

КЛАСИЧНЕ Й МОДЕРНЕ: АКТУАЛІЗАЦІЯ ВЧЕННЯ Л. ЩЕРБИ ПРО МОВНИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ ЯК МОВНУ ГРУ

Статтю присвячено аналізу популярного мовного явища, яке окреслене лінгвістичним поняттям «мовна гра», що моделює ігровий дискурс у сучасному мовленні. Явище «мовної гри» має певні традиції дослідження, що простежуємо насамперед у концепції Л. Щерби щодо мовного експерименту, положення якої доцільно спроектувати на розуміння зазначеного явища в сучасному мовознавстві.

Ключові слова: мовна гра, ігровий дискурс, мовний експеримент.

Сучасне вишукане мовлення проектується на вишукану мовну особистість, яку номінують «мовним гурманом»: така мовна особистість прагне до вияву лінгвокреативності, репрезентації не лише актуальної інформації, але й до вираження своїх почуттів і емоцій, моделювання й сприйняття мовної гри, карнавалізації мовлення; вона здатна конструювати й інтерпретувати, дешифрувати приховані глибинні смисли. Сучасний мовець прагне сприймати гумор, сатиру, іронію й сарказм, його приваблюють тексти, густо насичені образними засобами, системою тропів і фігур, що аплікуються, накладаються, виражаючи різні аксіологічні параметри, емоційність й експресивність, відповідні оригінальні асоціації, непередбачувані мовні загадки, okazіональні форми, мотивоване порушення норми, розмаїття інтертекстуальних породжень і под. У сучасному мовленні культивується мисленнево-мовленнєве розкріпачення адресата, розвиток його мовної творчості. Мовна креативність, спроектована на мовну гру, ігровий дискурс, досліджуються в межах лінгвістичної теорії мовної гри, що репрезентує актуальний напрям мовознавчих студій.

Феномен гри є сьогодні об'єктом дослідження низки гуманітарних наук, наук, що входять в поле антропології. Зміст цього поняття широкий і багатогранний. Згадаймо вислів, що став крилатим, – «Усе життя – це гра».

Лінгвістична теорія гри потребує відповідного опрацювання, узагальнення теоретичних напрацювань попередників, класиків мовознавства й подання нового погляду на це явище.

Ігровий принцип важливий для функціонування усіх аспектів цивілізації. Він задекларований ще в дискурсі Платона в міркуваннях щодо структури ідеальної держави. Саме від дуалістичного платонівського уявлення про сутність гри простежуємо зв'язок з усіма подальшими теоріями гри.

Поняття гри – поняття розмите, складне й неоднозначне, тому й єдиного його визначення бути не може. Проте лінгвісти роблять спробу описати бодай важливі ознаки гри, серед яких виокремлюють такі : діяльність, що характерна лише для людини (гру описано як людську поведінкову модель); діяльність, що протікає в певному часі, але цю творчість вилучено з реальності, її призначення – приносити задоволення, вона може мати чіткі правила, але може їх і не мати, однак має чітко окреслену мету, проте хід розвитку гри передбачити важко: ніхто не знає, чим гра може закінчитися.

Відомо, що гра первинно означала культову дію (етимологічно це поняття співвідноситься з поняттями «жертвоприношення», «закляття», «кров», «вогонь»), тобто гра має давню історію: це поняття історично змінне.

«Граючись у життя», люди виконують різні соціальні ролі, втілюють свої постійні й тимчасові амплуа як типи відповідної поведінки в певних соціальних ситуаціях. Це популярно описав американський психолог і психіатр Е. Бьорн [2]. Він стверджує, що в психіці кожної людини є поведінкові риси «Батьків», «Дитини» й «Дорослого». Кожна людина обирає психологічно вигідну для себе роль у тій чи тій ситуації, моделюючи й відповідне мовлення.

