

реалізація функції впливу, будучи базою для створення лінгвістичної експресивності, може спостерігатися на різних мовних рівнях. Серед фонологічних засобів, що використовуються авторами англomовних літературних казок, особливе місце посідають звуконаслідування, алітерація і рима. На морфологічному рівні експресивність створюється за рахунок наявності варіативності у вживанні морфологічних категоріальних форм, уживання просторічних форм дієслова, а також за рахунок неправильної орфографії. Найбільш помітно експресивна функція виявляється на лексичному рівні. Серед способів утворення засобів експресії на рівні лексики найбільш частотними є лексичний повтор, використання порівняння, епітетів, утворення авторських неологізмів. На просодичному рівні виділення експресивних лексичних одиниць відбувається за рахунок силових, мелодійних і темпоральних характеристик голосу. При цьому ступінь участі просодичних підсистем в оформленні експресивності переважно залежить від комунікативно зумовлених модально-оцінних характеристик.

Подальші дослідження лінгвістичних засобів створення експресивності в тексті літературної казки можуть проводитися на матеріалі персонажного мовлення з поглибленим аналізом його просодичного оформлення.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Александрова О.В. Проблемы экспрессивного синтаксиса. – М.: Высшая школа, 1984. – С. 45.
2. Арнольд И.В. Стилистика. Современный английский язык. – М.: Изд-во "Флинта", Изд-во "Наука", 2006. – С. 130.
3. Виноградов В.В. О языке художественной литературы. – М.: Гослитиздат, 1959. – С. 154.
4. Назарова Т. Б. Словарный состав современного английского языка на продвинутом этапе обучения. – М.: Астрель: АСТ, Транзиткнига, 2006. – С. 316.
5. Фрейд В. Самая влиятельная немка во всем мире // Гёте-институт Digest. –2005.-№ 3. – С. 8.

УДК 811.161.1:81'373.45

Аеліта Лебедева  
(Херсон)

### ФЕНОМЕН МОВНОЇ ГРИ (НА МАТЕРІАЛІ НОВІТНІХ АНГЛОМОВНИХ ЗАПОЗИЧЕНЬ)

*У статті розглянуто явище "мовної гри", що супроводжує використання англіцизмів молодіжним сленгом; досліджено прийоми мовної гри під час семантичної, фонетико-графічної та граматичної адаптації новітніх англomовних запозичень у сучасному російському молодіжному сленгу.*

Ключові слова: запозичення, англіцизми, молодіжний сленг, сленгізми, мовна гра.

*The article deals with the phenomenon of linguistic game, which accompanies the anglicisms usage in the youth slang; linguistic game methods in their semantic, phonetic, graphic and grammatical adaptation by the modern Russian youth slang are highlighted.*

Key words: borrowings, anglicisms, youth slang, slangisms, linguistic game.

Останнім часом явище "мовної гри" привертає увагу багатьох лінгвістів (Л. П. Амірі, О. А. Земська, М. В. Китайгородська, Н. М. Розанова та ін.).

Феномен мовної гри досліджується на матеріалі мови засобів масової інформації [5], мови художньої літератури [11], розмовного мовлення [4]. Нашу увагу привертає використання прийомів мовної гри при утворенні російських молодіжних сленгізмів на основі новітніх запозичень з англійської мови.

Інтерес до мовної гри багато в чому пояснюється прагненням до експресії. Ще на початку 70-х років ХХ століття В. Г. Костомаров відзначав одночасне співіснування двох

тенденцій – прагнення до експресії та прагнення до стандарту. Наприкінці ХХ століття явно перемагає прагнення до експресії [6].

Мовна гра в силу особливостей російського менталітету завжди має місце в російському мовленні, в публіцистичному і художньому стилях, в мові окремих письменників або героїв їх творів і особливо в мовленні сучасної російськомовної молоді.

У русистиці новітнього часу склалася стійка традиція розуміння мовної гри як свідомого експерименту, який має установку на творчість. Сам термін "мовна гра" став одним з найбільш популярних термінів у вітчизняному мовознавстві кінця ХХ – початку ХХІ століття.

У сучасній лінгвістичній літературі уявлення про мовну гру відноситься до галузі мовленнєвого спілкування, а сама мовна гра розглядається як "прикрашання" мовлення, яке "зазвичай має характер дотепності, каламбуру, жартів і т.д. [11, с. 128]".

Так, під терміном "мовна гра" розуміють специфічне вживання мовних одиниць, що усвідомлюється мовцем у функціональному відношенні, тобто співвіднесено зі сферою спілкування. Окрім того, мовна гра безпосередньо пов'язана з активністю мовної особистості й здатністю творчо використовувати мовні знання [2].

