

УМОВИ ВИНИКНЕННЯ МОВНОЇ ГРИ НА РІВНІ ПРАГМАТИКИ (НА МАТЕРІАЛІ СУЧАСНОЇ АНГЛОМОВНОЇ ПРОЗИ)

Статтю присвячено дослідженню особливостей функціонування мовної гри в художньому прозовому дискурсі на матеріалі творів найяскравішого представника сучасної англомовної літератури – Курта Воннегута. Проаналізовано типові приклади навмисного обігрування мовних явищ на певних рівнях із метою створення комічного ефекту, що будується на порушенні параметрів моделі комунікативної ситуації Д. Хаймса.

Ключові слова: художній прозовий дискурс, комічне, комунікативна ситуація, мовна гра, ідіостиль.

Блинова И. А. Условия возникновения языковой игры на уровне прагматики (на материале современной англоязычной прозы). – Статья.

Статья посвящена исследованию особенностей функционирования языковой игры в художественном прозаическом дискурсе на материале произведений яркого представителя современной англоязычной литературы – Курта Воннегута. Проанализированы типичные примеры преднамеренного обыгрывания языковых явлений на определенных уровнях с целью создания комического эффекта, который строится на нарушении параметров модели коммуникативной ситуации Д. Хаймса.

Ключевые слова: художественный прозаический дискурс, комическое, коммуникативная ситуация, языковая игра, идиостиль.

Blynova I. A. Conditions of language play creating on pragmatics level (based on modern English prose). – Article.

The article deals with the investigation of the language play functioning in belles-lettres prose discourse on the material of the brightest representative in modern English literature – Kurt Vonnegut. Typical examples of linguistic phenomena intentional playing of words by the author at certain levels have been analyzed. They are based on the violation of D. Hymes' model parameters of the communicative situation.

Key words: fiction prose discourse, comic effect, communicative situation, language play, idiosyncrasy.

Значимо, що в другій половині ХХ – на початку ХХІ ст. помітно посилюється інтерес учених до лінгвістичного експерименту, словесної творчості автора, лінгвокреативної мовної діяльності, проявів творчої функції мови, одним із яких виступає мовна гра (далі – МГ). Як відомо, цей феномен знаходить висвітлення у великій кількості наукових досліджень у різних галузях знань, зокрема й у лінгвістиці. Як наслідок, явище МГ – це предмет лінгвофілософських [2, с. 23–66; 19], логіко-семантичних [16; 17], функціонально-комунікативних [1; 6; 12] та лінгвокогнітивних [4; 7; 10] досліджень на матеріалі різних мов.

Роботи багатьох учених присвячені комплексному аналізу явища гри слів у багатьох мовах, до того ж з усіма підвидами цього явища, на різноманітних мовних рівнях та на матеріалі великої кількості стилізованих і жанрових різновидів. Дослідженню певних засобів передачі цього прийому з однієї мови іншою присвячені праці Ю.Д. Апресяна, Н.Д. Арутюнової, Т.В. Булигіної, О.Д. Шмельова, О.А. Земської, О.В. Падучевої, Б.Ю. Нормана, О.В. Аксьонової, Т.О. Грідіної, В.З. Саннікова, О.Ю. Коновалової, О.Т. Тимчук, Т.В. Устинової, А.Р. Габидуллової, О.Л. Колесніченко, Л.Г. Келлі, Ж.-Ж. Лесеркля та інших учених.

Зауважимо, що складність категорії МГ визначає неоднозначність підходів до інтерпретації її суті, механізмів, філософської, психологічної, соціальної, естетичної та власне лінгвістичної природи. Звернення до цих питань пояснюється прагненням лінгвістів усебічно дослідити проблеми індивідуально-авторської словотворчості, відсту-

пу від мовного канону, полів норми й антинорми в мові, що саме зумовлює актуальність розвідки.

Наразі, за спостереженнями О.Л. Колесніченко, МГ розглядається дослідниками в таких аспектах: 1) як засіб створення комічного ефекту; 2) як засіб емоціональної комунікації; 3) як стилістичний прийом; 4) як засіб естетичного впливу; 5) як лінгвосинергетичне явище тощо [8, с. 54]. Таким чином, можна говорити про широке й вузьке розуміння терміна «мовна гра».