Голландський учений Й. Хейзинга також наголошує, що види людської діяльності загалом варто розглядати як гру. Й. Хейзинга [18] переконаний, що людина має неоціненну здатність до спонтанного й розкутого самовираження, спроможність до необмеженої реалізації своєї творчості, індивідуальної креативності. Принцип гри – універсальний, він виявляється в культурі, зокрема й у мові кожного народу.

Людську спроможність до реалізації себе в грі блискуче описав Г. Гессе в художньо-філософському трактаті «Гра в бісер» [5]. Він зауважив, що кожна людина має здатність виражати свою індивідуальність у різних видах людської діяльності через актуалізацію гри як вільної творчості, креативності високого злету, що може стати моральною опорою в житті кожної людини. Інтерпретація гри, репрезентована Г. Гессе, є відлунням кантівсько-шиллерівської культурної традиції, що трактує гру як стан, ідеальний для досягнення свободи. Однак англо-американська культурна традиція відзначає залежність людини від тієї ролі, яку вона виконує в житті. Сформувалася особлива «соціологія ролі», розроблена в працях Дж. Міда, Р. Ліптона і Е. Гофмана, які виокремили відповідні типи ролей і зумовленість усієї людської поведінки певними правилами. Е. Бьорн посилив подібні спостереження психологічним підґрунтям.

Мовна гра має давню традицію вивчення в мовознавстві (Ф. де Соссюр, Л. Щерба, Л. Вітгенштейн).

У лінгвістиці середини та другої половини ХХ сторіччя це наукові розвідки В. Виноградова, О. Гвоздева, О. Єфимова, О. Земської, А. Щербини та ін., а наприкінці ХХ – на початку ХХІ сторіч мовну гру досліджували в різних аспектах Н. Арутюнова, О. Болдарєва, Е. Береговська, Г. Богін, Т. Булигіна та О. Шмельов, Т. Гридїна, В. Зірка, О. Лобова, Б. Норман, В. Санников, І. Сніховська та ін.

Сьогодні простежуємо гостре зацікавлення проблемою породження, моделювання мовної гри й ігрового стилю, ігрового дискурсу. Важливе місце в розробленні теорії мовної гри посідають насамперед дослідження російської Ростовської школи експресивної стилістики, представниками якої є В. Новикова, Г. Рахімкулова, О. Залєсова, С. Ільєсова.

Ігровий дискурс розглядаємо як складне комунікативне явище, в якому репрезентована інформація структурована у формі гри, виражає відповідну ідею шляхом моделювання гри, внаслідок чого створюється ситуація ігрового спілкування під час взаємодії мовців – адресанта й адресата, що налаштовані на ігрову тональність комунікації, актуалізують моделі сміхової поведінки, прийняті в конкретній лінгвокультурі, що відповідає параметрам за координатами типу *серйозне – несерйозне, дружнє – недружнє, формальне – неформальне, інтимізоване – офіційне* і под.

Сучасна мовна практика репрезентує активну креативність мовної особистості: інновації, інтертекстуальність, прецедентність, мовна гра, мовна рефлексія охоплюють усі комунікативні сфери, розширюючи простір свого функціонування, тому в аспекті прагматично зорієнтованих лінгвістичних досліджень актуальним вважаємо проблему інтерпретації лінгвокреативного потенціалу одиниць різних мовних рівнів, механізмів, принципів, своєрідності його реалізації в комунікативному просторі.

Сучасні дослідники розглядають лінгвокреативність як спроможність мовних одиниць породжувати чи актуалізувати нові інтерпретативні можливості; здатність креативних мовних особистостей створювати тло, щоб породжувати нові ідеї через відхилення від традиційних схем, передбачуваних мовною системою [12, с. 14]. Виникає потреба виявлення й характеристики засобів і прийомів таких інтерпретацій, маніпулювання мовними засобами, що забезпечує успіх мовленнєвої діяльності. Зазначений підхід до дослідження мовних одиниць дає змогу співвіднести мовну систему й мовлення, комунікацію в усьому розмаїтті. Дослідження креативного потенціалу мови передбачає вихід за межі не лише кодифікованої, але й узуальної норми.