О. А. Земська, М. В. Китайгородська, Н. М. Розанова розглядають мовну гру як реалізацію поетичної функції мови, передусім у вигляді установки на комічний ефект [4, с. 172–174].

Б. Ю. Норман вважає, що "мовна гра (в максимально широкому розумінні терміна) – це нетрадиційне, неканонічне використання мови, це творчість у мові, орієнтація на приховані естетичні можливості мовного знака [10, с. 168]".

Т. О. Грідіна пов'язує мовну гру з креативною мовленнєвою активністю мовної особистості (носіїв мови) та вважає, що при усвідомленому порушенні мовного канону ми маємо справу з мовною грою як з особливою формою лінгвокреативної діяльності, яка відображає прагнення мовців до виявлення власної компетенції в реалізації мовних можливостей – при розумінні умовності мовних кодів, що здійснюються, але в той же час які розраховані на "розпізнавання" реципієнтом негласно прийнятих правил (мовного коду) спілкування. Мовна гра, як особлива форма лінгвокреативного мислення, яка має асоціативну природу, завжди націлена на використання лінгвістичних прийомів, які підкреслюють парадокс між стандартною формою і/або значенням знака та новою асоціативною "обробкою" того чи іншого виду мовного знання [3, с. 26].

В. І. Шаховський розуміє мовну гру як варіювання планів вираження та змісту мовних знаків аж до порушення норм, але у межах адекватного розуміння всіма комунікантами правил такого порушення і всіх дериваційних емотивних значень як його результату [13, с. 375–376].

Слідом за В. З. Санніковим ми розуміємо мовну гру як певну мовну неправильність (або незвичність), яку мовець усвідомлює та допускає навмисно [11, с. 23].

Багатогранність мовної гри, відображення у ній як лінгвістичних, так і екстралінгвістичних проблем, що виходять за межі мовної діяльності, і у теперішній час підтримує до неї незгасаючий інтерес спеціалістів та дослідників різних галузей науки, які не лише вивчають та досліджують мовну гру як відображення різноманітних життєвих реалій у сучасній мові (лінгвісти, літературознавці, психологи, соціологи), але й знаходять їй практичне застосування (журналісти, рекламисти, політики, сучасна молодь) [9, с. 551].

Слід відзначити ознаки, що характеризують явище мовної гри, а саме:

1) здатність мовця до яскравого, незвичайного, ефектного вживання слова (або вислову) завжди вторинна по відношенню до знання мовної системи та володіння її нормативними зв'язками;

2) елемент гри в мовленнєвому спілкуванні може з'явитися лише тоді, коли мовець здійснює цілеспрямований пошук прийомів руйнування конвенційних мовних структур і пов'язаних з ними стереотипів мовленнєвого сприйняття;

3) мовна гра завжди є адресною: вона не може відбутися без розуміння її адресатом, тому що є цілеспрямованою і продуманою саме як ефективний варіант мовного вживання;

4) мовна гра завжди спрямована на утворення в мовній (мовленнєвій) структурі нового значення, яке є невідомим для слухача/читача.

Таким чином, мовна гра вживається в мовленні для досягнення певного стилістичного ефекту.

Однак необхідно відрізнити елементи мовної гри від мовних помилок. Критерієм розмежування фактів мовної гри і мовленнєвих помилок є мовна і стилістична компетенція мовця. На відміну від мовних помилок мовна гра створюється завдяки знанню системних мовних зв'язків і володінню стилістичними закономірностями вживання одиниць мови, а також урахуванню жанрової специфіки мовотворення. Мовна гра має подвійну спрямованість: це мовне і власно мовленнєве явище, так як для реалізації мовної гри першочергове значення має вміння творчо порушити (перебудувати) засвоєнні моделі стандартного вживання мови [12, с. 657–658].

Так, на фонетичному рівні мовна гра може реалізуватися за допомогою наступних прийомів:

1) анаграма (вислів, що характеризується тотожністю звукового складу лексем при відмінності сполучуваності і послідовності фонем);

2) паліндром (збереження одного й того самого значення слова/фрази при читанні зліва направо і навпаки);

3) омофонічне зближення слів (ефект "недочутості", що заснований на омофонічному перерозкладанні слів у потоці мовлення);

4) омонімічне зближення слів (невідповідність значень зіставлених слів, засноване на омонімії):

- асоціативна заміна;
- фонетичний аналог;
- асоціативне об'єднання значень;

5) паронімічне зближення слів (зрушення в оцінній кваліфікації явища, що позначається і яке виявляє оцінний парадокс);

6) звуконаслідування, звукосимволіка, а також різноманітні фоносемантичні зближення слів.

На морфологічному рівні мовна гра основана на свідомому порушенні фonomорфологічного сприйняття лексичних одиниць.

На лексичному рівні мовна гра реалізується завдяки розбіжності семантичного наповнення мотивуючої і мотивованої основ в акті словотворення [12, с. 658–659].

