

the differences between the available terms are not always obvious, and often the issues arise about the role and place of lexis with a cultural component in the language system, as well as the composition of this class of lexis.

Lexis with a cultural component is a source for obtaining information about the country, culture and the life of the people whose language is being studied. Because of the ethno-uniqueness of the objects of the surrounding reality the other language communication participants are not able to form the particular concepts, and therefore there is no appropriate nomination. Typically, such objects of history and ethnography are: holidays, folk customs and their attributes, national clothes, cuisine, household objects, names of administrative and geographical units, historical events and their participants, etc.

Along with the lexis with a cultural component, there are many words of everyday use, called lexis with background knowledge component. Lexis with background knowledge component are words with incomplete background equivalence determined by the existence of additional semantic shares (components), that is criteria according to which the object is included or not in the volume of the lexical concept. The lexical background, formed in such a way, represents the whole set of non-conceptual (background) semantic proportions (which are not part of the lexical concept of a word), covers the background knowledge of the geographical, historical and cultural characteristics of lexis that are not the wealth of an individual, but of a society, that is, linguistic consciousness.

Consequently, lexis with a cultural component is a source of information about the specificity of the material and spiritual culture of a particular ethnic group.

Key words: *culture, cultural linguistics, intercultural communication, lexis with cultural component, background knowledge, realia, non-equivalent lexis.*

УДК 811.161.2'38

О. В. Гаргаєва

І. Ф. Кайда

ФУНКЦІЇ МОВНОЇ ГРИ В МАС-МЕДІЙНОМУ ДИСКУРСІ

Стаття присвячена розгляду функцій мовної гри в різноманітних комунікативних ситуаціях: розмовній мові, художній літературі, журналістиці, рекламі. Мовна гра комплексно представлена й охарактеризована як складне багатовимірне лінгвістичне явище в рекламній та журналістській картині світу, наділене особливими семантичними та лінгвокультурологічними характеристиками, реалізованими в рамках досліджуваних медіа текстів.

Ключові слова: *мовна гра, експресія, експресивна функція, оцінна функція, комічна функція, гедоністична функція, виразна функція, естетична функція, мовотворча функція, компресивна функція, захисна функція, пом'якшувальна функція.*

Мова – невід'ємна частина життя кожного. В останні роки в лінгвістиці особливо посилюється інтерес до антропоцентричної сторони мови. Активно вивчаються можливості творчого індивідуального використання мовного матеріалу для підвищення ефективності спілкування. В даний час різні аспекти функціонування даного явища розглядаються в роботах Л. П. Амірі, Т. А. Грідіної, Е. А. Земської, С. В. Ільєсової, Б. Ю. Нормана, Г. З. Саннікова та інших вчених.

У наукових дослідженнях останніх років вивченню феномену гри приділяється найпильніша увага. Особливе місце в загальній теорії гри посідає так звана «мовна гра». Дослідники в цій галузі (Т. А. Грідіна, Ж. Делез, Б. Ю. Норман, В. З. Санніков) розглядають мовну гру як частину лінгвістичного експерименту, а також як основу для лінгвокреативного словотворення. Ці дослідження ґрунтуються, як правило, на різних джерелах, зокрема на сучасних текстах мас-медійного простору.

Але з плином часу настав момент для пояснення функціональних аспектів мовної гри та її використання в текстах мас-медійного простору. Таким чином, аналіз багатьох лінгвістичних робіт, які були присвячені мовній грі, дозволив окреслити багатогранність функцій, яку вона виконує. Однак, проблема виявилася в тому, що дослідження та висновки вітчизняних лінгвістів – мовознавців не дозволяють нам дійти спільного знаменника, їхні думки розрізнені, в деяких випадках, навіть, їхні відомості про характер тих чи інших функцій просто суперечать одна одній, або ж відображають різне розуміння одного й того ж найменування. Тож, узагальнивши всі погляди на функції мовної гри, ми запропонували свій власний функціональний апарат мовної гри, що вона виконує в різних комунікативних сферах медіа контексту:

1) Серед перших та найголовніших функцій, котра простежується майже в усіх дослідженнях є **експресивна**. Засоби масової інформації утворюють сьогодні таке глобальне дискурсивне середовище, яке розвивається та функціонує лише за своїми законами, та ще й володіє найголовнішими механізмами впливу на громадську думку, соціальний простір та, звичайно ж, культуру. І саме зсередини цього комунікативного середовища існує дуже стійкий «попит та пропозиції» на мовну гру, як на один з найважливіших інструментів масового комунікативного впливу на обізнаність соціуму. Тобто, мовна гра стає потужним оціночним важелем, який керує свідомістю громадськості.