Мовні одиниці під час функціонування змінюються своєрідно: вторинні «мінливі» значення виникають під час використання мовних знаків у різних контекстах (дискурсах). Про це писав у «Логіко-філософському трактаті»

(1921 р.) Л. Вітгенштейн, порівн.: «Значення слова – це його вживання» [4], тобто контекст уживання слова, слово в дискурсі – це його інтерпретація, те, що не виражає знак, виявляється під час його функціонування. Те, що знаки приховують, відкриває їхня актуалізація в мовленні. Цю думку підтверджують численні лінгвістичні дослідження, в яких зазначається: щоб зрозуміти знак, – необхідно його інтерпретувати. «Інтерпретація знака – це операція, що здійснюється у процесі заміни одного знака іншим, або – переважно – набором знаків [10, с. 23]. Зазначене положення характеризує сучасну лінгвістику як інтерпретативну, адже розуміння, тлумачення мовних форм залежить від ситуації, вираженої в тексті (дискурсі), особистості адресата – його рівня знань, уподобань, емоційного стану, наявних асоціацій і т. ін. Це визначається й здібностями самого інтерпретатора, який може «вкласти» в текст відповідний зміст. Множинність інтерпретацій – характеристика «не тільки складних текстів, але й простих, не лише текстів літературних, але й будь-якого виголошеного слова» [7, с. 97]. Мовна система допускає активний вияв лінгвокреативності: «мовна активність індивіда може виражатися зокрема й у свідомому порушенні правила (норми, канону) з метою привернення уваги до різного роду мовленнєвих експериментів над знаком» [16, с. 2]. Адже «мова багатогранна й подібно до того, як самоцвіт своїми гранями переливається й спалахує несподівано під променями світла, так і мовну одиницю людина може змусити «заграти»» [13, с. 4]. Саме контекстуальні інтерпретації мовних одиниць провокують такий прояв. Про це згадував і М. Хмельницький у «Невському альманасі» (1846 р.): «Напавши на якесь слово, граю з ним, як з м'ячиком, кидаю його в усі боки, в усі фрази, перифрази, навіть антифрази, якщо хочете» [Цит. за: 15, с. 26]. Такі ігри сприяють ґрунтовному вивченню мовних одиниць та досконалому оволодінню мовою. Йдеться про мовну гру – свідому лінгвокреативну діяльність мовця, що базується на його здатності до актуалізації й переключення (порушення) асоціативних стереотипів породження, сприйняття, вживання мовних знаків [6, с. 26]. Очевидно, мовна гра завжди зорієнтована на використання парадоксальних лінгвальних прийомів, що полягають у контрастуванні стандартної мовної форми та нестандартного (несподіваного) змісту мовної одиниці й виявляється в новому асоціативному опрацюванні та репрезентації певного лінгвального або екстралінгвального знання [16, с. 7]. Парадоксальним також є те, що аномальність, асистемність моделюється системними засобами, але водночас порушення мовних норм не викликає збоїв в інтеракції, а навпаки, створює нові норми – комунікативно-прагматичні, що дає змогу тлумачити нестандартні мовленнєві вживання не як помилки, а як специфічні «операції над знаннями».

С. Ільясова переконує, що на зміну парадигми у фокусі «норма – помилка» сьогодні приходить парадигматична дихотомія «норма – інша норма», мовна гра ґрунтується на комунікативній нормі як новому типі норм, що лише формується [8]. С. Ільясова репрезентує думку тих мовознавців, які вважають, що нормативність дещо нейтралізується: «поняття *правильне – неправильне* все частіше замінюють поняттям *доречне – недоречне*». Теза про те, що правильне все те, що доцільне й доречне, визначає сутність комунікативно чи ситуативно зумовленої норми.