Ми розглядаємо поняття МГ, спираючись на погляди О.П. Сковородникова, представлені в енциклопедичному словнику «Культура русской речи»: «**Мовна гра** – творче, нестандартне (неканонічне, що відхиляється від мовної/стилістичної/мовленнєво-поведінкової/логічної норми) використання будь-яких мовних одиниць та/або категорій для створення дотепних висловлювань, у тому числі комічного характеру» (переклад наш – І. Б.) [13, с. 802].

Мета статті полягає у виявленні та висвітленні особливостей виникнення й функціонування МГ в межах персонажного діалогічного мовлення художнього прозового дискурсу. Матеріалом дослідження слугують англомовні прозові твори малих форм одного з найвидатніших американських письменників сучасної літератури Курта Воннегута-молодшого (1922–2007 рр.), що входять до збірки оповідань “Palm Sunday. Welcome to the Monkey House”.

Як доводять спостереження, зовнішнє діалогічне мовлення головних персонажів оповідань Курта Воннегута наділене яскравим комічним

ефектом, адже дослідники творчості письменника [5; 11; 15] зосереджують увагу на всесвітній значущості проблематики його творів та поетиці *іронічного й сатиричного* зображення письменником світу, що захоплює уяву читача.

Водночас існують різноманітні мовні й мовленнєві прийоми вираження комічного (деформація ідіом, комічна метафора, гіпербола, парадокс, повтор, оказіональне новоутворення, перифраз, вставна конструкція, алюзія, ремінісценція, цитата, імпровізація, персоніфікація, градація/спадна градація/клімакс (кульмінація)/антиклімакс, антитеза, сміхова помилка тощо), де мовна гра та її різновид – каламбур – посідають одне з найбільш значущих місць. Як показує аналіз, у досліджуваних оповіданнях автор вдало вдається до навмисного обігрування мовних явищ на лексико-семантичному, синтаксичному, словотвірному й прагматичному рівнях із метою створення комічного ефекту, наприклад:

1) *“Alma,” he called.*

“Yes, Herbert.”

“Will you start some coffee for us?”

“I don’t drink coffee at night,” I said.

“We have some from dinner,” Alma said.

“I can’t sleep if I touch it after supper,” I said.

“Fresh – we want some fresh,” Herbert said [21, с. 39];

2) *Bullard was entranced. “Uh, this intelligence analyzer,” he said, “it analyzed intelligence, did it?”*

“It was an electric butter churn,” said the stranger.

“Seriously now,” Bullard coaxed [21, с. 56];

3) *“I’m afraid,” Anne said. “It’s going to make our home look so sad.” “There’s more to life than decorating” [21, с. 71].*

Для будь-якого дискурсу, зокрема й комічного, як і для гри, характерна наявність мети, яка полягає у виклику сміхової реакції адресата, проте характер сміху варіюється відповідно до розподілу комічного на види.

У науковій літературі поняття «комунікативна ситуація» вживається в значенні, синонімічному до поняття «комунікативний акт» (далі – КА). І.П. Сусов описує його компоненти таким чином: «Я – повідомляю – тобі – в цьому місці – в цей час – за допомогою цього висловлювання – про цей предмет – у силу певного мотиву або причини – з певною метою або наміром – за наявності певних передумов або умов – певним способом» [14]. Усі компоненти КА є взаємозалежними, тому зміна одного з них за необхідністю тягне зміну інших.

Дослідники називають різні категорії вербалізованої комунікативної ситуації (дискурсу). Л.П. Крисін, наприклад, розглядає вісім ситуативних змінних: мовець і слухач та їхні соціальні ролі, їхні стосунки, тональність спілкування (офіційна, нейтральна, дружня), мета, засіб спілкування (підсистема або стиль мови, прамовні за-

соби), спосіб спілкування (усний чи письмовий, контактний або дистантний), місце спілкування [9]. В.І. Карасик вважає релевантними такі прагмалінгвістичні категорії, як учасники спілкування (статусно-рольові й ситуативно-комунікативні характеристики), умови спілкування (пресупозиції, сфера, хронотоп, комунікативне середовище), організація спілкування (мотиви, цілі, стратегії, контроль), способи спілкування (канал, режим, тональність, стиль, жанр) [7].