Спостереження за мовним матеріалом свідчать про те, що багато молодіжних англomовних сленгізмів утворюються за допомогою мовної гри.

Так, при утворенні одиниць молодіжного сленгу на основі новітніх англomовних запозичень мовна гра може реалізуватися за допомогою:

**1) омонімічного зближення слів, що виявляється у фонетичному збігу семантично несхожих англійських та російських лексем:** *на Емелю* (від англ. e-mail) 'на адресу E-mail'; *филе* (від англ. file) 'файл'; *филе нам* (від англ. file name) 'назва файла'; *гипс* (від англ. Gibson) 1. 'гітара фірми "Гібсон"', 2. 'продукція фірми "Гібсон"'; *бедный* (від англ. bad) 'зіпсований'; *Ега не стит* (від англ. EGA) 'візуальні перешкоди на дисплеї'; *сплюнь* (від "Сплин") 'рок-група "Сплин"'; *финалист* (від англ. finale) 'користувач нотногографічною програмою Finale' та ін.

**2) перевернутого помилкового прочитання англійських аббревіатур:** *афаик* (від англ. абр. As Far As I Know) 'наскільки мені відомо', *гусь* (від англ. GUS) 'музикальна комп'ютерна плата Gravis-Ultra-Sound (GUS); дабл (від англ. абр. WC) 1. 'туалет', 2. 'подвійний альбом', 3. 'двокасетний магнітофон'; *унса* (від англ. UPS) 'джерело безперебійного живлення UPS' і т.д.

3) **жартівливих кальок:** *заснуть* (калька з англ. to sleep) ‘перейти до sleep-режиму – режиму зниженого енергоспоживання (про комп’ютер)’; *мелкомягие* (калька з англ. Microsoft) ‘фірма "Майкрософт" і продукція цієї фірми’; *мелкомягий, мелкософтовский* ‘той, що має відношення до фірми Microsoft’; *Мелкософтовские технологии; мелкософт; Легальные пользователи мелкософта; мордодел* (калька з англ. imagemaker) ‘фахівець з іміджу’; *стеклить* (від англ. window) ‘інсталиувати операційну систему WINDOWS на комп’ютер’ та ін.

4) **англіцизмів як компонентів гібридних слів:** *перенайтать* (від англ. night) ‘переночувати’; *удринчатся, удрынкатся* (від англ. drink) напиться доп’яна і т.д.

5) **оказіональних словоутворень, що виникли шляхом свідомого порушення фонеморфологічного сприйняття лексичних одиниць:** *ёксель-моксель* (від англ. Microsoft Excel), *междумордие, междурожжа* (жартівлива калька з англ. interface) ‘інтерфейс’; *Мотобред* (від англ. "Motorhead"), *нафигатор* (від англ. Netscape Navigator), *нерваный* (від англ. "Nirvana"), *Нетварь, Не-Тварь* (від англ. Net Ware), *Нетмыл* (від англ. Net Mail), *пижамкер* (від англ. PageMaker), *писисикер, писиськер* (від англ. PC Speaker), *пофигатор* (від англ. DOS Navigator), *пэцэ хрипер* (від англ. PC Speaker) та ін.

6) **макаронічного мовлення та макаронічного травестування:** *борнануть* (від англ. to born) ‘народити’: *Я б для фазера-кинга борнанула б чилдрена* [7, с. 72]; *неюзабельный* (від англ. to use) ‘непридатний до вживання, використання’: *В море остров был тупой, неюзабельный такой* [7, с. 383]; *релакс* (від англ. relax) ‘відпочинок’: *Где Олега металлуги в степь вписались на релакс, трэш стоит по всей округе, кир, с герлами мультифакс* [7, с. 508]; *тайм* (від англ. time) ‘час’: *Во весь тайм оф разговора он стоял бихайнд зе дора* [7, с. 580]; *уиндоу* (від англ. window) ‘вікно’: *Сижу я в резервейшен, лажовый смоук курю, в реиётчатые уиндоу на блёвый скай смотрю* [8, с. 724]; *Две янгицы под уиндом пряли поздно ивнингом...* [7, с. 610].

7) **англомовних запозичень у пародійних парафразах відомих прислів’їв, приказок, крилатих висловів, сталих словосполучень:** *лайф* (від англ. life) ‘життя’: *Существует и устойчивое сочетание "Лайф не в кайф"* [8, с. 340]; *без кайфа нет лайфа* ‘погано жити без задоволень’: *"А без кайфа, – говорят рокеры, – нет лайфа"* [7, с. 308]; *резет* (від англ. Reset) ‘про можливість в будь-якій ситуації перезавантажити комп’ютер за допомогою кнопки Reset’: *Семь бед – один резет* [7, с. 507]; *сенкс* (від англ. thanks) ‘вдячність; спасибі’: *Сенкс в карман не положишь* [8, с. 628]; *смайл*, мн. *смайлы* (від англ. smile) ‘посмішка’: *Во, растянул смайл до ушей* [7, с. 548]; *iPad* (від англ. iPad): *Как два пальца об iPad* (телеканал "Україна", 04.05.2013).