Первинно мовну гру вивчали з огляду на застосування методу лінгвістичного експерименту. Цей метод ще в 30-ті роки ХХ ст. найпослідовніше розробляв Л. Щерба, схарактеризувавши його у відомій праці «О трояком аспекте языковых явлений и об эксперименте в языкознании». Суть лінгвістичного експерименту він визначав так: «Змодельювавши певну думку про смисл того чи того слова, тієї чи тієї форми, про те чи те правило слововживання чи формотворення і т. п., слід з'ясувати, чи можна вимовити низку різних фраз (яку можливо без кінця множити), застосовуючи відповідне правило (...). У можливості застосування експерименту й приховується велика перевага – з теоретичного погляду – вивчення живих мов» [19, с. 32].

Л. Щерба критикує сучасних йому вчених, наголошуючи, що більшість лінгвістів «живі» мови досліджують як «мертві» – накопичують мовний матеріал, тобто записують тексти, а потім їх опрацьовують за принципами дослідження «мертвих» мов. Учений робить висновок про те, що такий дослідницький підхід призводить до створення «мертвих словників» і «мертвих граматик», адже дослідники «живих мов» повинні осмислювати факти мови інакше – через вивчення мовного матеріалу, спроектованого на довкілля, реальність [19, с. 32], тобто в термінології сучасного мовознавства через дослідження «живого» мовлення. Л. Щерба пропонує для цього термін «живий говір», але не використовує його послідовно [20, с. 102]. Про це йдеться також в інших роботах мовознавця, насамперед у статті «Очередные проблемы языковедения», де він також наголошує, що потрібно «вивчати мову безпосередньо з життя», «живі способи створення нових слів» і под. [21, с. 39].

Л. Щерба зауважував, що під час живого мовлення «ми часто використовуємо форми, яких від даних слів ніколи раніше не чули, творимо слова, що не передбачені жодними словниками, і, що головне і в чому, (...), ніхто не сумнівається, поєднуємо слова, хоч і за певними законами їх сполучуваності, однак часто найнеочікуванішим чином, і в кожному разі не лише вживаємо почуті сполучення, але постійно створюємо нові. Деякі наївні експерименти з придуманими словами переконують у правильності мовленого...» [19, с. 24].

До речі, дослідник спрогнозував зміни формотворення лексеми *пальто* в українській мові, хоч прогноз стосувався, звичайно, мови російської, що, як видається, засвідчує гнучкість української мови й добру роботу українських лінгвістів, які вчасно реагують на суттєві мовні зміни й врегульовують чинні норми, порівн.: «Хоч *пальта* звучить просторічно, однак рано чи пізно цій формі забезпечено майбутнє» [21, с. 39] Тут же мовознавець наголосив: «Надмірна нормалізація зловредна: вона позбавляє мову гнучкості».

Л. Щерба актуалізує поняття «мовленнєва діяльність», під яким розуміє процес мовлення (говоріння) й розуміння, розмірковує, власне, про «живе» мовлення, але оперує терміном «жива мова», «мовний матеріал» (тексти), розмірковуючи, власне, про дискурс, хоч і не використовує цього терміна, «живу» мову він протиставляє мові «мертвій».

У 30-ті рр. ХХ ст. учений використовує термін «гра», зауважуючи, що «усі форми слів і всі сполучення слів ми створюємо зазвичай під час мовлення, внаслідок *досить складної гри*, складного мовленнєвого механізму людини в умовах конкретної ситуації» [19, с. 25]. Йдеться, зрозуміло, про контекст, мовленнєву ситуацію, дискурс.

Цікаво, що Л. Щерба розвиває думку, висловлену раніше О. Потєбнею, про так звану «мовну катастрофу» [9], репрезентуючи по-своєму назване поняття, порівн.: «Історію мови можна подати як низку катастроф, що відбуваються від зіткнення соціальних груп» [19, с. 30], а далі уточнює: «Історія кожної мови – історія катастроф, що відбуваються під час змішування соціальних груп» [19, с. 37]. «Мовна катастрофа» прогнозується на основі актуалізації «негативного мовного результату», який, на думку Л. Щерби, засвідчує, що певні правила перестають діяти, існувати, мовна норма змінилася. Власне, метод експерименту – критерій виміру правильності, вияв відступів від норми для ствердження норми нової за рахунок актуалізації «мовного чуття» вишуканих мовних особистостей. Отже, вже в працях Л. Щерби маємо опис природи мовної гри, її механізму, її перспективи.

