників. Створення ігреми ґрунтується на формально-семантичному асоціюванні в межах внутрішньої та зовнішньої структури слова.

Ключові слова: мовна гра, ігрема, лінгвокреативність, лудична функція мови, комунікативний акт, дискурсивна діяльність, фрейм, слово, зовнішня структура слова, внутрішня структура слова.

**АННОТАЦИЯ**

***Сниховская И.Э. Механизмы, средства и приёмы языковой игры в современном английском языке. – Рукопись.***

*Диссертация на соискание научной степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.04 – германские языки. – Житомирский государственный университет имени Ивана Франко. – Житомир, 2004.*

Диссертация представляет собой комплексное исследование явления языковой игры в современном английском языке, выполненное в русле коммуникативно-деятельностного подхода к изучению лингвальных и речевых реалий. На методологической основе когнитивной лингвистики, коммуникативно-функциональной лингвистики и лингвосинергетики в работе обоснована когнитивно-коммуникативная природа языковой игры и определена игрема как её средство на лексико-семантическом уровне. Исследование индивидуально-личностных явлений в вербальной коммуникации как специфической деятельности индивида обусловливает интерес к творческому потенциалу языковой личности.

Под языковой игрой в данной работе понимается нестереотипное варьирование плана выражения и плана содержания языковых единиц разноуровневой принадлежности, реализуемое в виде нарушения нормы и направленное на получение гедонистического эффекта. Посредством языковых игр реализуются лингвокреативные потенции языковой личности, адаптированные к условиям речевой интеракции.

Представляя собой особую форму лингвокреативного мышления, имеющего ассоциативную природу, языковая игра всегда нацелена на использование лингвальных приемов с целью акцентирования парадокса между стандартной формой и/или значением языковой единицы в виде некоторой новой ассоциативной обработки того или иного лингвального или экстралингвального знания.

С учетом факторов когнитивно-дискурсивного порядка в работе выделена основная лудическая единица – игрема, являющаяся важным лексико-семантическим средством конституирования и реализации игро-языковых установок языковой личности.

В дискурсе игрема реализуется как языковая единица, иллюстрирующая ненормативный, асистемный, преимущественно окказиональный характер своего употребления в речи. Механизмы образования / создания игрем демонстрируют неразрывную связь когнитивного и вербального планов: когнитивной основой возникновения / создания игремы является взаимодействие языковых единиц прототипа и мотиватора в игровом ассоциативном поле. Последнее представляет собой определенный функциональный диапазон формально-семантического варьирования языкового знака.

Игрема реализуется к контексте коммуникативной ситуации и предполагает подготовленного адресата, что имеет своей целью избежание коммуникативных неудач. Приемы создания игрем – это механизмы комбинирования языковых единиц и элементов речевого опыта, регулирующие их функционирование в игровом ассоциативном поле подобно системным механизмам конструирования и употребления языковых единиц с учетом интра- и экстралингвальных факторов.

Создание игремы базируется на формально-семантическом ассоциировании в рамках внутренней и внешней структуры слова. Реализуя игровой потенциал посредством использования приёмов создания игрем, языковая единица изменяет свою внешнюю и/или внутреннюю структуру, что проявляется в отклонении от фонетической, морфологической, словообразовательной или синтаксической нормы.

Ключевые слова: языковая игра, игрема, лингвокреативность, лудическая функция языка, коммуникативный акт, дискурсивная деятельность, фрейм, слово, внешняя структура слова, внутренняя структура слова.

**ABSTRACT**

***Snikhovska I.E. Mechanisms, Means and Devices of the Language Play in Modern English. – Manuscript.***

*Thesis for the Scholarly Degree of Candidate of Philology in Specialty 10.02.04 – Germanic Languages. – Ivan Franko Zhitomyr State University. – Zhitomyr, 2004.*

The thesis is devoted to the integrative study of cognitive operational mechanisms of language play, as well as the research of English native speaker ludens and his or her linguocreative peculiarities, verbal means and devices. The study is a multi-aspect insight into the complex cognitive nature of the language play phenomenon as it is represented in the English language. The research is accomplished within the framework of the cognitive-communicative paradigm and is based on the integrated methodology of cognitive linguistics, systemic approach and linguosynergetic studies. It is proved that language play emerges in discourse as means of witticism, entertainment, relaxation and emotivation. Ludism, or igreme is designated as a speech phenomenon, pertaining abnormal, non-stereotypical, mostly occasional character. It is modeled synergetically with the help of various devices as a means and result of language play on the phonosemantic, word-building, lexico-grammatic and lexico-semantic language level.

The dissertation presents a description of the mechanisms involved in constructing the ludism making use of the different language-level means taking into consideration pragmatic conditions of the communicative act. As for the research tools and methodology, the study draws on the theory of language cognition and construal framework modeling, the theory of mental spaces, linguosynergetics and the script-based semantic theory of humor. The various kinds of devices creating language play are analysed which make it possible to define two basic types of constructing the ludisms: those based on the outer and inner structures of a word.

Key words: language play, ludism, linguocreativity, playful (ludic) function of language, communitive act, discursive activity, frame, word, word outer structure, word inner structure.

воспользуйтесь поиском на сайте по ссылке: <http://www.mydisser.com/search.html>