Слід зауважити, що сам факт мовної гри часто стає зрозумілим лише з контексту, що оточує. Саме в контексті мовна гра повною мірою реалізує свій творчий характер, розповсюджує комічний або сатиричний зміст на більш широке текстове середовище до самого створення особливої художньої концепції [12, с. 658–659].

Сучасний російський молодіжний сленг виступає не лише як засіб передачі певної інформації, але й як засіб вираження її різної оцінки. Так, для створення експресії в сленгу мовець нерідко вдається до фонетичних, морфологічних та лексичних прийомів так званої мовної гри.

Перспективним лишається вивчення семантичних прийомів мовної гри при вживанні новітніх англомовних запозичень.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Амири Л. П. Языковая игра в российской и американской рекламе: автореф. дис. на соискание науч. степени канд. филол. наук: 10.02.01 "Русский язык" ; 10.02.19 "Теория языка" / Л. П. Амири. – Ростов-н/Д, 2007. – 19 с.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. – М., 1985. – Вып. XVI. – С. 79–128.
3. Гридина Т. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность / Гридина Т. А. // Язык. Система. Личность. Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование

- языковой личности в онтогенезе: материалы докладов и сообщений Всерос. науч. конф. 25–26 апр. 2002 г. / Уральский гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2002. – С. 26–27.
4. Земская Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М.: Наука, 1983. – 238 с.
  5. Ильясова С. В. Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ / С. В. Ильясова. – Ростов-н/Д: Изд-во Рост. ун-та, 2002. – 360 с.
  6. Костомаров В. Г. Языковой вкус эпохи: Из наблюдений над речевой практикой массмедиа. – М., 1994. – 220 с.
  7. Мокиенко В. М. Большой словарь русского жаргона / В. М. Мокиенко, Т. Г. Никитина. – СПб.: "Норинт", 2001. – 720 с.
  8. Никитина Т. Г. Молодёжный сленг: толковый словарь: более 12000 слов; свыше 3000 фразеологизмов / Т. Г. Никитина. – М.: Астрель: АСТ, 2007. – 910, [2] с.
  9. Николина Н. А. Языковая игра в структуре современного прозаического текста / Н. А. Николина, Е. А. Агеева // Русский язык сегодня: сб. статей. – М., 2000. – Вып. 1 – С. 551–553.
  10. Норман Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец / Б. Ю. Норман. – М.: Высшая школа, 1987. – 222 с.
  11. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
  12. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / [под ред. М. Н. Кожинной]. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Флинта: Наука, 2006. – 696 с.
  13. Шаховский В. И. Игровые тенденции в современном русском языке / В. И. Шаховский // Русский язык: исторические судьбы и современность: II Международный конгресс исследователей русского языка (Москва, МГУ им. М. В. Ломоносова, филологический факультет, 18-21 марта 2004 г.): труды и материалы. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. – С. 375–376.

УДК 81.111'42-13:821.111(73)-12.09

Олена Мороз  
(Херсон)

### **ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АМЕРИКАНСЬКИХ ПОЕТИЧНИХ ТВОРІВ ХХ СТОЛІТТЯ З КОМІЧНОЮ ТОНАЛЬНІСТЮ**

*У статті проаналізовані лінгвостилістичні особливості американських поетичних творів ХХ століття, забарвлених комічною тональністю. Встановлено, що використання таких лінгвостилістичних засобів, як промовисті імена, каламбури, гра слів тощо завжди сприяє реалізації гумористичної тональності незалежно від контексту. Натомість декодування іронічно-гумористичної тональності вимагає врахування макроконтексту.*

*Ключові слова: тональність, індивідуально-авторське осмислення, імпліцитні способи передачі інформації, лінгвостилістичні засоби, інконгруентність.*

*The article reveals stylistic specifications of XX century American poetry with comic tonality. It is argued that such stylistic means as antonomasia, pun and the like provide humor tonality realization in spite of the context. On the other hand, for the ironic-humor tonality realization accounting of macrocontext is necessary.*

*Key words: tonality, individual author's perception, implicit means of information revealing, stylistic means, incongruity.*

Художній твір взагалі та поетичний зокрема являє собою особливий вид комунікації, в якому вступає в дію багатий арсенал лінгвістичних засобів для розкриття головних тем, характеристик персонажів, соціальних конфліктів тощо. Саме за допомогою лінгвостилістичних