Однією з умов поширення гри слів є комунікативна рівність адресата й адресанта, де адресант має можливість розраховувати на розуміння його мовленнєвої творчості. Цьому сприяє наявність відповідних мовної й комунікативної компетенцій, що дає змогу правильно розуміти й розшифровувати, декодувати певні прагматичні явища. Маніпулювання мовою в ігрових цілях, як відомо, може мати не той результат, на який розраховував адресант. Мовна гра може бути незрозуміла адресатові чи здатися йому недоречною, такою, що дещо порушує, наприклад, етичні норми. У такому разі мовна гра призводить до комунікативних невдач.

Мовна гра, на думку В. Санникова, – це «певна мовна неправильність (чи незвичність) і, що дуже важливо, неправильність, яку мовець усвідомлює й навмисно допускає. При цьому слухач також повинен розуміти, що це «навмисно так сказано», інакше він оцінить відповідне висловлювання як неправильність або як неточність. Тільки навмисна неправильність викличе не подив, розгубленість, а бажання підтримувати гру й намагатися розкрити глибинні наміри автора, що цю гру запропонував» [15, с. 3].

Порушення правил мовної гри – це постійне «балансування на грані норми» [13, с. 9]. «Норма й аномалія, – як стверджує Н. Арутюнова, – не розділені глухою стіною» [1, с. 3]. В основі таких мовних аномалій – внутрішні, «природні» властивості самої мови – її будови й функціонування [13, с. 9], тобто ці порушення не безсистемні й випадкові, а теж відбуваються за певними правилами, мають відповідні закономірності. Безперечно, «користь порядку очевидна, користь відхилень від норми потребує обґрунтування» [1, с. 4]. Так уважають Н. Арутюнова й Т. Гридїна, яка зауважує: «У процесі усвідомленого порушення мовного канону маємо справу з мовною грою як особливою формою лінгвокреативної діяльності, що відображає прагнення (інтенцію) мовців до виявлення власної компетенції в реалізації мовних можливостей (...), розрахованих на «впізнання» реципієнтом негласно прийнятих правил (мовного коду) спілкування. Ці правила можна вивести тільки з опорою на мовний стереотип, перевертання якого й становить парадокс сприйняття відповідної тактики (прийому, сценарію й т. ін.) мовної гри» [6, с. 26]. Нове не первинне: воно завжди відсилає до прецедента. Так виникають «правила для порушення правил й аномалії, необхідні для розуміння норми» [11, с. 26], тобто в мовній грі творчість поєднується з шаблонізацією, тому важливо встановити типові прийоми мовної гри.

Отже, мовна гра – це своєрідне «порушення правил за правилами»; прийоми, якими оперує мовна гра, – це інтелектуальні механізми. Їх використання передбачає знання системи правил, які можна цілеспрямовано порушувати лише за умови знання системи. Наголосимо, що мовець у своєму мовленнєвому креативі навіть нічого не порушує, а лише слідує мовним настановам і «виправляє несправедливість» [13, с. 38], заповнюючи лакуни через відсутність основних засобів, доводячи мовну систему до умовної ідеальності, що мотивовано відповідними комунікативними потребами.