Щодо художнього твору, на нашу думку, найбільш правомірно говорити про модель комунікативної ситуації Д. Хаймса, що лягла в основу дослідження особливостей комунікативно-прагматичних засобів реалізації комічного у творах К. Воннегута. Ця модель має такі складники: 1) ролі адресанта й адресата; 2) категорія «предмет мовлення» (топiк); 3) обставини (setting), тобто місце, час та інші значущі параметри; 4) канал спілкування; 5) код, тобто мова, діалект, стиль спілкування; 6) форма повідомлення (message form), що визначає мовний жанр (бесіда, суперечка, казка тощо); 7) подія (event) – природа комунікативної події, в одному із жанрів якої реалізується ця ситуація (наприклад, любовний лист – жанр листи); 8) ключ (key) – оцінка ефективності мовної події; 9) мета (purpose) – категорія, що відображає наміри учасників мовної ситуації (те, що, на їхню думку, мало б стати результатом цієї мовної події) [18, с. 35–71].

Зрозуміло, що рівень художньої комунікації, на відміну від реальної, передбачає відображення в тексті змодельованих автором ситуацій, основна функція яких – викликати в читача сміх. Як приклад наведемо комічні ситуації, які відображені в зовнішніх діалогах персонажів оповідань К. Воннегута та, як правило, демонструють протиріччя, що виникають у результаті порушення стереотипних уявлень співрозмовників про комунікативний контекст. Комунікативна ситуація сприймається як комічна, оскільки вона заснована на порушенні прагматичної пресупозиції як відношення між мовцем і доречністю висловлювання в контексті.

Як показують наші спостереження, найбільш типовим параметром (спираючись на запропоновану модель Д. Хаймса) виступає категорія «предмет мовлення» (топiк), порушення якої сприяє виникненню комунікативної ситуації, матеріалізованої в комічному дискурсі:

“How about letting somebody who’s never had any privacy get a little crack at it?” said Eddie hotly.

“Hell, you old people had plenty of privacy back when you were kids. I was born and raised in the middle of the goddam barracks in the hall! How about –”

“Yeah?” said Morty. “Sure, you’ve all had it pretty tough, and my heart bleeds for you. But try honeymooning in the hall for a real kick.”

“Silence!” shouted Willy imperiously [21, с. 151].

У наведеному діалозі особливий інтерес викликає тема особистого, приватного життя героїв, що зрештою призводить до ескалації конфлікту: Едді та Морті сперечаються про відсутність можливості усамітнення в дитинстві, юнацтві й зрілості. Навіть інтимні стосунки між чоловіком і дружиною стають проблемою через відсутність окремої кімнати (у коридорі): постійно відбувається вторгнення на територію «постільних» інтересів. Обігрування, як видно, відбувається на прагматичному рівні завдяки натяку: проблема швидкого збільшення населення (через винахід засобу «від смерті» – антигеразона) і відсутності житла унеможливило проживання на одній території декількох поколінь родини найстаршого члена Жома.

Зазначений фрагмент слугує яскравим прикладом діалогу *негативно-експресивного характеру*, спрямованим на агресивну, конфліктну, суперечливу комунікацію, яка, протікаючи в умовах напруження й вирування пристрастей, включає сварку між партнерами, звинувачення, з'ясування стосунків за умов наміру вплинути на думку співрозмовника, довести власну правоту, переконати в необхідності окремого житла для кожної з молодих родин. Непримиренність думок адресата та адресанта в цьому випадку призводить до викриття їхніх негативних рис характеру: презирства, образи, обурення та гніву.