Також головною метою експресивної (впливової) функції є прагнення певним чином впливати на адресата, «одягнути» стійку, стару номінативну одиницю в більш яскраву оболонку, що справить своє враження. За допомогою мовної гри реалізуються прагматичні установки, які роблять звичайний сучасний текст прагматично інтенсивним, тобто залучують увагу читача; має емоційний вплив; реалізує оціночний потенціал; підтримує контакт зі слухачем, читачем; побуджує до дії тощо.

2) Інша функція, яка виокремлюється від експресивної – це **оцінна** функція. І не дарма їх якщо не ототожнюють, то в ієрархії функцій ставлять дуже близько, бо за допомогою мовної гри адресат отримує можливість висловити своє суб'єктивно-оцінне (або суб'єктивно – психологічне) ставлення до того, про що йде мова, дати свою оцінку предмету повідомлення.

3) В колективній монографії «Російська розмовна мова», в розділі, що присвячений мовній грі, серед основних дослідниками виділяється комічна функція. «У розмовній мові мовна гра служить особливим видом комічного. Вона може викликати посмішку, сміх, створювати жартівливий настрій або іронічне ставлення» [2, с. 174]. Наприклад: *Футболісти пішли з поля бою без голів; Пошуки нареченого – втікача не обвінчалися успіхом; Касир закрит дискусію і віконечко каси;*

4) **Гедоністична** функція. Будь-яка людина в повсякденному житті, як вважає Б. Ю. Норман вживає різноманітні елементів гри – «і не тільки з розрахунку на те, що його зусилля гідно оцінить співрозмовник, але й іноді «просто так», для власного задоволення» [4, с. 169]. Як самі емоції спонукають людину до мовної гри, так і бажання пережити знов якісь певні емоції може стати поштовхом для гри з мовою. Такими емоціями, на думку О. Ф. Болдаревої, є гедоністичні. «Гедонізм гри найбільш яскраво проявляється в тих випадках, коли його створено заради самої гри, тобто коли

він є діяльністю, яка відтворюється заради задоволення не тільки від самого процесу, а ще й його результату [1, с. 18]. Наприклад, як, в старому анекдоті, зустрічаються два кандидати наук:

- *Що це у тебе в портфелі? Мабуть, докторська?*

- *Та ні, ліверна.*

Тож гедонізм полягає ще й в тому, що обидва учасники процесу отримують естетичне задоволення від гри: відправник – від своєї дотепності та майстерності, а одержувач – від своєї можливості відгадати нездійсненне, лінгвістичну загадку, оцінити новизну та оригінальність слововживання.

5) **Виразна** функція (або функція вираження мови). «Мовна гра також може бути пов'язана зі змістом промови: вона може служити для більш точної і тонкої передачі думки, образної і виразної передачі повідомлення» [2, с. 174–175], наприклад: *Жінки подібні дисертаціям: вони також потребують захисту. Книга захопила його, а він захопив книгу* (Е. Кроткий)

6) **Естетична** функція. Направленість на новизну форми та перенесення акценту з предмету виразу на спосіб, яким воно відображається, називають словосполученням – естетична функція. В цьому напрямку, безумовно, головним прийомом організації мовного ігрового контексту є література. У автора літературного художнього твору, як правило, є час на міркування, вибір мовної форми вираження. Саме тому він і прагне донести свої думки і почуття до читача в найбільш ефективній формі, аби привернути увагу та принести задоволення. В цілому, можна сказати, що використання мовної гри в художньому мовленні пояснюється усвідомленим наміром автора створити яскраву оболонку для читача. Наприклад: *«Ноздрьов був в деякому відношенні історичною людиною. Ні на одному зібранні, де він був, не обходилося без історії»* (М. В. Гоголь «Мертві душі»)

7) Слід виділити ще одну надзвичайно важливу функцію мовної гри – **мовотворчу**. У сфері мови мовна гра сприяє створенню нових словесних елементів, тим самим збагачуючи словниковий запас. «Знайдений в акті індивідуальної творчості нерідко закріплюється в мові, як новий, більш яскравий (а іноді й економний) засіб вираження думки» [5, с. 26]. Таким чином, мовна гра є носієм збагачення мови і мовлення.