Термін «гра» стосовно відповідного мовного явища, як відомо, використовував австрійський філософ Л. Вітгенштейн для опису регламентованого набору конвенційних правил, у яких бере участь мовець. Відповідно до його концепції «увесь процес уживання слів у мові можна репрезентувати і як одну з тих ігор, за допомогою яких діти опановують рідну

мову. Я називатиму ці ігри, – як стверджує названий дослідник, – «мовними іграми» й говоритиму інколи про певну примітивну мову як про мовну гру» [3, с. 82]. У розумінні мовної гри Л. Вітгенштейн відштовхується від базових форм та моделей, за якими людина вивчає мову. Зазначений дослідник робить акцент саме на дії, чинності прагматичного аспекту як такого, що актуалізує значення відповідної мовної гри. У концепції Л. Вітгенштейна мовна гра – це система відповідних моделей «роботи мови», які мовна особистість актуалізує під час мовлення. Проте філософ неодноразово зазначає, що мовна гра набуває сенсу лише в момент її актуалізації, порівн.: ««Мовною грою» я називатиму також єдине ціле: мову та дії, з якими вона переплетена» [3, с. 82].

Ф. де Соссюр теж неодноразово вдавався до проведення аналогії між властивостями мови й гри як такої. Близькою до мовної гри він уважав гру в шахи, аргументуючи своє припущення тим, що як для шахів, так і для мови актуальні поняття «система», «значущість», «правило», а також протиставлення зовнішнього й внутрішнього, діахронії й синхронії. Як шаховий хід приводить у рух лише одну фігуру, так і «мовні ходи» змінюють лише окремі елементи. Проте кожен хід позначається на всій системі: він може докорінно змінити хід усієї партії й вплинути навіть на ті фігури, що не були задіяні в зазначеному процесі. Усе сказане стосується й мови [Див.: 17].

Отже, мовна гра, актуалізована в сучасному дискурсі, привертала увагу філософів, психологів і класиків лінгвістики. Найбільш докладно поняття мовної гри розглянуто в працях Л. Щерби, основні положення якого розробляють сучасні мовознавці, досліджуючи модифікацію ігрового дискурсу, однак ця проблема не є вичерпаною. Ігровий дискурс потребує докладного аналізу для виокремлення його типів, жанрів, прийомів.

Список літератури

1. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык (К проблеме языковой «картины мира») / Н. Д. Арутюнова // Вопр. языкознания. – 1987. – № 3. – С. 3–11.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э. Берн ; пер. с англ. А. А. Грузберга, терминологическая правка В. Данченко. – К. : PSYLIB, 2004. – 238 с.
3. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Новое в заруб. лингвистике. – М. : Прогресс, 1985. – Вып. XVI. – С. 79–128.
4. Вітгенштейн Л. Логіко-філософський трактат [Електронний ресурс] / Л. Вітгенштейн. – Режим доступу : www.ukrcenter.com/!FilesRepository/Literature/_Upload3//a6173faf-37ee-471e-a5bb-75fc843e3af8.pdf.
5. Гессе Г. Игра в бисер / Г. Гессе ; пер. с нем. Д. Каравкиной и Вс. Розанова. – М. : Изд-во «Худ. лит.», 1969. – 544 с.