Підвищена експресивність є характерною рисою як окремих висловлювань, так і діалогу загалом. Аналізованій ситуації властива різнобарвність **інтонаційна** (насиченість спонукальними й питальними синтаксичними конструкціями, окличними реченнями, що передають цілий спектр людських емоцій негативного плану, риторичними запитаннями, апозіопезисом, повторами, зокрема й у суміжних репліках, односкладними та неповними реченнями; наявність характерного для повсякденно-побутового спілкування порядку слів і розмовної інтонації, що передається відповідною системою пунктуаційних знаків); у стилістичному відношенні – **лексико-фразеологічна** (уживання розмовно-зниженої лексики й фразеології з неприхованою образливою, презирливою конотацією, зокрема, звертань, які надають висловлюванню різних відтінків тональності: *hell, goddam barracks* [20] тощо). Усе це дієві засоби нарощування й посилення експресивності як окремих висловлювань, так і діалогу загалом.

Комічна ситуація, на наше переконання, може виникати в разі, якщо в комунікативному акті відбувається або навмисно неправильна ідентифікація учасником спілкування референта (тобто предмета чи явища навколишньої дійсності, з якими співвідноситься ця мовна одиниця), або порушення «правила фокуса». Наприклад:

“Sure. Washbasin, bed, light-the works. Ha! And we thought Cramps’ room was something. How long’s this been going on?” She held out her hand. “For the first time in forty years, hon, I haven’t got the shakes.”

“Cross your fingers,” said Lou, “the lawyer’s going to try to get us a year” [21, с. 152].

Як бачимо, у наведеному діалозі, що являє собою розмову дружини й чоловіка, обігрується предмет мовлення – руки та пальці рук. Лу іронізує з приводу психічного стану Ем і має на увазі таке: щоб вона завжди почувала себе спокійно (щоб руки не тряслися), необхідно не зурочити теперішній стан справ (схрестити пальці на вдачу). У фокусі уваги дружини перебуває її психічний стан, у фокусі уваги чоловіка – допомога юриста. Обігрування переносного значення вислову *“cross your fingers”*, що є ідіомою (**cross (your) fingers to hope for good luck. At this point, they can only stand back, cross their fingers and wait to see if the fireworks go off perfectly. Etymology: based on the practice, esp. of children, to put one finger over the next one either as a sign of hope for good luck or to avoid punishment [20]), відбувається на прагматичному рівні завдяки натяку.**

Як показав аналіз, типовим прийомом створення письменником каламбурів як різновиду МГ є обігрування на лексичному рівні смислів, що виникають у разі полісемії та омонімії в ракурсі персонажного іронізування з правил соціуму, певних ідей, переконань, висловлювань і вчинків. Зокрема, регулярною є полісемія типу «пряме й переносне значення слів», «вільне та фразеологічно зв’язане значення», «власне й загальне значення». В іншому прикладі спостерігаємо прохання Мурри до свого робітника про допомогу в налагодженні стосунків із сином-підлітком; відповідь робітника є невтішною, адже його власні стосунки в родині не ідеальні, тому йому варто спочатку навести лад у своїй сім’ї:

He took me by the arm. “Listen – ” he said, “you go down and sort of pave the way.”

“If I’ve got any pavement left in me,” I said, “I’d better save it for home.” I filled him in on my own situation at home, which was far from ideal [21, с. 103].

Виділений каламбур демонструє техніку зіткнення «прямого й переносного значення» слів: комічний ефект досягається завдяки обігруванню переносного значення вислову-ідіоми *“pave the way”* («наводити мости»; to make preparation; make easy. Aviation paved the way for space travel. A good education paves the way to success [20]) та прямого значення іменника *“pavement”* («матеріал для мощення»; material for paving). У фокусі уваги Мурри перебувають взаємини із сином, тоді як у фокусі уваги робітника – власна родинна ситуація.

Таким чином, результати проведених досліджень на матеріалі художніх прозових творів К. Воннегута доводять, що комічна ситуація, створена за допомогою мовної гри, може виникнути в результаті навмисно неправильної ідентифікації референта або порушення «правила фокуса» предмета мовлення (топіка). Будучи детермінантою ідіостилу письменника, мовна гра посідає провідне місце в широкому діапазоні мовностилістичних і мовленнєвих прийомів вираження комічного. У діалогічному мовленні персонажів

наявне навмисне обігрування мовних явищ на певних мовних рівнях із метою створення комічного ефекту, що будується на порушенні параметрів моделі комунікативної ситуації Д. Хаймса.