8) Окремої уваги заслуговує **компресивна** функція, тобто функція реалізації економії мовних зусиль. Прийоми гри, на думку О. Б. Курганової вельми успішно реалізують цю функцію, яка має надважливе значення, зокрема для рекламного тексту, як «економія часу й простору, що є одним із першочергових завдань, які вирішуються в сфері реклами» [3, с. 21]. Наприклад, графічна гра виконує функцію компресії мовного простору, залучення уваги, полегшення сприйняття та запам'ятовування тексту: *Тур в Туреччину або клаверналість* (клавіатура + досконалість) (реклама бездротової клавіатури Logitech).

Також слід додати, що в сфері радіо та телебачення в рамках чітко визначеного та жорстко заданого ефірного часу компресивна функція в мові провідних теле- і радіопрограм також набула особливої актуальності. Зокрема, цим пояснюється прискорений темп мовлення багатьох ведучих із використання ними мовної гри, як самого ємного, влучного, виразного прийому на квадратному сантиметрі ефірного простору.

9) Буде дуже доречним згадати таку функцію мовної гри, як **захисна**. На думку О. Ф. Болдарової мовна гра дозволяє не тільки виражати свої емоції та почуття, а ще й служить надійним засобом знешкодження або ж реалізації негативної реакції з боку адресата [1, с. 24].

10) І останньою, дуже важливою функцією мовної гри, слід згадати **пом'якшувальну** функцію. Адже, на думку О. А. Земської, мовна гра може виступати і як засіб «пом'якшення» мови, усуваючи серйозність тону, та ослабляючи серйозність повідомлення. [2, с. 174]. «Несерйозність» слів позбавляє комунікативних партнерів необхідності серйозно ставитися до того, що було сказано, усуваючи причини конфлікту. Ігрові мовні фрази мають здатність переводити предмет бесіди в жартівливу сторону і тим самим пом'якшити неприємний зміст. Таким чином, мовна гра не дозволяє порушувати важливий принцип мовного спілкування – принцип ввічливості, бо маскує і згладжує шорсткості спілкування. Наприклад:

– *Коли ти, нарешті, виправиш свою одиницю?*

– *Що я можу зробити, матусенько, якщо журнал зберігається в учительській!..*

Щодо **висновків**, можна сказати, що звернення людей до прийомів мовної гри обумовлене різноманітними цілями, зокрема, найголовнішим є досягнення комічного ефекту. Також не менш важливою є мовотворча функція. Не слід забувати і про експресивну, яка допомагає справити враження або ж пом'якшувальну, яка згладжує всі нерівності та розбіжності думок опонентів. Одна тільки гедоністична функція включає в себе багатий спектр, адже незалежно від того, чи людина має на меті виглядати комічною або ж навпаки, вступити в конфлікт із адресантом, спровокувати його, вона відчуває гедоністичні емоції внаслідок розрядки напруги та успішної реалізації своїх інтенцій. Мовна гра – це особистий організм, який функціонує виключно за своїми законами та правилами і, таким чином, відбір та специфіка поєднання різноманітних прийомів мовної гри та своєрідність виконуваних нею функцій формує індивідуальну творчу особистість людини.

Список використаної літератури

1. Болдарева Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. Ф. Болдырева ; Волгоградский государственный педагогический университет. – Волгоград, 2002. – 21 с. ; Boldareva Ye. F. Yazykovaya igra kak forma vyrazheniya emotsiy : avtoref. dis. ... kand. filol. nauk / Ye. F. Boldyreva ; Volgogradskiy gosudarstvennyy pedagogicheskiy universitet. – Volgograd, 2002. – 21 с.