6. Гридина Т. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность / Т. А. Гридина // Язык. Система. Личность. Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе : матер. доклад. и сообщ. Всеросс. научн. конф. – Екатеринбург : УГПУ, 2002. – С. 22–26.
7. Загнітко А. П. Сучасні лінгвістичні теорії : [монографія] / А. П. Загнітко. – Донецьк : ДНУ, 2006. – 338 с.
8. Ильясова С. Языковая игра в газетном тексте [Электронный ресурс] / С. Ильясова // Образование. – 2001. – № 23 (77). – Режим доступа : <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=395&level1=main&level2=articles>
9. Космеда Т. А. Отражение «катастрофы языка» в современной лексикографической практике / Т. А. Космеда // Слово и словарь = Vokabulum et Vokabularium : сб. науч. труд. / отв. ред. Л. В. Рычкова, И. А. Усаченко]. – Гродно : ГрГУ, 2009. – С. 11–14.
10. Кубрякова Е. С. Части речи в ономаσιологическом освещении : [моногр.] / Е. С. Кубрякова. – М. : Наука, 1978. – 115 с.
11. Лотман Ю. М. Декабрист в повседневной жизни (бытовое поведение как историко-психологическая категория) / Ю. М. Лотман // Литературное наследие декабристов. – Л. : Наука, 1975. – С. 26–38.
12. Монастирецька Г. В. Лінгвокреативний потенціал ірреально-модальних форм : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.01 «Укр. мова» / Ганна Володимирівна Монастирецька. – Донецьк, 2011. – 24 с.
13. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. – М. : Флинта ; Наука, 2006. – 344 с.
14. Рахимкулова Г. Ф. Языковая игра в прозе Владиира Набокова : к проблеме игрового стиля : автореф. дис. на соискание науч. степени докт. филол. наук : спец. 10.02.01. «Рус. язык» / Галина Федоровна Рахимкулова. – Р/н/Д, 2004. – 46 с.
15. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
16. Сніховська І. Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.04 «Германські мови» / Ірена Едуардівна Сніховська. – Запоріжжя, 2005. – 18 с.
17. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики / Ф. де Соссюр ; [под. общ. ред. М. Э. Рут]. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 1999. – 432 с.
18. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; [перев. с нидерландского]. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
19. Щерба Л. В. О тройном аспекте языковых явлений и об эксперименте в языкознании / Л. В. Щерба // Щерба Л. В. Языковая система и речевая деятельность. – М. : Едиториал УРСС, 2004. – С. 24–39.
20. Щерба Л. В. О частях речи в русском языке / Л. В. Щерба // Щерба Л. В. Языковая система и речевая деятельность. – М. : Едиториал УРСС, 2004. – С. 73–103.

21. Щерба Л. В. Очередные проблемы языковедения / Л. В. Щерба // Щерба Л. В. Языковая система и речевая деятельность. – М. : Едиториал УРСС, 2004. – С. 39–59.

T. Kosmeda

КЛАССИКА И СОВРЕМЕННОСТЬ: АКТУАЛИЗАЦИЯ УЧЕНИЯ Л. ЩЕРБЫ О ЯЗЫКОВОМ ЭКСПЕРИМЕНТЕ КАК ЯЗЫКОВОЙ ИГРЕ

Статья посвящена анализу популярного языкового явления, определяемого лингвистическим понятием «языковая игра», которое моделирует игровой дискурс в современной речи. Явление «языковой игры» имеет определенную традицию исследования, отраженную прежде всего в концепции Л. Щербы, касающейся языкового эксперимента, положения которой целесообразно спроектировать на понимание названного явления в современном языкознании.

Ключові слова: языковая игра, игровой дискурс, языковой эксперимент.

T. Kosmeda

CLASSICAL AND MODERN: ACTUALIZATION OF L. SHCHERBA'S CONCEPT OF A LINGUISTIC EXPERIMENT AS A LINGUISTIC GAME

The article focuses on an analysis of a popular speech phenomenon, characterized with a linguistic notion «a language game», which models a game discourse in a modern speech. The phenomenon of «a language game» has its tradition of investigation that is traced in the concept by L. Shcherba concerning a language experiment, the principles of which should be projected to the understanding of the above-mentioned phenomenon in modern linguistics.

Keywords: language game, game discourse, language experiment.

УДК 811.161.2'04

Ніка О. І.

КНИЖНО-ЛІТЕРАТУРНИЙ ФЕНОМЕН «ПРОСТОЇ МОВИ»

Норми «простої мови» були засновані на її спільному узусі. На прикладах конкретних текстів показані спільні риси, що дають можливість потрактувати літературну мову цих творів як одну, українсько-білоруську, та відмінні, що дозволяють робити висновки про впливи української розмовної стихії на вироблення неписаного узусу.

Ключові слова: історія української мови, «руська мова», «проста мова», писемна пам'ятка.

У новому ракурсі розширюється вивчення історії мови, зокрема її літературної форми, що розкриває динаміку стилів, мовних норм на різних етапах її співдії з книжною традицією і творенням літературного зразка нового часу. Передусім акцентується увага на соціокультурних параметрах авторів