Перспектива подальшого дослідження полягає в продовженні детального аналізу описаних засобів і прийомів створення комічного під час вивчення своєрідності й оригінальності творчого методу К. Воннегута та інших письменників-прозаїків, чия поетика комбінується із сатирою й іронією.

Література

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы / Э. Берн. – пер. с англ. – М. : Прогресс, 1988. – 399 с.
2. Витгенштейн Л. Философские работы / Л. Витгенштейн. – пер. с нем. – М. : Гнозис, 1994. – 612 с.
3. Габидуллина А.Р. Основы речевой коммуникации : [учеб. пособие] / А.Р. Габидуллина, М.В. Жарикова. – Горловка : Изд-во Горловского гос. пед. ин-та иностр. языков, 2005. – 282 с.
4. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество : [монография] / Т.А. Гридина. – Екатеринбург : Уральский гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с.
5. Дмитрук В.В. Творчество К. Воннегута: социально-критические тенденции, жанр, поэтика : дисс. ... канд. филол. наук : спец. 10.01.05 / В.В. Дмитрук. – К., 1984. – 202 с.
6. Земская Е.А. Языковая игра / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М. : Наука, 1983. – С. 172–214.
7. Карасик В.И. Языковой круг. Личность, концепты, дискурс / В.И. Карасик. – М. : ИТДГК «Гнозис», 2004. – 390 с.
8. Колесниченко Е.Л. Парадокс в идиостиле М.М. Жванецкого : [монография] / Е.Л. Колесниченко. – Днепропетровск : Литограф, 2015. – 210 с.
9. Крысин Л.П. Социолингвистические аспекты изучения современного русского языка / Л.П. Крысин. – М. : Наука, 1989. – 186 с.
10. Лисоченко Л.В. Языковая игра на газетной полосе (в свете металингвистики и теории коммуникации) / Л.В. Лисоченко, О.В. Лисоченко // Эстетика и поэтика языкового творчества : межвуз. сб. науч. трудов. – Таганрог : Таганрогский гос. пед. ин-т, 2000. – С. 128–142.
11. Подкоритова О.П. Поэтика сатиры в романах Курта Воннегута / О.П. Подкоритова // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2010. – Вип. 52 : Філологічні науки. – С. 207–213.
12. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М. : Языки русской культуры, 1999. – 544 с.
13. Сковородников А.П. Языковая игра / А.П. Сковородников // Культура русской речи : [энциклопедический словарь-справочник] / под ред. Л.Ю. Иванова, А.П. Сковородникова, Е.Н. Ширяева. – М. : Флинта ; Наука, 2003. – С. 796–803.
14. Сусов И.П. Семантика и прагматика предложения : [учеб. пособие] / И.П. Сусов. – Калинин : КГУ, 1980. – 51 с.
15. Титаренко І.Л. Специфіка художнього світу Курта Воннегута : автореф. дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.01.04 «Література зарубіжних країн» / І.Л. Титаренко. – Дніпропетровськ, 2000. – 20 с.
16. Уварова Н.Л. Логико-семантические типы языковой игры (на материале английской диалогической речи) : дисс. ... канд. филол. наук : спец. 10.01.04 / Н.Л. Уварова. – Горький, 1986. – 191 с.
17. Attardo S. Linguistic Theories of Humor / S. Attardo. – Berlin ; New York : Mouton de Gruyter, 1994. – 426 p.
18. Hymes D. Models of the Interaction of Language and Social Life / D. Hymes // Directions in Sociolinguistics: the Ethnography of Communication. – New York : Holt, Rinehart and Winston, 1972. – P. 35–71.
19. Катречко С.Л. Философия как «языковая игра» / С.Л. Катречко // Логика, методология, философия науки : доклады XI Междунар. конф. (1995 г.) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.philosophy.ru/conf/reports.htm>.

Джерела ілюстративного матеріалу

20. ABBYY LINGVO 12 Multilingual Edition [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.lingvo.ru>.
21. Vonnegut C. Palm Sunday. Welcome to the Monkey House / C. Vonnegut. – London : Random House UK, 1994. – 281 p.