2. Земская Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. А. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / ред. Е. А. Земская. – Москва : Наука, 1983. – С. 172–211 ; Zemskaya Ye. A. Yazykovaya igra / Ye. A. Zemskaya, M. A. Kitaygorodskaya, N. N. Rozanova // Russkaya razgovornaya rech. Fonetika. Morfologiya. Leksika. Zhest / red. Ye. A. Zemskaya. – Moskva : Nauka, 1983. – S. 172–211.

3. Курганова Е. Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте : автореф. дис. ... канд. филол. наук : спец. 10.01.10 / Екатерина Борисовна Курганова ; Воронежский государственный университет. – Воронеж, 2004. – 24 с. ; Kurganova Ye. B. Igrovoy aspekt v sovremennom reklamnom tekste : avtoref. dis. ... kand. filol. nauk : spets. 10.01.10 / Yekaterina Borisovna Kurganova ; Voronezhskiy gosudarstvennyy univeristet. – Voronezh, 2004. – 24 s.

4. Норман Б. Ю. Язык : знакомый незнакомец / Б. Ю. Норман. – Минск : Вышэйшая школа, 1987. — 222 с. ; Norman B. Yu. Yazyk : znakomyu neznakomets / B. Yu. Norman. – Minsk : Vysheyshaya shkola, 1987. – 222 s.

5. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – Москва : Языки русской культуры, 1999. – 544 с. ; Sannikov V. Z. Russkiy yazyk v zerkale yazykovoy igry / V. Z. Sannikov. – Moskva : Yazyki russkoy kultury, 1999. – 544 s.

Стаття надійшла до редакції 29.10.2017.

O. V. Gargaieva
I. F. Kaida

THE FUNCTIONS OF THE LANGUAGE GAME IN MASS MEDIA DISCOURSE

The article is devoted to the consideration of the language game functions in various communicative situations: spoken language, fiction, journalism, and advertising. Over the course of the years, the attention of the researchers have been attracted to the concept of «game», its place in human activity, as well as the position of language games and linguistic and creative word-formation. In the context of these studies, much attention is paid to the development and study of such an important and multifaceted phenomenon as a language game, the functioning of which in the language is closely linked with the linguistic and extra linguistic characteristics of the speaker and the parameters of the communicative situation. The language game is comprehensively presented and characterized as a complex multidimensional linguistic phenomenon in the advertising and journalistic picture of the world, endowed with special semantic and linguistic and cultural characteristics, realized within the framework of the investigated media texts. It presents an analysis of the most important and meaningful functions of the linguistic game in the modern cultural-speech space.

Thus, the relevance of the study is determined by the importance of studying the linguistic game as a characteristic feature of actual media discourse, the establishment of universal features and the specifics of the using of these tools by various sources of mass media, as well as the need to identify the most effective means of influence in terms of playing with the word in media text. The article presents an analysis of the most important and significant functions of the language game in the modern cultural-speech space, such as expressive, which is responsible for the communicative influence on the addressee; estimated, aimed at expressing subjective opinion; comic, which includes expressions of humorous emotions; hedonistic function that pushes on using the game in language; as well as impressive – a function of expression of the language; aesthetic, which has a purposeful effect on the reader; linguistic, contributing to the creation of new verbal elements; compressive, insisting on saving language means; protective, helping to neutralize the recipient's negative reaction and the softening function, which is responsible for neutralizing the seriousness of the used language means. Today, they are the main ones and provide the basis for a more detailed study of the phenomenon of the language game. The object of the study is using of the language game in Ukrainian and Russian mass media (2015-2012).

Key words: expressive, evaluative, comic, hedonistic, impressive, aesthetic, linguistic, compressive, protective, softening, function.

УДК 811.111'04'373

О. Я. Добровольська

РЕКОНСТРУКЦІЯ РОЗВИТКУ ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧНОЇ СИСТЕМИ СЕРЕДНЬОАНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

У статті досліджено системну стабільність функціонування словникового складу середньоанглійської мови і його діалектичну єдність із розвитком відповідно до універсальних законів діалектики і загальних тенденцій мовної еволюції внаслідок дії